

CEIP SERAFINA ANDRADES – CHICLANA (CÁDIZ)
segundo.serafinaandrades.es

MATEDREZ

Lola Palmero Sánchez
Quico Forero

MATEDREZ

- Combinación de matemáticas, ajedrez, creatividad y diversión.
- Nombre inventado por el propio alumnado y que posteriormente ha generado otros títulos como adividrez y dreztectives.

MATEDREZ

- Una sesión semanal de matemáticas al ajedrez desde el curso 2013/2014.
- Objetivos del Ajedrez: desarrollar la atención, estimular la concentración y promover la toma de decisiones.
- Ajedrez educativo vinculado a las matemáticas en cuanto al uso de estrategias para resolver problemas, el razonamiento y la intuición.

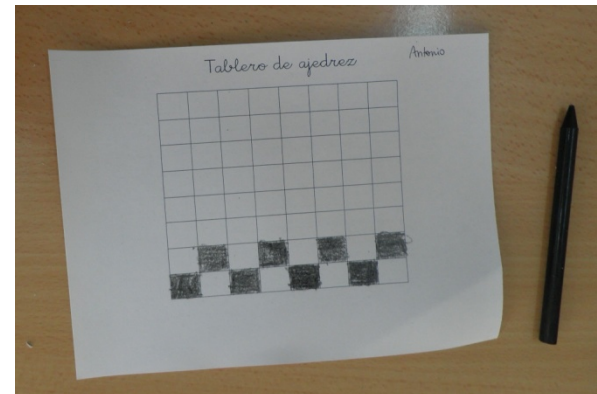
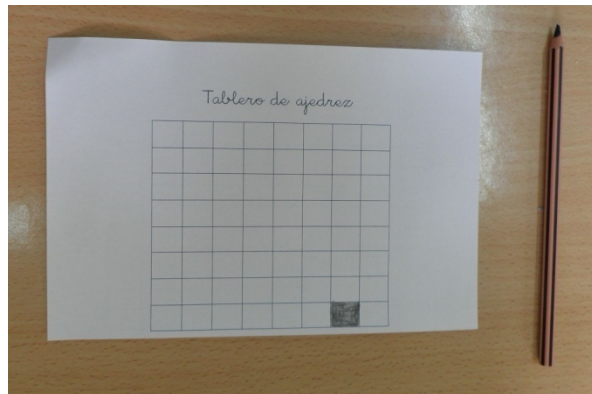
PRIMERAS SESIONES

- Familiarizarse con el tablero y las “reglas” del ajedrez.
- Reglas básicas: silencio, manos abajo, pieza tocada, pieza movida.
- Colocación del tablero: “Mano derecha, casilla blanca”.
- Reconocer filas, columnas, diagonales, nombres de las casillas, centro del tablero,...

PRIMERAS SESIONES

- Empezamos por conocer el tablero trabajando sobre papel:
 1. Casilla de la derecha, blanca.
 2. Colorear las casillas negras de la primera fila con saltos (de 2 en 2).
 3. Colorear la segunda fila al contrario (primera casilla, negra).
 4. Y así sucesivamente.

PRIMERAS SESIONES



PRIMERAS SESIONES

- Reforzar el conocimiento del tablero y aprender el nombre de las distintas piezas.



PRIMERAS SESIONES

- Juegos con el tablero mural para reforzar los conceptos trabajados.
- Introducir el movimiento de las piezas poco a poco.

PRIMERAS SESIONES

REY,
pasito a
pasito.



PEÓN,
siempre hacia
delante, pasito a
pasito; captura en
diagonal.



TORRE,
columnas y
filas, todos
los pasos que
se desee.



ALFIL,
diagonal
es de su
mismo
color.



CABALLO,
Saltos en
forma de L
(1, 2 y a un
lado),
cambiando
de color



DAMA,
columna,
fila y
diagonal.



JUEGOS

- Algunos juegos combinan el ajedrez y el cálculo o la geometría, como por ejemplo:
 - ❖ Colocar las piezas según las instrucciones y buscar un patrón o descubrir qué pieza está fuera del patrón. En los patrones han buscado qué multiplicaciones estaban representadas.



