

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Aprendiendo a jugar al ajedrez.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

¡Jaque al Rey!



BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la siguiente legislación en vigor:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953. [Enlace](#).

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 2 de marzo de 2022, núm. 52, 24386-24504. [Enlace](#).

En esta Actividad de Aprendizaje, segunda de la situación, continuamos iniciando al alumnado en el mundo del ajedrez. En esta ocasión nos centraremos en las piezas y su distribución en el tablero, así como sus movimientos básicos.

Para ello utilizaremos de manera sencilla tabletas y webs gratuitas, trabajando el uso de imagen, así como destrezas orales y competencias clave como comunicación lingüística, matemática, tecnología y de aprender a aprender.

El reto final es aprender a finalizar las partidas de ajedrez mediante el jaque mate.

Nota: este apartado se amplía con enlaces, bibliografía y otros en "Consejos, recomendaciones, más información"



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
Total: 145 minutos.		Crea	Pantalla Digital Interactiva.

Desarrolla: 30 minutos.	X	Desarrolla	Resolución de problemas sobre conocimientos previos.	Tablets. Aplicaciones web (Chess.com, Calcular.me, Logiqboard, Wordwall y YouTube).
Investiga: 15 minutos.	X	Investiga	Investigación y búsqueda de información.	
Interactúa: 90 minutos.	X	Interactúa	Trabajo en parejas con diferentes webs educativas.	
Presenta: 10 minutos.	X	Presenta	Inicio de actividades a modo de asamblea y presentación de resultados.	
		Explora		
		Otras		



DESARROLLO

PASO 1	<i>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Actividad de activación de conocimientos previos.</i></p> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>El/la docente, aprovechando que el alumnado ya conoce el tablero, presenta en la pantalla digital interactiva el vídeo “La colocación de las piezas del ajedrez” (vídeo). Una vez terminado, hace preguntas al alumnado del tipo “¿Qué nombres de piezas recordáis?”, “¿Dónde se coloca la (nombre de pieza)?”, “¿Qué color inicia la partida?”, etc. Escucha las diferentes respuestas y promueve la participación proactiva del alumnado.</i></p> <p><i>A continuación, presenta un nuevo vídeo en la pizarra digital interactiva. En este caso, el vídeo muestra de manera gamificada los diferentes movimientos de las piezas, permitiendo al/a la docente pausar el mismo y dar</i></p>	<p><i>Receptor.</i></p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ven el vídeo presentado por el/la docente.</i> - <i>Responden a las preguntas del/de la docente.</i> - <i>Debaten y hacen propuestas.</i> <p><i>Activo:</i></p> <p><i>En grupo único:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Dan respuesta e interactúan con los contenidos del segundo vídeo.</i> <p><i>Divididos en parejas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Escanean el código qr para acceder al juego de preguntas desde su</i> 	<p><i>Zona INTERACTÚA.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Visualización de vídeos.</i> - <i>Comprensión y expresión oral.</i> - <i>Técnicas de debate y anticipación de respuestas.</i> - <i>Comprensión y expresión oral.</i> - <i>Trabajo en gran grupo y parejas.</i> - <i>Reflexión y análisis.</i> - <i>Uso básico de tableta, cámara como lectora de qr (o aplicación en su defecto) y web Wordwall.</i>

<p>tiempo al alumnado a responder a las preguntas que se formulan (vídeo).</p> <p>Terminado el vídeo, el/la docente divide el grupo clase en parejas utilizando la web Calcular.me y la función “Formar parejas al azar”. A cada una de ellas entrega una tablet y presenta en la pizarra digital interactiva un juego de ajedrez en Wordwall (enlace) con el objetivo de fijar los saberes aprendidos. El alumnado escanea el código qr que el/la docente muestra en la pantalla digital interactiva (lo genera la propia web desde su opción compartir). Los alumnos y alumnas juegan al mismo utilizando las tablets, respondiendo las diferentes preguntas relativas a los movimientos de las piezas. Al término del juego, se ponen en común las respuestas en la pantalla digital interactiva.</p>	<p>tablet,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dan respuestas a las preguntas del juego. <p>En grupo único:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atienden a las respuestas de otros alumnos, comparando con las suyas. - Comparan sus respuestas con las correctas y evalúan su aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de asociación. - Técnicas de memoria - Presentación y comparación de resultados.
--	--	---

