

JaqueMates

Proyecto: Matemáticas
y Ajedrez en el Aula



Colegio San Juan de la Cruz de León– Carmelitas Descalzos
Tfno.: 987 25 94 51
direccion@colegiojuancruz.com
www.colegiojuancruz.org



“Y no os parezca mucho todo esto, que voy entablando el juego, como dicen. Pedísteisme os dijese el principio de oración (...). Pues creed que quien no sabe concertar las piezas en el juego de ajedrez, que sabrá mal jugar, y si no sabe dar jaque, no sabrá dar mate. Así me habéis de reprender porque hablo en cosa de juego, no le habiendo en esta casa ni habiéndole de haber. Aquí veréis la madre que os dio Dios, que hasta esta vanidad sabía; mas dicen que es lícito algunas veces.

Y cuán lícito será para nosotras esta manera de jugar, y cuán presto, si mucho lo usamos, daremos mate a este Rey divino, que no se nos podrá ir de las manos ni querrá. La dama es la que más guerra le puede hacer en este juego, y todas las otras piezas ayudan. No hay dama que así le haga rendir como la humildad (...).”

(Teresa de Jesús, Camino de Perfección)

0

ÍNDICE

1. Fundamentación del proyecto.....	3
2. Destinatarios.....	5
3. Objetivos.....	6
4. Temporalización.....	7
5. Metodología.....	7
6. Contribución del proyecto a las competencias básicas.....	11
7. Recursos.....	14
8. Evaluación.....	16



1

FUNDAMENTACIÓN

El Proyecto de Autonomía e Innovación Educativa “JaqueMateS” es un proyecto pedagógico que promueve la utilización del juego del ajedrez como una herramienta transversal dentro del ámbito educativo, compartiendo la idea del Dr. Emanuel Lasker (campeón mundial de ajedrez de 1894 a 1921): “La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros del ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo”

El Proyecto tiene su origen en la motivación del propio equipo docente del Centro, que verifica el enorme potencial pedagógico del uso del ajedrez en la adquisición, de una forma lúdica y cooperativa, de los contenidos y competencias curriculares.

En marzo de 2012, el Parlamento Europeo adoptó el programa de la Unión Europea de Ajedrez “Ajedrez en la Escuela”. La Declaración Escrita 50/2011 que insta a la ejecución de este programa entre las escuelas de la Unión Europea fue firmada por 415 eurodiputados (el nº necesario era de 378, la mitad más uno del total de la Eurocámara). La Declaración ha sido enviada a la Comisión Europea y al Parlamento de cada Estado miembro de la U.E.

En el año 2015, La Comisión de Educación y Deporte del Congreso de los Diputados de España ha decidido respaldar la proposición no de ley de implantar el ajedrez como asignatura optativa del currículo de Educación Primaria.

Los beneficios que ejerce el ajedrez sobre el desarrollo educativo de los niños han sido verificados en numerosas investigaciones a lo largo de los años. Entre las conclusiones que se derivan de estos estudios se pueden citar algunas, como que “existe una correlación significativa entre la habilidad para jugar bien al ajedrez y las facultades espaciales, numéricas, administrativo-direccionales y organizativas” (Robert Ferguson) o que “lo que el ajedrez enseña de una forma metodológica es



un sistema de incentivo suficiente para acelerar el incremento intelectual en niños de escuela primaria en cualquier nivel socio-económico”.

A continuación, se exponen los beneficios que se adquieren con su práctica:

