

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TITULO
APRENDIZAJE PARA LA INTEGRACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO
FRANCISCO JAVIER RIVERO LUIS**

**CURSO ACADÉMICO 2015/2016
CONVOCATORIA: JUNIO**

1-Título.

“Aprendizaje para la integración”

2-Resumen.

La etapa de Educación Primaria tiene como principal objetivo consolidar y reforzar el desarrollo integral, el bienestar personal, la adquisición de habilidades sociales, valores y conocimientos básicos para una sociedad que está en constante crecimiento, que permita al alumnado una adecuada formación para lograr una sociedad más productiva y más equitativa. Esto es posible si todos centráramos nuestro esfuerzo, familias e instituciones, para que la educación sea de calidad, sin ningún tipo de diferencia o discriminación, es decir, fortaleciendo la relación entre iguales.

Con la realización del Grado de Maestro en Educación Primaria, he podido darme cuenta de que tengo vocación y ganas de empezar a ejercer como docente en la educación. Por ello, , después de analizar, valorar y reflexionar sobre el proceso de mi formación, he decidido realizar para la asignatura de Trabajo Fin de Grado, un Proyecto de Innovación que trata sobre determinadas carencias que presenta determinado tipo de alumnado, que no necesariamente son catalogados como alumnado con Necesidades Educativas, y que dificultan el normal desarrollo de las clases debido a las carencias en actitudes, habilidades sociales y valores, pretendiendo con ello crear un clima de armonía en el aula y la integración absoluta de dicho alumnado , con la herramienta valiosísima que es el juego del ajedrez.

Palabras clave:

Educación Primaria, Innovación, Necesidades Educativas, Ajedrez, Integración.

Abstract

The main objective in Primary Education is to consolidate and strengthen the comprehensive development, staff welfare, acquiring social skills, values and basic knowledge for a society that is in constant growth, enabling students a proper training to achieve a more productive and equitable society. This is possible if all were to focus our efforts, families and institutions to make education quality, without any difference or discrimination, that is, strengthening the relationship between equals.

With the completion of the Master's Degree in Elementary Education, I have realised that I have a vocation and desire to start exercising as a teacher in education. Therefore, after analysis, evaluation and reflection on the process of my training, I decided to choose as the subject of my Final Project, an innovation project dealing with certain shortcomings that presents certain types of students, who are not necessarily classified as students with special educational needs, and hindering the normal development of classes due to deficiencies in attitudes, social skills and values, seeking to create a climate of harmony in the classroom and an absolute integration of the students, with the valuable tool a game of chess is.

Key words:

Primary Education, Innovation, Education Needs, Chess, Integration.

3.- Contenido

1-Título.....	2
2-Resumen.....	2
Palabras clave:	2
Abstract.....	2
Key words:.....	3
4-Datos de identificación y contextualización.	5
5-Presentación.	7
6-Razones para la propuesta de esta innovación.	8
7-Introducción del ajedrez en el aula.	10
8-Necesidad de poner en marcha el proyecto de innovación. Justificación; análisis de necesidades; evaluación externa o interna; valores o planteamientos ideológicos... o lo que el proyecto considere como situación de partida, detonante, justificante, etc.	18
9-Propuesta de esta innovación.	21
10-Fines, metas y objetivos que propone el proyecto.	24
11-Propuesta para desarrollar el cambio.	28
12-Actividades.	31
13-Agentes que intervendrán.	36
14-Recursos materiales y financieros.....	36
15-Recursos didácticos/educativos.	36
16-Recursos humanos.	36
17-Temporización /secuenciación.....	37
18-Seguimiento de las actuaciones.	37
19-Evaluación para la propuesta de cambio.....	37
20-Sistema de evaluación propuesto en el proyecto de innovación para comprobar en qué medida se han logrado o no los objetivos propuestos.	38
21-Presupuesto. Conceptos de gasto (material fungible, reprografía, bibliografía, formación, desplazamientos, alojamientos, pagos a personal, asesoramiento técnico, etc.). Coste previsto de cada uno de los conceptos de gasto.	40
22-Conclusión y valoración personal.....	40
23-Referencias bibliográficas.....	43
Bibliografía.....	43
Recursos web.....	43

4-Datos de identificación y contextualización.

Este proyecto de innovación va dirigido al alumnado que presenta déficit de atención en el aula por diversos motivos, no necesariamente los que presentan necesidades educativas especiales. Puede tratarse de alumnos brillantes académicamente hablando, pero que no son capaces de concentrarse a la hora de trabajar de manera individual, así como, los que no pueden permanecer mucho rato quietos en un mismo sitio por su hiperactividad, además de los que muestren problemas a la hora de relacionarse con el resto de sus compañeros, en definitiva a todo el alumnado que de una manera u otra no es capaz de concentrarse a la hora de trabajar y dicha consecuencia interrumpe el ritmo de trabajo dentro del aula.

Decía Decroly que *“la escuela ha de ser para el niño, no el niño para la escuela”*¹ y fue el primero en introducir mediante los juegos en el aula las ideas pedagógicas relativas a la psicomotricidad del niño, el esquema corporal, la lateralidad, la orientación espacial y temporal, la percepción de las formas, la noción de número y el cálculo, los colores y el tamaño para reeducar al niño con diferentes deficiencias y carencias, dislexias o fomentar el desarrollo de las habilidades sociales, y los valores, puesto que la manipulación con los juegos educativos, como es el ajedrez, favorece el desarrollo del pensamiento.

En base a esto, yo como maestro tengo que tener en cuenta el espacio lúdico en el que pienso llevar a cabo las actividades, y dependiendo, claro está de la infraestructura que el centro posea, pero que generalmente será el aula de clase y otros espacios del centro, que permitan el silencio y la concentración de los alumnos, tanto si son juegos espontáneos como si son dirigidos, y que el alumno deba ser consciente de ello, puesto que él es el protagonista de su proceso educativo. Esto da pie a que yo aproveche para promover y fomentar sus habilidades sociales y destrezas que le permitan comprender mejor y decidir con total libertad y adecuadamente, pues no basta con pensar bien sino que hay que saber decidir lo que conviene. Ello genera la capacidad de ser independiente y seguridad en sí mismo.

Basándome en el método de María Montessori en el que los niños aprenden a través de los sentidos y de la manipulación de material concreto, pretendo convertir el aula en un espacio de interacción, creación y experimentación, dedicando varios rincones a diferentes tareas como el rincón de la biblioteca, rincón del cálculo o para la lectura y escritura, también

¹ DECROLY, O. (2007). *Función de globalización y la enseñanza y otros ensayos*. Madrid. Biblioteca Nueva. Pág. 57.

pretendo crear el rincón del ajedrez, donde pondré dos cajas de colores con las piezas blancas en una y negras en otra; además pretendo marcar con cinta adhesiva ancha y de colores un tablero de ajedrez en el suelo donde los niños puedan practicar los movimientos de las fichas.

La utilización del ajedrez en el aula es un recurso didáctico-pedagógico basado en las teorías de las Inteligencias Múltiples como señala el pedagogo Howard Gardner y en el aprendizaje de la comprensión, destinado a todo el alumnado en general, y en particular al alumnado con necesidades educativas que, sin llegar a ser especiales, están enfocadas al alumnado con necesidades para mejorar el rendimiento, la integración y la armonía en el aula, como objetivo principal de mi Trabajo de Fin de Grado. Por lo tanto, es un programa que permite trabajar procesos reflexivos para saber escoger “los movimientos y las jugadas” que se van a hacer y mover respectivamente partiendo del juego del ajedrez. Aunque también tengo en cuenta en este proceso de aprendizaje a alumnado con necesidades especiales diagnosticadas o no, como chicos con síndrome de asperger o autistas.

Pretendo con ello trabajar cuestiones básicas de aprendizaje como habilidades mentales y sociales, los valores y estrategias determinadas para lograr la total integración de este tipo de alumnado con el resto del grupo, de una manera lúdica a través del ajedrez.

- Estas habilidades básicas son las siguientes:
 - Calcular
 - Visualizar
 - Analizar el entorno y situaciones.
 - Tomar decisiones.
 - Aprender a relacionarse con los demás alumnos.

- Los valores básicos son:
 - Aceptación de las normas y turnos en el juego.
 - Respeto a las ideas de los demás.
 - Conocer las normas de educación y su debido cumplimiento.
 - Responsabilidad de sus propios actos.
 - Entender que todos los actos tienen consecuencias.

El espacio destinado a las actividades las haré, en principio, en el aula ordinaria, por lo que la organizaré de la forma que crea más adecuada. También podría utilizar el patio del recreo o algún aula destinada a juegos, si la hubiere en el centro, y siempre de forma voluntaria ya que es el tiempo libre de los niños.

5-Presentación.

El Grado de Maestro en Educación Primaria, título propio de la Universidad de La Laguna, habilita para el ejercicio de la actividad profesional regulada en todo el territorio español. Este ha sido durante años, uno de los estudios más demandados y con más repercusión en la historia de esta universidad, llegando a ser uno de los títulos más importantes de la Facultad de Educación. Este título está centrado y dirigido a la Educación Primaria, el cual pasa por atender a la formación académica regulada formalmente en la etapa educativa de los 6 a 12 años.

Tras terminar los estudios mencionados, el alumnado poseedor de dicha titulación tendrá un perfil de salida basado en:

- La formación científica y cultural, que describe el conjunto de saberes y conocimientos relacionados con los fundamentos psico-evolutivos, sociales, culturales y pedagógicos del currículum.
- La formación didáctica-disciplinar, que hace referencia al conocimiento del currículum, a los fines de la educación y del alumnado – aspectos evolutivos del aprendizaje.
- La formación profesional, que atiende a la programación y el desarrollo de los conocimientos de las materias curriculares, así como el conocimiento de los mecanismos de gestión del centro escolar.

Así, el título nos capacita para ser maestros investigadores e innovadores desde la práctica, siendo creativos, capaces de contrastar ideas, de planificar y tomar decisiones, haciendo hincapié en el desarrollo de ideas ligadas a la realidad social, al progreso y a la mejora de la sociedad actual.

Para culminar dicho título, presento mi Trabajo de Fin de Grado, asignatura correspondiente al 4º curso del Grado de Maestro en Educación Primaria y al que le corresponden 6 créditos, orientado a la innovación y aplicando el ajedrez como técnica de aprendizaje al alumnado con dificultades en habilidades sociales y valores y también a alumnado con NEE (necesidades educativas especiales), con alumnado de síndrome de Asperger y autismo.