<p>PASO 2</p>	<p>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</p>	
<p>Papel del docente:</p>	<p>Papel del alumnado:</p>	<p>Tipo de interacción o actividad educativa:</p>

<p><i>Actividad de desarrollo.</i></p> <p>Activo</p> <p><i>El/la docente presenta nuevamente el tablero de ajedrez sin piezas en la pizarra digital interactiva, en la web “Logiqboard” (ya utilizado en la actividad de aprendizaje 1. El/la docente divide el grupo clase en parejas (puede utilizar la web Calcular.me y la función “Formar parejas al azar”). A cada una de ellas entrega una tablet para que, nuevamente, escaneen el código qr que el/la docente muestra en la pantalla digital interactiva. El código qr lleva al alumnado al tablero del profesor.</i></p> <p><i>Cualquier movimiento que hagan en el tablero de la tablet, aparecerá en el tablero original de la pizarra digital interactiva. El/la docente desarrolla los siguientes juegos con el alumnado, dirigiéndose a parejas concretas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Sitúa la pieza X en la casilla YY (ejemplo: reina blanca en b4).</i> - <i>Coloca las piezas X en su casilla de inicio (ejemplo: torres negras, alfiles blancos, etc.)</i> - <i>Clasifica las piezas por movilidad: las que saltan en el lado derecho del tablero y las que se deslizan en el izquierdo).</i> - <i>Coloquemos las piezas en el tablero siguiendo el orden alfabético: alfiles primero,</i> 	<p>Receptor.</p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Atienden la explicación del/de la docente.</i> <p>Activo:</p> <p><i>Divididos en parejas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Escanean el código qr para acceder al tablero de ajedrez virtual desde su tableta.</i> - <i>Dan respuestas a las preguntas del/de la docente.</i> - <i>Atienden a las respuestas de otros alumnos y alumnas, comparando con las suyas.</i> - <i>Evalúan el acierto de sus decisiones y el de otros compañeros y compañeras.</i> - <i>Buscan y acceden a la web Aprendo con Rey. Siguen instrucciones y juegan una partida.</i> 	<p>Zona INTERACTÚA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprensión y expresión oral.</i> - <i>Trabajo en parejas.</i> - <i>Reflexión y análisis.</i> - <i>Uso básico de tableta, cámara como lectora de qr (o aplicación en su defecto) y web Logiqboard.</i> - <i>Técnicas de deducción.</i> - <i>Cálculo matemático.</i> - <i>Presentación de resultados.</i>
--	---	--

<p><i>caballos después, peones, etc.</i></p> <p>Las respuestas de los alumnos van apareciendo en la pizarra digital interactiva y se va realizando la evaluación en el momento.</p> <p>Terminada la actividad, el/la docente pide al alumnado que busquen la web https://aprendeconrey.com/. Una vez hayan accedido a la misma, seleccionan “jugar” y siguen las instrucciones de nombre y avatar, para terminar, eligiendo de rival a Rosa Parks. Cada pareja de alumnos/as juega una partida desde la tablet contra la inteligencia artificial de la web.</p>		
--	--	--

