

ANEXO XI

PROYECTO DE AJEDREZ EDUCATIVO

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	III
Justificación	iii
Memoria.....	iii
Capacidad de concentración	iii
Atención y reflexión	iii
La toma de decisiones y la aceptación ante un error	iv
La visión espacial y temporal	iv
Resolución de problemas.....	iv
Razonamiento lógico-matemático	iv
Pensamiento creativo	iv
Capacidad crítica	iv
La empatía.....	iv
Socialización	iv
Formación en valores.....	v
PARTICIPANTES.....	VI
Profesorado participante	vi
Alumnado Participante	vi
Familiares y otros colaboradores.....	vii
MODALIDAD DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN	VIII
PLAN DE TRABAJO DEL PROYECTO	IX
Objetivos.....	ix
Objetivos con el alumnado	ix
Objetivos del proyecto	ix
Objetivos del profesorado.....	x
Finalidades	x
Temporalización.....	x
Metodología.....	xi

RELACIÓN DEL PROYECTO CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS, EL CURRÍCULO Y EL PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO.XIV

 Competencias comunicativas xv

 Competencia artística y cultural xv

 Competencia matemática..... xv

 Competencia para aprender a aprender xvi

 Tratamiento de la información y competencia digital xvi

 Competencia de autonomía e iniciativa personal xvi

 Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico xvii

 Competencia social y ciudadana..... xvii

PLAN DE EVALUACIÓN..... XVIII

 Evaluación del alumnado xviii

 Evaluación del proyecto..... xviii

 Evaluación del profesorado responsable..... xix

RESULTADOS QUE SE ESPERAN OBTENER Y POSIBLE REPERCUSIÓN EN OTROS PLANES GENERALES DEL CENTROXX

BIBLIOGRAFÍA..... XXI

INTRODUCCIÓN

El siguiente documento justifica y expone los beneficios de la enseñanza del ajedrez en alumnos, como herramienta educativa. Por ello la escuela es el lugar propicio para su aprendizaje y práctica.

El ajedrez como juego, deporte y actividad lógico-matemática supone un pasatiempo que estimula a los alumnos a desarrollar habilidades y destrezas mentales, les proporciona un pensamiento reflexivo y analítico que aplicados a la vida diaria, mejora la concentración, el razonamiento y el cálculo lógico.

Justificación

Actualmente los alumnos se ven invadidos por un gran número de juegos electrónicos que estimulan el pensamiento mecánico. Además, las nuevas tecnologías y la sociedad actual nos llevan cada vez más a una capacidad de atención y concentración menor, debido en parte, al gran número de estímulos, la concreción y despersonalización de las comunicaciones interpersonales, el individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Destacamos doce de ellas como las más relevantes:

Memoria

No solo se limita a recordar el movimiento de las piezas y las reglas básicas, sino que aprenderá jugadas, estrategias y recordará lances anteriores.

Capacidad de concentración

Durante la partida de ajedrez hay que centrar voluntariamente toda la atención sobre las piezas del juego, dejando de lado todo lo demás.

Atención y reflexión

Los alumnos con problemas de atención, tienen en el ajedrez un juego propicio para mejorarla ya que necesitan atención en las fichas y en el tablero. Cada movimiento de ficha es el fruto de una reflexión no sólo de mis posibilidades sino también las del oponente.

La toma de decisiones y la aceptación ante un error

El ajedrez te hace responsable de tus actos, se toman decisiones continuamente, unas afortunadas y otras no. Cada decisión tiene su consecuencia, con refuerzos y castigos inmediatos. Hay que recuperarse de las derrotas y sacar provecho de ellas.

La visión espacial y temporal

Existe un control continuo de las piezas propias y las del contrario, de las posibilidades de movimiento. Cada partida tiene un tiempo y hay que ser consciente de su paso ya que quedarse sin tiempo supone perder la partida.

Resolución de problemas

Cada movimiento del oponente supone un problema al que enfrentarse, lo que estimula la creatividad y la inteligencia.

Razonamiento lógico-matemático

El análisis, la comparación, la adaptación de estrategias, la valoración son parte del juego, y también, son fundamentos básicos del razonamiento eficaz que luego utilizarán en otras áreas del saber.

Pensamiento creativo

El jugador utiliza todo su potencial creativo en cada partida, en cada movimiento, buscando nuevas alternativas para conseguir su fin.

