

Justificació del Projecte Educatiu



Escacs Educatiu i Social amb recursos TIC i TAC



El projecte educatiu “**EduEscacs TICiTAC**” sorgeix arran de la pandèmia COVID-19. En el mes de març de 2020 es produeix una situació mundial de confinament general de la població a casa, i per tant també dels alumnes escolaritzats. **Aquest fet inaudit ens fa plantejar com a educadors un objectiu educatiu nou i molt clar als mestres que donem classes d'escacs educatiu i social en horari lectiu a les escoles:**

– Com ho podem fer per poder seguir treballant i avançant en les habilitats de pensament i en l'aprenentatge competencial dels nostres estudiants tant a l'escola com a casa a través del joc dels Escacs?

Aquesta pregunta ens porta a crear un entorn virtual d'aprenentatge EVA: Classroom (eina educativa gratuïta de Google Education que ajuda a gestionar les classes en l'àmbit educatiu i on s'ofereix un espai de trobada i comunicació a Internet. També trobem lloc per l'ensenyament i l'aprenentatge del joc dels escacs i al mateix temps l'entrenament de les habilitats mentals que acompanyen a aquest joc.

El present document justifica i exposa els beneficis que aporta l'ensenyament i la pràctica dels escacs educatiu i social amb l'ajuda de les TIC i les TAC en horari lectiu a l'aula, així com en l'horari no lectiu a casa.

En l'any 1990 es va realitzar en diverses escoles dels Estats Units una investigació que relacionava diverses aplicacions informàtiques amb l'ús dels escacs a les aules, experimentant una millora en la pràctica acadèmica dels alumnes. Concloent que, després de quatre anys d'haver establert el programa d'escacs, es va comprovar com aquest joc introdueix en els nens/es un gran sentiment d'autoconfiança i autoestima, desenvolupa el pensament racional, millora les

habilitats cognitives i comunicacionals, alhora que augmenta el rendiment acadèmic (Palm, 1990).

L'ús de les TIC i TAC amb el joc dels escacs com a recurs i eina pedagògica a les nostres aules i a casa va acompanyat d'unes **activitats d'aprenentatge atractives, motivadores i personalitzades per cada un dels alumnes i dins d'un entorn virtual d'aprenentatge "EVA-Classroom"**

Uns dels primers aspectes que s'aprenen quan comences a jugar a escacs és l'acció: "Peça tocada, peça jugada", aspecte que ve a dir: "Pensa abans de fer res, perquè un cop ho hagi fet, els teus actes tenen conseqüències". D'aquí que aprendre a prendre decisions i responsabilitzar-se'n és un aspecte que considerem vital pels nostres alumnes i el joc dels escacs ens brinda a treballar-lo tant a l'escola com a casa. Els alumnes que juguen a escacs, aprenen també a responsabilitzar-se de les seves decisions i de les conseqüències que han provocat, a assumir les decisions que un ha pres, tant les errònies com les encertades.

Si algú ha pensat que els escacs educatiu i social amb ajuda de les TIC i TAC "EduEscacs TICiTAC" consisteix en que els alumnes juguin partides i partides d'escacs i res més, està molt equivocat! **Els escacs que aquí us presentem busquen alguna cosa més: es converteixen en un recurs i una eina pedagògica per treballar amb els alumnes habilitats mentals(sobretot les funcions executives que ens ajuden a desenvolupar la ment) i els valors socioafectius bàsics utilitzats en qualsevol procés d'ensenyament i aprenentatge, així com per a la vida.** Estan plantejats per poder treballar-los tant en l'entorn escolar i familiar, però sempre des d'un caire educatiu i transformador de la persona que el practica i amb una metodologia de treball que afavoreix que així sigui i gràcies a l'Entorn Virtual d'Aprenentatge Classroom que el fa possible.

