

Proyecto: "El Ajedrez en la Sala Turquesa".

Sala: 5 Años.

Duración: 30 días hábiles, durante los meses de Septiembre/Octubre.

Fundamentación:

El Ajedrez es un juego que posee varios matices. Es un juego cuya característica principal es que se gana mediante el pensamiento lógico y no gracias al azar como la gran mayoría de los juegos.

Desde el punto de vista social se puede decir que no solo nos enseña a "pensar jugando" sino que además nos hace responsable de nuestras propias decisiones ya que no queda más que admitir que nuestros triunfos o derrotas tienen que ver con nuestros aciertos y desaciertos.

También se trabaja la capacidad de concentración, la planificación de las jugadas , la percepción del espacio propio y el del otro junto a la comprensión de los límites.

El reglamento del juego no solo permite, paulatinamente, aumentar las habilidades mencionadas anteriormente sino que contribuye a la buena relación social con el par o el adulto con el que se esté jugando.

También nos permite imaginar batallas medievales y se pone en marcha la imaginación en el desarrollo del juego aunque su propia historia no se encuentre ligada a este tiempo histórico. Pero será fundamental para que los niños en el Nivel Inicial puedan darle otro significado que capturar su atención y dedicación a la hora de jugar.

Es importante que el Nivel Inicial fomente las prácticas de este juego donde se muestra una alternativa de competencia que no solo proporcionará estrategias mentales únicas además aportará pautas sociales de juego que no son comunes a casi ningún otro juego de mesa.

Objetivos.

- ✓ Conocer aspectos históricos del juego.
- ✓ Conocer el formato del juego.
- ✓ Comprender y respetar paulatinamente sus reglas.
- ✓ Ampliar el conocimiento de las direcciones progresando en la reproducción correcta de los movimientos.

Contenidos.

- ✓ Conocimiento de la historia del juego.
- ✓ Conocimiento de los elementos del juego.
- ✓ Conocimiento de sus reglas.
- ✓ Relaciones espaciales en los desplazamientos y/o reproducción de direcciones.

Afirmaciones.

Por tratarse de un juego reglado complejo es lógico imaginar que accedan a él luego de haber explorado otros juegos más simples y sencillos pero esto no quita que se pueda declarar como un juego superior dentro de una sala de 5 años.

A diferencia de otros juegos como el de las cartas, el domino o los dados (donde dependemos de la suerte), el ajedrez es un juego de estrategia en el que ambos jugadores disponen del mismo material al comienzo de la partida. Requiere del respeto a la reglas pero cada jugador debe pensar y resolver que alternativa le resulta más conveniente.

Sus piezas despiertan gran curiosidad en los niños ya que representan a los personajes típicos de las vidas en los castillos, un mundo de fantasía que conocen a través de la literatura y el cine.

Preguntas problematizadoras.

1. ¿Qué es El Ajedrez?
2. ¿Conocen cómo se juega?
3. ¿Han visto alguna vez jugar a alguien? si - no
4. ¿Dónde se imaginan que se juega?
5. ¿En qué lugares vieron jugar?
6. ¿Alguien sabe cómo está compuesto el juego?
7. ¿Tiene fichas y tablero? ¿ cómo son las fichas? ¿ y el tablero?

Red de contenidos a trabajar. (Recorte Conocimiento del Medio Social y Natural)

Cierre

- ✓ Confrontación con saberes previos.
- ✓ Invitamos a las familias a jugar al ajedrez en el patio.

Historia del

Indagación de Saberes Previos.

Aproximación Histórica (porque se creó)

Mención Hist. Arg.

El Ajedrez en la Sala

Videos sobre el juego.

Reglamento del Juego

Reconocimiento del tablero.

Actividades

- ✓ Vivencia a través del cuerpo del movimiento de las fichas.
- ✓ Traslado al tablero ficha por ficha.
- ✓ Lectura de cuento.

Presentación de las fichas.

Movimientos de las fichas.

- ✓ Mirar fragmentos de películas.

Actividades:

Actividades de Inicio:

Primera actividad: Videos y observaciones del tablero.

Organización espacial: En la sala de video.

Observamos varios capítulos donde se ve jugadas de ajedrez; en “Harry Potter y la piedra filosofal” y “El juego de Gery” de los cortos de Pixar (<http://www.youtube.com/watch?v=ytrvm30SSqo>).

Se irá a la sala de video y veremos los videos mencionados anteriormente, luego regresaremos a la sala y preguntaré que recuerdan de lo visto, ante su respuesta : un juego de ajedrez, les preguntare si alguno lo sabe jugar.

Luego preguntaré si recuerdan como era el tablero y esperaré sus respuestas. Pegaré una de gran tamaño en la pared y contaremos entre todos los casilleros, si vemos cuadrados u otra figura, si vemos columnas, líneas, diagonales.

