

## PROYECTO INTERDISCIPLINAR 1º DE ESO CURSO 2023-24

# TALLER DE AJEDREZ

### 1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

El presente Proyecto Interdisciplinar está dirigido al alumnado de 1º ESO y pretende contribuir, con un enfoque eminentemente práctico, al desarrollo de las siguientes habilidades:

- **Atención:** Los alumnos con problemas de atención tienen en el ajedrez un juego propicio para mejorarla. Durante la partida de ajedrez hay que centrar voluntariamente toda la atención en el tablero, dejando de lado todo lo demás.
- **Concentración y reflexión:** Cada movimiento es el fruto de la concentración y de la reflexión de las posibilidades propias sino también de las del oponente.
- **La toma de decisiones** y la asunción de errores: 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. El ajedrez te hace responsable de tus actos.
- **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 valoración, la adaptación de estrategias, son parte del juego, y también son fundamentos básicos del razonamiento eficaz que luego se podrá utilizar en otras áreas del saber.
- **Pensamiento flexible y creativo:** El jugador utiliza todo su potencial creativo en cada partida, reevaluando la posición tras cada movimiento, buscando nuevas alternativas para conseguir su fin.
- **Capacidad crítica:** Después de cada partida los jugadores analizan juntos las jugadas. Es importante aprender de los errores y compartir conocimientos, la rivalidad queda siempre en el tablero.
- **El respeto:** las reglas del juego son muy concisas y conllevan que cada jugador debe mantener una actitud respetuosa con el adversario, desde el saludo inicial hasta el final, evitando interacciones que puedan perturbar la concentración y reflexión del oponente.

## 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Se relacionan a continuación las competencias específicas y, entre paréntesis los descriptores del perfil competencial de salida u objetivos, con los que están relacionados.

1. Asimilar los conceptos necesarios para jugar correctamente al ajedrez, respetando las reglas del juego, y para estar en condiciones de poder interactuar con el entorno ajedrecístico tanto escolar como federativo. (CCL1)
2. Conocer y utilizar adecuadamente los distintos tipos de lenguaje de anotación ajedrecística, valorando además la importancia del uso de códigos de comprensión internacional. (CCL2)
3. Mejorar el razonamiento lógico y la creatividad, como estrategias fundamentales en la resolución de problemas. (STEM1)
4. Usar de forma segura y responsable las tecnologías digitales para disputar partidas *on line* así como para la obtención de información sobre la historia, curiosidades y actualidad ajedrecística. (CD1, CD3)
5. Mejorar la flexibilidad mental para la de toma de decisiones, revalorando la posición tras cada movimiento, aprendiendo de los errores y estableciendo hipótesis sobre posibles movimientos del adversario. (CE2, CE3)
6. Mejorar la capacidad de atención, concentración y de reflexión. (CPSAA4)
7. Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros, y colaborando con ellos en el aprendizaje ante los errores y en la búsqueda de soluciones. (CPSAA3, CPSAA5)
8. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la historia del Ajedrez así como el patrimonio ajedrecístico en cuanto a partidas ejemplares, curiosidades y jugadores famosos. (CCEC1)

### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

#### **Competencia específica 1:**

- Conocimiento seguro de las piezas: nombre, movimientos y valor.
- Jugar al ajedrez correctamente y emplear con solvencia los conceptos y expresiones propios del juego.

#### **Competencia específica 2**

- Cumplimentación correcta de las planillas de anotaciones de las partidas.
- Conocimiento del sistema descriptivo y del algebraico.

#### **Competencia específica 3**

- Nivel de las combinaciones y planteamientos que realiza en las partidas.
- Resultados obtenidos en torneos y en resolución de problemas ajedrecísticos.

#### **Competencia específica 4**

- Uso efectivo y responsable de Internet en el juego on line.
- Uso efectivo y responsable de Internet en la búsqueda de información sobre historia y actualidad ajedrecística.

#### **Competencia específica 5**

- Capacidad de sobreponerse a errores y contratiempos en las partidas, y resolución de problemas ajedrecísticos al respecto.

#### **Competencia específica 6**

- Actitud de concentración y silencio en el transcurso de las partidas.

#### **Competencia específica 7**

- Actitud de respeto hacia los oponentes, así como de empatía a la hora de comentar las partidas e intercambiar conocimientos.

#### **Competencia específica 8**

- Realización de actividad sobre la historia, curiosidades y actualidad ajedrecística.