Lo que pretendo con el mismo es recoger mi aprendizaje, o parte de él, tanto en lo aportado teóricamente en las clases presenciales como en los diferentes períodos de prácticas, así como mostrar los contenidos aprendidos a lo largo de estos cuatro años, tales como las competencias, la atención a la diversidad entre otras disciplinas. Siendo esta última mi especialidad y en la cual en mi periodo de prácticas me ha hecho reflexionar sobre las necesidades de determinado tipo de alumnado a través de la observación y en la práctica llevada a cabo en el aula.

La finalidad que tiene el presente documento no es otra que la de adquirir habilidades para la investigación e innovación en la acción docente, conocer diferentes recursos y materiales didácticos para ofrecer nuevos procesos de enseñanza y reflexionar sobre la práctica educativa, que favorezcan la búsqueda de soluciones a los mismos, así como construir distintos documentos que recojan y expongan de forma clara la experiencia, el análisis y la reflexión sobre el desarrollo de las prácticas.

6-Razones para la propuesta de esta innovación.

Los entornos personales de aprendizaje son los recursos, tanto virtuales como no virtuales, que utilizan los alumnos para gestionar y controlar de forma adecuada su propio aprendizaje. Tal y como dicen Jordi Adell y Linda Castañeda Quintero en su libro *Los Entornos Personales de Aprendizaje, PLE (Personal Learning Environment)*, clave para la innovación e investigación educativa, es uno de los conceptos que presenta mayor interés y debate en los círculos de la tecnología educativa puesto que se alimenta de la pedagogía. *“La educación actual afronta múltiples retos y uno de ellos es dar respuesta a los profundos cambios económicos, sociales y culturales que se prevén para la sociedad de la*

información”,² por lo que estos entornos personales de aprendizaje son el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.

Estos entornos de aprendizaje fomentan el aprendizaje en la comunidad escolar puesto que, los alumnos comparten recursos y opiniones estando en continua comunicación debido a los nexos que vinculan dichos aprendizajes, pues los estudiantes construyen redes de comunicación a medida que van descubriendo y experimentando nuevas fuentes de información de las que todos se benefician. Y uno de estos entornos personales de aprendizaje lo constituye la innovación del Aprendizaje del Ajedrez en la escuela

De todos es sabido que el juego constituye un mecanismo imprescindible y natural para el aprendizaje, independientemente del tipo que sea, en el que los niños y niñas aprenden a resolver problemas y a relacionarse unos con otros, por lo que esto lleva a pensar que, desde el punto de vista pedagógico, también puede ser eficaz y útil cuando es dirigido por los docentes y las propias familias para fomentar un aprendizaje más reflexivo, y que sea una herramienta entre el juego libre y de ocio y la enseñanza directa del aula.

Y un tipo de estos juegos lo representa el ajedrez, por lo que el maestro tiene que utilizarlo para fomentar dicho aprendizaje, con sus reglas determinadas que los alumnos tienen y deben aceptar, como en cualquier juego o deporte, y en el que confluyen determinados aspectos relacionados con otras disciplinas como las ciencias, las artes, la música, el deporte, etc. planificando de antemano las jugadas dirigidas por el cerebro que es quien nos permite tomar las decisiones más adecuadas, para potenciar el desarrollo personal y académico de los mismos. Así, el autocontrol, el pensamiento crítico, la memoria visual llevarán a un análisis de movimiento de las fichas en el tablero, en las que el alumno tendrá que tomar las decisiones adecuadas, lo mismo que en la vida diaria, en un determinado tiempo y con una incidencia directa en el rendimiento académico de los alumnos.

Está demostrado que la práctica continuada permite adquirir una serie de automatismos, en las diferentes disciplinas como matemáticas o música, que hacen que exista una mayor diferencia cerebral entre los iniciados y los expertos. Determinados estudios con neuroimágenes han revelado que el lóbulo parietal del cerebro refleja el control sobre la atención y la orientación espacial, activando el lóbulo temporal, sin embargo, parece ser que

² Castañeda, L. y Adell, J. (2013). *“Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red”*. Alcoy: Marfil. Pág. 93.

determinados estudios sobre el cerebro de los grandes ajedrecistas activan más el lóbulo frontal, lo que indica que los procesos de razonamiento y utilización de la memoria son de mayor complejidad permitiendo así acceder a una información más selectiva y consolidada, lo que permite almacenar la información novedosa que aparece en el tablero, según los experimentos de Willian Bart y Michael Atherton de la universidad de Minnesota, establecieron en 2003, mediante resonancias magnéticas que durante el juego se activan más las áreas cerebrales encargadas de la resolución inteligente de problemas en el caso de los novatos. Por otro lado, se ha comprobado que los ajedrecistas profesionales desactivan mucho más que los principiantes la red neuronal e incrementan las conexiones funcionales entre los ganglios basales, tálamo, el hipocampo y otras regiones pertenecientes al lóbulo parietal y temporal del cerebro concluyendo que, en la práctica del ajedrez, se mejora el rendimiento cerebral que permite una mayor y eficaz toma de decisiones haciendo un uso adecuado de la memoria.

Por lo tanto, el maestro en su práctica docente tiene que variar y espaciar los contenidos para que los alumnos no se desmotiven en su proceso de aprendizaje, demostrando una vez más la importancia y la necesidad del ajedrez en la escuela.

7-Introducción del ajedrez en el aula.

Son varios los centros educativos en los que se ha introducido el ajedrez en el currículo escolar como recurso pedagógico, como el CEIP San Jorge, en Palos de la Frontera, Huelva, en el que el ajedrez como competición queda en segundo plano. En principio se les pasó al alumnado una serie de pruebas para poder acceder a una competición de ajedrez por eliminatorias para comprobar si el alumnado se interesaba por este “deporte mental”; lo que fue un rotundo éxito. Esto dio lugar a la necesidad de ampliar el tiempo y el espacio para practicar dicho deporte, con un programa de dinamización de un aula para ajedrez Chess Room, donde poder practicar dicho deporte. Cuenta el centro con dos tableros gigantes para jugar con piezas y además se ha incluido materiales de la editorial Tekman Books “Ajedrez en el aula” y una aplicación digital en la PDI para impartir las clases.

Como conclusión este centro escolar señala estos objetivos fundamentales de porqué es beneficioso el ajedrez en el aula:

- Contribuye al desarrollo de las inteligencias con mayor incidencia en la lectura y en las matemáticas mejorando la concentración, la atención, desarrolla la memoria, la creatividad y la resolución de problemas.
- Potencia los valores puesto que el alumno debe respetar las ideas de los demás y ser responsable de sus actuaciones, potencia la tolerancia, la humildad y la paciencia.
- Mejora las relaciones sociales a través del juego, fomentando la creatividad y la imaginación y ayuda a aprender normas sociales y a aprender a saber ganar y perder.

También en varios centros educativos de Tenerife se llevaron a la práctica diversos campeonatos de ajedrez en los que participaron 170 alumnos comprendidos en edades entre los 6 y los 16 años, comprobándose que los alumnos que habían participado en dichos campeonatos obtuvieron mejoras cognitivas y conductuales que los que no participaron o que eligieron otro tipo de deporte físico como actividades extraescolares.

Los autores de este proyecto llegaron a la conclusión de que el ajedrez constituye una herramienta pedagógica muy fuerte puesto que los beneficios que los alumnos obtienen en este tipo de actividades extraescolares programadas adecuadamente pueden ser tanto cognitivas como socioambientales, como el autocontrol, la rapidez, la planificación, la memorización, la organización perceptiva, la atención y en las relaciones con los demás, con la capacidad necesaria de enfrentarse y afrontar los problemas, respectivamente. Ante esta situación tan exitosa el Parlamento de Canarias aprobó el incluir el ajedrez en la enseñanza primaria y secundaria.

Sin embargo, en este proyecto lo que se pretende es que todo el alumnado participe de forma aleatoria y no solo de acuerdo con sus capacidades y buena predisposición, integrando el ajedrez en el currículo escolar, incidiendo en disciplinas concretas como las matemáticas y poco a poco hacerlo extensivo a las demás.

Adriana Salazar Varón licenciada en Lingüística y Literatura por la universidad colombiana de Sabana, en Bogotá, creadora de un método para que el alumnado de Educación Infantil y Primaria aprenda ajedrez mientras desarrolla sus habilidades sociales y mentales y aprenda divirtiéndose con el juego del ajedrez, dice en una entrevista con la asociación “Mejora tu Escuela Pública” que *“el ajedrez más que un deporte, es una herramienta pedagógica en el aula”*³ puesto que desarrolla el pensamiento de los niños a

³ SALAZAR VARÓN, A. (1998). *“Juega el maestro y ganan los niños”*. Barcelona. Tekman Books. Pág. 34.

través de este juego. *“No por el hecho de saber mover piezas se desarrolla el pensamiento; se desarrolla si el maestro tiene la intención de hacerlo a través del juego”*⁴

Siguiendo a Adriana Salazar, que dice: *“La base pedagógica del ajedrez se centra en las teorías de las Inteligencias Múltiples”*⁵ como manifestó el psicólogo, investigador y profesor en la universidad de Harvard, Howard Gardner, conocido en el ambiente científico por sus investigaciones en el análisis de las capacidades cognitivas y por haber formulado la teoría de las Inteligencias Múltiples, lo que le hizo acreedor del premio Príncipe de Asturias de Ciencias Sociales en 2011, al afirmar que el concepto de inteligencia es muy limitado, puesto que el ser humano posee infinidad de inteligencias: lingüística, lógica, visual, espacial, intrapersonal, etc. y que los educadores deberían potenciar en todos los niños para poder mejorar sus capacidades individuales, pues es sabido que no todos los niños aprenden de la misma manera, ni que todos demandan las mismas necesidades; el maestro tiene que explicar las cosas de todas las formas necesarias para que todos los alumnos quepan en ese tablero de ajedrez, y todos se refiere también al alumnado con necesidades educativas especiales; cada alumno tiene su ritmo de aprendizaje. De la misma manera que cada niño juega y se divierte de forma diferente, también cada niño aprende de forma diferente y para ello el maestro tiene que echar mano a la caja de herramientas que ya de antemano se ha proporcionado para proporcionársela a los alumnos. El docente, por tanto, debe tener muy claro qué es lo que quiere que comprendan los alumnos, qué estrategias debe usar para que logren hacer las actividades propuestas y cómo será el proceso evaluador, para saber si el alumnado ha comprendido el objetivo propuesto; el resultado de la actividad o actividades se verá expresado en lo que se conoce como Inteligencias Múltiples, como ya dije anteriormente.