Les daré un tablero con solo los dos primeros cuadrados pintados e irán a las mesas a continuar la serie, pueden guiarse del pegado en la pared. Ayudaré en todo momento. Una vez terminado lo guardaremos y nos iremos al patio.

Recursos.

- Reproductor de D.V.D.
- D.V.D.
- Tablero para completar.

Segunda actividad: "La Leyenda del Ajedrez"

Organización espacial:

Los niños se sentarán en el piso, en el sector de Nuclea miento.

Sentados en ronda se narrará La leyenda con imágenes que se pegarán en el pizarrón mientras se relata. Luego se indagará sobre la leyenda y se aclararan dudas.

Con esta actividad se busca que conozcan el origen del juego a través de la leyenda (se adjunta al finalizar el trabajo la misma, se adaptara el lenguaje y tiempo de los niños).

Se mostrará una caja de ajedrez y se abrirá, se mostraran las piezas y se preguntará si saben los nombres.

La docente a la vez que nombran las piezas tendrá una de tamaño real e ira pegándola en el afiche ya pegado en la actividad anterior.

Luego se repartirán las cajas y se dejará que jueguen sin consignas, que exploren las piezas.

Es importante hablarles del orden y el cuidado de las cajas de ajedrez, "las piezas tienen dos lugares: dentro de la caja o paradas sobre el tablero; cuando guardan los juegos hay que contar las piezas, 16 blancas y 16 negras; si falta algo lo busco, si me sobra algo se lo aviso al profesor".

Luego se guardaran las cajas y se irán a Educación física.

Sobre _____ el _____ cuento:

<http://sinalefa2.wordpress.com/leyendas-y-mitos/la-leyenda-del-ajedrez/>

Recursos.

- Leyenda sobre El Ajedrez.
- Imágenes sobre la Leyenda.
- Juego de Ajedrez completo.
- Imágenes de fichas de tamaño real del juego.

Actividades de Desarrollo:

Tercera actividad: Acomodamos las piezas en su lugar.

Organización espacial: sentados en el piso, en el sector de Nucleamiento.

Se les dará a cada pareja la caja con el ajedrez y una planilla con el tablero y las piezas en su lugar, ellos deben poner las piezas como debe estar en el momento de juego.

Se observarán la puesta de las piezas por parte de los niños y se intervendrá si fuese necesario; se los estimulará y felicitará.

Recursos.

Caja de Ajedrez, tablero y piezas.

Cuarta actividad: Ajedrez humano y las torres.

Organización espacial: sentados en el piso, en el sector de intercambio.

Se les preguntará si recuerdan los nombres de las piezas y se irán nombrando las que están pegadas en la pared, se dejará que entre ellos debatan los nombres y se ayudará a la respuesta correcta.

Luego se les ofrecerá jugar al “ajedrez humano”, con un tablero grande y piezas, en orden se abrirá el tablero en el suelo y se les pegará a 4 niños en la ropa, las imágenes de las torres.

Se preguntará si saben cómo se mueven estas fichas, de no saber se les explicará y luego se les pedirá a los niños que representan las torres se muevan como debería moverse la pieza.

Luego se guardará el tablero grande. Para que el resto no se desconcentren pueden estar armando el tablero, ubicando las piezas.

Se pedirá que se junten en pareja y se repartirán los juegos, uno por parejas, se pedirá que como en el tablero humano jueguen solo con los movimientos de las torres, se les pondrá alguna ficha u objeto para que puedan comerla, como en un juego, puede ser un caramelo que

después será dado a los niños. Se observarán las jugadas de los niños y se intervendrá si fuese necesario; se los estimulará y felicitará en sus jugadas.

Recursos.

- Tablero grande para el suelo.
- Imágenes de las torres para pegar en la ropa de los niños.

Quinta actividad: La Reina y Los alfiles

Se realizará la misma organización de la actividad 3, pero se agregarán los 4 alfiles y las reinas, más las torres. Luego en parejas se repartirán los juegos.

Se observarán las jugadas de los niños y se intervendrá si fuese necesario; se los estimulará y felicitará en sus jugadas.

Recursos.

- Tablero grande para el suelo.
- Imágenes Alfiles y Reinas para pegar en la ropa de los niños.

Sexta actividad: Los caballos

Se realizará la misma organización de las actividades anteriores, pero se agregaran los caballos, se presenta al caballo como la pieza que se mueve en “ele”, asociando ese movimiento con el “cantito” “ca-ba-llo”, donde cada sílaba de la palabra representa un saltito: ca (un saltito derecho)-ba (un saltito derecho)-llo (un saltito al costado).

