

IMPLANTACIÓN DEL AJEDREZ EN UN CENTRO DE PRIMARIA

Joaquín Fernández Amigo

M.ª Rosario Pallarés Porcar

PRAXIS

1617/2003

El ajedrez se considera un extraordinario medio para fomentar en nuestro alumnado aspectos cognitivos, de personalidad, sociabilidad y un sin fin de valores. En el presente trabajo se desarrolla una experiencia que se llevó a cabo en una escuela pública de Educación Infantil y de Primaria. Se implantó el ajedrez, primero como actividad extraescolar para pasar, posteriormente, a la integración en el currículo en horario escolar. Se han desglosado las actividades realizadas y se han expuesto los instrumentos para su implantación.

El ajedrez ha de ser primordialmente una ecreación

y no debe practicarse en detrimento de otras

y más serias actividades. Como un simple juego,

como un descanso de actividades importantes en la vida,

merece la más alta recomendación.

Paul Morphy (1837-1884). Primer campeón del mundo de ajedrez

1.

JUSTIFICACIÓN

Hace doce años, en el CEIP Pompeu Fabra de Parets del Vallès (Barcelona), se empezaron a realizar una serie de actividades alrededor del ajedrez ya que consideramos que es un extraordinario medio para fomentar en nuestro alumnado aspectos cognitivos, de personalidad, sociabilidad y un sin fin de valores. A lo largo de esta colaboración trataremos de exponer la implantación del ajedrez, primero como actividad extraescolar para pasar a la integración en el currículo en horario escolar, desglosaremos las actividades realizadas y ofreceremos instrumentos para su implantación, dado que podrían derivarse responsabilidades innecesarias en los miembros del equipo directivo.

Según el Reglamento Orgánico de Centros (ROC), Decreto 198/1996, de 12 de junio, específica en el artículo 16 (PRAXIS 5252/1996) sobre competencias del director:

c) Dirigir y coordinar todas las actividades del centro de acuerdo con las disposiciones oficiales vigentes y sin perjuicio de las competencias atribuidas a los órganos colegiados de gobierno.

d) Elaborar, con carácter anual, en el marco del proyecto educativo, la programación general del centro conjuntamente con el equipo directivo y

cuidar la elaboración, aplicación y revisión, cuando proceda, del proyecto curricular del centro y para su adecuación al currículo aprobado por el gobierno de la Generalidad.

...

o) Elaborar, conjuntamente con el equipo directivo, la memoria anual de actividades del centro y enviarla a la correspondiente delegación territorial del Departamento de Enseñanza, una vez el Consejo escolar del centro haya emitido el correspondiente informe.

En el artículo 17 (PRAXIS 5252/1996) especifica las competencias del jefe o jefa de estudios:

a) Coordinar las actividades escolares regladas, tanto en el seno del propio centro como con los centros públicos que imparten la educación secundaria obligatoria a los que esté adscrito. Coordinar también, cuando proceda, las actividades escolares complementarias y llevar a cabo la elaboración del horario escolar y la distribución de los grupos, de las aulas y otros espacios docentes según la naturaleza de la actividad académica, oído el claustro.

b) Coordinar las actividades extraescolares en colaboración con el consejo escolar del centro y las asociaciones de padres...

2.

CONTEXTUALIZACIÓN. NUESTRA ESCUELA

El CEIP Pompeu Fabra, es una escuela pública de Educación Infantil y Primaria que tiene en la actualidad 218 alumnos, está constituido por 6 cursos de Educación Primaria y 3 de Infantil. Se ubica en el centro del Ensanche de Parets del Vallès, localidad situada en el Vallès Oriental a 20 kilómetros de la ciudad de Barcelona. Su entorno es privilegiado, tranquilo, sin ruidos y en medio de unos equipamientos municipales excelentes. El CEIP Pompeu Fabra tiene tres edificios: un pabellón nuevo, donde se ubican la mayoría de las clases; un pabellón antiguo, recientemente remodelado y dos casas anexas, de las cuales se hacen usos diversos. La zona es eminentemente residencial, con la mayoría de casas unifamiliares, con sus correspondientes jardines que dan un ambiente muy agradable a la zona.

La escuela comenzó a funcionar en el curso 1969/70 y se amplió en el año 1983.

La plantilla está formada por un total de 16 profesores, la mayoría con destino definitivo, lo que favorece la coherencia y el seguimiento de los proyectos y formas de actuación.

El personal no docente está formado por una conserje, dos trabajadoras del servicio de limpieza, dos monitoras de guardería, cinco monitoras del servicio de comedor, a las que hay que añadir todo el monitoraje de las actividades extraescolares (informática, teatro, inglés, ajedrez, piscina y polideportivo).

3.

LOS ORÍGENES DE LA EXPERIENCIA

Con el fin de mejorar la imagen externa de la escuela y solventar la aguda crisis de matriculación, en el curso 1990-91 nos planteamos la necesidad de llevar a cabo una actividad que impactara en la sociedad, que fuera vistosa y a la vez tuviera ciertos valores educativos y una aplicación didáctica. Así nacieron numerosas actividades de ajedrez que proporcionaron al colegio una cierta imagen de prestigio y, con ello, un nuevo impulso a la matriculación.

En el patio de la escuela se hicieron numerosas competiciones con alumnos que, en su mayoría, a duras penas sabían mover las piezas y traían los tableros de su casa ya que en el colegio no había ni un solo tablero. Así nació el primer *cursillo*, enviando a las familias una circular como la que figura a continuación, explicando los objetivos de y las condiciones de éste y un boletín de suscripción. La respuesta fue positiva ya que se apuntaron alrededor de 40 alumnos.

CIRCULAR DE ACTIVIDADES DE AJEDREZ ENVIADA A LOS PADRES

CIRCULAR INFORMATIVA Núm. 4

ACTIVIDADES DE AJEDREZ. CURSO ____/____

Estimados padres:

Os informamos de las actividades de ajedrez y de las fechas aproximadas de su realización:

ACTIVIDADES INTERNAS	FECHAS
IX Ranking Pompeu	octubre
Cursillo de aprendizaje y profundización	noviembre
IX Liga escolar de ajedrez Pompeu Fabra	diciembre-enero-febrero
IX Torneo escolar de ajedrez Pompeu Fabra	febrero
VII Campeonato suizo de ajedrez Pompeu Fabra	marzo-abril
VI Campeonato de partidas semirrápidas	abril
VI Campeonato de partidas rápidas	mayo
IX Concurso de dibujo sobre el ajedrez	enero

VI Concurso de redacción y poesía sobre ajedrez	febrero
IX Ajedrez viviente Pompeu Fabra	mayo
V Gran Encuentro de ajedrez Pompeu Fabra	junio
Desafío al ordenador (en pequeños grupos rotativos)	todo el curso
ACTIVIDADES EXTERNAS	
FECHAS	
Juegos escolares: fase local	noviembre-diciembre-enero
Juegos escolares: fase comarcal	febrero-marzo
Juegos escolares: fase territorial	abril
Juegos escolares: fase final	abril
Juegos escolares por equipos	mayo
Encuentro Sant Gervasi. Mollet	junio
Encuentro Llibertat. Badalona	junio
Encuentro Turó. Montcada	junio

Estas actividades pueden variar las fechas según las convocatorias externas.

HORARIO DE LAS ACTIVIDADES EXTERNAS: MIÉRCOLES DE 12,30 A 13,30 horas.

Posibilidad de hacer alguna actividad esporádica los jueves o los miércoles por la tarde a partir de las 16,30 horas, se avisará previamente en función de los grupos de alumnos. Estamos pendientes de la disponibilidad horaria de los monitores. Cada grupo puede tener un horario diferente.

INSCRIPCIONES:

Se realizarán en las oficinas del Área de deportes del ayuntamiento, situadas en el Pabellón polideportivo. Los requisitos para apuntarse son los siguientes:

-- Para los alumnos nuevos (que no hayan participado en los juegos escolares en cursos anteriores): 2 fotografías tamaño carnet, fotocopia del DNI o del Libro de familia, fotocopia de la cartilla de la Seguridad Social, 2000 ptas. (12 euros).

-- Para alumnos que hayan participado otros años en los juegos escolares: 2000 ptas. (12 euros).

El horario para hacer las inscripciones es de 9,30 a 13 horas y de 16,30 a 18 horas.

Se aconseja hacer las inscripciones antes del día 6 de octubre.

NOTAS:

1. El calendario anterior puede tener alguna modificación, siempre se avisará a los niños con la suficiente antelación.
2. Los trofeos, premios, obsequios, regalos, etc., estarán en función de las disponibilidades económicas y de la donación de las instituciones de nuestro pueblo y de la subvención del AMPA de nuestra escuela.
3. Un jugador no presentado por la causa que sea perderá la partida.

4. Las partidas nunca podrán ser aplazadas.

5. Hace tres cursos se formó una comisión de ajedrez, si alguien está interesado en formar parte puede pasar por dirección a comunicarlo.

6. Las actividades internas finalizarán el día 12 de mayo con la celebración del IX Ajedrez Viviente Pompeu fabra, día en el que se entregarán los trofeos y regalos de las actividades realizadas a lo largo del curso.

La Comisión de Ajedrez

Parets del Vallès, 20 de septiembre de 1999

Recortar por la línea de puntos y entregarla al director

.....

ENCUESTA

El equipo de monitores y la comisión de ajedrez de la escuela queremos saber vuestra opinión sobre el funcionamiento del ajedrez en años anteriores para proceder a las mejoras que sean necesarias. Os pedimos que contestéis a estas preguntas:

1. ¿Qué pensáis del ajedrez del Pompeu?

