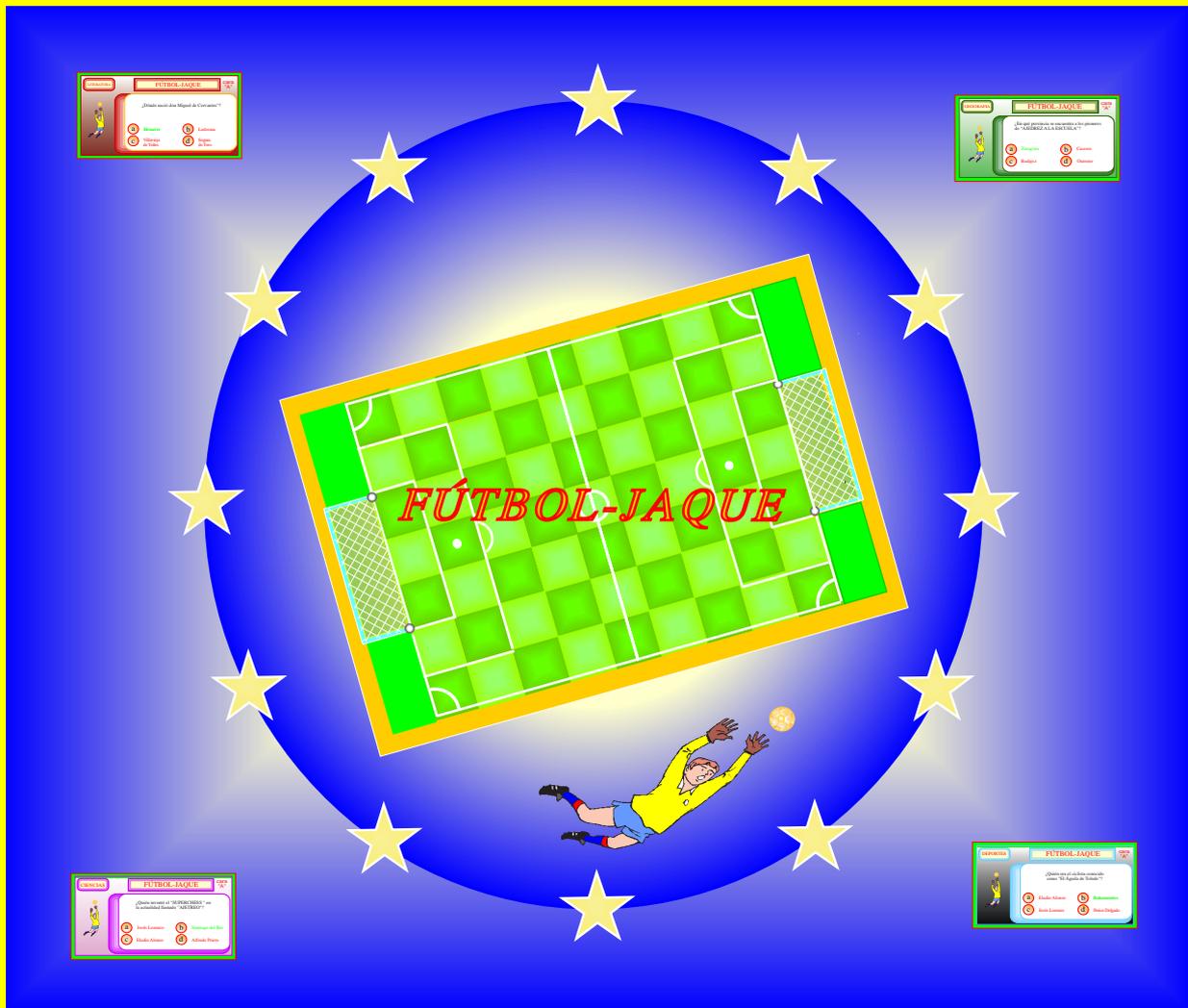


# NUEVO CONCURSO DE TELEVISIÓN VÍDEO-JUEGO Y JUEGO DE MESA



! A mi de mayor me gustaría entrenar a la selección... !