Estas medidas pedagógico-didácticas, como se deduce, son de vital importancia para el alumnado con necesidades educativas especiales: bien para alumnado con dificultades en el aprendizaje como aquellos alumnos que, por causas familiares como desestructuración de las familias por padres separados, alcohólicos, drogadictos, familias en el paro, ambientes marginales, o familias normales y/o pudientes que en apariencia no presentan problemas para los hijos, sin llegar a padecer deficiencias psíquicas y mentales, sin ser torpes, no manifiestan interés por aprender, o los que necesitan un apoyo especial porque sus capacidades mentales están por debajo de la normalidad como alumnado autista, de TDH, con el síndrome de Asperger entre otros.

⁴ SALAZAR VARÓN, A. (1998). “Juega el maestro y ganan los niños”. Barcelona. Tekman Books. Pág. 35.

⁵ SALAZAR VARÓN, A. (1998). “Juega el maestro y ganan los niños”. Barcelona. Tekman Books. Pág. 19.

Desde hace más de cuarenta años, el estadounidense David Perkins lleva a cabo estudios sobre el funcionamiento de la mente humana en la búsqueda de estrategias que sirvan para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los alumnos y lograr de esta forma un aprendizaje más rápido y con una comprensión completa, convirtiendo de este modo, las rutinas del pensamiento en estrategias cognitivas que consisten en preguntas que promueven y desarrollan el pensamiento de los niños haciendo visibles su pensamiento y basadas en estudios realizados en la universidad de Harvard, junto con su colaborador Howard Gardner, y por investigadores del proyecto Comprensión-Proyecto Cero , 2008. Por lo tanto, para comprender hay que resolver problemas, así como crear e interactuar con el entorno como una de las bases fundamentales del programa Ajedrez en el Aula. Perkins considera que los niños tienen que aprender a enfrentarse a lo desconocido y a lo que aprender para, de esta forma, aprender a habituarse a manejarse en un mundo tan cambiante. A menudo se aprenden hechos o procedimientos aislados sin comprender el contexto general.

El ajedrez hace reflexionar al alumnado sobre su propia forma de pensar, incluso a los chicos más callados y retraídos, de este modo los niños son capaces de expresar sus pensamientos. Aprender a hacer preguntas como dice David Perkins. Y cuando se llega a la rutina continua de esas preguntas, llevadas a cabo con las diferentes posiciones del ajedrez, ya están preparados para ello, puesto que las rutinas del pensamiento están integradas en el mundo del ajedrez: antes pensaba que..., ahora pienso que..., analizo la situación, sintetizo el pensamiento, se tienen criterios y puntos de vista diferentes, las habilidades sociales, los valores, etc. También se puede hacer que los chicos reproduzcan una partida de ajedrez con la finalidad de hacer una valoración positiva sobre la partida para aclarar dudas, proponer sugerencias, para explicar el porqué de los errores cometidos, y de esta forma se están trabajando y potenciando el desarrollo del pensamiento, las habilidades sociales y las relaciones con los demás.

Siguiendo a Adriana Salazar Varón, y con la finalidad de que los niños aprendan jugando a través del ajedrez, Adriana Salazar justifica la inclusión del ajedrez en el currículo porque:

- Es una herramienta pedagógica necesaria para desarrollar el pensamiento abstracto, hipotético, lógico, creativo y crítico de los niños.

- Porque a través del ajedrez se pueden desarrollar valores y habilidades sociales como la autoestima, el respeto, la responsabilidad, la tolerancia, la paciencia y humildad, etc.
- Habilidades mentales como la planificación, memoria, la atención, la imaginación, la percepción, la observación, la concentración, la comparación, el análisis, cálculo, el rigor mental, solución de problemas, etc.

En una de sus ponencias hizo especial hincapié en varios aspectos:

1. Mostrar los beneficios del ajedrez.
2. Comprender cómo desarrollar el pensamiento de los niños a través del juego.
3. Dar a conocer las bases pedagógicas del Ajedrez en el Aula.
4. Desarrollar los distintos recursos pedagógicos.

Similar es el estudio experimental realizado y llevado a cabo con un grupo de 86 alumnos elegidos de forma aleatoria con una duración de seis meses y con un grupo de control con 94 alumnos elegidos también aleatoriamente, en 2012 en escuelas iraníes, por el pedagogo Kazemi y sus colaboradores. Los resultados fueron más favorables en el primer grupo que en el segundo, tanto en pruebas matemáticas como en pruebas específicas con la finalidad de evaluar diferentes capacidades.

Otro estudio muy interesante sobre la práctica del ajedrez en el aula fue el realizado en las ciudades de Bérgamo y Asti (Italia) en el que participaron 568 alumnos comprendidos en edades entre 8 y 10 años y en el que 412 de esos alumnos recibieron clases de ajedrez como una asignatura curricular, obteniendo mejores resultados que el otro grupo que no recibió dichas clases de ajedrez en pruebas de resolución de problemas matemáticos. Su autor el italiano Roberto Trincherio, manifestó que el ajedrez mejora la capacidad de concentración, la cual es necesaria para leer e interpretar de forma adecuada los enunciados de los problemas y adquirir una mayor capacidad metacognitiva para conocer y autorregular los propios procesos mentales básicos necesarios para un adecuado aprendizaje, es decir, una mayor concentración que permita un análisis y evaluación más rigurosa durante el proceso de resolución de problemas. Y además, no hay que olvidar que, estas mejoras también pueden darse en alumnado con necesidades educativas especiales.

En la provincia de Santa Fe, en Argentina, se implanta la enseñanza del ajedrez en las escuelas, de acuerdo con la legislación destinada a tal fin, integrada en la enseñanza de las

matemáticas puesto que al jugar al ajedrez, los alumnos realizan actividades matemáticas relacionadas con la geometría, la aritmética y el orden cartesiano: el movimiento geométrico de las piezas en el tablero, la aritmética en las decisiones del movimiento y captura de las piezas, y el orden cartesiano que guarda el tablero, al mismo tiempo que permite detectar errores sistémicos en la enseñanza de las matemáticas, tales como conceptos de simetría, las líneas paralelas y perpendiculares por ejemplo que las rectas son perpendiculares cuando dividen el plano en cuatro partes iguales y que los ángulos rectos no son algo que mide 90° sino la cuarta parte del plano, o figuras geométricas de rombos y romboides. A través de esta detección de errores se comprueba determinados conceptos no conseguidos por el alumnado, como puede ser confusión entre los cuadrados son rectángulos y rombos al mismo tiempo, o que las figuras geométricas que tienen sus ángulos iguales son rectángulos o que las figuras que tiene sus lados iguales son rombos.

Por otro lado, el ajedrez ayuda a detectar y corregir errores en relación a que el alumnado no visualiza los ángulos cóncavos, o que reducen el ángulo a su amplitud y no a verlo como una porción abierta del plano, o que asocian el tamaño del ángulo al tamaño de su representación gráfica.

De acuerdo con los resultados obtenidos tan satisfactorios de esta enseñanza, se concluye que el tablero de ajedrez ayuda de forma muy notable en la enseñanza de las matemáticas, puesto que:

- Se puede dividir en partes.
- Es un espacio regular donde las fracciones forman cuadrados y rectángulos.
- Las casillas se pueden agrupar de formas diferentes.

Según esto, los criterios que rigen la enseñanza del ajedrez son los siguientes:

- El ajedrez está orientado a conseguir la mejora integral del alumnado en todas las disciplinas, dejando en segundo lugar la formación de jugadores.
- Brinda muy buena calidad programática.
- Se trabaja con materiales de bajo costo para las familias y el propio centro escolar.
- Se llevan a cabo competiciones interescolares masivas del alumnado con una gran carga social para favorecer la integración.

- Se trabaja en todos los contextos sociales de la escuela para que todos puedan aprender de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.
- Y los futuros alumnos que se puedan dedicar a la docencia ya llevan el camino aprendido.

Como conclusión los logros conseguidos con la enseñanza del ajedrez son los siguientes:

1. El alumnado se familiariza y con figuras geométricas poco convencionales.
2. Evita confusión entre los números que representan grandes cantidades de cosas y los que representan relaciones entre otras cosas.
3. Qué números se pueden sumar o restar y cuáles se pueden multiplicar o dividir.
4. Identifican lo que es igual en lo que parece diferente.
5. Aprenden a usar el paréntesis.
6. Expresan los resultados sin unidades.
7. Fundamentan las relaciones de inclusión en las clasificaciones.

El colombiano César Monroy en su ponencia sobre los beneficios del ajedrez en la educación integral del alumnado, sigue las mismas directrices de las que he venido tratando. Ha quedado muy claro que en el colegio Emilio Valenzuela de Bogotá, se utiliza el ajedrez como herramienta didáctica desde hace tiempo, obteniéndose muy buenos resultados académicos en el alumnado, puesto que ha habido muy buena conexión entre la relación el currículo con la enseñanza del ajedrez, donde los docentes han presentado muy buena predisposición en relación a la coordinación el ajedrez con las materias curriculares puesto que todas las disciplinas curriculares se relacionan entre sí logrando una mejor formación integral del aprendizaje en el alumnado.

También es muy relevante en el uso del ajedrez en el aula la inteligencia emocional, sobre todo en niños de corta edad, como señala el psicólogo estadounidense Daniel Goleman, famoso por su libro “La Inteligencia Emocional” mediante tres procesos: la imitación, el esfuerzo y la experiencia, puesto que ayuda a desarrollar la capacidad de sentir, de comprender, de controlar y modificar los estados emocionales en uno mismo y en los demás, ya que el juego ayuda a tomar conciencia de las propias emociones, a autorregularlas y a automotivarse a sí mismo, para fortalecer las relaciones con los demás.

En el año 2012 se llevó a cabo un proyecto investigación realizada con un grupo de 230 alumnos y dirigidos por Lorena García Afonso, (Diplomada en Educación Primaria y

Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad de La Laguna, doctora en Enriquecimiento Intelectual y Socioafectivo, etc.) entre otros, y que apareció publicada con el nombre de “The benefits for the intellectual and social- emotional enrichment in scholchildren” en el The Spanish Journal of Psychology, con la finalidad de analizar si la práctica del ajedrez proporciona beneficios en la competencia cognitiva, en la capacidad de afrontar y solucionar problemas y en la adaptación escolar y social de los niños. Al alumnado se le dividió en tres grupos diferentes. El primer grupo desarrolló el currículo integral con la inclusión del ajedrez, el segundo grupo con las materias básicas y con la enseñanza del ajedrez y el tercer grupo con las asignaturas básicas y baloncesto, tanto al principio como al final del experimento, obteniendo los mejores resultados el primer grupo en todas las pruebas evaluadas; los grupos que llevaban ajedrez obtuvieron mejores resultados en satisfacción personal, confianza y seguridad, quedando patente la importancia de la inteligencia emocional en el aprendizaje del alumnado.