2. ¿Qué mejorarías o cambiarías?

3. ¿Qué es lo mejor?

4. ¿Qué es lo peor?

Nombre y apellidos (opcional):

Muchas gracias por vuestra colaboración

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN A LAS ACTIVIDADES DE AJEDREZ

NOMBRE Y APELLIDOS: TELÉFONO:

DIRECCIÓN: CATEGORÍA:

CURSO:

AUTORIZACIÓN:

Don/Doña:

Autorizo a mi hijo/a:

A participar en las actividades de ajedrez programadas que se realizarán a lo largo del curso según circular núm. 4.

Firma del padre, madre o tutor:

Rápidamente surgieron los primeros problemas: faltaban tableros, que el AMPA compró. Posteriormente, en las clases de Plástica construimos un tablero magnético con una plancha metálica, un marco y piezas de madera y un imán pegado en el reverso; con *airon-fix* se recortaron los cuadros blancos y negros y se pegaron sobre la plancha metálica. La falta de tableros se suplió con la ayuda del club de ajedrez del pueblo, hasta que en el curso siguiente pudimos comprar los necesarios. A medida que fue pasando el tiempo formamos una sólida estructura para desarrollar este juego en sus diversas facetas: 30 relojes, 80 tableros con sus piezas, tres tableros murales magnéticos, vestidos, cascos, lanzas, escudos y toda la infraestructura para desarrollar el ajedrez viviente.

4.

EL AJEDREZ COMO ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Las primeras actividades se realizaron fuera de horario escolar en el colegio, de 12,30 a 13,30 horas y fueron las siguientes:

4.1.

CURSILLOS DE APRENDIZAJE

Se suelen dividir en dos niveles: *iniciación*, *avanzado* y a veces se formaba un grupo *intermedio*.

En el nivel de *iniciación* se explica la historia del ajedrez y los conceptos básicos del juego: el tablero (filas, columnas, diagonales, su posición --cuadro blanco a la parte inferior derecha-- la importancia de las casillas centrales), las piezas (descripción, movimientos y valor de cada una), como se empieza la partida y se sortea el color de las piezas, etc. Explicamos algunas aperturas elementales, el jaque al rey, el jaque mate, coronación del peón a octava, etc., y les damos consejos para mejorar el juego (evitar doblar peones, no sacar prematuramente la dama, etc.).

Algunos de los contenidos del nivel *avanzado* son los enroques corto y largo (características, condiciones, peligros), tomar al paso, el jaque a la descubierta, el doble jaque, jaque mate, tablas (acordadas, de ahogo, de repetición, jaque continuo, la regla de los cincuenta movimientos), las anotaciones (el método algebraico), los signos para apuntar, diversos tipos de aperturas: abiertas, cerradas y semiabiertas, consejos para el medio juego, los finales de partida, el gambito, la celada, la clavada y el reloj (uso y reglas).

4.2.

LAS COMPETICIONES

4.2.1.

En el ámbito interno

El ranking:

Es un listado de jugadores ordenados por potencia de juego en el que no

cuenta la edad. Se juega por sistema *liguilla* en grupos de cuatro jugadores en el cual el primero sube y el último baja de grupo y el segundo y el tercero permanecen en el mismo grupo. Este listado es muy útil cuando se trata de configurar los equipos de la escuela con las distintas categorías para competir en los Juegos escolares, en encuentros, en matches, etc. Esta clasificación se coloca en un panel del pasillo del colegio y se va variando a medida que se realizan las distintas competiciones programadas. El orden de enfrentamientos será el que figura en el apartado La Liga.

El estadiillo de organización consiste en ocho cuadros de doble entrada en los cuales se van colocando los jugadores en grupos de cuatro y un espacio para apuntar los resultados, la puntuación total y la clasificación, también figurará el número de jornada y la fecha.

La Liga:

Juegan todos contra todos por categorías: pre-benjamín (6 y 7 años), benjamín (8 y 9 años) y alevín (10 y 11 años). Se recogen los resultados en tablas de doble entrada, ejemplificamos el cuadro para siete y ocho jugadores, paralelamente se pueden hacer para cualquier número de jugadores:

Cuadro para recoger resultados de siete y ocho participantes:

Nº	APELLI DOS Y NOMB RE	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL CLASIFIC ACIÓN
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

La partida ganada se contabilizará como 1 punto, la perdida con 0 puntos y las tablas con 0,5 puntos; cuando se hayan jugado todas las partidas se suma el contenido de cada fila y se registrará el resultado en la columna TOTAL, posteriormente se realizará la clasificación de cada jugador. En caso de empate se contará el resultado del enfrentamiento entre los jugadores empatados, quedará primero el que haya ganado la partida entre ambos, en caso de tablas quedará primero el que hubiera jugado con negras.

El jugador en primer lugar jugará con blancas. El orden de enfrentamiento entre los jugadores será el siguiente:

Cuadro para siete y ocho participantes:

1ª Ronda:	1-8	2-7	3-6	4-5
2ª Ronda:	8-5	6-4	7-3	1-2
3ª Ronda:	2-8	3-1	4-7	5-6

4ª Ronda:	8-6	7-5	1-4	2-3
5ª Ronda:	3-8	4-2	5-1	6-7
6ª Ronda:	8-7	1-6	2-5	3-4
7ª Ronda:	4-8	5-3	6-2	7-1

Paralelamente se pueden realizar enfrentamientos para más o menos jugadores (existen tablas en el libro de Burdío de la bibliografía). No es aconsejable hacer grupos de más de doce participantes en el sistema liga, es preferible hacer grupos de menos jugadores y posteriormente enfrentar los primeros de cada grupo en una *liguilla* final.

Los tres primeros clasificados obtienen un trofeo y el resto, un obsequio por participación.

El torneo:

Es una competición sistema copa en la que se van eliminando los jugadores hasta llegar a un ganador por categoría. Los tres primeros clasificados reciben una medalla. El esquema organizativo consistiría en realizar un organigrama, tipo árbol, en el que la última rama sería el campeón y la penúltima los finalistas.

El perdedor de la final será el subcampeón, para el tercer puesto jugarán los jugadores perdedores de la segunda fase. Se pueden jugar partidas para hacer la clasificación final (a partir del cuarto puesto) con los jugadores eliminados.

El suizo:

Es una competición en la que juegan los jugadores de todas las categorías, en este sistema no importa la edad, solamente se tiene en cuenta el nivel de juego, de forma que al final de la competición los que tienen un mayor nivel de juego estarán en los primeros puestos y los que tienen menor nivel estarán en los puestos finales. Se aprovecha esta clasificación para elaborar el ranking (listado de jugadores por potencia de juego). Los enfrentamientos de la primera ronda se realiza por sorteo, en la segunda ronda se enfrentarán jugadores que tienen la misma puntuación. Se ha de especificar al principio el número de rondas que se jugarán. Para llevar un control de las partidas jugadas por un jugador así como los resultados obtenidos se hará servir un estadillo como el siguiente:

CAMPEONATO SUIZO DE AJEDREZ CEIP POMPEU FABRA. PARETS DEL VALLÈS			
NOMBRE Y APELLIDOS DEL JUGADOR/A :			
RONDA	OPONENTES	RESULTADOS	TOTAL
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

--

Para realizar los enfrentamientos existen en el mercado una serie de programas informáticos que facilitan la labor, en nuestro caso hemos utilizado: SwissPerfect y el Figaro (muy utilizado en el ámbito profesional).

Son muy frecuentes en este sistema los empates. Los criterios más utilizados para desempatar son los siguientes:

--

Acumulativo, consiste en ir sumando todas las puntuaciones acumuladas.

--

Resultado particular, en caso de tablas, gana el que haya jugado con negras.

--

Bucholz, sumando las puntuaciones finales de todos los oponentes.

--

Bucholz compensado, igual que el anterior pero descartando los resultados del mejor y peor oponente.

--

Por el mayor número de partidas ganadas.

--

Sonemborg-Berger.

Estos criterios quedan siempre a criterio de los organizadores de cada competición y puede variar.

Las semirrápidas:

La organización es la misma que el torneo pero limitando el tiempo a diez minutos por jugador. A los tres primeros clasificados se les entrega una placa grabada.

Las rápidas:

La organización es la misma que el torneo pero limitando el tiempo a cinco minutos por jugador. A los tres primeros clasificados se les entrega una placa grabada.

En todas las actividades programadas existe un estadillo de control de faltas de asistencia.

Los concursos:

a)

De dibujo: Los alumnos y alumnas han ido desarrollando las siguientes temáticas de ajedrez: El ajedrez en general, busquemos nuestra mascota, el rey, la dama, el alfil, el caballo, la torre, el peón, el reloj, el tablero y el ajedrez viviente. Después de realizar voluntariamente en sus casas un dibujo sobre la temática elegida se realiza una exposición en la que las familias votan los dibujos con una papeleta de votación como la siguiente y se obtienen los ganadores de cada categoría.

(MODELO DE PAPELETA DE VOTACIÓN)
PAPELETA DE VOTACIÓN

AJEDREZ: «La dama del ajedrez»			
CATEGORÍAS	1^{er} preferido	2^o preferido	3^{er} preferido
Pre-benjamín			
Benjamín			
Alevín			

Previamente se lanzan las siguientes bases: (ejemplificamos la dama del ajedrez)

IV CONCURSO DE DIBUJO SOBRE EL AJEDREZ Tema: «La dama del ajedrez»

La dama del ajedrez es la madre de las piezas y la esposa del rey. Es la pieza que más fuerza tiene, su valor es el más alto. Se puede desplazar por todo el tablero y en todas las direcciones, pero no puede saltar por encima de otras piezas ni de su equipo ni del equipo contrario. Esta pieza se hace respetar mucho, su presencia impone mucho respeto. Recordad que es una hermosa y gran señora que tiene una corona muy elegante, pero sin cruz y va muy bien vestida. A veces también le llamamos «reina». Al principio de la partida está al lado de su marido: el rey y no se separa de él hasta que no se hacen unos cuantos movimientos.

