

ANEXO – II

1.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El 13 de marzo de 2012, el Parlamento Europeo aprobó el Programa «Ajedrez en la Escuela» e instó a los estados miembros a su introducción en el sistema educativo.

El pasado 11 de Febrero de 2015, la Comisión de Educación y Deportes del Congreso de los Diputados del Parlamento español, aprobó por unanimidad la proposición no de ley nº 161/002598, sobre la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en escuelas y espacios públicos y su promoción como deporte.

Partimos de la base de que el ajedrez es un juego-deporte muy atractivo para los niños y una herramienta potente para el profesor que ofrece múltiples posibilidades, tanto en Educación Primaria como en Secundaria y Bachillerato.

Numerosos estudios a nivel mundial han constatado que el ajedrez es una disciplina sumamente beneficiosa para los estudiantes: desarrolla la atención, la memoria, la concentración, el análisis de problemas, enseña a pensar, toma de decisiones, desarrolla la inteligencia, la creatividad,...

En el año 2011, la Universidad de La Laguna de Tenerife realizó un estudio exhaustivo en el que demostró que el ajedrez no solo mejora las capacidades cognitivas, sino que influye en el desarrollo sociopersonal y moldea la capacidad de afrontamiento y resolución de problemas de los niños y adolescentes que lo practican.

En la actualidad se están llevando a cabo experiencias y actividades con niños de Educación Especial con resultados positivos (síndrome de Dawn, autistas, TDAH, ...).

También son diversos los objetivos que cubrimos en cuanto a la educación en valores: igualdad de oportunidades de ambos sexos, aprender a aceptar resultados adversos y aprender de los mismos, promover el respeto y la tolerancia, respetar reglas de juego, no discriminación, desarrollar la responsabilidad, respeto a las decisiones de los demás...

Podemos tratar el ajedrez como tema transversal en distintas asignaturas como el inglés, la plástica, el lenguaje, etc.

1.1 Descripción de la situación que motiva el proyecto: necesidades a mejorar

Aspecto de las Relaciones Sociales en Guijo y Jarandilla. Aspectos como la concentración, la memoria, respeto a los demás, aprender de los propios errores, la relación con otros niños/as de otras localidades, uso de juegos tradicionales no tecnológicos (Play), pasar menos horas frente al TV.

1.2 Instrumentos que valoran el impacto intermedio y final

Para valorar el correcto desarrollo del proyecto y su evolución positiva emplearemos fundamentalmente la observación del alumnado, su motivación y ganas de aprender, y su implicación en las actividades relacionadas.

1.3 Situación final prevista: resultados cualitativos y cuantitativos

Será un Proyecto Bidual, renovable, donde se pretende la continuidad tanto de alumnos como profesorado a lo largo del tiempo.

La finalidad básica y fundamental es que el alumnado aprenda a jugar al ajedrez y que poco a poco perfeccione su juego.

El fin último sería que todos los alumnos/as del Centro, al finalizar el Proyecto supieran jugar al ajedrez. De este modo puede ser utilizado como herramienta pedagógica por el profesorado del Centro adscrito al Proyecto.

1.4 Aspectos innovadores del Proyecto

Como se ha dicho en la Justificación del Proyecto, el ajedrez es un instrumento muy útil en manos de profesores expertos y con ganas de innovar. Es utilizado como asignatura obligatoria en muchos países del Este de Europa con resultados muy positivos y en algunos Colegios de España. Las posibilidades educativas del Ajedrez aún se siguen investigando por lo múltiples y variadas que son. Nosotros queremos seguir investigando e innovando con este Juego-Ciencia-Deporte.

2.- PLAN DE ACTUACIÓN

2.1 Objetivos

Los Objetivos que pretendemos trabajar, en mayor o menor medida, están reflejados en la LOMCE y aparecen en su Artículo 7 (Objetivos de la Educación Primaria).

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

a) Conocer y apreciar los *valores y las normas de convivencia*, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de *trabajo individual y de equipo*, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de *confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad* en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la *prevención y para la resolución pacífica de conflictos*, que les permitan desenvolverse con *autonomía* en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar *las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres* y la no discriminación de personas con discapacidad.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la *lengua castellana* y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de *operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones*, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, *la Historia* y la Cultura.

