Ficha de diseño de la Tarea Integrada

1. Enlace al blog

https://waltersullivan64.blogspot.com/2018/10/tema-2.html

2. Producto

Juego de mesa con el tablero y piezas del ajedrez pero con reglas a decidir por el alumno.

3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

|  |  |
| --- | --- |
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| Conocer y aplicar las reglas básicas del juego. Valorar el objetivo final del ajedrez, el jaque mate. Entender que las reglas actuales ha ido cambiando en un proceso histórico de muchos siglos de antigüedad. | El alumno juega al ajedrez con las reglas actuales y comprende el fin de la partida por jaque mate. También sabe que las reglas han ido variando a lo largo de los años. |
| Conocer históricamente los cambios en los movimientos de las piezas y evaluarlos en su contexto. | El alumno conoce los diferentes tipos de juego que dieron lugar al ajedrez actual. El chaturanga indio, el Xingqi chino y las lentas piezas Fer y Fil |
| Conocer la variante del ajedrez: Random Fischer. | El alumno sortea el orden de las piezas y juega a la versión propuesta por el campeón del mundo Robert J. Fischer. |
| Comprender los diferentes cambios en las reglas del juego. | El alumno crea sus propias reglas con un objetivo previo definido por él. |

4. Contenidos

Saber

Reglas del juego del ajedrez actual. Evolución de las reglas históricamente. Reglas del ajedrez Random Fischer. Objetivo de la variante del juego propuesta por Robert J. Fischer.

Saber hacer

Crear un conjunto de reglas para un juego basado en el tablero y piezas del ajedrez clásico. El diseño debe tener un objetivo previo claro al igual que el Random Fischer.

Saber ser

Un jugador de ajedrez interesado en como la variación de las reglas afecta no solo al estilo de la partida sino principalmente a lo que uno aprende y obtiene del propio juego. El objetivo de Fischer era fomentar la creatividad, ¿cuál será el objetivo del alumno?.

5. Actividades de la tarea

Actividades de entrada

(Incluye actividades de Evaluación Diagnóstica)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción de la actividad | ¿Quién evalúa? | ¿Con qué se evalúa?  (Herramienta de evaluación) |
| -Torneo suizo de ajedrez clásico con la regla de “dos jugadas ilegales pierde la partida”. Es obligatorio respetar la norma: “pieza tocada, pieza movida”  -Entrega de un texto sobre el desarrollo del torneo y la reflexión personal por parte de cada alumno. | -Es una evaluación conjunta. El alumno debe evitar las jugadas ilegales, se autoevalúa, el rival es el encargado de reclamar las “ilegales”, evaluación por pares. Por último, como último recurso, el profesor, que actúa de árbitro, es el encargado de resolver los posibles conflictos y reclamaciones, heteroevaluación en menor medida.  -El texto lo evalúa el profesor. | -La cantidad de ilegales durante el torneo y la cantidad de victorias, determinan la puntuación final. Independientemente de su posición final en la clasificación se supera la actividad si durante el torneo el alumno comprende los conceptos de: “jugada ilegal”, “jaque mate” y “rey ahogado” en el ajedrez clásico. Perder dos partidas por ilegales significa no superar la actividad.  -El texto se evalúa con una rúbrica. |
| -Descubrir la versión del ajedrez conocida como Random Fischer. En grupos de cuatro, deben investigar como se juega a esta versión del ajedrez y descubrir el objetivo con el que Fischer propuso esta variación. Deben buscar información sobre la carrera del ajedrecista norteamericano Robert J. Fischer. Estos grupos deben poder jugar a esta versión y entre ellos aclarar sus reglas. | -El profesor evalúa a los grupos con una serie de preguntas orales. Heteroevaluación. | -Preguntas orales sobre el tema. Examen de conocimiento.  Ver rúbrica del capítulo 6. |