De acuerdo con esta información y todos los detalles que vosotros sepáis, debéis hacer UNO O DOS DIBUJOS sobre este tema de acuerdo con las siguientes

BASES

1. Cada participante podrá presentar uno o dos dibujos originales.
2. Se podrá participar en las categorías: pre-benjamín, benjamín y alevín.
3. Habrá tres premios por categoría: una placa grabada y un lote de material escolar.
4. Los dibujos estarán expuestos entre el _(día)_ y el _(día)_ de _(mes)_____.
5. Las votaciones de los dibujos se hará popularmente entre: profesores, padres, alumnos, personal no docente, etc.
6. Los premios se repartirán el día de la celebración del Ajedrez Viviente.
7. La admisión de dibujos será del _ (día)_ al _(día)_ de _(mes)_____.
8. En cada dibujo ha de figurar un *slogan*, frase, título, etc.
9. En cada dibujo ha de figurar los datos del participante: nombre, apellido, dirección, teléfono, edad, curso y categoría y se escribirá en el reverso del dibujo. Se repartirá hoja modelo.
10. Los primeros premios de cada categoría se publicarán en nuestra revista y se expondrán en nuestra web.
11. Todos los dibujos presentados quedarán en poder del colegio y se hará un dossier con todos ellos. Los tres primeros clasificados de cada categoría se colocarán en los cuadros del pasillo inferior del pabellón nuevo del colegio.
12. El hecho de concursar implica la aceptación de estas bases.

13. Posiblemente haya un pequeño obsequio por el hecho de concursar.

La Comisión de ajedrez

Parets del Vallès. __ (día) de __ (mes) de __ (año)

b)

De redacción: Consiste en inventar una historia y dar vida a los protagonistas del ajedrez (piezas, tablero, reloj, etc.). Se realiza en las modalidades de prosa y verso. El jurado lo forman profesores, padres, madres y alumnos. Los ganadores obtienen un lote de material escolar relacionado con la escritura (libretas, bolígrafos, lápices, etc.) y una placa grabada.

Para animar la participación se envió la siguiente circular:

CONCURSO DE REDACCIÓN SOBRE EL AJEDREZ En este concurso de redacción sobre el ajedrez queremos poner al alcance de los alumnos interesados una herramienta que fomente su imaginación y su expresión vivencial alrededor del ajedrez. Hemos pensado que en este curso sería bueno, siguiendo la línea de cursos anteriores, de hacerlo sobre el tema: _____ (por ejemplo el alfil del ajedrez) _____. Los trabajos se presentarán con buena letra y sin faltas de ortografía, limpios y pulidos.

En este concurso regirán las siguientes:

BASES

1. Cada participante podrá presentar un solo trabajo original.
2. Se podrá participar en las categorías: pre-benjamín, benjamín y alevín.
3. Habrá tres premios por categoría: una placa grabada y un lote de material escolar.
4. El jurado estará formado por: profesores, padres, alumnos y personal no docente.
5. Los premios se repartirán el día de la celebración del Ajedrez Viviente.
6. La admisión de los trabajos será del __ (día) al __ (día) de __ (mes) ____.
7. En cada trabajo ha de figurar un título.
8. En cada trabajo ha de figurar los datos del participante: nombre, apellido, dirección, teléfono, edad, curso y categoría y se escribirá en el reverso del trabajo.
9. Los primeros premios de cada categoría se publicarán en nuestra revista y se expondrán en nuestra web.
10. Todos los trabajos presentados quedarán en poder del colegio y se hará un dossier con todos ellos.
11. Los trabajos se pueden presentar en castellano o en catalán.
12. El hecho de concursar implica la aceptación de estas bases.
13. Posiblemente haya un pequeño obsequio por el hecho de concursar.

La Comisión de ajedrez

Parets del Vallès. __ (día) de __ (mes) de __ (año)

Exponemos unos ejemplos de redacciones realizadas en prosa:

El peoncito y la dama Hace muchos y muchos años había un peoncito y una dama y el peoncito le dijo a la dama ¿puedo ir a regar la planta? y la dama le dijo que sí y se equivocó y regó la cabeza del alfil. Mamá, ¿puedo ir a jugar al tablero de ajedrez?, no porque eres muy pequeñito. Entonces, ¿puedo ir a jugar con la tierra? Y se volvió a confundir y cogió la torre del ajedrez. Y la torre le dijo: Que soy la torre del ajedrez, no el cubo de jugar a hacer castillos de arena. Y el peoncito le dijo: perdón.

Y volvió con la dama y le dijo: ¿puedo ir a jugar con el caballo? Sí, pero ten cuidado, a ver si te da una patada como la semana pasada. Sí ya iré con cuidado. Y... se volvió a confundir y cogió el caballo del ajedrez y dijo: siempre me estoy equivocando y empezó a llorar, iiiuaaaahhh!!!, iiiuaaaahhh!!!... Y la dama le dijo: no llores más. Y al cabo de un rato le dijo el peoncito a su padre el rey: papá, puedo jugar en el tablero del ajedrez? Sí le dijo el rey y el peoncito gritó: iiiViva!!! Muchas gracias, pero la mamá no me deja. Tranquilo le dijo el rey y le gritó a la dama: ¿Qué quieres, dejamos a nuestro hijo jugar en el tablero de ajedrez? Y la dama dijo: No. Y el rey dijo: Sí. No, sí, no, sí, no, sí... y empezaron a pelearse y cuando acabaron de pelearse dijeron: De acuerdo y fueron al tablero del ajedrez e hicieron una partida muy emocionante y ganó el color del peoncito y dijeron: iiiViva!!!, y vivieron felices y comieron perdices.

Autor: Héctor Jiménez Álvarez

2º de Primaria (7 años)

Los juegos ajedrolímpicos El pueblo de Ajedriworld blanco era pequeño, de 16 casas, pacífico, tranquilo y, ante todo, divertido. Así era hasta que la gente de Black City los atacaron para adueñarse de sus tierras, ricas en vegetación y agua. Desde aquel día estaban en continua lucha, hasta que el rey blanco tuvo una idea. Pensó que podrían organizar una competición entre ellos, para ver quien se quedaba con las tierras. Así pues, a la mañana siguiente se lo comunicó al Rey Negro que aceptó muy satisfecho.

Nos apostamos el todo por el todo –F dijo el Rey Blanco. Estos serán los equipos: los peones jugarán a hockey, los alfiles harán el salto con pértiga, los caballos correrán los 100 metros lisos, las torres competirán en judo, las damas tirarán con arco y los reyes seremos jueces.

Entonces todos empezaron a entrenarse en su modalidad hasta que llegó el gran día. El estadio estaba rebosante de gente. Hacía un día ideal para unos juegos así. La Dama Negra llevó la antorcha.

Los primeros en participar fueron los peones jugando a hockey. Los Blancos llevaban el stick color azul y los Negros rojo. El partido duraría quince minutos pues al anochecer los juegos deberían estar terminados. El primer gol fue de los Black City, los dos siguientes de los Blancos y al último minuto los Negros empataron con un impresionante gol, quedando así empatados.

Los siguientes fueron los Alfiles, los Blancos con su pértiga azul y los Negros con su roja pértiga. El salto de los Blancos fue espectacular y los Black City no fueron menos saltando los tres metros limpiamente. El público entusiasmado aplaudía sin cesar.

A continuación salieron los Caballos. El Blanco corría veloz y ágilmente. El negro iba en cabeza rápido como un rayo. A pocos metros de la meta, el Blanco aprovechó una curva para alcanzarle y... ¡Entraron juntos! El público, atónito, aplaudía más que nunca.

Seguidamente entraron las Torres y se colocaron en el talami. En cuanto sonó el gong empezaron a luchar. Pero la pelea no pudo acabar porque estaba anocheciendo y aún quedaba la última prueba, aunque de todas las maneras las Torres estaban igualadas en fuerza. Para finalizar los juegos salieron las Damas con sus correspondientes arcos y flechas. Se colocaron a diez metros de sus dianas tirando un total de cinco flechas, dando todas en el blanco. Así los juegos finalizaron con otro empate.

Entonces los reyes, viendo que eran igual de fuertes, decidieron vivir juntos en una misma tierra y afrontar cualquier peligro juntos.

Autor: Miguel Martín Romero

5º de Primaria. 11 años

c)

De poesía: Paralelamente al concurso de redacción, se realizó el de poesía, he aquí algunas muestras:

iii Ajedrez, ajedrez

Pompeu, Pompeu!!!

En el tablero, el rey,

siempre pone la ley.

A su lado, la dama,

casi siempre gana.

Protegidos por el alfil,

siempre mira de perfil.

iSalta, salta caballito,

que te comerás el peoncito!.

iCorre, corre, corre,

que te comen la torre!

Y... si a ajedrez quieres ganar,

al Pompeu te has de apuntar

Autor: Comisión de ajedrez

CEIP Pompeu Fabra. Parets del Vallès

La imaginación

En mi casa me siento bien,

miro al suelo y veo un tablero de ajedrez;

muchas partidas podré hacer.

Y aquí es donde la imaginación he de usar,

a las figuras vida he de dar.

Y un ajedrez viviente me gustaría ver.

