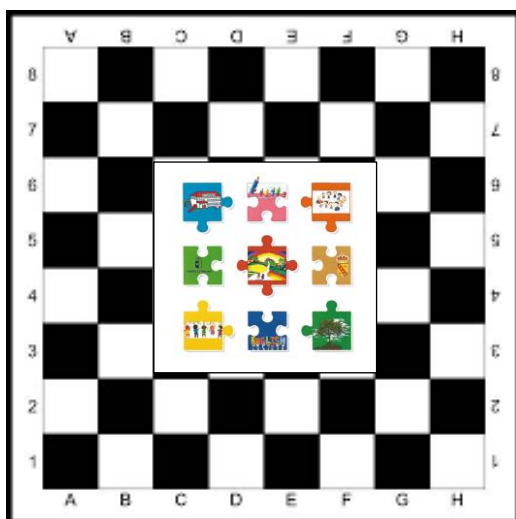


En el ajedrez ..."Nunca pierdo...o gano...o aprendo"

Área Transversal Ed. Primaria: "Educando con el ajedrez"



C.E.I.P. Cardenal Tavera

Curso 2023-2024

ÍNDICE: “EDUCANDO CON EL AJEDREZ”

1. JUSTIFICACIÓN
2. OBJETIVOS
3. SABERES BÁSICOS
4. COMPETENCIAS
5. METODOLOGÍA
6. RECURSOS DIDÁCTICOS
7. TRANSVERSALIDAD
8. INCLUSIÓN
9. TEMPORALIZACIÓN
10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
11. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PROYECTO: EDUCANDO CON EL AJEDREZ



1. JUSTIFICACIÓN: El ajedrez se ha convertido en uno de los deportes que más benefician a los niños ayudándoles a establecer relaciones sociales y a comunicarse.

Este proyecto ha sido diseñado para trabajar el desarrollo integral del alumnado, ya que se trata de un juego que resulta ser un medio excelente para la mejora de la atención, la concentración, la memoria, la intuición, la anticipación, la expresión razonada y el concepto de organización.

En la vertiente afectiva, tan importante en estas edades, también nos ayudará a promover la creatividad y la iniciativa, así como a fomentar la socialización y la consciencia de pensar antes de actuar; la autoestima, la toma de decisiones, el sentido de la responsabilidad, el control emocional y la aceptación de normas y resultados.



2. OBJETIVOS

Iniciarse y profundizar en el conocimiento del ajedrez, de sus elementos y normas básicas.

Respetar normas de comportamiento: dar la mano al empezar, quitar las manos del tablero después de cada jugada, esperar turno...

Desarrollar la atención mediante el uso de un proceso reflexivo que precede al movimiento de cada pieza.

Fomentar el desarrollo de relaciones interpersonales equilibradas, constructivas y deportivas.

3. SABERES BÁSICOS

Historia del ajedrez

Conocimiento de las piezas y el tablero de ajedrez.

Movimientos de las piezas en el tablero de ajedrez.

Orientación espacial.

Conteo.

Normas del juego .

1. EL TABLERO:

Elementos del tablero.

Las casillas.

Juego de descubrir el código.

Las filas.

Las columnas.


Comportarse correctamente ante el resultado de una partida.


Mejorar la percepción, discriminación, análisis-síntesis y orientación espacio-temporal.


Potenciar la capacidad de razonamiento lógico-matemático.


Desarrollar la creatividad y el pensamiento alternativo buscando distintas soluciones a un mismo problema.


Expresar razonadamente las conclusiones.


 **Conocer** el tablero y la nomenclatura de las casillas


 **Aprender** a mover las piezas


 Aprender a visualizar caminos sin mover las piezas.


 Conocer el concepto de jaque y jaque mate.


 Reconocer el concepto de ahogado

 Introducir unas nociones básicas del comportamiento en ajedrez

 Respetar las reglas o normas básicas de los juegos propuestos.

 Adquirir vocabulario adecuado (castellano e inglés) relacionado con el ajedrez.

 Interpretar mensajes sobre relaciones espaciales del entorno escolar, utilizando los conceptos de izquierda-derecha, delante-detrás, arriba- abajo, cerca-lejos y próximo-lejano.

 Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático: precisión,

Las diagonales.

