

CEIP ISLA DE TABARCA
CODI 03016183

C/ Benifallim, 4
03014 ALICANTE
Tlf: 965 936260
E-mail: 03016183@edu.gva.es



MEMORIA PROYECTO **AJEDREZ PEDAGÓGICO** 2025-2026



GENERALITAT
VALENCIANA



ÍNDICE

0. ÍNDICE

1. Justificación _____ pág

1.1. Concreción de los objetivos

2. Proyecto _____ pág

2.1 Marco teórico

2.2 Originalidad

2.3 Concreción de la metodología aplicada al proyecto.

a. Propuesta metodológica

b. Organización metodológica

2.4 Sostenibilidad: viabilidad económica, técnica y perdurabilidad

2.5 Transferencia

2.6 Participación

3. Evaluación e impacto _____ pág

2.3.1 Indicadores y criterios de evaluación

2.3.2 Instrumentos de evaluación

2.3.3 Análisis de resultados

2.3.4 Impacto / Propuesta de mejora

4 Conclusiones _____ pág

5 Presupuesto _____ pág

6 ANEXOS.

1. JUSTIFICACIÓN.

En nuestro centro somos conscientes de que se hace necesario implantar técnicas metodológicas novedosas que ayuden a nuestros alumnos a sentirse parte activa de los procesos de aprendizaje, mejoren sus procesos cognitivos, aumenten su autoestima y la confianza y sean capaces de ejercitar un tipo de actividad que favorezca el respeto mutuo y la relación e interacción entre iguales (es decir, que favorezca la socialización) así como una sana competitividad.

Todo esto se puede entender mejor si contextualizamos nuestro centro. El CEIP ISLA DE TABARCA es un centro CAES de la Zona Norte de Alicante caracterizado por tener un alumnado en riesgo de exclusión social, con una alta tasa de absentismo y desmotivación en los estudios, así como constantes problemas de convivencia. Son alumnos que provienen de familias en situación de deprivación socio-cultural, la gran mayoría de ellos sin recursos económicos. La diversidad es más que evidente ya que en el presente curso escolar, además del alumnado de etnia gitana (que es la mayoría) tenemos alumnado procedente de: Argelia, Marruecos, Siria, Mali, Senegal, Ucrania, Rumania, Italia, Sáhara occidental, El Salvador, Colombia... Muchos de estos alumnos han accedido por primera vez al sistema educativo y desconocen los idiomas oficiales.

Por todo ello, nos hemos planteado la conveniencia de utilizar herramientas que nos permitan superar todos los obstáculos a los que, pedagógicamente, nos enfrentamos diariamente y que, al mismo tiempo, supongan un estímulo positivo para nuestro alumnado. Y hemos encontrado que la herramienta que reúne todos los requisitos que estamos buscando **es el ajedrez**.

1.1. CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS.

Los objetivos los podemos clasificar en los siguientes grupos:

- a) **Objetivos de Desarrollo Sostenible:** Existen una serie de objetivos que coinciden con los de la *Agenda 2030, para el Desarrollo Sostenible adoptada por la Asamblea General de la ONU en el año 2015* ya que nuestro centro, por las características anteriormente descritas, necesita desarrollar y trabajar una serie de valores y cualidades que todavía no están íntegramente implementados y asumidos por los sectores sociales a los que pertenecen las familias del centro. Nos referimos a la **promoción integral de la persona**, entendida como la identificación y superación de aquellos factores que son la causa de su exclusión o desventaja social, la **igualdad de género**, la **justicia social**, la **igualdad de oportunidades** y la **no discriminación**. Por todo ello, los objetivos que pretendemos alcanzar dentro de este grupo son los siguientes:

- Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa.
- Promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

- Alcanzar la igualdad de géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas.

b) Objetivos de desarrollo personal, social y cívico:

- Desarrollar la inteligencia emocional y social.
- Desarrollar la autoestima y las ganas de superación y adquirir el adecuado nivel de autoconfianza.
- Aprender a asumir las consecuencias de nuestros propios actos.
- Desarrollar habilidades sociales, favoreciendo el diálogo y la resolución de conflictos.
- Aumentar el control emocional y la impulsividad.
- Incrementar la capacidad de decisión.
- Estimular la perseverancia y la autonomía en la resolución de problemas y en la ejecución de tareas.
- Fomentar la importancia de la planificación y el orden.

c) Objetivos de desarrollo intelectual:

- Incrementar la capacidad de pensamiento lógico-matemático.
- Incrementar la capacidad de razonamiento, fomentando el aprendizaje racional.
- Incrementar la capacidad y comprensión lectora.
- Aumentar la concentración y entrenar la memoria.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación.

d) Objetivos culturales y deportivos:

- Adquirir conocimientos culturales ligados al ajedrez.
- Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego.
- Aprender y desarrollar estrategias de juego.
- Socializar y fomentar el compañerismo y el respeto al contrario.
- Aceptar deportivamente el resultado de las partidas, sabiendo aceptar la victoria o la derrota.