- **Aumenta la capacidad de concentración:** una de las causas más frecuentes con las que se relaciona el fracaso escolar es la falta de atención y concentración de los estudiantes, una capacidad que se puede adquirir fácilmente con la práctica del ajedrez ya que requiere por parte del jugador un alto grado de concentración y observación para poder desarrollar la partida adecuadamente.
- **Ejercita la memoria:** ya sea memoria a corto plazo para recordar los movimientos que se han realizado durante la partida o a largo plazo para no olvidar otras partidas jugadas, la multiplicidad de alternativas a las que se enfrenta el jugador de ajedrez tiene como resultado una mejora en su capacidad de retener y recordar datos en la mente.
- **Desarrolla el razonamiento lógico matemático:** está demostrado que el razonamiento y el proceso de análisis utilizado en el juego del ajedrez es muy similar al que se usa en las matemáticas y por tanto su práctica puede ser beneficiosa para mejorar las aptitudes matemáticas de los alumnos.
- **Mejora la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones:** durante la partida el jugador de ajedrez se enfrenta a distintos problemas que debe resolver, analizando todas las soluciones posibles y eligiendo la más adecuada incluso muchas veces bajo la presión del límite de tiempo para tomarlas.
- **Ayuda a aprender a reflexionar, planificar y prevenir:** en cada movimiento el jugador debe reflexionar sobre todas las jugadas posibles y los ataques que puede recibir, de modo que puede anticiparse a la respuesta del contrario y tener previstas con antelación las posibles líneas de juego.
- **Creatividad e Imaginación:** en el ajedrez no es suficiente tratar de seguir patrones de jugadas estudiadas o practicadas previamente. A fin de lograr ventajas claras sobre su oponente el ajedrecista debe imaginar posiciones distintas a las que está presente en el tablero y definir estrategias que le permitan llegar a ellas.
- **Eleva el coeficiente intelectual:** muchos estudios han demostrado como después de un tiempo jugando sistemáticamente al ajedrez puede elevarse el coeficiente intelectual (CI) de una persona, además de mejorar la capacidad para resolver problemas, las habilidades lectoras, de lenguaje, matemáticas y de memorización.



- **Ejercita ambos hemisferios cerebrales:** ciertos estudios revelan que cuando disputamos una partida de ajedrez o analizamos una determinada posición hacemos trabajar por igual a los dos hemisferios del cerebro.
- **Habilidades de inteligencia emocional que desarrolla el ajedrez:** Control emocional: el desarrollo de una partida de ajedrez requiere de un alto grado de control emocional, un jugador no se puede dejar llevar por la ira o frustración antes una mala jugada. Permite al niño aprender a controlar sus sentimientos de frustración ante la derrota y convertirlos en energía positiva para enfrentarse al próximo reto superando los errores cometidos.
 - Cumplimiento y aceptación de las normas: para jugar al ajedrez se requiere el cumplimiento y aceptación de una serie de reglas técnicas cuyo incumplimiento es penalizado. En el ajedrez se promueve la honestidad y la integridad de la persona.
 - Empatía: en el ajedrez es muy importante comprender la estrategia del oponente e interpretar sus emociones para anticiparse a sus acciones. Esta característica es muy necesaria para niños con síndrome de Asperger.
 - Incrementa la autoestima y el afán de superación: cada partida es un nuevo reto para el jugador que intentará mejorar su habilidad para jugar cada vez mejor, asimismo, cada vez que gana una partida el ajedrecista aumenta su autoestima y valora su pericia en el juego. En el caso de perder contribuye a potenciar la autocrítica.

2

DESTINATARIOS

El Proyecto JaqueMateS tiene como punto de partida a los alumnos del segundo internivel de Educación Primaria (4º, 5º y 6º de EP). Si bien, en la actualidad está implantado en todas las etapas de Educación Infantil y Primaria, habiendo ampliado así su radio de acción dentro del Centro. En un futuro se valorará la posible ampliación a la etapa de Educación Secundaria, ya que, hay alumnos que comenzaron con este Proyecto en Primaria y ya se encuentran en estos momentos en Secundaria, dando así continuidad al Proyecto en todas las etapas.



3

OBJETIVOS

Desde este Proyecto educativo de inclusión curricular del ajedrez en el aula pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

- Enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje con metodologías innovadoras para potenciar la motivación del alumnado.
- Incorporar estrategias didácticas para promover en el alumnado un pensamiento reflexivo, crítico, imaginativo y lógico.
- Trabajar la metacognición en el alumnado.
- Incentivar la creación de nuevos espacios de participación, intercambio y convivencia.
- Ayudar al desarrollo integral del alumno al tiempo que se beneficia su resultado académico.
- Fomentar las habilidades múltiples que el ajedrez ofrece, concediendo especial relevancia a la capacidad del alumno para la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- Favorecer la transferencia del conocimiento y la generalización de las competencias básicas al desarrollo de procesos cognitivos a través del Ajedrez Educativo.



