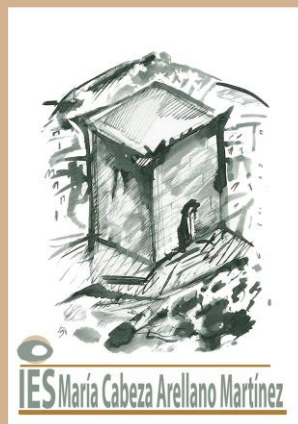


2025-2026

AULA DJaque



BERNARDO CALERO PRIMO

1. INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

Son muchos los beneficios que tiene la práctica de juegos como el ajedrez en las distintas edades. Para el alumnado, una practica habitual de juegos de ajedrez puede propiciar muchos beneficios como el desarrollo de sus habilidades cognitivas y socio-afectivas, puesto que entre otros aspectos, el ajedrez ayuda a:

1. **Incentiva la creación y la imaginación**, pues no es simplemente evaluar o valorar tus posibilidades para ganar la partida, sino también prever qué puede ocurrir si se toma una decisión u otra.
2. **Ayuda a los niños a entender mejor las consecuencias** de las decisiones adoptadas. No es un juego de azar, no hay cartas sin descubrir, todas las fichas están en el tablero y la jugada depende de los movimientos que realicen los jugadores, solamente ellos.
3. **Mejora la convivencia**: es un juego con unas reglas muy marcadas que se conocen de antemano. Es un juego limpio, tranquilo, que refuerza el buen comportamiento de los más pequeños.
4. **Mejora el estado de ánimo**, como juego es una actividad lúdica que ayuda a interactuar y relacionarse con otras personas, independientemente del idioma o la edad del otro participante. Es un juego que puede llevarse a cabo desde la distancia, no necesita un lugar físico para poder jugar.
5. **Incrementa la capacidad lectora**: según estudios, la participación regular en el ajedrez puede ayudar a mejorar la capacidad lectora de los estudiantes.
6. **Estimula la capacidad de análisis y síntesis**, ya que ayuda mucho a estimular la concentración, la capacidad de abstraerse de lo que pasa a su alrededor, en pro de la partida. Además ayuda a desarrollar el pensamiento crítico.

2. OBJETIVOS

1. Promover el ajedrez como herramienta educativa en el aula.
2. Acercar el ajedrez educativo al alumnado, desde un enfoque pedagógico, y al mismo tiempo que sea lúdico, creativo y fomenta la colaboración.
3. Favorecer la educación para la igualdad a través de un juego que establece una relación que no discrimina por razones de juego.
4. Favorecer la integración social y académica del alumnado con necesidades de apoyo educativas.
5. Facilitar un recurso que beneficia al desarrollo de múltiples capacidades cognitivas, sociales y afectivas.
6. Impulsar el pensamiento estratégico y el conocimiento creativo a través del ajedrez.
7. Desarrollar la visión espacial y al razonamiento lógico- matemático.

3. PROPUESTA DE ACTIVIDADES. TEMPORALIZACIÓN

TEMPORALIZACIÓN	ACTIVIDAD	AGENTES IMPLICADOS
PRIMER TRIMESTRE	- Durante los recreos del 15 al 19 de diciembre	Coordinador Tutores Alumnado
SEGUNDO TRIMESTRE	- Liguilla interna entre el alumnado y profesorado en el que se asignará una puntuación ELO.	Coordinador Profesorado Tutores
TERCER TRIMESTRE	- Participación en el torneo intercentro de Villanueva de la Reina. - Realización de un torneo intercentro como anfitriones o un torneo de ajedrez interno mixto: alumnado – profesorado.	Coordinador Profesorado Tutores
TODO EL AÑO	PUNTO DE AJEDREZ: durante todos los recreos del curso, en la zona de las mesas, así como en el aula de usos múltiples se dispondrán tableros para aquellos alumnos/as o docentes que quieran jugar una partida así Resolución de problemas de distinta dificultad de ajedrez por parte del alumnado y profesor que así lo desee. FORMANDO NUEVOS JUGADORES: Creación de pequeños grupos de trabajo en el recreo para formar a profesores y/o alumnado interesado en aprender a jugar al ajedrez. MEJORA DE JUGADORES AVANZADOS: Creación de pequeños grupos de trabajo en el recreo centrados en la formación avanzada, incluyendo el estudio de finales, aperturas, y estrategias no clásicas, dirigidos a profesorado y alumnado que ya sabe jugar y desea perfeccionar su nivel de ajedrez.	Coordinador Profesorado Alumnado

