

PROYECTO INTERDISCIPLINAR

para 1º de ESO:

AJEDREZ MULTIDISCIPLINAR

EN EL AULA



Proyecto Interdisciplinar: **Ajedrez Multidisciplinar en el aula.**

Índice.

- 1** Justificación del proyecto.
- 2** Principios pedagógicos, competencias clave y específicas.
- 3** Saberes básicos. Temporalización y secuenciación.
 - 3.1 Iniciación al ajedrez.
 - 3.2 Lecturas ajedrecísticas.
 - 3.3 Matemáticas y Ajedrez.
- 4** Evaluación.
- 5** Profesorado con atribución docente que impartirá el proyecto y recursos disponibles.
- 6** Proyecto sostenible.
- 7** Relación con otros programas y proyectos que se desarrollan en el centro.

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

En los últimos tiempos, el Ajedrez se viene consolidando como un recurso eficaz para la Innovación Educativa y es considerado por cada vez más docentes un aliado pedagógico, por su aplicación lúdica e interdisciplinar en el aula.

El Ajedrez, con más de 1.500 años de historia documentada, es mucho más que un juego, y desarrolla en quien lo practica un **espíritu crítico a través del análisis, la reflexión y el intercambio de opiniones**.

En 2012, el Parlamento Europeo emitió una declaración solicitando a los Estados miembros que apoyaran la introducción del programa “Ajedrez en la Escuela” en sus sistemas educativos. En febrero de 2015, el Congreso de los Diputados, a través de la Comisión de Educación y Deporte, aprobó, por unanimidad, una Proposición no de Ley que insta al Gobierno, en colaboración con las Comunidades Autónomas, y en el ejercicio de las competencias que les son propias, a **“promover que las Administraciones Educativas y los centros incluyan la práctica del Ajedrez en su oferta educativa”**.

Tal y como se establece en la normativa actual en Andalucía, los Proyectos Interdisciplinares propios de los centros estarán definidos en base a los siguientes fines y características:

- Los proyectos interdisciplinares tendrán un carácter eminentemente práctico.
- Los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, podrán configurar proyectos interdisciplinares buscando la continuidad y coherencia entre ellos, de manera que se adapten a las características del contexto, y a las necesidades del alumnado.

Es por ello, que este proyecto interdisciplinar que se presenta para el primer ciclo de ESO podrá configurarse para darle continuidad en segundo ciclo si así se estima oportuno en un futuro.

Con este proyecto interdisciplinar pretendemos introducir de manera transversal el ajedrez en el proceso de aprendizaje de nuestro alumnado, adaptándolo a las características del centro y de nuestros grupos, respetando las programaciones de cada una de nuestras materias, flexibilizando o enriqueciendo sus contenidos a través del ajedrez como herramienta pedagógica.

El ajedrez se convertirá pues en una opción más para trabajar en el aula, tratando valores como el respeto y la reflexión; muestra al alumno a hacerse responsable de sus decisiones y errores, y lo invita a analizar diversas estrategias, a adaptarse a los cambios... a darse cuenta que es capaz (dentro y fuera del tablero) y, con ello, se reforzará su autoestima.

2. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS, COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS.

El currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía ordena los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el Decreto 102 para ESO en Andalucía, se indican, entre otros, los siguientes Principios Pedagógicos:

- a) La **lectura** constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva **educación inclusiva**, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado.

h) Atendiendo a lo recogido en el Capítulo I del Título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la **diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres**.

i) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así **habilidades y destrezas de razonamiento matemático**.

Este proyecto interdisciplinar está diseñado atendiendo a las características del centro, su entorno y alumnado, para contribuir con estos principios pedagógicos.

Teniendo en cuenta los Objetivos como los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las **competencias clave**, y éstas, como los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Éstas se concretan en competencias específicas, entendidas éstas como los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito.