4

TEMPORALIZACIÓN

La temporalización del Proyecto “JaqueMateS” comprenderá la realización de una sesión semanal de una hora de duración, a lo largo de todo el curso escolar. Este tiempo estará integrado en el horario lectivo del área de matemáticas para todos los alumnos de Educación Infantil y de Educación Primaria. Además, se planificarán a lo largo del curso momentos temporales precisos en los que los alumnos podrán relacionar los contenidos del proyecto con otras materias educativas (inglés, lengua, plástica, ...). Asimismo, en la materia de educación física, los alumnos que no puedan realizar educación física, de manera puntual, dedicarán ese tiempo a la realización de actividades relacionadas con el ajedrez.

Se facilitarán los tiempos del recreo para la realización voluntaria de actividades referidas con el Proyecto, como por ejemplo la realización de retos de ajedrez.

También, se organizarán dentro de las fiestas del colegio u otras celebraciones, actividades de exhibición o campeonatos en las que los alumnos puedan poner en práctica los contenidos adquiridos sobre la práctica del ajedrez.

5

METODOLOGÍA

La metodología del proyecto que se desarrollará en la clase de ajedrez estará basada en los principios metodológicos recogidos en el Real Decreto 26/2016, del 12 de abril, así como en el ideario del centro recogido en su Proyecto Educativo.



Por tanto, la práctica didáctica partirá de un enfoque globalizador de los contenidos, tratando de trabajar en el tiempo destinado al ajedrez diferentes competencias, objetivos, contenidos, actitudes y procedimientos de un modo interdisciplinar y en un contexto lúdico.

En todo momento se tratará aquello aprendido en el ajedrez educativo como un aprendizaje para cualquier área y para la vida. El plantear problemas y tener que resolverlos de un modo creativo, inminente y lo más beneficioso posible, es un aprendizaje que puede ayudar a desarrollar estrategias para actuar de un modo exitoso en muchos y muy diferentes contextos.

Así mismo, se potenciará el uso de diferentes textos y recursos gráficos, recogidos en diversos medios como cuentos, cuadernillos de ajedrez, revistas especializadas, libros, ordenador... Al mismo tiempo, se trabajarán diferentes producciones escritas como redacciones, resúmenes y esquemas de lo aprendido.

Se fomentará una enseñanza activa, en la que las actividades que se propongan estarán adaptadas y tratarán de potenciar el desarrollo del nivel madurativo y cognitivo de cada alumno en cada momento, incluidos los alumnos con dificultades de aprendizaje. Para adecuar la actuación docente al progreso del aprendizaje de los alumnos, se tendrá como referencia la evaluación continua. Así, frecuentemente se obtendrá información mediante diferentes métodos de evaluación para constatar el nivel de evolución de la clase, y de este modo, regular el ritmo de las clases.

Se promoverá el interés, la responsabilidad y el esfuerzo en el logro del trabajo bien realizado de diferentes modos. Uno de ellos es a través de un cuaderno destinado al ajedrez, que será periódicamente evaluado y que permitirá a los alumnos comprobar cómo van adquiriendo los diferentes aprendizajes.

La agrupación de los alumnos será flexible, variará en función del tipo de actividad, pudiendo ser: individuales, por pareja, en grupo reducido o el grupo aula. Por tanto, se fomentará el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo, especialmente en parejas y a nivel de gran grupo.

El desarrollo de las clases de ajedrez variará entre explicaciones teóricas, actividades y juegos: Las explicaciones y aclaraciones teóricas no superarán el 15% del tiempo total de la clase, para evitar que se convierta en una clase magistral, ya que se tratará de que los alumnos



sean los protagonistas y agentes activos del aprendizaje, especialmente siendo algo tan lúdico como es el ajedrez.

La distribución de los grupos no se hará por edad, sino en función del nivel de conocimientos previo de cada participante. Desdoblando las clases siempre que sea posible en distintos niveles, pudiendo cambiar de nivel en cualquier momento del curso en función de la evolución. En una misma sesión de trabajo, y en cada nivel, hay un profesor responsable del grupo que realiza actividades simultáneamente con los otros niveles y en coordinación con los otros profesores.

Se distinguen así tres niveles homogéneos:

- a) **Nivel básico o de iniciación:** El alumno no sabe jugar.
- b) **Nivel medio de aprendizaje:** El alumno conoce los principios básicos.
- c) **Nivel de perfeccionamiento:** Alumnos que ya saben jugar bien.