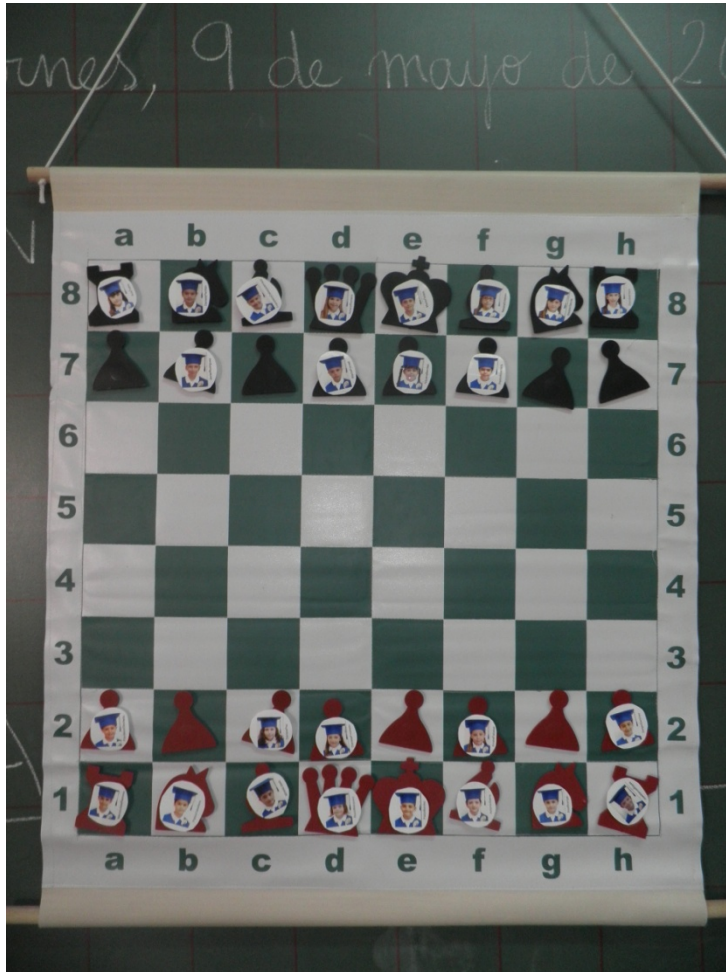
En este caso, el peón c4 está fuera del centro del tablero. La propuesta es colocarlo en d4. En este caso, las multiplicaciones que descubrieron fueron: 2×2 / 1×4 .

JUEGOS

- ❖ Repaso del movimiento del caballo (1, 2, arriba o abajo) e ir sumando su valor (3 puntos) o un valor dado en cada casilla.



