

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Aprendiendo a jugar al ajedrez



AUTOR / ES

Julio Javier Vegas Alonso



REALIZADO EN UN CENTRO DE:

☐
☒
☐
☐
☐
☐

Infantil

Primaria

Secundaria (ESO)

Secundaria (Bachillerato)

Formación profesional

Otros:



TENDENCIAS PERTINENTES

Basadas en el Informe Horizon – (accesible en el *siguiente enlace*)

☒
☐
☐
☒
☒
☐
☐
☐
☒
☐
☒
☐
☐
☒

Aprendizaje Basado en Proyectos

Aprendizaje a lo largo de la vida

Aprendizaje colaborativo

Aprendizaje inclusivo

Aprendizaje personalizado

BYOD

Evaluación

Emprendimiento

Flipped Classroom

Gamificación

Makerspace

Programación y robótica

Realidad Aumentada/ Realidad Virtual

STEAM

Otros: Pensamiento computacional



DESARROLLO

Desde: Nivel actual de madurez	Hasta: Nivel deseado de madurez
Profesorado: 2. Alumnado: 2. Objetivos y evaluación: 1. Capacidad del centro: 2. Herramientas y recursos: 3.	Profesorado: 3. Alumnado: 3. Objetivos y evaluación: 2. Capacidad del centro: 3. Herramientas y recursos: 4.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer los principios básicos del ajedrez: tablero, movimientos y anotación.
2. Desarrollar la atención y la concentración, potenciando el razonamiento lógico-matemático.
3. Analizar sistemáticamente problemas, decidiendo los procedimientos para la selección, organización y empleo de la información.
4. Lograr aprendizajes operativos basados en el uso de recursos tecnológicos de diferente tipo.
5. Conocer y utilizar de manera sencilla y adecuada diferentes webs de contenido educativo.
6. Potenciar la competencia lingüística y matemática del alumnado desde situaciones gamificadas.
7. Desarrollar procesos de razonamiento, anticipación y control de la impulsividad.
8. Propiciar diferentes tipos de agrupaciones que estimulen el trabajo en equipo.



CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	X	Aprender a aprender
		Aprendizaje a lo largo de la vida
	X	Pensamiento crítico y resolución de problemas
	X	Pensamiento computacional
		Creatividad e innovación
CAPACIDADES LABORALES		Comunicación
	X	Colaboración
		Iniciativa y espíritu empresarial
		Alfabetización mediática
	X	Capacidades digitales
CAPACIDADES PARA LA		Ciudadanía

VIDA

X

Vida y carrera
Responsabilidad social y personal
Conciencia cultural
Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

Mediante el aprendizaje básico de las reglas del ajedrez (tablero, piezas, movimientos, etc.) bajo un enfoque educativo gamificado y con actividades a desarrollar en las diferentes zonas del aula del futuro, pretendemos vincular diferentes áreas del currículo (especialmente Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura) y trabajar sus saberes básicos y las competencias específicas asociadas a los mismos.

En una sociedad que prima la inmediatez, el ajedrez propone lo opuesto: reflexión y paciencia. Se trata de un juego con siglos de historia donde el intelecto juega un papel fundamental ante un reto fabuloso: ganar a otra mente. La memoria visual, el cálculo, la anticipación y, sobre todo, la deportividad son elementos clave que deseamos que nuestros alumnos alcancen de una forma divertida y educativa alineada con las nuevas tecnologías de la educación.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos	Analógicos
- Pantalla digital interactiva. - Tablets. - Ordenadores (PC y/o portátiles). - Impresora 3D y filamentos. - Cable HDMI. - Blue/Bee Bot. - Aplicaciones (<i>Classroom</i>, <i>Forms/Formularios</i> y <i>Screen Mirroring</i>) - Webs (<i>Calcular.me</i>, <i>Cerebriti</i>, <i>Chess.com</i>, <i>Logiqboard</i>, <i>Scratch</i>, <i>Tinkercad</i>, <i>Wordwall</i> y <i>YouTube</i>). - Cámara o aplicación lectora de qr.	- Tapete 8x8. - Cartulina / Papel continuo.



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Crea (edita, imagina, manipula)	X	Diseño de la tarea final de la AdA con <i>Scratch</i> . Diseño de la tarea final de la AdA con <i>Tinkercad</i> e impresión de pieza de ajedrez 3D.
Desarrolla (diseña, inventa, planifica)	X	Resolución de problemas sobre conocimientos previos. Trabajo con la web <i>Scratch</i> . Trabajo con la web <i>Tinkercad</i> .
Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)	X	Investigación y búsqueda de información. Trabajo de investigación con las secuencias y bloques de <i>Scratch</i> . Trabajo de investigación con diseño predefinido en <i>Tinkercad</i> .

Interactúa (colabora, debate, pregunta)	X	Trabajo en parejas con diferentes webs educativas.
Presenta (comparte, escucha, informa, muestra)	X	Inicio de actividades a modo de asamblea y presentación de resultados. Presentación de tareas. Evaluación final.
Explora (busca, descubre, indaga)	X	Investigación, búsqueda de información y trabajo con robots programables.



NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Situación de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la 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](#).

El Parlamento Europeo, en su Declaración de 15 de marzo de 2012, sobre la introducción del programa «Ajedrez en la Escuela» en los sistemas educativos de la Unión Europea, consideraba que el ajedrez es un juego accesible para los niños de cualquier grupo social, mejorando la cohesión social y contribuyendo a los objetivos políticos, tales como la integración social, la lucha contra la discriminación, la reducción de las tasas de delincuencia e incluso la lucha contra diferentes adicciones. Igualmente, e independientemente de la edad del alumnado, el ajedrez puede mejorar su concentración, paciencia y persistencia y puede ayudarle a desarrollar el sentido de la creatividad, la intuición, la memoria y las competencias, tanto analíticas como de toma de decisiones; que el ajedrez enseña asimismo valores tales como la determinación, la motivación y la deportividad. Por todo ello, se solicitó apoyo a la Comisión y a los Estados miembros para la introducción del programa «Ajedrez en la Escuela» en los sistemas educativos.

Años después, el 11 de febrero de 2015, la Comisión de Educación y Deportes del Congreso de los Diputados del Parlamento Español, aprobó por unanimidad la proposición no de ley nº 161/002598, sobre la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en escuelas y espacios públicos y su promoción como deporte, situación que da lugar a esta situación de aprendizaje. El ajedrez es una fabulosa herramienta educativa que facilita el aprendizaje a través del juego, desarrollando habilidades y capacidades como la memoria, resolución de problemas, creatividad e imaginación, pensamiento crítico o inteligencia emocional.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1	¿Cómo se llama esta casilla? Uso de robots programables, 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.
-------------	---

Actividad 2	<i>¡Jaque al Rey!</i> Uso sencillo tabletas y webs gratuitas para aprender las piezas de ajedrez, su distribución en el tablero, así como sus movimientos básicos, desde un enfoque matemático y espacial.
Actividad 3	<i>¡Scratch al ajedrez!</i> Presentación del entorno de programación Scratch para el tratamiento de imágenes mediante secuencias, promoviendo el pensamiento computacional y competencias clave como la de aprender a aprender.
Actividad 4	<i>¡Mate a lo Tinkercad!</i> Presentación y trabajo con la herramienta de creación de modelos tridimensionales Tinkercad, diseñando objetos 3D para su posterior impresión.