Segons diverses investigacions científiques portades a terme des de diferents parts del món i que s'han dedicat a estudiar els beneficis i evidències dels escacs a l'escola, en algunes d'elles **han constatat que hi ha evidències que el joc dels escacs educatiu i socials permeten:**

- **Desenvolupar l'atenció i la concentració** en els alumnes, que són la base per a qualsevol procés d'aprenentatge posterior.
- **Augmentar la motivació** dels nens i nenes, ja que "el joc és motor d'aprenentatge en els infants."
- **Fomentar el pensament crític i la potenciació de les habilitats mentals(destacant la funció metacognitiva...)** a partir del desenvolupament de les capacitats d'organització, de predicció i previsió, d'establiment de conjectures, hipòtesis i de presa de decisions.
- **Treballar les destreses socioafectives**, com l'empatia, la paciència, el respecte pels altres, saber perdre i saber guanyar, la superació personal, l'autoestima, el control de l'impuls...

El projecte educatiu “**EduEscacs TICiTAC**” que us presentem va acompanyat de les tecnologies de la informació i comunicació (TIC) i de les tecnologies de l’aprenentatge i el coneixement (TAC) per a la seva realització tant en l’entorn escolar com familiar.

Tractem de posar les tecnologies al servei dels nostres alumnes per afavorir una millora en els processos d’ensenyament–aprenentatge, en l’organització i en l’avaluació, de tal forma que es puguin desenvolupar en els dos entorns, l’escolar i el familiar i amb un enfocament educatiu i social. A l’escola d’avui dia destaca la importància de l’ús de les TIC i les TAC, dels recursos digitals per afavorir la millora de la qualitat dels processos d’ensenyament i aprenentatge, de la competència digital i dels resultats escolars.

És per aquest motiu que en aquest projecte es té molt en compte la inclusió digital de tot l’alumnat. Fem ús de les TIC i les TAC integrades a la vida de l’escola a través de diversos dispositius, com l’ús d’ordinadors a les aules, l’ús de pissarres digitals interactives, ordinadors portàtils, tauletes i robots abella per ensenyar i aprendre. Aquests suports esdevenen eines molt valuoses que reforcen i ofereixen un plus de motivació al treball diari a través de diferents aplicacions educatives. I, sobretot com hem pogut constatar en aquesta època de pandèmia, permet treballar de manera educativa en tots els entorns que es donin. D’aquí de la importància i necessitat que avui dia totes les famílies tinguin accés a la xarxa i qualsevol eina digital mínima que ho permeti.

Activitats Classroom EduEscacs TICiTAC



a) NIVELL INICIAL- LES PECES D'ESCACS

- LLibres de text Juga i aprèn 1. Educachess
- TASCA 1. La Torre es mou en línies rectes
- TASCA 2. L'Alfil es mou en diagonal

Objectius

Objectius generals

El projecte educatiu: Escacs educatiu i social a l'aula amb l'ajuda de les TIC en el seu ensenyament i aprenentatge, **"EduEscacs TICiTAC"**, es basa en els objectius generals següents:

1. Conèixer les normes bàsiques del joc dels escacs perquè els alumnes puguin gaudir i beneficiar-se a nivell cognitiu i emocional mentre juguen. No pretenem fer campions del joc dels escacs.
2. Estimular, entrenar i potenciar el pensament crític(amb l'ajuda de rutines i destreses de pensament) i altres capacitats cognitives i socioafectives a partir del desenvolupament de les capacitats d'organització, de predicció i previsió, d'establiment de conjeitures i hipòtesis, de raonament i diàleg, de comunicació, de resolució de problemes i de presa de decisions a través del joc dels escacs en l'entorn escolar en horari lectiu i en l'entorn familiar quan sigui el cas.
3. Utilitzar els escacs educatius i socials com un recurs i una eina pedagògica a través de la qual puguem establir relacions interdisciplinàries, fer visible com pensen els alumnes mentres resolen reptes escaquístics i plantejar enfocaments transversals.
4. Ajudar-se de les TIC i les TAC com a complement dels materials i recursos per afavorir el procés d'ensenyament i aprenentatge competencial (sobretot a nivell comunicatiu, digital i resolució de problemes) a través del joc dels escacs en qualsevol entorn o situació social possible i sense abandonar els altres materials no digitals.
5. Desenvolupar la intel·ligència emocional de l'alumne per motivar-lo, afrontar millor les adversitats, enfortir l'autoestima i reforçar el seu rendiment.