Santiago del Rio Porras





# FÚTBOL - JAQUE

**FÚTBOL-JAQUE**, es un juego de estrategia basado en el ajedrez que combina inteligencia y cultura, utilizando la gamificación y la transversalidad como fondo, sobre todo para su utilización en las escuelas y en el ámbito familiar, para que todos los alumnos sin discriminación puedan repasar lo aprendido en cualquier tipo de asignaturas de una forma divertida. Dada la gran popularidad que tiene el fútbol, y que a instancia del parlamento europeo, el parlamento español aprobó por unanimidad de todos los partidos políticos, el utilizar el ajedrez como herramienta pedagógica en todos los colegios, este juego es el ideal para que los alumnos a través de los movimientos de las piezas del ajedrez aprendan muchos valores, como la empatía, lateralidad, la memoria, el autocontrol, la disciplina, la psicomotricidad, el pensamiento flexible, el pensamiento autocrítico, el control del primer impulso, la administración del tiempo, etc, como lo ha explicado en infinidad de ocasiones **Leontxo García** actual consejero de la FIDE, y con el valor añadido de las tarjetas de preguntas de temas curriculares del alumnado utilizados en cada clase de los distintos niveles cuando se trate de capturar una pieza, el éxito estará asegurado.

Otro de los objetivos de **FÚTBOL - JAQUE**, aparte de jugar partidas en las aulas, sería el de celebrar campeonatos entre colegios, y como colofón, convocar a los mejores para un programa de TV, ya que desgraciadamente no se realiza ningún evento de este tipo y en el que los estudiantes encontrarían un aliciente más para interesarse por sus estudios, evitando con ello la desidia en las aulas, el fracaso en los estudios y en buena parte el acoso escolar. Una de las críticas de **Leontxo**, es que cuando se coge un periódico deportivo casi todo el mundo se entretiene leyendo los deportes y cuando llega la página del ajedrez pasan de largo porque piensan que el ajedrez es un tanto aburrido, por lo que este juego es el ideal para demostrar lo contrario ya que se jugará de igual forma, pero sin mirar al tablero del ajedrez clásico, sino visualizando el de un campo de fútbol de escaques verdes.

**Autor: Santiago del Rio Porras**

# JUEGO DE MESA

## 1- CONTENIDO DE LA CAJA DE FÚTBOL - JAQUE.

1 LIBRO DE INSTRUCCIONES.

1 TABLERO IMPRESO DE UN CAMPO DE FÚTBOL

22 PIEZAS DE AJEDREZ ( 1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfil, 2 caballos y 3 peones, en color rojo y otras tantas en color amarillo) y opcionalmente con blancas y negras.

1 RELOJ

1 JUEGO DE TARJETAS DE PREGUNTAS A DOBLE CARA PARA LAS ESCUELAS

1 JUEGO DE TARJETAS DE PREGUNTAS A DOBLE CARA PARA ADULTOS.

## 2- COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO.

El tablero tiene una medida de 62 X 41 y se compone de 63 casillas (9 X 7) en forma de damero con colores verdes claros y oscuros, imitando el césped. Sobre el mismo se colocarán los dos equipos de salida con una alineación de (3-4-3), como se observa en la fig. 1 exactamente, con el fin de que en la salida no haya ninguna captura directa, es decir, los peones, los alfil y los caballos de los dos equipos, enfrentados.