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el *deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social*.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en *sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas*.

Objetivos Específicos

- Realizar convivencias, Torneos, JUDEX, Día del Ajedrez, entre los dos Colegios implicados ampliando a otros de la Comarca, Provincia o Región.
- Conocer y practicar el deporte del ajedrez de manera autónoma.
- Respetar y aplicar correctamente el reglamento del Ajedrez.
- Conocer y valorar las diferentes características de las piezas.
- Aplicar correctamente el movimiento de las piezas en las situaciones que se presenten en una partida de Ajedrez.
- Conocer y aplicar las nociones básicas en una partida de Ajedrez (defensa, ataque, colocación...).
- Conocer diversos juegos relacionados con el Ajedrez.
- Resolver continuos problemas planteados en las diferentes ocasiones producidas en el Ajedrez.
- Análisis de la situación en los diferentes momentos de una partida de Ajedrez.
- Profundización y práctica de nociones fundamentales del Ajedrez (defensa, ataque, estrategia...).
- Desarrollo de habilidades estratégicas y tácticas en el juego.
- Respetar al adversario en las diferentes prácticas realizadas.
- Saber transcribir una partida de Ajedrez del tablero a la hoja de registro y viceversa.
- Fomentar la actitud de investigación acerca del Ajedrez.
- Conocer la Historia del Ajedrez desde sus comienzos, así como a los Campeones del Mundo y personajes destacados.

2.2 Metodología

La Metodología tiene que ser muy activa y eminentemente práctica. Emplearemos 1/3 de cada sesión a teoría y el resto práctica.

- Las parejas deben cambiar cada día, de modo que todos deben rotar.
- Los ejercicios propuestos por el profesor se realizarán primero con Blancas y luego con Negras, cambiando de color cada niño/a.
- Se debe observar un cuidado extremo con el material; con su colocación, recogida y durante el juego con que no caigan fichas al suelo (se pueden romper o extraviar). Se suele sancionar al alumno que tira una pieza con la pérdida de un peón.
- El profesor utiliza preferentemente la PDI (con programas como *Diagtransfer* para crear posiciones o el *SCID* para análisis o desarrollo de partidas).
- Se trabajará en Gran Grupo en las explicaciones iniciales del profesor en la PDI; en pequeño Grupo (por parejas) a la hora de la práctica sobre el tablero.
- Es conveniente que la Primera parte de la sesión se dedique a la explicación del Profesor para que los niños no abandonen sus puestos de trabajo y posteriormente, cuando se pase a la práctica colocarse por parejas.
- Especial cuidado en el final de la clase para la recogida de piezas; que no falte ninguna en ningún juego, que se coloquen tableros y cajas adecuadamente y evitar rayar los tableros, etc.

2.3 Herramientas de seguimiento

Será necesario que cada maestro participante en el proyecto actúe tanto como aprendiz como evaluador del alumnado, es decir, aprender ajedrez y hacer el seguimiento de los alumnos.

La observación directa será la principal herramienta de seguimiento empleada puesto que es útil para comprobar como el ajedrez influye en su capacidad de concentración, resolución de problemas, etc.

2.4 Definición de los materiales curriculares

Materiales elaborados por el profesor referente a cada nivel de conocimientos de los alumnos. La primera parte referida fundamentalmente a ejercicios sobre el movimiento de las piezas y el reglamento de Ajedrez.

Ejercicios fotocopiados sobre los movimientos, problemas de mates, aperturas, finales de peones y Torres. Necesitamos un Tablero y un juego de piezas por pareja. Los dos Centros solicitantes tienen el material necesario.

Ejercicios realizados para mostrar en la PDI y en las explicaciones de las distintas fases del juego, con el programa Diagtransfer o SCID.

2.4 Relación de Actividades

- Todos los alumnos adscritos al Proyecto, de ambos Centros, reciben una clase semanal de una hora de duración para el aprendizaje y práctica del Ajedrez.
- Convivencia entre los alumnos de ambos Centros para realizar distintas actividades teniendo como motor fundamental el Ajedrez (Torneos, Juegos relacionados con el ajedrez, aprendizaje de los más pequeños) lo denominamos "Día del Ajedrez".
- Participación en los JUDEX de Ajedrez, en Jarandilla y Moraleja
- Participación en distintos Torneos en Jarandilla y Guijo organizados por los respectivos Ayuntamientos.