Capacidad crítica

Después de cada partida los jugadores analizan juntos las jugadas, comentan porque ha tomado una decisión y no otra. Es importante aprender de los errores y compartir conocimientos, la rivalidad queda siempre en el tablero.

La empatía

El ajedrez te obliga a ponerte en el lugar del otro, es necesario anticiparse a los movimientos del contrario y pensar: ¿qué haría yo en su lugar?

Socialización

El ajedrez es un juego que necesita un compañero con el que competir, al que se conoce y se establecen lazos de amistad. El ajedrez es un juego democrático y no sexista, los jugadores están en igualdad de condiciones, las mismas piezas, el mismo número de movimientos, es una lucha intelectual entre dos personas. En el ajedrez se

juega en equipo, porque cada pieza aislada no consigue nada. Aunque sea el rey, la pieza más importante, sólo la combinación con otras piezas te hace llegar al triunfo.

Formación en valores

Como el esfuerzo, el propio juego lleva implícita el esfuerzo mental para buscar nuevas combinaciones, nuevos caminos. Respeto al contrario, no menospreciar nunca al rival, las partidas se ganan o se pierden en el tablero. Cortesía, cada partida empieza y termina con un saludo. La autosuperación, intentar mejorar siempre en la próxima partida. Solidaridad, los alumnos más preparados ayudan a los menos preparados. Orden mental de razonamiento y orden externo, colocación de piezas y recogida. Honradez, el ajedrez posee unas reglas muy estrictas, no hay margen a la interpretación ni a la trampa. El ajedrez es muy asequible, se juega en todo el mundo y posee un idioma propio que es universal.

PARTICIPANTES

Profesorado participante

Participantes	
Coordinador del Proyecto	Javier López Campo-Cossío
Orientadora de Centro	Margarita Cimiano Ortiz
Colaboradores	Fernando Cabanzón Salmón Pablo Agüero Crespo

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 **no todos ellos** poseen **actualmente** 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.

Alumnado Participante

Los destinatarios y parte más importante de este proyecto son los alumnos que van a participar y formar parte de él, que durante este primer año de implementación del proyecto serán dos grupos de alumnos:

- Los alumnos que presenten alguna dificultad del aprendizaje en el grupo de 4º de Primaria serán destinatarios fundamentales de este proyecto, por lo que se tendrá una especial dedicación con estos alumnos, ya que pueden verse enormemente beneficiados de la participación en este proyecto.

- 1) El resto de alumnos de este curso, de 4º de Primaria, para desarrollar esta atención educativa de un modo integrador, de modo que todos los alumnos puedan aprovechar estas clases.

Familiares y otros colaboradores

En el inicio del curso se llevará a cabo una reunión con los familiares de los alumnos para informar sobre nuestra intención de implantar este proyecto. Así mismo, se expondrán los beneficios de la práctica del ajedrez educativo y su potencial en el desarrollo intelectual y social y modelado comportamental. De este modo, los familiares conocerán los resultados que esperamos obtener en relación con el ajedrez y que pueden ser extrapolables a otras áreas del saber y diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

Por tanto, se espera contar con la colaboración de las familias del alumnado para que apoyen y estimulen a sus hijos de cara a emprender esta nueva materia escolar con entusiasmo y motivación.

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 u otras actividades). Así mismo, se tiene una estrecha relación con el Club de Ajedrez Campoo por su vinculación con el coordinador del proyecto.

MODALIDAD DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN

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

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

- En primer lugar, el alumnado con características especiales o dificultades de aprendizaje: TDAH, 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 discriminan a ningún alumno por sus capacidades o por las dificultades que pueda presentar.

Al mismo tiempo, se continuará con las clases extraescolares de ajedrez que se venían llevando a cabo de la mano de los monitores de Club de Ajedrez de Astillero durante los últimos años.

Así mismo, se promoverá la práctica, estudio y mejora del ajedrez en diferentes tiempos no lectivos durante el curso escolar. De este modo, el recreo, el tiempo extraescolar, el tiempo restante de las comidas o también lugares como la biblioteca, la sala de ordenadores, el aula, el comedor... serán contextos de práctica de ajedrez.

PLAN DE TRABAJO DEL PROYECTO

Objetivos

Objetivos con el alumnado

- 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 básicas. 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 básicas 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.