Els **objectius generals d'EduEscacs TICiTAC** se centren principalment en adaptar els materials, els recursos i la metodologia d'aprenentatge per l'assoliment de les competències bàsiques que s'estableixen en el currículum de primària. Ens proposem dissenyar una proposta d'intervenció educativa per al desenvolupament de les competències clau (destacant la Comunicativa, Matemàtica i Digital), a partir d'una **metodologia basada en fer visible el pensament de l'alumne amb l'ajuda de les TIC i el joc dels escacs.**

Objectius principals

Podem dir que no es tracta d'introduir en el currículum una assignatura més. A través de jugar a escacs i amb l'ajuda de les TIC i les TAC busquem en els nostres alumnes:

– Formalitzar una proposta d'intervenció didàctica per a treballar les competències clau a partir dels escacs i les TIC i les TAC.

– Proposar la implementació i utilització d'aplicacions, plataformes i altres eines TIC centrades en els escacs per millorar les competències clau.

- Estimular diverses competències i processos cognitius com: el raonament lògic, la resolució de problemes, la presa de decisions i la flexibilitat cognitiva a través de joc dels escacs.
- Afiançar hàbits i valors com l'esforç, la responsabilitat, l'empatia, la perseverança i la gestió de les emocions...i siguin transferits en altres situacions de la vida real dels nostres alumnes i les utilitzin de manera eficient per resoldre situacions del dia a dia.
- Traslladar l'operatòria dels Escacs en actituds similars en altres continguts curriculars com el de les matemàtiques o de la llengua, complementant-la amb la rica proposta de jocs de valor en la resolució de problemes.

Per què el joc dels escacs amb un caire educatiu i social?

Molt sovint ens trobem que l'alumnat mostra dificultats per prestar atenció, concentrar-se, visualitzar, analitzar el seu entorn, anticipar i prendre decisions. Si alguna cosa tenim clar, és que des de les nostres pràctiques educatives és important treballar i plantejar accions didàctiques que exerceixen totes aquestes habilitats, indispensables per a l'aprenentatge. Els escacs són un recurs i una eina pedagògica que ens permet treballar-les.

Tradicionalment s'ha pensat que aprendre a jugar a escacs és difícil, complex i només dirigit a persones adultes i intel·ligents. No obstant això, l'experiència ha evidenciat que és un joc que està a l'abast de qualsevol alumne, per jove que sigui, i que no requereix capacitats excepcionals per aprendre-ho; només s'ha de respectar el nivell maduratiu de l'alumne.

El projecte educatiu, Els Escacs Educatiu i Social a les escoles i a casa amb l'ajuda de les TIC i les TAC en el seu ensenyament i aprenentatge, que l'hem anomenat de manera abreviada "**EduEscacs TICiTAC**" és una proposta didàctica-pedagògica per alumnes de 8 als 14 anys basada en l'estimulació, entrenament i potenciació de les habilitats mentals com: calcular, visualitzar, analitzar, anticipar i prendre decisions i, a més, posar en pràctica valors importants com la cortesia, acceptar les normes i els torns de joc, respectar les idees dels altres, responsabilitzar-se dels propis actes i entendre que tota acció té les seves conseqüències. Totes aquestes habilitats formen part d'aspectes bàsics de l'aprenentatge i que necessiten treballar-se detingudament a les aules des d'edats primerenques. Una manera lúdica de fer-ho és a través dels escacs.