De esta manera, el aprendizaje en niños de Infantil y primaria ayuda a desarrollar, tal y como vengo manifestando, las habilidades sociales como: cooperación, autocontrol, asertividad, empatía, resolución de conflictos, cooperación, etc. necesarias para el desarrollo integral del individuo. Además hay que tener en cuenta que la carencia de estas habilidades o el poco desarrollo de las mismas puede ocasionar en los niños baja autoestima, desasosiego y malestar emocional, dificultades en las relaciones con los demás y fracaso escolar.

En conclusión y tal como he venido manifestando, el ajedrez es un recurso educativo que permite estimular la concentración, la memoria, la creatividad, la atención, el razonamiento y que la finalidad es utilizar el ajedrez como mejora de desarrollar las habilidades en cualquier disciplina académica y que debe de ir en consonancia con las familias desde temprana edad, en la que el maestro ejercerá un papel importantísimo como orientador y suministrador de retos teniendo en cuenta el grado de maduración de cada alumno para facilitarle su aprendizaje de forma satisfactoria, por lo que dicho juego debe de ser incluido en el Proyecto Educativo de Centro P.E.C. y por tanto en la Programación General Anual del Centro, PGA, pero no solo como actividad extraescolar sino como disciplina curricular, porque jugando se aprende a pensar

8-Necesidad de poner en marcha el proyecto de innovación. Justificación; análisis de necesidades; evaluación externa o interna; valores o planteamientos ideológicos... o lo que el proyecto considere como situación de partida, detonante, justificante, etc.

La escuela es una institución que enseña, pero también debe ser una organización que aprende, al menos eso es lo que yo he ido aprendiendo en mis estudios y en la experiencia de la vida. Yo creo que la escuela, más que lo que los alumnos tienen que aprender y preocuparse tanto por la evaluación de lo aprendido, la escuela tiene que aprender, qué es lo que tiene que aprender, y por qué tiene que aprender y cómo va a poder hacerlo, conociendo los obstáculos que se le presentan para que el aprendizaje sea real y cómo se va a comprobar si lo que se está aprendiendo se está llevando a cabo de forma efectiva. Los chicos tienen que aprender a enfrentarse a lo desconocido y a lo inesperado buscando soluciones por ellos mismos, por lo que el ajedrez es una herramienta de gran ayuda y eso les servirá para, en un futuro, convertirse en ciudadanos y trabajadores comprometidos con la compleja sociedad actual.

Siempre se ha creído que el ajedrez es un juego muy difícil y destinado a personas muy inteligentes, sin embargo, nada más lejos de la realidad. Es verdad que se necesita un cierto nivel de maduración del alumno, pero como dice la pedagoga y maestra Adriana Salazar, ya mencionada anteriormente, *“Colocar el ajedrez al servicio de la educación tiene como finalidad cultivar valores y desarrollar el arte de pensar”*⁶. Esto me lleva a reflexionar que en mi práctica educativa como maestro tengo que darme cuenta y es muy importante plantearme acciones didácticas y pedagógicas que me permitan trabajar y ejercer con mis alumnos esas habilidades sociales e indispensables para su aprendizaje y conseguir paliar esos inconvenientes que esos alumnos con dificultades en el aprendizaje arrastran, para lograr una enseñanza integral, por lo que el ajedrez en el aula es un recurso y una herramienta preciosos para lograrlo.

Creo también que con el juego del ajedrez en el aula se puede reducir notablemente las cifras del abandono escolar. Por eso sigo pensando que sería necesario reformular el currículo escolar y los procesos de aprendizaje, ya que hay muchos conocimientos abstractos que

⁶ SALAZAR VARÓN, A. (1998). “Juega el maestro y ganan los niños”. Barcelona. Tekman Books. Pág. 56.

servirían para que el alumno tuviera una comprensión completa de lo que aprende y cuál sería su utilidad para su vida futura.

A lo largo de mis estudios de maestro y en mis períodos de prácticas, así como en las puestas en común, en las diferentes reuniones que he tenido con otros compañeros, me he encontrado dentro del aula algunos alumnos que no prestan la debida atención, que se levantan, que no atienden a las explicaciones del maestro, que no son capaces de guardar un cierto orden, que no sienten interés por lo que aprenden, que incluso son agresivos y con escasas o nulas normas de comportamiento, etc., lo que me ha llevado a reflexionar sobre este asunto, en qué y cómo podría yo hacer que este tipo de alumnado, que por otro lado, y en principio, no son niños con déficit mentales y con estudios psicopedagógicos por parte del departamento de orientación de los centros, sino que simplemente carecen de determinadas habilidades sociales y valores, posiblemente debido a determinadas causas como hijos de padres separados, alcohólicos, drogadictos, etc. que viven en ambientes marginales y poco adecuados, etc., lo que hace que en el aula no haya un clima adecuado que propicie la armonía necesaria para el buen desarrollo del aprendizaje. Aunque también lo quiero hacer extensivo a determinados alumnos con N.E.E., como a niños con el síndrome de Asperger y autistas y a niños torpes para lograr una mejor integración de los mismos en el aula y ser aceptados por todos los demás. Es por ello, que mi T. F. G. (Trabajo de Fin de Grado) trata sobre la enseñanza del Ajedrez en el Aula para alumnado con necesidades educativas como innovación en el aula.

Aunque ya tenía vagas noticias sobre actividades lúdicas con el ajedrez en alumnos que, una vez terminado el comedor escolar, empleaban su tiempo libre y de ocio en la práctica de este juego mientras esperaban el transporte escolar o en actividades extraescolares, he sentido la necesidad de recabar información sobre el Ajedrez en el Aula y ver cómo podría yo emplearlo en esa idea que poco a poco fue germinando en mi cabeza. De la misma manera que encontré información, aunque más bien teórica y poca práctica, con proyectos determinados para el alumnado sin dificultades significativas en el aprendizaje, no así para el tipo de alumnado que mencioné anteriormente, es por lo que, repito, me he decidido a hacer este trabajo de innovación de una manera muy práctica, manipulativa y lúdica para intentar suplir conductas negativas en el aprendizaje que mejoren su capacidad de la lecto-escritura, numeración y cálculo; solucionar problemas de percepción temporal, manifestándose en actividades como dictado de palabras y frases y en las dificultades de comprensión y de razonamiento lógico-matemático, y no solamente en los propios alumnos

con estas características, sino que de paso lo emplearía en el gran grupo para que ningún alumno se sienta desplazado.

Decía el ex campeón mundial de ajedrez Emmanuel Lasker , que el ajedrez en las escuelas no tiene la misión de sacar maestros del ajedrez, si no que mediante este se aprenda a pensar por sí mismo. De acuerdo con eso, el objetivo fundamental consiste en desarrollar habilidades y destrezas de pensamiento que permita al alumnado enfrentarse a determinadas situaciones problemáticas como en la vida misma, buscando la solución adecuada, al mismo tiempo que fortalece las habilidades sociales, las destrezas, los buenos hábitos y los valores, potenciando, además la creatividad y la imaginación.

Queda claro, por tanto, que en general el alumnado aprende mejor a través de su experiencia y nada mejor que aprender a pensar con el ajedrez. Actualmente, creo yo, que al niño en la escuela se le imparten demasiados conocimientos, cuando pienso que se deberían potenciar mucho más los valores, las habilidades, destrezas y competencias para conseguir una mayor adaptabilidad en su integración y en su proceso de aprendizaje y formación. De ahí que, creo que el Ajedrez en el Aula debe formar parte del currículo, donde se prepare al alumnado de forma sistemática para que el empleo de los recursos intelectuales le permita niveles de dominio cognitivo para resolver situaciones problemáticas diferentes, por lo que se está potenciando el desarrollo de las herramientas útiles para la formación de su futuro en la sociedad en la que le ha tocado vivir ; pero no de forma arbitraria sino integrada en dicho currículo con interdisciplinaridad entre las diferentes disciplinas y competencias básicas.

Lo que me llevado a desarrollar este proyecto de innovación es la ausencia de trabajo en este aspecto con el alumnado. Por lo general, al alumnado con necesidades educativas o con déficit de atención a los cuales va dirigido este proyecto, los suelen sacar del aula para darles clases de apoyo o refuerzo y estas clases son principalmente de lengua y matemáticas. Esto lo pude comprobar en mis periodos de prácticas. Por ello he creado esta propuesta, para trabajar con este alumnado, y crear en ellos capacidad de concentración, destrezas de pensamiento y relajación, ya que es un juego que requiere mucha capacidad de concentración. Por eso mi objetivo es, que todo el alumnado esté integrado en el aula para que el proceso de enseñanza-aprendizaje les sea favorable para su desarrollo y posterior integración en la sociedad.

9-Propuesta de esta innovación.

Perkins considera que los niños tienen que aprender enfrentándose a lo desconocido para de esta forma, habituarse a manejarse en un mundo cambiante continuamente. A menudo se aprenden hechos o procedimientos aislados sin comprender el contexto general. Y sin pensar. También dice que otro típico error, “es enseñar cosas que no importan mucho en la vida que los alumnos probablemente van a vivir”.

La educación debe de ser un proceso de aprendizaje significativo mediante la actitud que mantiene el profesor y el alumno en la que éste se convierte en motor de su propio aprendizaje modificando él mismo sus esquemas de conocimiento y el maestro ejerce el papel de guía- conductor de conocimiento y experiencias del alumno. Esta concepción constructiva permite garantizar la funcionalidad del aprendizaje, ya que permite que los alumnos utilicen lo aprendido en circunstancias reales, llevándolo a la práctica o utilizándolo como instrumento en otros aprendizajes. Por lo tanto, los aprendizajes deben ser significativos, cercanos a sus experiencias y motivaciones realmente funcionales. Así mismo deben implicar una memorización comprensiva, ya que los aprendizajes deben integrarse en un conjunto de relaciones conceptuales y lógicas del individuo. En base a esto el proceso de aprendizaje debe cumplir los siguientes requisitos: parte del nivel de desarrollo del individuo, el aprendizaje es significativo a través de sus conocimientos previos, los alumnos realizan aprendizajes por sí solos, propiciar situaciones en la que los alumnos deban utilizar sus conocimientos y proporcionar situaciones de aprendizaje motivadoras en relación con los resultados.

Por lo tanto, el ajedrez en el aula es una estrategia pedagógica con la que pretendo potenciar y desarrollar la comprensión en el alumnado en su vida curricular; se trata de que el alumno pueda hacer algo con lo que ya sabe en su vida diaria a través del desarrollo del pensamiento. Es como si el aula se convirtiese en un gimnasio, pero gimnasio mental, en el que los alumnos desarrollen su pensamiento y al mismo tiempo les sirva para fomentar los valores y las habilidades sociales. Con el ajedrez en el aula se trabaja la manipulación, la observación y la experimentación para lograr desarrollar el pensamiento abstracto con el objetivo de estimular las estrategias y destrezas de todos los alumnos a través de las Inteligencias Múltiples y Rutinas del Pensamiento, puesto que, como llevo manifestando, no todos los alumnos aprenden por igual y al mismo tiempo.