Finalidades

- 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.

Temporalización

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 puedan participar en un Campeonato de Ajedrez, que se llevará a cabo en tiempo de recreo. 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 multifuncional del centro, que estará totalmente equipada para tal fin: tableros y piezas para todos los alumnos, libros y otros materiales, ordenador con pizarra digital, software chessbase...

Metodología

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 un cuaderno destinado al ajedrez, que será periódicamente evaluado 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 los 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.

RELACIÓN DEL PROYECTO CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS, EL CURRÍCULO Y EL PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO.

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 nuestros 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).

Así, conseguirán dominar destrezas para organizar, analizar, sintetizar y sacar deducciones de la información, con el fin de favorecer la formación de personas autónomas, responsables, críticas y reflexivas en la selección y utilización de la información. Es importante que los alumnos sepan resumir e identificar lo que es importante y lo que no lo es.

Competencia de autonomía e iniciativa personal

Mediante esta actividad los alumnos planifican, buscan estrategias, validan las soluciones y las contrastan con las de los demás. Esto implica entre otras cosas, una toma constante de decisiones con lo que el alumno mejora su autonomía y autoconfianza, además de la aceptación de las consecuencias que traen. De este modo, el alumno adquiere autonomía y confianza en sus propias decisiones y capacidades como parte del desarrollo de su autoestima. Podemos ayudarles a descubrir sus posibilidades y sus limitaciones, realizando una autocrítica siempre con actitud positiva y constructiva.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Con esta competencia trabajaremos más allá de la acumulación de información del propio juego, ya que el jugador tendrá que comprender, interpretar situaciones y adquirir habilidades sobre los procesos para predecir consecuencias, relacionar causa-efecto y dirigir reflexivamente sus movimientos hacia la consecución del objetivo que es: ganar la partida.

Competencia social y ciudadana

Mediante esta competencia intentaremos conseguir la adquisición de habilidades sociales, el desarrollo de las relaciones sociales e interpersonales. Se fomentará el trabajo en equipo, aceptando las ideas de los compañeros, aplicando la tolerancia, adquirir el sentido de la justicia y de la equidad. Trabajaremos la capacidad de afrontar conflictos basándonos en valores democráticos. El control emocional y la impulsividad son aspectos que con el ajedrez pueden ser modelados, pues hay que esperar el turno, ganar-perder y razonar las jugadas.

El ajedrez permite la integración de todos los alumnos en el grupo sin importar las diferencias de edad, procedencia u otras gracias al lenguaje universal del ajedrez. Potenciaremos la igualdad entre las personas y evitar la discriminación por sexo, raza, o cualquier otro motivo.

PLAN DE EVALUACIÓN

Evaluación del alumnado

El alumnado será en todo momento observado y analizado por el profesor, en un proceso de evaluación continua durante el desarrollo del proyecto. Para ello, se ha diseñado una lista de control en la que se pueden recoger fácilmente observaciones y al mismo tiempo, medir algunos parámetros cuantitativos (tiempo en concentración y de la focalización de la atención, visión espacial del tablero, memorización...) para su posterior análisis.

Esta evaluación no sólo se llevará a cabo durante el tiempo destinado al ajedrez educativo, sino que al coincidir el tutor de este curso y el coordinador del proyecto, el tiempo destinado a la observación y el análisis será mucho mayor.

Además se llevará a cabo una evaluación del alumnado mediante pruebas escritas periódicas, con una asiduidad de 3 semanas, en función de la unidad a desarrollar. De este modo los alumnos tienen un “feedback” de cómo van adquiriendo los conocimientos de la materia. Al mismo tiempo, el maestro tiene la oportunidad de contrastar la información obtenida durante las clases con los resultados de estas pruebas objetivas para obtener conclusiones sobre la evolución de los alumnos.

Así mismo, el profesor analizará todos los datos obtenidos del alumnado junto con el orientador del centro para la extracción de conclusiones durante y al final del curso.

Evaluación del proyecto

Para la evaluación se contará en todo momento con la estrecha colaboración de los Orientadores de Centro y el Jefe de Estudios. De un modo cooperativo, analizaremos la siguiente información:

- Datos obtenidos de la observación, análisis y evaluación del alumnado con los medios antes descritos, así como la opinión de los alumnos, expresada a través de un sencillo cuestionario.
- Así mismo, se hará circular un documento entre los profesores que comparten tiempo con este grupo, para que puedan anotar aquellas observaciones que hayan podido advertir.

