



PROGRAMACIÓN ANUAL - AÑO ESCOLAR 2024

A. DATOS INFORMATIVOS:

I.1.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. "Algarrobos"
I.2.	NIVEL	: Primaria
I.3.	CICLO	: IV
I.4.	ÁREA	: Ajedrez
I.5.	GRADO/AÑO	: 3° A y B
I.6.	SECCION	: A y B
I.7.	LUGAR	: Pimentel
I.8.	DIRECTOR ACADÉMICO	: Mg. Manuel Enrique Vera Vera.
I.9.	COORDINADOR NIVEL	: Dr Víctor Burga Vargas
I.10.	DOCENTE	: Prof. José Iván Reluz Barturén

B. PERFIL DE EGRESO:

El estudiante se reconoce como persona valiosa y se identifica con su cultura en diferentes contextos.

El estudiante propicia la vida en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y deberes de nuestro país y del mundo.

El estudiante practica una vida activa y saludable para su bienestar, cuida su cuerpo e interactúa respetuosamente en la práctica de distintas actividades físicas o deportivas.

El estudiante aprecia manifestaciones deportivas para comprender el aporte a la cultura y a la sociedad, y busca proyectos deportivos en que participar para comunicar sus ideas.

C. DESCRIPCIÓN GENERAL:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE
	DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
1	Participa construyendo interpretaciones sobre el origen y la importancia del ajedrez como juego, deporte, arte, ciencia e instrumento educativo que complementa su personalidad valorando opiniones suyas y de sus compañeros.
2	Organiza y compara los movimientos de avance, captura y especiales de las piezas en la geografía del tablero de ajedrez empleando diversas estrategias de solución justificando sus procedimientos y resultados.
3	Evalúa posiciones características de amenazas, ataques, jaques y jaque mate al Rey adversario analizando las posibles soluciones en los problemas que se presenten e infiriendo conclusiones para tomar decisiones adecuadas.
4	Resuelve situaciones problemáticas de ejercicios tácticos y estratégicos que implican la recopilación, procedimientos y valoración de los conocimientos adquiridos para inferir conclusiones y resolverlos de manera óptima en partidas jugadas.



D. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS.

TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTOS O EVIDENCIAS
Unidad 1: Convivamos en armonía Let's live in harmony! Del 04/03 al 13/04 6 semanas	En nuestro colegio los estudiantes tienen una limitada práctica de habilidades sociales, En ese sentido, necesitan un aula acogedora y organizada según sus necesidades y preferencias, donde se sientan cómodos, compartan con alegría y practiquen comportamientos solidarios y respetuosos. Para lograr esto, primero los estudiantes realizarán actividades para conocerse unos a otros, luego, planificarán cómo organizar su aula en sectores y conformarán equipos de trabajo para llevar a cabo sus ideas. Además, establecerán normas de convivencia y responsabilidades. Por ello, los niños se organizarán para trabajar de forma armoniosa y autónoma, para un óptimo aprendizaje.	C ₁ : Participa construyendo interpretaciones sobre el origen y la importancia del ajedrez como juego, deporte, arte, ciencia e instrumento educativo que complementa su personalidad valorando opiniones tuyas y de sus compañeros.	Reconoce el origen, historia y la distribución geográfica del ajedrez. Valora el ajedrez como juego que reporta beneficios en el desarrollo personal y social. Cuestiona éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas	1. Exponen algunas hipótesis sobre el origen del ajedrez 2. identifican en un mapamundi, el país India y el continente Asia, como lugares del origen del ajedrez. .4. Identifica 3 beneficios que el estudio y práctica del ajedrez ofrece al desarrollo personal. 5. Valora las características que tiene el ajedrez como juego y como deporte.	1. La Historia del ajedrez 2. Ventajas del estudio y práctica del ajedrez.	Reconoce la historia y geografía del origen del ajedrez Identifica tres beneficios que reporta el estudio y práctica del ajedrez para el desarrollo personal. Valora las características que tiene el ajedrez como juego y deporte.
		C ₂ : Organiza y compara los movimientos de avance, captura y especiales de las piezas en la geografía del tablero de ajedrez empleando diversas estrategias de solución justificando sus procedimientos y resultados.	Organiza las piezas de manera lógica e inductiva. Reconoce la geografía del tablero: Casillas, columnas, filas, diagonales, centros, bordes, flancos y campos.	7. Entiende que las normas debemos cumplirlas: estudiantes, docentes, entrenadores y jugadores y toda la comunidad deportiva presente.	3. Los elementos de nuestro juego: El tablero y las piezas. 4. El Tablero de ajedrez. 5. Las casillas, sus nombres y ubicación en el tablero. 6. Las zonas del tablero: el centro, los bordes y los campos. 7.. Evaluación de unidad	Dibujan los elementos del tablero: Columnas, filas y diagonales. Dibujan los elementos del tablero: Centros, bordes y campos. Reconocen el nombre de cada casilla del tablero.