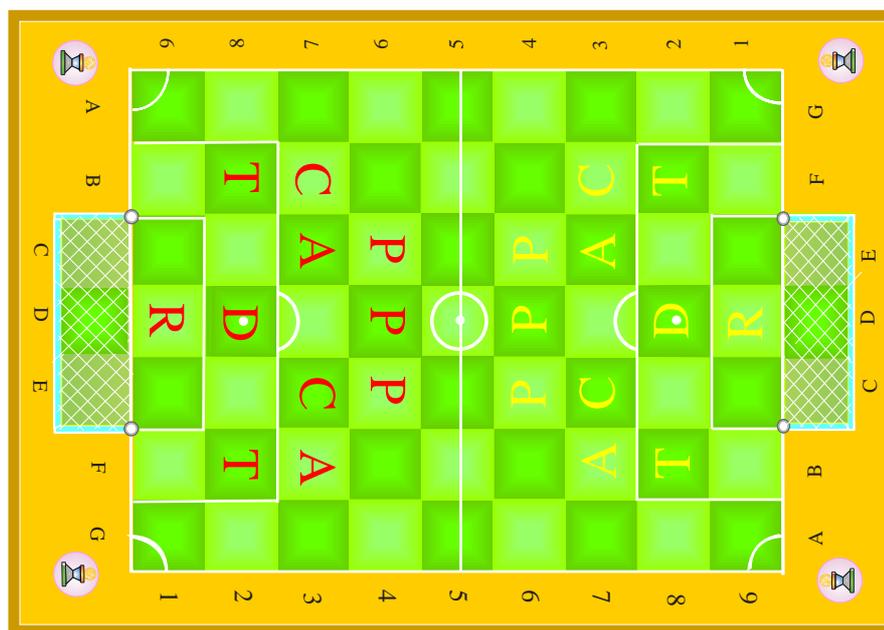


FIG. 1

Autor: Santiago del Rio Porras

### **3. DESARROLLO DEL JUEGO.**

**3.1** Antes de comenzar el juego si no se tuviera un árbitro, se repartirán las tarjetas de preguntas entre los rivales, de forma que no se visualicen colocándolas por la cara ( A ). Una vez utilizada la tarjeta ponerla la última por la cara ( B ) para que no se repita y cuando se terminen intercambiarlas con el rival para que pueda contestar a las mismas y sorteando el orden de salida .

**3.2** Para comenzar el partido el rival de salida pondrá en marcha el reloj y cuando haya terminado sus turnos de movimientos o de contestación a las preguntas por sus capturas cambiará la marcha del reloj al contrario. Durante la contestación a la pregunta el reloj estará parado.

**3.3** El juego consiste en trasladar cualquier pieza de tu equipo con los mismos movimientos utilizados en el ajedrez clásico a la portería contraria, detrás de la raya que bordea el campo marcando así los goles (el balón no visible se supone que lo lleva la pieza consigo).

**3.4** Al igual que en el ajedrez clásico cuando se produzca un **jaque**, el portero (REY) tendrá la obligación de moverse a una de las ocho casillas adyacentes que estén dentro del campo de juego o interponer una pieza propia entre ambas y si éstas casillas estuvieran amenazadas por otras del contrario se producirá un **jaque mate**, pero a diferencia del ajedrez clásico, aquí no se acabará la partida sino que se considerará que ha sido **penalty** dando por válido el gol, volviendo a colocar las piezas como al inicio de la partida continuándola hasta el tiempo previsto.

**3.5** Si se produjera un ahogo al portero (REY) por no poder mover pieza en su turno sin estar en jaque al tener las casillas adyacentes amenazadas por piezas del contrario, se cosiderará falta, dándole al portero la ventaja de dos turnos seguidos para librarse.

**Autor: Santiago del Rio Porras**

**3.6** La principal novedad que tiene el desarrollo del juego, es que cuando se quiera capturar cualquier pieza del contrario, antes se deberá contestar a una pregunta de las tarjetas destinadas para ello que constan de 4 pistas (3 de ellas falsas). Si la respuesta es correcta se capturará la pieza y si fuera errónea la pieza no se moverá de su sitio y perderá el turno.

**3.7** Los tiempos empleados por cada jugador en cuanto a sus movimientos se controlarán por el reloj cambiando los turnos de forma alternativa. Durante la contestación a la pregunta el reloj estará sin contabilizar el tiempo.

**3.8** En cuanto a la duración de la partida, será por consenso, que podría ser para los cursos de primaria 30 minutos y de secundaria 15 minutos según interese.

*\* FÚTBOL- JAQUE también está diseñado para que entrenadores y futbolistas de cualquier categoría puedan establecer estrategias sin utilizar las preguntas y no capturando piezas.*

*\* El juego se planteará entre dos rivales pero también se podrá jugar entre dos parejas o por equipos incrementando el número de participantes haciendo la ruleta cuando les llegue su turno con el fin de que de forma individual el alumno no se sienta frustrado en sus estudios y exista un mayor compañerismo.*

*\* Se han omitido faltas, los córner, y los fuera de juego, ya que se trata prioritariamente de jugar al ajedrez clásico.*

**Autor: Santiago del Rio Porras**



## 4.2 EL CABALLO.

EL CABALLO realizará sus movimientos al igual que en el ajedrez clásico avanzando una casilla siguiendo el movimiento de la TORRE, para después avanzar en el sentido del ALFIL otra casilla, pudiendo capturar una pieza adversaria que ocupe el lugar donde se sitúe (ver fig. 3 a), y podrá conseguir sus goles según la fig. 3 b).