En el Anexo del borrador del proyecto de Decreto para ESO en Andalucía, se indica el **perfil competencial del alumnado al término del segundo curso de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y Perfil de salida al término de la Enseñanza Básica**.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas están vinculados a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en estos perfiles, y son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Con este proyecto interdisciplinar de ajedrez en el aula se integran conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que favorecen el desarrollo de las competencias, entre las que destacamos:

- **Competencia en comunicación lingüística.**

Numerosos estudios científicos demuestran que la práctica del ajedrez favorece la comprensión lectora, en tanto que, en el juego, al igual que ocurre cuando leemos, coexisten distintos significantes (piezas de diferente color, tamaño y valor, que vendrían a ser las letras) y múltiples significados (la conjunción de elementos o piezas ofrecen en el tablero un significado posicional, como ocurre con la formación de las palabras).

El trabajo de la lectura a través del ajedrez contribuirá al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL), que constituye la base del aprendizaje y es vehículo canalizador del desarrollo competencial en todas sus facetas. Así, se colaborará de forma directa por su relevancia para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita y para interactuar de una manera adecuada y creativa en múltiples contextos sociales y culturales.

En las actividades que se podrán plantear en el aula, a través de la lectura o audición de textos, y de las actividades de expresión oral y escrita, se integrarán en el desarrollo curricular los siguientes temas transversales a lo largo del curso:

1. Prevención y resolución pacífica de conflictos.
2. Tolerancia y reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural.
3. Valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
4. Convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, evitando actitudes racistas, xenófobas y sexistas.
5. Prevención de la violencia.
6. Igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
8. Desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.
9. Valores que sustentan la paz, la justicia, la libertad y el respeto a los derechos humanos.
12. Vida activa y saludable.
13. Situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las tecnologías de la información y comunicación.
14. Educación cívica y democrática.

En particular, en las Competencias Específicas:

Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CCL5, CP2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC3, entre los que destacamos:

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud reflexiva textos orales, escritos, signados o multimodales de relativa complejidad correspondientes a diferentes ámbitos personal, social y educativo, participando de manera activa e intercambiando opiniones en diferentes contextos y situaciones para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, siguiendo indicaciones, información procedente de diferentes fuentes y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera creativa, valorando aspectos más significativos relacionados con los objetivos de lectura, reconociendo y aprendiendo a evitar los riesgos de desinformación y adoptando un punto de vista crítico y personal con la propiedad intelectual.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, identificando y aplicando estrategias para detectar usos discriminatorios, así como rechazar los abusos de poder, para favorecer un uso eficaz y ético de los diferentes sistemas de comunicación.

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

El ajedrez contribuye a aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos marcos. Mediante la práctica del ajedrez se desarrollan aspectos cognitivos que está muy relacionados con el abordaje de las matemáticas y de la ciencia en general, como lo son las capacidades de cálculo y concentración, así como la detección de patrones y toma de decisiones.

El juego-ciencia integra un espacio (el tablero), un material (piezas) y un tiempo (secuencia de jugadas y turnos) que permite que el docente pueda plantear problemas que el alumno/a debe resolver con eficacia.

En particular, en las Competencias Específicas:

Aplicar, en problemas de contextos cercanos de la vida cotidiana, herramientas y estrategias apropiadas, como pueden ser la descomposición en problemas más sencillos, el tanteo, el ensayo y error o la búsqueda de patrones, que contribuyan a la resolución de problemas de su entorno más cercano.

Obtener las soluciones matemáticas en problemas de contextos cercanos de la vida cotidiana, activando los conocimientos necesarios, aceptando el error como parte del proceso.

Comprobar, mediante la lectura comprensiva, la validez de las soluciones obtenidas en un problema comprobando su coherencia en el contexto planteado y evaluando el alcance y repercusión de estas soluciones desde diferentes perspectivas: igualdad de género, sostenibilidad, consumo responsable, equidad o no discriminación.

Reconocer patrones en la resolución de problemas sencillos, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples, facilitando su interpretación computacional y relacionando los aspectos básicos de la informática con las necesidades del alumnado.

Reconocer y usar las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas de los bloques de saberes formando un todo coherente, reconociendo y utilizando las conexiones entre ideas matemáticas en la resolución de problemas sencillos del entorno cercano.

Realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos sencillos, aplicando conocimientos y experiencias previas y enlazándolas con las nuevas ideas.

Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada, analizando sus limitaciones y buscando ayuda al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.

Colaborar activamente y construir relaciones saludables en el trabajo de las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, iniciándose en el desarrollo de destrezas: de comunicación efectiva, de planificación, de indagación, de motivación y confianza en sus propias posibilidades y de pensamiento crítico y creativo, tomando decisiones y realizando juicios informados.