2.6 Temporalización

Este Proyecto se llevará a cabo a lo largo de todo el Curso.

Nos basamos en el horario recogido en el DOE 114 de 16/6/2014 de la Consejería de Educación.

1 hora semanal a cada Curso en horario lectivo. En la mayoría de los casos en la Hora de Refuerzo que contempla la Ley.

2.7 Impacto y difusión

Este Proyecto cuenta con la aprobación del Claustro de Profesores y tiene el apoyo del AMPA del Colegio. Los padres están muy a favor de que sus hijos/as aprendan este juego y que posteriormente empleemos el ajedrez como herramienta educativa por parte del profesorado.

También contamos con el apoyo y colaboración del Ayuntamiento para las actividades que realizamos como Torneos, convivencias, JUDEX y Día del Ajedrez.

2.8 Uso de Tecnologías Educativas

Para la enseñanza del ajedrez es fundamental disponer de una PDI en la clase con los programas Diagtransfer y SCID (software libre) instalados en el ordenador del profesor.

Además el uso habitual de páginas WEB donde los niños pueden jugar con otros niños de cualquier parte del Mundo, por ejemplo en los JUDEX por Internet con el servidor PLAYCHESS, con sus ordenadores-tablet de los Colegios.

2.9 Plan de Evaluación: indicadores e instrumentos de evaluación

- Conoce y practica el Ajedrez de manera autónoma.
- Sabe aplicar las reglas conforme avanza la partida de Ajedrez.
- Muestra una actitud receptiva hacia el aprendizaje del Ajedrez.
- Resuelve diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas.
- Aplica y pone en práctica las nociones básicas en sus diferentes partidas de Ajedrez.
- Conoce las posibilidades, limitaciones, características y valor de cada pieza que conforma el tablero de Ajedrez.
- Muestra una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.
- Es capaz de leer y escribir una partida de Ajedrez con el lenguaje algebraico.
- Juega al Ajedrez con conocimiento sobre la acción.
- Manifiesta habilidades para resolver problemas que le surgen en las partidas de Ajedrez.
- Profundiza en el conocimiento del Ajedrez y las pone en uso durante el juego.

Para evaluar el proyecto tendremos en cuenta la evolución de los alumnos en el aprendizaje del ajedrez. Mediante las diferentes sesiones podremos observar el avance de los alumnos, su mayor autonomía en el movimiento de las fichas, las diferentes destrezas adquiridas, las técnicas empleadas y su conocimiento de las reglas de juego.

3.- LINEA PRIORITARIA EN LA QUE SE ENMARCA EL PROYECTO DE INNOVACIÓN

3.1 Pedagogías activas - 3.3 Expresión oral - 3.4 Competencia social y emocional:

Los mayores expertos coinciden que la educación es uno de los factores más importantes para mejorar las diferentes inteligencias y la motivación con métodos de aprendizajes novedosos y creativos es un factor esencial en la enseñanza.

El Ajedrez cumple ambas cosas porque nos ayuda a poner en práctica un ambiente en el que los alumnos puedan expresar todas sus inteligencias, donde puedan pensar por sí mismos y mejoren sus capacidades cognitivas. Por ejemplo la **Lingüístico-verbal**: El Ajedrez genera escritura creativa, posiciones de debate, pruebas de ensayo, asignaciones mediante jaques y mates con maniobras de investigación. Ejercicios: Lectura y escritura de partidas, redacciones ajedrecísticas, resolución de problemas verbales...

Más en concreto, la práctica habitual del ajedrez desarrolla múltiples capacidades en nuestros alumnos, como demuestran muchos estudios a nivel mundial. Entre estas capacidades podemos citar:

La atención y la observación

La fantasía y la creatividad

Capacidades lógicas y deductivas

Cálculo y “memoria de corto plazo”

Memoria de largo plazo, mediante recuerdos y relaciones

Concentración y atención

Método de toma de decisiones

Intuición

Interacción social

Aquí citamos algunas de esas “habilidades” que pueden ejercitarse con el ajedrez.