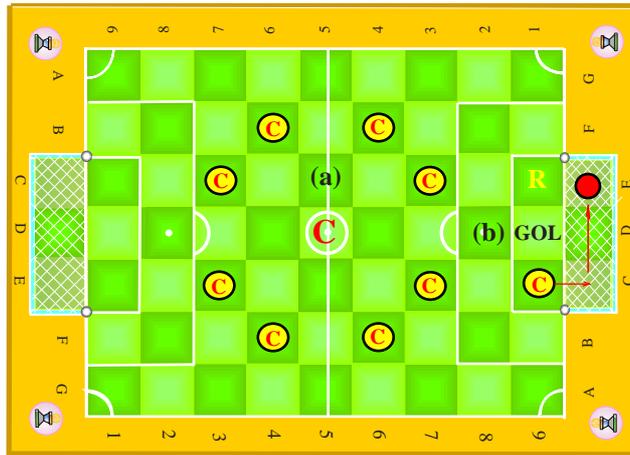


FIG. 3

## 4.3 LA TORRE.

La TORRE se moverá como en el ajedrez clásico, es decir, en sentido horizontal y vertical tantas casillas como se quiera, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso siempre que no exista una pieza propia entre medias, y podrá conseguir sus goles como en el caso de la fig. 4.

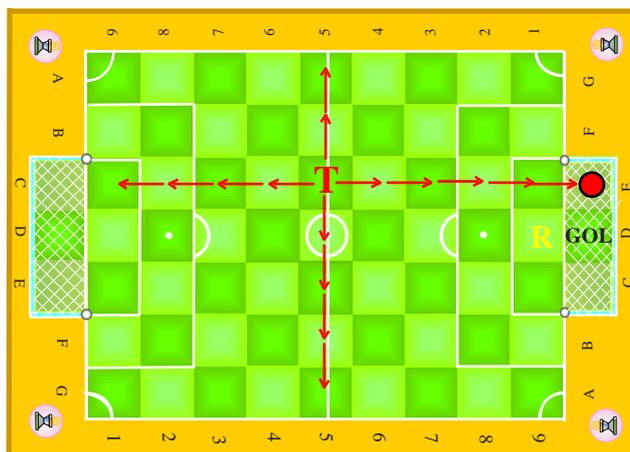


FIG. 4

Autor: Santiago del Rio Porras

#### 4.4 EL ALFIL.

El ALFIL realizará sus movimientos como en el ajedrez convencional, es decir, a lo largo de las diagonales que se cruzan en la casilla que está situado, pudiendo capturar igualmente una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias (ver fig. 5 a), y podrá conseguir sus goles según la fig. 5 b, pero **no** según la fig. 5 c, por considerar que pegaría en el poste al igual que el resto de las piezas.

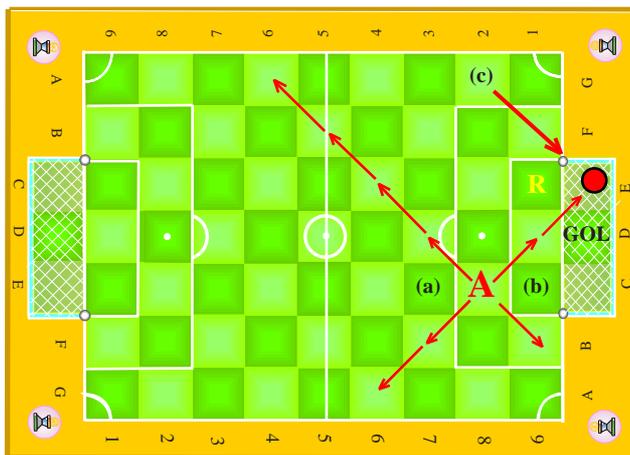


Fig. 5

#### 4.5 LA DAMA.

La DAMA ejecutará sus movimientos como en el ajedrez convencional, es decir, que puede moverse en línea recta en las 8 direcciones, en horizontal, vertical y en diagonal, en todo su recorrido, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias (ver fig. 6 a), y podrá marcar sus goles como en fig.6 b.

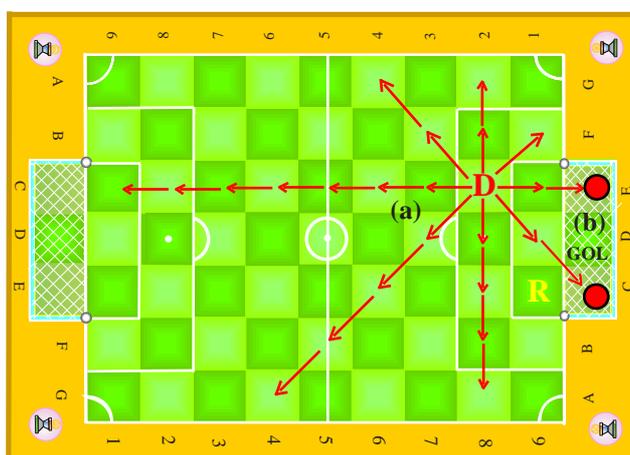


FIG. 6

Autor: Santiago del Rio Porras

#### 4.6 EL REY.

El REY se desplazará como en el ajedrez clásico a una de las 8 casillas adyacentes excepto a las del interior de la portería y podrá capturar cualquier pieza que se encuentre en ellas (ver fig. 7 a). En el caso de que se produzca un **jaque** se podrá interponer una pieza propia entre medias y si no se pudiera, el portero (REY) sólo en este caso tendrá la obligación de desplazarse a una de las casillas adyacentes y si ésta estuviera amenazada por otra pieza se producirá un **jaque mate** considerándolo un **penalty** dando por válido un gol, volviendo a colocar las piezas como al inicio del partido continuando hasta el tiempo previsto, y podrá conseguir sus goles según la fig. 7 b.