En el desarrollo de las distintas sesiones lectivas será un eje metodológico el uso de herramientas didácticas que pongan de relieve el aspecto lúdico del ajedrez. El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando. En este sentido, uno de los criterios de enseñanza del Proyecto será la diversión de los alumnos.

La mayoría del tiempo irá destinado a ejercicios prácticos y actividades lúdicas, graduados por nivel de dificultad, iniciando por los más sencillos para ir ascendiendo en su dificultad. Estas actividades y juegos sencillos ayudan a afianzar conocimientos básicos antes de comenzar a jugar al ajedrez. Además, al ser adecuados para su nivel de desarrollo y conocimiento, pueden adquirir los aprendizajes exitosamente, lo que ayuda a reforzar su autoestima y desarrollar al máximo sus capacidades.

Las actividades se propondrán inicialmente para ser trabajadas individualmente, para a continuación, ser comentadas y comparadas en pareja o pequeño grupo. Finalmente, se llevará a cabo una puesta en común y reflexión de todos los aprendizajes y conclusiones extraídas.

Posteriormente, y una vez que los alumnos hayan adquirido los conocimientos necesarios para jugar sus propias partidas, se destinará un pequeño tiempo al final de cada clase para jugar con los compañeros (un 15 - 20 % del total). De este modo los alumnos constatan la aplicabilidad de todos los aprendizajes adquiridos anteriormente, reforzando su motivación hacia nuevos contenidos a trabajar.



El desarrollo de la diversidad de ejercicios prácticos y los juegos se plasmará a través de fichas y actividades del cuadernillo, con propuestas en el tablero de la pantalla digital y en el tablero normal de mesa.

Las actividades complementarias destinadas a este fin serán las siguientes:

- Lectura de cuentos e historias relacionadas con el ajedrez, así como noticias que aparezcan en prensa o revistas especializadas.
- Actividades relacionadas con los mismos para trabajar la comprensión lectora y oral.
- Visualización de vídeos o escuchar canciones relacionadas con el ajedrez.
- Ejercicios individuales para evaluar el proceso de aprendizaje del alumno.
- Adivinanzas y acertijos relacionados.
- Software específico.

Algunas pautas de trabajo propuestas para el desarrollo de todas las actividades son:

- Trazar lazos de unión entre el ajedrez y otras disciplinas.
- Favorecer un aprendizaje en el que se da prioridad a la creatividad frente a la rutina.
- Impulsar el interés.
- Priorizar el aprendizaje de procesos y no tanto de conceptos.
- Promover el esfuerzo y la superación personal frente a la competitividad.
- Reflexionar sobre la necesidad de movernos dentro de unas normas establecidas tanto en el ajedrez como en las demás facetas de la vida.

Se favorecerá la participación y colaboración de las familias en el desarrollo del proyecto con la inclusión de actividades que precisen de su ayuda y contribución, creando espacio de tiempo para compartir.



6

CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, define las competencias como *“una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales. Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran. El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto”*.

Las competencias se adquieren mediante la resolución de tareas, operaciones mentales (razonar, argumentar...) y a través de experiencias educativas diversas, dentro de las cuales el ajedrez es una de las más completas y enriquecedoras. Para que esas Competencias sean adecuadas al ámbito educativo han de tener un orden apropiado y formar parte de un diseño curricular. Así mismo, las Competencias Básicas son comunes a toda enseñanza obligatoria.

El colegio San Juan de la Cruz se caracteriza por su diversidad. Como modo de atender a esta pluralidad, y tratando de potenciar al máximo las capacidades de cada uno de nuestros alumnos, proponemos este Proyecto de ajedrez educativo. De este modo, se promoverá el



trabajo de algunos de los principios, fines y objetivos de nuestro Proyecto Educativo del Centro de un modo innovador.

Para integrar las Competencias Básicas en el currículum del colegio, hay que diseñar actividades que permitan al alumno avanzar en el aprendizaje, si es posible en más de una Competencia a la vez y si conseguimos hacerlo de forma lúdica como a través del juego, cumpliremos mejor los objetivos y con el mayor número de alumnos posible. Y precisamente eso es lo que se pretende mediante la implantación de este proyecto, el desarrollar las Competencias Básicas, recogidas en el Currículo de Educación y en el PEC, mediante el ajedrez educativo. Así, a continuación, se exponen de qué modo se pretenden desarrollar las Competencias mediante el desarrollo de este Proyecto:

Comunicación Lingüística: Es la base de todos los aprendizajes, es fundamental para la comprensión significativa de las informaciones y la construcción de conocimientos.