Actividades de desarrollo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción de la actividad | ¿Quién evalúa? | ¿Con qué se evalúa?  (Herramienta de evaluación) |
| -Decisión, en grupos de cuatro, de un objetivo para el desarrollo de un juego. Se trata de debatir en grupo el objetivo de las reglas del nuevo juego que van a desarrollar. Previamente han comprendido el objetivo del juego Random Fischer. | -Cada grupo debe calificar el objetivo de otro grupo y el suyo mismo, evaluación por pares ,feedback, y autoevaluación. | -El grupo debe tomar una decisión en cuanto a la claridad y originalidad del objetivo propuesto por otro grupo. Se supera si se entiende el objetivo como suficientemente claro e interesante. Rúbrica creada por el profesor para que los alumnos de otro grupo la puntúen. |
| -Desarrollo de las reglas del juego . En grupos de cuatro deben desarrollar las normas de su variación del ajedrez. Esta es la actividad final de la creación. | -El profesor. Heteroevaluación. | -El profesor debe valorar si las normas, entregadas por escrito, son claras y si con ellas se alcanza el objetivo inicial del grupo. De no serlo el profesor guiará a los grupos de trabajo. Rúbrica para la actividad. |

Actividades de cierre

*(Incluye reflexión final, valoración final del proceso y del producto)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción de la actividad | ¿Quién evalúa? | ¿Con qué se evalúa?  (Herramienta de evaluación) |
| -Torneo con reglas Random Fischer. Se aplicará la norma de “dos jugadas ilegales pierde la partida”. Es obligatorio respetar la regla: “pieza tocada, pieza movida” | -Es una evaluación conjunta. El alumno debe evitar las jugadas ilegales, se autoevalúa, el rival es el encargado de reclamar las “ilegales”, evaluación por pares. Por último el profesor, que actúa de árbitro, es el encargado de resolver los posibles conflictos y reclamaciones, como último recurso. | -La cantidad de ilegales durante el torneo y la cantidad de victorias, determinan la puntuación final. Independientemente de su posición final en la clasificación se supera la actividad si durante el torneo el alumno comprende los conceptos de: “jugada ilegal”, “jaque mate” y “rey ahogado”, dentro del contexto del Random Fischer |
| -Torneo con las reglas de uno de los grupos de trabajo. Se aplicarán sus normas. Los alumnos elegirán el que crean más conveniente. Previamente se dedicarán al menos dos clases a explicar las normas.  En esta actividad final de reflexión,los alumnos comprenderán la importancia de decidir normas y reglas que sigan un objetivo previo y como esa riqueza da lugar a creaciones apasionantes. | -Un componente del grupo que ha creado el juego debe de ejercer de árbrito, evaluación por pares.  El profesor evaluará el desempeño solo del alumno que actúa de árbrito, heteroevaluación, mediante la forma en que resuelve los conflictos del torneo. | -La cantidad de ilegales durante el torneo y la cantidad de victorias, determinan la puntuación final. Independientemente de su posición final en la clasificación se supera la actividad si el alumno conoce las normas y objetivo del nuevo juego.  -El árbitro se calificará según su labor en el desarrollo del torneo. Si resuelve los conflictos que puedan suceder.  Rúbrica para el torneo. |

6. Rúbrica de una actividad (Actividades que implican la versión Random Fischer)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE  El alumno sortea el orden de las piezas y juega a la versión de ajedrez aleatorio, Random Fischer. | 2 puntos  El alumno es capaz de jugar una partida sin cometer ilegales durante el torneo. | 1 punto  El alumno comete ilegales y se muestra algo inseguro en las normas del juego durante todo el torneo. | 0 puntos  El alumno desconoce las reglas del juego y no es capaz de terminar una partida sin perder por ilegales. |
| ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE  El alumno conoce el objetivo de Fischer al crear la versión Random Fischer | 2 puntos  El alumno comprende mediante preguntas orales el motivo de Fischer | 1 punto  El alumno conoce al ajedrecista pero no sus motivos | 0 puntos  El alumno desconoce totalmente la figura de Fischer y su creación. |
| ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE  -El alumno rinde en un torneo de Random Fischer | 3 puntos  El alumno se clasifica en el primer tercio de la clasificación | 2 puntos  El alumno se clasifica en el segundo tercio de la clasificación | 1 punto  El alumno se clasifica en el último tercio de la clasificación |
| ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE  -El alumno relfexiona, en un texto escrito, sobre sus jugades ilegales y analiza por qué han sucedido. | 3 puntos  El texto es coherente y contiene suficiente autocrítica. | 1.5 puntos  El texto es correcto aunque algo confuso y contiene autocrítica. | 0 puntos  El texto no es comprensible ni habla de los errores del alumno en el torneo. |

*Calificación máxima: 10 puntos*

*Calificación de superación: 5 puntos*