

1º ENCUENTRO
CENTROS INNOVADORES
en Castilla-La Mancha
Junio 2019

Proyectos/Investigaciones

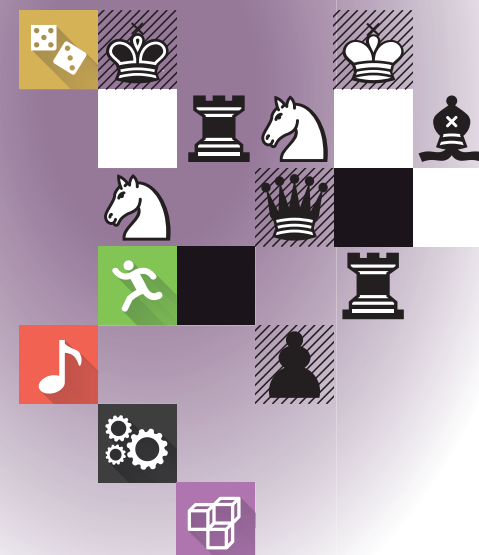


*Buscamos mejorar la educación
con el apoyo de la Tecnología y
mediante la Innovación Metodológica*

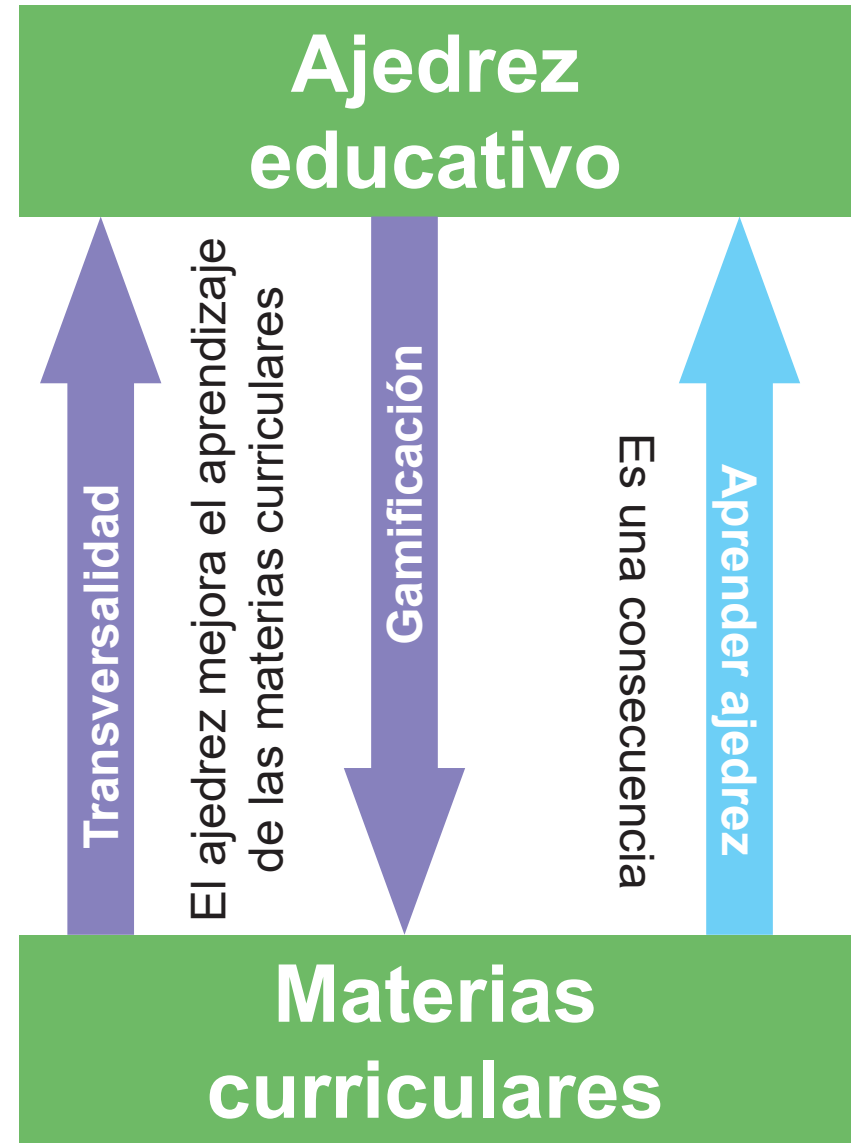
EDUCA
CHESS

Ajedrez educativo

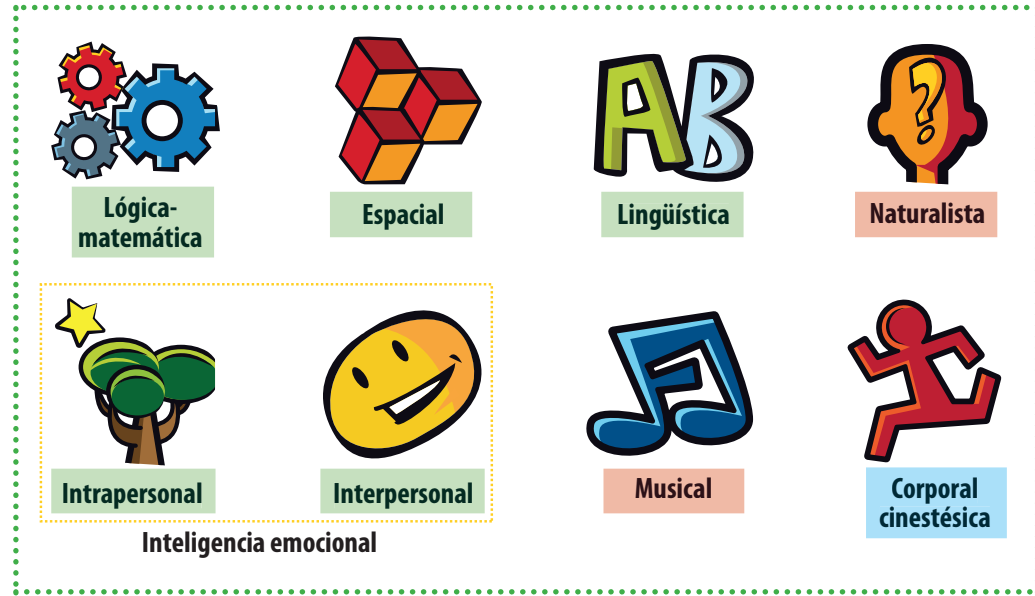
La gamificación en el ajedrez



Joaquín Fernández Amigo



Basado en el modelo de la teoría de las inteligencias múltiples de Howar Gardner



La práctica del ajedrez **potencia** de forma natural las inteligencias múltiples (marcadas en color verde)

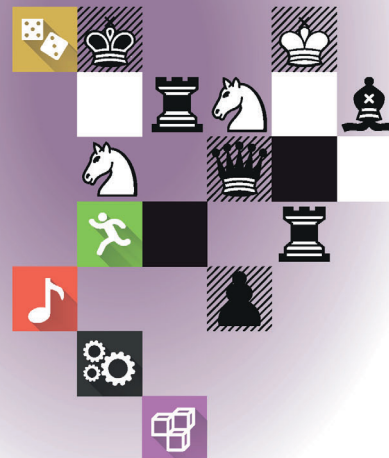
Basado en las inmensas posibilidades que ofrece la transversalidad del ajedrez



La gran variedad de temáticas relacionadas con el ajedrez **permite utilizar y diseñar** multitud de recursos y materiales ideales para un aprendizaje competencial

