



PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO DE AJEDREZ EDUCATIVO

1. INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de este proyecto, se ha coordinado un pequeño grupo de docentes que ha demostrado interés hacia la implementación del mismo en nuestro colegio. A pesar de que actualmente no poseen los conocimientos necesarios para impartir las clases ajedrez educativo, están dispuestos a colaborar en las diferentes actividades a desarrollar, en caso de ser necesario.

Además, en todo momento se ha contado con la colaboración de la dirección del centro y la comisión de coordinación pedagógica para llevar a cabo este proyecto, así como de los orientadores para la evaluación del alumnado, de los docentes implicados y del propio proyecto.

Así mismo, la coordinación con el equipo de orientación también se podrá extender al plano individual en alumnos que presenten dificultades en el aprendizaje, para tratar que estas clases sean especialmente provechosas para ellos, ya que este grupo de alumnos suponen un destinatario fundamental de este proyecto.

Las familias de los alumnos han mostrado un gran interés por la práctica del ajedrez en tiempo escolar, así como por los beneficios pedagógicos indudables que conlleva, tanto en lectura y matemáticas, como en otras actitudes, valores, estrategias... tan importantes a nivel educativo, y que tan difíciles son de trabajar de un modo concreto si nos ceñimos al trabajo de aula.

Por último, existe una continua colaboración con el Club de Ajedrez Astillero, próximo al centro, que puede resultar muy importante en algunos momentos puntuales del curso (organización de campeonatos, salidas didácticas u otras actividades). Así mismo, se tiene una estrecha relación con el Club de Ajedrez Campoo por su vinculación con el coordinador del proyecto.

2. MODALIDAD DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN

Desde el centro, creemos que el mejor modo de impulsar este proyecto es mantener el área de ajedrez educativo como única asignatura de libre elección ofertada para 4º de Primaria, pudiéndose ampliar a más cursos y otros ámbitos como la atención y el apoyo educativo específico en próximos años escolares.

Nuestra intención es analizar qué resultados cuantitativos y cualitativos podemos observar tras la finalización de este curso en dos grupos de alumnos:

- En primer lugar, el alumnado con características especiales o dificultades de aprendizaje: TDAH, dificultades en la comprensión lectora, inmadurez en el desarrollo, dificultades para memorizar, desmotivación, dificultades en la autorregulación de los procesos psicológicos...
- Por otro lado, consideramos que integrar el ajedrez educativo en el aula es el mejor modo de atender y estimular no sólo a este grupo de alumnos, sino a todos ellos. De este modo todos los alumnos podrán verse beneficiados de la práctica del ajedrez y, a su vez, estamos poniendo en marcha una medida integradora que no discrimina a ningún alumno por sus capacidades o por las dificultades que pueda presentar.

Por otro lado, desde el centro se pretende continuar apostando por el ajedrez como medida educativa e integradora en los diferentes contextos que ofrece el colegio, ya sean lectivos o no lectivos (clases extraescolares, los tiempos de recreo o comedor...). Así mismo, seguimos contando con el ajedrez educativo como un aliado para que las familias compartan un tiempo de juego y aprendizaje juntos, y proyectando todo esto a nivel de la comunidad municipal, aumentando el interés de algunas partes de la población por esta disciplina, interés que se puede observar en el incremento en los participantes en torneos de la ciudad, y en los asistentes asiduos a las clases de ajedrez del Club de Astillero, con los beneficios demostrados que la práctica del ajedrez conlleva.

3. PLAN DE TRABAJO DEL PROYECTO PARA EL CURSO 2018-2019

Objetivos con los alumnos:

- Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego.
- Desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención.
- Fomentar las habilidades del alumno, prestando especial relevancia a la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- Fomentar el desarrollo integral del niño a la vez que mejora su resultado académico.
- Crear modelos de relación entre el niño y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad y la autoestima.
- Incentivar la iniciativa personal y el sentido crítico.
- Respetar las reglas del juego.

Objetivos del proyecto:

- Generar cambios y mejoras pedagógicas en nuestro colegio que permitan adecuarse a las transformaciones del contexto socio-cultural que nos rodea.
- Desarrollar estrategias metodológicas acordes con las necesidades educativas y formativas que tienen los alumnos, con el fin de mejorar el desarrollo y adquisición de las competencias clave. Esto se llevará a cabo, de un modo integrador, con dos grupos de alumnos:
 - Aquellos con dificultades de aprendizaje o características especiales.
 - El gran grupo.
- Potenciar la educación integral de los alumnos, interrelacionando la educación formal y no formal dentro del contexto escolar.
- Posibilitar el acceso de los alumnos con dificultades personales o en desventaja socioeducativa a unos conocimientos y aprendizajes que favorezcan la superación o mejora de determinadas carencias.

