



Comunidad de Madrid

CADA PIEZA CUENTA

SEVEROOCHOA
CEIP Torrejón de Ardoz



PrePrimary Primary
bilingualschool
Lanzándote a la vida

AUTORES
Alumnado desde 5 años a 6º de Primaria



INTRODUCCIÓN / JUSTIFICACIÓN

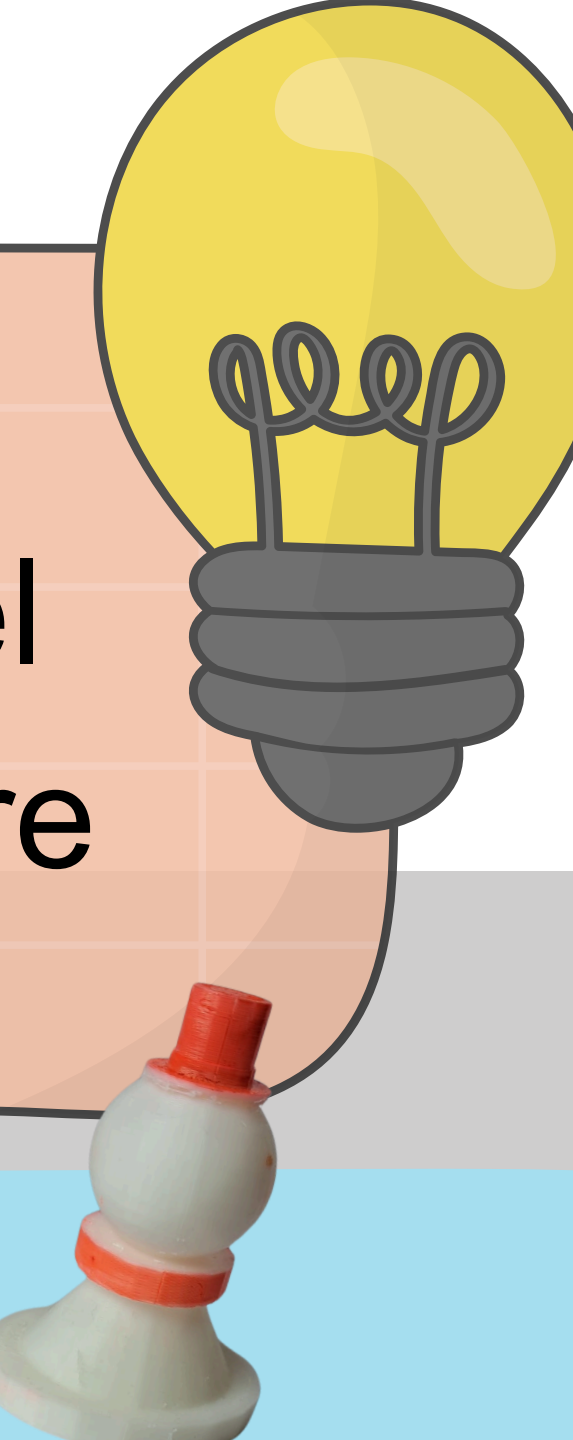


Este proyecto surge del interés que ha generado el ajedrez desde el área de Educación Física, para así desarrollar habilidades y destrezas mentales.

Consistirá en la elaboración de un tablero y sus piezas de ajedrez robotizadas a través del cual, los más mayores puedan enseñar a jugar a los más pequeños.



HIPÓTESIS
¿Cómo podemos facilitar el aprendizaje del ajedrez entre iguales?