És important que entenguem que el projecte no té com a finalitat principal que els nens arribin a ser campions del joc d'escacs, sinó que és l'excusa per treballar a l'aula i fora de l'aula habilitats mentals i valors importants per un bon procés d'ensenyament-aprenentatge. Tot això mitjançant la creació d'un ambient lúdic i múltiples activitats motivadores.

Orientacions estratègiques i metodològiques.

– Durant les sessions d'aproximadament 1h, més de la meitat de la sessió cal jugar i buscar aprenentatge mentre es juga. Tots els alumnes i el mestre han de ser actius, engrescadors, participatius, dinàmics, curiosos..., durant les sessions.

La intervenció didàctica amb els escacs ha de posar l'accent en la participació màxima de l'alumnat i la implicació en el seu aprenentatge. A aquest efecte, sempre que sigui possible, caldrà incidir en la pràctica jugant i, a partir d'aquesta, comprendre i relacionar els conceptes que es desenvolupin.

La varietat en l'aplicació d'estils i tècniques d'ensenyament cal que posin l'accent en el procés, i no tant en el resultat, ha de ser un element clau de l'ensenyança d'aquest joc educatiu. Durant el joc és molt interessant que el mestre passi per les diferents taules i provoqui un diàleg amb els alumnes fent preguntes sobre certs moviments, buscant raons, explicacions... d'aquesta manera s'estarà treballant la funció metacognitiva que és una funció molt important pel desenvolupament de la intel·ligència.

– El joc com a molt bona eina d'aprenentatge i a estones dirigit pels mestres i pares.

El repte, tant a casa com a l'escola, és que les experiències d'aprenentatge esdevinguin una cosa positiva i plaent. "I el joc sembla tenir tots els ingredients necessaris perquè aprenentatge i plaer esdevinguin un tot". Aquest joc dels escacs a l'escola i a casa a estones estarà semidirigit i guiat pels mestres i pels pares amb la intenció que en el procés d'ensenyament i aprenentatge no memoritzin llargues variants teòriques, sinó que se'ls farà reflexionar sobre possibles solucions davant els problemes que el joc o la dinàmica li planteja, sempre des d'un enfocament lúdic i participatiu.

És fonamental que els mestres i els pares juguin amb els seus fills, perquè "aprendre és un procés de participació, interacció i col·laboració, mitjançant activitat i comunicació amb els altres". En les nostres sessions tan presencials com online ha d'haver-hi aquesta interacció i comunicació amb els alumnes entre ells i amb el mestre de manera que els alumnes vagin creant el seu coneixement.

– Atenció a la diversitat de ritmes de treball com de ritmes d'aprenentatge. Inclusió de tots els alumnes amb diversitat d'exercicis, de materials i de recursos.

Els ritmes d'aprenentatge en els escacs són molt diferents, per la qual cosa l'atenció a la diversitat ha de ser un pilar clau de la nostra intervenció a l'aula. Aquesta tindrà una doble vessant: per una banda, afavorir una educació més individualitzada i, per l'altra,

l'acceptació per part de tot l'alumnat del fet que tothom no és igual i que cal acceptar i respectar aquestes diferències.

Cal conèixer i partir dels nivells de coneixement inicials de cada alumne, dins l'aula i en la programació diària, caldrà utilitzar recursos didàctics i estils d'ensenyament que facilitin la inclusió de tot l'alumnat en les activitats. Ensenyament per grups de nivell, a partir de la formació de grups amb problemàtiques i ritmes d'aprenentatge similars; ensenyament per autoavaluació, amb el disseny de problemes que aportin informació a l'alumnat sobre els nivells que assolixen respecte de l'aprenentatge d'un determinat contingut; o ensenyament recíproc, a partir de la formació de parelles de nivells diferents que multipliquin el professorat a l'aula.