Juego de las casillas.

Juego del bingo.

Juego de acertar las casillas.

El centro, gran centro, flanco de dama, flanco de rey y esquinas.

2. **LAS PIEZAS:**

Valor relativo de las piezas.

Nombre de las piezas en otros idiomas.

Colocación de las piezas en el tablero.

La posición.

Juego de acertar la posición.

El sistema algebraico.

Escribir una partida

3. **LOS PEONES:**

Colocación.

Número.

Movimiento.

Dominio de los peones en el tablero.

Captura.

Comer al paso.

Coronación

Observaciones.

4. **EL REY:**

Colocación.

Número.

Movimiento.

Dominio de los reyes en el tablero.

Captura.

Posición de los reyes en el tablero.

Un rey no se puede poner él mismo en jaque.

Ahogado.

Jaque.

Jaque mate.

5. **LA TORRE:**

Colocación.

Número.

Movimiento.

Dominio de la torre en el tablero.

Captura.

6. **EL ALFIL:**

Colocación.

Número.

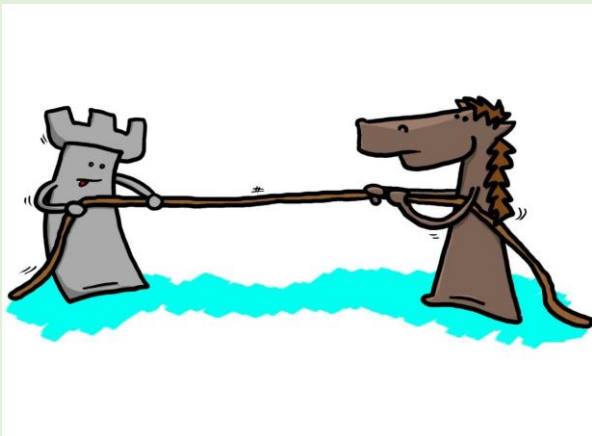
Movimiento.

Dominio del alfil en el tablero.

Captura.

rigor, perseverancia, reflexión, auto motivación y aprecio por la corrección.

🏰 Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.



7. **LA DAMA:**

Colocación.

Número.

Movimiento.

Dominio de la dama en el tablero.

Captura

8. **EL CABALLO:**

Colocación.

Número.

Movimiento.

Dominio del caballo en el tablero.

Captura.

Juego de los caballos.

9. **EL ENROQUE:**

Enroque corto.

Enroque largo

Condiciones para poder realizar los

enroques.

4. COMPETENCIAS

Competencia en comunicación lingüística: se trabaja desde el momento en el que han de expresar razonamientos e hipótesis, canciones, cuentos, asamblea...

El ajedrez trabaja la comunicación lingüística a través de la participación en la resolución de problemas de forma individual o grupal, y mediante la generación de actitudes críticas propias, ajenas y comunicativas a través del diálogo.

Un rasgo característico del ajedrez es que posee un lenguaje propio y universal que favorece la comunicación y enriquece la construcción de un conocimiento globalizado. Además, en nuestro lenguaje cotidiano observamos: ...quedó en tablas...encontrarse en jaque, ...está enrocado, ... jaque mate, etc...

Competencia plurilingüe: Se trabaja utilizando vocabulario en inglés relacionado con los nombres de las piezas y el tablero.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: ya que se ve reforzada gracias a los procesos lógico matemáticos involucrados en el ajedrez. Esta competencia está relacionada con el ajedrez por las numerosas cualidades que tienen en común como son el cálculo, la memoria, la capacidad viso-espacial, la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento organizado, entre muchas otras.

En particular, el ajedrez presenta conceptos matemáticos fundamentales tales como la geometría del tablero (filas, columnas, y diagonales), el valor relativo de la piezas, las coordenadas, la notación algebraica y descriptiva, etc.

Competencia digital: Es la competencia que está relacionada con el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramientas de aprendizaje en el aula para comunicar la información de una manera creativa.

El ajedrez es uno de los pocos deportes en los que su práctica está totalmente adaptada al mundo de las nuevas tecnologías, pudiéndose entrenar y practicar individualmente o con personas de todo el mundo.

En este proyecto vamos a programar con la abejita “bee bot” dentro de un tablero con las piezas, sus nombres y movimientos.