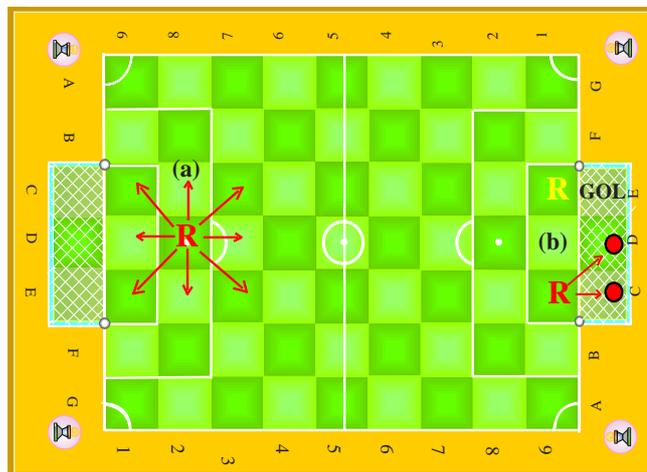


FIG. 7

#### 5- MODELO DE FIGURAS DE AJEDREZ DE FÚTBOL - JAQUE.



REY DAMA ALFIL CABALLO TORRE PEÓN

Autor: Santiago del Rio Porras

## TARJETAS DE PREGUNTAS PARA LAS ESCUELAS

Estos modelos van dirigidos especialmente para su uso en las escuelas o en el ámbito familiar, por lo que en las tarjetas de preguntas de **FÚTBOL - JAQUE** se insertarán temas curriculares del alumnado en sus diferentes niveles y asignaturas y reiteramos, se podrán poner preguntas de cursos anteriores para que no queden en el olvido y también preguntas que formen a los alumnos como personas para la vida civil.

Las tarjetas están impresas por las dos caras, "A" y "B" para que ocupen menos espacio, y vienen preparadas en planchas para su impresión en cartulinas blancas de 180 grs. para evitar su deterioro y luego recortadas individualmente. Esta forma de jugar con preguntas, les dá una ventaja y un aliciente más a los alumnos, porque podrían ganar a un campeón del mundo de ajedrez, si éstos no las recordaran.

FÚTBOL- JAQUE    CURSO :    ASIGNATURA :

Al dorso cara "B"

DEFINICIÓN DE LA PREGUNTA

a \*                      b \*

c \*                      d \*

\* Respuestas falsas en negro  
\* Respuestas correctas en verde

**Autor: Santiago del Rio Porras**

# DISEÑO DE LA CAJA DE FÚTBOL - JAQUE



**Autor: Santiago del Rio Porras**

# CONCURSO DE TELEVISIÓN

El objetivo principal de este concurso va encaminado principalmente hacia los estudiantes, creando unos campeonatos entre colegios, aunque se pueden realizar para el público en general con temas más variados.

Lo ideal para el programa de estudiantes, sería que la participación de los alumnos fueran los que hubieran cursado el último de secundaria, para que sirvan de modelo al resto del alumnado, consiguiendo con ello que los demás pongan más interés en los estudios porque algún día les puede tocar a ellos.

El panel de televisión sería a semejanza del juego de mesa, con la diferencia de incluir un marcador para controlar los tiempos.

En el concurso para alumnos, los vencedores repartirán los euros ganados con todos los de su clase para un viaje final de curso, evitando con ello en buena parte el acoso escolar que padecen los más estudiosos por egoísmo propio.

El desarrollo del juego será exactamente igual que en el juego de mesa.

En el caso del público en general, el vencedor ganará los euros en juego y volverá al siguiente programa, y al vencido se le hará entrega de una réplica del programa a través de un juego de mesa.

**Autor: Santiago del Rio Porras**

## VÍDEO-JUEGO DE FÚTBOL-JAQUE

En el vídeo-juego de **FÚTBOL - JAQUE**, se podrá seleccionar el perfil de los jugadores por cursos, realizando campeonatos interinos en los colegios, con las asignaturas propias de los alumnos, para posteriormente competir con otros colegios, y además se podrán almacenar las partidas finalizadas, como las pendientes de finalizar.

