



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE INGLÉS



TRABAJO DE FIN DE GRADO

**CÓMO INTRODUCIR EL AJEDREZ COMO ASIGNATURA
EXTRAESCOLAR PARA EL TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
EN UN COLEGIO BILINGÜE, BASADO EN EL PROYECTO *CHES AND
ENGLISH***

Presentado por
GUILLERMO SANTOS MARTÍNEZ
Para optar al Grado de Maestro de Educación Primaria
Por la Universidad de Valladolid

Dirigido por
D^a María Sanz Casares
Valladolid, curso 2022-23

Agradecimientos

Quiero agradecer a todas las personas que me han ayudado a realizar este trabajo que supone acabar una etapa: en primer lugar, a toda la gente que ha confiado en mí, y me han acompañado en este proceso (familiares y amigos). También agradezco a los profesores que he tenido en estos años que me han formado y me han enseñado los conocimientos necesarios para llegar hasta aquí.

Además, doy las gracias a los niños, pues son la base de esta profesión y motivan enseñarles y transmitir mis conocimientos académicos y de valores para poder enseñarles a ser buenas personas.

Por último, agradezco a mi tutora María Sanz que me ha acompañado durante este proceso y me ha ayudado a perfeccionar el trabajo.

RESUMEN

Este trabajo pretende acercar a los alumnos del tercer ciclo de educación primaria de un colegio bilingüe al ajedrez como asignatura extraescolar, basado en el programa educativo *Chess and English*, en el que a lo largo del primer trimestre los alumnos aprenderán a jugar al ajedrez de formas divertida. También trabajarán otros aspectos útiles en su vida como la toma de decisiones y el respeto hacia el rival.

Por último, relacionarán el ajedrez con otras materias (además del inglés), como las matemáticas (aprovechando la simetría del tablero y el mismo número de filas, columnas y diagonales), las nuevas tecnologías (relacionando cómo los ordenadores han evolucionado hasta el punto de que casi cualquier inteligencia artificial es capaz de derrotar al campeón del mundo, y también cómo se pueden utilizar las nuevas tecnologías para practicar o aprender ajedrez, enseñando el manejo de la web lichess) y la literatura. (utilizando como ejemplos *Alice through the looking glass* y la popular serie de Netflix *Queen´s Gambit*).

5 PALABRAS CLAVE

Chess and English, aprendizaje cooperativo, enseñanza transversal, pensamiento crítico y creatividad.

ABSTRACT

This project aims to introduce chess to the third cycle in a bilingual school of Primary Education as an extracurricular subject based on *Chess and English*. Throughout this project, meant to take place during the first term, the students will not only learn how to play chess in a amusing way, but will also work on related aspects useful in their lives, such as decision making and respect for their opponents. Finally, we will link chess to other subjects (in addition to English), such as maths(taking benefit of the symmetry of the board and the same number of files, ranks and diagonals), new technologies (linking how computers have evolved to the point that almost any artificial intelligence is able to

defeat the world champion, and also how new technologies can be used to practice or learn chess, teaching the use of the web lichess) and literature (using *Alice through the looking glass* and the popular Netflix series *Queen's Gambit* as examples).

KEY WORDS

Chess and English, cooperative learning, cross-curricular teaching, critical thinking and creativity.

ÍNDICE

-INTRODUCCIÓN (página 6)

-JUSTIFICACIÓN (página 7)

-OBJETIVOS (página 8)

-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA (página 9)

-English as a foreign language

-Inteligencias múltiples de Gardner

-Beneficios pedagógicos

-PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA (página 14)

1.Contextualización

1.1. El centro

1.2. El aula

1.3. Los alumnos

2.La actividad

2.1. Los alumnos

2.2. Los recursos y aplicaciones utilizados

2.3. Motivación del alumnado

2.4. Desarrollo de la propuesta

-ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA (página 47)

-CONCLUSIONES (página 48)

-BIBLIOGRAFÍA DIGITAL (página 49)

-REFERENCIA DIGITAL (página 50)

-ANEXOS (página 51)

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) pretende introducir a los alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria en el ajedrez como asignatura extraescolar, un juego que, probablemente, sea casi o totalmente desconocido para la mayoría.

Para este proyecto, se realizará una unidad didáctica del primer trimestre de clase, donde los alumnos aprenderán desde lo básico (cómo es el tablero y el número de piezas necesarias para jugar al ajedrez y sus diferentes funciones), hasta conceptos más avanzados (como las jugadas complejas llamadas jaque y jaque mate). Y podrán, a su vez, relacionarlo con otras asignaturas (matemáticas, informática y literatura).

Un aspecto fundamental es que toda la actividad se realizará en inglés en un centro bilingüe, lo que quiere decir que estamos ayudando a los estudiantes a alcanzar un desarrollo completo e integral de su educación combinando el aspecto lúdico, tan importante en la educación infantil, con el aprendizaje de la lengua inglesa.

JUSTIFICACIÓN

Para este trabajo se pretende lograr una serie de objetivos, y se elaborará un documento que transmita una idea educativa innovadora, ya que pensamos que el ajedrez podría enseñarse de otra manera distinta a la habitual en los colegios. Para mejorar esta situación, se desarrolla este proyecto donde el objetivo principal es aprender al alumnado de la forma más lúdica y motivante posible, enfatizando el trabajo en grupo y reflexionando: dos cualidades importantes para los niños en estas edades.

Por último, aunque el trabajo está programado para el tercer ciclo, este proyecto se podría adaptar a cualquier otro curso dentro de los Ciclos de Primaria, e incluso, dar continuidad del mismo en distintos niveles de Educación Secundaria y Bachillerato, introduciendo el ajedrez como una extraescolar en inglés y aprovechando sus relaciones con otras materias para estudiarlo de forma transversal.

OBJETIVOS

- o Aprender los movimientos y el valor de las piezas de ajedrez.
- o Utilizar el ajedrez como una forma de desarrollo de la creatividad.
- o Conocer brevemente cómo es el ajedrez de torneo y las normas asociadas a él (especialmente respeto al rival y deportividad en la derrota).
- o Unir el ajedrez con el inglés de una manera motivante para el alumnado^[1].
- o Valorar la importancia que tienen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ajedrez actual como fuente de aprendizaje de manera lúdica.
- o Ver la importancia que el ajedrez ha tenido en la literatura, así como en series de televisión y películas.

^[1] Igualdad de género: en este trabajo garantiza la igualdad de género garantizada por la Universidad y seguir la normativa vigente de la RAE, si se puede referirnos a un colectivo de forma genérica, se utilizará la terminología masculina que siempre se referirá a ambos géneros.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El presente trabajo se basará en impartir el proyecto *Chess and English*, creado por Judit Polgar, en un Centro Educativo de Valladolid durante el primer trimestre completo de un curso escolar (basándonos en el calendario escolar del curso actual 2022-2023).

Chess and English es un programa para enseñar ajedrez en inglés a niños de entre 6 y 10 años, basándose en la metodología de *English as a Foreign Language* (de ahora en adelante EFL).

ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

Chess and English es un programa educativo para niños que tiene como objetivo enseñar “inglés como Lengua Extranjera” (EFL) a través del contenido del ajedrez.

La metodología EFL se basa principalmente en la manera de enseñar inglés a personas no nativas en aquellos países donde el inglés no es lengua oficial y, por lo tanto, no es la lengua más hablada. Esta idea está relacionada con la teoría del círculo en expansión, creada por Kachru en "Estándares, codificación y realismo sociolingüístico: el idioma inglés en el círculo exterior".

Según esta teoría, en el mundo hay tres círculos concéntricos que determinan los distintos lugares donde se estudia o se habla inglés. Existe un círculo interno, del que forman parte los países en los que el inglés es la lengua nativa; un círculo externo, en el que se encuentran los países en los que el inglés es su segunda lengua; y, por último, existe un círculo en expansión formado por las naciones en la que se habla la lengua inglesa, pero su uso no está muy extendido.

Estos tres círculos representan distintos niveles de *World Englishes*, (término que se refiere a variedades de inglés localizadas o autóctonas habladas en todo el mundo por personas de diversos orígenes culturales en una amplia gama de contextos sociolingüísticos), y según esta clasificación, el inglés como idioma nativo se encuentra en el círculo interno (ENL); como segundo idioma se halla en el círculo externo (ESL); y como lengua extranjera, en el círculo en expansión (EFL).

El inglés se enseña con diferentes metodologías según el país en el que nos encontremos. En el caso del EFL, la forma de enseñanza se realiza teniendo en cuenta que los profesores deben ser capaces de llevar a cabo modelos de inglés que tienen que transmitir a sus estudiantes (Gunderson et al. 2009).

El proyecto *Chess and English*, por lo tanto, pretende acercar a los niños al ajedrez, pero a la vez enseñar inglés de una forma que les resulte más divertida y motivante, ya que, además, el inglés les va a resultar muy útil en su futuro personal y profesional.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER

Otro de los beneficios del programa *Chess and English* es que trabaja cinco de las ocho inteligencias múltiples de Gardner.

Actualmente, no hay una explicación totalmente aceptada de cómo funciona la inteligencia. Sin embargo, una de las teorías más destacables es la de *las inteligencias múltiples* de Howard Gardner, que establece que la inteligencia en vez de ser algo unidimensional, contiene ocho tipos de inteligencia.

En "Frames of Mind" (1983), Gardner da su definición de *inteligencia*: "La inteligencia es la capacidad para resolver problemas, para elaborar productos que son de gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural". Esto quiere decir que la inteligencia no es algo unidimensional asociado al cociente intelectual (CI), sino que hay varias inteligencias relacionadas con diferentes competencias cognitivas.

Para describir las diferentes inteligencias Gardner establece estos criterios:

- o Se sigue manifestando en lesiones cerebrales específicas.
- o Puede trazarse su desarrollo a lo largo de la evolución humana.
- o Existen una serie de operaciones básicas.
- o Es susceptible a la codificación (expresión simbólica como en el caso de la música).
- o Tiene una historia de desarrollo distintiva para cada individuo.
- o La existencia de personas excepcionales con esta habilidad.
- o Soporte por parte de resultados de los estudios experimentales.

- o Soporte por parte de los hallazgos obtenidos en psicometría mediante test y otros instrumentos.

Gardner y su equipo de trabajo de la Universidad de Harvard establecieron la existencia de ocho inteligencias, aunque actualmente es tema de debate la inclusión o no de una novena inteligencia.

1. Inteligencia lógico-matemática: este tipo de inteligencia ha sido la más reconocida en los países occidentales y sus sistemas educativos, debido a que a lo largo del tiempo se ha asociado el concepto de inteligencia al CI.

Esta inteligencia está relacionada con la capacidad para razonar a nivel lógico y resolver problemas matemáticos (para lo que se valora la capacidad de solucionar el problema y el tiempo que se tarda en resolverlo).

