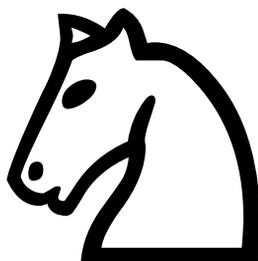


MODELO DE
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
PARA LA IMPARTICIÓN DE

AJEDREZ EN EL AULA



Alberto Salazar González



LETRAS DE AUTOR

© *Modelo de Programación Didáctica para la impartición de Ajedrez en el aula,*
Alberto Salazar González

© Letras de Autor

Teléfono: 91 151 16 14

info@letrasdeautor.com

www.letrasdeautor.com

Maquetación y diseño: Sara García

Primera edición: julio 2017

ISBN: 978-84-17101-55-8

Depósito Legal:

P.V.P.: 10 € (con IVA)

La reproducción total o parcial de este libro no autorizada vulnera
derechos reservados. Cualquier utilización debe ser preferentemente concertada.

Impreso en España - UNIÓN EUROPEA

INDICE

1. Introducción y Fundamentación.....	7
1.1. Contextualización	7
1.2. Legislación Actual Referente al Ajedrez en la Escuela	8
2. Objetivos Generales	11
3. Contribución del Ajedrez a la Adquisición de las Competencias Básicas	13
3.1. Competencias básicas	13
3.2. Contribución a la Adquisición de las Competencias Básicas.....	15
3.3. Contribución de cada Objetivo a la Adquisición de Competencias Básicas.....	19
4. Organización y Secuenciación de los Contenidos.....	21
4.1. Contenidos y Competencias a desarrollar durante el curso	24
5. Educación en Valores por medio del Ajedrez.....	27
6. Criterios/Indicadores de Evaluación	29
7. Procedimientos e Instrumentos de Evaluación	35
8. Criterios de Calificación	39
9. Principios Metodológicos	41
10. Materiales y Recursos Didácticos	45
11. Medidas de Atención a la Diversidad y Adaptaciones Curriculares.....	51
12. Estrategias de Animación a la lectura	55
13. Actividades de Orientación Y Apoyo encaminadas a la superación de las Pruebas Extraordinarias.....	57
14. Actividades Complementarias y Extraescolares programadas.....	63

INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN



1.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Antes de comenzar, conviene aclarar que la presente programación didáctica pretende ser un modelo objetivo que sirva como base para planificar el trabajo que se realice después en el aula, dividiéndolo en unidades didácticas. Es, por tanto, una hipótesis de trabajo que busca la consecución de los objetivos educativos de la correspondiente etapa y la adquisición de las competencias básicas.

También es importante reflejar que la presente programación debe ser un instrumento abierto y flexible, que la misma realidad del grupo en el que se lleve a cabo y el día a día en el aula se van encargando de concretar y enriquecer a lo largo de su desarrollo.

En un principio, está diseñada para trabajar con un grupo del segundo curso de la ESO, dentro de la materia de Taller de Matemáticas, aunque perfectamente podría incorporarse ya desde primero. El objetivo principal es el desarrollo por parte del alumno de la propia competencia matemática, pero también en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y de la información y digital, por medio de un conjunto de conocimientos que proporcione al alumnado un pensamiento científico y crítico que le ayude a desenvolverse en el mundo

científico-tecnológico que nos rodea. Las competencias de aprender a aprender y de autonomía e iniciativa personal cobrarán especial importancia en una asignatura de marcado carácter reflexivo.

Pero más allá de este objetivo, se persigue que cada alumno afronte situaciones relacionadas con ese pensamiento crítico y reflexivo por medio del ajedrez, tal y como se irá explicando en la presente programación. La práctica milenaria de este juego ha dejado claro su valor educativo y su utilidad como herramienta de aprendizaje, tal y como se recoge en innumerables obras realizadas en las últimas décadas. Destaca la forma en la que desarrolla distintas habilidades en los alumnos, como la empatía y la socialización, la mejora a la hora de sintetizar y crear estrategias para todo tipo de problemas, pero también en cómo trabaja la aceptación de unas reglas establecidas y el respeto por la organización y el orden.

Este trabajo no pretende ser una recopilación de actividades o ejercicios, sino el andamio sobre el que sustente cada una de ellas, así como una ayuda que permita al docente una temporalización, preparación, ejecución y posterior evaluación de los criterios acordes a la materia en esta etapa educativa.