La gamificación en el ajedrez

Ajedrez educativo



Educachess

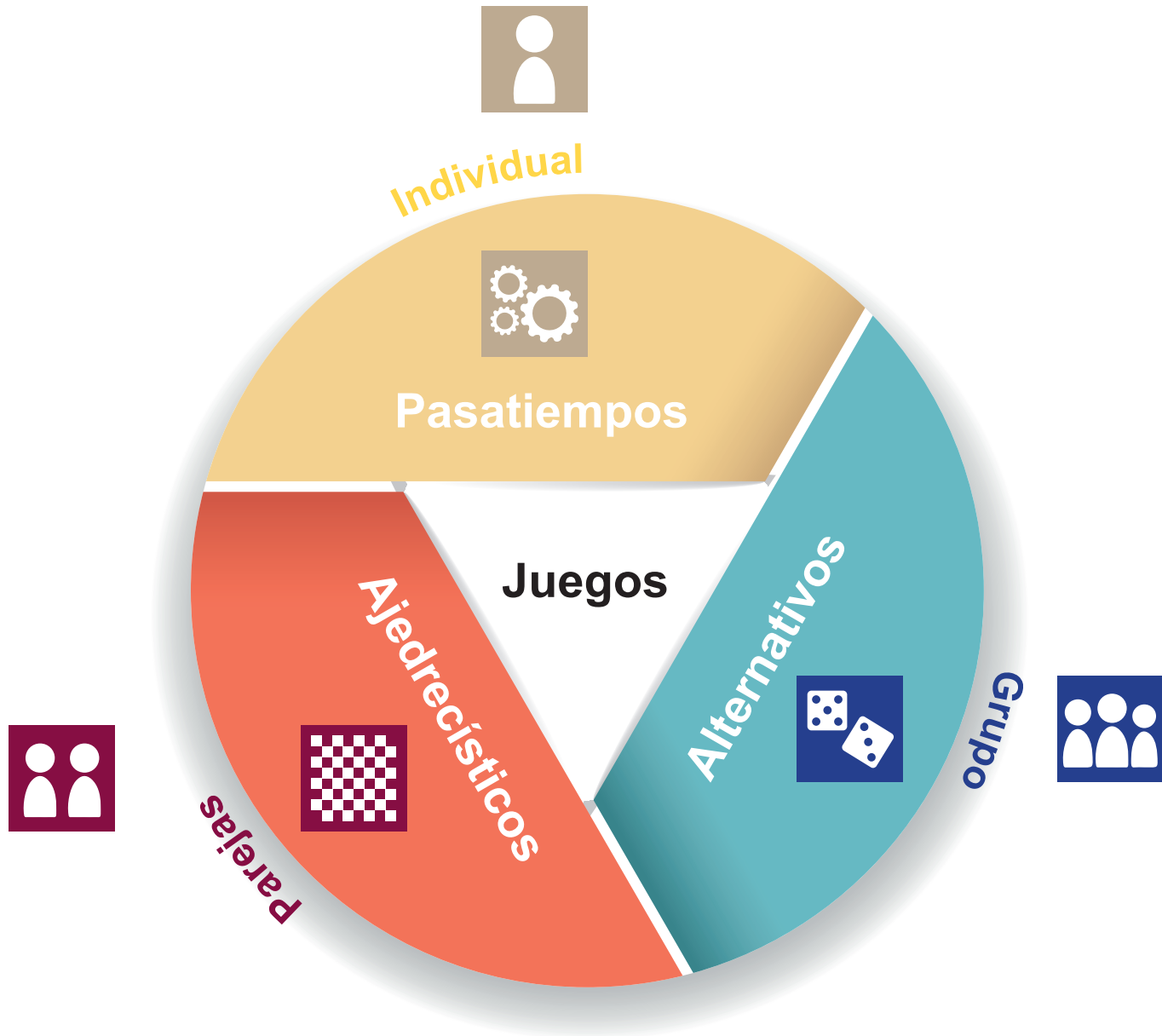
Joaquín Fernández Amigo
Jordi Prió Burgués

La gamificación consiste en hacer vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos del juego.

O, la gamificación es un proceso de transformación educativa a través del cual las experiencias de aprendizaje son vividas como un juego.