- Pensamiento “lógico” y deductivo.
- Métodos de visualización espacial.
- Cálculo básico (numérico o no).

- Relación y comparación de objetos.
- Imaginación.
- Creatividad.
- “Memoria de trabajo” (técnicamente se llama así) y de corto plazo.
- Establecimiento de patrones que puedan ser recordados más adelante (memoria medio-largo plazo).
- Comunicación social.
- Pensamiento positivo (con variaciones dependientes de la edad).

3.5 Atención a la diversidad y coeducación

El ajedrez nos enseña a “pensar jugando” y nos hace responsables de nuestras propias decisiones, ya que al ser un juego individual desprovisto de azar, no nos queda más remedio que admitir que el triunfo se debe a nuestros aciertos y la derrota es provocada por nuestros errores.

Por eso nuestra actitud hacia el contrario debe ser respetuosa cuando se pierde y cuando se gana.

Es muy positivo e instructivo, al finalizar la partida, que los jugadores analicen la partida que acaba de concluir, contrastando los diferentes puntos de vista.

Se pondrá énfasis en:

- Igualdad de oportunidades de ambos sexos
- No discriminación
- Fomentar interrelaciones sociales en el ámbito escolar
- Respetar reglas de juegos
- Mejorar a través del juego las dificultades de convivencia que pueden manifestarse en la comunidad estudiantil
- Aprender a convivir estimulando la participación en proyectos comunes, respetando ideas diferentes de otras personas.
- Afianzar la autoestima, la iniciativa personal y el sentido crítico.
- Aprender a ser personas íntegras basadas en valores.

- Desarrollar el intercambio y la comunicación.
- Promover el respeto y la tolerancia entre las personas.
- Incorporar reglas de educación y cortesía.
- Desarrollar el respeto de normas de convivencia y de trabajo grupal.
- Estimular la participación y el pensamiento crítico.
- Favorecer la reflexión y el análisis.
- Estimular la capacidad de decidir.
- Aprender a aceptar los resultados adversos y aprender de los mismos.
- Reforzar la confianza en el razonamiento propio y en sus posibilidades.
- Desarrollar la responsabilidad. Uso del espacio y elementos comunitarios.
- Valoración de las diferencias.
- Tolerancia y respeto por las opiniones y elecciones de los demás

4.- RELACIÓN CON LA PROGRAMACIÓN GRAL. DEL CENTRO

En la Programación General del Centro se incluyen actividades, actos, jornadas, etc que implican a toda la Comunidad Educativa y que fomentan el desarrollo de las diferentes competencias clave del alumnado.

Las actividades relacionadas con el ajedrez (juegos, intercambios, cursos, charlas y aprendizaje en sí) están incluidas en la PGA puesto que son una herramienta más para fomentar el respeto, tolerancia, convivencia, etc tan necesarios en nuestros alumnos.

En le Ceip Conquistador Loaysa desde el curso 2016-17, el maestro jubilado D. Santiago Hernández-Cano (monitor nacional de ajedrez y árbitro) imparte un taller de ajedrez a los alumnos de 3º a 6º de primaria.

Se solicitó que Santiago fuese profesor jubilado colaborador; se concedió la misma empezando el taller a principios de octubre.

Este taller se imparte los miércoles a los alumnos de 4º, 5º y 6º de primaria, en una sesión semanal por nivel.

Ambos estaban enfocados tanto al aprendizaje de dicho juego, como el enfoque a la hora de enseñarlo a los alumnos.

El ajedrez es una gran herramienta pedagógica y educativa para los más jóvenes.

Concentración, memoria, capacidad de decisión, pensamiento analítico, o afán de superación es algunos de las múltiples capacidades que se pueden reforzar con la práctica periódica del ajedrez y que a su vez se transfiere a otras áreas del conocimiento.

Igualmente el curso pasado se realizó el II Certamen Intercentro de ajedrez, en el participaron Guijo de Santa Bárbara y Jarandilla de la Vera, como parte destacada de la Semana Cultural de nuestros centros.