

4º ENCUENTRO NACIONAL
de CENTROS INNOVADORES
en ARAGÓN (Teruel)
Octubre 2019

Proyectos/Investigaciones

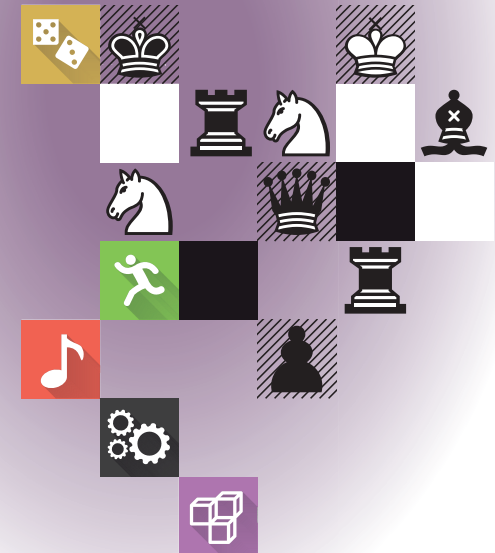


***Buscamos mejorar la educación
con el apoyo de la Tecnología y
mediante la Innovación Metodológica***

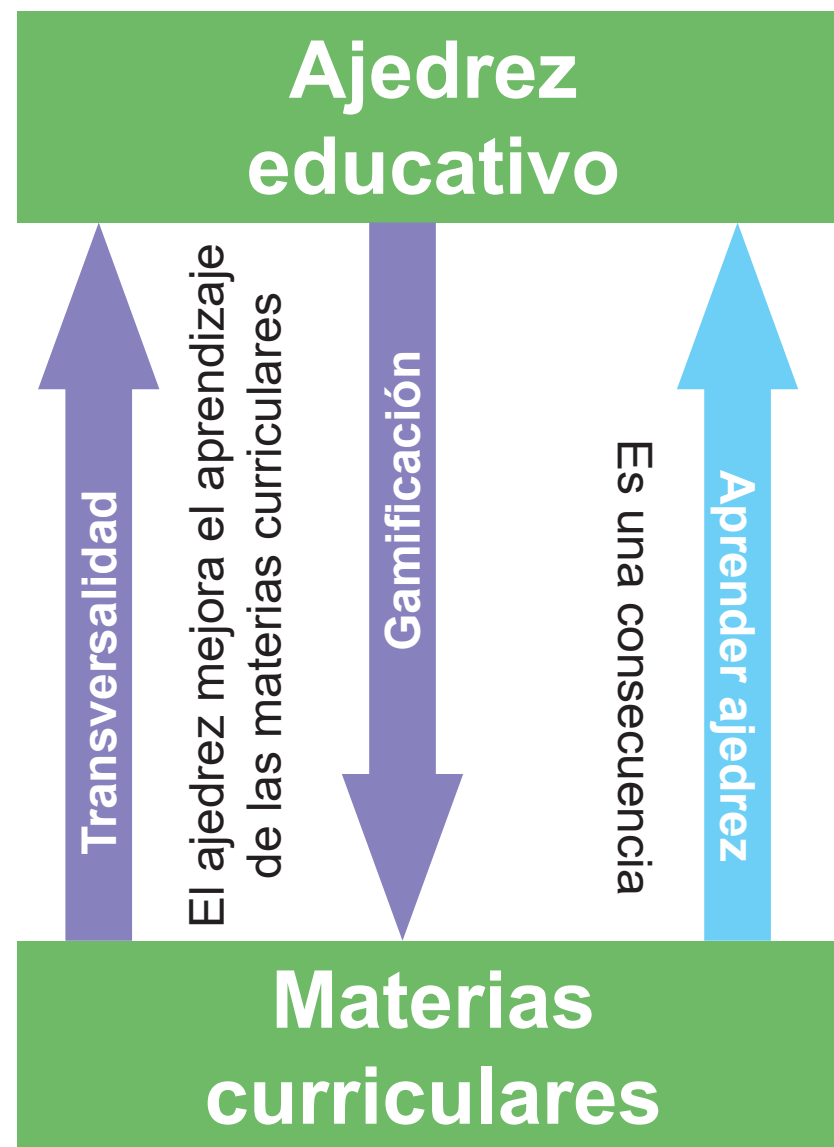


Ajedrez educativo

La gamificación en el ajedrez



Joaquín Fernández Amigo

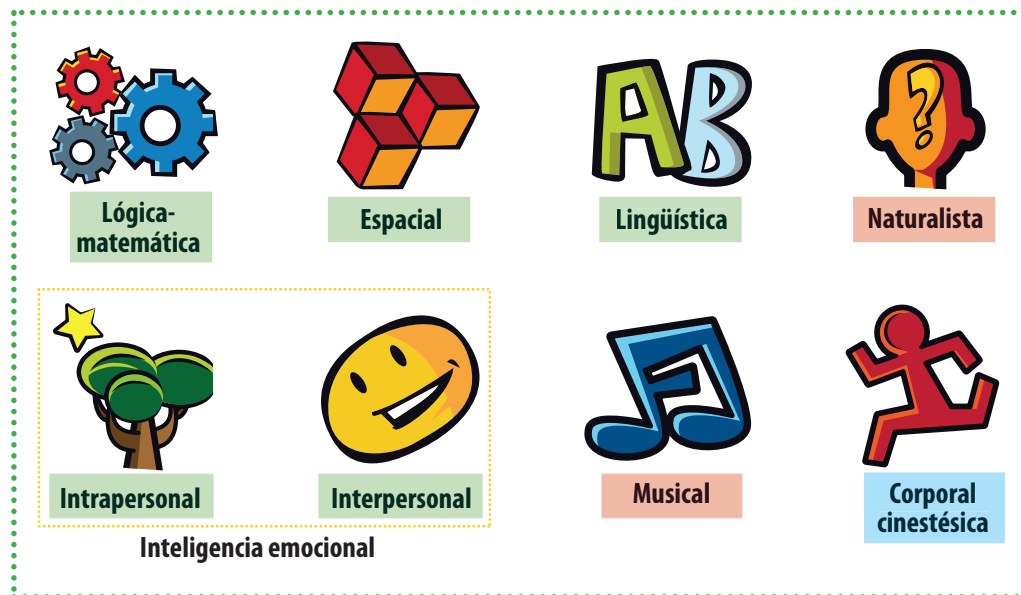


Aprendizaje competencial

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



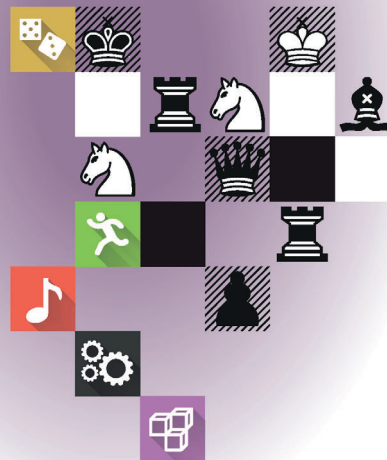
La gran variedad de temáticas
relacionadas con el ajedrez

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 elemento 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

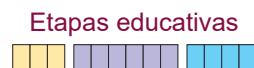


Los **pasatiempos** son actividades lúdicas y fáciles de incorporar en el ajedrez educativo dada la sencillez de sus reglas. Sirven para trabajar las capacidades cognitivas de una forma lúdica.

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,...