Estas competencias específicas se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD2, CPSAA4, CC3, CE3, entre los que destacamos:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas.

STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible.

Competencia personal, social y de aprender a aprender.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del ajedrez en el aula desarrolla las habilidades sociales del alumnado, mejorando su relación con el entorno y favoreciendo el diálogo y la resolución de conflictos desde el asertividad. El respeto por “el contrario” y las normas a cumplir también favorecen su relación con su entorno, dentro y fuera del tablero.

Aprender a aprender está muy relacionado con el desarrollo del juego; ayuda al alumno a organizar su tiempo y estrategia para conseguir un objetivo a través de su propio aprendizaje, jugada tras jugada, partida tras partida.

Cada movimiento que realice el alumno supone un problema al que debe enfrentarse, por lo que estimula a lo largo de las partidas la creatividad y la inteligencia, ayudándole a organizar su tiempo y estrategia para conseguir el mejor resultado posible basándose en la experiencia y aprendiendo de sus propios errores.

Se relaciona, entre otros, con el descriptor operativo:

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

3. SABERES BÁSICOS. TEMPORALIZACIÓN.

Entendidos los Saberes básicos como los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas, los trabajaremos vinculados a:

3.1 Iniciación al ajedrez.

A continuación, se hace una propuesta a trabajar en los diferentes trimestres, aunque la secuenciación y temporalización se podrá adaptar atendiendo a las características del grupo a lo largo del curso.

<u>Bloque 1: Iniciación al ajedrez.</u>	<u>Bloque 2: Perfeccionamiento</u>	<u>Bloque 3: Perfeccionamiento</u>
<u>Primer trimestre.</u>	<u>(I). Segundo trimestre.</u>	<u>(II). Tercer trimestre.</u>
1.- El Ajedrez y sus componentes. El Peón. 2.- El Alfil, el Caballo y la Torre. 3.- La Dama, el Rey, el enroque. Algunos errores iniciales. 4.- Jaque y jaque mate. Algunos mates sencillos: el mate del Pastor. 5.- El mate con dos Torres. El mate con la dama. El rey ahogado. Las tablas. 6.- La notación algebraica.	7.- La importancia de cada pieza. 8.- La doble amenaza. El jaque doble. 9.- Finales de peones. 10.- Mate en dos y en tres. Mate con dos alfiles. 11.- El plan.	12.- La clavada. ¿Cómo evitarla? 13.- El ataque a la descubierta. El jaque a la descubierta. 14.- Las piezas recargadas. 15.- La desviación de la defensa. 16.- El ataque en 7ª y 8ª líneas. 17.-Varios temas unidos

3.2 Lecturas ajedrecísticas.

Entre otros, se podrán trabajar artículos periodísticos de D. Manuel Azuaga para el Diario Sur de Málaga (en su sección Cuentos, Jaques y Leyendas):

- El ajedrez jondo de Morente.
- Vera Menchik, la mujer que dio jaque al machismo.
- John Wayne sobre un caballo... de ajedrez.
- Al otro lado del tablero, donde las máquinas piensan.
- Fútbol y ajedrez, tan lejos, pero tan cerca.

Otro de nuestros bancos de recursos para llevar a cabo, entre otras, estas actividades de lectura, puede ser la web de nuestro centro:

<https://iesmonterrosotic.wixsite.com/auladjaque>

El enlace puede encontrarse en la página de inicio de nuestro centro, en el apartado Páginas del centro, en Nuestro ajedrez en el aula.

Los **saberes básicos** que se trabajarán a través de estas actividades recogidas en las situaciones de aprendizaje que se desarrollarán a lo largo del curso, serán:

Comunicación oral: escuchar y hablar.

Escuchar.

- El lenguaje como sistema de comunicación e interacción humana.
- Comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con el ámbito de uso: ámbito personal, académico y social, atendiendo especialmente a la presentación de tareas e instrucciones para su realización, a breves exposiciones orales y a la obtención de información de los medios de comunicación audiovisual.

Hablar.

- Conocimiento y uso progresivamente autónomo de las estrategias necesarias para la producción y evaluación de textos orales.