- Generar en nuestro colegio acciones educativas que contribuyan a la convivencia y al desarrollo de habilidades sociales y personales.
- Obtener datos cuantitativos y cualitativos que puedan aportar información de la repercusión del proyecto en el desarrollo evolutivo de los alumnos y analizarlos junto con los orientadores.

Objetivos del profesorado:

- Trabajar las competencias clave programadas y el contenido del proyecto.
- Desarrollar el método didáctico.
- Coordinar, a partir de las propuestas pedagógicas, diferentes acciones articuladas con diferentes niveles y modalidades del sistema educativo.
- Monitorear y realizar la implementación del proyecto educativo.
- Lograr un buen ambiente: hacer que se sientan útiles, que cooperen, crear vínculos, interesarse por su progreso.
- Evaluar tanto el proyecto como los diferentes agentes que participan en él en un proceso continuo de ajuste y mejora.

4. FINALIDADES A DESARROLLAR

- Impulsar la innovación didáctica de interés para la enseñanza en determinadas áreas o materias y el desarrollo de las competencias básicas.
- Fomentar actitudes investigadoras e innovadoras, con el fin de iniciar cambios ligados a los procesos de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de nuevos planteamientos didácticos que den respuesta a diferentes situaciones susceptibles de cambio o mejora.
- Desarrollar procesos didácticos que despierten el interés, la participación y motiven al alumnado.
- Obtener datos objetivos, cuantitativos y cualitativos que aporten información sobre la repercusión pedagógica de la enseñanza del Ajedrez Educativo en la formación integral del alumnado, y analizar la misma con el Orientador de Primaria.
- Favorecer la transferencia del conocimiento y la generalización de las competencias básicas al desarrollo de procesos cognitivos a través del Ajedrez Educativo.

5. TEMPORALIZACIÓN PARA EL CURSO 20187-2019

El tiempo destinado al ajedrez educativo será de una sesión semanal de una hora. Este tiempo estará integrado en el horario lectivo oficial como la única asignatura de libre configuración en 4º de Primaria: Ajedrez Educativo.

Se llevarán a cabo un total de 35 sesiones, una hora por semana destinadas al ajedrez educativo durante todo el curso escolar. También, se desarrollarán una serie de jornadas en las que los alumnos podrán participar en un Campeonato de Ajedrez. Esta iniciativa se desarrollará hacia el final de curso, una vez que los alumnos hayan adquirido las destrezas necesarias para jugar partidas y competir.

La clase de ajedrez educativo se desarrollará en el aula de 4º de primaria, que estará totalmente equipada para tal fin: tableros y piezas para todos los alumnos, libros y otros materiales, ordenador con pizarra digital, software chessbase...

6. METODOLOGÍA PARA LAS CLASES

El trabajo docente que se desarrollará en la clase de ajedrez estará basado en los principios metodológicos recogidos en el Real Decreto 27/2014, del 5 de junio, así como en el ideario del centro recogido en su Proyecto Educativo.

Por tanto, la práctica didáctica partirá de un enfoque globalizador de los contenidos, tratando de trabajar en el tiempo destinado al ajedrez diferentes competencias, objetivos, contenidos, actitudes y procedimientos de un modo interdisciplinar y en un contexto lúdico.

En todo momento se tratará aquello aprendido en el ajedrez educativo como un aprendizaje para cualquier área y para la vida. El plantear problemas y tener que resolverlos de un modo creativo, inminente y lo más beneficioso posible, es un aprendizaje que puede ayudar a desarrollar estrategias para actuar de un modo exitoso en muchos y muy diferentes contextos.

Así mismo, se potenciará el uso de diferentes textos y recursos gráficos, recogidos en diversos medios como cuentos, cartillas de ajedrez, revistas especializadas, libros, ordenador... Al mismo tiempo, se trabajarán diferentes producciones escritas como redacciones, resúmenes y esquemas de lo aprendido.

En todo momento se llevará a cabo una enseñanza activa, en la que las actividades que se propongan estarán adaptadas y tratarán de potenciar el desarrollo del nivel madurativo y cognitivo de cada alumno en cada momento, incluidos los alumnos con dificultades de aprendizaje.

Para adecuar la actuación docente al progreso del aprendizaje de los alumnos, se tendrá como referencia la evaluación continua. Así, frecuentemente se obtendrá información mediante diferentes métodos de evaluación para constatar el nivel de evolución de la clase, y de este modo, regular el ritmo de las clases.

Se promoverá el interés, la responsabilidad y el esfuerzo en el logro del trabajo bien realizado de diferentes modos. Uno de ellos es a través de las fichas destinadas a trabajar el ajedrez, que serán periódicamente evaluadas y que permitirá a los alumnos comprobar cómo van adquiriendo los diferentes aprendizajes.