Per altra banda, s'ha de fomentar el treball cooperatiu amb la realització d'activitats de recerca en petits grups i la realització de diferents dinàmiques de grup a l'aula. A vegades es poden fer parada de 3 minuts a on el professor fa aclariments d'algun tema que es necessita a nivell de tot el grup classe.

– Importància de fer ús de materials educatius físics manipulables com tecnològics que siguin atractius i motivadors, fet que repercuteix a fer ús de diferents metodologies d'ensenyament i aprenentatge.

Per un bon procés d'ensenyament i aprenentatge en aquest projecte fem servir materials i recursos de diversa tipologia, però sobretot que siguin atractius i motivadors, de tal manera que la metodologia s'adapti al tipus de material que es faci servir en les diferents sessions. També és la manera de poder arribar a tots els alumnes dependent del canal d'aprenentatge que predomina en cada alumne.

– Ús de les TIC i les TAC com elements motivadors i facilitadors en el procés d'ensenyament i aprenentatge.

És necessari destacar les grans possibilitats que, a nivell metodològic, ens poden proporcionar les noves tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) i de les TAC en el procés d'ensenyament-aprenentatge dels escacs: l'ús d'activitats digitals que complementin el treball presencial que es realitza a les sessions de classe, la realització de diferents tipus d'aplicacions educatives multimèdia (genially, flipgrid, lichess.org...), la realització de treballs de recerca guiada amb el suport d'Internet, l'ús de programes informàtics específics d'escacs,...

En aquest sentit, fem ús de projectors digitals, de les pissarres digitals a l'aula i dels ordinadors portàtils o tablets. Aquest esdevé un interessantíssim recurs per a l'ensenyament dels escacs, ja que permet la navegació directa per Internet i per tant, la complementació de qualsevol contingut que desenvolupem a l'aula. Projeccions digitals de: Obertures d'algunes partides d'escacs, orígens dels escacs, biografies d'escaquistes rellevants, notícies actuals i passades relacionades amb els escacs, presentació de problemes, ofereix la possibilitat de veure fragments de pel·lícules o llegir textos sense necessitat d'altres recursos.

Aquest projecte pretén posar les tecnologies al servei de la millora del procés d'ensenyament aprenentatge dels alumnes donant un paper rellevant a la cooperació entre ells i la interacció amb els altres a través d'un Entorn Virtual d'Aprenentatge (Classroom) que emfatitza la comunicació, la creació i la gestió de la informació.

Un gran avantatge de les noves tecnologies és que poden incorporar-se com a eines i recursos per utilitzar tant dins les aules com fora.

. Guia de programació didàctica

En la Guia didàctica es troben totes les sessions presentades en format escrit i en una taula plantilla de sessió de classe. Les sessions tenen tres dinàmiques o formats metodològics diferents i d'ús de material diferent. S'aniran intercalant cada setmana.:

En la primera setmana es treballen un seguit d'activitats individuals i col·lectives que combinaven l'ús de diversos recursos físics (tauler d'escacs, joc de peces, escaquer mural...) i la segona setmana s'utilitzen diverses aplicacions i eines tecnològiques com ordinadors portàtils, tauletes electròniques, pissarres digitals interactives o no, entre d'altres. El fet d'utilitzar aquests recursos ens permet desenvolupar de manera gradual algunes de les competències tecnològiques establertes en el currículum.

Aquestes activitats tenen la finalitat d'iniciar a l'alumnat en l'aprenentatge bàsic dels escacs i possibilitar l'adquisició de les competències clau.

