

CURSO DE PROMOCIÓN Y EXTENSIÓN EDUCATIVA

Entrenamiento cognitivo a través del ajedrez

(60 horas)

1. JUSTIFICACIÓN

El ajedrez constituye una actividad intelectualmente enriquecedora que no solo proporciona el beneficio de un entrenamiento cerebral, trabajando funciones cognitivas como la atención, la memoria o el razonamiento, sino que también contribuye a estar participativos socialmente y mantener así una buena red social.

El ajedrez, también desarrolla otras habilidades aplicables a acciones concretas de la vida cotidiana como la capacidad para planificar y definir estrategias para la resolución de problemas y la toma de decisiones, la habilidad de imaginar diferentes situaciones futuras y la capacidad de imaginar las condiciones ideales a donde queremos llegar o el propio autoconocimiento a través del análisis del estilo de juego de cada uno.

No hay que olvidar su componente lúdico, que le añade una sensación de mejora personal muy valorada entre quienes lo practican y permite pasar buenos ratos tanto en familia como con los amigos fomentando la sociabilidad.

2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

La competencia en comunicación lingüística se ve reforzada con el ajedrez, ya que uno de los momentos principales en su aprendizaje es el análisis de una partida. Es en ese momento cuando la comunicación oral es protagonista, fomentándose el debate y el intercambio de ideas.

La relación entre el ajedrez y la competencia matemática, científica y tecnológica es manifiesta. Desde la suma de los puntos capturados hasta el cálculo de una combinación, en la que se establece una hipótesis de juego y como los posteriores movimientos buscan su confirmación, estableciendo, así, un símil del propio proceso de investigación científica.

Actualmente el ajedrez está íntimamente ligado a la competencia digital, siendo internet la mayor fuente de recursos para su aprendizaje, que nos permite jugar y ver partidas con personas de cualquier país del mundo, incluso desde el teléfono móvil.

En el ajedrez no se termina de aprender y, partiendo de cualquier nivel, admite un progreso que llegará hasta que nuestros límites lo permitan. El análisis de nuestras propias partidas permitirá ser conscientes de nuestros aciertos y errores, nuestras fortalezas y debilidades, favoreciendo el propio aprendizaje y el desarrollo de la competencia de aprender a aprender.

Las competencias sociales y cívicas se desarrollan pues el ajedrez es un juego que no entiende de edad, raza o sexo; en este sentido es auténticamente igualitario e intergeneracional. También nos prepara a aprender a ganar y perder, y a enfrentarnos a los problemas que se nos van planteando, asumiendo la responsabilidad de los propios actos. Fomenta la empatía aprendiendo a respetar y a tener en cuenta al adversario, al mostrarnos que su pensamiento merece ser tenido en cuenta.

El ajedrez es un juego milenario y como tal, su evolución ha ido ligada al desarrollo de las diferentes culturas a lo largo de la historia. Aparece en numerosas expresiones artísticas como la pintura, la literatura o el cine. Además, su juego desarrolla la creatividad, la imaginación y la conciencia y expresiones culturales.

3. ASPECTOS INNOVADORES

Se busca utilizar el ajedrez, no solo como herramienta intelectualmente enriquecedora, sino también, como para la creación de puntos de encuentro de participación social, para todas las edades y en términos de igualdad entre hombres y mujeres y del respeto a las diferencias, en los que se fomente la ocupación activa y saludable del tiempo libre así como favorecer un envejecimiento activo.

El ajedrez es un juego de aprendizaje continuo por lo que este curso constituirá el punto de partida desde el cual se fomentará un aprendizaje colaborativo del mismo, en el que se favorezcan las relaciones interpersonales y sea accesible al público en general.

Es importante el papel que se le da al uso de las nuevas tecnologías dado que todos los recursos que se emplean, se encuentran de forma gratuita en diferentes páginas web especializadas. Esto permitirá que la red de contactos establecida se amplíe hasta una red virtual, propia del mundo globalizado en el que nos encontramos.

4. OBJETIVOS

Los objetivos generales que se plantean con este curso son:

- Adquirir las normas básicas del ajedrez, movimientos y jugadas básicas.
- Promover una actitud crítica y de respeto a las normas y al oponente.
- Utilizar el método algebraico para anotar y reproducir partidas y prever ataques.
- Elaborar estrategias de identificación y resolución de problemas, mediante procedimientos de razonamiento lógico y reflexión de las propias decisiones.

5. CONTENIDOS

Los contenidos a desarrollar en el curso son los siguientes:

- Historia del ajedrez.
- Elementos básicos, fichas, posición y movimientos habituales y especiales.
- Tácticas y estrategias básicas.
- El final de la partida y los mates.
- La notación en el ajedrez: sistema algebraico.
- El análisis de la partida: reflexión crítica sobre las decisiones, perseverancia frente a los problemas, la victoria y la derrota.
- Tecnologías aplicadas al ajedrez.

6. METODOLOGÍA

La metodología propuesta es principalmente activa, en la que se irá proponiendo al alumnado diferentes actividades, graduadas en dificultad, para que comprendan los conceptos clave del juego sin necesidad de excesivas explicaciones teóricas. Estas actividades deberán tener en cuenta el nivel de conocimiento del que cada uno parte.