La agrupación de los alumnos será flexible, variará en función del tipo de actividad, pudiendo ser: individuales, por pareja, en grupo reducido o el grupo aula. Por tanto, se fomentará el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo, especialmente en parejas y a nivel de gran grupo. Para jugar una partida de ajedrez es esencial otra persona, además de la especial significación que tiene el momento de después de la partida, en el que se comparten los diferentes puntos de vista de las jugadas más relevantes.

El desarrollo de las clases de ajedrez variará entre explicaciones teóricas, actividades y juegos:

- Las explicaciones y aclaraciones teóricas no superarán el 15% del tiempo total de la clase, para evitar que se convierta en una clase magistral y unidireccional, ya que se tratará de que el alumnos sean los protagonistas y agentes activos del aprendizaje, especialmente siendo uno tan lúdico como es el ajedrez.
- La mayoría del tiempo irá destinado a ejercicios prácticos y actividades lúdicas, graduados por nivel de dificultad, iniciando por los más sencillos para ir ascendiendo en su dificultad. Estas actividades y juegos sencillos ayudan a afianzar conocimientos básicos antes de comenzar a jugar al ajedrez.

Además, al ser adecuados para su nivel de desarrollo y conocimiento, pueden adquirir los aprendizajes exitosamente, lo que ayuda a reforzar su autoestima y desarrollar al máximo sus capacidades.

Las actividades se propondrán inicialmente para ser trabajadas individualmente, para a continuación, ser comentadas y comparadas en pareja o pequeño grupo. Finalmente, se llevará a cabo una puesta en común y reflexión de todos los aprendizajes y conclusiones extraídas.

Posteriormente, y una vez que los alumnos hayan adquirido los conocimientos necesarios para jugar sus propias partidas, se destinará un pequeño tiempo al final de cada clase para jugar con los compañeros (un 15 - 20 % del total). De este modo los alumnos constatan la aplicabilidad de todos los aprendizajes adquiridos anteriormente, reforzando su motivación hacia nuevos contenidos a trabajar.

El desarrollo de la diversidad de ejercicios prácticos y los juegos se plasmará a través de fichas y actividades de cuaderno, con propuestas en el tablero de la pizarra digital y en el tablero normal de la mesa.

Además del desarrollo básico de las clases descrito anteriormente, se incluirán una serie de sesiones con un esquema diferente, que otorgue más dinamismo a la asignatura y así lograr mantener el interés y la atención de los alumnos a lo largo de todo el curso.

Las actividades complementarias destinadas a este fin serán las siguientes:

- Lectura de cuentos e historias relacionadas con el ajedrez, así como noticias que aparezcan en prensa o revistas especializadas. Actividades relacionadas con los mismos para trabajar la comprensión lectora y oral.
- Visualización de vídeos o escuchar canciones relacionadas con el ajedrez.
- Ejercicios individuales para evaluar el proceso de aprendizaje del alumno.
- Canciones y acertijos relacionados.
- Partidas de ajedrez entre grandes jugadores.
- Software específico.

Algunas pautas de trabajo propuestas para el desarrollo de todas las actividades son:

- Trazar lazos de unión entre el ajedrez y otras disciplinas.
- Favorecer un aprendizaje en el que se da prioridad a la creatividad frente a la rutina.
- Impulsar el interés.
- Priorizar el aprendizaje de procesos y no tanto de conceptos.
- Promover el esfuerzo y la superación personal frente a la competitividad.
- Reflexionar sobre la necesidad de movernos dentro de unas normas establecidas tanto en el ajedrez como en las demás facetas de la vida.

7. APORTACIÓN DEL PROYECTO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS Y DEL CURRÍCULO.

El Real Decreto 126/2014, del 28 de febrero, define las competencias como “ las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas.”

Todos poseemos recursos para construir, activa y responsablemente un proyecto de vida tanto personal como social. La forma en que utilizamos nuestras actitudes, conocimientos, experiencias y habilidades, es lo que denominamos Competencias Básicas.

Estas se adquieren mediante la resolución de tareas, operaciones mentales (razonar, argumentar...) y a través de experiencias educativas diversas, dentro de las cuales el ajedrez es una de las más completas y enriquecedoras.

Para que esas Competencias sean adecuadas al ámbito educativo han de tener un orden apropiado y formar parte de un diseño curricular. Así mismo, las Competencias Básicas son comunes a toda enseñanza obligatoria.

La población de Astillero y el alumnado del Colegio Puente III, como en muchos otros contextos, se caracteriza por su diversidad. Como modo de atender a esta pluralidad, y tratando de potenciar al máximo las capacidades de cada uno de nuestro alumnos, proponemos este proyecto de ajedrez educativo. De este modo, se promoverá el trabajo de algunos de los principios, fines y objetivos de nuestro Proyecto Educativo del Centro de un modo innovador.