**FÚTBOL-JAQUE** permitirá partidas **on line** dentro de una red local de ordenadores, y a través de los teléfonos móviles (APP). De esta manera se aumenta la proyección del juego compartiendo las posibilidades de diversión con personas del mismo curso, grupo, colegio, asociación, etc.

Al instalar el vídeo-juego de **FÚTBOL-JAQUE** en un ordenador, se incluirá una base de datos para cada jugador que se registre, por tanto se tendrá la facilidad de observar las estadísticas de progreso de los jugadores y comparar el temario en los que más fuertes se encuentran, puntos obtenidos y también el más débil para potenciarlo, preguntas falladas etc. En el caso de una red local de ordenadores, por ejemplo, el aula de informática de una escuela, uno de ellos, se instalará como **anfitrión o maestro**, donde además de la base de datos, albergará las estadísticas de todos los jugadores dados de alta en cada ordenador. Esta información es muy importante para el profesor de cada asignatura, jefe de estudios y para los tutores o padres, por que permite ver con claridad el grado de aprendizaje que lleva el alumno, sin la tensión de un examen oral, manifestando de una forma divertida todo lo que sabe y sin poder copiar ni utilizar "chuletas" como en los exámenes escritos. Además permite una mayor integración entre profesor y alumno o padres e hijos, ya que puede ser jugado al mismo tiempo por todos en cada nivel específico. **FÚTBOL - JAQUE** no sólo pretende conseguir los objetivos de este proyecto en sí mismo, sino también promover el acceso a niños, adolescentes y adultos a las nuevas tecnologías, de una manera sencilla, para aquellos cuyo contacto con ordenadores o Internet, ha sido menor o están situados en una fase inicial.

**FÚTBOL - JAQUE**, tiene también la posibilidad de participar profesionalmente en campeonatos mundiales de video-juegos, no utilizando las tarjetas de preguntas de forma opcional, por la importancia que tiene el ajedrez, pero sí cobrando por sus capturas.

**Autor: Santiago del Rio Porras**

## EL PORTAL DE INTERNET

Para proporcionar una plataforma genérica a este juego y que todas las personas puedan jugar desde cualquier lugar, **FÚTBOL - JAQUE**, podrá tener también presencia en Internet, incluso sin utilizar las preguntas de forma opcional, en campeonatos de vídeo-juegos.

El portal de **FÚTBOL - JAQUE** en Internet, será el soporte ideal para albergar todos los contenidos relacionados con el juego, puesto que es el medio más moderno y de mayor crecimiento y divulgación para integrar a personas de todas las edades y sexo que quieran divertirse y aprender en igualdad de condiciones.

Como ya se mencionó en el punto anterior, la base de datos general de cada vídeo-juego instalado o bien la del equipo **anfitrión o maestro** en una red local, se podrá guardar en el servidor de Internet de **FÚTBOL - JAQUE**. Estas estadísticas podrán ser consultadas por todos aquellos colegios o particulares que estén registrados en el portal, permitiendo así, la fluidez y el control de la información almacenada.

El acceso a este portal podrá permitir la financiación del mismo en su momento por una cuota anual a cada colegio o particular, facilitando el acceso gratuito a las personas discapacitadas y al desarrollo que ello necesita.

Dentro del portal no sólo se podrá jugar, sino que podrán existir foros de debate y áreas de consultas.

El juego podrá tener un acceso especial dependiendo de si es un colegio, instituto o particular a sus datos específicos y una estadística global de los campeonatos que se realicen para seguimiento de los mismos, ver la clasificación final y en cada momento de los participantes

## FÚTBOL - JAQUE

Durante el desarrollo del juego, se ha incidido y reflexionado especialmente en la lucha contra la violencia, la desidia en clase, el fracaso escolar y a favor de la integración social.

En la propia experiencia y en la de profesores y alumnos consultados, este juego posee las características necesarias para fomentar todo ello. Tanto en las propias alegaciones como en las reflexiones de técnicos de educación, así como la de psicólogos y sociólogos especialistas en la docencia, se coincide que **FÚTBOL-JAQUE** consigue de una forma divertida el aprendizaje de las asignaturas, con unos resultados posiblemente mejores, que por mecanismos convencionales al uso. Esta técnica de aprender jugando, se utiliza actualmente en la enseñanza de idiomas, como parte indispensable del instrumento docente y utilizado en países como Finlandia, (país líder en Europa, en sistema educativo).