2. Inteligencia lingüística: está relacionada con la capacidad de poder dominar el lenguaje. No solo está vinculada con la comunicación oral, sino también con la escritura y los gestos. Va más allá de la mera comunicación en nuestra lengua materna, permite una comunicación eficaz de un modo muy transversal. De hecho, escritores, poetas, periodistas y políticos destacan en este tipo de inteligencia.

3. Inteligencia espacial: se refiere a la capacidad de poder observar y representar mentalmente desde diferentes perspectivas visuales. Las personas que poseen una gran inteligencia espacial pueden representar mentalmente objetos en tres dimensiones, y suelen tener un buen sentido estético. Fotógrafos, pintores, publicistas, arquitectos y ajedrecistas se encuentran en este tipo de inteligencia.

4. Inteligencia corporal y cinestésica: está conectada con los retos relacionados con el uso del cuerpo. Permite representar el mundo mentalmente, visualizando imágenes, calculando velocidades, pesos, superficies, etcétera. Del mismo modo, guarda relación con esta inteligencia la coordinación entre la vista y la corteza motora; y el cerebelo, la fuerza, flexibilidad o rapidez. También estarían dentro otras formas de expresión corporal como sentimientos o arte. Las personas que destacan en este arquetipo de inteligencia se ganan la vida con el entrenamiento y ejercicio físico como deportistas, bailarines, ...

5. Inteligencia musical: es la habilidad relacionada con cualquier acto musical. Guarda relación tanto con la capacidad de interpretar música y sonidos como de

componerlos, cantar, tocar instrumentos, etc. Pertenecen a este ámbito de la inteligencia compositores, músicos, técnicos de sonido...

6. Inteligencia interpersonal: es la capacidad de entender y comprender a las otras personas. Permite percibir estados de ánimo, motivaciones y sentimientos de la gente con la que tratan. Es una habilidad importante no solo a nivel personal, también profesional, porque, al fin y al cabo, los seres humanos somos seres sociales. Algunos profesionales que destacan por su inteligencia interpersonal son: trabajadores sociales, psicólogos o *coaches*.

7. Inteligencia intrapersonal: es la capacidad de autoconocimiento de una persona. Esta nos permite comprendernos, para así ser capaces de entender nuestros pensamientos y emociones, ponernos metas, saber nuestros puntos fuertes y débiles, etcétera. En general, esta inteligencia ha sido infravalorada, pese a que en algunos centros educativos se está fomentando. Actividades como el yoga y la meditación ayudan a desarrollar este tipo de inteligencia.

8. Inteligencia naturalista: en las sociedades occidentales se ha ido olvidando nuestra conexión intrínseca con la naturaleza. Esta inteligencia la añadió Gardner en 1995 y consiste en observar y reconocer la naturaleza identificando especies, además de fenómenos biológicos, climatológicos o geográficos. Esta habilidad permite entender las relaciones entre los elementos del mundo natural, pero también se puede utilizar en entornos humanos, como en la cultura. Biólogos, veterinarios o profesionales del medio ambiente tienen especial desarrollo de esta inteligencia.

Por último, existiría **la inteligencia existencial**. Hoy en día, está en debate si debe formar o no de las inteligencias múltiples, pero se puede afirmar que no fue incluida por Gardner. Este tipo de inteligencia está relacionada con la capacidad de pensar sobre temas abstractos como reflexionar sobre uno mismo, o ver el mundo desde diferentes perspectivas.

BENEFICIOS PEDAGÓGICOS DEL AJEDREZ

El programa *Chess and English* proporciona a los niños los siguientes beneficios pedagógicos. A la vez que aprenden inglés, mejoran las siguientes facultades:

- o Concentración.
- o Respeto hacia ellos mismos y hacia los demás.

- o Habilidades sociales.
- o Inteligencia lógica y emocional.
- o Habilidades lingüísticas, matemáticas y visual-espaciales.
- o Independencia a la hora de tomar decisiones, viendo las consecuencias de estas decisiones.
- o Pensamiento crítico.
- o Capacidad de aprender a aprender.
- o Habilidad de tomar las mejores decisiones bajo presión.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1.El centro

Este proyecto se puede implantar en cualquier centro bilingüe en inglés de educación primaria en España

1.2. El aula

Al tratarse de una actividad extraescolar puede haber alumnos de distintas edades, pero todos serán del tercer ciclo de educación primaria, ya que les resultará más fácil adaptarse a esta actividad.

1.3. Los alumnos

El número de alumnos estaría comprendido entre 20 y 25. Como ya hemos mencionado antes se trata de un centro bilingüe, lo que significa que estos chicos ya están acostumbrados a impartir otro tipo de asignaturas en inglés.

2. LA ACTIVIDAD

2.1. El alumnado

Los alumnos puedan trabajar individualmente y en grupo (que incluirá a 5 escolares), para adquirir los conocimientos impartidos por el profesor y reforzar los que ya tienen.

Deberán tener una actitud activa frente al aprendizaje, ya que están tratando algo nuevo para ellos (aunque quizás alguno tenga conocimientos previos de ajedrez) y, además, en una lengua extranjera, por lo que es necesario mayor atención y esfuerzo a la hora de aprender.

2.2. Los recursos y aplicaciones utilizados

El recurso principal en el que se van a basar todas las clases nos remite a la *web Chesskid*, que está diseñada tanto para los niños que desconocen el funcionamiento de ajedrez como para aquellos que ya tienen alguna noción y desean seguir aprendiendo de una forma lúdica.

Aunque el uso de las nuevas tecnologías (TIC) es muy útil al enseñar ajedrez, se recomienda que se juegue con tableros físicos, así que habrá siempre un tablero mural de 91X91 cm en la clase.

2.3. Motivación del alumnado

Las explicaciones irán dirigidas al alumnado que compone la clase de forma conjunta, pero para motivarlos y hacer la clase más dinámica, buena parte de las actividades serán realizadas en grupos de 5, favoreciendo de esta forma la coordinación y el trabajo en equipo a la hora de la toma de decisiones. Además, se ayuda a desarrollar la capacidad de los alumnos de aportar sus propias ideas (ayudando así al progreso de la creatividad) y servirá para respetar y enriquecerse con las ideas de los demás (con lo que también se ayuda a potenciar actitudes como el respeto hacia los demás o la empatía).

Otro punto importante a la hora de motivar al alumnado es que tengamos en cuenta que el ajedrez, probablemente, en la mayoría de los casos será algo completa o parcialmente nuevo para gran parte del alumnado, por lo que hay que poner especial atención en que todos los niños sigan las explicaciones de manera correcta y, cuando se equivoquen, proporcionar siempre un *feedback* positivo (necesario siempre, pero especialmente importante cuando se está tratando algo nuevo, y el hecho de no entenderlo o que resulte complicado, podría desmotivar rápidamente al alumnado).

Para hacer las explicaciones más amenas y divertidas para los niños, a menudo se utilizarán recursos audiovisuales (vídeos, presentaciones, imágenes) que ayuden a explicar mejor los conceptos nuevos y a afianzar aquellos que los alumnos poseen.

Esta actividad se desarrollará en el primer trimestre, ya que se trata de una introducción a los niños al ajedrez.

Las clases tendrán una duración de 1 hora.

2.4. Desarrollo de la propuesta

PRIMERA SESIÓN

INTRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES EL AJEDREZ? BREVE HISTORIA Y
TABLERO Y PIEZAS

SEGUNDA SESIÓN

RELACIÓN DEL AJEDREZ CON LAS MATEMÁTICAS: CUADRADOS,
FILAS, COLUMNAS Y DIAGONALES

TERCERA SESIÓN

MOVIMIENTOS Y VALOR DE LAS PIEZAS

CUARTA SESIÓN

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LA PARTIDA, JAQUE, JAQUE MATE Y
AHOGADO, POSIBLES RESULTADOS DE UNA PARTIDA

QUINTA SESIÓN

CAMBIOS Y CAPTURAS

SEXTA SESIÓN

¿CÓMO EMPEZAR LA PARTIDA?

SÉPTIMA SESIÓN

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO Y CONTROL DEL CENTRO. EL
DESARROLLO PERFECTO

OCTAVA SESIÓN

REPASO

NOVENA SESIÓN

EL AJEDREZ A LO LARGO DE LA LITERATURA

DÉCIMA SESIÓN

EL AJEDREZ Y LOS ORDENADORES ¿PUEDE UN ORDENADOR
GANAR AL CAMPEÓN DEL MUNDO?

UNDÉCIMA SESIÓN

LICHESS: UNA PÁGINA MUY ÚTIL PARA APRENDER Y PRACTICAR
AJEDREZ

DUODÉCIMA SESIÓN

PARTIDAS

DECIMOTERCERA SESIÓN

ÚLTIMA SESIÓN: JUEGOS

CUADRO GENERAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Stage	Primary Education	
Level/course	Third cycle of Primary Education	
Duration	13 one-hour sessions	
General Objectives	Contents	Activities
<ul style="list-style-type: none"> • To teach the students the rules of chess • To enable the students to be able to reflect on different questions. • To encourage the students to work in groups. • To link chess with other subjects: English, maths, computing, and literature, to help the students to obtain an integral education. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brief history of chess • The elements of chess: chessboard and pieces • Relation between chess and maths • Chess and computers • Chess and literature • The movements of chess, and the special movements • Results of the chess games • The ideal development and the importance of the centre 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Session 1: Brief history of chess, board and pieces ○ Session 2: Chess and maths: squares, files, ranks and diagonals. ○ Session 3: Movements and value of the pieces ○ Session 4: Special movements, check, check mate and stalemate. Results of a game ○ Session 5: Exchanges and captures. ○ Session 6: How to start the game? ○ Session 7: The importance of the development and the control of the centre, the perfect development ○ Session 8: Review ○ Session 9: Chess and literature ○ Session 10: Chess and computers. Can a computer defeat the World Champion? ○ Session 11: Lichess, an extremely useful page to learn and practice chess. ○ Session 12: Let's play some chess games! ○ Session 13: Last session: games
Assessment criteria		
<p>The students should be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to learn the rules of the chess • to use their knowledge to solve different activities. • to work individually and in groups • to link chess with other subjects 		

Key Competences (*Según Comisión Europea, 2019*)

- Digital
- Multilingual
- Literacy
- Personal, social, and learning to learn.
- Entrepreneurship
- Citizenship
- Cultural awareness and expression
- Mathematical, science, technology, and engineering.

Attention to diversity

This is a classroom with some students that are not Spanish, but although they have little problems with the language, they do not have difficulties with English.