Para integrar las Competencias Básicas en el currículum del colegio, hay que diseñar actividades que permitan al alumno avanzar en el aprendizaje, si es posible en más de una Competencia a la vez y si conseguimos hacerlo de forma lúdica como a través del juego, cumpliremos mejor los objetivos y con el mayor número de alumnos posible.

Y precisamente eso es lo que se pretende mediante la implantación de este proyecto, el desarrollar las Competencias Básicas, recogidas en el Currículo de Educación y en el PEC, mediante el ajedrez educativo. Así, a continuación se exponen de qué modo se pretenden desarrollar las Competencias mediante el desarrollo de este proyecto:

Competencias comunicativas.

Lingüística y audiovisual. Es la base de todos los aprendizajes, es fundamental para la comprensión significativa de las informaciones y la construcción de conocimientos.

Para trabajar esta competencia potenciamos la comprensión, expresión oral mediante la conversación, explicando los movimientos de las piezas y su colocación en el tablero, así como su valor, razonamos sobre los movimientos de las piezas. Esta competencia se trabaja en grupo mediante el diálogo con el maestro y por parejas en cada partida.

El ajedrez posee un lenguaje propio y universal, relacionado estrechamente con los ámbitos matemáticos que va a enriquecer su vocabulario, hay expresiones que utilizamos en la vida ordinaria que si no conoces el juego no las entiendes igual, p.ej. Estas enrocado. Sacrificar el peón. Me tienes en jaque, etc.

Competencia artística y cultural.

Es un complemento de la capacidad comunicativa, se utilizan pequeños recursos de expresión y representación que facilitan creaciones individuales y sociales.

La capacidad de crear una jugada supone un ejercicio imaginativo importante en cada partida.

Dentro de nuestro patrimonio cultural hay una amplia representación pictórica y literaria de la práctica del ajedrez, sus inicios en la india y su posterior introducción en la península a través de los árabes.

Competencia matemática.

Las matemáticas van asociadas al ajedrez claramente ya que contribuye a pensar y razonar matemáticamente, plantean y resuelven problemas mediante la manipulación de las fichas, utilizan varias técnicas matemáticas para contar, operar, organizar, apuntar las jugadas y organizar datos. Interpretan y representan expresiones a través de dibujos, símbolos, números y materiales.

Se comunican las partidas y los descubrimientos a los compañeros tanto oralmente como por escrito, utilizando el lenguaje matemático.

Competencia para aprender a aprender.

El proceso de aprendizaje lo tiene que hacer interiormente cada uno por su cuenta. El maestro proporcionará las herramientas y ayudará a encaminar al alumno a que sepa cuáles son sus capacidades (intelectuales, emocionales, físicas) y conocimientos, y qué hacer para desarrollarlas a través de la motivación y la voluntad, teniendo como objetivo la superación de las dificultades o carencias. Los errores sirven para aprender lo que no hay que hacer. Ante una derrota, la actitud negativa, llorar, tirar las piezas o no dar la mano al compañero, son reacciones frecuentes al principio de la actividad, el maestro ha de saber utilizar recursos y técnicas de trabajo intelectual y conseguir que la experiencia de aprendizaje sea gratificante para el alumno.

Tratamiento de la información y competencia digital.

Los alumnos han de aprender a recopilar información en libros, internet... sobre teoría del juego, partidas, historia del ajedrez o incluso datos de ajedrecistas famosos. Con ello además de añadir conocimientos nuevos al alumno, nos permite trabajar la búsqueda, la selección y la clasificación de la información, utilizando diversos soportes (verbal, escrito, audiovisual y digital).

8. PROPUESTAS DE MEJORA PARA EL CURSO 2018-2019

Para el este curso, y en principio, también los siguientes, se van a mantener las clases de ajedrez educativo en 4º de Primaria para que de este modo, a partir de la implantación del proyecto, todos los alumnos del colegio que cursen cuarto reciban clase de ajedrez, y en unos pocos años todos los alumnos del colegio contarán, para su educación, con los conocimientos de ajedrez.

Además, tenemos pensado hacer un pequeño torneo de ajedrez a principio del tercer trimestre entre alumnos que están participando en el proyecto. De este modo aumentara la motivación de los alumnos de cara al aprendizaje, y podrán demostrar lo que han mejorado su juego durante el desarrollo del curso.

En función del transcurso del proyecto y de este torneo, es posible que se realice un campeonato entre jugadores del centro, incluyendo los de años pasado, los de éste y todos aquellos alumnos que deseen participar.

Así mismo, durante este curso escolar tenemos programada una salida didáctica al club de ajedrez de Astillero.