1 Nombre del juego Autoría del joc



Infantil - Primaria - ESO



Duración en minutos



Cantidad de alumnado



Dificultad



Percepción
Razonamiento
Cálculo
Visión espacial
Lenguaje



Pasatiempos
Problemas ajedrecísticos
Basados en los movimientos de las piezas
Tradicionales
Ajedrecísticos
Partidas con piezas de ajedrez
Basados en las reglas del ajedrez
Basados en el tablero de ajedrez
Alternativos
Transversales
Tradicionales



Documentos
Enlaces web
Multimedia

32 Juego del tablero

Jordi Prió Burgués



<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.

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.

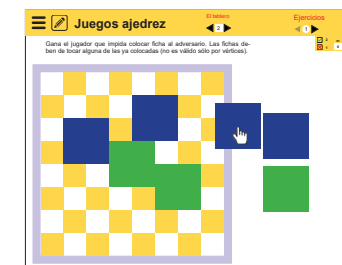


Reglas

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).

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



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

Variantes

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





Ajedreteca. Juegos ajedrecísticos





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 al 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.



Multimèdia EDUCACHESS



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



<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.

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.



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.

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



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

Multimèdia EDUCACHESS



Juegos ajedrez

El tablero

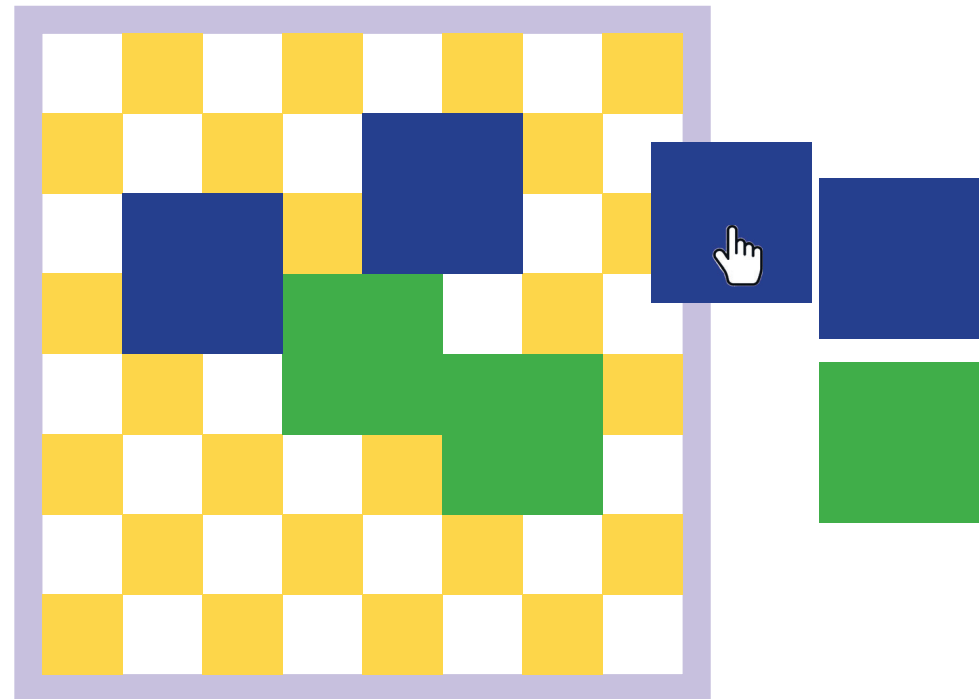
2

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



La gamificación en el ajedrez

76

Memory colour chess

Jordi Prió Burgués

Etapas educativas

10 - 15'

Capacidades cognitivas

Tipo de juego

Transversales

Recursos

Objetivos

- Trabajar patrones de casillas en el tablero.
- Trabajar la memoria y los colores.