La figuras colocadas están,

pero yo aquí no juego bien,

ya que sola es muy aburrido;

esto en el Pompeu sería más divertido.

El rey con su reina en su mansión,

tienen torreones, con caballos y alfiles,

también están todos sus peones,

que son sus defensores

Autora: Alba Martos Martos

5º de Primaria. 11 años

d)

De fotografía: Contando con la colaboración de los padres, los estudiantes toman fotografías relacionadas con el ajedrez, se exponen y se votan las mejores. Un jurado formado por representantes de las casas de fotografía del pueblo ratifican o modifican el resultado de la votación popular. Previamente se envía a las familias una circular con el siguiente texto:

I CONCURSO DE FOTOGRAFÍA SOBRE EL AJEDREZ POMPEU FABRA La Comisión de Ajedrez del CEIP Pompeu Fabra convoca el I Concurso de Fotografía sobre el ajedrez, bajo el lema: «Ajedrez, una visión particular» con el fin de premiar las mejores fotografías sobre ajedrez. Se pueden relacionar con cualquier aspecto: escuela, arte, paisaje, diversión, familia, etc.

BASES:

1. Las fotografías han de ser inéditas, en color, blanco y negro y de forma vertical u horizontal.
2. El tamaño será cualquiera de los formatos habituales: 15 x 10 o 20 x 15
3. Se presentarán dentro de un sobre con una numeración y un título de cada fotografía. En el sobre figurarán los datos del autor: nombre y apellidos, dirección y teléfono.
4. Pueden participar alumnos, padres, madres y familiares de los alumnos, así como personas externas a la escuela.
5. Se entregarán los negativos y un original.
6. No se devolverán ni los originales ni los negativos.
7. Plazo de entrega: Antes del ___(día)___ de ___(mes)___ de ___(año)___
8. Con las fotografías entregadas se hará una exposición en la escuela.

<p>9. Habrá tres premios relacionados con la fotografía o en metálico.</p> <p>10. Las fotografías ganadoras saldrán publicadas en el boletín que se editará para celebrar el 10º aniversario del ajedrez del Pompeu.</p> <p>11. El jurado estará formado por miembros de la Comisión de ajedrez y de las casas de fotografías del pueblo que ratificarán o modificarán el resultado de la votación popular.</p> <p>La Comisión de ajedrez</p> <p>Parets del Vallès, ____(mes)____ de ____(año)____</p>

Ejercicios de tests:

Consiste en la resolución de ocho problemas semanales, dando una posición en un diagrama. Se les pide a los alumnos que escriban la mejor o mejores jugadas, la mayoría son del tipo: mate en 1, en 2, en 3... Cada ejercicio bien resuelto vale un punto. Se establecerá una clasificación, que estará colgada en el tablón de anuncios; al final del curso los tres primeros clasificados obtendrán un obsequio.

4.2.2.

En el ámbito externo

Fase local:

Es una competición que se realiza en el Pabellón de Deportes y que enfrenta a los jugadores de todos los colegios del pueblo en las diversas categorías. Se juega en diversas fases por el sistema Liga. Los primeros clasificados van a la fase comarcal y reciben una medalla por parte del Área de Deportes del ayuntamiento de la localidad.

Fase comarcal:

La realizan los mejores jugadores de los pueblos de la comarca. Normalmente pasan a comarcales los tres primeros clasificados de cada categoría pero se deja una cierta flexibilidad. Los dos primeros de cada categoría pasan a la fase territorial.

Fase Territorial:

Participan los mejores jugadores de todas las comarcas de la provincia (en Barcelona, excepto la capital). Los campeones de esta fase pasan a la final de Cataluña.

Fase Final:

La juegan los campeones de la fase territorial. El premio es la estancia en un hotel con todos los gastos pagados durante los cinco días que dura la

competición.

Las sedes de las diferentes fases suelen ser variables. Todas ellas están dentro de los Juegos deportivos escolares de Cataluña organizados por la Dirección General del Deporte de la Generalitat de Cataluña. Según su normativa, cada deportista ha de presentar la Afiliación a la Mutualidad General Deportiva o deberán acreditar ser beneficiarios de la Seguridad Social y también han de justificar la edad mediante DNI, pasaporte individual, Libro de familia o Libro de escolaridad.

Antes de desarrollar cada jornada en cualquier fase, se envía a los jugadores el siguiente recordatorio:

Jugadores: Recordad, que el próximo sábado, día ___ de ___(mes)___ se celebrará la ___(orden)___ jornada de la fase ___ (local, comarcal, territorial o final)___ en ___ (lugar) a partir de las ___ horas. Los jugadores deben ser recogidos por los padres al finalizar las partidas. Se ruega la máxima puntualidad.

Debéis llevar el chándal o el equipo corto de la escuela. Según normativa, los jugadores que no se presenten en la primera ronda serán eliminados, haciendo emparejamientos nuevos entre los jugadores que no tengan adversario.

La Comisión de ajedrez

Los encuentros (Trobades):

Son encuentros entre colegios que compartimos la misma pasión por el ajedrez, entre los que organizamos pequeñas competiciones en un tono festivo, desdramatizando los resultados y coincidiendo con otros eventos como el fin de curso o la fiesta de las AMPAS. El objetivo es pasar unos momentos agradables y divertidos en torno al tablero de ajedrez, cuyo efecto socializador está fuera de toda duda.

A modo de ejemplo exponemos una serie de instrumentos organizativos, aplicados en los cinco encuentros que realizamos en nuestro colegio:

Modelo de carta de invitación: Parets del Vallès, ___ de ___ de ___

Por la presente, os comunicamos que el próximo día ___ de ___(mes)___ (día de la semana), a partir de las ___ de la tarde, se celebrará en el patio de nuestra escuela el ___ Gran Encuentro Escolar de Ajedrez Pompeu Fabra en las categorías pre-benjamín, benjamín y alevín con equipos de 4 jugadores/as.

Para organizar este encuentro (en el cual está prevista la participación de más de 100 jugadores), sería necesario que cubrierais la hoja adjunta, poniendo los equipos participantes con los nombres de los jugadores.

Vuestra respuesta la debéis dirigir al organizador del encuentro Sr. _____ o comunicarlo a los teléfonos _____ (escuela) y _____ (particular). El listado de jugadores lo podéis hacer llegar al fax: _____ o al correo electrónico de la escuela: _____ o particular: _____.

Esperando vuestra presencia, recibid nuestro más cordial saludo.

Firmado:

El organizador

<p>Modelo de normativa: ____ GRAN ENCUENTRO ESCOLAR DE AJEDREZ POMPEU FABRA</p> <p>NORMATIVA</p> <p>1. Las escuelas invitadas podrán participar con equipos de cuatro jugadores en cada una de las siguientes categorías: pre-benjamín, benjamín y alevín.</p> <p>2. Los delegados presentarán una lista de jugadores por categorías debidamente cumplimentada y documento acreditativo de su edad (DNI, fotocopia del libro de familia, pasaporte, etc.).</p> <p>3. Este Gran Encuentro de Ajedrez Pompeu Fabra se jugará el viernes día ____ de _____ de _____ a partir de las ____ horas. Se ruega puntualidad. Los delegados con sus jugadores se deberán presentar quince minutos antes. El horario será el siguiente:</p> <p>-F De 18 a 19 horas: Primera ronda.</p> <p>-F De 19 a 19,30 horas: Merienda.</p> <p>-F De 19,30 a 20,30 horas: Segunda ronda.</p> <p>-F 20,45 horas: Entrega de premios.</p> <p>4. Los jugadores alevines participarán en la modalidad de ajedrez activo, con 20 minutos de tiempo por jugador. No será obligatorio apuntar las partidas. No habrá <i>finish</i>.</p> <p>5. Los jugadores pre-benjamines y benjamines jugarán dos partidas cambiando el color de las piezas. Si un jugador gana las dos partidas se apuntará un punto, si cada jugador gana una partida se apuntará medio punto. Si un jugador pierde las dos partidas se apuntará 0 puntos. Si alguna partida no ha acabado en el tiempo establecido se pondrá un reloj con 5 minutos por jugadora <i>finish</i>.</p> <p>6. El sistema de emparejamiento se hará por sorteo y cada equipo jugará el mismo número de partidas con blancas que con negras.</p> <p>7. En caso de empate en la clasificación final se aplicará el sistema holandés consistente en sumar las victorias de los primeros tableros, así la victoria del primer tablero vale 4 puntos, la del segundo vale 3, la del tercero vale 2 y la del cuarto 1 punto, en caso de tablas será la mitad de esta puntuación.</p> <p>8. Habrá trofeos para los tres primeros equipos clasificados de cada categoría.</p> <p>9. Este encuentro se regirá por la normativa de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) y de la FCE (Federación Catalana de Ajedrez). Cualquier reclamación será resuelta por el Comité organizador.</p>
--

Modelo de listado de participantes

RELACIÓN DE JUGADORES QUE PARTICIPARÁN EN EL ____ GRAN ENCUENTRO ESCOLAR DE AJEDREZ POMPEU FABRA DE PARETS DEL VALLÈS

ESCUELA:	POBLACIÓN:
DIRECCIÓN:	RESPONSABLE:
TELÉFONO FIJO:	TELÉFONO MOVIL:
FAX:	E-MAIL:

CATEGORÍA PRE-BENJAMÍN	
Tablero 1:	Tablero 2:
Tablero 3:	Tablero 4:
Reserva:	

Se haría lo mismo con las categorías benjamín y alevín

También se adjuntará un cartel del encuentro.