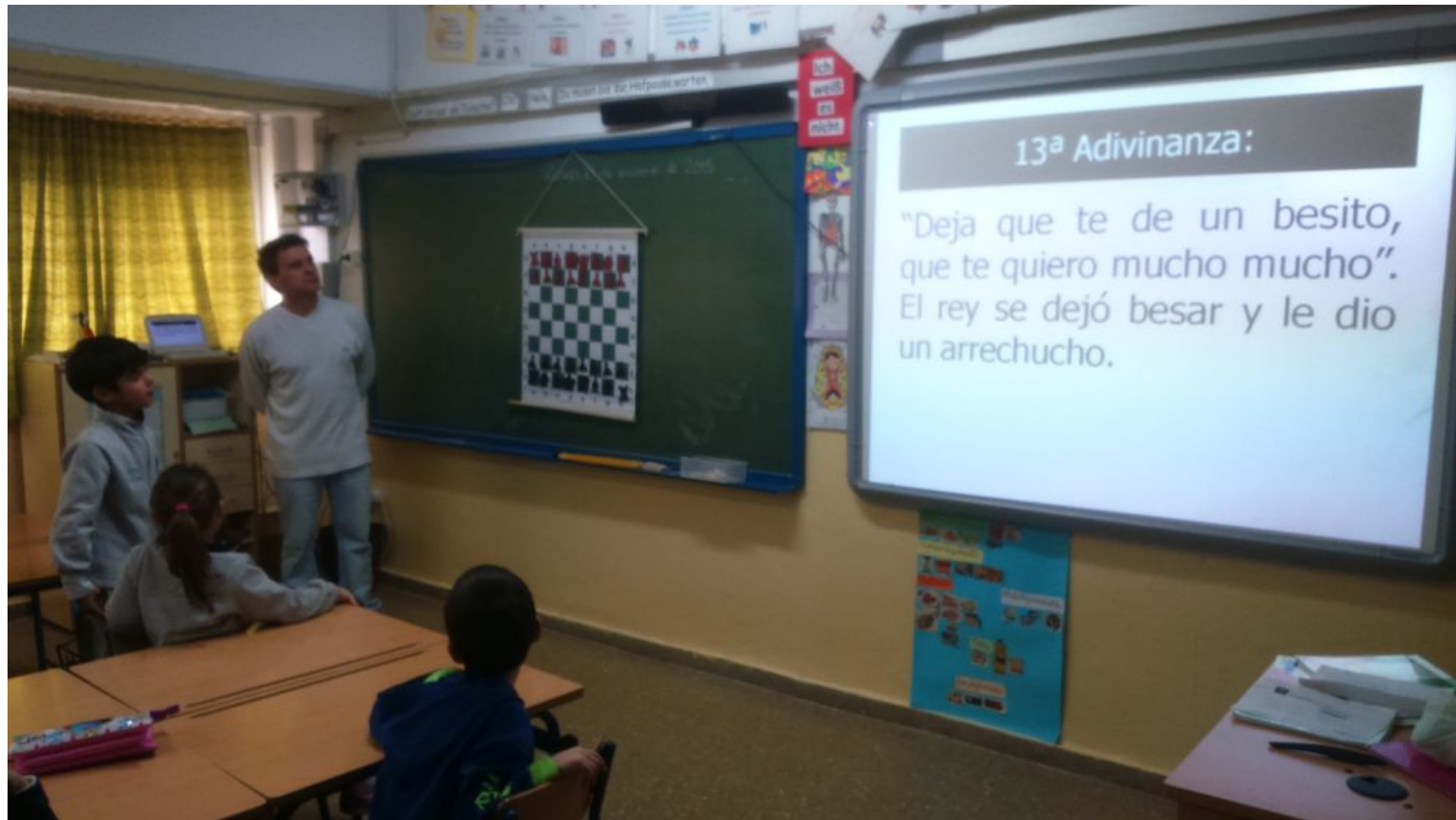
AJEDREZ PERSONALIZADO



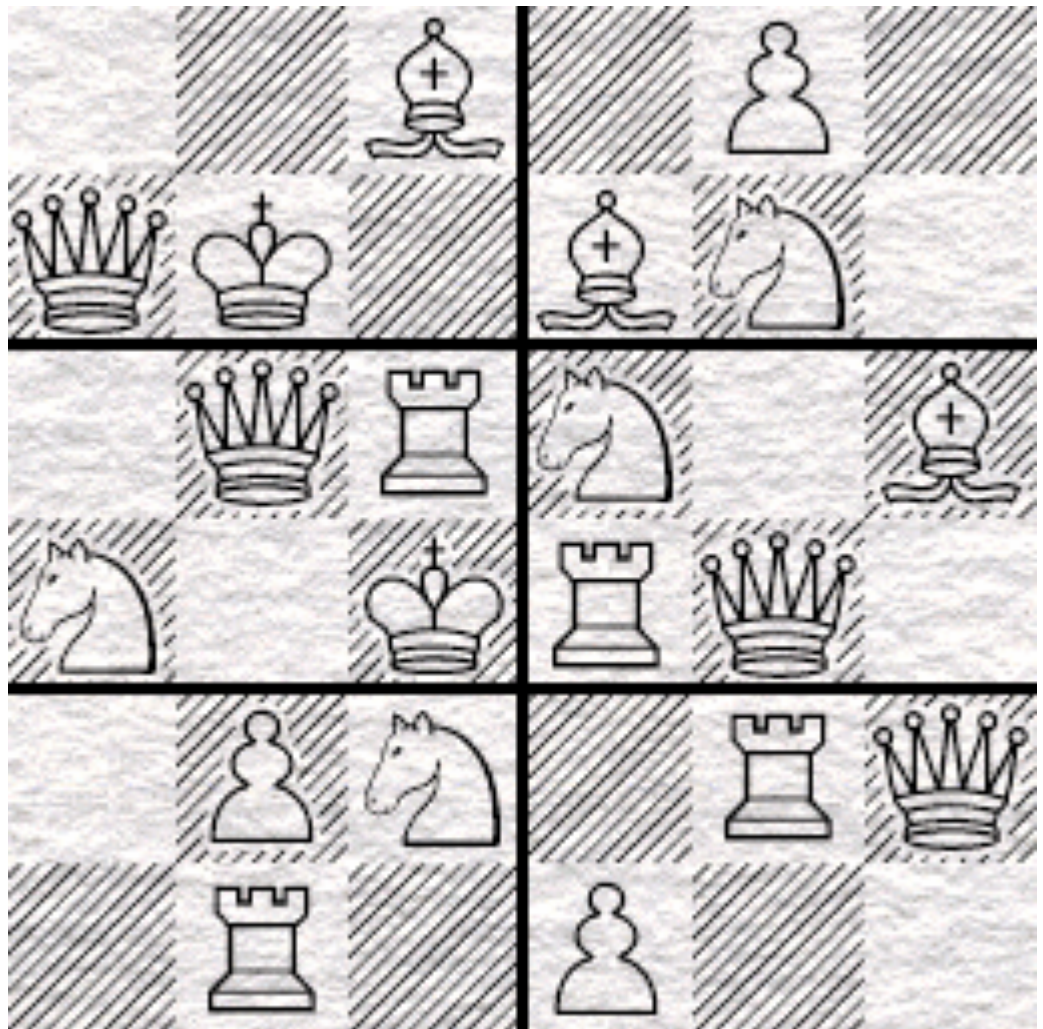
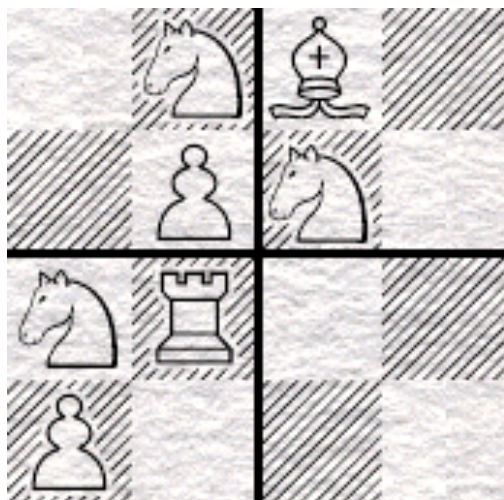
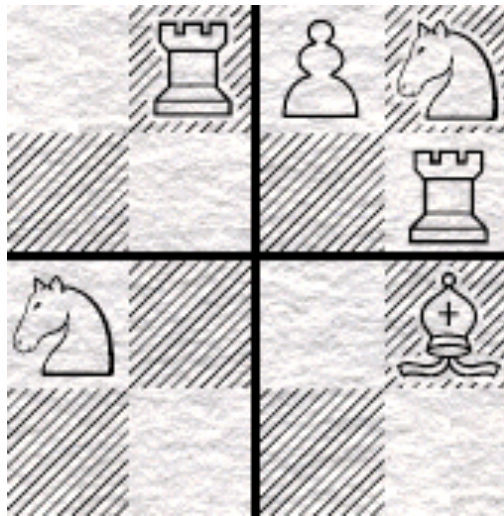
EL AJEDREZ MENTIROSO

- Introducir una vez que conocen el tablero y las piezas del ajedrez con sus movimientos.
- Hay varias opciones:
 1. El maestro va diciendo frases falsas y el alumnado las corrige.
 2. Cada equipo inventa unas frases falsas y los demás las arreglan.
 3. Hacer movimientos erróneos en el mural y que el alumnado rectifique justificando su corrección.