Gamificar
el aprendizaje
del **juego** del ajedrez

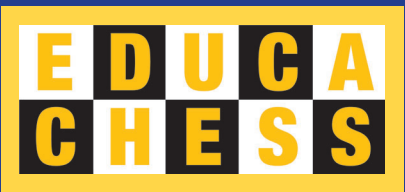
Gamificación. Ajedreteca



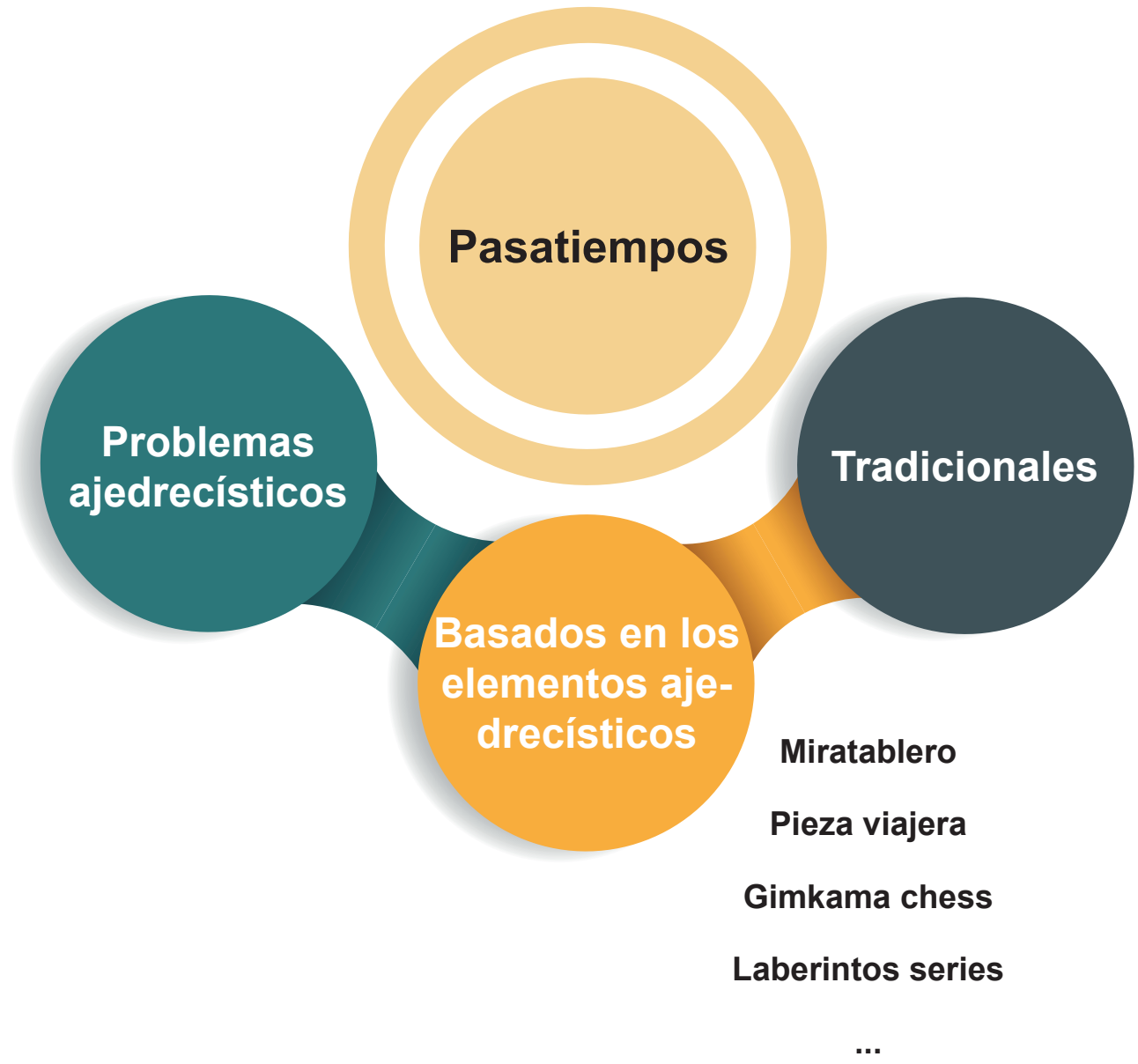
Los **pasatiempos** son actividades lúdicas y fáciles de incorporar en el ajedrez educativo dada la sencillez de sus reglas. Sirven para trabajar las capacidades cognitivas de una forma lúdica.