#### **4. PERFIL COMPETENCIAL Y EL PERFIL DE SALIDA**

El presente Proyecto Interdisciplinar tratará de contribuir al mejorar el grado de adquisición de las siguientes competencias clave:

- a) Competencia en comunicación lingüística.**
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- d) Competencia digital.**
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- g) Competencia emprendedora.**
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.**

Por ello, se estima que puede favorecer el desarrollo personal y creativo del alumnado mediante el ejercicio de las diferentes competencias a trabajar en esta etapa formativa, y que ha de repercutir de forma positiva en sus estudios posteriores, así como en su vida profesional, y también a nivel personal.

#### **DESCRIPTORES OPERATIVOS QUE SE VINCULAN CON EL PERFIL COMPETENCIAL DE SALIDA DEL ALUMNADO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA**

##### **a) Competencia en comunicación lingüística.**

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

##### **c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas.

**d) Competencia digital.**

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía. digital activa, cívica y reflexiva

**e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.**

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos... y desarrolla procesos cognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

**g) Competencia emprendedora.**

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales del ajedrez.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, ..., y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación.

**h) Competencia en conciencia y expresión culturales.**

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

## 5. LOS SABERES BÁSICOS

### **Bloque 1: Conceptos fundamentales.**

- Conceptos básicos: movimientos y valor de las piezas, jaque, jaque mate, tablas, rey ahogado. El jaque Pastor.
- Posiciones temáticas principales: rey y torre, dos torres, dama y pieza de apoyo, mates en 7ª y 8ª, coronación de Peón y Rey contra Rey.
- Fases de la partida: apertura, medio juego y final.
- La Apertura: el desarrollo de piezas y peones, el enroque, los tiempos. Aperturas Española e Italiana. Defensa Siciliana.
- El Medio Juego. La combinación: clavada, ataque o jaque doble, la octava, la séptima, ataque o jaque a la descubierta. El mate de la Coz.

### **Bloque 2: Profundización en el medio juego**

- Mate en dos y en tres.
- El jaque a la descubierta. El jaque doble a la descubierta.
- Las piezas recargadas.
- La desviación de la defensa.

### **Bloque 3: Profundización en los finales**

- Mate con dos alfiles. Mate con caballo y alfil.
- El Final: papel del Rey, Alfil o Caballo, Peón pasado, estructura de peones.
- El plan estratégico y la táctica.

### **Bloque 4: Historia y actualidad del Ajedrez.**

- Combinaciones famosas en la historia del ajedrez.
- Historia y personajes singulares del Ajedrez. Simultáneas a la ciega.
- Torneos oficiales y campeonatos del Mundo.

## 6. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El planteamiento de este Taller de Ajedrez es eminentemente práctico a fin de que el alumnado aprenda a la vez que se divierte, y no le suponga un sobreesfuerzo excesivo.

Se procurará que la mayor parte de las clases permitan que el alumnado pueda jugar alguna partida de ajedrez con los compañeros, amén de que hayan de intercalarse momentos de explicaciones concretas sobre los distintos conceptos y aspectos que deban ir adquiriendo para un correcto y efectivo aprendizaje del juego.

En este sentido, cada trimestre se organizará un campeonato entre el alumnado del grupo, con el formato de liguilla por sistema suizo, a fin de motivar la participación de todo el alumnado.

En todo momento se fomentará un clima de convivencia cordial y de colaboración en el aprendizaje, más allá de ningún tipo de rivalidad entre el alumnado.

También se fomentará el juego a través de Internet, el cual ofrece la posibilidad de disputar partidas on line, con carácter anónimo, con jugadores muy diversos y de diferentes niveles, lo cual puede contribuir a enriquecer el bagaje ajedrecístico de cada alumno/a. Este contexto permite también establecer dinámicas en las que todo el grupo clase, trabajando en equipo, pueda disputar una partida contra un rival externo.

Así mismo, en el proyecto de Taller de Ajedrez, se proponen actividades que reviertan en la Comunidad Educativa, haciendo partícipe al resto del alumnado y personal del Centro en posibles torneos ajedrecísticos a desarrollar en los recreos y a final de curso.

Aparte la observación en clase, se llevarán a cabo un control o actividad evaluable trimestral sobre los saberes básicos y criterios de evaluación establecidos para la materia.

## **7. PROFESORADO:**

El profesorado que impartirá esta asignatura será algún miembro del departamento de Tecnología o de Física y Química.

La premisa fundamental es que dicho profesorado tenga la suficiente experiencia en el juego del Ajedrez para poder transmitir al alumnado la motivación necesaria a fin de generar verdadero interés o pasión por el juego, tratando, en el mejor de los casos, de que lo incorporen a su vida.

Firmado: José A. Ocaña Nieto  
Miembro del Departamento de Tecnología