ADIVIDREZ



SUDOKUDREZ

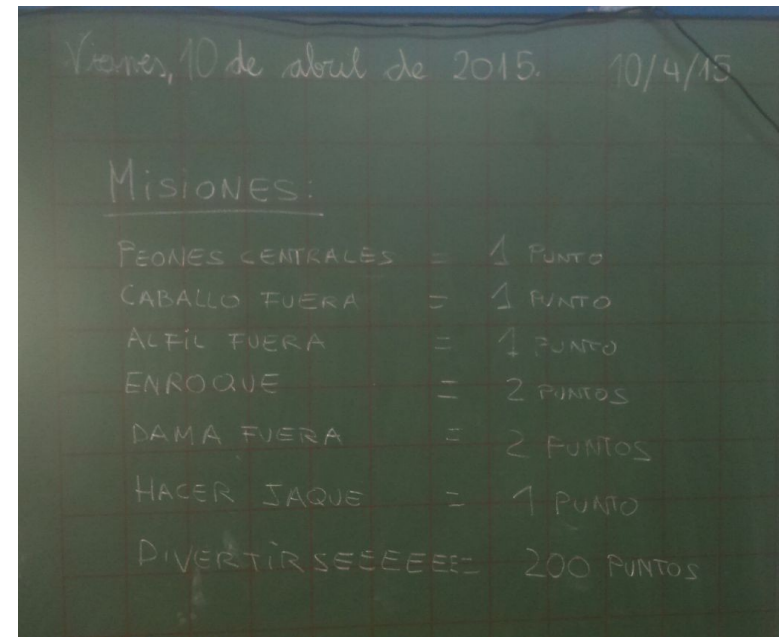


LAS MISIONES

- El juego de las misiones por equipos supone una gran oportunidad para crear parejas mixtas y diferentes en cada sesión.
- Las misiones les sirven para ser ordenados en el juego y poner más piezas en juego desde el principio.

LAS MISIONES

1. Sacar peones centrales.
2. Sacar los caballos.
3. Sacar el alfil.
4. Sacar la dama.
5. Hacer el enroque.
6. Hacer Jaque.
7. Divertirse jugando en silencio.



SABEDREZ

- Una competición por equipo.
- En cada ronda de preguntas los equipos consiguen “jaquepuntos”.
- Con esta actividad fomentamos:
 1. El trabajo en equipo y la toma de decisiones.
 2. El repaso de los conocimientos adquiridos.
 3. La expresión oral en la justificación de las respuestas.
 4. El cálculo mental.
 5. La diversión en el aprendizaje.

SABEDREZ

“SABEDREZ”



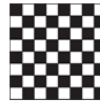
Ayuda a tu equipo a conseguir los 55 *jaquepuntos*.

Primer ciclo de primaria.

SEGUNDA FASE

EQUIPO “B”:

¿De qué color es la casilla “a1”?



A: negro.



B: blanco.



C: rojo mate.



Dos *jaquepuntos* si aciertas la respuesta.

CUARTA FASE

EQUIPO “D”:

¿Cómo se escribe el nombre de esta pieza?



A: peon.



B: penoso.



C: peon.



D: peón.



Cuatro *jaquepuntos* si aciertas la respuesta.

PRIMERA FASE

EQUIPO “A”:

¿Cómo se llama el juego que se juega con este tablero?



A: Parchís.



B: Damas.



C: Ajedrez.



Un *jaquepunto* si aciertas la respuesta.

TERCERA FASE

EQUIPO “C”:

¿Cuál es la pieza del dibujo?



A: peón.



B: torre.



C: rey.



Tres *jaquepuntos* si aciertas la respuesta.

QUINTA FASE

EQUIPO “E”:

La torre mueve en...



A: diagonal.



B: zigzag.



C: saltitos.

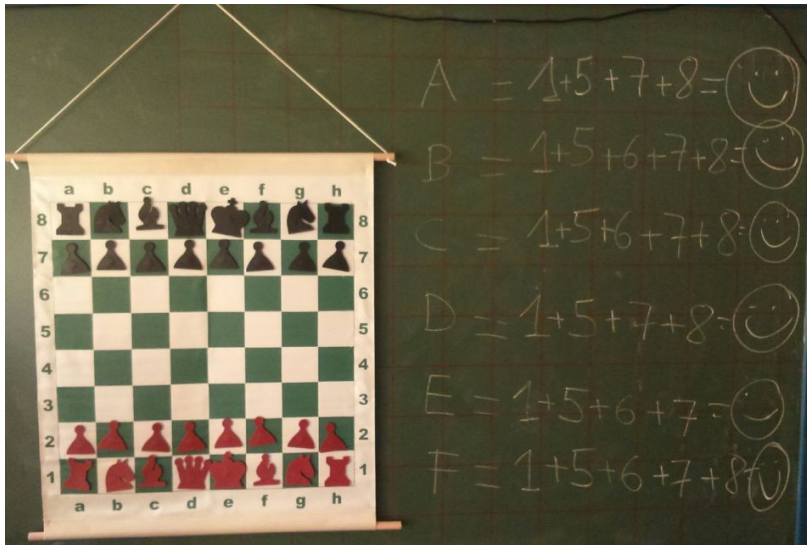


D: línea recta.



Cinco *jaquepuntos* si aciertas la respuesta.

SABEDREZ



Y TODO GRACIAS A...

- La iniciativa de la dirección del centro.
- La formación del CEP de Cádiz con el maestro ajedrecista Daniel Escobar Domínguez.
- La colaboración del padre de un alumno, Quico Forero.
- La buena disposición del claustro a emprender para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.