Como decía el pedagogo belga Ovide Decroly (1871-1932) y la italiana María Montessori (1870-1952, educadora, médica, científica, psiquiatra, psicóloga) unos alumnos aprenderán a través de la inteligencia lógico-matemática y otros con la inteligencia lingüístico-verbal o inteligencia plástico-lúdico, etc., puesto que cada aprendizaje tiene un carácter diferente y autónomo con la necesidad de observar y orientar los intereses y la actividad de los niños dentro del aula. Siguiendo a María Montessori, el objetivo fundamental de la enseñanza a estos alumnos, debe ser el de inculcar en ellos un sentimiento de percepción y descubrimiento de su mundo, y no un aprendizaje superficial y que se debe hacer desde los primeros años de vida. Por lo que señalo varios principios metodológicos y que yo, como todo docente, no debo olvidar:

- Respeto al niño y a su capacidad de aprender.
- Intuición e interés.
- Acción y vida. Aprender haciendo.
- Actividad motriz y ejercicios sensoriales como fuente básica para el desarrollo del aprendizaje.
- Fomentar la autonomía personal.

El juego es la base del aprendizaje ya que mantiene al alumnado en constante motivación, interesado y divertido porque con el juego, los niños aprenden a poner en marcha las habilidades mentales necesarias que le permitan desenvolverse adecuadamente en el mundo real como la toma de decisiones, valorar y analizar diferentes alternativas ante determinadas situaciones que le exijan pensar. No debo olvidar como docente que el juego estructurado tiene unas reglas y unos objetivos de aprendizaje, diferente al juego libre, ya que todas las reglas del ajedrez son fijas e inamovibles, lo que implica que ningún alumno las puede cambiar a su antojo sino que las tiene que aceptar para el buen funcionamiento de la convivencia. Por lo que como docente deberé y tendré que explicarlas en el aula y durante el juego. Seré el orientador que los motivará, los orientará y les daré ideas e incluso seré un jugador en ocasiones, y seré observador y conductor del juego para ir descubriendo las actitudes y capacidades y valorar cómo piensan los alumnos.

De acuerdo con todo lo anteriormente comentado cito a continuación la finalidad de la utilización del ajedrez en el aula.

- Mediante la práctica reflexiva del ajedrez se pretende potenciar las capacidades de concentración, memorización y atención para que de esta forma puedan ser utilizadas en las diferentes tareas del estudio con la finalidad de conseguir un mejor rendimiento académico.
- Permite desarrollar la creatividad y la imaginación con la finalidad de conseguir la resolución de problemas que plantean las jugadas como si se tratara de resolver problemas que se le planteen al alumno en su vida diaria, por lo que en primer lugar tienen que recabar la información necesaria que más favorable les sea para la toma de decisiones; seguidamente tienen que analizar y organizar esa información para poder llevar a la práctica la táctica adecuada.
- Permite potenciar y desarrollar la competencia matemática, pues el alumno cuando se enfrenta al tablero con sus fichas para realizar una jugada, necesita analizar y revisar los problemas que se le presentan y cómo puede resolverlos.
- El alumno puede aprender de forma razonada las conclusiones y soluciones al problema planteado puesto que de antemano ya tiene una idea concebida de la jugada que quiere hacer. Durante el juego los alumnos disfrutan del proceso de razonamiento y del ejercicio mental sin darse cuenta.
- El ajedrez es un recurso pedagógico de primera mano que le permite al niño trabajar la percepción visual y la orientación espacial y temporal por el hecho de conocer el tablero de antemano.
- Ayuda al alumno a desarrollar el cerebro activamente ya que en cada jugada le obliga a pensar, decidir, analizar, valorar, memorizar, etc. y a ser responsable de sus propios actos siendo consecuente con ellos.
- Para contribuir a mejorar la autoestima, el espíritu de superación y la capacidad de autonomía a través de la toma de decisiones en el transcurso de la partida. Esto ayudará al maestro a darse cuenta del progreso de sus alumnos y de la capacidad de relación con los demás, por lo que es muy importante que su valoración sea siempre positiva por muy poco avance que se tenga, nunca negativa.
- El ajedrez en el aula permite evitar los impulsos que pudieran dar lugar a acciones poco reflexivas y aumentar el control emocional de los niños.
- También la enseñanza del ajedrez en el aula sirve para estimular a ser perseverantes en modificar y corregir comportamientos poco adecuados en relación con los demás, en la realización de las tareas diarias y en la resolución de problemas ya que esto supone

crear en el niño estímulos positivos de tenacidad, capacidad de sacrificio y espíritu de lucha.

- Además sirve para favorecer la concentración y para que los niños aprendan a valorar y respetar el silencio y fomentar el desarrollo de las relaciones interpersonales.
- Otra de las respuestas sobre la finalidad del ajedrez en el aula consiste en promover y trabajar la deportividad, para aceptar con humildad la derrota o el premio, al finalizar la partida.

10-Fines, metas y objetivos que propone el proyecto.

El objetivo general de mi T.F.G. es el siguiente:

- Lograr una integración absoluta de los alumnos que presentan determinadas conductas negativas, potenciando y desarrollando los valores, hábitos y habilidades sociales a través de las destrezas del pensamiento con la herramienta valiosísima que es el juego del ajedrez.

Objetivos específicos:

- Favorecer la confianza en sí mismo ante la toma de decisiones y la aceptación ante posibles errores.
- Orientar las situaciones negativas que se le puedan dar al alumno hacia el espacio lúdico del ajedrez.
- Iniciar al alumnado en los aspectos sociales que proporciona el ajedrez a través del juego.
- Estimular las capacidades sensoriales y perceptivas para corregir conductas poco adecuadas.
- Promover a la reflexión positiva con la finalidad de corregir actitudes poco acordes con las normas de comportamiento establecidas buscando soluciones acertadas a los conflictos.
- Posibilitar la tolerancia ante situaciones problemáticas para conseguir una solución acertada a esas situaciones.

Objetivos específicos para alumnado con N.E.E. (síndrome de asperger y autistas)

- Lograr una mejor integración y aceptación de este tipo de alumnado en el grupo.
- Paliar los efectos negativos en el alumno que padece un retraso madurativo y mental leve.
- Mejorar las dificultades de atención por medio del juego del ajedrez.
- Mejorar en lo posible trastornos en el lenguaje.

Contenidos:

El mundo del ajedrez

- Origen del ajedrez.
- La leyenda del ajedrez.
- El léxico del ajedrez.
- El tablero y las fichas.
- Libros y revistas.
- El ajedrez en la actualidad: las redes sociales.

Rudimentos del ajedrez

- El tablero: las formas geométricas, las filas, las casillas, columnas y diagonales.
- El nombre de las piezas: rey, reina, alfil, caballos, torres, peones.
- El movimiento de las piezas.
- El jaque y el jaque mate.

Las diferentes piezas y sus relaciones

- La relación pieza – tablero y su movilidad.
- Movimientos de las piezas.

Fases de la partida.

- Los materiales, el tiempo y el espacio.
- El ataque.
- La posición de los reyes.
- El final de la partida

Valores y actitudes:

- Disciplina, esfuerzo y perseverancia.
- Confianza en el planteamiento y resolución de problemas.
- Buena disposición para aceptar y respetar las normas del juego.
- Valoración y cuidado del material así como del espacio físico.
- Curiosidad e interés por aprender.
- Honestidad y humildad ante los resultados obtenidos.
- Reflexión sobre las estrategias utilizadas.
- Tolerancia y serenidad ante las ideas de los demás.
- Apreciación del valor del razonamiento lógico.
- Responsabilidad de sus propios actos y entender que todos los actos tienen consecuencias.

Capacidades y destrezas:

- El sentido de la observación y visualización.
- Aprender a calcular.
- Participación activa en el juego.
- Manipular, clasificar, ordenar, seleccionar, identificar.
- Ser capaz de analizar el entorno y situaciones.
- Razonamiento reflexivo y sentido crítico.
- Debatir y discutir en grupo sobre las actividades con el ajedrez.

Procedimientos y habilidades:

- Buscar y procesar la información sobre la historia del ajedrez con ayuda de las familias.
- Recortar, pintar y pegar.
- Uso adecuado del lenguaje del ajedrez.
- Conocimiento de las piezas, sus movimientos y relaciones entre ellas.
- Aprender a relacionarse con los demás alumnos de forma adecuada.

Con ello pretendo:

- Trabajar la percepción y orientación espacial.
- Estudio del color: colores primarios y secundarios.
- Seriaciones de colores: el blanco y el negro.

- Ejercicios simples de visualización y diferenciación de las piezas.
- Hacer ejercicios sobre la asociación figura – color, muy útil para la comprensión de filas y columnas del tablero.

Las partes del tablero y las reglas del ajedrez.

- Hay que recordar que siempre a la derecha se tiene que tener una casilla blanca y que la colocación de las piezas siempre hay que colocarlas en el mismo orden: torres, caballos, alfiles, rey y reina. Para que no haya confusión con la reina hay que recordar que si el rey y la reina son blancos, la dama irá en casilla blanca, y si son negros la dama negra irá en casilla negra. Diferenciar las partes del tablero.
- Diferenciar y entender los conceptos de casillas, columnas, filas y diagonales.

Pretendo trabajar:

- El silencio y el respeto a los demás.
- Percepción temporal y espacial.
- Ejercicios simples de visualización, diferenciación y cálculo.
- Conceptos geométricos: horizontal, vertical, diagonal, cuadrado.

Diferenciar los movimientos de los peones y las torres.

- Los peones o soldados se mueven de casilla en casilla, aunque en la primera salida pueden ser de dos casillas. Son las piezas más valientes porque siempre salen las primeras, pero no pueden regresar hacia atrás. Su valor es de un punto y para capturar al enemigo lo hacen en diagonal.
- En un folio marcado de antemano con las casillas, los chicos irán marcando con un rotulador los movimientos de los peones (los soldados), siempre hacia adelante.
- El movimiento de las Torres puede ser por columnas y filas y tantas casillas como pueda. Su valor es de 5 puntos.
- En un folio marcado de antemano, irán haciendo lo mismo con las torres, marcando todos los movimientos posibles con un rotulador.

Con el movimiento de las piezas de peones y torres trabajo:

- Ejercicios simples de visualización, diferenciación y cálculo.
- La numeración, los colores primarios.