Los **juegos ajedrecísticos** son ideales para usarlos mientras el alumnado todavía no se sabe jugar correctamente una partida de ajedrez.

Los **juegos alternativos** son los que se han adaptado o creado en un entorno ajedrecístico. La combinación de la transversalidad, la creatividad y los juegos tradicionales generan muchos juegos para ser practicados en familia, con los amigos,...



Gamificación. Ajedreteca. Pasatiempos



- Particiones
- Poligrafías
- Distribuciones
- Intercambios posicionales

- Sopa de letras
- Sudokuschess
- Series lógicas
- Pirámides lógicas
- Busca piezas
- ...

- Miratablero
- Pieza viajera
- Gimkama chess
- Laberintos series
- ...



Gamificación. Ajedreteca. Juegos ajedrecísticos

**Juegos
ajedrecísticos**

**Basados
en los
elementos
ajedrecísticos**

**Basados
en tableros
ajedrecísticos**

**Derivados
del juego del
ajedrez**

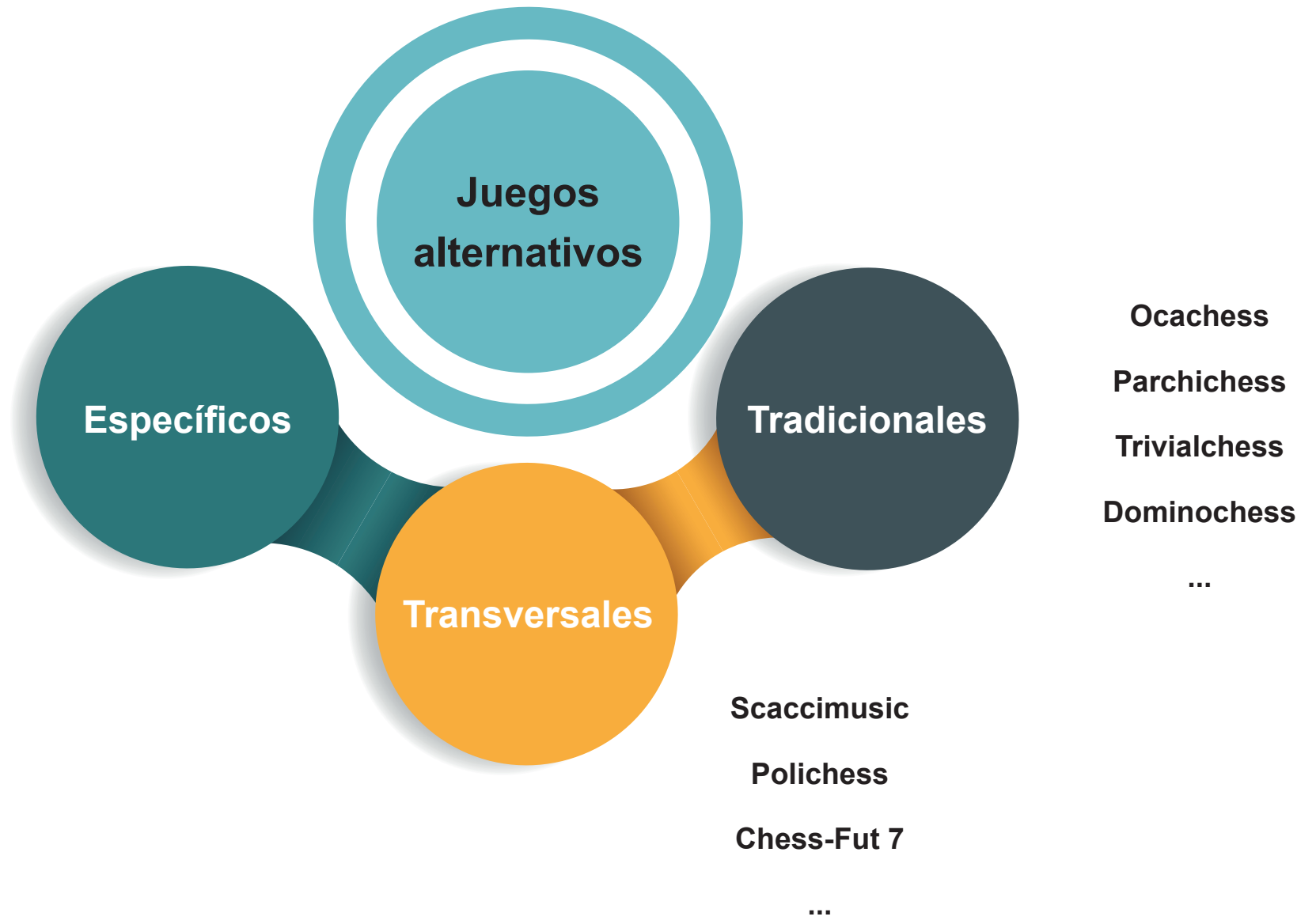
Gatos y ratón
Damas chinas
Cuatro en raya
Gran avance
Alcázar
...

Ajedrez aleatorio
Fischer
Ajedrez suicidio
Pasapiezas
...

Casillas okupas
Juego del tablero
Figuras memoriosas
Partidas de figuras
contra peones
....



Gamificación. Ajedreteca. Juegos alternativos



La gamificación en el ajedrez

21 Sopa de letras

Etapas educativas

5 - 10'



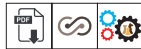
Capacidades cognitivas



Tipo de juego



Recursos



Objetivos

- Encontrar las palabras relacionadas con el ajedrez en el tablero.
- Reforzar y ampliar vocabulario ajedrecístico.

Observaciones

- Los tableros con más casillas permiten incorporar más palabras o dificultar su localización.
- La dificultad aumenta si el **sentido de lectura** de las palabras es inverso (de derecha a izquierda, de abajo a arriba) y si por algunas letras pasan más de una palabra.
- La incorporación de un **cronómetro** estimula la agilidad de resolución y posibilita el uso de puntos.

Recursos

Genera sopas de letras a azar.

- **Multimedia interactivo**
<http://multimedia.educachess.org>

- **Software gratuito**
En formato pdf imprimible a partir de introducir una lista de palabras y parametrizar datos.

<http://www.olesur.com/educacion/sopa-de-letras.asp>

Variantes

1. **Con palabras.**
Estas pueden ser de elementos básicos del juego, de vocabulario específico (motivos tácticos, tipos de jugada,...), de campeonas y campeones del mundo,...
2. **Con imágenes.**
Estas deberán estar relacionadas con los elementos del juego. Incluso podrían ser posiciones de ajedrez sobre lo anterior.

Multimedia Educachess -> Mente activa. Juegos.

Sopa de letras

Encuentra las palabras relacionadas con el ajedrez. (entre jugadas de ajedrez)

J	K	J	M	P	E	F	A	H	L
J	A	Q	U	E	T	U	R	J	D
G	Z	U	G	R	H	N	U	C	S
G	E	T	A	D	Y	X	T	G	A
A	T	E	K	E	D	L	P	Y	L
N	S	T	E	R	N	I	A	X	B
A	Q	J	L	N	T	O	C	I	A
R	U	C	S	E	S	K	E	G	T
Q	I	P	L	C	T	A	V	E	R
A	Z	A	N	E	M	A	F	O	E

AMENAZA
CAPTURA
DEFENSA
ERRORES
GANAR
JAQUE
PERDER
TABLAS

Sopa de letras

Encuentra las palabras relacionadas con el ajedrez. (entre el tablero y las piezas (verificados letters))