Materials

- Minitableros.
- Lápices de colores.
- Cronómetro.
- Plantillas de minitableros.
<https://bit.ly/...>
- **Multimedia interactivo** Educachess.
Mente activa - Piensa - Memoria
<https://multimedia.educachess.org>

Desarrollo

- Se trata de memorizar la ubicación de las casillas coloreadas y el color en caso que haya más de un color.
- Se elige la dificultad: número de minitableros 3x3 y número de colores distintos.
- Se muestran los minitableros con las casillas coloreadas mientras hay una cuenta atrás de tiempo en un cronómetro (el tiempo de memorización está en función de la cantidad de minitableros y la variedad de colores).
- Se muestra los minitableros sin colorear debiendo clicar las casillas que estaban coloreadas. Existe la posibilidad de cambiar el color de las casillas.
- Gana el jugador que haga menos errores y con el menor tiempo.

Variantes

Una casilla coloreada por minitablero.

1. Un color

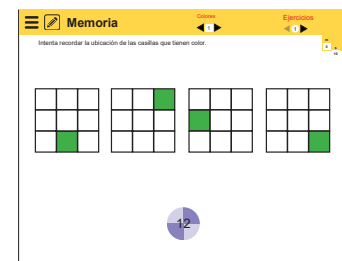
Todas las casillas coloreadas tienen el mismo color.

2. Varios colores

Las casillas coloreadas tienen diferentes colores.

Subvariantes para cada variante

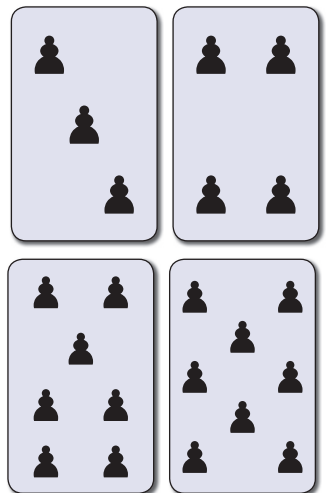
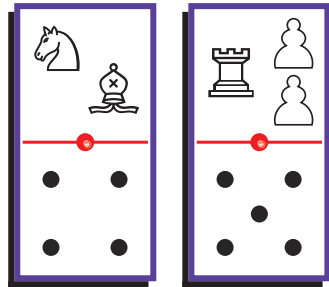
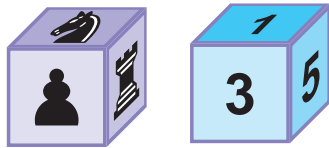
- Una fila de minitablero.
- Una cuadrícula de minitablero.



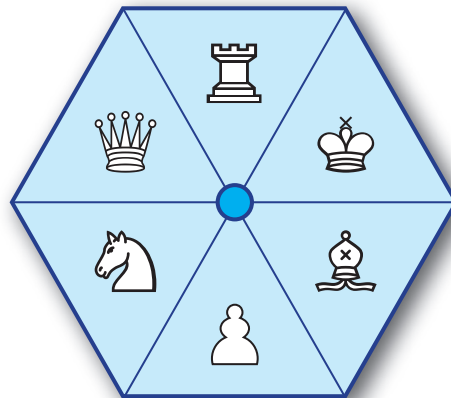
Intentar establecer patrones visuales ayuda a memorizar. En el ejemplo, las casillas están a salto de caballo superponiendo los minitableros.

Multimedia EDUCACHESS

[illegible]