Diferenciar los movimientos de los alfiles y los caballos.

- El Alfil se mueve siempre en diagonal y tantas casillas como pueda. Su valor es de 3 puntos.
- La manera de moverse los Caballos es en forma de “L” como si estuvieran saltando por encima de otras piezas y vale 3 puntos
- En un folio marcado de antemano con las casillas, los chicos irán marcando con un rotulador los movimientos de los alfiles (los jefes) y el de los caballos.
- Ejercicios sencillos sobre cálculo y la solución de problemas.

Diferenciar los movimientos de la reina y el rey. Comprender el significado de jaque y jaque mate.

- El Rey. Se puede mover en todas direcciones, pero de casilla en casilla. Y su valor es el máximo porque si se captura por el equipo contrario se pierde la partida.
- La Reina o dama. Puede moverse por filas, columnas y diagonales. Y su valor es de 10 puntos.
- Igualmente que en la actividad anterior, se sitúan varios reyes en el tablero y los alumnos irán señalando con una cruz de color todos los movimientos posibles del rey. Cuando ya hayan conseguido dominar los movimientos del rey se sustituirá por una pieza que sea capaz de poner en peligro de muerte al rey.
- Ejercicios simples de observación, visualización, cálculo y resolución de problemas.

11-Propuesta para desarrollar el cambio.

De todos es sabido que el aprendizaje es un proceso que determina modificaciones en determinados aspectos del carácter de los alumnos en condiciones ambientales estables. Por eso, el papel de la pedagogía, en general y de los maestros en particular, es el de proporcionar a los alumnos un conjunto de conocimientos necesarios y útiles para desenvolverse en el medio social, en el que la comunicación y el razonamiento lógico-matemático, así como el de otras disciplinas curriculares son imprescindibles, y para tener conciencia sobre el espacio en el que se vive y su evolución histórica a lo largo del tiempo y que moviliza procesos racionales y cognitivos con la modificación del comportamiento en los que aprenden a través de un conjunto de actividades neurofisiológicas en los sectores superiores del sistema

nervioso central. Como consecuencia de estas actividades señalo que los alumnos deberían desarrollar competencias inherentes al pensamiento y al razonamiento.

De acuerdo con esto, los dispositivos fundamentales que, yo creo, son importantísimos en el proceso de aprendizaje del alumnado:

- La motivación en el alumnado ya que es un papel muy en la consecución de las metas propuestas.
- La capacidad sensorial y de percepción con la que se pretende que los alumnos tengan una actividad normal y armónica en el aula.
- La memoria, la atención y como complemento de ésta el hábito, puesto que sin ellas el proceso de aprendizaje no será efectivo.

Estas son algunas de las estrategias didácticas propuestas:

- Partiendo de una situación problemática, los alumnos tienen que planificarse para proponer y conseguir una solución.
- A través de las estrategias de pensamiento los alumnos tendrán como objetivo pensar de manera ordenada y significativa para saber aplicar ese pensamiento a otras situaciones.
- Rutinas de pensamiento. Son patrones de pensamiento sencillos que permiten a los alumnos acercarse a los diferentes tipos de pensamiento y desarrollar habilidades para pensar.

Las estrategias utilizadas para llevar a cabo el Ajedrez en el Aula deben de estar de acuerdo con el marco de la comprensión, pues lo que se pretende es que los alumnos interioricen los conocimientos adquiridos para que sean capaces de utilizarlos en diversas circunstancias dentro y fuera del aula como base del aprendizaje; como se ve, esto va muy relacionado con la competencia aprender a aprender.

Estas son algunas de las estrategias didácticas propuestas en el programa que pretendo llevar a cabo:

- Aprendizajes basados en problemas. Partiendo de una situación problemática, los alumnos tienen que secuenciar y planificarse para proponer y conseguir una solución.
- Estrategias y rutinas de pensamiento. Son patrones sencillos que permiten a los alumnos acercarse a los diferentes tipos de pensamiento y desarrollar de manera

ordenada y significativa las habilidades para pensar y que sepan aplicar ese pensamiento a otras situaciones. Es muy importante que cuando un niño está leyendo una historia o está observando un cuadro o comentando sobre algo, yo como maestro, me tengo que preguntar qué es lo que el niño ve para que diga tal o cual cosa. Esta es la primera rutina del pensamiento. Y esto me llevará a formularme la segunda rutina de pensamiento: qué pensaba ese niño antes y qué piensa ahora. Ha reflexionado sobre lo que ha aprendido y como su mente va cambiando. Y la tercera rutina la relaciono con círculos de perspectivas del pensamiento, porque a través de ellas puedo ofrecer a los alumnos diversas formas de pensar.

- Mapas mentales. Son herramientas de análisis que permiten organizar, empleando colores, lógica, ritmo visual, imágenes, números y palabras clave para unir los pensamientos y utilizar las capacidades mentales. Se trata de hacer aparecer el pensamiento creativo en el aula y durante el juego. La creatividad es una característica inherente al ser humano y es susceptible de ser estimulada por el entorno familiar y social del alumno. Pero no basta con acertar la estrategia, sino que se pueden realizar una secuencia de jugadas que obedezcan a un plan predeterminado y que, una tras otra, logren el objetivo propuesto.

Una sesión de Ajedrez en el Aula tiene la siguiente estructura:

- Actividades preliminares: son actividades que promueven la exploración sobre el tópico generativo, el conocimiento y la demostración de conocimientos previos sobre uno mismo. Ejemplo: tormenta de ideas, mapas mentales, círculos de calidad, cuentos, canciones, bits enciclopédicos...
- Actividades de investigación guiada: son actividades para poner en práctica la comprensión de los aspectos que se van trabajando durante las sesiones. Busco ofrecer pautas sistemáticas para que desde bien pequeños, los chicos empiecen a hacerse preguntas, plantearse problemas buscando la manera de resolverlos utilizando el pensamiento lógico. Ejemplo: visionado de vídeos, método científico, estrategias y rutinas de pensamiento. Todas ellas con el objetivo de promover las diferentes Inteligencias Múltiples dentro del aula.
- Actividades de síntesis: son actividades que buscan sintetizar todo lo comprendido durante la sesión. Ejemplo: exposición, grabar, elaborar mapas mentales, rutinas y estrategias de pensamiento.

12-Actividades.

Estas actividades están diseñadas para alumnos que por primera vez juegan al ajedrez en el aula, y están destinadas a todo el alumnado del aula teniendo en cuenta su heterogeneidad y su grado de madurez correspondiente con su edad cronológica, ningún alumno quedará excluido sino que la actividad tiene cabida para todos los alumnos, aquellos con inclusión de aquellos que su nivel mental no coincide con el cronológico, como pueden ser alumnos con el síndrome de Asperger o autistas, pero dedicada especialmente, como vengo repitiendo, al alumnado con carencias en habilidades sociales, hábitos y valores para lograr un ambiente adecuado en el aula y conseguir la integración total de todo el alumnado.

Proyecto destinado al alumnado de 1º curso de Educación Primaria con necesidades de mejora en valores, hábitos, destreza y habilidades sociales y a alumnos con el síndrome de Asperger o autistas.

El ajedrez en el aula es un programa que se puede iniciar desde educación Infantil, pero en mi caso lo quiero implantar en el 1º curso de educación Primaria, entre otras razones porque he estudiado para ser maestro de Primaria, y a medida que se vaya implantando pase a todos los niveles. Las actividades las organizaré como mejor crea conveniente, previa a una programación destinada a tal fin y en correlación con las demás asignaturas del curso. La implantación del ajedrez en el aula, tanto como juego o como materia curricular se debe hacer poco a poco, y siempre partiendo de los niveles inferiores hasta llegar a 6º curso como final de la educación Primaria.

En primer lugar necesito motivar al alumnado de 1º curso con la muestra de un tablero de ajedrez, para despertar el interés y la curiosidad.

Actividad 1:

Narración de un cuento. “Los dos encuentros”.

Este cuento será oral, hecho entre todos, y en el que el maestro será el guía.

Versará una vez que el alumnado domine la capacidad lingüística de lecto –escritura, que será a largo plazo, ya que son niños de primer curso, lo plasmará en su cuaderno.

El cuento se elabora a partir de una historia de juego cooperativo e interactivo donde todos los niños son protagonistas, con la finalidad de conocer el fundamento y las bases del juego del ajedrez, para de esta manera lograr el objetivo propuesto: los valores, habilidades sociales, destrezas, actitudes y hábitos para lograr la integración del alumnado y tener una clase más divertida y armónica. Intervienen en él todas las competencias básicas y las inteligencias múltiples.

El cuento está destinado a niños que por primera vez oyen hablar y participan de este tipo de juego. En un principio, aunque solamente he escogido las dieciséis piezas de que consta el juego, todos los alumnos participarán en el mismo repitiendo los personajes (las piezas) para que de esta forma toda la clase participe, es decir que habrá piezas repetidas, más peones, torres, alfiles, etc.

_ Hoy vamos a comenzar una actividad para escribir un cuento –dijo Don Esteban el maestro- que tratará sobre una competición amistosa entre dos países vecinos, unos de raza negra y otros de raza blanca y que desde muy antiguo, aunque se llevan bien, existe una ligera rivalidad entre ellos, ya que, cada uno piensa que es mejor que el otro en varios aspectos, como que los niños que mejor aprenden y que se comportan mejor son los de cada uno, o que cada uno sabe cultivar los mejores cultivos, o que sus gallinas ponen los huevos más hermosos y gustosos, o en tener los mejores soldados, etc., etc. Por lo tanto, la finalidad del cuento va a consistir en saber cuál de los dos reinos “sabe pensar mejor” para intentar resolver ese conflicto tan antiguo. Una vez que hayamos terminado de contar el cuento lo iremos escribiendo en el cuaderno – concluyó el maestro.

_Pero maestro, ¿si todavía no sabemos escribir de corrido; - interrumpió Lourdes.

_No se preocupen ustedes que todo se aprenderá a su debido tiempo – dijo el maestro. Necesito formar un grupo con 16 chicas y chicos, que serán los protagonistas del cuento.

_Yo, yo, yo, dijeron todos los chicos a la vez.

_ ¡Maestro, Dani me tiró de las trenzas ;- gritó Carmencita muy enfadada – Lleva varios días con lo mismo y ya me molesta.

_ A ver Daniel, ¿por qué haces eso, hombre? No ves que estás molestando y no dejas atender? Bueno. Pórtate bien y aprende a ser responsable y consecuente con tus acciones.

_ Pero don Esteban, ¿eso del cuento es una chorrada; – contestó Daniel con apatía y desinterés.

_ A mí también me estuvo molestando y me puso la zancadilla cuando entramos esta mañana – comentó Pedrito, el de los ojos azules.