Session 1: Brief history of chess, board and pieces	
<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to learn some of the history of chess to approach to the pieces and the chessboard 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> Brief history of chess. Introduction to the chessboard and the pieces
<p>Assessment criteria</p> <p>Students should be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to pick up some information about the evolution of the chess game. to know the chessboard and the pieces. 	
Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
Video	3 minutes
The chessboard and the pieces	22 minutes
Create your own chessboard!	15 minutes
Your chessboard in groups!	15 minutes

<u>Activity/task number 1</u> Session number 1		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: No specific resource is needed
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to talk about their ideas about chess. to listen to their classmates. 		
<u>Activity/task number 2</u> Session number 1		
Title: Video about chess history	Type: Introduction	Timing: 3 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: Projector with Internet connection and digital screen

Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to pay attention to the video. • to understand the main ideas. • to ask questions if they have doubts. 		
Activity/task number 3 Session number 1		
Title: The chessboard and the pieces	Type: Introduction	Timing: 22 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: A mural chess board with the pieces	
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to pay attention to where all the pieces are located. 		
Activity/task number 4 Session number 1		
Title: Create your own chessboard! (Anexo 4)	Type: Relaxation	Timing: 15 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: Pencil, rubber, paper, and rule	
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to draw their own chessboard carefully • to colour the chess board with black and white 		
Activity/task number 5 Session number 1		
Title: Your chessboard in groups!	Type: Reinforcement	Timing: 15 minutes ^o
Classroom management: The classroom will be divided into groups of 5 pupils.	Resources: Pencil, rubber, paper, rule, cardboard and colour markers	
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to draw the chess board in a cardboard • to use the markers without stepping out of the lines • to cooperate and work in groups properly. 		

En esta primera sesión introductoria se empezará con un *brainstorming* en el que los alumnos expondrán (si los tuvieran) sus conocimientos previos sobre ajedrez; además

el *brainstorming* se utilizará en todas las sesiones a modo de rutina y para hacer a los niños pensar antes de empezar las explicaciones.

Después se procederá a ver un vídeo sobre la historia del ajedrez y se resolverán las dudas que surjan. Luego con el tablero mural el profesor explicará cómo es un tablero de ajedrez y las piezas que forman parte de él, así como la colocación de estas. Por último, y como actividad final los alumnos dibujarán el tablero en una hoja de su cuaderno (con especial cuidado con el color de las casillas, que todas sean del mismo tamaño), y, al final, deberán dibujar las piezas e indicar dónde estarían.

Session 2: Chess and maths: squares, files, ranks and diagonals.	
<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to understand the symmetry of the chessboard. to distinguish files, ranks and diagonals. to reflect about the form and dimensions of the chessboard. 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> The elements of the chessboard (squares, files, ranks and diagonals) and the relationship between chess and maths.
<p>Assessment criteria</p> <ul style="list-style-type: none"> Students should be able to relation the chessboard elements with the maths. 	
Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
The chessboard: a big square formed by 64 little squares.	20 minutes
The symmetry of the files ranks and diagonals.	15 minutes
Why is the chessboard a square and not a rectangle?	10 minutes
Why are the dimensions are 8X8 instead 7X7 or 9X9?	10 minutes

Activity/task number 1 Session number 2		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated are usual.		Resources: No specific resource is needed for this activity

Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to talk about why they think chess and maths are related. • to express their own ideas and to listen to other ideas. 		
Activity/task number 2 Session number 2		
Title: The chessboard: a big square formed by 64 little squares	Type: Introduction	Timing: 20 minutes
Classroom management: The students are in their original places.	Resources: A mural chess board with the pieces	
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to listen to the explanation. 		
Activity/task number 3 Session number 2		
Title: The symmetry of the files, ranks and diagonals. Queenside and kingside	Type: Introduction	Timing: 15 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: A mural chessboard and the pieces	
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to understand the meaning of ranks, files, and diagonals • to understand why ranks, files, and diagonals, queenside and kingside all have symmetry. 		
Activity/task number 4 Session number 2		
Title: Why is the chessboard a square and not a rectangle? (Anexo 3)	Type: Reflection	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: Rubber, pencil and paper.	
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to use their previous knowledge to answer the question. • to reflect about it in a logical way. 		

Activity/task number 5 Session number 2		
Title: Why the dimensions are 8*8 instead 7*7 or 9*9? (Anexo 3)	Type: Reflection	Timing: 10 minutes
Classroom management: The classroom is organized as usual.		Resources: Rubber, pencil and paper.
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to think what happens if a chessboard has other dimensions. • to relate the normal chessboard to other types of chessboards. 		

La segunda sesión comenzará con un *brainstorming* sobre la relación existente entre el ajedrez y las matemáticas. Luego el profesor explicará que el tablero de ajedrez es un gran cuadrado de 64 casillas, que son los cuadrados más pequeños que hay, pero se pueden hacer muchos más cuadrados entre estos 2 (de 2x2, 3x3...), por lo que todo es simétrico, ya que, además, cada casilla tiene su correspondiente en el otro lado del tablero (flancos de dama y de rey).

Luego se llevarán a cabo actividades de reflexión en las que los alumnos tendrán que pensar en qué pasaría si el tablero tuviera forma rectangular o si fuera un cuadrado de diferentes dimensiones.

Session 3: Movements and value of the pieces	
<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to realize the movements of the pieces. • to understand the value of the pieces. • to understand the relationship of movements and pieces value. 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movements and value of the pieces.
<p>Assessment criteria</p> <p>Students should be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to learn movements and value of the chess pieces. • to make little exercises in the chesskid page. 	

Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
Movements of the pieces	30 minutes
Value of the pieces	10 minutes
Think why the pieces have these values	10 minutes
Sharing their opinions in groups	5 minutes

Activity/task number 1 Session number 3		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The pupils are seated in their original places.		Resources: Any resource is needed for this activity.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to express their ideas about the movements and the value of the pieces. 		
Activity/task number 2 Session number 3		
Title: Movements of the pieces	Type: Introduction	Timing: 30 minutes
Classroom management: The pupils are seated in their original places.		Resources: Digital screen with internet connection (the page chesskid)
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> to listen the chesskid videos to understand the movements of the chess pieces. to do on the digital screens the exercises proposed by chesskid. to answer their doubts if they have. 		
Activity/task number 3 Session number 3		
Title: Value of the pieces	Type: Introduction	Timing: 10 minutes
Classroom management: The pupils are seated in their original places.		Resources: A mural chess board and the pieces.
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> to listen the teacher's explanation. to understand what represents the value of each piece. 		
Activity/task number 4 Session number 3		
Title: Think why the	Type: Reflection	Timing: 10 minutes

pieces have these value		
Classroom management: The pupils are seated in their original places.		Resources: Pencil, rubber, and paper.
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to use their knowledge of the movements of the pieces to relate it to their value. • to understand the importance of each piece 		
Activity/task number 5 Session number 3		
Title: Sharing their opinions in groups	Type: Reinforcement	Timing: 5 minutes
Classroom management: The classroom will be divided into groups of 5 students.		Resources: Pencil, rubber and paper.
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to discuss their ideas. • to express their ideas and understand the ideas of their classmates. • to cooperate between them. 		

Como siempre se iniciará con un *brainstorming* sobre el movimiento y el valor de las piezas. Después el profesor, ayudado por la web *chesskid* explicará el movimiento de las piezas, y luego, el valor de estas. Por último, los alumnos tendrán que reflexionar sobre por qué las piezas tienen este valor y no otro (deberán para ello tener en cuenta que su valor está directamente relacionado con su movimiento).

Session 4: Special movements, check, check mate and stalemate. Possible results of a game

<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to know other special movements different of the usual moves. to distinguish the possible results of a game. to understand the concepts of check, check mate and stalemate. 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> Special movements in chess: castle, promotion and <i>en passant</i>. Results of a chess game: win, draw and lost. Check, check mate and stalemate.
--	---

<p>Assessment criteria</p> <p>Students should be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to learn the special movements of the pieces. to learn the different results of a game. to learn and distinguish between check, check mate and stalemate. to solve easy exercises of check, check mate and stalemate.
--

Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
Can the pieces move in another way?	25 minutes
When a game ends. Win lost and draw	5 minutes
Check, check mate and stalemate	15 minutes
Exercises of check, check mate and stalemate	10 minutes

Activity/task number 1 Session number 4		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are in their original places.		Resources: We don't need any specific resource for this activity.
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> to talk about when a game finishes. to say if there are other type of special moves of the pieces. 		
Activity/task number 2 Session number 4		
Title: Can the pieces move in another way?	Type: Introduction	Timing: 25 minutes
Classroom management: The pupils are		Resources: A mural chessboard and the

seated in their original places.		pieces
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to listen and understand the explanation of the teacher about the special moves: promotion, castle and catch in passing. • to distinguish when we can do this moves and when we can't. • to solve the exercises proposed for the teacher. • to answer their doubts. 		
Activity/task number 3 Session number 4		
Title: When a game ends. Win lost and draw.	Type: Introduction	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as always.	Resources: A mural chessboard and the pieces	
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to differentiate between the three possible results of a game. • to understand the different ways to finish a game. 		
Activity/task number 4 Session number 4		
Title: Check, check mate and stalemate	Type: Introduction	Timing: 15 minutes
Classroom management: The pupils are seated as usual.	Resources: A mural chessboard and the pieces	
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to understand the concepts of check, check mate and stalemate. • to distinguish these concepts. • to express their doubts 		
Activity/task number 5 Session number 4		
Title: Exercises of check, check mate and stalemate (Anexo 1)	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are in their original places.	Resources: Photocopies provided by the teacher	

Aims:

Students will be able:

- to use their knowledge to solve the exercises.
- to pay attention to the corrections of the exercises.
- to answer their doubts.

La sesión empezará con un *brainstorming*, a continuación, se explicarán los movimientos especiales de las piezas (promoción del peón, captura al paso y enroque) con muchos ejemplos para que quede claro. Después de esto, se explicará cuando se producen los posibles resultados de una partida (victoria, derrota y tablas), y enlazando con esto, se explicarán los conceptos de *jaque*, *jaque mate* y *ahogado*, dejando claro las diferencias entre los tres casos (ya que puede llevar a confusión). Para reforzar esto se realizará un ejercicio en el que los estudiantes deberán distinguir si las posiciones que aparecen son *jaque*, *jaque mate* o *ahogado*.