- También, se espera contar con la colaboración de las familias para que puedan aportar aquella información que pueda resultar relevante para la evaluación de nuestro proyecto.

Posteriormente, analizaremos esta información tratando de dilucidar el grado de implementación del proyecto, hasta qué punto se ha cumplido la programación y se han superado aquellos objetivos, resultados esperados y temporalización inicialmente planteados.

Así mismo, se tratará de conocer cómo el ajedrez educativo ha podido incidir beneficiosamente, del modo esperado, en el desarrollo evolutivo de los dos grupos de alumnos a los que se va dirigido, así como otras conclusiones no recogidas inicialmente y que se puedan extraerse del proyecto.

Así, se valorará el beneficio obtenido desde la implantación del proyecto y se considerará la pertinencia de continuar con el ajedrez educativo en nuestro centro.

Evaluación del profesorado responsable

Para la evaluación del profesor, atenderemos a varios agentes y factores:

- El Jefe de Estudios y el Secretario del centro se encargarán de supervisar tanto la programación de la asignatura, como la memoria y otros documentos relativos a la misma.
- De este modo, se podrá constatar el grado de planificación, desarrollo y cumplimiento de aquello que se ha programado con anterioridad.
- La actitud, motivación, interés y los resultados de los alumnos en la materia serán determinantes para la evaluación del profesor encargado de la clase. Mediante un sencillo cuestionario, los alumnos podrán recoger sus impresiones sobre las clases de ajedrez, así como sugerencias para su mejora.
- Por último, el profesor con la ayuda del Orientador, analizará el grado de consecución de los objetivos, contenidos programados y competencias trabajadas. Con la experiencia adquirida se valorará el método didáctico utilizado y se podrá modificar en próximos cursos.

RESULTADOS QUE SE ESPERAN OBTENER Y POSIBLE REPERCUSIÓN EN OTROS PLANES GENERALES DEL CENTRO

Este proyecto está diseñado para llevar a cabo una implementación progresiva del mismo. En este primer año escolar, el proyecto se desarrollará con los alumnos de 4º de Primaria. En los siguientes años, estos mismos alumnos continuarán con las clases de ajedrez durante uno o dos cursos más del segundo ciclo de Primaria (5º y/o 6º). A su vez, los alumnos que año tras año comiencen 4º de Primaria iniciarán esta enseñanza.

La finalidad del Ajedrez Educativo en nuestro colegio es que llegue a ser parte de la cultura del mismo, que sea un eje vertebrador que impulsa actitudes y procesos mentales que se han de promover en nuestros alumnos durante su educación y formación, y que contribuyen a su desarrollo personal y social.

De este modo, esperamos que la implementación de este proyecto sea un éxito en todos los sentidos, y así, poder realizar muchas más iniciativas y actividades relacionadas con este campo que pasen a ser parte de la cultura del centro y llegar a formar parte de su PEC. Algunas de estas iniciativas pueden ser: el Día del Ajedrez, más campeonatos, extenderlo a Secundaria o al primer ciclo de Primaria, trabajar cuestiones específicas con alumnos con características especiales...

BIBLIOGRAFÍA

- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria.
- Decreto 27/2014 de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria
- Escuelas infantiles de Reggio Emilia. “La inteligencia se construye usándola”. Ed. Morata y Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.
- FERGUSON, Robert (1995). “Chess in education research summary”. Traducción castellana de Jorge Barón (2009): “Sumario de las investigaciones del ajedrez en la educación”
- Díez, P y otros (1994) El ajedrez un juego didáctico para primaria. Madrid . Escuela Española.
- García del Rosario A.D. (2001) El ajedrez en la escuela. Para niños de 8 a 10 años. Barcelona Paidotribo.
- García Olasagasti, L (2013) Ajedrez y Ciencia, pasiones mezcladas. Editorial Crítica. Barcelona
- Jiménez Villena, Francisco José y otros (2000) Curso de ajedrez. Nivel de iniciación. Tomo I. Editorial: UNED.
- López de Turiso y Sánchez y otros (2001) Curso de ajedrez. Nivel de iniciación. Tomo II.
- Editorial: UNED.