- Promover campeonatos de ajedrez en nuestro centro así como campeonatos inter-centros con el resto de colegios de la Zona Norte que quieran participar.
- Participar en torneos escolares de ajedrez organizados tanto por la FACV, entidades municipales como por clubs de ajedrez privados.

2. PROYECTO.

2.1. Marco teórico.

A **nivel científico** se han realizado numerosos estudios e investigaciones y se ha trabajado con grupos experimentales. Dos de los estudios más representativos de las últimas décadas revelaron que el ajedrez mejora considerablemente el coeficiente intelectual, la capacidad de resolución y comprensión de problemas matemáticos, la creatividad, el pensamiento lógico, la concentración, la memoria, la lectura y la comprensión lectora entre otros muchos beneficios, motivo por el cual algunos países lo han incluido como asignatura obligatoria en sus planes de estudios (Canadá, Mexico, Armenia o Venezuela).

Por otro lado, se recomienda la inclusión del ajedrez por parte del **Parlamento Europeo** en los programas de estudio de los Países Miembros, ya que se considera un juego vehicular ideal para el desarrollo de las competencias educativas. De hecho, en el año 2015 todos los grupos parlamentarios en España aprobaron por unanimidad (cosa ciertamente llamativa) una proposición no de ley para incluir el ajedrez en todos los espacios públicos y, de manera más concreta, en los centros educativos. Se pretende así integrar el ajedrez de manera progresiva y transversal en las leyes fundamentales de Educación del Estado.

Por todo ello, nuestro centro ha decidido apostar por el ajedrez, anticipándonos a lo que creemos que, más tarde o más temprano, llegará a todas las aulas de España. El respaldo de la comunidad educativa es máximo y, por ello, nos lanzamos a poner en marcha algo en lo que sinceramente creemos, con vocación de continuidad y como seña de **identidad del centro**.

El ajedrez tiene la particularidad de que se relaciona de forma transversal con todas las áreas del curriculum. Es una herramienta novedosa (a nivel educativo) que facilita y promueve el acceso al curriculum, de forma que este acceso sea más lúdico y dinámico. Esto nos proporciona los recursos necesarios para construir, activa y responsablemente, un proyecto de vida tanto personal como social. La forma en que utilizamos nuestras actitudes, conocimientos, experiencias y habilidades, es lo que denominamos **competencias clave**.

Dentro del marco teórico del proyecto destacamos diferentes beneficios del uso del ajedrez.

El ajedrez escolar ayuda al alumno a desarrollar de una forma natural habilidades tanto de tipo cognitivas como sociales. Entre estas habilidades destacaremos las 12 siguientes:

- La memoria
- La capacidad de concentración
- La toma de decisiones y la aceptación ante el error
- La atención y reflexión
- La visión espacial de la realidad: táctica y estrategia
- La resolución de problemas
- El razonamiento lógico-matemático
- El pensamiento creativo
- La autoestima y el sentido de logro
- La capacidad crítica
- La iniciativa
- La empatía

2.2. Originalidad.

El proyecto tiene una **originalidad intrínseca** ya que no conocemos a día de hoy ningún centro educativo que se base en esta idea tan original. Cabe destacar que el contexto en el que se plantea es singular y así como los objetivos que se pretenden conseguir con el proyecto nos llevan a determinar que es una **AEE (Actuación educativa de Éxito)**. Además, se trata de trabajar con el alumnado más desfavorecido de la ciudad, con mayor desmotivación y con mayor nivel de absentismo y conflictividad, lo cual supone todavía más si cabe un reto para el centro, profesorado y comunidad educativa.

2.3. Concreción de la metodología aplicada al proyecto.

Se llevará a cabo una enseñanza activa, en la que las actividades que se propongan estarán adaptadas y tratarán de potenciar el desarrollo del nivel madurativo y cognitivo de cada alumno en cada momento, incluidos los alumnos con dificultades de aprendizaje.

La práctica didáctica partirá de un enfoque globalizador de los contenidos, trabajando diferentes competencias, objetivos, contenidos, actitudes y procedimientos de un modo interdisciplinar y en un contexto lúdico. La idea no es sólo enseñar a jugar al ajedrez sino acceder al currículo utilizando el ajedrez.

