



APRENDIZAJE DE CONTENIDOS CURRICULARES A TRAVÉS DEL AJEDREZ

Fundamentación:

Con el propósito de reforzar contenidos curriculares en áreas de matemática y lengua, se propone hacerlo en forma de juego para lograr un aprendizaje de manera alternativa a lo instituido y que a la vez sea significativo. De esta manera, serán aprovechados los beneficios que trae el aprendizaje de ajedrez como las habilidades cognitivas que se trabajan mejorando la memoria (aprendiendo y recordando las reglas y las jugadas), fomentando la concentración (que es algo muy importante para su desempeño académico y que les ayudará a evitar distracciones e interrupciones en el estudio, al ser capaces de poner el foco en una única tarea), ayudando al desarrollo del pensamiento crítico (en una partida deben analizar posibilidades, hacer síntesis y transformarlas en jugadas), promoviendo el pensamiento lógico (aprender nuevas tácticas les servirá para organizar y dar estructura a nuevos conceptos, tanto en el juego como en el estudio de asignaturas como matemáticas o lengua), aprendiendo a resolver problemas y tomar decisiones (para que sepan tomar decisiones con responsabilidad, midiendo las consecuencias, asumiendo los riesgos y manejando la presión), desarrollando la imaginación y la creatividad (exige cambio y adaptación constante para prever la reacción del contrincante, barajar distintas posibilidades y crear nuevas jugadas), socializando con pares, aprendiendo de los errores y superando el fracaso, enfrentándose continuamente a nuevos retos y superando situaciones complejas.

Creemos que todos estos beneficios ayudarán a los/las alumnas no solo a la comprensión de contenidos curriculares como la geometría y la capacidad lectora, sino también para generar confianza en sí mismos fortaleciendo su autoestima.



Objetivo General: Lograr que los/as estudiantes aprendan/refuercen contenidos curriculares a través del ajedrez y que los mismos tengan un rol activo/ protagonista durante el proceso.

Plan de acción: Se realizarán cuatro encuentros con los ejes a trabajar. El trabajo en esos encuentros girará en torno a la construcción de un tablero y piezas a través de un ajedrez reciclado. Luego eso se irá asociando a los conceptos a trabajar.

ENCUENTRO 1 : CONSTRUCCIÓN DE UN TABLERO. BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ. REGLAS DE JUEGO. SISTEMA DE NOTACIÓN, EJE DE COORDENADAS.

Contenidos curriculares implicados:

Lengua: Narración (inventar historia de cómo surge el ajedrez).

Matemáticas: Números naturales (notación tablero) y Ubicación espacial: ubicación de puntos en la cuadrícula, eje de coordenadas, código de referencia. Unidad de medida: cm. Forma Cuadrado con lados iguales. (cuanto mide el tablero, casillas, etc.) Uso de elementos de Geometría.

ENCUENTRO 2: TERMINAR CON LA CONSTRUCCIÓN DEL TABLERO Y PRIMEROS MOVIMIENTOS. TORRE/ ALFIL/ DAMA.

Contenidos curriculares implicados:

Lengua: Instrucciones y consignas (reglas de juego). Descripción (como es el tablero, las piezas...)

Matemática: Paralelismo y perpendicularidad en la recta (con el movimiento de las primeras piezas). Sucesión de puntos: recta.

ENCUENTRO 3: APRENDER LOS DEMÁS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS Y JUEGO.



Uso de fracciones en la vida cotidiana (con la cantidad de piezas y/o cuadrados en el tablero) Repaso de Ubicación espacial: ubicación de puntos en la cuadrícula, eje de coordenadas, paralelismo y perpendicularidad en la recta(en el tablero). Código de referencia. Ejes cartesianos

ENCUENTRO 4: MUESTRA DEL TABLERO FINALIZADO Y JUEGO. SE PUEDE DEJAR PLASMADO EN UN AFICHE PEGADO EN EL AULA IMÁGENES CON LA ACTIVIDAD.

Contenidos curriculares:

Lengua: exposición oral y descripción del mismo. Expresión oral y escrita/gráfica. Muestra del tablero finalizado.

Una vez que finalice, la idea que en todos los encuentros dejar pautadas actividades que si no se terminan durante la clase se puedan terminar de hacer en las clases y o en otros horarios de clase y que la/el docente pueda tener un registro de ello para lograr que el aprendizaje sea haya efectuado. A partir de finalizar la actividad, se pueden seguir desplegando contenidos en clase en base a la experiencia de juego-aprendizaje. Una vez finalizado, se entregará a cada escuela un resumen realizado por los talleristas sobre los objetivos que se pudieron cumplir. Esta instancia será importante ya que se tendrá en cuenta como respondió el grupo a la actividad, si los motivó, si aburrió, si se entendió la explicación, etc. Asimismo, la escuela también tendrá la posibilidad de entregar una devolución a los talleristas con el objetivo de que haya una retroalimentación que sirva para mejorar o repensar las ideas.

SISTEMA DE ANOTACION ALGEBRAICO

(LETRAS/NUMEROS)

LAS PIEZAS Y SUS MOVIMIENTOS

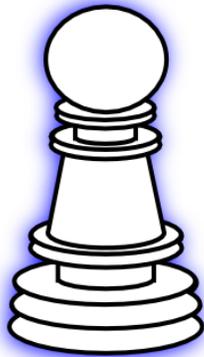


TORRE





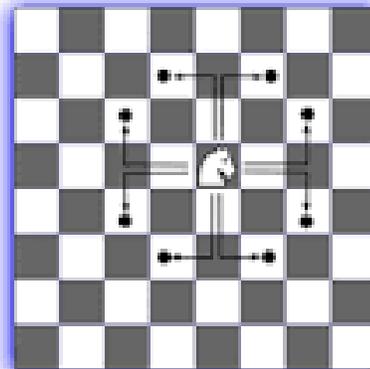
PEON



La captura es en diagonal, nunca de frente.



CABALLO



La captura será la pieza que estén en la casilla final de su movimiento.





DIAGONAL

La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.

PARALELAS/PERPENDICULARES/DIAGONALES