<p>Unidad 2:</p> <p>Cuidemos nuestro cuerpo</p> <p>Let's take care of our body.</p> <p>Del 15/04 al 24/05</p> <p>6 semanas</p>	<p>En el colegio Algarrobos los estudiantes tienen un limitado conocimiento sobre el cuidado de la piel y los problemas de salud como consecuencia de la excesiva exposición al sol. En ese sentido se necesita concientizar a los alumnos sobre la necesidad del uso de los bloqueadores solares y gorros para el cuidado de la piel.</p> <p>Ante esta situación, se generan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos concientizar a nuestros alumnos sobre el cuidado de la piel?</p> <p>¿Cómo podemos educar a nuestros alumnos para vivir en armonía con el medio ambiente?</p> <p>¿Qué responsabilidades debemos asumir antes de salir del aula y exponernos al sol?</p> <p>Proponemos desarrollar acciones inmediatas sobre el cuidado y medidas de protección de la piel</p>	<p>C₁:</p>				
		<p>C₂: Organiza y compara los movimientos de avance, captura y especiales de las piezas en la geografía del tablero de ajedrez empleando diversas estrategias de solución justificando sus procedimientos y resultados.</p>	<p>Cuestiona éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas</p> <p>Reconoce la geografía del tablero: Casillas, columnas, filas, diagonales, centros, bordes, flancos y campos.</p> <p>Organiza las piezas de manera lógica e inductiva.</p> <p>Aplica los movimientos simples de avance y captura y movimientos especiales: promoción, al paso y enroque.</p>	<p>7. Entiende que las normas debemos cumplirlas: estudiantes, docentes, entrenadores y jugadores y toda la comunidad deportiva presente.</p> <p>8. Organiza las piezas de ajedrez por el orden que tienen cada una en el tablero de ajedrez, resaltando su organización y ubicación.</p> <p>9. Organiza las piezas de ajedrez por el valor que tienen cada una, creando tablas de valores y operando con dichos valores.</p> <p>10. Relaciona columnas, filas, diagonales y demás elementos del tablero para ubicar casillas y espacios importantes iniciándose en estrategia.</p> <p>11. Aplica los movimientos de avance y captura de todas las piezas de ajedrez sin margen de error.</p>	<p>8. El movimiento de la Torre</p> <p>9. El movimiento del Alfil</p> <p>10.. El movimiento de la Dama.</p> <p>11. El movimiento del Rey</p> <p>12. El movimiento del Caballo</p> <p>13. El movimiento del Peón.</p> <p>14. Evaluación de unidad</p>	<p>Relaciona columnas, filas, diagonales y demás elementos del tablero para ubicar casillas y espacios importantes iniciándose en estrategia.</p> <p>Aplica los movimientos de avance y captura de la Torre, Alfil, Dama y Rey ,</p> <p>Aplica los movimientos de avance y captura del Caballo y del peón.</p> <p>Participa de competencias internas de avance y capturas de todas las piezas del juego.</p>