4. INCLUSIÓN DEL PLAN EN LAS DIFERENTES PROGRAMACIONES, EN EL POAT Y/O EN EL PLAN DE CONVIVENCIA DEL CENTRO.

El ajedrez puede conectarse con cualquier materia, desde múltiples perspectivas. Concretamente, el ajedrez participa dentro de las competencias básicas, desde las siguientes perspectivas.

1. **Competencia Lingüística:** Como se comentaba en la introducción, hay estudios científicos que demuestran que la práctica del ajedrez favorece la comprensión lectora, puesto que en el juego, al igual que ocurre cuando leemos, coexisten distintos significantes (piezas de diferente color, tamaño y valor, que vendrían a ser las letras) y múltiples significados (la conjunción de elementos o piezas ofrecen en el tablero un significado posicional, como ocurre con la formación de las palabras).
2. **Competencia cultural y artística:** apreciar y valorar fuentes culturales y artísticas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte de las costumbres y por tanto del patrimonio de los pueblos.
3. **Competencia matemática:** El ajedrez ayuda a aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos contextos. El juego-ciencia integra un espacio (el tablero), un material (piezas) y un tiempo (secuencia de jugadas y turnos) que permite que el docente pueda plantear problemas y elaborar didácticas matemáticas.
4. **Competencia social y cívica.** La enseñanza-aprendizaje del ajedrez en el aula desarrolla las habilidades sociales del alumnado, mejorando su relación con el entorno y favoreciendo el diálogo y la resolución de conflictos desde la asertividad. Competencia digital. Mediante el uso de la tecnología como herramienta para mostrar procesos y contenidos relacionados con el ajedrez, el alumnado creará, reflexionará y resolverá problemas a través de medios digitales.

5. Competencia aprender a aprender:

Aspecto	Acción/Metodología concreta
Reflexión - Metacognición:	"Diario de Jaque" : Implementar un pequeño cuaderno o plantilla digital donde los alumnos, después de cada partida o sesión avanzada (aperturas/finales), registren: 1) La jugada clave que les hizo ganar/perder. 2) El error principal que deben corregir. 3) Lo que han aprendido sobre su propio proceso de toma de decisiones. (Usa la Observación y las Rúbricas como material de apoyo para la evaluación).
Autogestión del Aprendizaje:	Retos de Ajedrez Autodirigidos : En el "PUNTO DE AJEDREZ", se dispone de un tablón (físico o digital) con retos de ajedrez clasificados por dificultad (Básico, Intermedio, Avanzado). El alumnado elige el reto que quiere intentar resolver de forma autónoma, fomentando la propia iniciativa y la autorregulación.
Evaluación del Proceso:	Utilización de rúbricas de autoevaluación donde el alumno no solo valora si ganó o perdió, sino cómo planificó, cómo reaccionó ante la presión y si aplicó los conceptos estudiados (aperturas/finales).

6. Competencia iniciativa y espíritu emprendedor:

Aspecto	Acción/Metodología concreta
Creatividad Planificación	"Laboratorio de Variantes" : Crear pequeños grupos (Alumnado Avanzado) que tengan la iniciativa de diseñar y proponer nuevas reglas alternativas o variantes de ajedrez, justificando sus normas (similar a las partidas "come-come"). La mejor variante se prueba en el "PUNTO DE AJEDREZ".
Toma de decisiones y asunción de riesgos	Torneo de Ajedrez Rápido/Blitz : Organizar un torneo con control de tiempo muy limitado (p. ej., 5 minutos) en el Torneo interno de Ajedrez. Esto fuerza la toma de decisiones rápida bajo presión y la asunción de riesgos calculados.
Emprendimiento/G estión de proyectos	"Organización por el Alumnado" : Delegar al alumnado más implicado (cuya idea ya inició el campeonato) la gestión, publicidad y arbitraje de los torneos internos (I Torneo) o del "PUNTO DE AJEDREZ", bajo la supervisión del Coordinador.

5. PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN DE LOS DIFERENTES SECTORES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.

- En cuanto al **alumnado** considerar la figura de **Mentor o "Monitor Jaque"**: El alumnado avanzado asume la responsabilidad de impartir las sesiones de "FORMANDO NUEVOS JUGADORES" y de gestionar el "PUNTO DE AJEDREZ", reconociendo su labor con un diploma o punto extra.
- **Diseño de Material**: Implicación de alumnos de Plástica/Tecnología en el diseño de carteles, logotipos o materiales digitales para el plan (Competencia Digital y Cultural y Artística) .
- En cuanto al **profesorado** se enviará un problema de ajedrez (o un mate en 1 por ejemplo) por email al profesorado (incluso no implicado) con el título "Reto de la Semana del AULA DJAQUE".
- **Partidas Mixtas Organizadas**: Promover activamente la participación del profesorado en las partidas del "PUNTO DE AJEDREZ" y en el torneo interno mixto (no solo Tutores/Coordinadores), enfatizando la mejora de la convivencia.
- En cuanto a las familias, se organizará un evento de tarde (una vez al trimestre) en el centro para que las familias jueguen ajedrez con sus hijos.
- **Retos en Casa**: Enviar "Problemas de Ajedrez" para resolver en familia, haciendo un pequeño sorteo entre las familias que envíen la solución correcta.
- **Colaboración Logística**: Solicitar la colaboración de las familias en la organización y arbitraje del Torneo de Ajedrez, especialmente aquellas que ya tengan afinidad con el juego.

6. COLABORACIÓN DE ASOCIACIONES Y ENTIDADES EXTERNAS AL CENTRO

Se busca mantener la colaboración con el club de ajedrez de Mengíbar, así como con el Ayuntamiento de Mengíbar, en aquellas actividades relacionadas con el programa.

7. EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

La evaluación tendrá como objetivo ver las dificultades encontradas durante el proceso, pudiendo así, proponer mejoras para los cursos posteriores. Algunos de los factores que evaluaremos son:

- Grado de satisfacción de todos los agentes implicados: alumnado, profesorado y familias.
- Implicación del alumno o alumna en el desarrollo de las tareas.
- Producto final y material elaborado en el programa

Material para evaluar:

- Cuestionarios
- Rúbricas
- Observación: registro anécdotas, diarios de clase...

En las actividades “PUNTO DE AJEDREZ”, “LIGUILLA INTERNA”, “TORNEO DE AJEDREZ INTERNO MIXTO” y “TORNEO INTERCENTRO”, se fomentará de manera continua la participación activa del alumnado y profesorado en la mejora del plan. Se recogerán sus opiniones y propuestas a través del “Diario de Jaque”, reuniones breves y espacios de debate durante los recreos. De hecho, la organización de torneos y la introducción de variantes creativas como el “Laboratorio de Variantes” o partidas con reglas alternativas (por ejemplo, el “come-come”) nacieron de ideas del propio alumnado. Al finalizar el curso, se pasará un cuestionario breve para recopilar de forma más sistemática las sugerencias y propuestas de mejora para el siguiente curso.

En las actividades “FORMANDO NUEVOS JUGADORES” e “MEJORA DE JUGADORES AVANZADOS”, la evaluación se basará en la observación directa, la autoevaluación mediante rúbricas y el seguimiento del trabajo diario. Se valorará especialmente la participación, la actitud colaborativa y la capacidad de reflexión metacognitiva del alumnado y profesorado implicado.