Se promoverá el interés, la responsabilidad y el esfuerzo en el logro del trabajo bien realizado de diferentes modos.

La agrupación de los alumnos será flexible, variará en función del tipo de actividad, pudiendo ser: individuales, por pareja, en grupo reducido o el grupo aula. Por tanto, se fomentará el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo, especialmente en parejas y a nivel de gran grupo. Para jugar una partida de ajedrez es esencial otra persona, además de la especial significación que tiene el momento de después de la partida, en el que se comparten los diferentes puntos de vista de las jugadas más relevantes.

Contenidos a tratar en el proyecto.

Existen una serie de contenidos sobre el ajedrez a desarrollar a lo largo del curso escolar. Los contenidos van divididos por cursos escolares y ciclos, son los siguientes:

NIVEL	CONTENIDO
1 er CICLO (1º y 2º curso)	1. El tablero
	2. Las fichas
	3. Peón
	4. Torre
	5. Alfil
	6. Rey
	7. Caballo
	8. Dama
	9. Juegos de ajedrez
2º CICLO (3º y 4º curso)	1. El tablero
	2. Las fichas
	3. Peón
	4. Torre
	5. Alfil
	6. Rey



	7. Caballo
	8. Dama
	9. Juegos de ajedrez
	10. Movimientos especiales.
	11. Estrategia básica y normas.
3 ^{er} CICLO (5º y 6º Curso)	1. El tablero
	2. Las fichas
	3. Peón
	4. Torre
	5. Alfil
	6. Rey
	7. Caballo
	8. Dama
	9. Movimientos especiales.
	10. Estrategia (aperturas y finales).
	11. Torneos

2.4. Sostenibilidad: viabilidad económica, técnica y perdurabilidad.

Para la viabilidad del proyecto es necesaria la reposición de materiales que y la adquisición de recursos de calidad para ayudar al alumnado y al profesorado llevar a cabo las actividades con una calidad educativa.

Se necesita una **inversión mínima** para poder llevarse a cabo. No es necesario contar con un lugar físico determinado, ya que se puede jugar en cualquier parte así como tampoco es necesario ningún tipo de equipación específica. Únicamente se trata de tener a nuestro alcance un tablero y unas piezas de ajedrez, aunque dadas las características del proyecto también será necesario disponer de relojes, libros de consulta y material para explicaciones grupales así como algún tipo de juego lúdico que ayude a al alumnado a familiarizarse con el juego.

El **material necesario** para trabajar será el siguiente:

- Tableros de ajedrez y sus piezas.
- Mural enrollable magnético.
- Relojes.
- Tableros gigantes.
- Fichas y fotocopias a color y blanco y negro.
- Libros sobre enseñanza de ajedrez.

Existe un presupuesto para cada curso escolar de reposición e implementación de materiales. Ver anexo.

2.5. Transferencia.

En cuanto a la transparencia del proyecto es fundamental la difusión y promoción del mismo en el centro escolar. La idea es llegar al mayor número de alumnos/as en el trabajo de enseñanza – aprendizaje a través del Ajedrez. La difusión del proyecto comienza con la presentación del proyecto a toda la comunidad educativa (claustro, familias y alumnado).

En todo momento, el proyecto busca actividades de promoción del ajedrez como son: cartelería, figuras gigantes, actividades deportivas (Xecball), torneos intercentros, pancartas y publicidad del ajedrez.

2.6. Participación.

En cuanto a la participación en el proyecto de ajedrez, los destinatarios del proyecto son los alumnos/as que se establece en los siguientes grupos:

CURSO	EDAD	Nº ALUMNOS/AS
1º A Y B	6-7 años	36
2º A Y B	7-8	40
3º	8-9	18
4º A Y B	9-10	42
5º A Y B	10-11	43
6º A Y B	11-12	38

El presente proyecto de Escuela de Ajedrez tiene como principales destinatarios a los alumnos que cursan:

- **Educación Primaria en todos sus cursos y ciclos (6-12 años).**

Por otro lado la participación se realiza mediante las sesiones que imparten docentes con conocimientos en ajedrez. Las sesiones que se imparten tienen una duración de 45 minutos. Existe un apoyo en todas las sesiones de "Ajedrez inclusivo". Además, cabe destacar que se realizan con una frecuencia de una vez a la semana por curso.