K	O	B	F	F	D	Z	F	B
C	Q	B	A	T	O	R	R	E
P	Y	Y	F	N	E	S	P	J
I	O	N	L	R	D	S	P	N
E	B	L	A	N	C	A	S	N
Z	Z	M	N	D	F	I	S	N
A	Z	C	K	E	V	O	Q	
S	N	D	O	G	A	E	T	L
Y	S	Y	S	O	P	Z	F	Q

Multimèdia EDUCACHES



Percepción

Encontrar imágenes

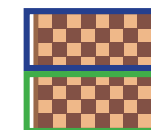
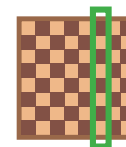
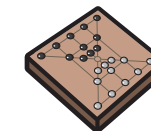
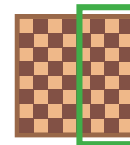
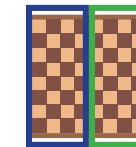
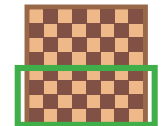
4

Ejercicios

2

Encuentra la imagen que no está repetida.

✓ 2 m s
✗ 1 0 57



Juegos ajedrecísticos **6**

32 Juego del tablero
Jordi Prió Burgués

Etapas educativas ⌚ 15 - 30'

Capacidades cognitivas **Tipo de juego** **Recursos**

Basados en los elementos ajedrecísticos <https://bit.ly/2UW9bHF>

Objetivos

- Razonar sobre distribuciones de agrupaciones de casillas sobre un tablero.
- Trabajar la geometría y las simetrías.
- Encontrar estrategias de resolución.

Reglas

Gana el jugador que impida colocar ficha a su adversario.

- Cada jugador, por turno, colocará una ficha sobre el tablero ocupando exactamente 4 casillas.
- La primera ficha se puede colocar libremente.
- Las siguientes fichas deben tocar alguna de las ya colocadas por un lado entero o medio lado (no está permitido que sólo se toquen por un vértice).

Hay un total de 16 fichas, ocho para cada jugador, por si se colocan las fichas ordenadamente en el tablero sin dejar huecos.

Variantes

- Con fichas de 2x2 casillas.
- Con fichas de 3x3 casillas.
- Con tableros 5x5 (para los más pequeños), 6x6 o 7x7.

Observaciones

- Este juego está disponible en formato multimedia interactivo como se muestra en la imagen de la derecha.
- El alumnado se puede construir sus fichas a partir de la plantilla anterior. Además, cada jugador las decorará con motivos ajedrecísticos y colores de forma creativa.
- Cada ficha es un cuadrado que ocupa un sector de 2x2 casillas del tablero.

Multimedia *Ajedrez para todos*. Iniciación 1. Unidad 1. Las casillas. Ejercicios. Juegos. juego del tablero.

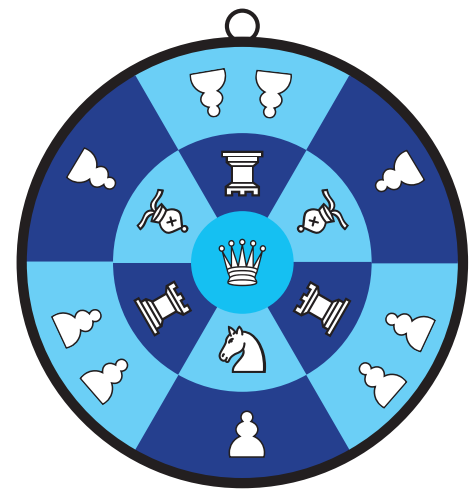
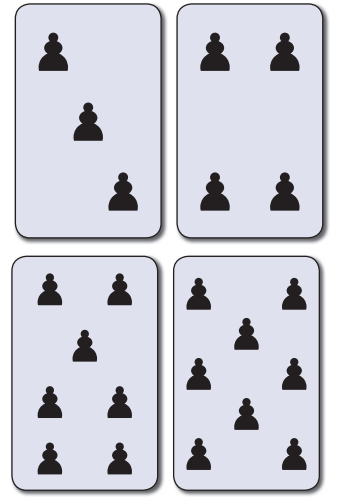
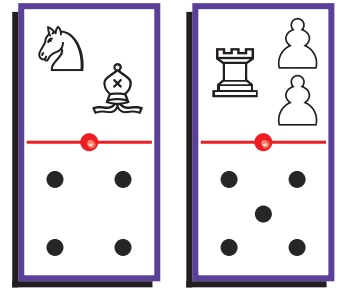
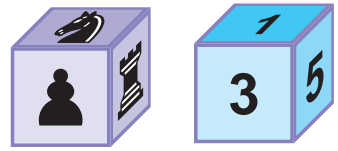
En Chrome: <https://bit.ly/2L43uT7>

