

## CREATIVIDAD Y AJEDREZ

Apolonio Domingo García del Rosario  
C.E.I.P. MARPEQUEÑA, Telde, Gran Canaria  
[apoloniodomingo@hotmail.com](mailto:apoloniodomingo@hotmail.com)

Joaquín Fernández Amigo  
Universidad Autónoma de Barcelona (UAB)  
[jfernand@xtec.cat](mailto:jfernand@xtec.cat)

Se puede definir la creatividad como la habilidad de ver las cosas bajo una nueva perspectiva e inventar luego soluciones nuevas, originales y eficaces. La creatividad es una actitud que todos las personas poseemos, más o menos desarrolladas para producir ideas y soluciones nuevas. Desde que nace el ser humano tiene la capacidad de crear.

Tanto la imaginación como la creatividad son aptitudes que existen desde que nacemos; pero para formar una personalidad creativa e imaginativa es necesario poner al alcance de los niños los medios e instrumentos necesarios para su desarrollo. Desde la escuela podemos fomentar la creatividad estimulando en los alumnos la imaginación, la fantasía y la curiosidad; siendo el ajedrez un potente recurso. Veamos ahora las relaciones entre la creatividad y el ajedrez.

El ajedrez puede ser practicado para conseguir diversos objetivos: Como diversión y entretenimiento, como competición, como herramienta educativa y como medio para adquirir facultades cognitivas.

Pero independientemente de los objetivos con los que las personas practican el ajedrez, a éste, por los numerosos estudios realizados en diferentes épocas y países, se le ha reconocido múltiples beneficios en las áreas del desarrollo de la capacidad intelectual y de las habilidades de inteligencia emocional. Por todo ello la práctica del ajedrez desarrolla una serie de capacidades intelectuales, personales, deportivas y culturales. Una de las estas capacidades intelectuales es la **“CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN”**

La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial ya que les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida. Las actividades creativas, como dibujar o encontrar una solución original y eficaz a un problema, motivan a las personas, las hacen sentirse orgullosas de sí mismas, les ayudan a pasar un buen rato, a disfrutar de la belleza del arte e incluso aportan sentido a sus vidas.

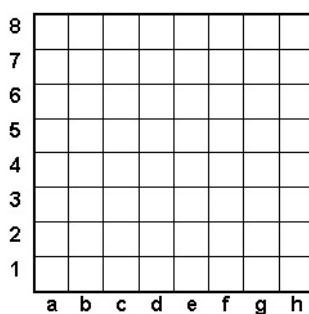
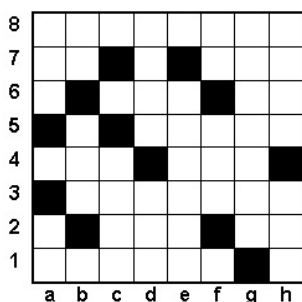
**“El ajedrez, como el amor o la música tiene el poder de hacernos felices”**

**Tarrasch.**

Una partida de ajedrez es una continua sucesión de problemas que hay que resolver, para lo que es necesario utilizar todos los recursos disponibles. En la mayoría de los casos los problemas planteados son nuevos por lo que la memoria o la experiencia pueden aportar relativamente poco a su solución. Los problemas nuevos, tanto en el ajedrez como en la vida se resuelven con creatividad, imaginación e inteligencia. Cuantos más problemas se resuelvan más se desarrollan estas capacidades y el ajedrez contribuye fuertemente a ello. En el ajedrez no es suficiente con responder a las jugadas del oponente o tratar de seguir patrones de jugadas estudiadas o practicadas previamente. Con el fin de lograr ventajas claras sobre su oponente, el ajedrecista debe imaginar posiciones distintas a la que está presente en el tablero y definir estrategias que le permitan llegar a ellas. Por todo ello, no sólo el Parlamento europeo, sino el Parlamento canario recomiendan la introducción del ajedrez en las escuelas.

El ajedrez, como herramienta educativa debe estar en las escuelas. De mi experiencia docente, durante más de once cursos consecutivos desarrollando un proyecto de Innovación Educativa titulado **“El ajedrez en la escuela”** impartándose una clase semanal a toda la Primaria en C.E.I.P. MARPQUEÑA (Telde) Gran Canaria, he elaborado una serie de actividades y juegos didácticos relacionados con el ajedrez con el fin de fomentar y desarrollar la imaginación y creatividad. Citaré algunos de ellos: juego de los peones, de la torre, del alfil, del caballo, de la dama y del rey; juego del memory; juego del dominó; juego de las columnas, filas o diagonales; juego de los números del 1 al 64, de los números pares e impares; juego del bingo y juego de descubrir el código; juego de colocar 8 damas en el tablero sin que ninguna de ella amenace a otra, juego de los caballos, etc. etc. Desarrollaremos algunos de ellos por Ciclo.

## 1 INFANTIL Y PRIMER CICLO DE PRIMARIA.-



(En el primer tablero la actividad es: contar y escribir el número de casillas que están pintadas y terminar de pintar las demás casillas correctamente; en el segundo tablero consiste en garabatear libremente dentro de él y en el tercer ejemplo consiste en puntear fuera de la torre)

## 2 SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA.-

### TÍTULO: “JUEGO DE ACERTAR LAS CASILLAS”

**OBJETIVO:** Deducir el color de las casillas.

### CARACTERÍSTICAS:

- a Participantes: toda la clase
- b Edad: a partir del Segundo Ciclo de Primaria.
- c Ubicación: en el aula.