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

Aprender jugando es una de las virtudes más importantes que conlleva la práctica del ajedrez. Con el ajedrez el alumno aprende jugando y desarrolla sus propias habilidades que le permiten conducir su propio aprendizaje. El profesor facilita herramientas para desarrollar el aprendizaje, y con ello el alumno sea capaz de aprender de manera eficaz y autónoma de acuerdo a sus propios objetivos y necesidades.

Experimentar el placer que produce entender un concepto que con anterioridad no se comprendía genera una gran satisfacción, y es fuente de motivación para futuros aprendizajes. Jugar al ajedrez exige al alumno una autorregulación emocional continua, ya que cada movimiento puede ser un éxito o fracaso por sí mismo, y este debe ser capaz de reconocer sus propios errores y ser autocrítico con ellos.

Competencia ciudadana: La práctica del ajedrez ayuda a desarrollar habilidades sociales e interpersonales, pues el ajedrez es multicultural e intergeneracional por sí mismo, al ser posible jugar

con cualquier persona independientemente de su edad, procedencia, religión, sexo, raza, etc., o que hace que se considere una gran herramienta integradora.

La autorregulación emocional que conlleva jugar una partida de ajedrez facilita el desarrollo de normas socialmente aceptadas, como el respeto al rival, la puntualidad, reglas propias del juego, aprender a ganar y a perder, etc. Durante el juego es necesario controlar las emociones (alegría, tristeza, ira, miedo o sorpresa) e inhibir .

El necesario diálogo y el respeto a las normas se desarrolla con esta practica educativa, siendo una norma básica de este deporte el respeto al rival.

El ajedrez no es solamente un deporte individual, el concepto de juego en equipo puede verse reflejado a través de diferentes aspectos de la práctica de ajedrez, ya que también existe modalidad de juego en equipo que permite desarrollar ciertas habilidades sociales específicas de los deportes grupales.

Por otra parte, jugar al ajedrez permite desarrollar conclusiones de forma colectiva, por ejemplo analizar una partida o una determinada posición. Además, el juego en sí tiene carácter colectivo, ya que las piezas colaboran para conseguir un objetivo común.

Competencia emprendedora:

El ajedrez, a través del propio desarrollo de una partida, genera un clima idóneo para que el alumno aprenda jugando a resolver y afrontar problemas y situaciones cotidianas, además de mejorar de este modo su capacidad de toma de decisiones.

Una partida de ajedrez exige al alumno tomar decisiones de forma continuada y en un tiempo limitado para conseguir un objetivo concreto. Esta situación permite desarrollar gran variedad de habilidades, entre ellas:

- Capacidad de anticipación. Ser capaz de evaluar los planes del rival y preverlos antes de que ocurran, evitando posibles futuros problemas.
- Toma y gestión de la iniciativa. Conseguir liderar y afrontar un proyecto o reto propio, aprovechando todas las oportunidades que están al alcance.
- Defensa ante una ofensiva. Poder estar en una situación desfavorable y mantener la situación bajo presión.
- Búsqueda y concreción de objetivos a corto, medio y largo plazo, teniendo la capacidad de revisión y modificación de los mismos en cada momento.
- Ergonomía de recursos. Cómo utilizar los recursos existentes de la forma más satisfactoria, aprovechando al máximo los tiempos en ajedrez.
- Capacidad de cálculo de los riesgos asumidos en la toma de decisiones.
- Intuición. La multitud de respuestas posibles en cada jugada, y el tiempo limitado para realizarla, obliga al jugador a encontrar y descartar respuestas a través de escenarios.

Competencia en conciencia y expresión culturales:

Promueve, a través de su lenguaje universal y facilidad de práctica, importantes valores como son la integración, la no discriminación, y el respeto al contrario sea cual sea su nivel, sexo, etnia, religión o edad.

La historia y la cultura de los distintos pueblos del mundo tienen relación directa con el ajedrez y su desarrollo, pudiendo observarlo a través de su expresión y relación a través de distintas expresiones culturales.