Hay que tener en cuenta que, dado que el ajedrez es un juego, es importante que desde un primer momento se comience a participar en el mismo; sobre todo para aquellos que se están iniciando. Así se podrán utilizar juegos “pre-ajedrez” en los que se juegue sin todas las piezas y se establezcan objetivos distintos del mate, como la victoria por puntos, las carreras de peones y piezas, ejercicios come-comes, laberintos, la dama contra todos, etc. Es en este momento cuando se comenzará a introducir la notación algebraica, haciendo que cada movimiento sea anunciado, en dicha notación, antes de ser realizado.

Una vez conocidos los conceptos básicos, se plantearán diferentes situaciones en las que se pongan de manifiesto diferentes aspectos tácticos y estratégicos del juego y en las que los alumnos deberán acertar la mejor jugada o secuencia de jugadas favoreciendo así, el intercambio de ideas. Es en este momento cuando se debe profundizar y afianzar la notación algebraica, el lenguaje del ajedrez, que les dotará de una mayor autonomía en su aprendizaje al permitirles la anotación y reproducción de cualquier posición o partida.

De forma paralela, el juego de partidas en las que puedan ir poniendo en práctica lo aprendido, que sirvan como instrumento motivador del aprendizaje y resalten el componente lúdico del ajedrez: enfrentamientos individuales al mismo y a distinto nivel, por parejas, intercambio de colores, simultáneas, online, partidas rápidas...

7. DURACIÓN DEL CURSO

El curso tendrá una duración total de 60 horas, distribuidas según las necesidades del alumnado y la disponibilidad horaria del centro de forma bimestral, cuatrimestral o anual.

8. MATERIALES

- Ordenador, proyector móviles y tabletas.
- Pizarra o pizarra digital.
- Tableros, piezas y reloj de ajedrez.
- Programas y juegos informáticos de ajedrez.
- Bases de datos con partidas, posiciones y problemas.
- Servicios de alojamiento de vídeo en Internet (youtube, vimeo, metacafe).
- Recursos online gratuitos accesibles en las webs: chess.com y lichess.org, tales como: manuales y lecciones, resolución de problemas, juegos y torneos contra el ordenador y online, análisis de partidas, noticias y artículos de actualidad.

9. EVALUACIÓN

9.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU CONCRECIÓN

- El criterio fundamental de evaluación será el grado de progreso en el conocimiento del ajedrez, desde el punto de partida de cada uno.

Indicadores

- Conoce el origen del ajedrez
- Sabe colocar el tablero y las piezas al comienzo de la partida.
- Conoce el movimiento básico de las piezas y como se capturan.
- Distingue el concepto de cambios iguales y desiguales a partir del valor asignado a las piezas.
- Conoce los movimientos especiales como el jaque, enroque, captura al paso y la promoción del peón.
- Sabe distinguir cuándo una posición es jaque mate y cuando es rey “ahogado”
- Reconoce las distintas formas de hacer tablas.
- Realiza los mates elementales: Rey y torre contra rey, rey y dama contra rey, rey y dos torres contra rey, rey y dos alfiles contra rey, rey, alfil y caballo contra rey.
- Resuelve problemas sencillos en los que se ponen de manifiesto los conceptos tácticos básicos: La doble amenaza y el ataque atravesado, la clavada y la descubierta, la desviación y la pieza recargada.
- Conoce el concepto de centralización y la importancia del desarrollo de las piezas.
- Conoce la importancia del espacio y del tiempo, así como la ventaja de tener la iniciativa.
- Resuelve problemas sencillos en los que se ponen de manifiesto conceptos estratégicos básicos: ataque al rey en el centro y al rey enrocado, ataque posicional, la importancia de las columnas abiertas y de la séptima y octava filas.
- Sabe distinguir distintos tipos de estructuras de peones.
- Conoce la manera de jugar los finales elementales.
- Resuelve problemas sencillos sobre combinaciones típicas de mate.
- Conoce la notación algebraica y nombrar los cuadros del tablero.
- Es capaz de anotar jugadas y reproducir una partida breve.
- Analiza sus propias partidas y las de otros compañeros, de forma reflexiva y crítica.
- Utiliza las nuevas tecnologías aplicadas al ajedrez.

Para precisar estos criterios de evaluación, se verificará el nivel de adquisición de los contenidos en base a estos indicadores de concreción:

<i>Adquisición insuficiente</i>	El alumno no alcanza un mínimo aceptable y necesita una mejora sustancial.
<i>Adquisición básica</i>	El alumno alcanza un mínimo aceptable, aunque es susceptible de mejora.
<i>Adquisición excelente</i>	El alumno evidencia una adquisición excepcional, por encima del mínimo.

9.2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán variados, teniendo en cuenta la actitud activa ante el aprendizaje, así como el trabajo llevado a cabo en el aula y una verificación de conocimientos, poniendo el acento en la superación personal y evitando en la medida de lo posible la competitividad y la valoración excesiva de las calificaciones.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Sobre los instrumentos antes referidos, se valorará, en primer lugar, que la asistencia a clase supere el 50% para que el alumnado pueda ser evaluado, de acuerdo con los siguientes porcentajes:

- Conocimientos adquiridos: 40%
- Trabajo realizado: 40%
- Actitud activa y participativa: 20%