1.2. LEGISLACIÓN ACTUAL REFERENTE AL AJEDREZ EN LA ESCUELA

1.3.1- Proposición no de Ley sobre la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en centros educativos, presentada en el Congreso de los Diputados el 7 de Abril de 2014, y recogida en el Boleín Oficial de las Cortes Generales, Serie D, Núm. 436 (pág. 16):

En ella se recogen los beneficios anteriormente descritos y se da énfasis al papel integrador del ajedrez, así como se valora su contribución a

la cohesión social y económica desde muy temprana edad. Así mismo, se recuerda que ya el 15 de marzo de 2012, el Parlamento Europeo solicitó a los estados miembros la introducción del programa “Ajedrez en la Escuela” en todos los sistemas educativos, y se hace mención a cómo otros países, como Argentina, han desarrollado un Plan Nacional de Ajedrez educativo.

Por último, recuerda que el Senado ya instó al Gobierno en el año 1995 a convertir el ajedrez en asignatura optativa dentro del currículo oficial, aunque no tuvo implantación real. No obstante, se nombran otras comunidades, como Cataluña, Extremadura, Galicia o Cantabria, en las que ya existen programas establecidos, aunque sin relación entre ellos.

1.3.2- Aprobación de la Proposición no de Ley sobre la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en centros educativos, por parte de la Comisión de Educación y Deporte, en la sesión del Congreso de los Diputados del 11 de Febrero de 2015, y recogida en el Boletín Oficial de las Cortes Generales, Serie D, Núm. 617 (pág. 13 y 14):

Se introdujeron dos enmiendas de modificación y adición al texto presentado, sin cambios en el fondo de la Proposición en sí.

1.3.3- Aprobación de la Proposición no de Ley en el Parlamento de Galicia, en la sesión del día 29 de Abril de 2015, instando a la Xunta de Galicia a tomar las medidas necesarias la presencia del Ajedrez en los centros educativos:

El Parlamento de Galicia instó a la Xunta de Galicia para que adoptara las medidas necesarias a favor de ahondar en la presencia del ajedrez en las escuelas mediante el fomento de proyectos de innovación educativa, el impulso de la formación del profesorado y el desarrollo de recursos y metodologías que permitieran, desde el respeto a la autonomía de los

centros educativos, la progresiva implantación de esta disciplina con carácter transversal o específico en los currículos de primaria y educación secundaria obligatoria, en atención a los proyectos educativos de los centros. Del mismo modo, se aludía a la conveniencia de que este proyecto fuera llevado a cabo en colaboración con las federaciones de ajedrez y otras asociaciones representativas.

1.3.4- Resolución de 1 de abril de 2014 por la que convoca a los centros de la C. A. de Cantabria de Educación Secundaria Obligatoria, entre otros, para la realización de Proyectos de Innovación Pedagógica del Ajedrez Educativo, a desarrollar durante el curso escolar 2014-2015.

Recogido en el BOC del 10 de Abril del 2014, y que contempla una línea similar a los anteriormente citados, tanto en la importancia de su implantación como en la conveniencia de que se haga lo antes posible.

OBJETIVOS GENERALES

2



1. Adquirir la capacidad para percibir y estructurar el mundo real, gracias al uso de los movimientos de las piezas y de la geometría intrínseca del tablero.
2. Interpretar y utilizar adecuadamente los distintos códigos de notación internacional.
3. Aumentar la creatividad y desarrollar el razonamiento lógico, considerando los posibles movimientos del contrincante y valorando las futuras posiciones de las piezas para tomar las decisiones adecuadas.
4. Utilizar la creatividad e imaginación para valorar no sólo los resultados sino el proceso seguido para llegar a ellos.
5. Aprender a obtener y organizar la información que aparece en cada partida, posibilitando su utilización para futuras ocasiones y extrapolando esta capacidad a todo tipo de situaciones.
6. Analizar las consecuencias de las decisiones tomadas y controlar las emociones personales.
7. Desarrollar herramientas personales de concentración que permitan mejorarla paulatinamente y haciendo que mejore en tiempo y calidad.

