



GREENWICH **SCHOOL**

# PROYECTO DE AJEDREZ



## ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN

2. JUSTIFICACIÓN

3. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

3.1-FINALIDAD Y BENEFICIOS EDUCATIVOS

3.2. CONTENIDOS

3.3-OBJETIVOS GENERALES

3.4-OBJETIVOS ESPECIFICOS

3.5-AREAS INVOLUCRADAS

3.6-TEMPORALIZACIÓN

3.7-PARTICIPANTES EN EL PROYECTO: NIVELES INVOLUCRADOS

3.8-EVALUACION

3.9-ACTIVIDADES

3.10. MATERIALES Y RECURSOS NECESARIOS



## 1. PRESENTACIÓN:

Greenwich School es un centro de enseñanza de la Comunidad de Madrid, comenzó su actividad docente en el año 2011. Es un centro privado-concertado, con educación sostenida por la administración pública en las etapas de infantil de 3 a 6 años, primaria y secundaria y privada en infantil de 0 a 3 años y bachillerato. Cuenta actualmente con 1.890 alumnos y un equipo de profesores de 106, repartidos en tres etapas educativas: Infantil, Primaria y Secundaria.

Greenwich School tiene un proyecto de innovación educativa, bilingüe en inglés, dirigido por la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX).

Nuestro centro se encuentra ubicado Alcobendas y en él se imparten las etapas de infantil, primaria, secundaria y bachillerato.

En el Barrio, entendido como zona de influencia del Colegio, hay gran variedad de viviendas de reciente construcción, muchas de ellas habitadas por familias jóvenes que se ha instalado en los últimos años en la zona.

También en el entorno existen varios centros educativos que dan respuesta a las distintas necesidades de la zona: escuelas infantiles, institutos, facultades y escuelas universitarias, otros colegios, bibliotecas, instalaciones deportivas, centros sociales del Ayuntamiento, etc.

El Colegio ofrece multitud de servicios complementarios y extraescolares tales como horario ampliado, comedor, alemán, chino, baile, ajedrez, teatro en inglés, actividades deportivas (fútbol, judo, baloncesto, natación...) que ofrecen al alumnado la posibilidad de ocupar su tiempo en actividades formativas de una forma organizada y en un ambiente controlado.

Las familias que acuden a nuestro centro son principalmente de clase media y de nivel cultural medio-alto. En ellas trabajan generalmente ambos miembros de la pareja, con una economía familiar desahogada y con acceso a la cultura y a las Nuevas Tecnologías. La mayoría son de tipo tradicional, con uno o dos hijos, aunque es significativo el número de familias que tienen más hijos. Igualmente la situación actual ha afectado laboralmente a alguna de nuestras familias encontrándose alguna familia en situaciones delicadas.

Greenwich School cuenta con unas instalaciones modernas adaptadas a las necesidades educativas que en estos momentos se necesitan, con un proyecto educativo de exigencia académica y de calidad, que incentiva la cultura del esfuerzo en el alumno, con formación en valores, dando una gran importancia al aprendizaje de idiomas, las nuevas tecnologías y atención especial a la práctica y desarrollo del deporte. Para ello el centro cuenta con el asesoramiento y dirección de la Facultad de Estudios Sociales y Educación y específicamente del Departamento de idiomas de la UAX.



El colegio está dotado de aulas de informática (en este curso escolar contamos con una nueva), pizarras digitales interactivas en todas las aulas, pabellón polideportivo cubierto, piscina climatizada y otras instalaciones deportivas.

Además Greenwich School considera que el futuro profesional de sus alumnos tendrá más posibilidades con el dominio de varios idiomas, por lo tanto en Educación Infantil, Educación Primaria y a lo largo de la Educación Secundaria los alumnos recibirán la docencia establecida, para un colegio bilingüe, en inglés, aprovechando la capacidad de asimilación de los alumnos y su ilusión por aprender de una forma natural, sencilla, continuada y exigente. Para garantizarlo y conseguir que, al finalizar sus estudios, los alumnos dominen el idioma inglés, el centro cuenta este año con profesorado especialmente cualificado y habilitado en esta lengua.

## **2. JUSTIFICACIÓN:**

Nuestro centro educativo, previo debate en el Claustro de profesores/as, ha decidido desarrollar el proyecto educativo WE PLAY CHESS por las siguientes razones:

- a) Darle una nueva dimensión e impulso a nuestro Proyecto Educativo, incluyendo objetivos del proyecto WE PLAY CHESS y conectarlos con los programas que lleva nuestro centro.
- b) Trabajar con nuestro alumnado valores que les ayuden a enfrentarse a los retos, respetar las normas, deportividad, solidaridad, cooperación...