Session 5: Exchanges and captures	
<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to understand when good capture is a piece and when not. • to understand the differences and similarities of exchanging and capturing a piece. 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exchanges and captures in chess.
<p>Assessment criteria</p> <p>Students should be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to learn the meaning of captures and exchanges. • to work in groups properly. • to use their previous knowledge about the value of the pieces to distinguish if is good capture an enemy piece. 	
Activities	Timing

Brainstorming	5 minutes
We can capture an enemy piece, but should we do so?	20 minutes
Reflecting in groups	15 minutes
Differentiating between exchanges and captures.	20 minutes

<u>Activity/task number 1 Session number 5</u>		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as always.		Resources: No special resource is needed for this activity.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to talk about exchanges and captures. 		
<u>Activity/task number 2 Session number 5</u>		
Title: We can capture an enemy piece, but we should do so?	Type: Reflection	Timing: 20 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: A pencil, rubber and a paper
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to think about when they must capture a piece and when not. • to use their previous knowledge of the piece's value. 		
<u>Activity/task number 3 Session number 5</u>		
Title: Reflect in groups	Type: Reinforcement	Timing: 15 minutes
Classroom management: The classroom is now divided into groups of 5 pupils.		Resources: Pencil, rubber and paper.
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to express their ideas and listen to their classmates' ideas. • to cooperate between them to search for an answer. • to talk in an effective way. 		
<u>Activity/task number 4 Session number 5</u>		
Title: Differentiate between exchanges and captures	Type: Reflection	Timing: 20 minutes
Classroom management: The students are seated in their original places.		Resources: A mural chessboard and the pieces.

Aims:

Students will be able:

- to understand the examples explained by the teacher.
- to distinguish captures and exchanges.
- to remember the value of the pieces.

Esta sesión comenzará con un *brainstorming*. Acto seguido, los alumnos deberán pensar si siempre es bueno capturar una pieza obtenida (deberán distinguir entre si la pieza que capturamos no está defendida y en el caso de lo estuviera, si se está realizando un cambio por una pieza de mayor, igual o menor valor). Después de esto se crearán grupos comunes y, por último, el profesor explicará detenidamente la diferencia entre captura y cambio de pieza para a continuación proponer una serie de ejercicios que los alumnos deberán resolver.

Session 6: How start the game?	
Aims Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to think about the diverse ways to start the game. • to think about the best way to start. 	Contents <ul style="list-style-type: none"> • Diverse ways to start the game: the openings.
Assessment criteria Students should be able: <ul style="list-style-type: none"> • to predict an effective way to start the game. • to remember the movements and indicate all the possibilities in the first move. • to reflect in groups about the best way to start the game. 	
Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
There are a lot of ways to start the game, how many do you know?	5 minutes
What do you think is the best way to start?	10 minutes
Discussing in groups	15 minutes
Different ways to start: The openings.	25 minutes

Activity/task number 1 Session number 6

Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated in their original places.		Resources: No special resource is needed for this activity.
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to talk about the initial position and the diverse ways to start the game. • to express their ideas in public. 		
Activity/task number 2 Session number 6		
Title: There are a lot of ways to start the game, how many do you know?	Type: Reflection	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: A pencil, rubber, and a paper
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to count how many ways the white pieces must start the game. • to remember the movements of the pieces. 		
Activity/task number 3 Session number 6		
Title: What do you think is the best way to start? (Anexo 6)	Type: Reflection	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are seated in their original places.		Resources: Pencil, rubber and a paper
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to think of the different options to start the game and choose the best for them. 		
Activity/task number 4 Session number 6		
Title: Discussing in groups	Type: Reinforcement	Timing: 15 minutes
Classroom management: In this activity, the classroom is divided in groups of 5 students.		Resources: Pencil, rubber and a pencil
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to express their own ideas and respect their classmates' ideas. 		

- to decide in groups what is the ideal way to start the game and why.

Activity/task number 5 Session number 6

Title: Different ways to start: The openings

Type: Reinforcement

Timing: 25 minutes

Classroom management: The students are organized as usual.

Resources: A wallet chessboard and the pieces.

Aims:

Students will be able:

- to distinguish the different ways to start the game.
- to understand the importance of the openings.

En esta sesión se comenzará con un *brainstorming* sobre las diferentes opciones que tienen las piezas blancas al comenzar la partida. Después se preguntará a los alumnos el número exacto de jugadas que hay en la jugada 1 (20) para que después reflexionen (primero individualmente y luego en grupos) sobre cuál piensan que es la mejor forma de empezar la partida y por qué. Para finalizar, el profesor pasará a explicar las distintas formas de empezar las partidas (aperturas) y la importancia de elegir una buena apertura para comenzar.

Session 7: The importance of the development and the control of the centre, the perfect development

Aims

Students will be able:

- to recognize the importance of the centre.
- to understand what we should do in the openings.

Contents

- Development of the pieces in the openings, with the objective of controlling the centre.
- The ideal development.

Assessment criteria

Students should be able:

- to relate the movements of the pieces to learn why the centre is so important.
- to learn what we mean to do in the opening.

Activities

Timing

Brainstorming	5 minutes
Have all the squares the same importance?	5 minutes
Talk about it in groups	10 minutes
The importance of the centre	25 minutes
The ideal development	15 minutes

Activity/task number 1 Session number 7

Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as always.		Resources: No specific resource is needed.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to express their own ideas about the centre of the board. 		

Activity/task number 2 Session number 7

Title: Have all the squares the same importance?	Type: Reflection	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated in their original places.		Resources: Paper, pencil and rubber.
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to reflect on the importance of the different squares. • to think about the possible moves of the pieces in different squares. 		

Activity/task number 3 Session number 7

Title: Talk about it in groups	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The classroom is divided into groups of 5 pupils.		Resources: Pencil, rubber and paper.
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to express their own ideas in little groups. • to share their ideas and make a conclusion. 		

Activity/task number 4 Session number 7

Title: The importance of the centre	Type: Introduction	Timing: 25 minutes
Classroom management: The pupils are		Resources: A wallet chessboard and the

seated as usual.		pieces.
Aims: <ul style="list-style-type: none"> Students will be able to realize that the pieces in the central squares have more mobility than in other squares. 		
<u>Activity/task number 5 Session number 7</u>		
Title: The ideal development	Type: Reinforcement	Timing: 15 minutes
Classroom management: The pupils are seated in their original places.		Resources: A wall chessboard and the pieces.
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> to understand the importance of controlling the central squares. to reflect on why we should move all the pieces at once. to recognize the importance of castle in the opening. 		

Esta sesión es una continuación de la anterior, ya que se seguirá desarrollando la idea de las aperturas, desarrollo de piezas orientando estas hacia el control del centro.

Se iniciará con un *brainstorming* que planteará el problema de si todas las casillas son iguales o el centro tiene una mayor importancia. Lo debatirán en grupos y después se pasará a explicar por qué el centro tiene un valor muy importante (relacionándolo con el mayor rango de acción del que tendría en otras casillas), por último, se explicará un esquema de desarrollo ideal de piezas (dejando claro que hay más) en el que se centrará en desarrollar todas las piezas, moviendo solo una cada vez, y enrocar (para poner el rey a cubierto).

Session 8: Review	
Aims <ul style="list-style-type: none"> Students will be able to use the contents learnt before to solve the exercises in a safe way. Students will be able to figure out several types of exercises. 	Contents <ul style="list-style-type: none"> All the contents of the previous lessons.
Assessment criteria	

<ul style="list-style-type: none"> Students should be able to figure out the exercises proposed. 	
Activities	Timing
Doubts	10 minutes
Alphabet soup	10 minutes
Crossword	10 minutes
Match	5 minutes
Complete the table	25 minutes

<u>Activity/task number 1 Session number 8</u>		
Title: Doubts	Type: Review	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are seated in their original places.		Resources: No special resource is needed for this activity.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to answer their doubts about the previous lessons. 		
<u>Activity/task number 2 Session number 8</u>		
Title: Alphabet soup (Anexo 9)	Type: Review	Timing: 10 minutes
Classroom management: The pupils are seated as always.		Resources: Pencil, rubber and the photocopies given by the teacher.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to do the alphabet soup properly. 		
<u>Activity/task number 3 Session number 8</u>		
Title: Crossword (Anexo 10)	Type: Review	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: A pencil, rubber and the photocopies provided by the teacher.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to do the crossword in a proper way. 		
<u>Activity/task number 4 Session number 8</u>		
Title: Match (Anexo 2)	Type: Review	Timing: 5 minutes
Classroom management: The pupils are seated in their original places.		Resources: Pencil, rubber and the photocopies provided by the teacher.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to match the two ranks in a correct way. 		

Activity/task number 5 Session number 8		
Title: Complete the table (Anexo 11)	Type: Review	Timing: 25 minutes
Classroom management: The pupils are seated as usual.		Resources: A pencil, a rubber, and a photocopy of an empty chessboard (to make the task easier)
<p>Aims:</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to complete a table of the number of moves of the pieces in different squares. • to remember the movement of the pieces can count it. • to reflect about the differences between a piece seated in the centre of the board or in other squares far from it. 		

Esta es una sesión de repaso de todo lo visto anteriormente mediante distintas actividades.

Primero, se empezará resolviendo las posibles dudas de los alumnos de todas las sesiones para que puedan realizar las actividades propuestas de forma satisfactoria.

La primera actividad es una sopa de letras en la que los alumnos tendrán que encontrar 20 conceptos relacionados con el ajedrez. La segunda actividad es un crucigrama en el que se dan definiciones y los alumnos tienen que escribir el concepto del que se habla. La tercera actividad consiste en unir las piezas con su valor. La última actividad consiste en rellenar una tabla en la que se debe de escribir el posible número de movimientos a los que puede ir cada pieza en las diferentes casillas (se proporcionará a los estudiantes una fotocopia de un tablero de ajedrez vacío para ayudar a los alumnos).

Session 9: Chess in literature	
<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to know why chess is important in TV and literature • to understand important aspects of a film 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chess related with literature and TV.

Assessment criteria	
Students should be able:	
<ul style="list-style-type: none"> to understand the relationship between chess and literature to recognize the main aspects of a film 	
Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
Through the looking-glass, and what Alice found there	45 minutes
Other examples of chess related with literature and series, in particularly <i>Queen´s Gambit</i> .	10 minutes

<u>Activity/task number 1</u> Session number 9		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The classroom is organized as always.		Resources: No specific resource is needed for this activity
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to say if they know something about chess related to literature. 		
<u>Activity/task number 2</u> Session number 9		
Title: Through the looking-glass, and what Alice found there	Type: Introduction	Timing: 45 minutes
Classroom management: The pupils are seated as usual.		Resources: Digital screen, laptop with internet connection
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> to understand the principal aspects of the film. to answer their doubts. 		
<u>Activity/task number 3</u> Session number 9		
Title: Other examples of chess related to literature and series, in particularly <i>Queen´s Gambit</i>	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: Digital screen, laptop with internet connection.

Aims:

- Students will be able to understand the importance of chess in literature and TV.

Esta sesión pretende que los alumnos vean que el ajedrez también ha tenido un papel fundamental como tema en la literatura, desde cuentos como una versión de *Alicia en el país de las maravillas* de finales del siglo XIX hasta la muy actual serie *Gambito de dama* (basada en la novela con el mismo título), estrenada durante la pandemia y que ha ayudado a que el ajedrez adquiriera más popularidad.

Se pondrá una parte de la película *Alice through the looking glass* y luego se terminará hablando de *Gambito de dama*, para que los alumnos se den cuenta de que hay muchas películas, novelas y obras de teatro que tienen en el ajedrez su eje conductor.

