



CEIP NUESTRA SEÑORA DE RONDA

EL CARPIO DE TAJO

Curso 2024/2025

5º y 6º curso

PROYECTO

"Ajedrez en la escuela"



ÍNDICE

1. Introducción
2. Justificación
3. Contextualización
4. Objetivos
5. Metodología
6. Recursos
7. Temporalización, organización de actividades y sesiones
8. Evaluación

1. INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un antiguo juego que, tras siglos de historia, siempre ha captado la atención del ser humano. Además, es una herramienta lúdica y pedagógica cuyo aprendizaje y práctica contribuye a la formación integral de las personas.

Los aspectos que se potencian con el estudio y práctica de este juego se pueden agrupar en cinco ámbitos: intelectual, de la personalidad, deportivo, de la salud y social.

Dentro del ámbito intelectual cabe destacar principalmente el aumento de la capacidad de atención, concentración y memoria. Además, se mejora la creatividad, la imaginación, la intuición y la estimulación del pensamiento, dado que en su práctica intervienen dos tipos de razonamiento: el convergente y el divergente.

El primero de ellos consiste en saber aplicar los procedimientos lógicos para llegar a las soluciones correctas y el segundo en la capacidad de dar diferentes respuestas en función de los conocimientos previos y las circunstancias del momento.

Atendiendo al ámbito de la personalidad se estimula la iniciativa, el autocontrol, el pensamiento crítico, la autoestima y la autonomía. Dentro del ámbito social el ajedrez ayuda a la integración dado que es un juego que permite competir en igualdad de condiciones.

En relación al ámbito deportivo es un juego que fomenta el respeto por las reglas y, por consiguiente, la aceptación del resultado de las partidas.

En el ámbito de la salud, incentiva el desarrollo y mantenimiento de las capacidades intelectuales y, a su vez, ayuda al desarrollo de habilidades sociales, todo ello en el marco de un ambiente lúdico.

2. JUSTIFICACIÓN

Según el **Decreto de Primaria 81/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, **punto 4, artículo 12**:

*"Los centros educativos podrán utilizar una parte del horario escolar, que no superará dos sesiones semanales del mismo, en propuestas que deben servir para garantizar el desarrollo integrado de todas las competencias de la etapa y la incorporación de los contenidos, de carácter transversal, referidos a todas las áreas y ámbitos. Dichas propuestas pueden tener como finalidad, entre otras, desarrollar el Plan de lectura, **poner en marcha proyectos propios**, realizar la incorporación de una segunda lengua extranjera, organizar la ampliación de los ámbitos constituidos o desarrollar propuestas de mejora, a partir de los resultados de la evaluación interna y externa de los centros, y siempre que se lleven a cabo con un enfoque competencial. Cualquier opción u opciones determinadas deberán ser incluidas en los proyectos educativos de los centros y desarrollados en las programaciones generales anuales, indicando su temporalización. Todas las propuestas serán supervisadas por la inspección de educación".*

Basándonos en el artículo anteriormente mencionado, hemos decidido llevar a cabo un proyecto llamado: **"Ajedrez en la escuela"**. Dicho proyecto se realizará durante el curso escolar 2024/2025, en los cursos de **5º y 6º de Primaria**.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

El Colegio se encuentra en la localidad de El Carpio de Tajo (Toledo), con una población de 1862 habitantes. Su población es autóctona de la zona existiendo población procedente de Marruecos, Brasil, Portugal, Hispanoamérica, Rumanía y China. En torno al 26% del alumnado del centro procede de algunos de los países anteriores, siendo mayoritarios los alumnos/as con nacionalidad brasileña y marroquí.

Es importante destacar que esta localidad está ubicada a una distancia equidistante de Toledo y Talavera de la Reina (entre 35 y 40 kilómetros) y aproximadamente a 100 km. de Madrid.

La población está bastante envejecida, siendo el 51% mayor de 50 años y el 33% mayor de 65 años, con poca natalidad. Los niños en edad escolar suponen el 10% de la población y nuestros jóvenes se van en busca de mejores posibilidades de trabajo.

Los habitantes se dedican a la agricultura, ganadería, construcción e industria familiar (panaderías, dulces, aceites, quesos, cerrajerías, talleres de automóviles...). Las familias tienen un nivel social, económico y cultural medio-bajo.

4. OBJETIVOS

Según el **Decreto de Primaria 81/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, *"la finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y las alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad del alumnado"*.

Según el art.7, vinculamos este proyecto con el desarrollo de los siguientes **objetivos generales de etapa**:

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

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

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

Más concretamente, los objetivos que se persiguen en el proyecto "**Ajedrez en la escuela**" son:

- Reforzar las competencias básicas mediante el ajedrez.
- Fomentar el uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación a través de la práctica del ajedrez en diferentes plataformas virtuales.
- Fomentar la práctica del ajedrez como deporte intelectual.
- Ofrecer una programación de contenidos para la enseñanza del ajedrez.
- Fomentar la relación estudio-competición.
- Potenciar el ajedrez como deporte no discriminatorio.
- Incorporar el ajedrez dentro de las actividades lúdicas del centro.
- Fomentar el juego del ajedrez en su tiempo de ocio.

5. METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología propuesta se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

- **Actividad investigadora:** se pretende que el alumnado haga observaciones, plantee dudas, formule hipótesis y realice comprobaciones, conectando sus ideas y conocimientos previos con los nuevos conocimientos.
- **Trabajo en grupo:** el alumnado pondrá los conocimientos en práctica mediante partidas con diferentes agrupamientos.