### DESARROLLO DEL JUEGO:

Sin tener tableros a la vista el alumno debe contestar si la casilla que se le pregunta es de color blanco o es de color negro. Esta prueba debe hacerse, al menos, una vez al mes. (Se debe registrar el tiempo que se tarda en realizarla y los resultados obtenidos)

### MATERIALES:

- a Ficha parecida o igual a la que sigue.  
Escribe una “b” o una “n” si la casilla que se te indica es blanca o negra.

Nombre.-

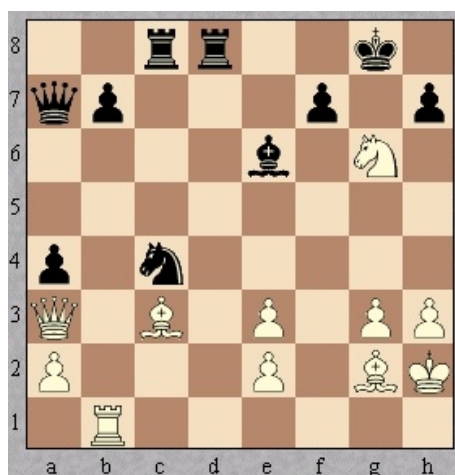
Aciertos.-

Tiempo.-

<b>a4 =</b>	<b>e5 =</b>	<b>a5 =</b>	<b>e7=</b>
<b>b8 =</b>	<b>f6 =</b>	<b>b3 =</b>	<b>f2 =</b>
<b>c5 =</b>	<b>g1 =</b>	<b>c3 =</b>	<b>g1 =</b>
<b>d2 =</b>	<b>h4 =</b>	<b>d4 =</b>	<b>h5 =</b>

Observamos que la casilla “g1” se repite. Esto lo he hecho con el fin de comprobar qué posibilidad de azar realiza el alumno. He comprobado también que la mayoría de los alumnos que consiguen mejores notas en las demás asignaturas no suelen fallar en esta prueba consiguiendo la máxima puntuación; ocurriendo al contrario con los que obtienen peores resultados.

### 3 TERCER CICLO DE PRIMARIA



Esta partida se jugó en 1996 entre Bistric con blancas contra Gabriel con negras. Las blancas para ganar jugaron así:

1.- Dan jaque con la dama que es capturada por la torre.

2. Dan jaque mate con el caballo.

Con este tipo de ejercicio lo que hemos pretendido es que el alumnado, en primer lugar lea y entienda el problema; luego que sea capaz de realizarlo en el tablero y por último explicárselo a sus compañeros.

Veamos a continuación algunas relaciones de los contenidos ajedrecísticos con los de las Áreas curriculares

1. En el **Área de Matemáticas**: Son innumerables los aspectos geométricos y matemáticos del ajedrez: La regla del cuadrado, la paradoja del problema de Reti (en ajedrez la distancia más corta entre dos puntos no es la línea recta), la semilla de Sissa (aludiendo al cálculo de ir doblando el número de granos de trigo por cada casilla del tablero), el cálculo de variantes y posibilidades de jugada, contar casillas, marcar horizontales, verticales y diagonales, sumar y restar con el valor de las piezas, hacer comparaciones con las piezas capturadas...

2. En el **Área de Lengua**: Actividades como completar y ordenar frases, inventar una historia cuyos personajes sean las piezas, resolver crucigramas, formar pareados, realización de cuentos y poemas, sopas de letras...

3. En el **Área social**, podemos explicar la historia del ajedrez en paralelo con la historia de la humanidad.

4. En el **Área de Expresión plástica**, dibujar y pintar piezas, completar un tablero, elaborar un tablero con tejido de tiras de cartulinas, elaboración de un cómic que recoja la historia de ajedrez... Como dijo el campeón del mundo Raúl Capablanca “El ajedrez es el mismo tipo de arte que la pintura o la escultura”.

5. En el **Área dinámica**: dramatización del ajedrez viviente.

6. En el **Área de Lenguas extranjeras**: La diferente nomenclatura y significado de las piezas según el idioma y sus diferentes traducciones literales. Por ejemplo, alfil en

español, obispo, en inglés o bufón en francés y que es una palabra, al-fil, originaria del árabe. Las aplicaciones las podríamos continuar, pero excedería los objetivos de esta colaboración

Por todo lo anteriormente expuesto, el ajedrez, como herramienta educativa para fomentar, no sólo la creatividad sino también muchas otras capacidades intelectuales debe estar en las escuelas y más aún cuando el Parlamento de Canarias, el día 5 de diciembre de 2012 aprobó por mayoría la introducción del mismo en las escuelas.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- FERNÁNDEZ AMIGO, J. (2004). *Ajedrez transversal*, en Aula de Innovación educativa, núm 130. Marzo.
- GARCÍA, A.D. (2001). *El ajedrez en la escuela (8-10 años, 10-12 años, 12-14 años)*. Barcelona: Paidotribo.

Las Palmas de Gran Canaria, abril de 2013