Session 10: Chess and computers. Can a computer defeat to the World Champion?

Aims Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to understand why chess and computers are so connected. • to know that chess can be played with another person or with a computer. 	Contents <ul style="list-style-type: none"> • Chess and computers: technology have changed the chess world.
Assessment criteria Students should be able: <ul style="list-style-type: none"> • to link the importance of chess and computers • to distinguish pros and cons to play chess with a person or with an artificial intelligence. 	
Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
Video	10 minutes
Technology and chess	5 minutes
You can play with other people, but also with your phone, tablet, laptop...	20 minutes
Do you think it is better to play with other people or with a computer?	20 minutes

<u>Activity/task number 1 Session number 10</u>		
Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: No specific resource is needed.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to talk about the relationship between chess and computers. 		
<u>Activity/task number 2 Session number 10</u>		
Title: Video	Type: Introduction	Timing: 10 minutes
Classroom management: The pupils are seated as usual.		Resources: A projector and a laptop with Internet connection.
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> to pay attention to the video. to understand the main ideas. 		
<u>Activity/task number 3 Session number 10</u>		
Title: Technology and chess	Type: Reinforcement	Timing: 5 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.		Resources: No specific resource is needed
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to listen to the teacher's explanation about the link between chess and technology. 		
<u>Activity/task number 4 Session number 10</u>		
Title: You can play with other people, but also with your phone, tablet, laptop...	Type: Reinforcement	Timing: 20 minutes
Classroom management: The students are seated as always.		Resources: No specific resource is needed.
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> Students will be able to think about the importance can play with your mobile, laptop... 		
<u>Activity/task number 5 Session number 10</u>		
Title: Do you think is better to play with other people or with a computer?	Type: Reflection	Timing: 20 minutes

Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: No specific resource is needed for this activity.
Aims: Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to decide if they prefer playing chess with people or with a computer. • to express their opinion in public. 	

Esta sesión relaciona el ajedrez con los ordenadores y las nuevas tecnologías y cómo estos han influido en el desarrollo del juego. Para ello se comenzará con un vídeo sobre informática y ajedrez. Después de esto el profesor explicará la relación entre la tecnología y el ajedrez, para seguir introduciendo que hoy en día puedes jugar usando el móvil, la *tablet* o portátil, compitiendo tanto con otras personas como contra máquinas en diferentes niveles.

Por último, se propondrá una reflexión a los estudiantes para saber si prefieren jugar con otras personas o contra el ordenador y por qué.

Session 11: Lichess, an especially useful page to learn and practice chess	
Aims Students will be able: <ul style="list-style-type: none"> • to learn about different apps or pages to play chess, specially lichess • to understand the different tools of lichess 	Contents <ul style="list-style-type: none"> • Different pages and apps to practice chess. • Lichess: an especially useful tool to learn and play chess.
Assessment criteria Students should be able: <ul style="list-style-type: none"> • to understand the importance of internet pages and apps to learn and practice chess. • to learn the way to use lichess properly. 	
Activities	Timing
Brainstorming	5 minutes
The are many pages or apps to play chess.	15 minutes
Lichess: what is it and how is it.	10 minutes

Let's try it!	30 minutes
---------------	------------

Activity/task number 1 Session number 11

Title: Brainstorming	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The pupils are seated as usual.		Resources: No special resource is needed.

Aims:

- Students will be able to say if they know some pages or apps to play chess.

Activity/task number 2 Session number 11

Title: There are many pages or apps to play chess	Type: Introduction	Timing: 15 minutes
--	---------------------------	---------------------------

Classroom management: The students are seated as always.	Resources: A digital screen and a laptop with internet connection.
---	---

Aims:

Students will be able:

- to see the different chess pages and apps.
- to answer their doubts.
- to understand the differences and similarities between the pages.

Activity/task number 3 Session number 11

Title: Lichess: what is it and how is it	Type: Introduction	Timing: 10 minutes
---	---------------------------	---------------------------

Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: A digital screen, a projector and a laptop with internet connection.
--	--

Aims:

Students will be able:

- to realize the functions of lichess.
- to learn to use lichess properly.

Activity/task number 4 Session number 11

Title: Let's try it!	Type: Reinforcement	Timing: 30 minutes
-----------------------------	----------------------------	---------------------------

Classroom management: The students are seated as usual, but they will use the digital screen when the teacher talks.	Resources: A digital screen, a projector, and a laptop with internet connection.
---	---

Aims:

Students will be able:

- to see the distinct functions of lichess
- to use the digital screen in a safe way

El objetivo de esta sesión será acercar a los alumnos a las aplicaciones y páginas de ajedrez que existen en internet (centrándose principalmente en *lichess*).

Para esto se empezará con un *brainstorming* para ver si los estudiantes conocen o utilizan alguna página o aplicación para practicar o estudiar ajedrez. Después de esto el profesor enseñará en el proyector distintas páginas web: *chess.com*, *chesskid* (que ha sido utilizada en alguna otra ocasión) y, sobre todo, *lichess*. Se explicarán al alumnado las distintas herramientas que ofrece *lichess*, destacando también que es una página muy intuitiva y que tiene aplicación tanto en *Android* como en *Apple*. Por último, los estudiantes probarán la página, ya sea para jugar alguna partida, ya sea para hacer ejercicios de táctica o para aprender alguna jugada nueva.

Session 12: We play some games!	
<p>Aims</p> <p>Students will be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to play chess individually and in groups • to play fairly • to respect their classmates when they are playing. 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> • Play chess games!
<p>Assessment criteria</p> <p>Students should be able:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to respect their rivals when they are playing chess. • to know the differences between playing chess individually and in groups • to following the rules of chess and to play it fairly. 	
Activities	Timing
Playing chess individually	30 minutes
Playing chess in groups	30 minutes

Activity/task number 1 Session number 12		
Title: Playing chess individually	Type: Reinforcement	Timing: 30 minutes
Classroom management: The students are seated in pairs, facing each other to play a game.		Resources: A chessboard and a set of pieces for every two students
Aims:		
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to play chess following the rules. 		
Activity/task number 2 Session number 12		
Title: Playing chess in groups	Type: Reinforcement	Timing: 30 minutes
Classroom management: The pupils are seated in groups of 5, and they are seated in front of the group they are playing with.		Resources: A chessboard and a set of pieces for each two groups
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to decide the moves among all the members of each group • to respect the other team 		

En esta sesión los alumnos jugarán partidas entre ellos. Primero, comenzarán jugando entre ellos uno contra uno para después jugar por grupos de 5 alumnos por equipo. El objetivo es que puedan tomar sus propias decisiones, primero, individualmente y después en grupo (tendrán que acordar en las decisiones que toman y cooperar entre ellos).

También se pretende trabajar una serie de valores importantes como la deportividad, el trabajo en equipo y el respeto hacia el rival.

Session 13: Last session: Games	
Aims	Contents
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to use their knowledge to solve the different activities. 	<ul style="list-style-type: none"> • All the contents seen previously.
Assessment criteria	

- Students should be able to link their knowledge to solve the activities of the session.

Activities	Timing
Doubts	10 minutes
Indicate your ideal development	10 minutes
How many moves can these pieces make in these squares?	10 minutes
Kahoot	20 minutes
Kahoot's correction	10 minutes

Activity/task number 1 Session number 13

Title: Doubts **Type:** Reinforcement **Timing:** 10 minutes

Classroom management: The students are seated as usual. **Resources:** No specific resource is needed for this activity

Aims

- Students will be able to express their doubts if they have.

Activity/task number 2 Session number 13

Title: Indicate your ideal development (Anexo 6) **Type:** Review **Timing:** 10 minutes

Classroom management: The students are seated in their original places. **Resources:** A photocopy provided by the teacher, a pencil, and a rubber

Aims:

- Students will be able to indicate how they will develop their pieces ideally if the opponent doesn't move.

Activity/task number 3 Session number 13

Title: How many moves can these pieces make in these squares? (Anexo 11) **Type:** Review **Timing:** 10 minutes

Classroom management: The students are seated as usual. **Resources:** A photocopy provided by the teacher, a pencil, and a rubber

Aims

Students will be able:

- to remember the movements of the pieces

- to reflect about why the mobility of a piece depends on where it is located.

Activity/task number 4 Session number 13		
Title: Kahoot	Type: Review	Timing: 20 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: A piece of paper, a pencil, and a rubber	
Aims		
<ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to use their knowledge to answer the questions of the Kahoot. 		
Activity/task number 5 Session number 13		
Title: Kahoot´s correction	Type: Review	Timing: 10 minutes
Classroom management: The students are seated as usual.	Resources: A red pen	
Aims:		
Students will be able:		
<ul style="list-style-type: none"> • to correct their mistakes • to answer they doubts 		

Es la última sesión de todo lo visto en la unidad didáctica, por lo que comenzará con una resolución de dudas que puedan tener los alumnos sobre lo visto en las sesiones.

En resumen, la primera actividad consistirá en que los alumnos desde la posición inicial indiquen el desarrollo ideal que realizarían con sus piezas si jugaran solos (teniendo en cuenta el control del centro).

La última actividad será un *Kahoot* a modo de repaso. Habrá dos tipos de preguntas (elegir la opción correcta y verdadero o falso). Se dará a los alumnos un tiempo para cada pregunta y deberán anotar en una hoja el símbolo de la respuesta que creen que es la correcta. Posteriormente, se corregirá el *kahoot* y se explicarán las respuestas a las preguntas, resolviendo las posibles dudas

ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Una vez finalizada la propuesta educativa creemos que a pesar de que el ajedrez no forma parte del currículum en Educación Primaria en España (y mucho menos impartido en inglés), pensamos que puede ser una alternativa muy interesante tratar esta extraescolar mediante este proyecto para llevar a cabo en el futuro, ya que, por un lado, fomenta el bilingüismo, y por otro, enseña sobre un juego que puede ser muy útil ayudando a los niños en su desarrollo integral, no solo porque el ajedrez ya de por sí trabaja muchos aspectos importantísimos a estas edades (seguir las reglas, aprender los distintos movimientos y valores de cada pieza, los resultados de una partida, etcétera). También ayuda en su aspecto deportivo a desarrollar o reforzar una serie de valores y actitudes muy útiles en la vida (respeto al rival, deportividad en la victoria y la derrota, mantener la concentración, la importancia de la toma de decisiones).

Por último, el ajedrez se puede relacionar con otras disciplinas, no solo por el hecho de que al ser tratado de forma bilingüe hace que el inglés se trabaje de forma continuada, también se puede asociar con las matemáticas y la simetría, así como con la literatura ajedrecística y la relación del avance de la tecnología con el pensamiento ajedrecístico.

