



HISTORIA CON AJEDREZ II

Autora: Raquel Della Porta

Escuela N° 24 D.E. 14°

Año: 2000

Nivel: Experiencia de aula - Tercer nivel

Áreas: Ciencias Sociales - Ajedrez

CONSIDERACIONES GENERALES

La Escuela N° 24 D.E. 14 Francisco Beiró esta ubicada en el barrio de Villa del Parque, en la calle Bolivia 2569. Conformado por una gran mayoría de casas bajas y pocos edificios de departamento. Las familias son de clase media.

El grado con el que trabajé es séptimo con apoyo de sexto grado.

El proyecto institucional de la escuela incluye talleres de ajedrez en horario extraescolar.

Pero para sexto grado, además hay un proyecto que incluye el ajedrez a las clases de Matemática.

El profesor, Martín, eligió un día de la semana para integrarse a las clases de Matemática de 6° grado, tanto del turno mañana, como del turno tarde.

Así comenzaron a surgir proyectos que incluían a distintas asignaturas, no sólo Matemática, sino también Lengua, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales

PROPÓSITO

Mi propósito fue desarrollar, someramente, en el acto del “25 de Mayo”, los acontecimientos históricos que desencadenaron en la Revolución de Mayo, utilizando el juego de ajedrez como recurso didáctico.

ACTIVIDADES ANTERIORES

Todos los lunes, el profesor de ajedrez, concurre a sexto grado, una hora cátedra, con el objeto de hacer conocer el juego e integrarlo a la matemática.

Así es como los chicos aprendieron, el nombre de las piezas, su ubicación y movimientos en el tablero, etc.

También nos contó la historia del origen del ajedrez y su filosofía.

Los chicos de sexto grado, compartieron todo un día de ajedrez con los chicos de séptimo grado.

Primera actividad:

El profesor de ajedrez, Martín, nos explicó como es el sistema algebraico de notación en ajedrez y porque las piezas llevan esos nombres tan especiales. Aprendimos que nada es casual.

A saber:

- El sistema algebraico de ajedrez consiste en colocar una letra a cada fila vertical comenzando desde la izquierda del jugador: **A, B, C, D, E, F, G, H** y un número en cada hilera horizontal, comenzando desde abajo: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.
- Cuando se quieren ubicar las piezas y transmitir la información por escrito, se nombra el escaque (casilla cuadrada) por la letra y el número.
- Ejemplo:

Torre: (A,1)

Caballo: (A,2)

Alfil: (C,3)

Dama: (D,4)

Rey: (E,5)

Alfil: (F,6)

Caballo: (G,7)

Torre: (H,8)

Se sigue el sistema de coordenadas que se usa, por ejemplo, en un juego infantil como “La batalla naval”.



Segunda actividad:

El profesor de ajedrez nos facilitó los tableros de ajedrez que se usan en sus prácticas.

A continuación los chicos se agruparon de a dos y les di la siguiente consigna:

Midan los escaques del tablero.

Cuenten cuántos escaques hay en total.

La mitad de ellos los van a confeccionar de color rojo y amarillo y la otra mitad de color negro y blanco.

Usen papel glasé.

Dividan el tablero en dos partes y peguen con cinta adhesiva, de un lado los escaques rojos y amarillos y del otro los negros y blancos.

Una vez que leyeron la consigna escrita en el pizarrón, comenzaron su tarea.

Dibujaron y recortaron los escaques, los pegaron, etc.

Unos lo hicieron alternando los papeles, otros colocándolos en hileras una de color rojo, y otro amarillo, etc.

Esa mitad representaría el reino español y la otra mitad hecha con papeles blancos y negros, el Virreinato del Río de la Plata

8	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red
7	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow
6	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red
5	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow
4	Black	White	Black	White	Black	White	Black	White
3	White	Black	White	Black	White	Black	White	Black
2	Black	White	Black	White	Black	White	Black	White
1	White	Black	White	Black	White	Black	White	Black
	A	B	C	D	E	F	G	H

Tercera actividad:

Al día siguiente, distribuí los tableros de ajedrez, con los papeles de colores ya pegados y les di una consigna general, para cada pareja de jugadores.

A saber:

Cada jugador debe tomar sus piezas y ubicarlas en los escaques correspondientes.

El que tiene las piezas blancas, ordena al que tiene las piezas negras los movimientos que debe hacer .

Debe hacerle mover todas las piezas, incluidos, el rey y la dama, pero utilizando el sistema algebraico, es decir, nombrando las casillas según letras y números del tablero.

Termina la actividad cuando el jugador que posee las piezas blancas (monarca español) le hizo mover todas piezas negras a su contrincante (Virrey en América)

En éste punto se cambian las ubicaciones de los jugadores, el que tenía piezas blancas, ahora usaría las negras y viceversa.

Por ende, se cambian, también los "roles". El que representaba el virrey pasa a representar al rey español y éste al virrey.

Desarrollo del acto:

Después de entonar las estrofas del Himno Nacional Argentino y el Himno a Domingo F. Sarmiento ilustré mis palabras, alusivas a la fecha, con el juego de ajedrez representado en un tablero magnético.