		C4:				
--	--	-----	--	--	--	--

TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTOS O EVIDENCIAS
<p>Unidad 3</p> <p>Cuidemos del agua</p> <p>We take care of the wáter</p> <p>Del 03/06 al 19/07</p> <p>7 semanas</p>	<p>Los estudiantes del colegio Algarrobo presentan carencia de cultura en cuanto al cuidado del agua, pues la desperdician al utilizarla. Frente a esta situación nos formulamos las siguientes preguntas: a. ¿Estaremos cuidando el agua? b. ¿Qué debemos hacer para que nuestros estudiantes practiquen buenos hábitos en el cuidado del agua?</p> <p>Ante esta situación en esta unidad nos proponemos que los niños movilicen sus aprendizajes utilizando el lenguaje oral y escrito, donde reflexionarán acerca del cuidado que se debe dar al agua de su escuela, hogar y comunidad.</p>	<p>C2: Organiza y compara los movimientos de avance, captura y especiales de las piezas en la geografía del tablero de ajedrez empleando diversas estrategias de solución justificando sus procedimientos y resultados.</p>	<p>Cuestiona éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas</p> <p>Organiza las piezas de manera lógica e inductiva.</p> <p>Aplica los movimientos simples de avance y captura y movimientos especiales: promoción, al paso y enroque.</p>	<p>7. Entiende que las normas debemos cumplirlas: estudiantes, docentes, entrenadores y jugadores y toda la comunidad deportiva presente.</p> <p>11. Aplica los movimientos de avance y captura de todas las piezas de ajedrez sin margen de error.</p> <p>12. Aplica la promoción, la captura al paso y el enroque para mejorar su posición en el tablero.</p> <p>13. Elabora tácticas y estrategias de amenaza y defensa con los movimientos de avance y captura.</p>	<p>15. Táctica y estrategia de la Torre y Alfil.</p> <p>16. Táctica y estrategia de la Dama y el Rey.</p> <p>17. Táctica y estrategia del Caballo y peón.</p> <p>18. La Promoción del peón</p> <p>19. La Captura al paso.</p> <p>20. El Enroque.</p> <p>21. Evaluación de unidad</p>	<p>Aplica los movimientos de avance y captura de la Torre, Alfil, Dama y Rey sin margen de error.</p> <p>Aplica los movimientos de avance y captura del Caballo y del peón sin margen de error.</p> <p>Reconoce la promoción, la captura al paso y el enroque como movimientos especiales para mejorar su posición en el tablero.</p> <p>Participa de competencias internas de avance y capturas de todas las piezas del juego</p>