8. Fomentar la empatía y el respeto por el rival y las reglas del juego
9. Conocer y valorar sus capacidades para solucionar tareas nuevas y poder mejorar su nivel de conocimiento en cualquier área.
10. Utilizar los conocimientos adquiridos para diseñar y manipular modelos y estrategias que favorezcan la comprensión y solución de problemas y situaciones cotidianas.
11. Trabajar en equipo para llevar a cabo una tarea, sabiendo confrontar las opiniones propias con las de los compañeros, aceptar y desarrollar en grupo las mejores soluciones, etc., valorando las ventajas de la cooperación.
12. Buscar, organizar e interpretar informaciones diversas, utilizándolas para formarse criterios propios en la toma de decisiones.

CONTRIBUCIÓN DEL AJEDREZ A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS



3.1. NOCIÓN DE “COMPETENCIA BÁSICA”

Antes de entrar a valorar la manera en la que el Ajedrez colabora en la adquisición de las competencias básicas en la enseñanza obligatoria, y en realidad a lo largo de toda la vida, conviene aclarar qué se entiende como competencias básicas en el marco de la educación. Independientemente de la ley que se tome como referencia, una de las constantes en los últimos años ha sido la importancia de incorporar al currículo todos aquellos aprendizajes que son imprescindibles en el desarrollo personal del alumno, tanto desde el punto de vista integrador como de cara a que sea capaz de utilizar los saberes adquiridos a lo largo de su vida. De ahí que se haya puesto el acento en su carácter básico.

Podría decirse que las competencias básicas son aquellas que un alumno debe haber desarrollado antes de finalizar la enseñanza obligatoria, de manera que esté en disposición de lograr su realización personal e incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria. Del

mismo modo, le permite desarrollar un aprendizaje permanente y convertirse en un ciudadano activo dentro de la sociedad.

En relación a lo que nos ocupa, la aparición de las competencias básicas en el currículo busca principalmente que cada alumno sea capaz de utilizarlas independientemente de los contenidos o de la materia a la que se enfrente, permitiendo de hecho romper las fronteras entre dichas materias e integrando los diferentes aprendizajes como uno solo.

Por medio de las diferentes materias se pretende que todo el alumnado alcance los objetivos educativos y, consecuentemente, también que adquiera las competencias básicas. Es por ello, que no puede asignarse a ciertas materias el desarrollo concreto de unas competencias concretas. Más bien cada materia contribuye con su granito de arena a que el alumno desarrolle cada una de las competencias, siempre en colaboración con el resto de materias, impidiendo así una relación unívoca entre unas y otras. Es por esta razón por lo que se hace imprescindible un alto nivel de organización de centro, no siempre fácil de conseguir.

Actualmente, se manejan siete competencias básicas, a saber:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCLI).
2. Competencia matemática, en ciencias y tecnología (CMCT).
3. Competencia digital (CD).
4. Aprender a aprender (CAA).
5. Competencias sociales y cívicas (CSYC).
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE).
7. Conciencia y expresiones culturales (CCEC).

3.2. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Como cabe imaginar, gran parte del currículo de la materia de Taller de Matemáticas concentra sus esfuerzos en la adquisición de la competencia matemática y, obviamente, no es posible pensar en desarrollar un currículo que gire en torno al ajedrez y que no respete la naturaleza propia de esta asignatura.

No solo eso, sino que también la propia metodología completa aspectos básicos referidos a esta competencia que no suelen abordarse de manera suficiente en las materias de Matemáticas a lo largo de la ESO, tales como el espíritu crítico en la toma de decisiones o la práctica de la siempre necesaria templanza y paciencia a la hora de enfrentarse a la resolución de determinados problemas.

En lo referente a la competencia en ciencias y tecnología, hoy en día vivimos en un mundo tremendamente desarrollado tanto desde el punto de vista científico como del tecnológico. Las Matemáticas son el andamio sobre el que sustentan ambos avances, pero para que se produzcan es necesario, además, un alto grado de iniciativa y esfuerzo por parte de sus investigadores. El ajedrez ha demostrado ser una plataforma sólida con la que trabajar, buscando que el alumno sea capaz de experimentar un crecimiento personal notable en ambas capacidades, necesarias para el desarrollo de esta competencia.

Veamos a continuación cómo el uso del ajedrez también contribuye directamente en el desarrollo de las demás competencias enunciadas en el apartado anterior.

■ En relación a la Competencia Lingüística:

Las Matemáticas cuentan con un lenguaje propio y podría decirse que universal, basado en una serie de normas de obligado cumplimiento y