CONCLUSIONES

Para concluir, en este trabajo se ha realizado una intervención educativa en una clase del tercer ciclo de Educación Primaria en la que se propone implantar el ajedrez como asignatura extraescolar de forma bilingüe, basado en el proyecto *Chess and English* creado por Judit Polgar.

Se partirá desde cero (aunque puede que algún alumno tenga algún conocimiento previo) y se podrá dividir esta intervención en dos partes: en la primera se trata todo lo relativo exclusivamente a cómo jugar al ajedrez (aunque se vincula con las matemáticas, siempre muy ligadas al ajedrez). Mientras que en la segunda parte (previa sesión de repaso) se trata al ajedrez de forma más trasversal, relacionándolo tanto con la literatura (aunque sea vídeos para que sea más fácil de entender a los niños) como con la informática y las nuevas tecnologías, que influyeron en este juego.

Para finalizar, se lleva a cabo una sesión de repaso finalizando con un *Kahoot* para ver los conocimientos adquiridos y resolver las posibles dudas que queden.

Creemos que la forma de realizar las sesiones es motivante para el alumnado, ya que hay mucho trabajo cooperativo y muchas actividades de reflexión, así que el uso de las nuevas tecnologías y la realización de distintas actividades ayudarán a mantener la atención y la motivación de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

<https://www.edami.com/chess-and-english/>

<https://www.chessandenglish.com/book>

<https://www.juditpolgar.com/>

https://www.chessandenglish.com/files/ugd/3ea8d2_b804a4d443a04c97babd09476f11e3b3.pdf

<https://www.englishclub.com/tefl-articles/history-english-language-teaching.htm>

<https://azsalud.com/psicologia/tipos-de-inteligencia>

<https://www.chessandenglish.com/ajedrez-e-ingles>

<https://www.greelane.com/es/humanidades/ingl%C3%A9s/english-as-a-foreign-language-e-fl->

[1690597/#:~:text=El%20ingl%C3%A9s%20como%20lengua%20extranjera%20%28EFL%29%20es%20el,donde%20el%20ingl%C3%A9s%20no%20es%20el%20idioma%20dominante.](https://www.greelane.com/es/humanidades/ingl%C3%A9s/english-as-a-foreign-language-e-fl-1690597/#:~:text=El%20ingl%C3%A9s%20como%20lengua%20extranjera%20%28EFL%29%20es%20el,donde%20el%20ingl%C3%A9s%20no%20es%20el%20idioma%20dominante.)

<https://www.youtube.com/watch?v=eKgg0L4yTC4>

<https://www.youtube.com/watch?v=2bSyq7Z9ErA>

<https://www.youtube.com/watch?v=2bSyq7Z9ErA>

REFERENCIAS

Cabrespina (2018), en Gardner (1983) *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books.

-Gardner (2006) *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Nueva York: Basic Books.

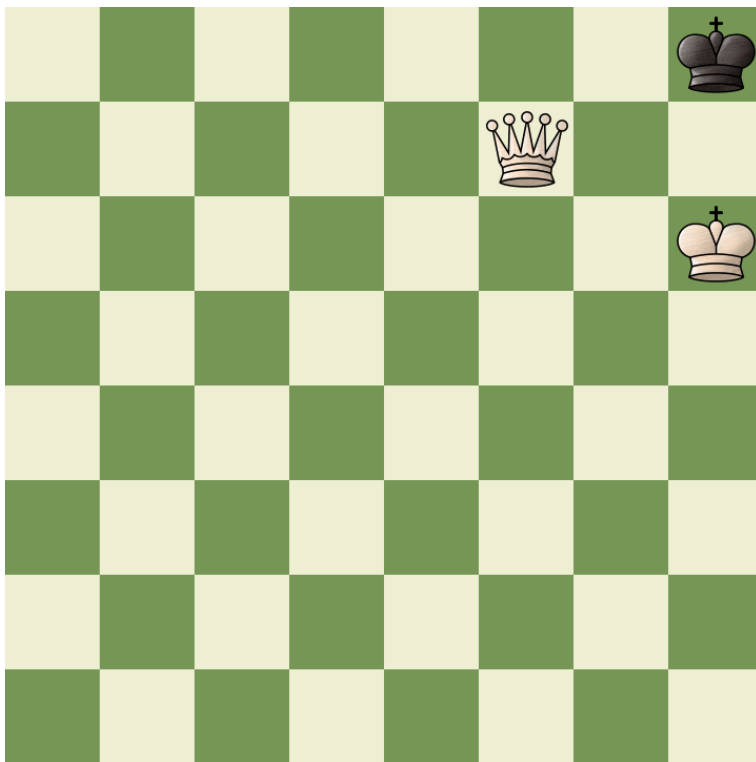
-Gardner y Moran (2006) *The Science of Multiple Intelligences Theory: A response to Linn Waterhouse*. Educational Psychologist.

Thanasoulas (2002), en Brown (2000) *Principles of Language Learning and Teaching*. Nueva York: Longman.

ANEXOS

Estos anexos son actividades que el profesor realiza para ver el progreso de los niños.
Siempre son fotocopiados por él y le proporciona una copia a cada alumno.

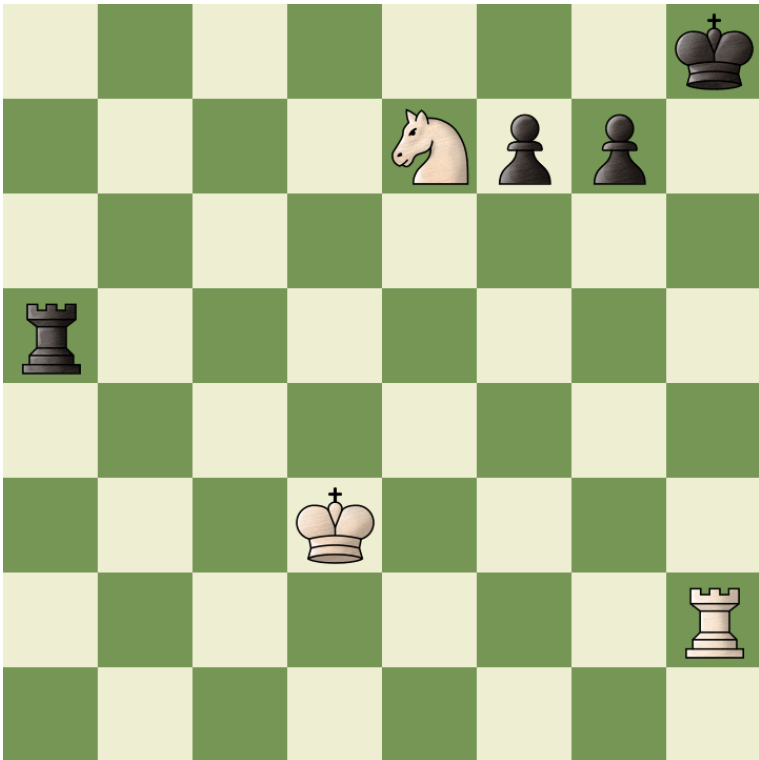
Indicate if these positions are check mate (C M), check (C), or stalemate (S). In all the positions it's black turn.