Por otro lado, cabe destacar que existen otras personas y organismos que participan en el proyecto de ajedrez:

- Los **maestros y maestras** del centro que quieran apostar por una herramienta pedagógica novedosa y motivadora que les permita introducir cambios metodológicos para lograr un aumento del rendimiento académico de sus alumnos.
- El **equipo directivo** del centro, que apoyó desde el inicio esta idea y que pretende poner en práctica, a través de este proyecto, una de sus máximas apuestas por la renovación pedagógica del colegio.
- El **AMPA** del centro, de muy reciente creación aunque no por ello menos preocupada por apoyar cualquier iniciativa que implique mejorar el centro.
- El **Club Ajedrez Alicante**, con profesores que vendrán al centro a impartir clases de ajedrez extraescolar.

3. Evaluación e impacto.

El proyecto requiere una evaluación por parte del centro a corto y largo plazo. El objetivo de esta evaluación es valorar el impacto que tiene el ajedrez en el centro y de qué manera está implementando beneficios para toda la comunidad educativa.

3.3.1 Indicadores y criterios de evaluación.

Los **criterios de evaluación** serán los siguientes:

- Comprobar el grado de consecución de los objetivos que inicialmente nos habíamos planteado alcanzar.
- Analizar las actividades que hemos llevado a cabo y en qué medida dichas actividades han contribuido a alcanzar dichos objetivos.
- Valorar los recursos tanto humanos como materiales que se hayan empleado y evaluar su eficacia.
- Conocer la valoración de la comunidad educativa (feedback).

Los **indicadores de logro** serán los siguientes:

- Conoce y practica el ajedrez de manera autónoma.
- Muestra una actitud receptiva hacia el aprendizaje del ajedrez.
- Resuelve diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas.
- Aplica las nociones fundamentales en sus diferentes partidas de ajedrez.
- Conoce las posibilidades, limitaciones, características y valor de cada pieza que conforma el tablero de ajedrez.
- Muestra una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.
- Utiliza los conocimientos adquiridos para acceder a los diferentes contenidos que conforman el currículo oficial.

3.3.2 Instrumentos de evaluación.

Tanto para evaluar el proyecto como para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado se han elaborado diferentes instrumentos de evaluación:

Para el proceso de E-A:

- Diana evaluación alumnado.
-

Para la evaluación del proyecto:

- **Cuestionario evaluación.**
- **Diana evaluación profesorado.**

3.3.3 Análisis de resultados.

3.3.4 Impacto / Propuesta de mejora.

4. Conclusiones.

En conclusión, este proyecto demuestra que el ajedrez no es únicamente un juego de estrategia, sino una herramienta pedagógica de alto valor. Su implementación fomenta el pensamiento crítico, mejora la capacidad de concentración y potencia la toma de decisiones, convirtiéndose en un aliado transversal para el rendimiento académico.

Además, promueve valores esenciales como la disciplina, la responsabilidad ante los propios errores y el respeto al contrincante.

Nuestro proyecto es una manera de acercar el ajedrez al alumnado en la educación, es una seña de identidad, una manera de pensar, esta tarea requiere una gran destreza y pericia por parte de todo el profesorado para sacar lo mejor de cada alumno/a.

En el CEIP Isla de Tabarca tenemos claro que este proyecto confirma que el ajedrez actúa como un potente 'gimnasio mental'. Su enseñanza escolar o personal no solo genera diversión, sino que contribuye significativamente a la mejora del aprendizaje, la estructuración del pensamiento lógico y el desarrollo emocional, preparando mejor nuestro alumnado para los retos futuros que se les presente en su vida.

5. Presupuesto.

El centro cuenta con dinero que se aporta anualmente al proyecto del centro donde se han comprado entre otros materiales los siguientes:

- Aportación del centro _____ 600 euros.
- PIE 1000 euros.

6. ANEXOS.

ANEXO I: MATERIALES DIDÁCTICOS REALIZADOS EN EL CENTRO.