Comunicación escrita: leer y escribir.

Leer.

- Lectura, comprensión, interpretación y valoración de textos escritos de ámbito personal, académico y social.
- Actitud reflexiva, sensible y crítica ante la lectura de textos que supongan cualquier tipo de discriminación.

3.3 Matemáticas y Ajedrez.

Relacionado con las Matemáticas, podremos trabajar en nuestras situaciones de aprendizaje con actividades, como por ejemplo:

- Valor nominal y relativo de las piezas.
- Potencias y ajedrez: historia del Rey y el Mendigo.
- El tablero de ajedrez y el plano cartesiano.

Así, los **saberes básicos** que se tratarán son:

Sentido numérico.

MAT.3.A.2.1. Números grandes y pequeños: la notación exponencial y científica y el uso de la calculadora.

MAT.3.A.3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.4.4. Patrones y regularidades numéricas.

Sentido de la medida.

MAT.3.B.1.1. Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: reconocimiento, investigación y relación entre los mismos.

MAT.3.B.2.4. La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios.

Sentido algebraico.

Estos tres primeros, para trabajar la notación algebraica, el valor numérico y el reconocimiento de patrones.

MAT.3.D.1.1. Patrones, pautas y regularidades: observación y determinación de la regla de formación en casos sencillos.

MAT.3.D.2.2. Estrategias de deducción de conclusiones razonables a partir de un modelo matemático.

Sentido espacial.

En relación al plano cartesiano.

MAT.3.C.2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas geométricas y otros sistemas de representación para examinar las propiedades de las figuras geométricas.

MAT.3.C.4.2. Relaciones geométricas en contextos matemáticos y no matemáticos (arte, ciencia, vida diaria...).

Sentido estocástico

En relación al estudio de la incertidumbre y toma de decisiones adecuadas.

MAT.3.E.3.3. Estrategias de deducción de conclusiones a partir de una muestra con el fin de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas.

Sentido socioafectivo

En relación con el desarrollo de buenas actitudes hacia el estudio; fomento de la curiosidad, la iniciativa; transformación del error en oportunidad de aprendizaje; ...

MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.

MAT.3.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.

MAT.3.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.

MAT.3.F.2.2. Conductas empáticas y estrategias de la gestión de conflictos.

MAT.3.F.3.1. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.

MAT.3.F.3.2. La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

Será aconsejable el trabajo de los conocimientos básicos del juego del ajedrez, así como de las actividades relacionadas con las competencias lingüística (a través de la lectura comprensiva) y matemática, en cada trimestre. Todo ello se adaptará a las características del grupo.

4. EVALUACIÓN.

Entendemos los Criterios de Evaluación como los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Para la evaluación del alumnado utilizaremos diferentes instrumentos en las diversas situaciones de aprendizaje, a través de los cuales observaremos y mediremos el grado de desarrollo de los criterios de evaluación.

La evaluación del aprendizaje de los alumnos constituye un proceso continuo, personalizado e integrador, por lo que se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- El trabajo diario desarrollado por el alumnado. Realización de ejercicios, resolución de problemas, habilidades tácticas, que favorezcan las destrezas vinculadas a la materia.
- El trabajo cooperativo: facilita la implicación del alumnado, permite desarrollar las competencias lingüística, social y cívica a través de la interacción, y propicia la creación de un clima adecuado para la autoevaluación y coevaluación.
- Las presentaciones/trabajos y las exposiciones. Se procurará que a lo largo del curso todo el alumnado realice en el aula al menos una presentación. El contenido de estos trabajos será relativo, bien en relación del ajedrez con otras disciplinas (ajedrez y matemáticas, ajedrez en la historia, la mujer en el ajedrez, ajedrez en el arte, ajedrez e idiomas, etc.), o bien a aspectos relacionados con la propia historia del ajedrez (sus orígenes y evolución, ajedrecistas famosos, partidas famosas, etc.).

