

Apellidos del profesor: Sulea	Nombre: Vasile Alin
Título: JUGAR AL AJEDREZ	Duración: 2 horas
Asignatura: DEPORTES	
Objetivos: Competencia general: Generar explicaciones sencillas utilizando elementos de lógica Competencia específica: 5.2. Descripción de un plan de trabajo utilizando algunos términos científicos, representaciones de dibujos y operadores lógicos «y», «o», «o no» Objetivo de la actividad: Desarrollar el pensamiento estratégico, la concentración y la capacidad de resolución de problemas de los alumnos mediante el aprendizaje y la práctica del ajedrez.	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 6 a 8 años	
Situaciones de Aprendizaje: aula	Tipo de Actividad:
Materiales:	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Acceso a una tableta - Aplicación de ajedrez (ChessKid o Chess.com)
Desarrollo del Aprendizaje	
Definición del Problema: - Familiarizar a los alumnos con el tablero y las piezas de ajedrez mediante una interfaz digital intuitiva. Cuatro principios del pensamiento computacional: Descomposición: Descomposición de pasos complejos en partes más pequeñas y manejables. Reconocimiento de patrones: Identificar similitudes o patrones en los datos. Abstracción: Discutir la abstracción: centrarse en los detalles esenciales ignorando la información innecesaria. Diseño de algoritmos: Determinar los pasos del diseño de algoritmos	
Introducción	
Evaluación Previa (opcional)	
1. Descomposición Análisis de los elementos básicos (20 minutos) Objetivo: Los alumnos exploran el tablero de ajedrez de forma interactiva, comprendiendo el papel de cada pieza con información inmediata de la aplicación.	
2. Actividad: Utiliza una app de ajedrez (ChessKid o Chess.com) para estudiar cada pieza y practicar sus movimientos.	

3. Los alumnos pueden experimentar individualmente con sus dispositivos, explorando los movimientos específicos de cada pieza a través del tutorial de la app.

2. Reconocimiento de patrones. - Identificación de estrategias y movimientos (30 minutos)

Objetivo: Los alumnos observan patrones, analizando y reproduciendo aperturas y formas de ataque utilizadas con frecuencia.

Actividad: En las aplicaciones de ajedrez, los alumnos repasan las secciones dedicadas a reconocer patrones, como las series de aperturas y los ataques más comunes.

Se anima a los alumnos a identificar los patrones observados en una partida en línea predeterminada y a discutir sus estrategias.

Con la aplicación, los alumnos pueden experimentar con patrones como la defensa del rey o la protección de piezas esenciales y ver las consecuencias de forma interactiva.

3. Abstracción:

Centrarse en los detalles esenciales ignorando la información innecesaria;

Objetivo: Los alumnos aprenden a centrarse en lo que importa, eliminando las jugadas que no contribuyen directamente a su estrategia; Simplificación de situaciones complejas.

Actividad: Las aplicaciones de ajedrez ofrecen ejercicios específicos para encontrar soluciones a los problemas y proteger las piezas esenciales. Los alumnos pueden practicar jugadas clave utilizando el tablero digital, centrándose en las jugadas esenciales sin distraerse con detalles innecesarios.

4. Diseño de algoritmos:

Crear un plan paso a paso para resolver un problema.

Objetivo: Los alumnos estructuran una estrategia secuencial y aprenden a guardar su plan de juego para evaluar el rendimiento.

Actividad: Los alumnos utilizarán plataformas online que permiten crear y guardar secuencias de jugadas, desarrollando una estrategia de apertura. Utilizando las aplicaciones de ajedrez, los alumnos practican las cinco primeras jugadas y guardan su plan de juego para analizarlo y mejorarlo posteriormente.

Paso 1: Seleccionar una estrategia de apertura;

Paso 2: Anotar qué piezas es esencial mover primero para establecer una posición fuerte;

Paso 3: Establecer las 3-5 primeras jugadas, comprendiendo el propósito de cada una;

Paso 4: Practicar cada movimiento secuencialmente con la aplicación;

Paso 5: Utilizar los comentarios de la aplicación para entender por qué ciertos movimientos son esenciales;

Paso 6: Probar movimientos alternativos para ver diferentes resultados;

Paso 7: Guardar el plan de juego en la plataforma.

Conclusión

A través de este proceso, los alumnos estructuran un plan de juego secuencial, lo guardan para evaluarlo y aprenden a aplicar el pensamiento algorítmico para ajustar y perfeccionar sus jugadas, reforzando su estrategia global y su comprensión del juego.

Evaluación:

Durante la lección, monitoree a los estudiantes mientras completan cada paso del pensamiento computacional.

Indicadores: Observe si los estudiantes dividen las tareas en pasos, reconocen patrones, filtran la información innecesaria y siguen o crean una secuencia de pasos.

Proporcione retroalimentación en tiempo real para guiar a los estudiantes, reforzar las estrategias exitosas y ayudarles a refinar su enfoque.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:

Al final de la lección, los estudiantes habrán desarrollado una estrategia de juego y aprendido a aplicar el pensamiento computacional para resolver problemas.

Notas:

Este enfoque de evaluación multifacético anima a los estudiantes no sólo a aplicar el pensamiento computacional, sino también a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, evaluar a sus compañeros y consolidar su comprensión de la tecnología y los principios involucrados.