## **3. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:**

### **3.1-FINALIDAD Y BENEFICIOS EDUCATIVOS**

Para Greenwich School el desarrollo de actividades vinculadas al ajedrez es fundamental, ya que la finalidad que buscamos con la implementación de este proyecto es conseguir el desarrollo integral de los niños en esta área desde edades tempranas.

Esto supone un importante beneficio para el proceso-aprendizaje de nuestros alumnos, pues aporta:

-Aumento de su capacidad intelectual:

La práctica del ajedrez es beneficiosa para el desarrollo intelectual de la persona que lo practica. Capacidades como la memoria visual, la atención, la concentración, el razonamiento lógico-matemático, las capacidades de análisis-síntesis, la percepción, la discriminación, la orientación espacio-temporal, la creatividad y la imaginación que



se desarrollan mediante la práctica del ajedrez supondrán un incremento en el rendimiento académico de nuestros alumnos.

-Influencia en la formación de carácter:

Con la práctica del ajedrez se ejercitan continuamente procesos como la toma de decisiones, se adquieren responsabilidades y se desarrollan actitudes de esfuerzo.

-Adquisición de valores:

Queremos que éste sea uno de nuestros principales objetivos al poner en práctica este proyecto.

Mediante el juego el alumno refuerza o adquiere importantes valores para la convivencia como:

- Respeto a las normas: El ajedrez tiene unas normas claras que no pueden ser negociadas y que se aprenden desde los primeros pasos del juego. Estas normas acostumbra a los niños a adaptarse a las normativas aplicables a diferentes situaciones, fomentan su responsabilidad y ponen a prueba su honradez, no mentir.
- - Deportividad: Se practica la aceptación equilibrada de victorias o derrotas. Con práctica de normas de cortesía como dar la mano a los compañeros al empezar y al terminar las partidas, se fomenta el respeto a los demás y la aceptación a la diversidad.
- - Solidaridad: Que se manifiesta cuando los alumnos aventajados ayudan a los que tienen más dificultades en el juego.

### 3.2- CONTENIDOS

Los contenidos que se impartirán de octubre a junio, para el curso 2023/2024, estarán organizados de la siguiente manera:

#### **3 años:**

- Presentación del ajedrez
- Descubrimiento del tablero a través del juego.
- Identificación de las piezas.
- Diferenciación entre colores, números y piezas.



#### **4 años:**

- Presentación del ajedrez.
- Descubrimiento del tablero a través del juego.
- Letras y números del tablero.
- Presentación de todas las piezas.
- Movimiento y valor del peón (pawn).
- Movimiento y valor de la torre (rook).
- Movimiento y valor del alfil (bishop).
- Diferenciación entre colores, números y las distintas piezas.
- Movimiento y valor de la dama (queen).

#### **5 años:**

- Descubrimiento del tablero.
- Concepto de horizontalidad, verticalidad y diagonal.
- Letras y números del tablero.
- Presentación de todas las piezas mediante juegos.
- Movimiento y valor del peón (pawn).
- Movimiento y valor de la torre (rook).
- Movimiento y valor del alfil (bishop).
- Movimiento y valor del caballo (knight).
- Movimiento y valor de la dama (queen).
- Movimiento y valor del rey (king).

### **3.3-OBJETIVO GENERAL**

Nuestro centro educativo con el proyecto WE PLAY CHESS, se ha planteado como objetivos:

- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la empatía y resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y en la escritura, en el, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.



### 3.4-OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 1) Aumentar la capacidad de concentración.
- 2) Ejercitar la memoria.
- 3) Desarrollar el razonamiento lógico matemático.
- 4) Mejorar la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones.
- 5) Aprender a reflexionar, planificar y prevenir.

### 3.5- COMPETENCIAS

-COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.- Desde este proyecto fomentaremos los intercambios comunicativos favoreciendo el enriquecimiento del lenguaje oral.

-COMPETENCIA PLURILINGÜE.- Nuestro proyecto de ajedrez está incluido dentro del programa de psicomotricidad, el cual se imparte en inglés en su totalidad.

-COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CIENCIA Y TECNOLOGÍA.- A través del ajedrez se favorece el razonamiento lógico y el desarrollo de destrezas relacionadas con las matemáticas y la tecnología.

-COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER.- Se favorece la relación social entre los alumnos.

### 3.6 ÁREAS

3.6.1-CRECIMIENTO EN ARMONÍA. - Los bloques de contenido que abarca el proyecto son:

- a) El cuerpo y el control del mismo.
- b) Desarrollo y emociones
- c) Personas y emociones. La vida junto a los demás.

3.6.2- DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO. - Los bloques de contenido que abarca el proyecto son:

- a) El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.
- b) Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.