Multimèdia EDUCACHES

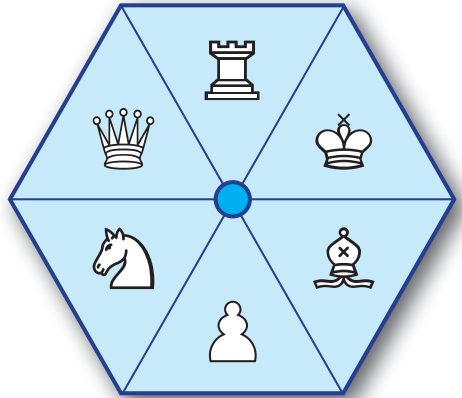
☰ **Juegos ajedrez**
El tablero ◀ 2 ▶
Ejercicios ◀ 1 ▶

Gana el jugador que impida colocar ficha al adversario. Las fichas deben de tocar alguna de las ya colocadas (no es válido sólo por vértices).

✓ 2 m s
✗ 1 0 57



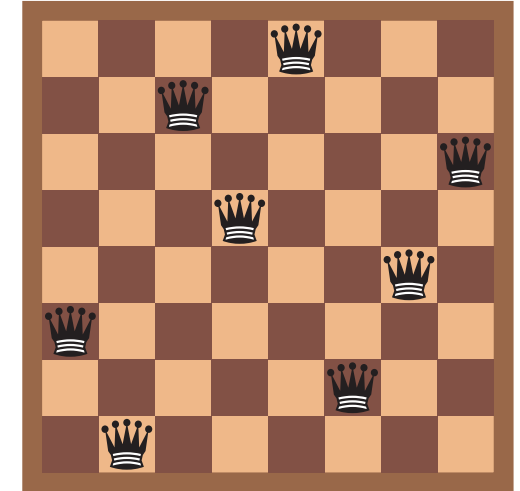
Pelotas adhesivas ● ● ● ●



Colocar 8 damas en un tablero de ajedrez

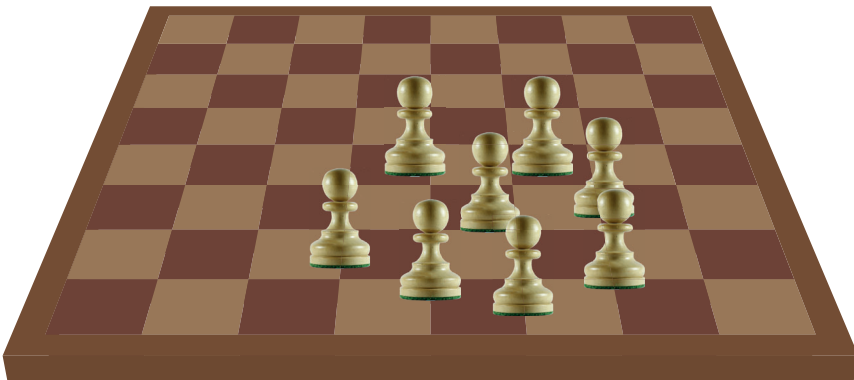
Condición:

En cada fila, columna y diagonal solo puede haber una dama.



Enfoque tradicional

Los 8 peones simularán ser las 8 damas



Repasar el movimiento de la dama

Encontrar una solución

Intentar encontrar otras soluciones



Enfoque competencial, transversal y gamificado

Actuación

Introducir la historia del origen moderno de la dama

Aprender o repasar el movimiento de la dama

Encontrar soluciones en tableros 4x4, 5x5,...