Les sessions s'aniran intercalant setmanalment en cas de no confinament i en cas de confinament passaria tot el treball de manera digital online(Classroom):

1. **Una sessió amb material físic + explicació del mestre al grup classe, exercicis pràctics del tema explicat i realització de partides comentant lo explicat a classe en la sessió+ treball individual o en parelles:** escaquer penjoll mural amb peces imantades o escaquer digital projectat a la pissarra digital, jocs d'escacs tant per grups d'alumnes agrupats en parelles,llibres de text en format pdf. i projectats a la pissarra, fitxes de treball...
2. **Una altra sessió amb material digital, vídeos d'autoaprenentatge, exercicis o reptes pràctics del contingut explicat, resolució de problemes. realització de partides i deures quinzenal amb la gravació d'un vídeo resposta+ treball individual autònom, en parelles o en grup en alguna ocasió:** s'ha creat una **plataforma digital Classroom** on els alumnes accedeixen a ella amb un codi de classe que els proporciona el mestre. Dins del Classroom a la pestanya "treball de classe" s'especifiquen les activitats que han de fer i entregar els alumnes. En cada tasca hi ha redactat el que s'ha d'aprendre i després practicar de manera digital. També s'especifica com s'entrega la tasca per a la seva avaluació qualitativa i feedback per part del mestre. Amb l'ajuda de la plataforma digital Classroom s'han plantejat els aprenentatges i les tasques

perquè l'alumne pugui fer un autoaprenentatge i amb l'orientació del mestre quan la necessiti. Aquest li farà el feedback pertinent, individual i personalitzat a nivell oral in situ en cas presencial o a nivell escrit per mail en el cas online.

Classroom EduEscacs TICiTAC



Sessions d'aula 6è Primària

. 1a Sessió Introductòria segona set. ° setembre amb l'ajuda del material físic.

Aula

Sessió nº 1

Durada: 1 hora setmanal

Trimestre: 1

- **Explicació 20'. Presentació del projecte:**

– El mestre explica a nivell oral què volem treballar? Quins Objectius busquen els escacs educatiu i social. El perquè del nom **“EduEscacs TICiTAC”**

– Presentar el lema: **Observo** amb atenció, **Penso** i **Actuo** amb conseqüència.

- Quin material farem servir?
- Normes de l'ús del material físic i digital i recollida del material.
- Diferència entre d'escacs competitiu i educatiu.
- Explicar la temporització de les sessions. Una de cada intercalades(una amb material físic i una amb material digital). Fet que provoca una metodologia de treball i aprenentatge diferent en cada sessió.

- **Jocs en parelles 35':**

- Campionat de col·locar les peces a l'escaquer en la correcta posició inicial el més ràpid possible, sense que cap d'elles caigui a terra. 3 partides. Objectiu per guanyar: Guanya el primer que les coloca de manera correcta totes les peces.
- Partida de 8 peons i rei x 8 peons i rei. Normativa clara de qui guanya. El primer que corona un peó o perd qui perd tots els peons. Podem anar variant les quantitats de peons en les partides. També afegir alguna peça+peons

- **Material:**

- Escaquer penjoll amb les peces imantades.
- Carro amb 15 Taulers estàndards de pvc i peces de joc amb el seu tàper.
- Projector + connexió internet.

. 2a Sessió Setembre amb l'ajuda de les TIC Classroom. Aula

Sessió nº 2

Durada: 1 hora

Trimestre: 1

– Explicació 15':

– Presentació del Classroom que es farà servir quinzenalment i per la feina a casa. S'escriu el codi de classe a la pissarra per a que tots entrin. Explicació de les Pestanyes

– Fer l'inscripció gratuïta al lichess.org amb el correu de l'escola. Sempre que fem partides entren amb el nostre usuari i contrasenya que ha de ser la mateixa del correu per no oblidar-la.

● **Treball pràctic i Joc 40':**

-Realització de les tasques programades al Classroom "EduEscacs TICiTAC". Cada alumne comença o per l'apartat **a)** o l'apartat **b)** faran 2 tasques i envien la captura de pantalla quan hagin aconseguit fer la tasca amb 2 o 3 estrelles.

-Després 1 tasca de l'apartat **e)** on poden fer la meitat dels reptes.