Los matches:

Son encuentros entre dos colegios o entidades que se citan en una determinada fecha y juegan una serie de partidas. Un modelo para recoger los resultados sería el siguiente:

FECHA		
Match Montmeló -Pompeu Fabra-Parets		
Primera Ronda		
Nombre y apellidos. Montmeló	Resultados	Nombre y apellidos. Pompeu Fabra. Parets
	-	
	-	
	-	
	-	
TOTAL		TOTAL

Se realizará un cuadro similar para la segunda ronda

Resultado final

Montmeló	-	Pompeu Fabra- Parets

De cara a evitar responsabilidades a los equipos directivos es necesario que, en cada salida o actividad extraescolar, los padres firmen una autorización cuyo modelo podría ser el siguiente:

<p>ENCUENTRO DE AJEDREZ EN _____ Fecha: Hora: Hora de salida del colegio:</p> <p>Dirección del encuentro:</p> <p>Jugador/a: Categoría: Tablero: Equipo:</p> <p>AUTORIZACIÓN</p> <p>Don/Doña: _____, padre, madre o tutor del niño/a: _____, autorizo a mi hijo/a a participar en el encuentro de ajedrez del _____ que se celebrará el próximo día _____</p>
--

Firmado:

PD: Esta autorización se entregará antes del día _____. No podrá participar en el encuentro ningún niño/a que no haya entregado esta autorización firmada. El medio de transporte correrá a cargo de los padres.

NOTA: Esta actividad se realizará fuera de horario escolar, por lo tanto la RESPONSABILIDAD estará a cargo exclusivamente de los padres.

SE RUEGA PUNTUALIDAD

La Comisión de ajedrez

5.

EL AJEDREZ INTEGRADO EN EL CURRÍCULUM

Estudios soviéticos de principios de siglo demuestran que el ajedrez desarrolla la inteligencia y, en muchos países, se contempla como asignatura optativa. En Venezuela se aplica, en el ámbito oficial, desde 1983, un novedoso programa de enseñanza, llamado «Proyecto Ajedrez», que utiliza el ajedrez como herramienta para el desarrollo del intelecto. La intención de los autores al tratar de implementar este programa, a través de las aulas e integrado en el currículum, no es solamente que los niños aprendan el juego sino, fundamentalmente, que aprendan a razonar, que el proceso lógico que aplican en el tablero lo apliquen a otros aspectos de la vida.

Las virtudes que propicia el ajedrez con su práctica continuada son innumerables: concentración, imaginación, previsión, memoria, voluntad, creatividad, intuición, planificación, prudencia, capacidad de cálculo, etc.

Con estas premisas, nuestro colegio desarrolla un proyecto desde 1996, que consiste en utilizar el ajedrez como hilo conductor, para enseñar las asignaturas del currículum escolar, el cual se ha aplicado a lo largo de los últimos seis años en la clase de primero y otros tres años en segundo de Primaria a razón de una sesión semanal de 45 minutos de duración. Como extraescolar se ha aplicado en todos los cursos de Primaria; incluso un curso se aplicó también a un grupo de preescolar 5 años y, en cinco cursos, a los cursos de 7º y 8º de la extinta EGB. Aprovechamos la fascinación que origina el ajedrez para hacer que el aprendizaje de las asignaturas sea más fácil y ameno. De manera muy esquemática, lo utilizamos en el área de matemáticas con conceptos geométricos en el tablero y operaciones aritméticas con los valores de las piezas. En el área de Ciencias Sociales explicamos la historia del ajedrez en paralelo con la historia de la humanidad; en Visual y Plástica dibujamos piezas o aspectos relacionados con el juego; en Lenguaje inventamos historias cuyos protagonistas son las piezas, etc.

La utilidad pedagógica del ajedrez no admite dudas, los niños y niñas comprenden todo con mayor facilidad, el colegio da una excelente imagen y los padres y madres están sumamente satisfechos. No es la panacea que resuelva todos los problemas escolares, ni mucho menos, pero sí un excelente instrumento aplicado con éxito en nuestras aulas desde hace ya algún tiempo.

EJEMPLIFICACIÓN DE PROGRAMACIÓN DE AJEDREZ INTEGRADO EN EL CURRÍCULUM

TEMPORALIZACIÓN	CONTENIDOS GENERALES	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	MATERIAS ÀREAS
1ª Semana. Octubre	Pequeña historia del ajedrez. Estudio del tablero.	Numeración. Letras. Casillas. Colocación. Filas. Columnas. Diagonales. Flancos.	Sociales. Matemáticas. Organización espacial.
2ª Semana. Octubre	Conocimiento de las piezas. Colocación.	Blancas/Negras. Posición de las damas. Primeros movimientos.	Matemáticas. Razonamiento lógico.
3ª Semana. Octubre	El peón. Movimientos. Tomar con el peón.	Salida. Movimientos posteriores. Movimiento de tomar (diagonal).	Razonamiento lógico.
4ª Semana. Octubre	Juegos con los peones.	¿Quién llegará hasta la otra parte del Tablero?	Razonamiento lógico.
1ª Semana. Noviembre	El caballo. Movimientos.	Forma L. Estudio. Saltar. Buscar Nombres que empiecen por L.	Lenguaje. Orientación Espacial.
2ª Semana. Noviembre	Movimientos combinados. Caballo-peón. Juegos peón-caballo.	Partidas con peón-caballo. ¿Quién Comerá más piezas?	Orientación espacial.
3ª Semana. Noviembre	El alfil. Movimientos.	Concepto de diagonal.	Orientación espacial. Matemáticas.
4ª Semana. Noviembre	La torre. Movimientos.	Movimientos horizontales y verticales.	Orientación espacial.
1ª Semana. Diciembre	La dama. Movimientos.	Movimientos combinados horizontal, Vertical y diagonal.	Orientación espacial.
2ª Semana. Diciembre	El rey. Movimientos.	Todas las direcciones.	Lateralidad.
3ª Semana. Diciembre	Jaque y jaque mate.	Condiciones. ¿Cuándo es jaque mate?	Razonamiento.
1ª Semana. Enero	Valor de las piezas.	P=1, D=9, T=5, A=3, C=3. Ejercicios de sumas y restas con el valor de las piezas.	Calculo mental. Matemáticas.
2ª Semana. Enero	El enroque corto.	Condiciones para enrocar. Finalidad.	Razonamiento lógico.
3ª Semana. Enero	Comienzo de una partida.	Reglas para empezar una partida. Introducción a las aperturas.	Razonamiento lógico.
1ª Semana. Febrero	El medio juego.	Reglas generales.	Razonamiento lógico.
2ª Semana. Febrero	Final de partidas.	Mates básicos.	Razonamiento lógico.
3ª Semana. 4ª Semana	Dibujo.	Características.	Plástica.

Febrero			
1ª y 2ª Semana. Marzo	Redacción.	Construcción de frases cortas. Buscar argumentos de historias.	Lengua.
3ª Semana. Marzo	Juego de los barquitos.	Introducción a la anotación.	Matemáticas.
4ª Semana. Marzo	Juego de los barquitos con el tablero mural magnético.	Anotaciones.	Matemáticas.
Tercer trimestre	Práctica de partidas y repaso de los contenidos dados en el 1º y 2º trimestres.	Pequeños campeonatos de aula y entre aulas.	

6.

LA VINCULACIÓN CON EL PLAN ANUAL DE CENTRO (PAC)

Con el fin de cubrir responsabilidades ha de figurar en el PAC y aprobarlo por el consejo escolar del centro diferentes aspectos de las actividades como las siguientes:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS/ACCIONES	RESP.	TEMP.	RECURSOS
Objetivos de innovación y mejora			
Continuar con la implantación de la enseñanza del ajedrez como eje transversal en las clases de 1º y 2º de Educación Primaria.	Comisión de ajedrez. Tutoría	Todo el curso etc.	Tableros, murales, relojes, fichas, piezas,
Comisión de ajedrez			
Continuar desarrollando las actividades de ajedrez (según Circular n.º 4). Ver páginas 4 y 5.	Comisión de ajedrez.	Todo el curso.	Tableros, murales, relojes, fichas, piezas, etc.
Mantener relación con la Federación Catalana de Ajedrez.	Comisión de Ajedrez.	Todo el curso.	Cartas, circulares, teléfono, fax, correo electrónico, etc.
Mantener relación con el Club Asociación Paretana de Ajedrez.	Comisión de Ajedrez.	Todo el curso.	Cartas, circulares, teléfono, fax, correo electrónico, etc.
Mantener relación con otras escuelas o instituciones de la comarca, provincia, comunidad autónoma y España que desarrollan esta actividad.	Comisión de ajedrez.	Todo el curso.	Cartas, circulares, teléfono, fax, correo electrónico, etc.
Dar a conocer las experiencias desarrolladas en nuestra escuela respecto al ajedrez mediante la publicación de artículos en revistas	Comisión de ajedrez.	Todo el curso.	Cartas, circulares, teléfono, fax, correo electrónico, etc.

de educación y de ajedrez, así como en diarios de carácter general y en nuestra web.			
Continuar fomentando el funcionamiento de la comisión mixta de ajedrez con la participación de padres, madres, profesores, alumnos, monitores y Área de deportes municipal.	Comisión de ajedrez.	Todo el curso.	Convocatorias, circulares, teléfono, fax, correo electrónico, etc.
Fomentar la participación de nuestros alumnos en las diversas actividades programadas por el Área de deportes del ayuntamiento.	Comisión de ajedrez.	Todo el curso.	Cartas, circulares, teléfono, fax, correo electrónico, tablones de anuncios, etc.
Dar más autonomía a los monitores de ajedrez de forma que cada uno se responsabilice de su grupo.	Comisión de ajedrez.	Todo el curso.	Circulares, tablones de anuncios, Reglamento de Régimen Interno, etc.