**GENERALITAT
VALENCIANA**



C.P. ISLA DE TABARCA

CODI 03016183

C/ Benifallim, 4

03014 ALICANTE

Tlf: 965 24 07 41

E-mail: 03016183@centres.cult.gva.es

APROBADO EN CONSEJO ESCOLAR 3/07/2026

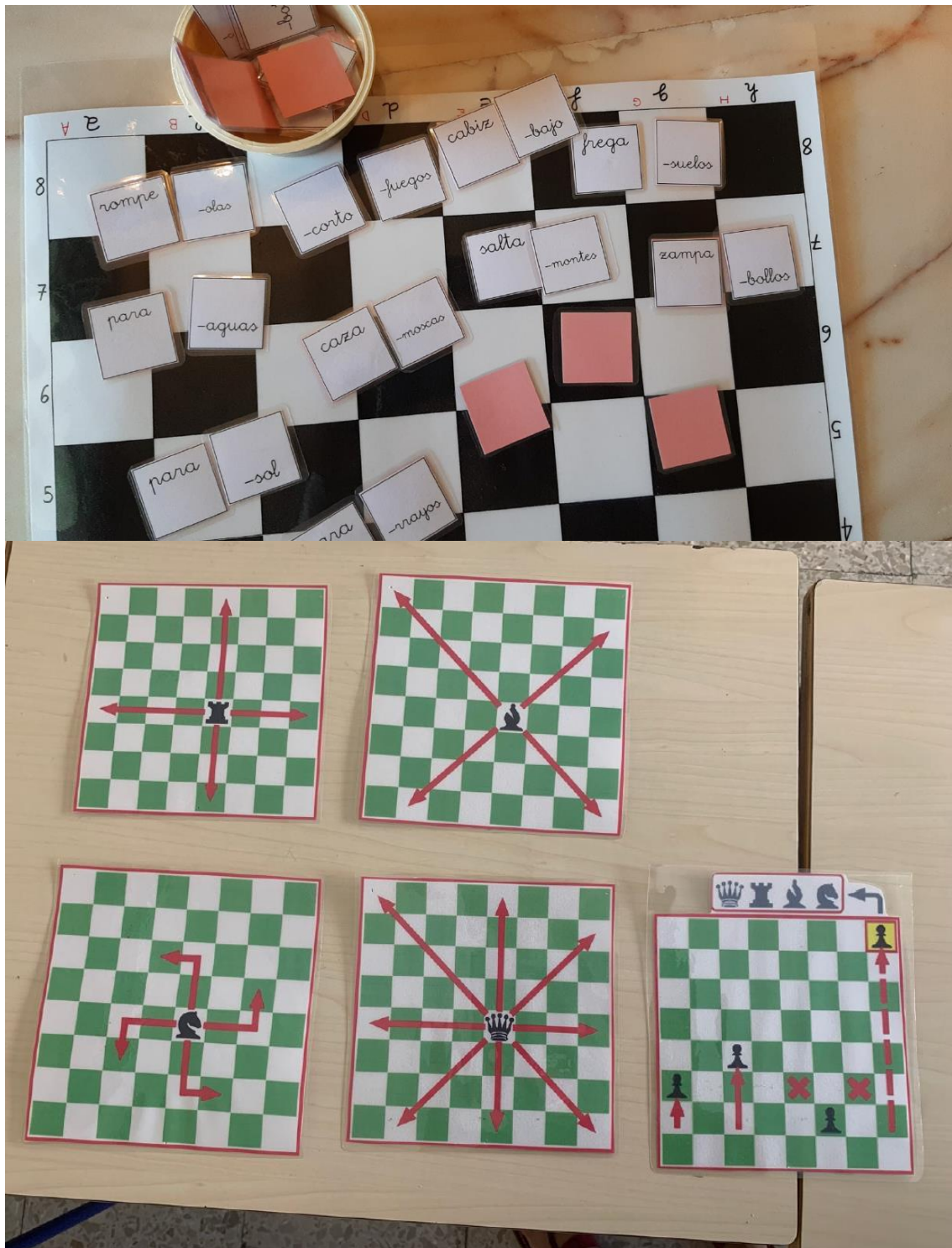


GENERALITAT
VALENCIANA



C.P. ISLA DE TABARCA
CODI 03016183

C/ Benifallim, 4
03014 ALICANTE
Tlf: 965 24 07 41
E-mail: 03016183@centres.cult.gva.es





GENERALITAT
VALENCIANA



C.P. ISLA DE TABARCA
CODI 03016183

C/ Benifallim, 4
03014 ALICANTE
Tlf: 965 24 07 41
E-mail: 03016183@centres.cult.gva.es



ANEXO II: ACTIVIDADES

APROBADO EN CONSEJO



GENERALITAT
VALENCIANA



C.P. ISLA DE TABARCA
CODI 03016183

C/ Benifallim, 4
03014 ALICANTE
Tlf: 965 24 07 41
E-mail: 03016183@centres.cult.gva.es





GENERALITAT
VALENCIANA



C.P. ISLA DE TABARCA
CODI 03016183

C/ Benifallim, 4
03014 ALICANTE
Tlf: 965 24 07 41

E-mail: 03016183@centres.cult.gva.es



«La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo».

Emanuel Lasker, Campeón del Mundo de 1894 a 1921.