Pelotas adhesivas ● ● ● ●



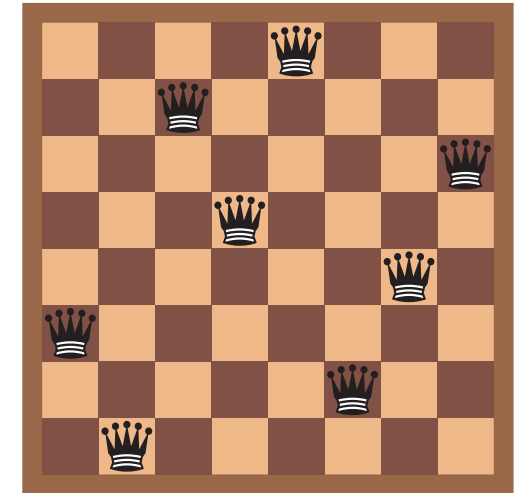


Ejemplo de una miniactividad

Colocar 8 damas en un tablero de ajedrez

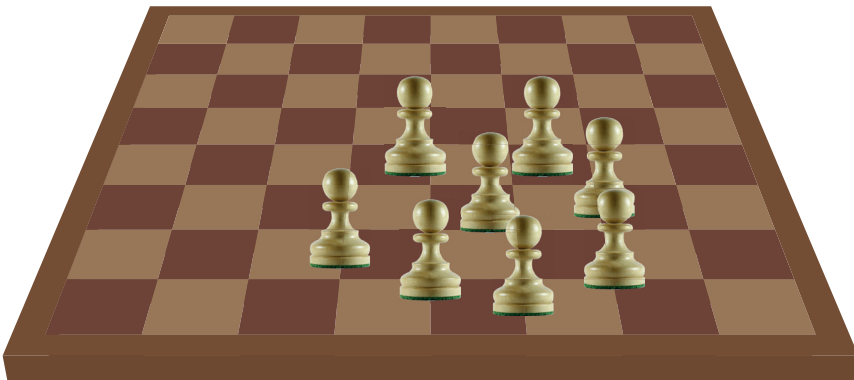
Condición:

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

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

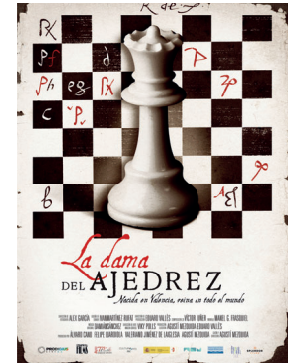
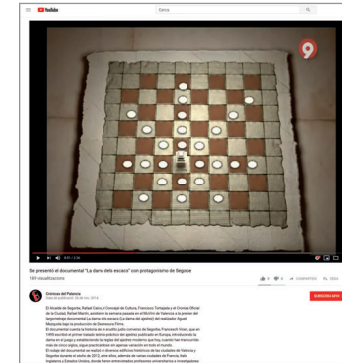
Encontrar más soluciones por simetrías y giros

Completar el estudio y realizar una presentación

Recursos

Vídeo sobre el Documental «La dama del ajedrez»