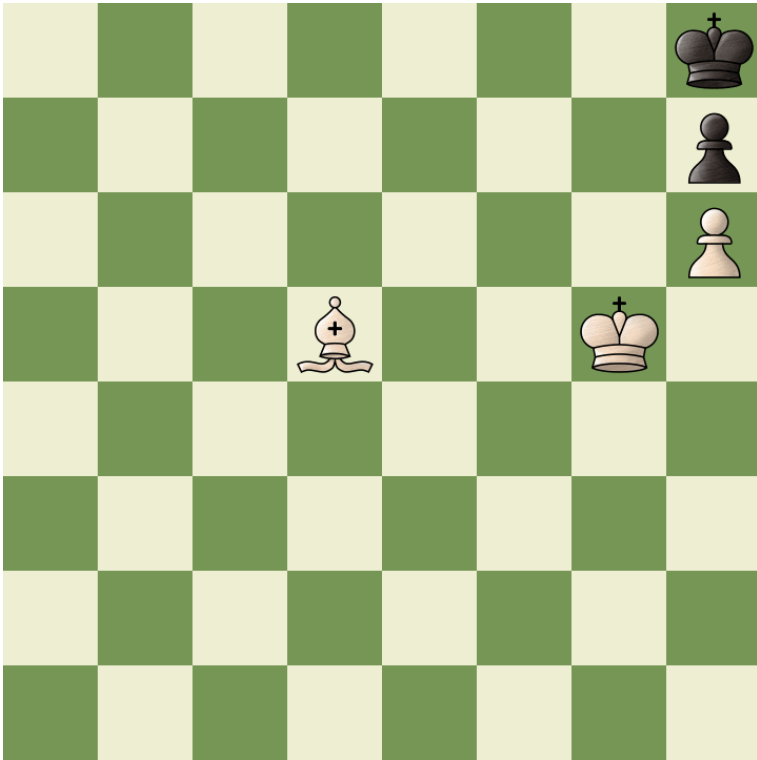
S



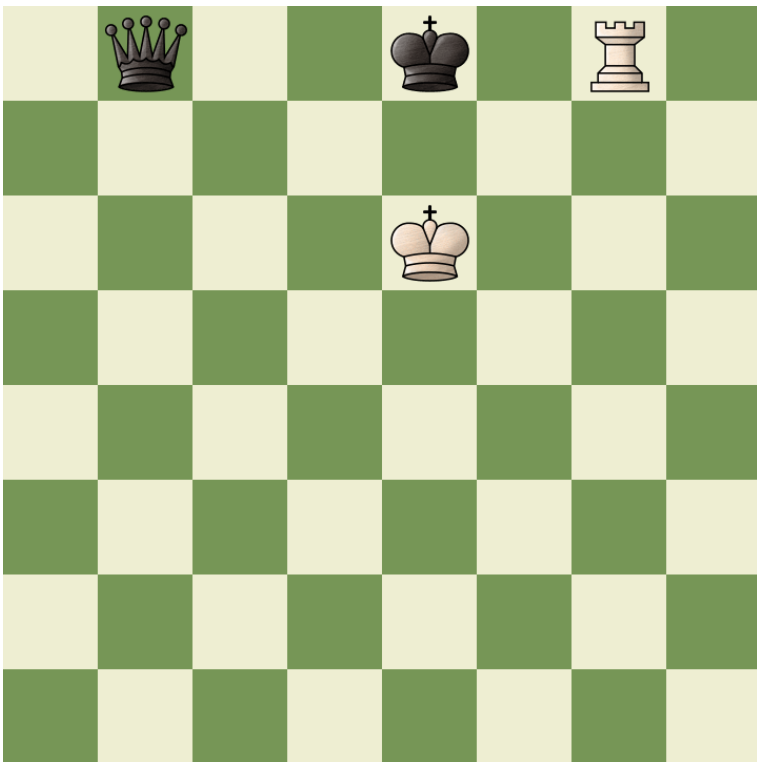
CM



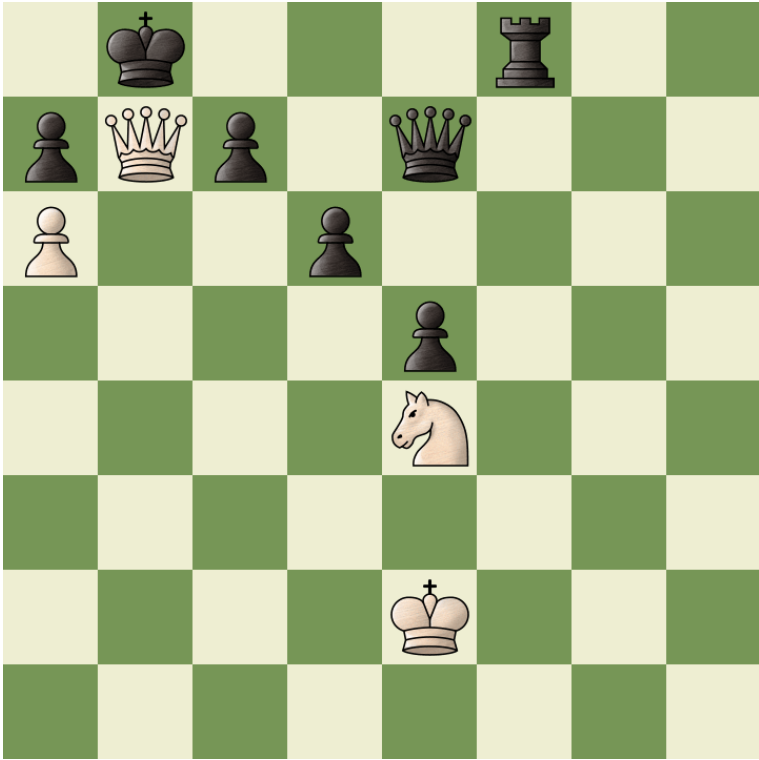
C



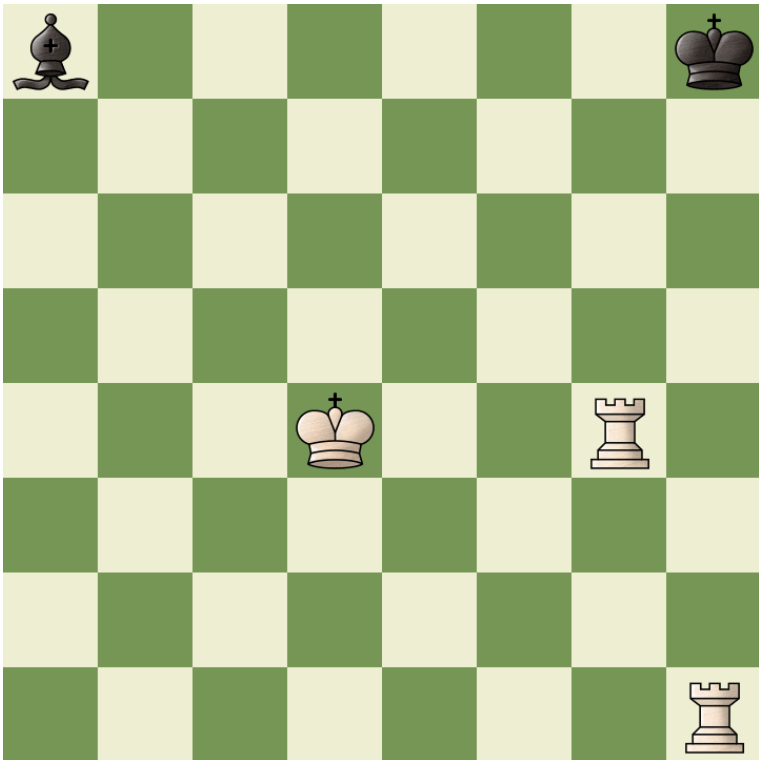
S



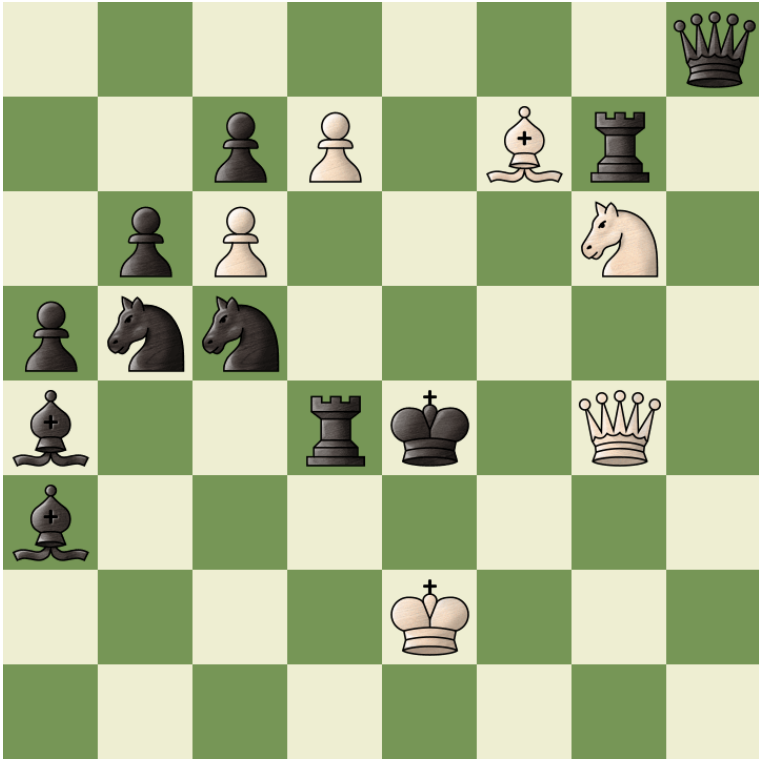
CM



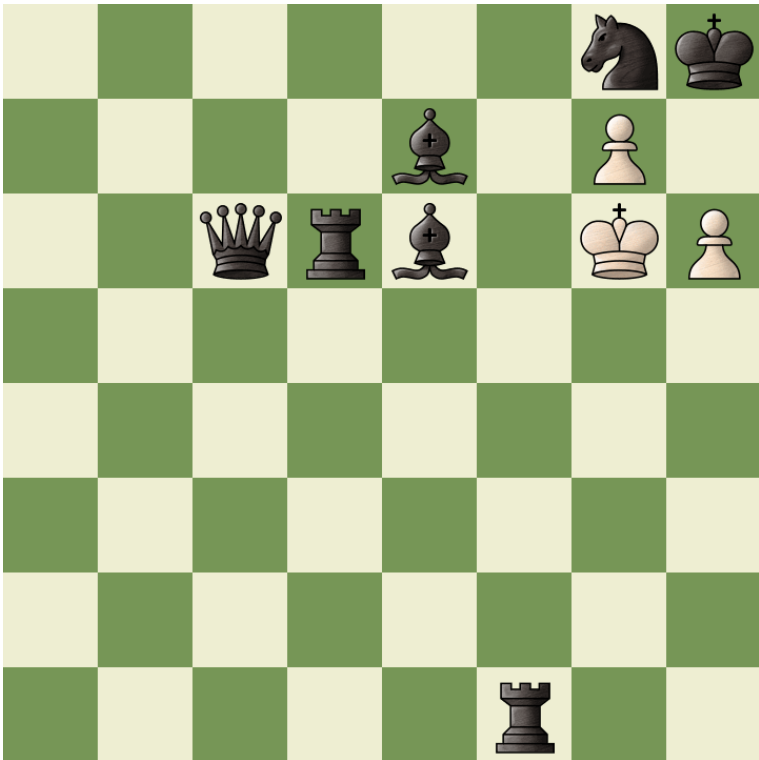
CM



C

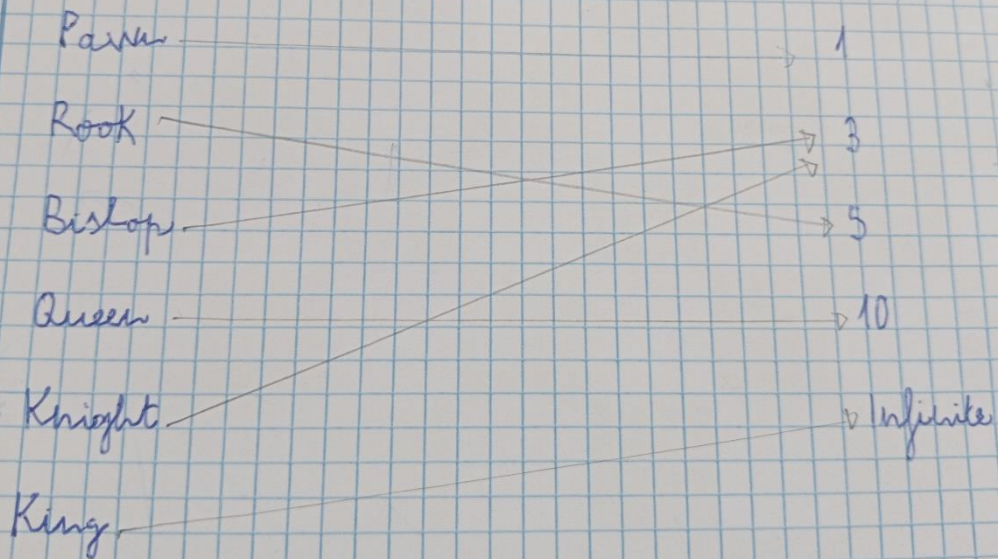


CM



CM

Match the pieces with their value



Anexo 2: Match the pieces with their value

Why do you think a chessboard is a square and not a rectangle?

What happens if we change the dimensions of the chessboard?

There are different good answers to both questions, one example can be:

The square has a perfect symphony: 64 squares (32 white and 32 black), 8 files, 8 ranks with the same number of squares.