<p>Unidad 4:</p> <p>Fortaleciendo nuestra identidad cultural</p> <p>Strengthening our cultural identity</p> <p>Del 05/08 al 13/09 6 semanas</p>	<p>En nuestra I.E se observa que la mayoría de los estudiantes no demuestran respeto a los símbolos patrios, a nuestras costumbres y tradiciones de nuestra región y país, debido a que las familias y la comunidad manifiestan indiferencia a nuestra identidad cultural: folklore, vestimentas y manifestaciones artísticas de cada región. Para que los niños vayan formando la identidad nacional es necesario fortalecer su formación cívico - patriótico y evitar la alienación de otras culturas. En esta unidad planteamos que los niños se identifiquen con las manifestaciones culturales de su patria, buscando información sobre diversos aspectos de su cultura, en especial la tradición oral y escrita interactuando con textos informativos y narrativos, con el propósito de promover la identidad cultural, a sus compañeros de escuela, padres de familia y comunidad.</p>	<p>C2: Organiza y compara los movimientos de avance, captura y especiales de las piezas en la geografía del tablero de ajedrez empleando diversas estrategias de solución justificando sus procedimientos y resultados.</p>	<p>Cuestiona éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas</p>	<p>7. Entiende que las normas debemos cumplirlas: estudiantes, docentes, entrenadores y jugadores y toda la comunidad deportiva presente.</p> <p>13.Elabora tácticas y estrategias de amenaza y defensa con los movimientos de avance y captura.</p>	<p>22. La amenaza y defensas contra una amenaza: capturar, cubrir, correr y defender.</p>	<p>Participa de competencias internas de avance y capturas, dando jaque y jaque mate.</p> <p>Realizan un listado de 12 posiciones típicas identificando diferentes figuras de mates básicos: Humilde, estocada y banderillas.</p>
	<p>C3. Evalúa posiciones características de amenazas, ataques, jaques y jaque mate al Rey adversario analizando las posibles soluciones en los problemas que se presenten e infiriendo conclusiones para tomar decisiones adecuadas</p>	<p>Resuelve posiciones de amenazas y jaques aplicando las tres defensas: capturar, cubrir y correr.</p> <p>Crea y resuelve posiciones de mates en una, dos y tres movimientos</p>	<p>14. Elabora estrategias de amenaza y defensa con los movimientos de avance y captura.</p> <p>15. Aplica las defensas en orden de importancia ante las amenazas surgidas a su Rey y demás piezas: Capturar, Cubrir y Correr.</p> <p>16. Evalúa la utilidad y la forma correcta de aplicar los movimientos de avance y de amenazas para capturar piezas, dar jaque o jaque mate al Rey adversario.</p> <p>17. Resuelve problemas de mate en una jugada.</p>	<p>23. El Jaque y defensas contra un jaque: capturar, cubrir y correr.</p> <p>24. El Jaque mate.</p> <p>25. Ejemplos de jaque mate: El mate del Humilde.</p> <p>26. El mate de la Estocada</p> <p>27. El mate de banderillas.</p> <p>28. Evaluación de unidad</p>		



TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTOS O EVIDENCIAS
Unidad 5: Aprendemos técnicas y hábitos de estudios We learn techniques and habits of study. Del 23/09 al 31/10 6 semanas	En la I.E. Algarrobo los estudiantes presentan dificultades en el logro de metas académicas, las cuales se reflejan en la presentación de sus trabajos, exposiciones y evaluaciones. Ante esta situación observable, se plantean las siguientes preguntas: a) ¿Conocen y emplean adecuadamente las herramientas necesarias para lograr metas académicas? b) ¿Cómo los estudiantes pueden lograr las metas académicas? En esta unidad didáctica se desarrollarán actividades relacionadas al uso de técnicas de estudio, organización de su tiempo y una motivación intrínseca.	C3. Evalúa posiciones características de amenazas, ataques, jaques y jaque mate al Rey adversario analizando las posibles soluciones en los problemas que se presenten e infiriendo conclusiones para tomar decisiones adecuadas	Cuestiona éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas	7. Entiende que las normas debemos cumplirlas: estudiantes, docentes, entrenadores y jugadores y toda la comunidad deportiva presente.	29. El mate de la patada mortal. 30. El mate de la Coz. 31. El mate del pasillo 32. El mate de las Murallas 33. El mate del beso de la muerte. 34. Evaluación de unidad	Participa de competencias internas resolviendo situaciones de avance y capturas, dando jaque y jaque mate. Realizan un listado de 12 posiciones típicas identificando diferentes figuras de mates básicos: De la patada mortal, De la coz, Del pasillo, De las murallas Del beso de la muerte.
			Resuelve posiciones de amenazas y jaques aplicando las tres defensas: capturar, cubrir y correr. Crea y resuelve posiciones de mates en una, dos y tres movimientos	15. Aplica las defensas en orden de importancia ante las amenazas surgidas a su Rey y demás piezas: Capturar, Cubrir y Correr. 16. Evalúa la utilidad y la forma correcta de aplicar los movimientos de avance y de amenazas para capturar piezas, dar jaque o jaque mate al Rey adversario. 17. Resuelve problemas de mate en una jugada.		