-1 tasca de l'apartat **f)**

-Deure per fer a casa per entregar en 14 dies. Tasca de l'apartat g)Resolució de problemes escac i mat 1 jugada o en dues jugades. Resposta grabada en flipgrid i fent ús de l'editor d'escaquer del lichess.org

A mesura que anem acabant les tasques dels apartats a) b) c) d) anirem fent les tasques dels següents apartats

● **Material:**

– Escaquer penjoll amb les peces imantades.

– 15 Taulers estàndards de pvc i peces de joc amb el seu tàper.

– Tablets, chromebooks o portàtils 1×1 per cada alumne.

– Projector + connexió internet

. 3a Sessió octubre amb l'ajuda material físic. Aula

Sessió nº 3

Durada: 1 hora setmanal

Trimestre: 1

- **Explicació 20 minuts:**

– Explicació o repàs de jugades tàctiques bàsiques que es donen durant la partida:
-Raigs X, doble atac, la clavada, la descoberta... en cada sessió una d'elles.

– Posar exercicis pràctics a l'escaquer mural penjoll sobre el que s'ha explicat i solucionar-los entre tots. també es poden solucionar en parelles i després fer la posada en comú entre tots.

- **Jocs en parelles 35':**

– Si el **grup és inexpert** al joc seguirem fent partides introduint a poc a poc les diferents peces del joc fins a arribar a la seva totalitat en sessions properes. Joc psicomotriu: Partides entre les diferents peces i el rei a sobre de l'escaquer gegant i sent ells les peces.

– Si el **grup té experiència** en el joc de cursos anteriors cal practicar fent partides entre els diferents companys de l'aula agrupant les parelles respectant el nivell de joc de cadascú. Durant les partides quan es doni una situació tàctica de les explicades a la classe es parará i es mostrarà a la resta de companys. El mestre anirà passant per les diferents taules i buscant diàleg amb preguntes amb els diferents alumnes.

Temporalització

Es preveuen 8 mesos de classes, ja descomptades les setmanes festives, de manera que la programació es crea per a 30 sessions.

En cada sessió l'alumne disposa de 55 o 60 minuts de treball per cada una d'elles. Cada sessió es divideix en diversos apartats els quals van en dificultat progressiva i anomenats per les lletres de l'abecedari en minúscula, començant per a) i acabant a la j). Es treballen diversos apartats en cada sessió especificant a la guia didàctica el temps aprox. que dediquem a cada apartat. L'ordre de treball està marcat per l'ordre ascendent de les lletres de l'abecedari i el ritme de treball el marca cada alumne segons el que necessiti en cada apartat. Sempre respectant el ritme de cadascú i intentant que facin tots els apartats (tasques programats per cada sessió).

– En el primer i segon apartats es tracten les peces de joc i els fonaments del joc, és a dir el necessari perquè qualsevol docent aprengui a jugar a escacs i pugui ensenyar al seu alumnat. Aquests primer i segon apartats l'anomenem Nivell Inicial marcat amb la lletra a) Les Peces d'escacs i lletra b) Fonaments

– En els apartats tercer i quart s'aniran explorant les dues grans facetes de l' joc: la tàctica i l'estratègia, incrementant la dificultat al passar d'un apartat a un altre. Anomenats amb les lletres c) Nivell Intermedi d) Nivell Avançat

– En el cinquè i sisè apartats anomenats amb la lletra e) Problemes d'escacs i mat en 1 jugada f) Joga una o dues... partides al lichess.org amb un usuari desconegut.

– El setè i vuitè apartats anomenats g) Repte setmanal. Tasca que es faria una quinzenal i a casa a on pot haver-hi col·laboració de la família. h) Gamificació i escacs. Es pot aconseguir un premi final si aconseguixes superar tots els reptes.

– El novè i desè apartats anomenats i) Resolució de problemes i Raonament i Prova. Dimensions matemàtiques. j) Tasques interdisciplinàries.

[Projecte Educatiu_ EduEscacs TICiTAC](#)

EduEscacs TICiTAC