<p>PASO 3</p>	<p>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos.</p>	
<p><i>Papel del docente:</i></p>	<p><i>Papel del alumnado:</i></p>	<p><i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i></p>
<p><i>Actividad final.</i></p> <p>Asesor</p> <p>El/la docente presenta la web “Chess.com” en el Panel Digital Interactivo (enlace). Explica la pestaña “Aprender”, sección “Lecciones”, donde hay tutoriales sencillos relativos a lo trabajado hasta la fecha, así como el contenido de la sesión: el jaque y el jaque mate. Pide al alumnado que investiguen sobre el jaque, salir del jaque y el jaque mate, mediante los vídeos de la aplicación.</p> <p>Para ello, divide el grupo clase en parejas (por ejemplo, siguiendo el orden de lista: 1-2, 3-4, etc. o, nuevamente, utilizando la web “Calcular.me” como en los pasos anteriores). A cada una de ellas se entrega una tablet y se pide que abran</p>	<p>Receptor.</p> <p>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atienden la explicación del/de la docente. <p>Activo:</p> <p>Divididos en parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigan sobre la forma de terminar las partidas en ajedrez. - Visualizan los vídeos indicados en la aplicación. - Dan respuestas a las preguntas del/de la docente. - Informan a sus compañeros y compañeras de su 	<p>Zona INVESTIGA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación y búsqueda de información. - Trabajo en pequeño grupo con robots programables y tapetes. - Cálculo matemático y orientación espacial. - Deducción y argumentación. - Actividad gamificada de selección. <p>Zona PRESENTA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de resultados.

<p>la aplicación Chess.com (previamente instalada por el/la docente).</p> <p>Una vez el alumnado ha investigado sobre el jaque, se lleva a cabo una puesta en común de lo aprendido, así como aspectos de los pasos anteriores.</p> <p>Finalmente, el/la docente presenta el reto final de la sesión: completar en parejas los diferentes desafíos relacionados con el jaque que tiene la aplicación.</p>	<p>aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atienden a las respuestas de otros alumnos y alumnas, comparando con las suyas. - Evalúan el acierto de sus decisiones y el de otros compañeros y compañeras. - Buscan soluciones a problemas relacionados con sus aprendizajes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades de expresión oral para hablar en público. - Valoración de la tarea. <p>: Zona DESARROLLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas. - Técnicas de indagación.
---	--	--



PREPARACIÓN

El profesorado debe saber jugar al ajedrez para poder desarrollar esta actividad de aprendizaje y la totalidad de la situación de aprendizaje que la contiene.

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad las diferentes webs educativas presentadas, todas de manejo muy sencillo y no requieren instalación previa en las tabletas.

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad, para conocerla, la web o la aplicación Chess.com. Igualmente, debe estar instalada en las tabletas. Para su acceso a la misma, se recomienda que las tabletas a utilizar tengan cuentas de acceso genéricas de centro a las diferentes aplicaciones empleadas.

Estos y/u otros aspectos relativos a la preparación son definidos en los diferentes pasos en el papel del/de la docente.

ETAPA	Educación Primaria
NIVEL	EP3
ÁREAS	Matemáticas; Lengua Castellana y Literatura; y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.

Matemáticas

Competencia específica 2.

Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.

Competencia específica 3.

Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.

Criterio de evaluación 2:

2.1 Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.

2.2 Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.

Criterio de evaluación 3.1: .1 Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.

Saberes básicos. C. Sentido espacial.

1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.

– Propiedades de figuras geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables (cuadrículas, geoplanos, polícubos, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).

2. Localización y sistemas de representación.

– Interpretación de itinerarios en planos, utilizando soportes físicos y virtuales.

Lengua Castellana y Literatura

Competencia específica 2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.

Criterio de evaluación 2: Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y progresando, de manera acompañada, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales.

Saberes básicos. B. Comunicación:

1. Contexto.

– Incidencia de los componentes (situación, participantes, propósito comunicativo, canal) en el acto comunicativo.

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Criterio de evaluación 1.1: Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.

Saberes básicos. A. Cultura científica.

1. Iniciación en la actividad científica.

– Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).

– Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Conoce las piezas de ajedrez, movimientos avanzados y jugadas estandarizadas: mate pastor y aperturas.	Conoce las piezas de ajedrez y movimientos avanzados: comer al paso, enroque, etc.	Conoce las piezas de ajedrez y sus movimientos básicos.	Conoce las piezas de ajedrez, pero no sus movimientos.	No conoce las piezas de ajedrez ni sus movimientos.
Comprende la forma de finalizar las partidas de ajedrez y lo lleva a la práctica anticipando jugadas no enseñadas.	Comprende la forma de finalizar las partidas de ajedrez y lo lleva a la práctica.	Comprende la forma de finalizar las partidas de ajedrez y lo lleva a la práctica con errores.	Comprende con dificultad la forma de finalizar las partidas de ajedrez y no sabe llevarlo a la práctica.	No comprende la forma de finalizar las partidas de ajedrez.
Presenta total atención a las explicaciones	Presenta bastante atención a las	Presenta bastante atención a las	Presenta poca atención a las explicaciones	No presenta atención a las explicaciones

docentes o de compañeros, preguntando y respondiendo con inmediatez	explicaciones docentes o de compañeros, así como hace preguntas.	explicaciones docentes o de compañeros.	docentes o de compañeros.	docentes o de compañeros.
Tiene mucho interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras; valora positivamente su trabajo y es muy participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, y es participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, pero no es participativo/a.	Tiene poco interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.	No tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.
Sigue instrucciones complejas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones complejas con ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas, pero necesita ayuda docente o de compañeros.	No sigue instrucciones sencillas.
Entiende perfectamente el funcionamiento de las aplicaciones sin ayuda ni explicación previa, siendo capaz de extrapolar su uso a otras similares.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones y no requiere ayuda en su uso.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones, pero requiere ayuda en su uso.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas, pero se esfuerza en aprenderlo.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas ni intenta aprenderlo.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

*Actividad 2

Esta actividad, segunda de la situación de aprendizaje, tendrá lugar en el Aula del Futuro del centro.

El/la docente utiliza la pantalla digital para guiar al alumnado en los pasos a seguir.

Es conveniente contar con un/a docente de apoyo en las sesiones programadas.

La dificultad de las sesiones puede ampliarse en función de la edad y conocimientos del ajedrez del alumnado. En ese caso se ha planteado para un alumnado que no sabe jugar y se encuentra en el inicio del curso escolar.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

European Commission (15 de marzo de 2019). *50 Ejercicios de Ajedrez y Matemáticas para las Escuelas*. <https://acortar.link/sbXAgJ>

Gil S. & Sánchez E. M. (2022). *Ajedrez en el aula de primaria*. Educarm. <https://acortar.link/cfLDY4>

Aprende con Rey [@AprendeconRey]. La colocación de las piezas de ajedrez. Aprende con Rey. Ajedrez para niños [Vídeo]. Youtube. Enlace al vídeo.

Aprende con Rey [@AprendeconRey]. Los movimientos de las piezas de Ajedrez. Aprende con Rey. Ajedrez para niños [Vídeo]. Youtube. Enlace al vídeo.

Juego Ajedrez en Wordwall (autor: Tomipalan). Enlace.

Cerebriti “Las casillas del ajedrez” (autor: Julio Vegas). Enlace.

QR del tablero de ajedrez en Logiqboard (autor: Julio Vegas). Enlace.

Website “Logiqboard”. Enlace a web.

Website “Calcular.me”. Enlace a web.

Website “Aprende con Rey”. Enlace a web.

Webiste “Chess.com”. Enlace a web / Enlace a aplicación Android.



El Kit 5, Evaluación, del Kit de Herramientas del Aula del Futuro, recoge las diferentes técnicas de evaluación (enlace a la web de INTEF: [Cómo evaluar](#)).

La rúbrica es una herramienta en forma de tabla que incluye indicadores de qué queremos evaluar (criterios) y una escala de clasificación para cada criterio. Podemos elaborar rúbricas con herramientas online como Corubics (valora el trabajo colaborativo del alumnado) o Rubistar (valora el criterio de evaluación).

En cualquier caso, esta actividad de aprendizaje busca desarrollar competencias del siglo XXI en el alumnado como:

- Colaboración.
- Construcción del conocimiento.
- Autodisciplina.
- Resolución de problemas en el mundo real.
- Uso de las TIC para la enseñanza.
- Aptitud para la comunicación.