<p>Unidad 6 Celebramos nuestro aniversario Let's celebrate our anniversary. Del 04 /11 al 19/12 7 semanas</p>	<p>En la I.E. Algarrobos los estudiantes durante las festividades del aniversario del Colegio, demuestran una escasa identidad hacia su colegio. Siendo conscientes de lo importante que es identificarnos con nuestra institución, se pregunta:</p> <p>a) ¿Demostrarán actitudes de valoración hacia el aniversario de la I.E. Algarrobos?</p> <p>b) ¿Qué podemos hacer para mejorar el grado de identidad y amor de los estudiantes con su colegio?</p> <p>Ante esto se propone, crear a nivel de aula, murales en los que se den a conocer la historia, símbolos, himno, personal que labora, etc., a la vez que se crearán textos diversos alusivos al aniversario del Colegio Algarrobos.</p>	<p>C₁</p>	<p>Cuestiona éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas</p>	<p>16. Evalúa la utilidad y la forma correcta de aplicar los movimientos de avance y de amenazas para capturar piezas, dar jaque o jaque mate al Rey adversario.</p> <p>17. Realizan un listado de 12 posiciones típicas identificando diferentes figuras de mates básicos: Humilde, estocada, etc.</p> <p>17. Resuelve problemas de mate en una jugada.</p> <p>20. Resuelven problemas de Táctica y estrategia reconociendo los modelos aprendidos en clase.</p>	<p>35. El mate de Morphy.</p> <p>36. El mate del árabe,</p> <p>37. El mate de las hombreras.</p> <p>38. El mate de la estampida.</p> <p>39. Las tablas. El Rey ahogado.</p> <p>40. Ejercicios finales de mate en 1 jugada.</p> <p>41. Evaluación de unidad</p>	<p>Participa de competencias internas resolviendo situaciones de avance y capturas, dando jaque y jaque mate.</p> <p>Resuelven un listado de 20 posiciones básicas de mate identificando diferentes figuras de mates.</p> <p>Participa en torneos y expone sus experiencias obtenidas en cada partida jugada.</p>			
		<p>C₃: Evalúa posiciones características de amenazas, ataques, jaques y jaque mate al Rey adversario analizando las posibles soluciones en los problemas que se presenten e infiriendo conclusiones para tomar decisiones adecuadas</p>	<p>Resuelve posiciones de amenazas y jaques aplicando las tres defensas: capturar, cubrir y correr. Crea y resuelve posiciones de mates en una, dos y tres movimientos</p>				<p>16. Evalúa la utilidad y la forma correcta de aplicar los movimientos de avance y de amenazas para capturar piezas, dar jaque o jaque mate al Rey adversario.</p> <p>17. Realizan un listado de 12 posiciones típicas identificando diferentes figuras de mates básicos: Humilde, estocada, etc.</p> <p>17. Resuelve problemas de mate en una jugada.</p> <p>20. Resuelven problemas de Táctica y estrategia reconociendo los modelos aprendidos en clase.</p>	<p>35. El mate de Morphy.</p> <p>36. El mate del árabe,</p> <p>37. El mate de las hombreras.</p> <p>38. El mate de la estampida.</p> <p>39. Las tablas. El Rey ahogado.</p> <p>40. Ejercicios finales de mate en 1 jugada.</p> <p>41. Evaluación de unidad</p>	<p>Participa de competencias internas resolviendo situaciones de avance y capturas, dando jaque y jaque mate.</p> <p>Resuelven un listado de 20 posiciones básicas de mate identificando diferentes figuras de mates.</p> <p>Participa en torneos y expone sus experiencias obtenidas en cada partida jugada.</p>
		<p>C₄: Resuelve situaciones problemáticas de ejercicios tácticos y estratégicos que implican la recopilación, procedimientos y valoración de los conocimientos adquiridos para inferir conclusiones y resolverlos de manera óptima en partidas jugadas.</p>	<p>Comprende la importancia que tienen las estrategias y tácticas mejorando su nivel de juego. Reconoce los principios y elementos que intervienen en una partida Desarrolla partidas aplicando los conocimientos aprendidos.</p>				<p>16. Evalúa la utilidad y la forma correcta de aplicar los movimientos de avance y de amenazas para capturar piezas, dar jaque o jaque mate al Rey adversario.</p> <p>17. Realizan un listado de 12 posiciones típicas identificando diferentes figuras de mates básicos: Humilde, estocada, etc.</p> <p>17. Resuelve problemas de mate en una jugada.</p> <p>20. Resuelven problemas de Táctica y estrategia reconociendo los modelos aprendidos en clase.</p>	<p>35. El mate de Morphy.</p> <p>36. El mate del árabe,</p> <p>37. El mate de las hombreras.</p> <p>38. El mate de la estampida.</p> <p>39. Las tablas. El Rey ahogado.</p> <p>40. Ejercicios finales de mate en 1 jugada.</p> <p>41. Evaluación de unidad</p>	<p>Participa de competencias internas resolviendo situaciones de avance y capturas, dando jaque y jaque mate.</p> <p>Resuelven un listado de 20 posiciones básicas de mate identificando diferentes figuras de mates.</p> <p>Participa en torneos y expone sus experiencias obtenidas en cada partida jugada.</p>



F. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	U ₁	U ₂	U ₃	U ₄	U ₅	U ₆
Enfoque Intercultural	x			x		
Enfoque de atención a la diversidad		x			x	
Enfoque de igualdad de género			x			x
Enfoque ambiental				x		
Enfoque de derechos	x				x	
Enfoque de búsqueda de la excelencia		x				
Enfoque de orientación al bien común			x			x

G. VALORES INSTITUCIONALES:

VALORES	U ₁	U ₂	U ₃	U ₄	U ₅	U ₆
Orden	x	x	x	x	x	X
Trabajo	x	x	x	x	X	x
Responsabilidad	x	x	x	x	x	X
Generosidad	x	x	x	x	x	X

H. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS E INSTRUMENTOS / RECURSOS TECNOLÓGICOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA:

AREA	ESTRATEGIAS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS/RECURSOS TECNOLÓGICOS
	<ul style="list-style-type: none"> Integración de saberes previos Confrontación de saberes previos Trabajo individual Trabajo grupal 	<ul style="list-style-type: none"> Intervención oral. Observación directa e indirecta juegos lúdicos, aplicaciones virtuales. Grupos de trabajo Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Registro auxiliar Cuestionarios Portafolio Trabajos prácticos Formulario de Google. Jamboard Genially

I. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN:



- Estará dirigida al desarrollo de las competencias, capacidades y actitudes.
- La evaluación será permanente y flexible, de acuerdo con las diferentes características y ritmos de aprendizaje de los alumnos.
- Se promoverá la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- Se desarrollarán actividades metacognitivas.
- Se utilizarán diversas técnicas e instrumentos.
- Retroalimentación

J. MEDIOS Y MATERIALES:

MEDIOS / HERRAMIENTAS	
• Diapositivas	Vídeo
• Intranet	Correo electrónico
• TICs	Pizarra
• Plumones	Motas

K. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. PARA EL DOCENTE

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica". Lima
- Anguix, J., Ballester, H., Bueno, P. y Gascó, J. (2003). Ajedrez en el Aula 1, 2, 3. Ediciones Nuevo Jaque, A.L.
- Díez, P., Paredes, F., Román, C., García, D. y Rey, M. (1994). El Ajedrez, un juego didáctico para primaria. Editorial Escuela Española.
- Goneau, P. (1990). Juega., Ediciones Martínez Roca, S. A.
- Goneau, P. (1990). Gana, Analiza. Ediciones Martínez Roca, S. A.
- Goneau, P. (1990). Analiza. Ediciones Martínez Roca, S. A.
- Kasparov, G. (1990). Ajedrez Curso Completo. Vol. 1-7. Editorial Planeta-De Agostini, S.A., Barcelona
- Vicente, S. (2013). Ajedrez para la Enseñanza Primaria. Edita Región de Murcia.

2. PARA EL ESTUDIANTE

FIRMA DEL DOCENTE