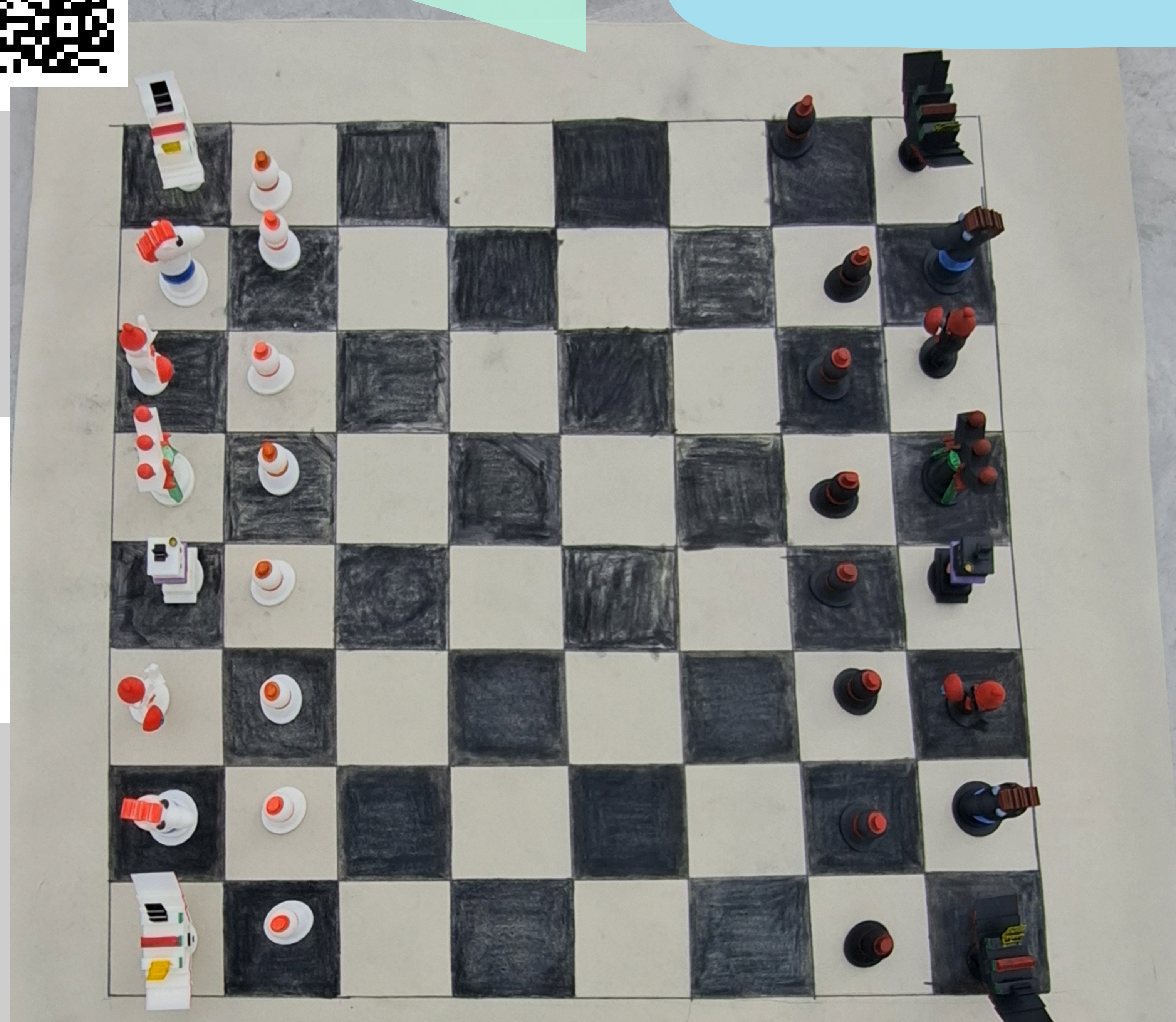
OBJETIVOS

- Desarrollar las habilidades y destrezas mentales del alumnado
- Potenciar el pensamiento reflexivo y analítico aplicados a la vida diaria.
- Mejorar la concentración, el razonamiento y el pensamiento computacional a través del ajedrez.



RESULTADOS

Consulta el código QR para ver cómo quedó nuestro ajedrez a lo grande y robotizado.



CONCLUSIÓN
¡En este podcast podrás oír todo lo que hemos aprendido!



METODOLOGÍA

Alumnado protagonista.

Resolución de problemas.

Creatividad

Indagación.

Experimentos

Trabajo cooperativo

Recursos personales, chessforedu, tablets, fichas, kit materiales de naves espaciales.



Bibliografía