_ Bueno. Sigamos con el cuento. Necesitamos 8 alumnos que quieran ser soldados, dos...

_ ¡Yo maestro, yo;- gritaron varios chicos y chicas.

_ ...torres, dos caballos, dos jefes importantes, un rey y su mujer la reina. - La algarabía que se formó fue impresionante. - De acuerdo, pero no me interrumpen. A ver Daniel, tú ¿qué quieres ser?

_ ¡El caballo, ja ja ja – rieron y gritaron varios chicos a la vez; - porque a veces parece uno con sus relinchos.

Los ojos de Daniel se arrasaron de lágrimas al oír tamaño insulto y la ira se le escapaba por todos lados.

_ ¡Luego me lo dices, Antoñito, que te voy a partir la cara;- se defendió Daniel.

_ A ver, a ver, chicos, hay que respetarse unos a otros y ser dueños de lo que se dice, ¡eh! Estamos en un juego en el que todos vamos a participar aunque no seamos amigos, pero sí compañeros. Ven aquí Daniel – Le llamó el maestro con cariño y sin enfado aparente.- Tú vas a ser el primero que elija lo que quiere ser.

Daniel, sin pensarlo gritó – ¡Un soldado, quiero ser un soldado; _ Y tú, Vanesa, ¿cuál te gustaría escoger a ti? – preguntó nuevamente el maestro.

Pero la niña no contestó como tantas veces hacía. Seguramente su timidez tenía alguna causa que se lo impedía. Ya hablaremos en privado, pensó el maestro. _ Bueno yo creo que también tú podrías ser un soldado, ¿te parece bien Vanesa? La niña asintió con la cabeza.

_ Yo quiero ser el rey- dijo Adolfo, un niño muy inteligente, y trabajador, pero con unas conductas muy negativas que muchas veces impedían que en la clase hubiese armonía y buen ambiente.

_ De acuerdo. ¿Y la reina? Quién quiere ser la reina?

Los chicos gritaron – ¡Alicia, maestro, que sea Alicia porque siempre está dando lecciones a todo el mundo! - Alicia también era una chica inteligente, hija de padres separados, muy mimada por ambos, pero que casi nunca quería trabajar.

_ Ahora necesitamos un chico y una chica que sean las torres que sirvan de protección a los soldados que defenderán el castillo donde vamos a vivir todos nosotros una larga temporada.

Miguel y Juana levantaron las manos al mismo tiempo sin decir ninguna palabra.

_ Bien, ustedes serán las torres. Y ahora nos hacen falta los dos caballos. En este juego es muy importante la caballería porque nos permitirá avanzar por encima de los demás... _ Carmelo y Yesica se presentaron voluntarios.

_ Pero maestro siguen faltando soldados - dijo Pablito.

Y al momento varios niños se pelearon por ser soldados.

_ ¿Qué falta?

_ Falta el rey y los jefes importantes - dijo Zulay, una niña emigrante colombiana, morena de grandes ojos negros y pelo lacio. - A mí me gustaría ser un jefe. ¿Puedo ser maestro?

_ Claro que sí. Pero nos falta otro jefe.

_ Yo maestro – dijo Luis con voz muy seria. Creo que puedo ser un buen jefe para ayudar a los demás.

_ ¡Y yo seré el rey, el jefe de todos. Ya verán como los voy a hacer trabajar y hacer cumplir las normas ja ja ja - propuso Yeray, un chico muy responsable y preocupado por los demás. _ Pero maestro Lino no ha participado.

Lino era un niño dos años mayor que el resto de la clase, y al que no le gustaba que lo tocaran, ni a él ni a sus cosas y solía permanecer aislado del grupo. Don Esteban miró al niño con tristeza al ver que no participaba, pero...!sorpresa; Lino quiso ser un soldado. Esto funciona, se dijo el maestro.

_ Ah, ¿se han dado cuenta que el cuento no tiene título? –dijo don Esteban. Pues vayan pensando en él.

Continuará...

Actividad 2:

Simular un tablero en el piso de la clase, marcado con cinta adhesiva de colores para que los chicos se muevan en él. Para que una vez que hayamos concluido con el cuento puedan moverse en él.

Actividad 3:

- Elaboración de un tablero de ajedrez con cartón y cartulinas blanca y negra.
- Con dos cartulinas, negra y blanca, divididas previamente por el maestro en cuadrículas, los alumnos las recortarán y posteriormente las pegarán encima de un cartón para darle consistencia al tablero.

Actividad 4:

- Creación de las piezas del ajedrez: un rey, la reina o dama, dos alfiles, dos torres, dos caballos y ocho peones (los soldados).
- Recortar y pintar las diferentes piezas del ajedrez. En un principio serán piezas planas con las que los niños podrán jugar y manipular y así poder diferenciarlas. Estas piezas serán facilitadas por el maestro.

Actividad 5:

Con la ayuda del tablero hecho en el suelo a los alumnos se les pondrá un folio con el nombre de la ficha que representan y entre todos se comenzará una partida para que aprendan cuales son los movimientos que corresponden a cada figura.

A medida que avancen las clases y los niveles (cursos), los maestros han de crear actividades para seguir avanzando en el juego ya que este es un juego que en un solo curso no consiguen aprender.

13-Agentes que intervendrán.

Alumnado, profesor tutor, profesorado, el centro y las familias.

14-Recursos materiales y financieros.

El material empleado va desde tableros pequeños y grandes, cuentos, estrategias, rutinas del pensamiento, etc. y siempre pensados y seleccionados para fomentar el desarrollo del pensamiento y la creatividad para que vayan aprendiendo a aprender sin darse cuenta

- Papel de empaquetar color marrón, cartón y cartulinas.
- Tizas de colores, témperas, ceras, creyones, marcadores.
- Tijeras de punta redonda y pegamento.
- Pizarra, tablón de anuncios, juegos de ajedrez.
- 3 tableros de ajedrez con sus fichas (para tenerlos como referencia).

15-Recursos didácticos/educativos.

- Láminas, libro de ajedrez, cuadernillos de ajedrez, guías.
- Libro para el profesor y fichas de trabajo para el alumno “Juega el Maestro y ganan los Niños” de Adriana Sánchez Varón. Edit. Tekman Books.
- “Ajedrez en el Aula” de Adriana Sánchez Varón. Edit. Tekman Books.

16-Recursos humanos.

- El maestro
- El alumnado
- Las familias

- El equipo directivo del centro.

17-Temporización /secuenciación.

El tiempo dedicado a las actividades de Ajedrez en el Aula será aproximadamente de 30 minutos una vez a la semana teniendo en cuenta que va dedicada a niños entre seis y siete años.

18-Seguimiento de las actuaciones.

Para las actuaciones y logros del alumnado se tomará nota semanalmente en cada sesión. Se hará mediante la observación directa y a medida que se acerque la evaluación se les revisará el estado que tiene el tablero y fichas realizados.

Durante las sesiones es el maestro el que tiene que observar como el alumnado va consiguiendo lo propuesto. Cuando realizan el cuento deben saber moverse a medida que oyen la narración. De esta manera se observa el conocimiento adquirido por el alumnado en los movimientos del cuerpo (derecha, izquierda, delante, detrás, diagonal). Además de asegurarse de que la construcción del tablero y fichas sea el adecuado para que pueda soportar las jugadas futuras.

19-Evaluación para la propuesta de cambio.

Se evaluará el uso que hace el alumnado de las experiencias artísticas como medio para favorecer su desarrollo integral. Habrá de valorarse la postura y relajación corporal, la escucha y mirada atentas, la sintonía y empatía hacia los demás y la expresión corporal. Tales elementos resultan fundamentales en la consecución paulatina del autoconocimiento y el equilibrio emocional.

También se evaluará al alumnado las situaciones tridimensionales vivenciadas, la capacidad de orientación, descripción de una ubicación espacial o un recorrido, representación espacial, situación de objetos en un plano con referentes claros y reconocimiento de las formas geométricas planas y tridimensionales más básicas en los espacios y elementos del

aula. Siendo importante valorar si el alumnado reconoce semejanzas y diferencias, y utiliza un lenguaje matemático preciso cuando emite informaciones de modo oral.

20-Sistema de evaluación propuesto en el proyecto de innovación para comprobar en qué medida se han logrado o no los objetivos propuestos.

En el proceso de la evaluación tengo que tener claro dos finalidades, una referida al maestro, ya señalada en un apartado anterior y la referida al alumnado.

El proceso evaluativo del alumnado tiene como finalidad analizar, apreciar y diagnosticar si se han ido consiguiendo los objetivos, en cuanto a la mejora y consecución de las habilidades sociales y destrezas propuestas, así como de los valores señalados para que los alumnos logren desarrollar progresivamente sus capacidades. Hay que tener en cuenta que la evaluación analiza todos los aspectos del proceso educativo: capacidades, procedimientos y actitudes, motivación e intereses... y se tiene que ajustar a los criterios de evaluación establecidos; con ello se sabrá si el alumno ha adquirido las distintas competencias correspondientes a cada contenido. La evaluación en el proceso de aprendizaje debe ser individualizada, integradora, orientadora y continua. Y comprende tres fases: inicial, formativa y sumativa, con el análisis de la práctica docente en el que las familias juegan un papel muy importante.

La evaluación es otro de los elementos fundamentales a tener muy en cuenta en el Ajedrez en el Aula. Y más que a tener en cuenta los resultados de las actividades, mejor sería conocer los cambios que demanda la realidad social; en definitiva, se trata de que el pensamiento creativo se muestre durante el juego y en el aula, puesto que aprender consiste en superar obstáculos y mejorar a partir de los errores cometidos. Tekman Books plantea la evaluación como una herramienta que persigue la oportunidad de ir valorando el grado de consecución y desarrollo de las diferentes capacidades y competencias básicas en la educación del alumnado, en la que la evaluación por parte del maestro, se entiende como una recogida sistemática de información, con la finalidad de hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje del mismo que le llevará a detectar dificultades y poder actuar para corregirlo, al mismo tiempo que es motivador del aprendizaje, tanto para el maestro como para el alumnado porque pone de manifiesto lo que se ha conseguido.