7.

AJEDREZ PARA NIÑOS DE CINCO AÑOS

En principio, parece que el ajedrez sea una actividad demasiado complicada para niños de tan solo cinco años, pero la experiencia realizada en nuestro colegio demuestra que puede ser un instrumento muy valioso para trabajar ciertas habilidades. Se desarrolló en horario de 12,30 a 13,30 horas y a petición mayoritaria de los niños de esta edad motivados por su interés por el juego, quizás arrastrados por el éxito de estas actividades en el colegio. Se actuó sobre un grupo de 15 alumnos (9 niños y 6 niñas) con un nivel intelectual medio, no habiendo casos graves de aprendizaje. Se realizó una programación adecuada a esta edad y con una metodología activa, lúdica y manipulativa en la que el niño es el protagonista directo. Los niños de esta edad ya empiezan a estar preparados para enfrentarse a las exigencias culturales de la escuela y de la sociedad, ya que en la mayoría de casos ya llevan dos años de rodaje escolar, existe ya una cierta estabilidad emocional pues desaparecen las rabietas y los enfados sin fundamento típicos de los primeros años de escolaridad. Empieza a actuar en comunidad, mediante juegos sociales y trabajos escolares comunes. Existe un interés creciente por las reglas del juego, aparece el concepto de justicia y los tramposos son excluidos sin piedad del juego. Partimos, pues, del nivel 0, ya que no tienen adquirido ningún concepto de ajedrez, por lo tanto, es preciso comenzar haciendo un trabajo integrado en psicomotricidad fina, orientación espacial, esquema corporal y razonamiento lógico-matemático que se debería hacer en la propia clase en colaboración con la profesora tutora. Una vez realizado este trabajo previo empezamos a trabajar con las piezas y el tablero.

Sobre papel cuadriculado de 6 mm y apaisado se realizaron las siguientes fichas:

•F

Dominio del cuadro: Primero trabajamos el cuadro con las baldosas de la clase.

•F

Dominio de las filas: Dando el perfil de las filas (de izquierda a derecha) punteadas, el alumno las pintará con los colores primarios (rojo, azul, amarillo y también el negro).

•F

Dominio de las columnas: Dando el perfil de las columnas, los niños las pintan con esos mismos colores.

•F

Construcción del tablero: Aplicando diversas técnicas:

--

Gomets (pegatinas de diversas formas, tamaños y colores).

--

Trenzado, sobre una cartulina blanca se realizan unos cortes de la anchura del cuadro del tablero, se recortan unas tiras de cartulina negra y se van introduciendo por la parte superior e inferior de los cuadrados.

--

Dominio de la diagonal: Trazar la diagonal en todos los cuadrados de una fila, dejando dos cuadros por el medio, de derecha a izquierda y viceversa.

--

Bloques lógicos: Se trata de sustituir las figuras geométricas por figuras de ajedrez grandes y pequeñas, haremos tarjetas para trabajar los atributos que serán las siluetas de las figuras de ajedrez, color blanco y negro, grande y pequeño. Se les pide a los niños que, con dificultad creciente, seleccione aquellas piezas que le indican en las tarjetas de atributos.

--

Lateralidad: Esquema corporal. Trabajo que se hará en el aula de psicomotricidad para pasar a realizar las fichas correspondientes (sobre

papel cuadriculado, a partir de un punto marcado, trazar líneas rectas siguiendo unas instrucciones).

--

Laberintos: Construir laberintos teniendo como soporte el tablero mural.

Las **sesiones** de la experiencia serían las siguientes:

1ª Sesión: Curiosidades. Pequeña historia del ajedrez. Se entabla un coloquio sobre un libro de imágenes o un cómic que está colgado en el pasillo, en el que aparece la historia y curiosidades del ajedrez con un lenguaje adecuado.

2ª Sesión: Presentación del tablero: Primero se presenta el tablero que hay pintado en la calle a la entrada del colegio y que lo utilizamos para desarrollar el ajedrez viviente ($8 \times 8 = 64 \text{ m}^2$), posteriormente pasaremos al tablero mural magnético ($1 \times 1 = 1 \text{ m}^2$) y, finalmente, al tablero de mesa ($40 \times 40 = 1600 \text{ cm}^2 = 0,16 \text{ m}^2$). Después, cada niño podrá manipular el de mesa, el de viaje y el de miniatura.

3ª Sesión: Filas. Columnas. Colocados los niños al azar sobre un cuadrado del ajedrez pintado en la calle, al sonar la música comenzarán a caminar hacia delante sólo por la fila que corresponda. Con el silencio se pararán y harán un giro de 180° . Cuando vuelve a sonar la música repetirán el ejercicio.

4ª Sesión: Las piezas. Nombre y valor de cada una. Se hace una silueta tamaño folio y se van colocando en la pared con un cartel con su nombre, al lado colocaremos una pieza real.

5ª Sesión: El peón. Movimientos. En el tablero de la calle, los niños se colocarán en el sitio que se han de colocar los peones y a golpe de palmada realizarán sus movimientos. Luego pasarán al tablero mural magnético y posteriormente al tablero de mesa. Está prohibido dar la vuelta y sólo pueden ir por su camino (columna).

6ª Sesión: El caballo. Se trabaja con una plantilla hecha en cartulina en forma de L variando su posición y marcando los tres tiempos y diciendo CA-BA-LLO. A medida que van asimilando el movimiento se irá quitando la plantilla. En caso de error se vuelve a utilizar.

7ª Sesión: El alfil. En el ajedrez de la calle, cuatro niños serán alfiles. Posteriormente se rotará. Pueden caminar lo que quieran, pero no se pueden hacer curvas y no se puede salir del color de la carretera correspondiente (blanca o negra). Posteriormente se pasará al mural y al de mesa.

8ª Sesión: La torre. La metodología será la misma que la utilizada para las demás piezas pero siempre con plantillas de cartulina que marquen los caminos por los que pueden pasar.

9ª Sesión: La dama. Un día aparece en la clase una niña del ciclo superior disfrazada de reina. Se presentará a la clase y se les invitará a salir al tablero de la calle donde hará una demostración de sus movimientos y dirá lo que puede hacer y lo que no puede hacer. Posteriormente se practicará con el tablero mural y el de mesa, siempre ayudados por las plantillas de cartulina y suprimiéndolas cuando los movimientos se vayan asimilando.

10ª Sesión: El rey. Se hará lo mismo que con la dama. Se les hace ver que es un señor muy viejecito y por eso se mueve con dificultad y no puede caminar más de un cuadro pero en cualquier dirección, dejando claro que es la pieza más valiosa, ya que en el momento en que lo matan la partida se termina.

Ha de quedar claro que el objetivo de esta experiencia no es que los niños aprendan a jugar una partida completa de ajedrez, sino que se familiaricen con sus elementos, tableros y piezas y asimilen el sentido del juego, siempre desde un sentido lúdico y divertido.

8.

EL AJEDREZ VIVIENTE

Es una espectacular actividad que cierra todas las actividades ajedrecísticas realizadas a lo largo del curso. Consiste en disfrazar de piezas a los participantes de las actividades y desarrollar una partida previamente establecida, estudiada y ensayada. Exige un gran esfuerzo organizativo ya que hay muchos aspectos que se tienen que controlar. En principio, se adjudica un alumno a cada pieza; es importante no realizar muchos cambios ya que han de interiorizar los movimientos oportunos. Se pueden seguir algunos criterios para la adjudicación, por ejemplo, los peones serán los jugadores más pequeños, de 1º y 2º, los reyes, damas y torres es conveniente que sean los más altos y los caballos y alfiles de una altura intermedia y además los alfiles han de ser fuertes ya que han de llevar una gran banderola con el anagrama de la escuela.

El tablero de 64 m² (8 x 8), está pintado en la calle a la entrada de la escuela y se halla presidido por una gran tarima en la que, incrustado en la valla, hay un tablero magnético de 1 m² donde se van realizando los movimientos que se van cantando por la megafonía a la vez que lo realizan las piezas vivientes. Simulando la partida, los dos mejores jugadores del ranking, realizan los movimientos sobre un tablero de mesa.

Los movimientos de las piezas animadas son orientados por un guía y dos alumnos «forzudos» hacen de camilleros para retirar las piezas «muertas»,

este detalle, así como algunos efectos en las caídas le da una gran espectacularidad al evento.

El vestuario se realizó el primer año, con la ayuda de madres del AMPA. A cada pieza se le dio una medida standard, ya que esta misma ropa había de servir para cursos sucesivos. La tela se adquirió en unos almacenes especializados, teniendo en cuenta que no se arrugara, que fuese ligera y tuviera buena caída. En la vestimenta de cada una de las piezas se colocaron unas siluetas (las blancas de color amarillo y las negras de color rojo) en la parte delantera a la altura del pecho y una tira en la parte inferior de tela sin tejer.

Elaborados con diversos materiales, aprovechando las clases de Plástica de los cursos del ciclo superior, las distintas figuras portaban otros aditamentos de madera como espadas (los caballos), lanzas (los peones), banderas (los alfiles) y bastones de mando (los reyes); de cartón fuerte forrado con cartulina metalizada como los escudos de los alfiles (ovalados) y de los peones (redondos) y de cartulina metalizada los cascos, coronas y sombreros de todas las piezas.

Para la puesta en escena, las figuras blancas y negras se maquillaron por parte de un equipo de madres «maquilladoras» y se aconsejó que trajeran ropa clara y oscura para que no transparentaran los vestidos y así dar la máxima uniformidad.