En **FÚTBOL - JAQUE** se funden todos los aspectos necesarios para la integración social, pero también para la familiar, permitiendo que padres e hijos puedan jugar juntos para repasar. Sin duda alguna, es una ayuda para todos y potencia la progresión cultural, así como la intelectual de cada individuo, sin la presión habitual de las evaluaciones convencionales.

**FÚTBOL - JAQUE**, es en sí mismo una herramienta pedagógica que transmite muchos valores, al igual que el ajedrez convencional, como los mencionados por **Leontxo García** en sus conferencias y entrevistas ya comentados al inicio de este proceso.

**FÚTBOL - JAQUE**, inteligencia y cultura, dos componentes para conseguir posiblemente la lucha más bonita sobre tablero jamás contada, con permiso del ajedrez por supuesto, que no sólo transmite los mismos valores, sino el mejorar el nivel de educación y cultura a toda la sociedad, desechando la falsa idea de que el ajedrez es aburrido y sólo para inteligentes.

**Autor: Santiago del Rio Porras**

*\* Creo sinceramente, que si todos colaboramos en este proyecto, y en especial los profesores, los beneficios a la sociedad en general y de formación en todos los sentidos de los alumnos serán sorprendentes por estar basado en algo ya demostrado y consolidado durante siglos como es el ajedrez, y porque se logra con esta herramienta pedagógica almacenar en el cerebro de los jugadores los estudios realizados, siendo posiblemente un programa de televisión como lo fué en su día CESTA Y PUNTOS candidato a un galardón cultural. ¿Por qué se tiene tanto miedo a realizar programas para la juventud? ¿No es popular el fútbol? pues FÚTBOL JAQUE sería la excusa perfecta para mejorarla.*

*Como vídeo-juego FÚTBOL-JAQUE tiene muchas posibilidades de ser un juego ideal para presentarse en campeonatos del mundo para jugar sin preguntas.*

*En cuanto al juego de mesa FÚTBOL-JAQUE puede llegar a ser el apasionante juego del siglo por el enfoque innovador de la educación que presenta, puesto que aparte de servir para repasar las asignaturas, se pueden también realizar preguntas de otro tipo que mejoren a la persona cívicamente, evitando con ello la desidia en las aulas, el fracaso en los estudios y en buena parte el acoso escolar.*

*Otra ventaja de FÚTBOL-JAQUE, es la de ser muy útil para que entrenadores y futbolistas puedan disfrutar de él en sus concentraciones y diseñar estrategias al poder jugar también sin preguntas y sin capturas.*

*Como podemos observar el fútbol tiene algo en común con el ajedrez, aunque le parezca lo contrario a sus detractores, porque si unos dicen que el ajedrez es aburrido a los otros les diremos que el fútbol es apasionante como deporte, otra cosa son los intereses creados y el vandalismo, y eso también es uno de los objetivos que puede conseguir FÚTBOL-JAQUE, educar desde pequeños a los aficionados del futuro.*

*Mi agradecimiento a Leontxo García por haberme inspirado en él a través de sus conferencias y entrevistas para realizar este proyecto, a Miriam Monreal y Joaquín Fernández Amigo por su colaboración en algunos cambios por su análisis y valoración sobre el mismo y darle la enhorabuena al gobierno de Aragón por ser los pioneros en la innovación del sistema educativo.*