A saber:



El ajedrez es un juego antiquísimo de origen incierto, es casi seguro que procede de Persia y los árabes lo introdujeron en España.

¿De qué se trata?

- Consta de un tablero con 64 escaques, que son las casillas cuadradas (tablero escaqueado).
 - Cada jugador participa con 16 piezas.
 - El “rey” y la “dama”, son las autoridades del reino, los soberanos.
 - Los “alfiles” (bishop) en inglés son los “obispos”. Eran los consejeros del rey. Este no tomaba ninguna decisión sin antes consultarlos a ellos. La religión católica tenía mucho peso en esa época, tanto que se trasladó a América.
 - Los “caballos” representan a los “caballeros” del rey, que con sus armaduras defendían al soberano y su familia y a todo el reino.
 - Las “torres” delimitan el reino, hasta ellas llega el territorio, por eso los “caballos” (caballeros) están a su lado, defendiéndolo de ataques enemigos.
 - Los peones son los súbditos del rey.
 - En el año 1776 el rey de España, Carlos III, mandó ocupar las tierras americanas, creando así el “Virreinato del Río de la Plata”.
 - (Una alumna señala en el mapa España y América del Sur). En éste momento dos chicas colocaron en la otra mitad del tablero, bandas rojas y amarillos indicando el Virreinato del Río de la Plata.
 - El rey gobernaba directamente en su tierra e indirectamente en América, por intermedio del Virrey. (En éste momento la alumna que representa al rey de España le indica, mediante coordenadas los movimientos a los peones) (A,1;A,2) - (C,1;C,2)
 - Y luego el rey le indica al virrey los movimientos que debe hacer en el virreinato.
 - (Para ejecutar ésta acción, cuando el rey de España dicta un movimiento, la alumna que lo representa despega la pieza magnética del rey español del pizarrón, sosteniéndolo en su mano. Lo mismo hace la alumna que representa al virrey en América, cuando recibe la orden del monarca).
 - Ejemplo: El rey manda (A,7; A,8)
 - El virrey manda (A,7; A,8)
 - Pero ocurrió que estando en el trono español Fernando VII, en 1808, Napoleón Bonaparte, emperador de Francia apresó a Fernando VII y colocó en su lugar a su hermano José Bonaparte.
 - Los españoles que no aceptaron al monarca francés, formaron una Junta Central, para que gobernara en nombre del rey Fernando VII.
 - (Mientras esto se dice, las chicas, suplantando el imán con la corona real, por otra de color blanca que representa a José Bonaparte y colocan tres peones juntos representando a la Junta de Sevilla).
 - “Mientras tanto en el Virreinato, un grupo de patriotas, enterados de éstos sucesos, comenzaron a pensar seriamente que debía hacer el Virrey Cisneros. El avance de los franceses al no estar Fernando VII, en España, ¿a quién le debía lealtad y obediencia?
 - El avance de los franceses terminó en 1810 cuando se disolvió la Junta Central de Sevilla “
 - (En éste momento el “imán” José Bonaparte, avanza según los movimientos que se le permiten en el juego de ajedrez, “comiendo” los tres peones que representan la Junta de Sevilla)
 - “Ante éstos acontecimientos, el virrey Cisneros ya no tenía quién lo dirigiese ni a quién responder por sus actos; entonces las decisiones las tomaba solo”
 - (Una alumna toma el “imán” Virrey Cisneros, y ordena mediante coordenadas movimientos en sus peones).
 - “Esto hizo pensar a los patriotas: ¿por qué un español debe gobernarlos, si no nació ni vivió en éstas tierras?. ¿Qué sabe de nuestras necesidades, de nuestros sueños y aspiraciones?.
 - Entonces los criollos le pidieron que llamara a un Cabildo abierto. Así se las denominaba a las reuniones del Cabildo en las cuáles participaban representantes del pueblo.”
 - (En éste momento se muestra una lámina que ilustra el Cabildo abierto del 25 de mayo).
 - “Este Cabildo votó por la destitución del Virrey.
- En su lugar se formó una Junta integrada por criollos y españoles.
Presidente: Cornelio Saavedra
Secretarios: Mariano Moreno; Juan José Paso.
Vocales: (se llaman así pues la palabra “vocal” alude a la voz humana y ellos tenían voz y voto: Manuel Alberti, Miguel de Azcuénaga, Manuel Belgrano, Juan José Castelli, Juan Larrea y Domingo Matheu; éstos dos últimos eran españoles.
Mientras se dice todo este parlamento las chicas sacan el “imán” Virrey Cisneros y colocan a tres peones en su lugar, representando a los miembros de la Primera Junta de Gobierno)
Esta Primera Junta de Gobierno juró desempeñar dignamente su mandato, guardando fidelidad al rey Fernando VII..



Es por eso que permanece la bandera española en el fuerte y tapizando nuestro tablero de ajedrez. Tendrán que pasar seis años, para que madure y se haga cierta la idea de independencia.”

Aquí terminó el acto dejando el camino abierto para continuarlo, con el tablero, el 9 de julio Día de nuestra Independencia.

SINTESIS

En éste documento se muestra una manera distinta de explicar los acontecimientos que originaron la formación de la Primera Junta de Gobierno el 25 de mayo de 1810.