**3.6.3- COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD-** Los bloques de contenido que abarca el proyecto son:

- a) Intención e interacción comunicativa.
- b) Compresión-expresión-diálogo
- c) Aproximación a la educación literaria.
- d) Lenguaje y expresión plásticas y visuales.
- e) Lenguaje y expresión corporal.
- f) Lengua extranjera.

### **3.7-TEMPORALIZACIÓN**

El proyecto de ajedrez se llevará a cabo en las sesiones de psicomotricidad comprendidas entre los meses de octubre a junio. Recogido en punto 4.

### **3.8-PARTICIPANTES EN EL PROYECTO: NIVELES INVOLUCRADOS**

Los participantes en el proyecto pertenecen a 2º ciclo de Ed. Infantil.

### **3.9-EVALUACION**

La evaluación del proyecto WE PLAY CHESS se realizará dentro del mismo proceso previsto en nuestro Proyecto Educativo.

A continuación, describimos los pasos propuestos en nuestro Proyecto Educativo, dentro de su Plan de Autoevaluación, ajustándolos al programa que deseamos desarrollar en el colegio según los objetivos descritos:

Al inicio del curso escolar, se incorporará en la PGA la memoria de la propuesta de actividades. Además, se tendrá que tener en cuenta la elaboración de un informe de evaluación del proyecto al finalizar cada trimestre o evaluación ordinaria. Sus resultados se analizarán y trasladarán a las CCP de la etapa educativa y el claustro de profesores. Los encargados de realizar las evaluaciones son las tutoras, en la que se indicarán las actividades llevadas a cabo y el grado éxito o logro de cada una de ellas.

Al finalizar el curso escolar el coordinador del proyecto entregará una memoria con la evaluación final, donde se desglosen los tres trimestres, una valoración final del grado de logro y éxito de cada actividad, nivel de enriquecimiento del proyecto educativo y propuestas de mejora para el próximo curso escolar. Esta memoria se incorporará a la memoria anual de centro.





El coordinador de recogerá toda esta información y elaborará un informe final, con una propuesta de mejoras, para el siguiente curso escolar. Este informe se le dará traslado al Claustro de Profesores y al Consejo Escolar.

Ficha evaluación:

Nombre Actividad:			Trimestre:	
Valoración global de la actividad (rodea una opción):				
Excelente	Buena	Normal	Mala	Muy mala
Explicación o motivación de la valoración global:				
Propuesta de mejora:				
Temporalización:				
Responsables:				
Indicadores de mejora:				



Observaciones:	

#### 4.- ACTIVIDADES Y PLAN DE ACCIÓN

Recogemos a continuación una serie de actividades programadas por el centro, para llevar a cabo el proyecto de ajedrez. No es una relación cerrada, ya que a lo largo del curso puede ir surgiendo novedosas propuestas de interés y consideramos que nuestra propuesta ha de estar abierta a todas las aportaciones que consideremos de interés.

#### 3 AÑOS

ACTIVIDADES EN EL AULA DE PSICOMOTRICIDAD	RESPONSABLES	TIEMPO	ACTIVIDAD
SESIÓN 1	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Presentación de ajedrez a través de un cuento.
SESIÓN 2	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Conocer el tablero a través del juego: casillas negras y blancas.
SESIÓN 3	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Conocer las filas del tablero: concepto de horizontalidad a través del juego.
SESIÓN 4	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Conocer las columnas del tablero: concepto de verticalidad a través de juegos.
SESIÓN 5	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Conocer e identificar piezas: peón y torre con piezas y juegos.
SESIÓN 6	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Conocer e identificar las piezas caballo y alfil con piezas y juegos.



SESIÓN 7	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Conocer e identificar las piezas: dama y rey con piezas y juegos.
SESIÓN 8	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Sesión de repaso mediante juegos: repasaremos tablero y todas las piezas en su conjunto
SESIÓN 9	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Manualidades: Los alumnos elaborarán su propia corona para convertirse en auténticas piezas.
SESIÓN 10	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Diferenciación entre colores, números y piezas.
SESIÓN 11	TUTORA	3 CLASES PSICO.	Baile de despedida.

#### 4 AÑOS

ACTIVIDADES EN EL AULA DE PSICOMOTRICIDAD	RESPONSABLES	TIEMPO	ACTIVIDAD
SESIÓN 1	TUTORA	2 CLASES PSICO	Presentación del ajedrez a través de un cuento y una canción
SESIÓN 2	TUTORA	2 CLASES PSICO	Conocer el tablero a través del juego: casillas negras, blancas, columnas y diagonales.
SESIÓN 3	TUTORA	2 CLASES PSICO	Letras y números del tablero: trabajarán varios conceptos y elaborarán los números y las letras para trabajar