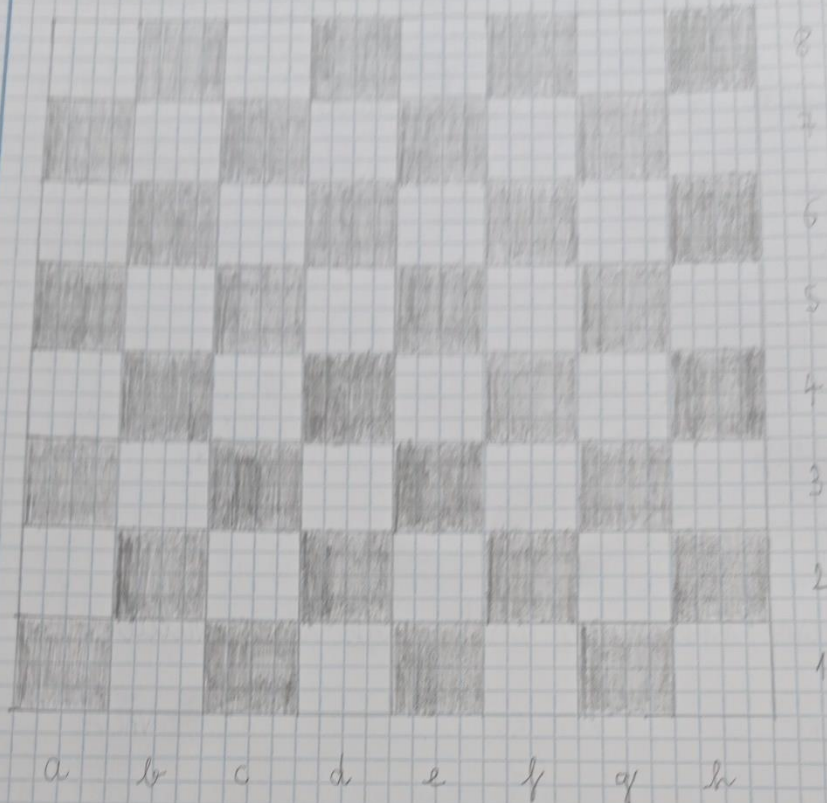
Also, the movement of the pieces is more logical in a square, but in a rectangle the files and the ranks will have a different value because there will be more number of files or ranks (and in a square there are the same), and also the length of the diagonals will be different.

The distribution of the pieces in the chessboard is perfect: 8 files, 8 ranks, 64 squares (32 black and 32 white), 32 pieces (16 pawns, 4 rooks, 4 knights, 4 bishops, 1 queen and 1 king), and 32 empty cells. If the chessboard dimensions were, for example, 7×7 we will have a different number of white and black squares, we also will have to delete a piece per player.

And, if we will do the chessboard bigger, for example 10×10 , we will have to add two pieces per player, and also the pieces will be much further between them.

Anexo 3: Dimensions and square of the chessboard

Draw the chess board and colour it



Now, indicate where are sited white and black pieces

a1 → White rook; b1 → White knight; c1 → White bishop; d1 → White queen
 e1 → White king; f1 → White bishop; g1 → White knight; h1 → White rook
 a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2 and h2 → white pawns







a8 → black rook; b8 → black knight; c8 → black bishop; d8 → black queen
 e8 → black king; f8 → black bishop; g8 → black knight; h8 → black rook
 a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 and h7 → black pawns

Point a file (with red), a rank (with blue)
 and a diagonal (with green)

For example: file (a1-h1); rank (a1-a8); diagonal (a1-h8)

Anexo 4: Draw a chessboard and indicates the initial position of the pieces

Draw the pieces and write their value

NAME	PICTURE	VALUE
Pawn		1
Bishop		3
Knight		3
Rook		5
Queen		10
King		Infinite

Anexo 5: Draw and value of the pieces

Imagine that your opponent doesn't make any move, develop the pieces in the best way

There are lot of good answers, but, you have to develop all the pieces to active squares and castle.

Anexo 6: The ideal development

What are the possible answers to a check?

Move the King, cover the check with another piece and capture the piece that is giving the check.

Are these answers the same with all the pieces?

No, when a Knight is giving the check we only can capture the knight or move the King, we can't cover the check with other piece.

Anexo 7: Answers to a check

What is the difference between check mate and stalemate?

Check mate is when the King is threatened and can't make legal moves, but in the stalemate any piece can't make moves, but the King isn't threatened.

Anexo 8: Difference of check mate and stalemate

Find 10 words related to chess in this alphabet soup (vertically and horizontally)

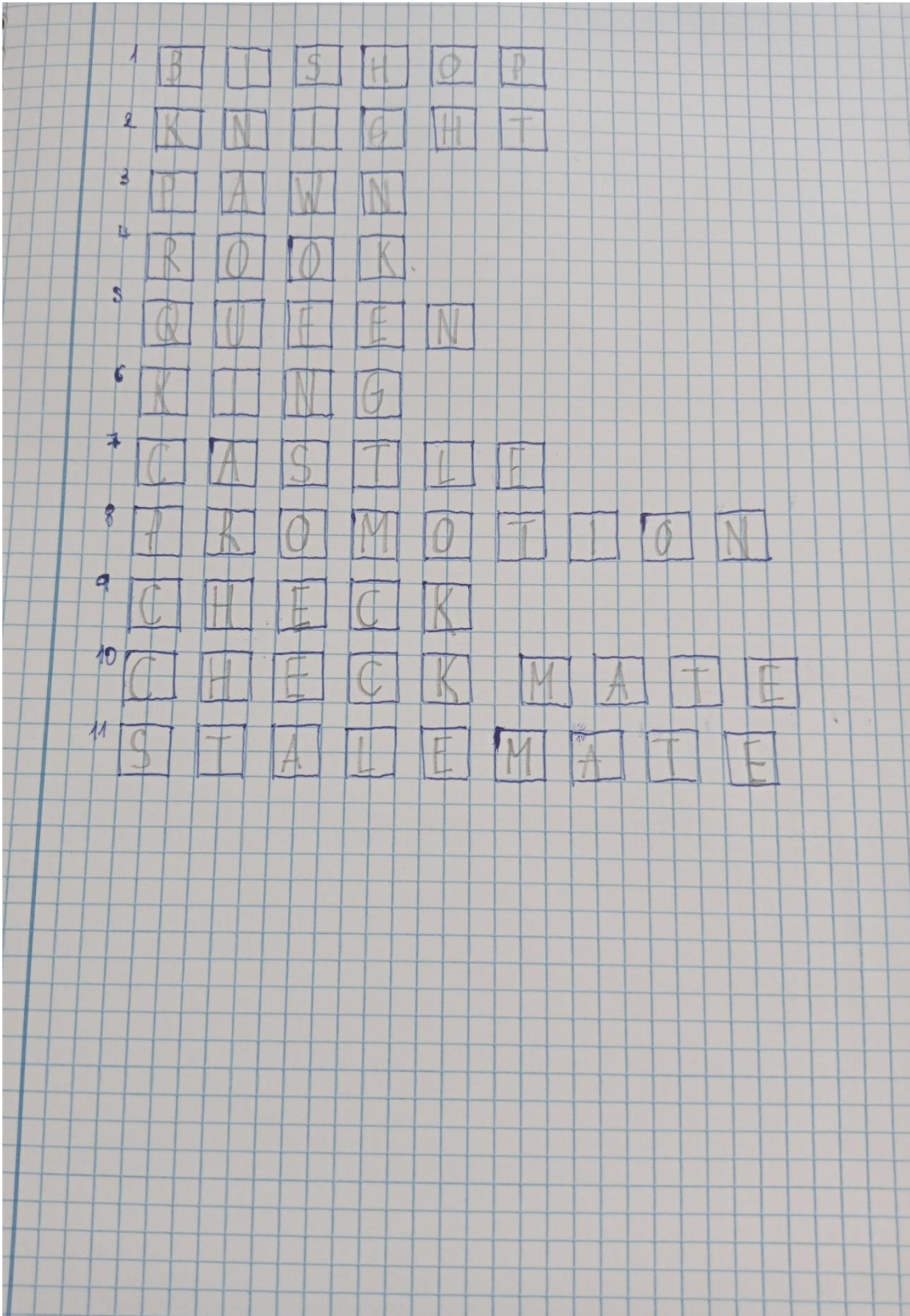
B	I	S	H	O	P	F	A	E	L	M	K	A	S	T	U	L	F	E	N		
G	F	A	T	L	X	E	V	C	H	E	E	S	E	F	A	S	T	L	U		
R	I	I	N	O	W	Y	A	R	K	S	X	C	O	I	S	T	M	A	E	I	S
S	L	A	L	X	S	A	I	L	N	G	U	O	N	H	V	E	N	T	I	S	I
L	M	N	I	E	Z	W	Y	I	O	C	A	S	I	R	G	A	P	T	I	S	I
C	O	L	O	U	A	I	L	S	G	F	O	S	T	A	L	E	M	A	T	E	E
I	L	M	O	E	V	A	U	H	M	Z	W	Y	O	G	A	S	L	P	A	E	N
O	U	H	Z	X	E	E	R	T	V	A	S	A	L	M	N	E	T	P	A	E	N
B	I	L	I	N	D	E	L	A	F	H	W	I	Y	I	C	J	K	E	L	S	T
B	R	A	N	K	T	E	E	N	X	B	U	R	S	A	H	L	O	S	T	X	I
U	H	J	R	A	L	T	E	G	D	V	O	I	W	P	J	G	F	A	X	I	I
X	I	D	R	C	I	E	L	N	I	A	E	S	Q	T	K	I	D	R	W	I	I
A	E	E	E	I	O	H	K	I	N	G	A	T	R	B	L	E	S	J	O	R	I
E	M	E	L	E	F	R	A	T	E	D	S	A	I	L	M	N	E	I	J	O	R
N	G	T	G	M	L	F	O	U	N	A	I	L	M	N	E	I	J	O	R	I	I
O	A	C	H	E	C	K	R	E	A	W	X	L	V	I	S	R	I	C	S	I	I
J	X	M	D	E	T	G	A	F	L	S	I	O	E	L	T	A	L	X	E	I	I
E	W	I	Q	Y	O	V	S	J	A	L	E	S	Q	U	A	R	E	O	L	I	I
G	O	O	S	T	A	I	L	E	K	M	N	T	R	C	M	T	X	E	I	I	I

Bishop, Knight, stalemate, rank, capture, King, check, file and square

Anexo 9: Alphabet soup

Complete this crossword

- 1 → Piece that can move only in diagonal.
- 2 → Piece that move in "L".
- 3 → Piece that move in straight line, but capture is diagonal.
- 4 → Piece that move in horizontal and vertical.
- 5 → Piece that can move like a bishop and a rook.
- 6 → The most important piece.
- 7 → Movement that uses the king and the rook at the same piece.
- 8 → When a pawn reaches the last rank.
- 9 → When the king is attacked by an enemy piece.
- 10 → When the king is attacked but it doesn't have squares to move.
- 11 → When you can't move any piece, but your king isn't attacked.



Anexo 10: Crossword

Complete this chart with the number of moves of these pieces in these squares (empty board)

PIECE	SQUARE	NUMBER OF MOVES
Queen	→ e4	24
	→ h5	21
	→ a1	21
Rook	→ e4	14
	→ h5	14
	→ a1	14
Bishop	→ e4	13
	→ h5	7
	→ a1	7
Knight	→ e4	8
	→ h5	4
	→ a1	2
King	→ e4	8
	→ h5	5
	→ a1	3

Anexo 11: Movements of the pieces in different squares