Para trabajar esta competencia potenciamos la comprensión, expresión oral mediante la conversación, explicando los movimientos de las piezas y su colocación en el tablero, así como su valor, razonamos sobre los movimientos de las piezas. Esta competencia se trabaja en grupo mediante el diálogo con el maestro y por parejas en cada partida.

El ajedrez posee un lenguaje propio y universal, relacionado estrechamente con los ámbitos matemáticos que va a enriquecer su vocabulario, hay expresiones que utilizamos en la vida ordinaria que si no conoces el juego no las entiendes igual; “Sacrificar al peón”, “Me tienes en jaque”, etc.

Conciencia y expresiones culturales: Es un complemento de la capacidad comunicativa, se utilizan pequeños recursos de expresión y representación que facilitan creaciones individuales y sociales.

La capacidad de crear una jugada supone un ejercicio imaginativo importante en cada partida. Dentro de nuestro patrimonio cultural hay una amplia representación pictórica y literaria de la práctica del ajedrez, sus inicios en la india y su posterior introducción en la península a través de los árabes.

Competencia matemática: Las matemáticas van asociadas al ajedrez claramente ya que contribuye a pensar y razonar matemáticamente, plantean y resuelven problemas mediante la manipulación de las piezas, utilizan varias técnicas matemáticas para contar, operar, organizar, apuntar las jugadas y organizar datos.



Interpretan y representan expresiones a través de dibujos, símbolos, números y materiales.

Se comunican las partidas y los descubrimientos a los compañeros tanto oralmente como por escrito, utilizando el lenguaje matemático.

Aprender a aprender: El proceso de aprendizaje lo tiene que hacer interiormente cada uno por su cuenta. El maestro proporcionará las herramientas y ayudará a encaminar al alumno a que sepa cuáles son sus capacidades (intelectuales, emocionales, físicas) y conocimientos, y qué hacer para desarrollarlas a través de la motivación y la voluntad, teniendo como objetivo la superación de las dificultades o carencias.

Los errores sirven para aprender lo que no hay que hacer. Ante una derrota, la actitud negativa, llorar, tirar las piezas o no dar la mano al compañero, son reacciones frecuentes al principio de la actividad, el maestro ha de saber utilizar recursos y técnicas de trabajo intelectual y conseguir que la experiencia de aprendizaje sea gratificante para el alumno.

Competencia digital: Los alumnos han de aprender a recopilar información en libros, internet... sobre teoría del juego, partidas, historia del ajedrez o incluso datos de ajedrecistas famosos.

Con ello además de añadir conocimientos nuevos al alumno, nos permite trabajar la búsqueda, la selección y la clasificación de la información, utilizando diversos soportes (verbal, escrito, audiovisual y digital).

Así, conseguirán dominar destrezas para organizar, analizar, sintetizar y sacar deducciones de la información, con el fin de favorecer la formación de personas autónomas, responsables, críticas y reflexivas en la selección y utilización de la información.

Es importante que los alumnos sepan resumir e identificar lo que es importante y lo que no lo es.

Competencias sociales y cívicas: Mediante este proyecto los alumnos planifican, buscan estrategias, validan las soluciones y las contrastan con las de los demás. Esto implica entre otras cosas, una toma constante de decisiones con lo que el alumno mejora su autonomía y autoconfianza, además de la aceptación de las consecuencias que traen.

De este modo, el alumno adquiere autonomía y confianza en sus propias decisiones y capacidades como parte del desarrollo de su autoestima. Podemos ayudarles a descubrir sus posibilidades y sus limitaciones, realizando una autocrítica siempre con actitud positiva y constructiva



Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Con esta competencia trabajaremos más allá de la acumulación de información del propio juego, ya que el jugador tendrá que comprender, interpretar situaciones y adquirir habilidades sobre los procesos para predecir consecuencias, relacionar causa efecto y dirigir reflexivamente sus movimientos hacia la consecución del objetivo que es: “ganar la partida”.

Así pretendemos conseguir la adquisición de habilidades sociales, el desarrollo de las relaciones sociales e interpersonales. Se fomentará el trabajo en equipo, aceptando las ideas de los compañeros, aplicando la tolerancia, adquirir el sentido de la justicia y de la equidad. Trabajaremos la capacidad de afrontar conflictos basándonos en valores democráticos. El control emocional y la impulsividad son aspectos que con el ajedrez pueden ser modelados, pues hay que esperar el turno, ganar-perder y razonar las jugadas.