			sobre el tablero.
SESIÓN 4	TUTORA	2 CLASES PSICO	Presentación de todas las piezas: los alumnos conocerán el juego mediante actividades que potencien la psicomotricidad en el tablero gigante. Valor numérico de las piezas.
SESIÓN 5	TUTORA	2 CLASES PSICO	El peón: los alumnos conocerán esta pieza y elaborarán una corona para convertirse en auténticos peones.
SESIÓN 6	TUTORA	2 CLASES PSICO	Movimiento y valor del peón.
SESIÓN 7	TUTORA	2 CLASES PSICO	Batalla de peones: juegos para reforzar el movimiento del peón a la vez que se divierten.
SESIÓN 8	TUTORA	2 CLASES PSICO	La torre: movimiento en el tablero gigante con juegos y capturas de piezas
SESIÓN 9	TUTORA	2 CLASES PSICO	Juegos con las torres (horizontal y vertical)
SESIÓN 10	TUTORA	2 CLASES PSICO	El alfil: movimiento de la pieza recordando las diagonales a través del juego
SESIÓN 11	TUTORA	2 CLASES PSICO	Diferenciación entre colores, números y las distintas piezas: números del 0 al 8



			y distintos conceptos
SESIÓN 12	TUTORA	2 CLASES PSICO	La dama: los alumnos conocerán el movimiento de la dama, su importancia en el juego y elaborarán su propio traje.
SESIÓN 13	TUTORA	2 CLASES PSICO	Movimiento y valor de la dama: los alumnos vestidos con su traje, aprenderán el movimiento de la dama.
SESIÓN 14	TUTORA	2 CLASES PSICO	El caballo: su movimiento y valor del caballo. Refuerzo de la letra L. Utilizaremos aros para algunos juegos.
SESIÓN 15	TUTORA	2 CLASES PSICO	El rey: en esta sesión los alumnos conocerán la importancia del rey en el juego.
SESIÓN 16	TUTORA	2 CLASES PSICO	Baile de despedida u juego libre.

## 5 AÑOS

ACTIVIDADES EN EL AULA DE PSICOMOTRICIDAD	RESPONSABLES	TIEMPO	ACTIVIDADES
SESIÓN 1	TUTORA	2 CLASES PSICO	Trabajar y conocer el tablero: número de casillas, colores y correcta colocación inicial.



SESIÓN 2	TUTORA	2 CLASES PSICO	Filas, columnas y diagonales del tablero. Concepto de horizontalidad, verticalidad y diagonal.
SESIÓN 3	TUTORA	2 CLASES PSICO	Letras y números del tablero: desde la "a" hasta la "h" y números del 0 al 8
SESIÓN 4	TUTORA	2 CLASES PSICO	Presentación de todas las piezas mediante juegos utilizando el tablero gigante y potenciando psicomotricidad de los alumnos.
SESIÓN 5	TUTORA	2 CLASES PSICO	El peón: conocer la pieza y elaborar una corona de peones para convertirse en auténticos peones.
SESIÓN 6	TUTORA	2 CLASES PSICO	Movimiento y valor del peón.
SESIÓN 7	TUTORA	2 CLASES PSICO	Batalla de peones: juegos para reforzar el movimiento de peón a la vez que se divierten.
SESIÓN 8	TUTORA	2 CLASES PSICO	La torre: movimiento en el tablero gigante con juegos y capturas de piezas.
SESIÓN 9	TUTORA	2 CLASES PSICO	Juegos con torres (horizontal y vertical)
SESIÓN 10	TUTORA	2 CLASES PSICO	El alfil: movimiento de la pieza recordando las



			diagonales a través del juego.
SESIÓN 11	TUTORA	2 CLASES PSICO	Batalla y juego con los alfiles. Fichas que tendrán el alfil como protagonista así como juegos relacionados con el movimiento de esta pieza
SESIÓN 12	TUTORA	2 CLASES PSICO	La dama: los alumnos conocerán el movimiento de la dama, su importancia en el juego y elaborarán su propio traje.
SESIÓN 13	TUTORA	2 CLASES PSICO	El caballo: movimiento y valor del caballo. Refuerzo de la letra L. Utilizaremos aros para algunos juegos.
SESIÓN 14	TUTORA	2 CLASES PSICO	Batalla de caballos y peones en el tablero gigante.
SESIÓN 15	TUTORA	2 CLASES PSICO	El rey: en esta sesión los alumnos conocerán la importancia del rey dentro del tablero y elaborarán sus propias coronas.
SESIÓN 16	TUTORA	2 CLASES PSICO	Sesión final donde se jugarán una partida con todas las piezas en el tablero gigante como despedida.



## 5. RECURSOS MATERIALES

Para poder impartir la actividad de ajedrez en infantil, necesitamos el aula de psicomotricidad, así como todos los recursos necesarios para poder llevar a cabo los juegos. Tablero y piezas gigantes. Recursos digitales.