Los comentarios técnicos corrieron a cargo del Gran Maestro, residente en nuestro pueblo, Víctor Moskalenko, en los cuales se ofrecieron a los asistentes una breve explicación del juego, de sus objetivos, del reglamento y algunos detalles históricos, siempre de una forma muy breve, divertida y amena; es muy útil la utilización de un esquema de cada jugada ayudados por los medios informáticos. También se aprovecha para hablar de la importancia del ajedrez, introducido en la escuela en muchos países del mundo ya que desarrolla la inteligencia, hace reflexionar y pensar, vigoriza la memoria, aviva la imaginación y educa la voluntad. Cuando acaba la partida se entregan los trofeos y obsequios a todos los participantes en las actividades programadas.

Con esta actividad se ha intentado implicar a diversos sectores de la sociedad y de la comunidad educativa como AMPA, clubes, ayuntamientos, entidades, instituciones y empresas, potenciar el trabajo en equipo y proyectar la imagen externa de la escuela mediante actividades con una cierta repercusión social. A ellos se envió una circular con el cartel del evento y una invitación, en soporte cartulina, como la siguiente:

INVITACIÓN

___ AJEDREZ VIVIENTE

POMPEU FABRA

La originalidad, belleza e implicación de este evento hizo que la expectación de los niños fuera constante, no solo a lo largo de la representación sino en los días previos al montaje. Las opiniones de padres, alumnos, profesores, entidades e instituciones han demostrado la idoneidad de este tipo de experiencias.

La Comisión de ajedrez espera que, a pesar del esfuerzo organizativo, económico y de coordinación, el trabajo realizado sirva para catapultar definitivamente este «rey de juegos». Hoy, podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que el ajedrez se ha consolidado como una señal de identidad de la escuela y una referencia obligada al hablar del Pompeu. Esta bonita actividad quedó registrada en un vídeo, en un completo archivo fotográfico y en un dossier.

9.

EL CURSILLO PARA ADULTOS. FINALIDADES Y CONTENIDOS

Los comentarios y peticiones de algunos padres y la fiebre ajedrecística existente en la escuela, promovida por los éxitos obtenidos, hizo que, en la primavera de 2000, se haya llevado a cabo el I Cursillo de ajedrez para adultos.

Se desarrolló en siete sesiones. El objetivo no era enseñar a jugar a ajedrez, sino de acercar y compartir el ajedrez que aprendían sus hijos con los padres.

El programa se desarrolló de la siguiente manera:

1ª Sesión: Breve historia, el origen del juego, la leyenda del sabio inventor, extensión del juego del ajedrez y los campeones del mundo y jugadores más importantes de la historia. El tablero, las piezas y sus movimientos.

2ª Sesión: Los movimientos de peón y de caballo. Prácticas.

3ª Sesión: Principios fundamentales de la apertura. El enroque (corto y largo). Apertura española y gambito de dama. Defensa francesa y nimzoindia.

4ª Sesión: Principios fundamentales del medio juego. Finales básicos de partida. Mates más usuales.

5ª Sesión: Jugadas especiales: las gafas o tijera, la clavada, los rayos X, etc.

6ª Sesión: La anotación algebraica de la partida.

7ª Sesión: Actitudes de los padres con las victorias o derrotas de sus hijos. Bibliografía existente comentada. Clausura, pequeño refrigerio y entrega de placas.

Los comentarios y valoración de los asistentes fue muy positiva.

10.

LA COMISIÓN DE AJEDREZ

Está formada por el director, los monitores, un grupo de padres de los jugadores (en número variable) y el responsable del Área de deportes del ayuntamiento. Tiene como funciones:

1.º

Programar las actividades de ajedrez de todo el curso.

2.º

Colaborar en la realización de las actividades programadas.

3.º

Aportar ideas sobre nuevos enfoques, actividades, etc.

4.º

Establecer equipos de trabajo para coordinar actividades complejas, por ejemplo, la realización del ajedrez viviente: pintura del tablero, maquillaje, reparto y recogida de ropa, escudos, lanzas, etc.

5.º

Ejercer de jurado en los concursos de dibujo, redacción, fotografía, etc.

6.º

Realizar las convocatorias de las diferentes fases de competición.

Se suelen hacer diversas convocatorias a lo largo del curso, ejemplificamos una de ellas:

MODELO DE CONVOCATORIA DE LA COMISIÓN DE AJEDREZ Estimados padres:

Por la presente os convocamos a la reunión informativa del próximo __ (día de la semana)__, día __ de __ (mes) __ de __ (año) __ a las ____ horas en la biblioteca de la escuela para tratar de los siguientes temas:

1. Calendario de las actividades de ajedrez.
2. Colaboraciones para desarrollo de las actividades. Equipos de trabajo.

3. Fechas de las distintas fases de los juegos escolares.
4. Organización del Ajedrez Viviente.
5. Próximos encuentros.
6. X aniversario del ajedrez del Pompeu.
7. Torneo familiar de ajedrez.
8. II campeonato escolar de ajedrez de España por Internet.
9. Concurso de fotografía. Organización, premios, bases, etc.
10. Desafío al ordenador.
11. Ruegos y preguntas.

Cordialmente

El equipo de monitores

Parets del Vallès, ___ de _____ de _____

11.

EL AJEDREZ, UNA REFERENCIA SIMBÓLICA

Los símbolos ajedrecísticos son habituales en la escuela, en la calle, enfrente de la puerta de entrada. Podemos ver pintado un tablero de ajedrez blanquinegro de 64 m² en el que cada año realizamos el ajedrez viviente. En la entrada del pabellón principal podemos contemplar un óleo, obra del padre de un alumno, que combina motivos ajedrecísticos con elementos identificativos de la escuela. A la izquierda de la escalera podemos observar los carteles conmemorativos de los 10 años de ajedrez viviente y, a la derecha, según subimos, vemos los cuadros con los dibujos ganadores del concurso del último año. Ya en el pasillo superior vemos dos paneles con los campeonatos internos y externos y sus clasificaciones, más adelante el *ranking*, con la clasificación actual por potencia de juego. Una vitrina con los trofeos y placas obtenidas y un gran mural que refleja, con una visión muy particular y humorística, el ajedrez viviente. Incluso en el reverso de la tarjeta de la escuela se puede observar un anagrama ajedrecístico.

Todas las actividades expuestas a lo largo del artículo han dado sus frutos. Por una parte, la elevada participación, ya que aproximadamente el 40% de los alumnos de Primaria lo practican voluntariamente como actividad extraescolar y participan en las diversas actividades tanto internas como

externas que organizamos. En nuestro Proyecto Educativo de Centro damos una gran importancia a la participación, aspecto en el que habitualmente sobresalimos.

Por otra parte, los resultados nos han ido acompañando a lo largo de los años, fruto del trabajo, el esfuerzo y la ilusión depositada. Son habituales los triunfos en el ámbito local, comarcal y provincial. Además, hemos conseguido ser el tercer mejor equipo de Cataluña en la categoría cadete masculino en el curso 1995/96, una campeona de Cataluña sub-10 y cuarta mejor jugadora de España en el curso 1999/2000 y 3º y 4º clasificados en el II campeonato de España por Internet en el curso anteriormente citado. Un ex alumno se proclamó subcampeón de España de ajedrez universitario en la rama de ingeniería en el curso 2000/01.

Hoy podemos decir que el ajedrez, en nuestra escuela, es la señal identificativa que nos distingue del resto de las escuelas del pueblo y de la comarca.

La residencia en nuestro pueblo del Gran Maestro ucraniano Víktor Moskalenko, el apoyo del ayuntamiento y del club de ajedrez de nuestra localidad, los proyectos futuros para fomentar el ajedrez escolar en el ámbito federativo, la continuidad de los proyectos aquí explicados, la experiencia acumulada y la infraestructura creada a lo largo de los últimos años hace que el futuro sea optimista. En último extremo, la comunidad educativa tiene la última palabra, parafraseando a Bobby Fischer: «El ajedrez es la Vida» y a Anatoli Karpov: «El ajedrez es mi vida, pero mi vida no es sólo el ajedrez».

12.

CONCLUSIÓN

Todos los instrumentos citados en este artículo se han ido aplicando a lo largo de los últimos doce años, facilitando la realización de las actividades programadas. Paulatinamente, se han ido volviendo más complejas estas actividades. Por una parte, por el aumento del número de jugadores y, por otra, por la preparación, cada vez mejor de los jugadores.

Podemos decir, que, después de doce años, hemos conseguido democratizar el ajedrez, la mayoría de niños de nuestro colegio saben jugar y disfrutan jugando partidas. Como dijo el campeón del mundo Tigran Petrosián: «El ajedrez es un juego por su forma, un arte por su contenido y una ciencia por su dificultad. Pero si usted aprende a jugar bien, sentirá entonces una gran alegría». Los éxitos citados anteriormente quedan en segundo plano, no solamente jugamos al ajedrez para ganar sino para que sea un instrumento de pensamiento y formación de la persona.

Hemos apreciado a lo largo del artículo que se han implicado en estas actividades la mayoría de los sectores que componen la comunidad

educativa. Sería deseable una mayor implicación del claustro de profesores ya que fue una actividad de escuela aprobada por el Consejo escolar del centro. Se puede realizar de muy diversas formas, en la hora del patio los días de lluvia, habilitando rincones de ajedrez en las clases y utilizarlo al acabar alguna actividad en los «tiempos muertos» de las clases, etc.

La variedad de actividades y niveles de las mismas hace que el alumno pueda participar sin desanimarse acorde con su interés y saber ajedrecístico.