- **Aprendizaje cooperativo:** los alumnos trabajarán en pequeños grupos, fomentándose la tutorización entre iguales.

De forma general, las sesiones se estructurarán en las siguientes fases:

- ✓ **Introducción:** donde se captará la atención del alumnado en relación a los conceptos que se van a estudiar en esa sesión.
- ✓ **Desarrollo teórico:** explicación de los contenidos del juego a conocer para esa sesión.
- ✓ **Práctica de la parte teórica:** esta parte podrá llevarse a cabo mediante la resolución de problemas a través de fichas escritas, la práctica en el propio tablero de ajedrez, compaginándolo mediante la utilización de un medio electrónico (ordenadores, pantallas digitales).

6. RECURSOS

- **Materiales:** juegos completos de ajedrez, murales, fichas con diferentes ejercicios y otros materiales complementarios.
- **Instalaciones:** aula de clase, pabellón (ajedrez humano).
- **Informáticos:** proyector, ordenadores o tablets, y diferentes plataformas online (lichess.org, chess.com, chess24.es).
- **Audiovisuales:** películas y documentales (*En busca de Bobby Fischer*, *La jugada maestra*, *La reina de Katwe*).

7. TEMPORALIZACIÓN, ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y SESIONES

TEMPORALIZACIÓN

1° TRIMESTRE	5° y 6° PRIMARIA
--------------	------------------

ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

5° PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none">• El tablero de ajedrez. Nombrar casillas y colorear casillas.• El tablero de ajedrez. Filas, columnas y diagonales.• Divisiones del tablero: centro, flanco de dama y flanco de rey.• Las piezas de ajedrez. Nombre y colocación inicial.• Las piezas de ajedrez y sus movimientos básicos.• Movimientos especiales del ajedrez: la coronación, el enroque.• Ajedrez por parejas.• Ajedrez con obstáculos.• Ajedrez humano.• Campeonato navideño de ajedrez.
6° PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none">• El tablero de ajedrez. Nombrar casillas y colorear casillas.• El tablero de ajedrez. Filas, columnas y diagonales.• Divisiones del tablero: centro, flanco de dama y flanco de rey.• Las piezas de ajedrez. Nombre y

	<p>colocación inicial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las piezas de ajedrez y sus movimientos básicos. • Movimientos especiales del ajedrez: la coronación, el enroque. • Ajedrez por parejas. • Ajedrez con obstáculos. • Ajedrez humano. <p>Campeonato navideño de ajedrez.</p>
--	--

HORARIO DE SESIONES

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00					
9:45					
10:30			6°		
11:15			6°		
R	E	C	R	E	O
12:30	5°	5°			
13:15					

8. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto, es un proceso continuo que nos ha servido para ir comprobando el desarrollo del mismo y también para mejorar, modificar o reconducirlo. El proyecto se evalúa desde varios puntos de vista y por diferentes agentes de intervención. Para ello, utilizaremos indicadores y cuestionarios para alumnos y profesorado. Serán los siguientes:

1. Indicadores para evaluar el Proyecto. Profesorado. Es un cuestionario general sobre el desarrollo de los objetivos del proyecto. Está dirigido al profesorado del centro.

GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE PROYECTO

	1	2	3	4	5
1. Conocer los contenidos para la enseñanza del ajedrez.					
2. Reforzar las competencias básicas mediante el ajedrez.					
3. Fomentar el uso educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la práctica del ajedrez.					
4. Fomentar la práctica del ajedrez como deporte intelectual.					
5. Incorporar el ajedrez dentro de las actividades lúdicas del centro.					

OBSERVACIONES: (valoración personal sobre los objetivos del proyecto y aportaciones).

2. Indicadores respecto a competencias. Profesorado. Es una valoración personal sobre el grado de desarrollo de las competencias del proyecto.

COMPETENCIAS

	1	2	3	4	5
Se ha desarrollado la competencia lingüística.					
Se ha desarrollado la competencia matemática.					
Se ha desarrollado la competencia digital.					
Se ha desarrollado la competencia de aprender a aprender.					
Se ha desarrollado la competencia social y cívica.					

Se ha desarrollado la competencia iniciativa y espíritu emprendedor.

--	--	--	--	--

Se ha desarrollado la competencia conciencia y expresiones culturales.

--	--	--	--	--

OBSERVACIONES: (valoración personal del huerto como recurso para el desarrollo de las competencias).

3. Cuestionario de Sensaciones y Emociones. Alumnado. Es un cuestionario dirigido a nuestro alumnado sobre las sensaciones y emociones en la participación del proyecto.

SENSACIONES Y EMOCIONES

1. ¿Cómo te sientes cuando juegas al ajedrez?

--

2. ¿Consideras importante el juego del ajedrez? ¿Por qué?

--

3. ¿Ampliarías el número de horas para jugar al ajedrez?

--

4. ¿Crees que es bueno jugar al ajedrez con tus compañeros? ¿Por qué?

--

5. Lo que más me ha gustado del ajedrez ha sido...

--

6. Lo que no me ha gustado ha sido...

--

7. Lo que cambiaría sería...

Además, otros instrumentos que nos servirán como os instrumentos de evaluación serán:

- Ficha de trabajo personal.
- Ficha de control de clima en el aula.
- Ficha parte de incidencias.