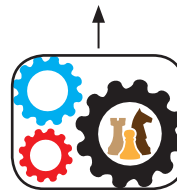
<https://goo.gl/ZFvQBR>



Multimedia interactivo Educachess

<http://multimedia.educachess.org>

Multimèdia interactivo



Ajedrez para todos



Iniciación 1

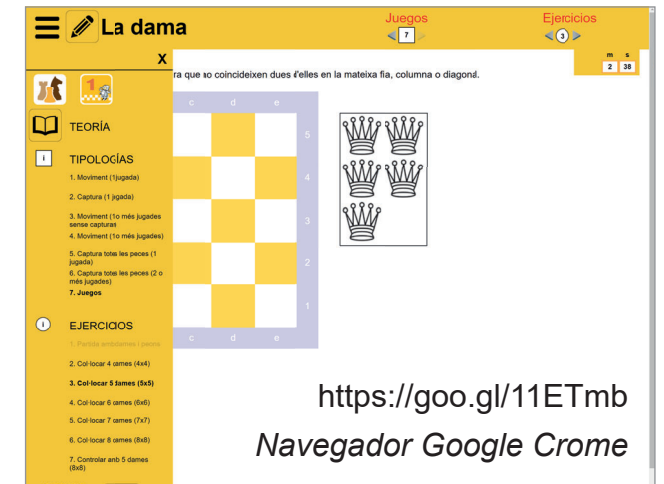


Bloque Aprende

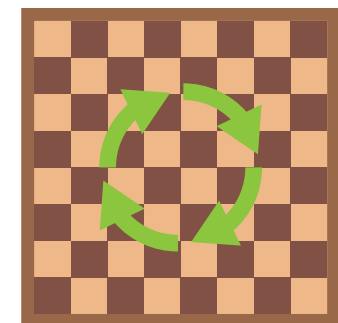
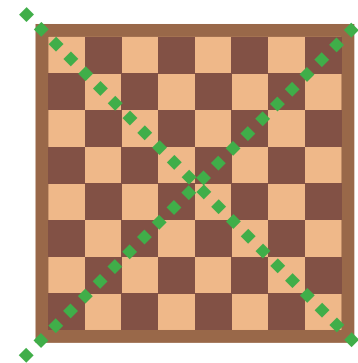
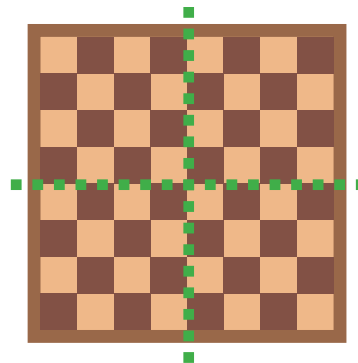


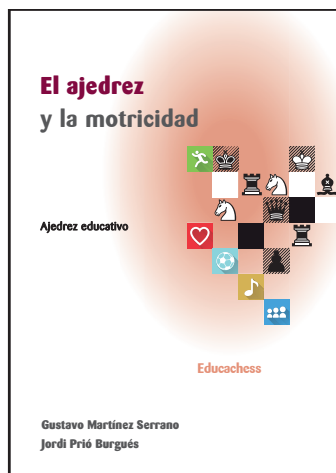
<https://goo.gl/PwVrfW>

Las figuras
La dama

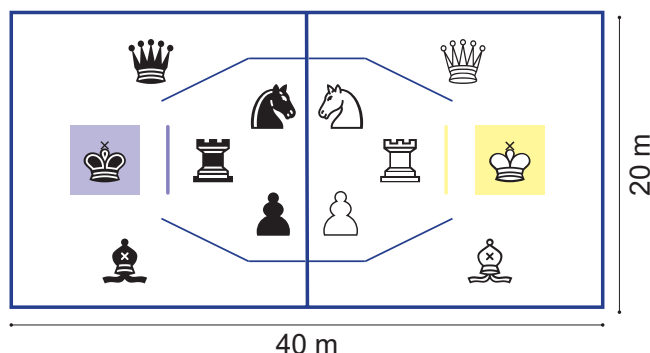


<https://goo.gl/11ETmb>
Navegador Google Chrome





Juego basado en el ajedrez de Gustavo Martínez



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



Contacto

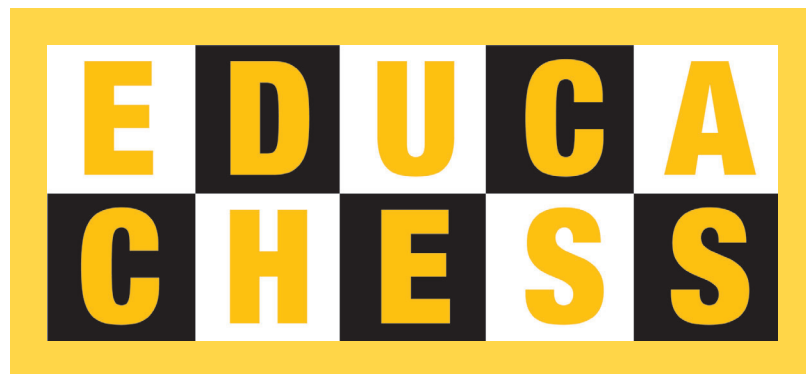


Joaquín Fernández Amigo

jfernand260255@gmail.com

Tels. 636 988 156 - 935 622 949

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



www.educachess.org



Jordi Prió Burgués

info@educachess.org

Tel. 686 724 844