Además, el ajedrez tiene su propia historia, desde su descubrimiento, pasando por su institucionalización y homogeneización, hasta nuestra historia más reciente. Esta

historia queda reflejada a través de miles de libros, revistas, películas, etc. El ajedrez a través de su práctica también desarrolla la expresión cultural y artística, trabajando la imaginación, la creatividad, y el desarrollo de la iniciativa, que favorece la creación de proyectos propios, así como el reconocimiento y la conservación de la cultura como patrimonio de la humanidad.

5. METODOLOGÍA

La enseñanza del ajedrez en nuestro centro educativo se va a tratar desde un punto de vista pedagógico, lúdico y no competitivo. Por ello, las actividades están pensadas para el desarrollo integral del alumnado, aprovechando las cualidades del ajedrez como herramienta para aprender jugando.

En el desarrollo de este proyecto encontraremos las pautas necesarias para que los alumnos comprendan el juego del ajedrez a través de diferentes actividades y recursos.

Dado que se va a trabajar en toda la Primaria, los contenidos, y recursos se irán adaptando a la etapa del alumno, aumentando la complejidad según se trabajen en cursos inferiores o superiores..

7. TRANSVERSALIDAD

Enriquecimiento de la labor educativa a través del ajedrez, de tal manera que conecte los conocimientos de las distintas áreas de aprendizaje, y se establezcan conexiones entre lo instructivo y lo formativo.

6. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Equipamiento: juegos completos de ajedrez, mural y otros materiales complementarios.
- Instalaciones: aula de clase, aula TIC.
- Material impreso: Libro de Ajedrez para niños y Fichas de Refuerzo
- Recursos digitales: proyector, ordenadores o tabletas, y diferentes plataformas online, películas, documentales, videos, canciones...

8. INCLUSIÓN

Se tendrán en cuenta las necesidades individuales del alumnado.

Los alumnos tendrán a su disposición ejercicios prácticos al finalizar cada unidad con el objetivo de ampliar y reforzar conocimientos.

9. TEMPORALIZACIÓN

Trimestre	Saberes básicos	Temporalización
1º	Presentación del ajedrez. Evaluación inicial. Normas de clase. Historia del ajedrez.	Septiembre
	Presentación del tablero (Elementos, casillas, filas, columnas, diagonales...) y Juegos.	Octubre
	Piezas del ajedrez a través de diferentes cuentos, poesías...	Noviembre
	Torneo de Navidad: Guerra de peones Torres Belicosas Partidas completas de 10´	Diciembre
2º	Actividades con el valor de las piezas, nombres de las piezas en inglés, su posición. Profundización de la figura del "Peón".	Enero
	Introducción del caballo. Colocación, número, movimiento, dominio en el tablero, captura...	Febrero
	Introducción de las piezas "La Torre y el Alfil". Colocación, número, movimiento, dominio en el tablero, captura...	Marzo
3º	Introducción de la figura del "Rey y la Dama", colocación, número, movimiento, dominio de los reyes en el tablero...	Marzo
	Actividades y juegos para conocer el nombre de las casillas y aprender a anotar jugadas	Abril
	Practicamos: partidas de ajedrez entre compañeros. Pequeños torneos. Participación en Torneo online y Chozas de Canales	Mayo-Junio

10. EVALUACIÓN

- **Conocer** y practica el Ajedrez de manera autónoma.
- **Saber** aplicar las reglas conforme avanza la partida de Ajedrez.
- **Mostrar** una actitud receptiva hacia el aprendizaje del Ajedrez.
- **Resolver** diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas.
- **Aplicar** y pone en práctica las nociones fundamentales en sus diferentes partidas de Ajedrez.
- **Mejorar** en la secuencia: observo, pienso, actúo.
- **Progresar** en el pensamiento hipotético.
- **Conocer** las posibilidades, limitaciones, características y valor de cada pieza que conforma el tablero de Ajedrez.
- **Mostrar** una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.

11. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- **Observación**
- **Registro anecdótico**
- **Reflexiones sobre la práctica.**
- **Coevaluación y autoevaluación.**

En cuanto a la evaluación del proceso docente, registraremos todas aquellas informaciones para elaborar propuestas de mejora sobre la programación y metodología de la unidad didáctica.



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡PINCHA EL ENLACE Y...ENTRA EN EL APASIONANTE MUNDO DEL AJEDREZ!

<https://view.genial.ly/6336ab9afb2d3f00122633fe/interactive-content-educando-con-el-ajedrez>