Gracias al lenguaje universal del ajedrez, el ajedrez permite la integración de todos los alumnos en el grupo sin importar las diferencias de edad, procedencia, ... Potenciaremos la igualdad entre las personas y evitaremos la discriminación por sexo, raza, o cualquier otro motivo.

7

RECURSOS

Para el desarrollo de este Proyecto Educativo se utilizarán los recursos que se detallan:

- Juegos completos de ajedrez (62 juegos).
- Dos tableros murales magnéticos de enseñanza.
- Una pantalla interactiva gigante y 6 grandes, todas con conexión wifi.
- 4 proyectores y pantallas conectados a internet.
- Dos juegos gigantes de ajedrez.
- Vídeos ilustrativos y tutoriales.
- Otros juegos de mesa y retos.
- Libros de historias, cuentos y leyendas del ajedrez.



➤ **Apps:**

Apps gratuitas de ajedrez muy útiles para usar con las herramientas TIC (móviles/tablets)

<https://www.chess.com/>

<https://www.androidlista.com/item/android-apps/901838/chess-age/>

➤ **Espacios web:**

Enlaces de interés que te facilitan la enseñanza del ajedrez educativo

<https://www.123ajedrez.com/>

<https://www.ajedrezalaescuela.eu/>

<https://lichess.org/>

El profesorado implicado en el desarrollo del proyecto es:

COORDINADOR	MARCOS CARNERO FERNÁNDEZ
PROFESORADO	JOSÉ MIGUEL BERCIANO RAMOS JAVIER SANTOS COUSIDO
ORIENTADORA	BEATRIZ MIGUÉLEZ SANDOVAL
PROFESORADO DE APOYO (TIC)	DANIEL GANCEDO FERNÁNDEZ



8

EVALUACIÓN

Evaluación del alumnado

El alumnado será en todo momento observado y analizado por el profesor, en un proceso de evaluación continua durante el desarrollo del Proyecto. Para ello, se ha diseñado una ficha en la que se pueden recoger observaciones y al mismo tiempo, valorar algunos parámetros cuantitativos mediante unos ítems que se ven reflejados en las notas de cada trimestre. Todos ellos respaldados en unos contenidos previamente asignados a cada curso y evaluación en función del nivel.

Evaluación del Proyecto

En el proceso de evaluación del propio Proyecto se contará con la colaboración del departamento de Orientación del Centro.

Durante el proceso de evaluación se analizarán los datos obtenidos de la recogida de información concerniente a:

La observación, análisis y evaluación del alumnado con los medios antes descritos.

Las opiniones reflejadas por los alumnos en un cuestionario.

Las reflexiones de los responsables de la puesta en práctica del proyecto, a través de la elaboración de una memoria, incluyendo propuestas de mejora.

Las sugerencias, puntos de vista recogidas de las familias, a través de un pequeño cuestionario.

Así mismo, se tratará de conocer cómo el ajedrez educativo ha podido incidir beneficiosamente, del modo esperado, en el desarrollo evolutivo de los grupos de alumnos a los que se va dirigido, así como otras conclusiones no recogidas inicialmente y que se puedan extraerse del Proyecto. Se valorará el beneficio obtenido desde la implantación del Proyecto y se considerará la pertinencia de continuar con el ajedrez educativo en nuestro colegio.



Evaluación del profesorado responsable

Para la evaluación del profesor, atenderemos a varios agentes y factores:

Los profesores titulares de la materia se encargarán de supervisar tanto la programación de la asignatura, la asimilación de los contenidos y la contribución del ajedrez a la adquisición de los contenidos.

De este modo, se podrá constatar el grado de planificación, desarrollo y cumplimiento de aquello que se ha programado con anterioridad.

La actitud, motivación, interés y los resultados de los alumnos en la materia serán determinantes para la evaluación del profesor encargado de la clase.

Por último, el profesor con la ayuda equipo docente, analizará el grado de consecución de los objetivos, contenidos programados y competencias trabajadas.

Con la experiencia adquirida se valorará el Proyecto Educativo y se podrá modificar en próximos cursos.