**AUTOR: SANTIAGO DEL RIO PORRAS**

**c/ La del manojito de rosas, 63 5º B**

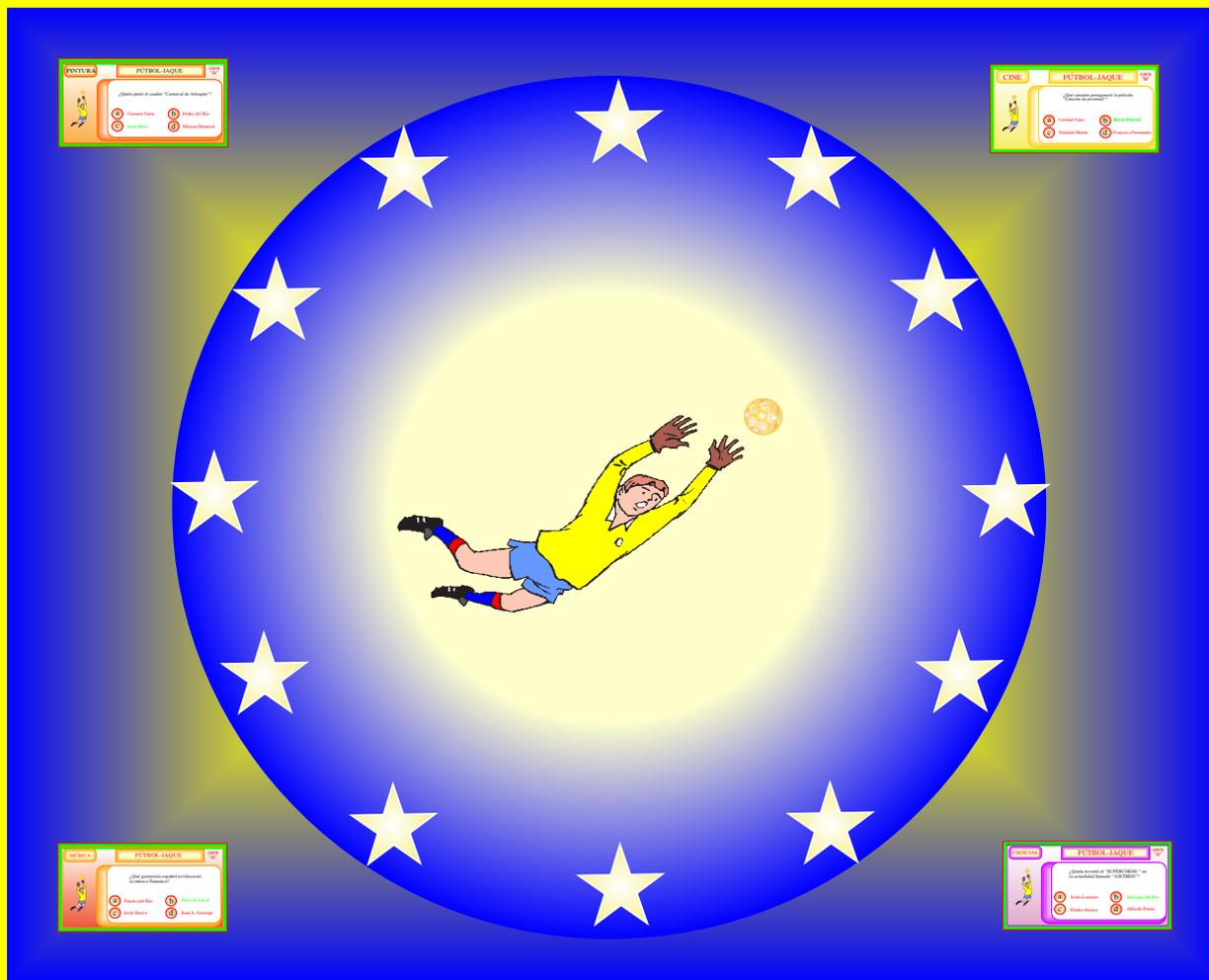
**28041 MADRID**

**Tel. 913178457 Móvil 600320228**

**Autor: Santiago del Rio Porras**







**PENTOLLA** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué país del mundo "Comer de la Abadía"?

1. España 2. Italia del Sur  
3. Suecia 4. México Nacional

**CINE** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué nombre protagonizó la película "Mentes por conquistar"?

1. Carlos Vives 2. Ricky Martin  
3. Manuel Mediano 4. Enrique Bunbury

**INSTRUMENTOS** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué instrumento musical inventaron los hermanos?

1. Piano del Este 2. Piano del Oeste  
3. Piano del Sur 4. Piano del Norte

**COMUNIDAD** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué comunidad de España es la más grande?

1. Madrid 2. Cataluña  
3. Andalucía 4. Galicia

**INSTRUMENTOS** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué instrumento musical inventaron los hermanos?

1. Piano del Este 2. Piano del Oeste  
3. Piano del Sur 4. Piano del Norte

**COMUNIDAD** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué comunidad de España es la más grande?

1. Madrid 2. Cataluña  
3. Andalucía 4. Galicia

**COMUNIDAD** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué comunidad de España es la más grande?

1. Madrid 2. Cataluña  
3. Andalucía 4. Galicia

**COMUNIDAD** FÚTBOL-JAQUE

¿Qué comunidad de España es la más grande?

1. Madrid 2. Cataluña  
3. Andalucía 4. Galicia

**Muy divertido y serio a la vez, "FÚTBOL-JAQUE"**  
**es un juego trepidante y educativo.**

-----

**Aprender tus asignaturas jugando con los amigos, es ahora otro tipo de experiencia**  
**!!Vívela!!**

-----