Es importante establecer los espacios donde se realizan las actividades para evitar interferencias con otras posibles actividades programadas a la misma hora: comisión de revista, actividades extraescolares, etc.

La intención de esta colaboración es que estos instrumentos sirvan de aplicación para escuelas que quieran implantar el ajedrez, ¡¡¡VALE LA PENA!!!. Ánimo y adelante.

13.

BIBLIOGRAFÍA

13.1.

Para aprender más de ajedrez

AGUILERA, R (1970): *Método elemental de ajedrez*. Madrid: Ricardo Aguilar Editor.

ANGUIX, J. y otros (2000): *Ajedrez en el aula 1, 2 y 3*. Valencia: Evajedrez.

BENET, A (1975): *Pequeña historia del ajedrez*. Barcelona: Villamala.

BURDÍO, M.C. (1989): *Reglamentos de ajedrez*. Madrid: Ricardo Aguilera.

CASTRO, P. y otros (1999): *Ajedrez infantil*. Barcelona: Paidotribo.

DÍEZ, P. y otros (1994): *El ajedrez, un juego didáctico para Primaria*. Madrid: Escuela Española.

FINKELLER, R. (1989): *Ajedrez, 2000 años de historia*. Madrid: Anaya.

GARCÍA, M. (1995): *Enciclopedia visual del ajedrez*. Barcelona: Planeta.

GATINE, M. (1999): *Larousse del ajedrez*. Barcelona: Larousse.

GONNEAU, P. (1991): *Juega*. Barcelona: Martínez Roca.

GONNEAU, P. (1991): *Analiza*. Barcelona: Martínez Roca.

GONNEAU, P. (1991): *Gana*. Barcelona: Martínez Roca.

GUDE, A. (1998): *Escuela de ajedrez*. Madrid: Tutor.

KASPÁROV, G. y GARCÍA, L. (1998): *La pasión del ajedrez*. Barcelona: Salvat Editores.

LANGFIELD, P. (1975): *Quiero aprender ajedrez*. Barcelona: Molino.

LÓPEZ, A. y SEGURA, J. (1992): *Iniciació als escacs*. Barcelona: Federació Catalana d'escacs.

MCLEOD, W. (1982): *Ajedrez para jóvenes*. Barcelona: Toray.

REINFELD, F. (1991): *Segundo libro de ajedrez*. Barcelona: Ediciones B.

REINFELD, F. (1991): *Tercer libro de ajedrez*. Barcelona: Ediciones B.

REINFELD, F. (1991): *Cuarto libro de ajedrez*. Barcelona: Ediciones B.

SEGURA, A. (1999): *Escac mat*. Barcelona: La Magrana.

13.2.

Para conocer experiencias

FERNÁNDEZ AMIGO, J.: (Artículos)

- «Ajedrez a tope», en *Cuadernos de Pedagogía*, nº 204, junio de 1992.
- «Jugar a escacs en l'escola», en *Guix*, junio de 1992.
- «Jaque mate al aburrimiento», en *Comunidad escolar*, septiembre de 1992.
- «Disfrutar con el ajedrez», en *Escuela Española*, nº 3121, noviembre de 1992.
- «Partidas de ajedrez viviente», en *Comunidad escolar*, enero de 1993.
- «Hacer un ajedrez viviente», en *La Escuela en acción*, enero de 1993.
- «Ajedrez y valores», en *La Escuela en acción*, noviembre de 1995.
- «Ajedrez para niños de 5 años», en *La Escuela en acción*, febrero de 1997.

- «Gaudir amb els escacs», en *Full informatiu del Centre de Recursos Pedagògics del Vallès oriental II*, noviembre de 1997.
- «Atención y ajedrez», en *Escuela Española*, nº. 3303, 12 de diciembre de 1996.
- «Juego de niños», en *JAQUE*, nº 473, año XXVII, junio de 1998.
- «Enseñar los valores», en *JAQUE*, nº 474, año XXVII, julio de 1998.
- «Ajedrez para enseñar valores», en *El Ajedrez: un juego educativo* de Cuadernos técnicos que recogen las ponencias de las jornadas sobre ajedrez organizadas por el Patronato Municipal de Deportes de Palencia en marzo de 2002.
- «El ajedrez, señal de identidad», en *Cuadernos de Pedagogía*, nº 313, mayo de 2002.
- «Dotze anys d'escacs escolar» en *Parets Informatiu*, nº 51, julio de 2002.
- «El método transversal», en web de *l'Associació Paretana d'escacs*, septiembre de 2002.

Referencias:

- «Jaque en las aulas». *EL PAÍS*. Martes, 28-04-98. Sociedad. Leontxo García.
- «Skak». *Berlingske Tidende* 4, sektion, tirsdag, 26 maj, 1998. Af per-Ole Donstrup. Diario danés.

13.3.

Para disfrutar leyendo sobre ajedrez

- ARRABAL, F. (1988): *La torre herida por el rayo*. Madrid: Alfaguara.
- AVERBACH, Y. (1987): *Lecturas de ajedrez*. Barcelona: Martínez Roca.
- BURCKHARD, T. (1997): *Símbolos*. Palma de Mallorca: Olañeta.
- FERNÁNDEZ, P.J. (1998): *Peón de rey*. Madrid: Alfaguara.
- NEVILLE, K. (1998): *El ocho*. Barcelona: Ediciones B.
- PÉREZ, A. (1990): *La tabla de Flandes*. Madrid: Alfaguara.
- SCALA, E. (1999): *La semilla de Sisa*. Madrid: Jaque XXI.

ZWEIG, S. (2001): *Novela de ajedrez*. Barcelona: El Acantilado.

13.4.

Para consultar sobre ajedrez

GATINE, M. (1999): *Larousse del ajedrez*. Barcelona: Larousse.

13.5.

Para consultar sobre organización escolar

ÁLVAREZ, M. y SANTOS, M. (1996): *Dirección de centros docentes. Gestión por proyectos*. Madrid: Escuela Española.

BALL, S.J. (1989): *La micropolítica de la escuela*. Barcelona: Paidós/MEC.

CHAVARRÍA, X. y BORRELL, E. (2001): *El Reglament de Règim Interior dels Centres de Primària*. Barcelona: Diputació de Barcelona.

CHAVARRÍA, X. y BORRELL, E. (1999): *Avaluació de la funció directiva. Una estratègia per al desenvolupament*. Barcelona: Graó.

DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT (1996): *Reglamento Orgánico de Centros*. Barcelona.

GAIRÍN, J. (1992): *Estudio de las necesidades de formación de los equipos directivos de los centros educativos*. Barcelona: CIDE.

GAIRÍN, J. y ANTÚNEZ, S. (1993): *Organización escolar, nuevas aportaciones*. Barcelona: PPU.

SANTOS GUERRA, M.A. (1994): *Entre Bastidores. El lado oculto de la organización escolar*. Málaga: Aljibe.

TEIXIDÓ, J. y otros (1999): *El projecte de direcció. Eines de gestió*. Barcelona: Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.

14.

REVISTAS ESPECIALIZADAS DE AJEDREZ

Jaque, Madrid: Nuevo Jaque, S.L.

Peón de Rey, Barcelona: Edami.

15.

RECURSOS Y PROGRAMAS EN INTERNET PARA INFORMARSE Y FORMARSE EN AJEDREZ

INTERNET CHESS CLUB	http://www.clubdeajedrez.com
AJEDREZ 21	http://www.ajedrez21.com
AJEDREZ EDUCATIVO	http://www.laplaza.org.ar
ESCUELA DE AJEDREZ UNED	http://info.uned.es/escuela-ajedrez/inicio.htm
PORTAL DE AJEDREZ ESCOLAR DE EDUCARED	http://ajedrez.educared.net
ACADEMIA INTERNACIONAL DE AJEDREZ	http://www.ajedrezhoy.com
HECHICEROS DEL TABLERO	http://www.hechiceros.net
AJEDREZ MASTER	http://www.geocities.com
AJEDREZ NOTICIAS DIARIAS	http://www.ajedrez.club.new.net
AJEDREZ ESCOLAR	http://www.ajedrezescolar.org
ALEJANDRO REY	http://www.alejandrorey.net
ANTOLOGÍA 64	http://www.antologia64.cjb.net
CLUB DE AJEDREZ MONTMELÓ. FLANC DE REI	http://www.geocities.com/flancderei2001/
ASOCIACIÓN PARETANA DE AJEDREZ	http://www.paretana.com
DISTRITO AJEDREZ EN TELÉPOLIS	http://www.telépolis.com
EDUCATERRA. ESCUELA DE AJEDREZ	http://www.ajedrez.educaterra.com
ESPECIAL AJEDREZ	http://www.ociototal.com
JAQUE	http://www.jaque.tv
INTERNET CHESS CLUB	http://www.chessclub.com
SUPERAJEDREZ HISPANOAMERICANO	http://www.ciudadfutura.com/superajedrez/
TABLA DE FLANDES	http://www.tabladedflandes.com
TEACHESS	http://www.teachess.com
TORRE64	http://www.torre64.com
ESCUELA DE AJEDREZ MIGUEL ILLESCAS. EDAMI	http://www.edami.com

16.

PROGRAMAS DE AJEDREZ EN SOPORTES INFORMÁTICOS

16.1.

En soporte CD

CHESSMASTER 3000	COMBATCHESS
VIRTUAL CHESS 2	EVAJEDREZ. CD FEBRERO 2000
FRITZ 7	CHESS BASE (Base de datos de partidas)

16.2.

En soporte disquete

AJEDREZ. VERSIÓN PARA NIÑOS	CHESS
BATLE CHESS	