Para la evaluación se tendrán en cuenta las consideraciones anteriores, lo establecido en el documento de Aspectos Generales y se podrán utilizar rúbricas de evaluación propuestas en el Anexo 1 de la Programación del Departamento de Matemáticas; una propuesta para evaluar el trabajo cooperativo de cada alumno podría ser:

Trabajo cooperativo individual *	Excelente (9-10) ⁴	Bien (6-8) ³	Aceptable ²	No conseguido (1-4) ¹	Absentist ⁰
Colaboración activa en clase 25%	Siempre participa con mucho entusiasmo e interés.	La mayor parte del tiempo participa con interés.	A veces participa, otras veces no.	Apenas quiere participar en la actividad propuesta con el grupo.	
Calidad de la interacción Escucha activa y favorece inclusión 25%	Ha sabido respetar siempre la opinión y puntos de vista de los demás compañeros del grupo y profesora.	Ha sabido escuchar y respetar en la mayoría de las ocasiones las opiniones de los demás y se ha implicado.	Ha sabido escuchar las opiniones de los demás aunque no siempre los ha tenido en cuenta.	No ha sabido escuchar las opiniones de los demás miembros del grupo/profesora, o sin implicarse nada.	
Trabajo de calidad Piensa de forma crítica y autónoma 25%	Ha desarrollado un trabajo de muy buena calidad.	Ha desarrollado un trabajo de calidad.	El trabajo no se lo ha tomado del todo en serio; ha necesitado ser rehecho, corregido o guiado en algún momento por otros miembros del grupo o la profesora, por no actuar con pensamiento crítico ni creativo.	No se ha tomado el trabajo en serio.	
Comunicación Comunicación efectiva 25%	Cuando se comunica con sus compañeros, lo hace de forma efectiva y asertiva, mostrando lo que quiere con educación y respeto.	Cuando se comunica con sus compañeros, lo hace de forma efectiva y asertiva, mostrando lo que quiere con educación y respeto.	Cuando se comunica con sus compañeros hay alguna falta de respeto o brusquedades, o bien no se comunica apenas.	Cuando se comunica con sus compañeros hay bastantes faltas de respeto o brusquedades, o bien no se comunica de ninguna forma.	

5. Profesorado con atribución docente que impartirá el proyecto y recursos disponibles.

Este proyecto interdisciplinar, propuesto desde el Departamento de Matemáticas, tiene miembros que, además, han participado en el programa para la innovación educativa aulaDjaque en años anteriores. Es por ello que éstos tendrán la oportunidad de desarrollar este proyecto. Además, el profesorado participante en aulaDjaque en nuestro centro viene perteneciendo a varios departamentos didácticos, por lo que también sería posible contar con estos docentes, atendiendo a la organización de enseñanzas del centro para el Curso 25_26.

En cuanto a los recursos disponibles, en los años que el programa lleva desarrollándose en el centro se ha adquirido material (tableros, piezas, tableros grandes imantados para explicaciones, juegos de cartas para ajedrez, Ocachess, Solitarie), etc.

Además, en nuestro centro, tenemos nuestra propia web, con la posibilidad de encontrar material de lectura, para abordar las matemáticas y otras materias a través del ajedrez, vídeos, y noticias de dentro y fuera de nuestro centro en el blog.

<https://iesmonterrosotic.wixsite.com/auladjaque>

6. Acreditación de que la incorporación del proyecto propuesto a la oferta educativa es sostenible.

Este proyecto interdisciplinar es sostenible y asumible con los recursos humanos y materiales de que dispone el centro docente, sin ello implicar aumento de plantilla del mismo por su implantación. Estas dos vertientes se cogen de la mano de la lectura y forman un proyecto interdisciplinar para garantizar el desarrollo integrado de todas las competencias de la etapa y la incorporación de los principios pedagógicos recogidos en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

7. Relación con otros programas y proyectos que se desarrollan en el centro.

Este proyecto, originalmente vinculado al programa aulaDjaque, también cobra su sentido interdisciplinar al poder ser relacionado y trabajar a través de él con otros programas y proyectos que se desarrollan en el aula, teniendo en cuenta los conocimientos, destrezas y actitudes que se trabajan a través de los saberes básicos relacionados con la lectura, la aplicación en Matemáticas, así como con el noble juego del ajedrez y las capacidades que favorece su estudio y práctica lúdica.

Este proyecto interdisciplinar está vinculado, entre otros, con el Plan para el Fomento del Razonamiento Matemático, Plan de Lectura, Plan de Igualdad y Coeducación, y Programa Escuela 4.0.