



## AJEDREZ EN EL AULA

Competencia Digital de Pensamiento Computacional desenchufado. **Ámbito de conocimiento: Steam.**

Persona responsable de la línea de actuación y/o el ámbito STEAM: José Piñero.

**SECTOR PARTICIPANTE:** (3-6 profesores, equivalente al menos al 10% del claustro, para ayudar a conseguir el 30% total de profesores participantes en otros ámbitos) Profesorado interesado en el aprendizaje del ajedrez en otro idioma y en la resolución de problemas a través del juego. 1 grupo de alumnado por profesor (a ser posible 1 grupo de “no certificación”, nunca de semipresencial por falta de horario).

**ROLES:** Al alumnado se le asignarán roles: el que mueve, el que toma la decisión final y el que anota los movimientos.

**MATERIAL:** Intentaremos hacer actividades online, pero para que el alumnado y el profesorado se familiarice con el juego real (REALIA) necesitaríamos al menos 8 tableros de un tamaño mediano-grande, 4 tableros de unos 25x25cm mínimo por clase y profesor, dado que muchos de nuestros alumnos son personas mayores y que haremos grupos de 3-4 personas en cada color o lado desde el principio. 2/3 profesores podrían coincidir por cuestiones de horario.

**ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS:** 1 tablero sirve para 6 personas (2 grupos de tres o cuatro personas en cada lado) mínimo. 4 tableros deberían ser suficientes para una clase. Entre 24-28 personas en total.

**AGRUPAMIENTOS EN CLASE:** Se agruparán en cuatro zonas separadas de la clase para no molestarse entre sí. En la actividad contra la IA, en la que juega el grupo clase, podrán permanecer en sus asientos y se harán los movimientos mediante votos a mano alzada.

**ANÁLISIS DE NECESIDADES (DIAGNÓSTICO):** Muchos adultos no conocen este juego que ayuda a la toma de decisiones de pensamiento computacional. Acabar entendiendo el juego y las notaciones no solo en su idioma sino en otros puede ayudarles a desconectar por un tiempo del ámbito de lo digital y a trabajar con otros en equipo para la toma de decisiones, que son tan importantes a todos los niveles (incluido los idiomas).

Parte del profesorado tampoco conoce ni el juego ni las notaciones. Se enseñará mediante aprendizaje entre iguales.

## DIAGNÓSTICO INICIAL

Encuesta rápida de 5 preguntas en los grupos elegidos por el profesorado para saber el nivel de conocimiento que tienen del juego y sus beneficios. Se anticipa un nivel de conocimiento bajo de todo ello.

El diagnóstico solo intenta determinar el porcentaje de alumnado que no sabe jugar al ajedrez, sus posibles prejuicios ante este juego, y mide el conocimiento del alumnado sobre los beneficios que los juegos de mesa pueden tener en el idioma y en la incrementación de estrategias académicas y no académicas, como la resolución de problemas.

## RECURSOS

Se prevé que al menos para poder hacer grupos de 3-4 contrincantes por color en cada en clase con un alumnado de 15-20 personas, se necesitan al menos 3-4 sets de juegos de tamaño mediano-grande por clase.

Se usará material REA disponible en red y sería deseable algo de bibliografía de bibliografía sobre el tema en cada idioma. Ejemplo de enlace para aprender a jugar y las notaciones, conteniendo una app para jugar contra la IA: <https://www.chess.com/lessons/how-to-move-the-pieces>

La contemplación de un ponente experto en el tema es también deseable sobre todo al final, cuando ya se haya aprendido lo básico del juego y las notaciones.

## OBJETIVOS:

### GLOBALES

- 1) APRENDER A JUGAR AL AJEDREZ A TRAVÉS DEL IDIOMA:  
Aprovechar el tirón que han tenido series de TV como “Gambito de Dama” para trabajar en equipo o individualmente en la resolución de problemas. Abrirle los ojos al alumnado en lo que respecta a la utilidad del ajedrez.
- 2) APRENDER EL SISTEMA DE NOTACIONES EN EL IDIOMA ESTUDIADO.
- 3) Adquirir habilidades de idiomas (pronunciación, vocabulario, lectura, escritura, etc.) y sociales a través de la excusa del juego.

- 4) 4- Adquirir estrategias inherentes al ajedrez, pero útiles a otros aspectos de nuestras vidas en clase y fuera de ella: estimular la capacidad de análisis-síntesis, incentivo de creatividad e imaginación, entrenamiento de la memoria y ayudar a entender las consecuencias de nuestras acciones, entre otros.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 5) Fomentar la cultura a través del idioma. Cada idioma tiene un lenguaje específico para el juego, y en este caso las notaciones son también un lenguaje computacional que se añade.
- 6) Fomentar el trabajo en equipo para la toma de decisiones, y la resolución de problemas en su idioma y en otros idiomas a través de un juego.

### METODOLOGÍA

Aplicación de REALIA en el aula. Esto nos permitirá ver cómo funciona el juego y las notaciones en el idioma estudiado (también en el propio).

Aplicación de enseñanza entre iguales. Profesor-profesor.

Posterior aplicación de lo aprendido al juego en sí en el aula y fuera de ella (los alumnos pueden continuar sus partidas fuera del aula gracias a las notaciones). Aprendizaje y repaso autónomo.

ITINERARIO (Ver archivo anexo con la secuenciación y tiempos estimados de duración de las clases, la preparación, las reuniones, etc.)

Para facilitar este cambio, con salida de la rutina diaria de clase, la introducción debe ser progresiva para que no afecte demasiado al resto de introducción del currículo.

Intervención en el aula- Enero a mayo: 1 hora y media al mes.  
Introducción muy sencilla al juego y al sistema de notación en el idioma estudiado, de forma que permita poder jugar no solo en el aula sino fuera de ella.

Publicación en redes: Febrero/ mayo. 1 vez cada tres meses aproximadamente, se publicarán fotos/ videos con el resultado de la intervención en el aula y posterior aplicación de lo aprendido fuera de ella.

## ACTIVIDADES PREVISTAS

Los enlaces oportunos se muestran en el archivo de la secuenciación.

-Visionado de un pasaje de Gambito de Dama con descripciones del juego.

-Grupo clase juega contra la IA. Enlaces de la web.

-Juegos en grupo con el tablero real con 3-4 personas en cada color.

- Compartir experiencias con otros grupos en la web, pueden ser internacionales (en inglés y alemán) o nacionales.

- Supuestos prácticos sencillos de mates en 1.

## DIFUSIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se pueden publicar en redes fotos y videos (con los permisos del alumnado, y teniendo en cuenta poner a los que no han dado su consentimiento para ello por separado en el aula) . También, en las redes de la escuela, Twitter, Facebook, Instagram y Tik-tok así como alguna noticia en la TV de la entrada si se considerara oportuno.

En las webs o blogs del profesorado participante también se pueden publicar estos videos y fotos, así como las notaciones de las partidas.

## EVALUACIÓN

1- Encuesta breve al alumnado sobre la experiencia, que incluya el nivel de aprendizaje del lenguaje utilizado en el idioma que se estudia, el aprendizaje de resolución de problemas, nivel de participación, reflexión y análisis del alumnado y el profesorado, etc.

2- Análisis del impacto en redes de la iniciativa.

3- Evaluar el aprendizaje del idioma. Se valorará el uso de las estructuras estudiadas en las diferentes habilidades del idioma. Escrito, hablado, mediación, entendimiento y lectura a través de las tablas o rubricas que poseemos para ello.