El maestro necesita saber día a día cómo se va avanzando, por eso la evaluación debe ser inicial, sumativa y formativa y si el método propuesto está dando resultados, es decir, comprender y posibilitar las rectificaciones que sean necesarias en su labor educativa analizando su práctica docente. Como dice Miguel Santos Guerra (doctor en Ciencias de la Educación y catedrático de Didáctica y Organización Escolar en la universidad de Málaga) *“la evaluación es un proceso de diálogo, comprensión y mejora”*

No hay que pensar, por tanto, que la evaluación es la que se da en el aula y se limita al control de conocimientos, sino que es mucho más que eso; es un proceso clave en el aprendizaje que implica una gran cantidad de información para el maestro con consecuencias directas sobre el alumnado, el sistema educativo, la sociedad y él mismo, con la obligación por todas las partes de implicarse y establecer mecanismos de mejora porque el objetivo es valorar la evaluación como herramienta de trabajo que ayude a gestionar con calidad los diferentes aprendizajes. Se debe promover en nuestra práctica educativa evidencias de conocimiento, de procesos y de productos para poder evaluar por competencias.

La evaluación, por tanto, tiene que ser continua, individualizada, orientadora y auténtica y llevarse a cabo en un contexto, tal y como ocurre en situaciones de la vida diaria donde el que aprende debe saber utilizar sus capacidades y destrezas para resolver los problemas que se le planteen. Es decir que con la evaluación se busca evaluar si los alumnos han sido capaces de asumir su contenido y aplicarlo a situaciones de la vida real.

Además la evaluación no solo pretende evaluar al alumnado de forma individual, sino que además lo hace de forma colectiva donde las familias también juegan un importante papel. Todo el proceso de la evaluación se lleva a cabo a través de determinados procedimientos como la observación, la autoevaluación, las rutinas del pensamiento, con la finalidad de valorar la reflexión, tanto individual como colectiva. Queda patente, por tanto, que en el proceso evaluativo intervienen las ocho competencias básicas, donde los objetivos propuestos se encuentran delimitados por metas de comprensión y por la adquisición de hábitos, valores y habilidades sociales que ayudan al maestro a desarrollar su trabajo y ver si se han conseguido los objetivos propuestos.

Por tanto, la finalidad de la evaluación consiste en comprender la naturaleza de las relaciones y prácticas de la escuela tomando las decisiones adecuadas para mejorarla y desarrollar la profesionalidad de los docentes para mejorar la realidad escolar.

21-Presupuesto. Conceptos de gasto (material fungible, reprografía, bibliografía, formación, desplazamientos, alojamientos, pagos a personal, asesoramiento técnico, etc.). Coste previsto de cada uno de los conceptos de gasto.

En principio el presupuesto no es significativo, con lo que tengan para otras asignaturas (tijeras, colores, pegamento, etc.) se pueden impartir las clases en 1º de Primaria. Las cartulinas las proporciona el centro y los cartones los pueden traer ellos de casa.

Para cursos superiores el presupuesto para este proyecto será de 10 euros, para las fichas “Ajedrez en el aula”.

Y para los 3 juegos de ajedrez de referencia 56,40 euros.

22-Conclusión y valoración personal.

Como ya expuse al comienzo de este documento, la elaboración de este proyecto conlleva un trabajo basado en el análisis, en la valoración, en la reflexión y una visión retrospectiva sobre el proceso de formación que he recibido a lo largo de mi carrera del Grado de Maestro de Educación Primaria, especialmente en la asignatura de Educación Emocional y en mi especialidad Atención a la Diversidad, así como, en mis periodos de prácticas en el aula.

El Grado en Maestro en Educación Primaria me ha enseñado a crear recursos y materiales educativos para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula, me ha permitido adquirir habilidades y destrezas en el diseño, desarrollo y evaluación de unidades de programación u otros tipos de intervención educativa así como comprender la importancia de buscar estrategias innovadoras que permitan una mejor gestión del aula, formándome a nivel pedagógico, didáctico y metodológico.

Este análisis me ha permitido comprender los objetivos didácticos de ciertas asignaturas que, de entrada no tenía muy claro por qué existían en la titulación, así como de otras que deberían ser obligatorias para todo el alumnado que curse esta titulación, como son, la educación emocional y la atención a la diversidad ya que en el aula siempre hay

heterogeneidad del alumnado, siendo esta última asignatura mi especialidad, la cual no ha sido impartida en cursos inferiores como el resto de menciones, por ejemplo: Educación Física, Inglés, Música, Francés e Innovación e Investigación curricular.

Los primeros cursos significaron un cúmulo de conocimientos que me permitieron construir los aprendizajes de manera gradual a partir de una base teórica necesaria, además de favorecer una cierta sensibilización sobre conceptos propios del mundo de la Educación Primaria.

En los cursos siguientes he desarrollado, no sólo la habilidad de aplicar estos conocimientos a mi propio aprendizaje como futuro docente, sino también de observar los resultados obtenidos y la capacidad de análisis y reflexión suficiente para impulsar los cambios necesarios para mejorar.

El Grado en Maestro en Educación Primaria me ha enseñado a crear recursos y materiales educativos para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula, me ha permitido adquirir habilidades y destrezas en el diseño, desarrollo y evaluación de unidades de programación u otros tipos de intervención educativa así como comprender la importancia de buscar estrategias innovadoras que permitan una mejor gestión del aula.

Al culminar esta etapa universitaria considero necesario remarcar la ausencia de una base teórico-práctica que enseñe a dominar las distintas técnicas de oratoria, herramienta necesaria para el docente, al margen de las estrategias que la experiencia profesional le pueda ayudar a desarrollar. Así como a ‘saber estar’ ‘saber actuar’ pues considero que un buen maestro debe actuar, hablar, ejemplificar de manera adecuada, educada y correcta. Algo que llegó a fastidiarme notablemente en mis clases presenciales fue la falta de respeto y educación de algunos compañeros hacia el profesorado y alumnado en general, era el que comieran durante las mismas y sin que los profesores les llamara la atención, así como a los que se dedicaban a hablar todo el rato, o los que estaban más pendientes del teléfono que de la clase. Cuando se trata de futuros educadores, me pongo en entredicho como pretenden educar si no son capaces de respetar las normas elementales de educación.

También he llegado a la conclusión de que dada la magnitud del TFG debería ser una asignatura anual y con un mayor número de créditos ya que hemos cursado asignaturas con mayor número de ellos que no conllevan tanto trabajo.

El propio TFG es un recurso para analizar y recoger la experiencia y evaluar la adquisición de mis conocimientos adquiridos, así como de las competencias propuestas en el título.

Considero que es necesario un gran esfuerzo, trabajo personal y actitudinal para conseguir suplir las carencias que presentan determinados alumnos que sin llegar a ser de Necesidades Educativas Especiales, sí presentan necesidades educativas en su comportamiento social, valores, destrezas, actitudes puesto que como dije anteriormente, es la base para conseguir la integración del alumnado y que todo docente debería asumir como un reto para su profesión docente.

La idea de este proyecto surgió en mis periodos de prácticas y también en los seminarios a los que asistí con los comentarios de mis compañeros. Al ver que se trabajaba el ajedrez en el aula me di cuenta de que determinados alumnos no cumplían las normas, carecían de los valores más elementales así como carencias en hábitos de trabajos y habilidades sociales que permitieran un ambiente agradable y armónico en el aula.

En el proceso de desarrollo del Trabajo de Fin de Grado, me he encontrado con algunas dificultades. Una de ellas fue el no saber en qué campo plasmar mi idea propuesta ya que no sabía si enfocarla en un proyecto de innovación o un proyecto de investigación. Una vez hablado con mi tutor, recibí la orientación adecuada y por fin pude llevarla a cabo. Otra dificultad fue ver que hay muchos trabajos sobre el ajedrez en el aula, y no tenía claro que podía yo aportar de nuevo trabajando con el ajedrez en el aula hasta que me di cuenta que con cierto alumnado podría yo llevarlo a cabo con el fin de corregir conductas negativas.

Por otro lado, he de destacar que la elaboración de este proyecto ha sido una experiencia positiva y ventajosa. De alguna manera, este trabajo ha servido para analizar la progresión, la mejora y el crecimiento personal y académico que se explicita en el trabajo. Además, he aprendido la utilidad que tiene éste, ya no sólo como algo profesional, sino también como un instrumento de organización personal y de evaluación.

Comentar que la elaboración del Trabajo Fin de Grado me ha supuesto un aprendizaje enriquecedor y útil, no solamente porque he aprendido conocimientos, sino para ser consciente y darme cuenta de la cantidad de aprendizajes, habilidades, competencias, atención a la diversidad que he recibiendo y adquirido para poder desempeñar de una manera óptima y eficaz mi papel de futuro profesional como docente, habiéndolas desarrollado durante el

período de formación en la Universidad de La Laguna y las cuales debo seguir mejorando a través del reciclaje.

23-Referencias bibliográficas.

Bibliografía

Bassedas, E. (2010). Alumnado con discapacidad intelectual y retraso del desarrollo. Barcelona: Editorial Graó.

Cabrerizo, J. y otros. (2007). Atención a la diversidad: teoría y práctica. Madrid: Pearson, Hall.

Castañeda, L. y Adell, J. (2013). “Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red”. Alcoy: Marfil.

Decroly, O. (2007). Función de globalización y la enseñanza y otros ensayos. Madrid. Biblioteca Nueva.

Gross, J. (2004). Necesidades educativas especiales en educación primaria. Madrid. Editorial Morata.

Marchesi, A.; Coll, C. y Palacios, J. (1990): Desarrollo psicológico y educación, III: Necesidades educativas especiales y aprendizajes escolares. Madrid: Alianza Psicología.

Material teórico y práctico de la asignatura Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, II. Antonio Hernández Díaz, (Universidad de La Laguna).

Reep, A. C. y Horner, R. H. (2000). Análisis funcional de problemas de conducta. Madrid: Thomson.

Salazar Varón, A. (1998). Juega el maestro y ganan los niños. Barcelona. Tekman Books.

Recursos web.

<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/09/16/ajedrez-en-el-aula-una-forma-ludica-de-aprender-a-pensar-2/>

<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/el-ajedrez-como-recurso-pedagogico/31742.html>

<http://www.ajedreznelaula.com/quienes.html>

<https://kasparovfundacionajedrez.com/blog/las-ponencias-de-j-l-jaureguiberry-y-c-monroy/>

<http://www.ajedrezenlaula.com/nuestro.html>

<http://www.mailxmail.com/curso-psicologia-ajedrez-aprendizaje-2-2/ajedrez-ninos-autismo-sindrome-asperger>

http://www.chessmagic.net/ajedrez_st/doc/2_Ajedrez_NEE_Articulo_Fernandez_Amigo.pdf

<http://es.chessbase.com/portals/0/files/images/2012/Leontxo/TBAH/El%20trastorno%20por%20déficit%20de%20atención%20con%20hiperactividad.pdf>

<http://agendadeisa.com/ajedrez-inteligencia-deportiva-en-las-aulas/>

<http://ajedrezcooperativo.blogspot.com.es/2014/02/el-ajedrez-como-recurso-didactico-para.html>