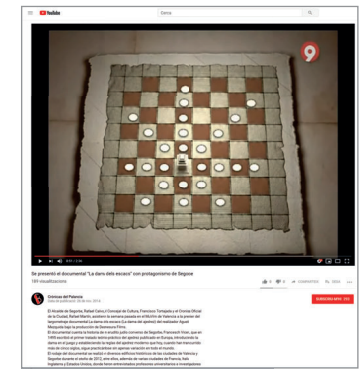
Encontrar soluciones en tableros 8x8

Encontrar más soluciones por simetrías y giros

Completar el estudio y realizar una presentación

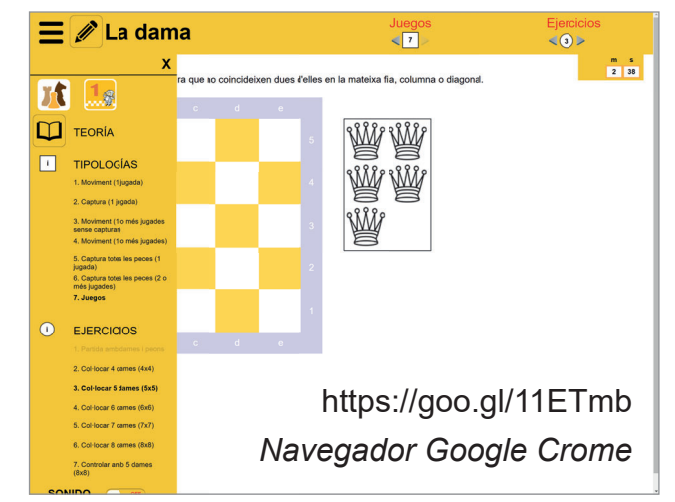
Recursos

Vídeo sobre el Documental «La dama del ajedrez»
<https://goo.gl/ZFvQBR>

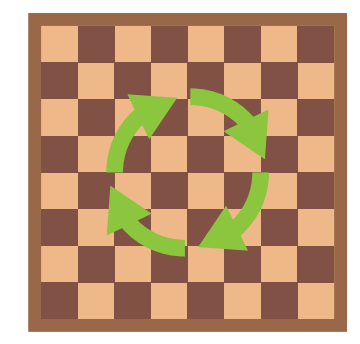
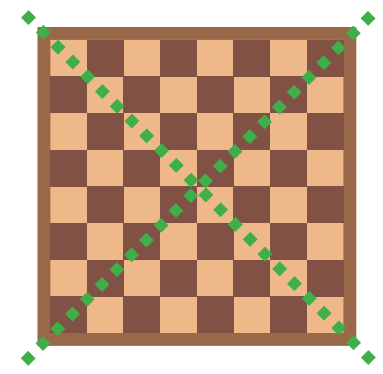
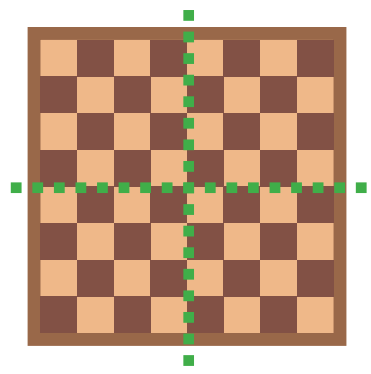


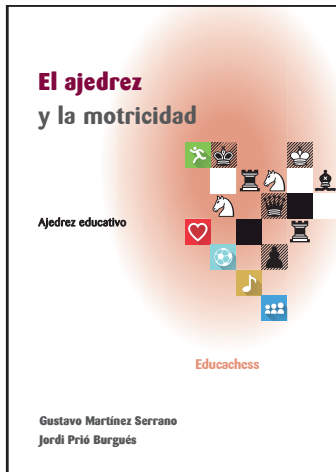
Multimedia interactivo Educachess

<http://multimedia.educachess.org>

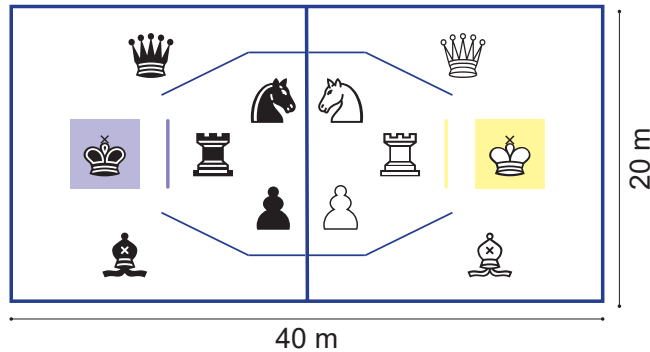


<https://goo.gl/11ETmb>
Navegador Google Chrome





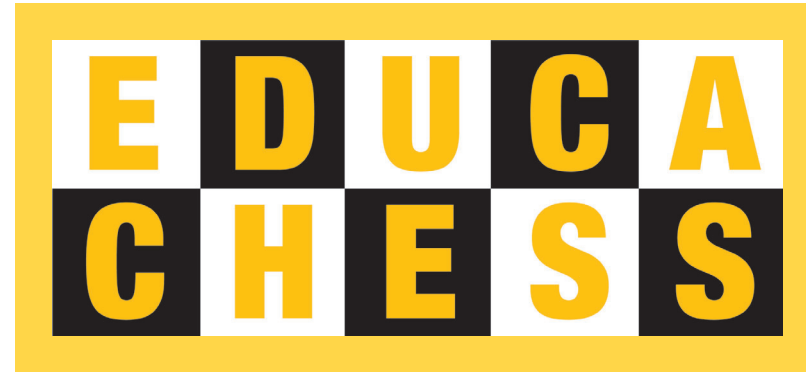
Juego basado en el ajedrez de Gustavo Martínez



El ajedrez es un buen recurso para desarrollar la motricidad en la etapa infantil.



Contacte



www.educachess.org



Joaquín Fernández Amigo

Jordi Prió Burgués

jfernand260255@gmail.com

info@educachess.org

Tels. 636 988 156 - 935 622 949

Tel. 686 724 844

<http://ajedu.blogspot.com.es>