Luego se repartirán las cajas y solo se jugará con el movimiento de los caballos. Se observarán las jugadas de los niños y se intervendrá si fuese necesario; se los estimulará y felicitará en sus jugadas.

Recursos.

- Tablero grande para el suelo.

- Imágenes de los caballos para pegar en la ropa de los niños.
- Canción de movimiento.

Séptima actividad: El Rey

Se realizará la misma organización de las actividades anteriores, pero se agregarán los reyes. Se introducirá la "Idea del Jaque", sin decir la palabra, paulatinamente lo empezaran asimilar. Para captar su atención sobre el concepto luego de repetirlo varias veces se les preguntara que ¿Qué es el jaque?, seguramente lo fueron escuchando por eso algunos pedirán la explicación que puede ser construida entre todos. Luego se jugará con las cajas, integrando todas las demás piezas ya vistas.

Se observarán las jugadas de los niños y se intervendrá si fuese necesario; se los estimulará y felicitará en sus jugadas.

Recursos.

- Tablero grande para el suelo.
- Imágenes de los Reyes para pegar en la ropa de los niños.

Octava Actividad: Los peones

Se realizará la misma organización de las actividades anteriores, pero se agregarán los peones.

Se observarán las jugadas de los niños y se intervendrá si fuese necesario; se los estimulará y felicitará en sus jugadas.

Recursos.

- Tablero grande para el suelo.
- Imágenes de los Peones para pegar en la ropa de los niños.

Novena Actividad: Jugamos al Ajedrez Humano con las familias de la Sala Turquesa.

Una vez conocidas la fichas y luego de haber jugado varias veces se confeccionara utilizando afiches el reglamento de la sala (sector juegos tranquilos) que será usado para recordar movimientos y reglas del juego, no solo en la sala sino en la actividad de cierre junto a las familias.

Recursos.

- Papel Afiche.
- Marcadores.

Aclaración: Cada vez que se incorporan piezas nuevas primero se les preguntará si saben cuales son los movimientos que les corresponde a cada ficha. Si hay algunos niños que saben se les dará el espacio para que pongan en común sus conocimientos y ayuden u orienten aquellos que no saben en común acuerdo con la docente.

Se jugara varias veces en tablero de mesa para comprender en el plano como se juega pero se alternara con partidas sobre tablero gigante en el piso, organizando un ajedrez humano con el fin de prepararnos para la última actividad que será la de cierre donde se invitara a los padres.

Actividad de cierre.

Decima Actividad.

Se los invitara a los padres a jugar al Ajedrez en familia. Para el mismo podrán anotarse el familiar que sepa jugar y quiera participar del mismo. Serán convocados para compartir el juego con sus hijos y/o entre si.

Se dispondrá de varios juegos de Ajedrez y se distribuirán en diferentes sectores del patio donde se harán partidas simultaneas. El familiar que no sepa jugar podrá asistir como espectador para acompañar el logro de los niños.

Se estimara un tiempo de una hora reloj para el desarrollo de la actividad.

Nota:

Al final de la actividad, como despedida se les regalara a las familias un D.V.D con fotos de lo trabajado durante el proyecto, la película de pixar, como cierre del momento vividos juntos.

Bibliografía.

- ✓ *Las Ciencias Sociales en el Jardín de Infantes. Unidades Didácticas y Proyectos. Beatriz Goris. Editorial Homo Sapiens. Capítulos: 2,3,4.-*
- ✓ *La Planificación Didáctica en el Jardín de Infantes. Las unidades didácticas, los proyectos y las secuencias didácticas. El juego trabajo. Laura Pitluk. Ed. Homo Sapiens. Capitulo 4 parte 1, Capitulo 5 parte 1. Año 2006, Octava Reimpresión Junio 2012.-*
- ✓ *Diseño Curricular 4 y 5 años C.A.B.A., Año 2000.-*

Fuentes Internet.

- ✓ <http://www.portalplanetasedna.com.ar/ajedrez.htm>
- ✓ <http://www.youtube.com/watch?v=-pNZm3-VTe4> **(Video enseñar Ajedrez con títeres y cuentos)**
- ✓ <http://ajedrezmagico.blogspot.com.ar/2008/02/como-ensear-ajedrez-nios-pequeos.html>
- ✓ <http://psicopedagogias.blogspot.com.ar/2008/03/el-ajedrez-cmo-ensear-su-prctica-y-que.html>
- ✓ <http://www.ajedrezescolar.es/2010/ajedrez-didactico-ensenanza-marina-rizzo-iii/>
- ✓ <http://www.ajedrezargentina.org/>
- ✓ <http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php>

- ✓ http://www.torre64.com/index.php?option=com_k2&view=item&id=1787:%C2%BFc%C3%B3mo-ense%C3%B1ar-ajedrez-a-un-ni%C3%B1o?