

AJEDREZ

ETAPA DEPORTIVO – EDUCATIVA
INFANTIL Y PRIMARIA



CURSO ESCOLAR

2022/2023

ÍNDICE

Contenido

1. OBJETIVO GENERAL DE LA ACTIVIDAD:	3
2. CAPACIDADES A DESARROLLAR POR EL ALUMNADO	4
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS:	5
4. TEMARIO:	7
Temario de Iniciación	7
EL TABLERO Y LAS PIEZAS.....	7
MOVIMIENTOS Y CAPTURAS DE LAS DIFERENTES PIEZAS.....	7
JAQUE, JAQUE MATE Y AHOGADO.....	7
MATES.....	8
RELOJ. Conocer y usar correctamente el reloj.....	8
5. NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y REGLAMENTO EN TORNEOS.....	8
Temario de perfeccionamiento.....	8
MOVIMIENTOS ESPECIALES.....	8
LA ANOTACIÓN DE LAS JUGADAS.....	8
MATES.....	8
6. LAS TRES FASES DE LA PARTIDA: APERTURA, MEDIO JUEGO Y FINALES.....	9
LA APERTURA.....	9
LA VALORACIÓN. PLAN EN EL MEDIO JUEGO.....	9
TÁCTICA EN EL MEDIO JUEGO.....	9
EL FINAL DE LA PARTIDA.....	9
7. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:	9
8. CONCLUSIÓN	11

1. OBJETIVO GENERAL DE LA ACTIVIDAD:

El ajedrez, como deporte, puede considerarse una oportunidad, pero en realidad es una herramienta pedagógica. Es el instrumento para todo lo demás. El ajedrez puede enseñar, por ejemplo, a:

1. Comprender las sensaciones corporales en el deporte; esta es una forma de que el niño aprenda a regular su esfuerzo, a soportarlo, y esa es una capacidad del control de la conducta, fundamental en educación.
2. Competir sin agredir, a ganar o a perder, a cumplir las reglas de un juego; ese es un aprendizaje de la socialización.

La finalidad última de nuestra actividad escolar es la promoción de la actividad deportiva. Pero no es una actividad deportiva sin más, sino aquella que puede fomentar y propiciar la adquisición de capacidades por parte de la infancia y la juventud que les permitan adquirir personalidades independientes, sanas, autónomas, que gestionen su libertad y su responsabilidad y que se enfrenten a la realidad con una garantía razonable de éxito.

2. CAPACIDADES A DESARROLLAR POR EL ALUMNADO

Intentaremos, de acuerdo con el reto que supone nuestra labor educativa en clara conexión con el juego del ajedrez, al término del curso, que el alumnado haya desarrollado muchas de las siguientes habilidades de índole intelectual y cultural mediante el estudio del ajedrez:

OBJETIVOS POR UNIDAD	CONTENIDO TEMÁTICO
<p>Al término del curso el alumno/a SERÁ CAPAZ DE:</p> <p>Reconocer los elementos del juego mediante el manejo del tablero y las piezas para dominar la coordinación de unidades que tienen diferentes funciones dentro del juego.</p>	<p>Inicial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El tablero y las piezas. 2. Colocación inicial y movimiento de las piezas. 3. Movimientos especiales, objetivos y resultados posibles de la partida. 4. Valor cuantitativo y valor cualitativo de las piezas. 5. Anotación de la partida.
<p>Usar correctamente las fuerzas mínimas que se requieren para obtener el triunfo en el menor tiempo posible y alcanzar así la sistematización de las ideas.</p>	<p>Mates Elementales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Rey y dama contra rey. 2) Rey y torre contra rey. 3) Rey y 2 torres contra rey. 4) Rey y 2 alfiles contra rey. 5) Rey, alfil y caballo contra rey.
<p>Explicar la importancia de la practica ajedrecística, así como la influencia que sobre esta ejerce el contexto histórico y cultural.</p>	<p>El Ajedrez, su Historia, su Índole y su Fin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Leyenda sobre el origen del ajedrez. 2) El ajedrez en las diferentes culturas. 3) El ajedrez como lucha intelectual. 4) El ajedrez como juego de habilidad. 5) ¿Por qué estudiar ajedrez?
<p>Estimar si tiene o no, en cualquier posición, los elementos necesarios para obtener un fin en el proceso de una partida, para poder observar el desarrollo de su capacidad crítica</p>	<p>Táctica.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Amenazas. 2) Técnicas de ataque. 3) Combinaciones en la última fila. 4) El juego defensivo. 5) Ataque directo contra el rey.

OBJETIVOS POR UNIDAD	CONTENIDO TEMÁTICO
Aplicar disciplinadamente la teoría de los finales con el objeto de no divagar en el uso de las técnicas que permiten visualizar el resultado.	Finales Básicos. 1) Finales simples. 2) Finales de reyes y peones. 3) Finales de piezas menores. 4) Finales de piezas mayores.
Usar las ideas del medio juego dentro de partidas reales, para poner en práctica la creatividad.	Estrategia en el Medio Juego. 1) El centro de peones predominantes. 2) Superioridad arrolladora de desarrollo. 3) Maniobras contra peones débiles. 4) Maniobras contra escaques débiles. 5) Maniobras de encierre contra debilidades.
Escoger, de acuerdo a sus características personales, el estilo de juego aplicable a las condiciones de la partida y del contrincante, con lo que se fortalece la autoevaluación, la decisión y la canalización positiva de la energía.	Estudio General de las Aperturas. 1) Requisitos para una buena apertura. 2) La Celada. 3) Importancia de las primeras jugadas. 4) Ejemplos de las principales aperturas.
Asimilar la dimensión legal y moral del reglamento, para facilitar el desenvolvimiento de su actividad competitiva y social.	El Reglamento. 1) Análisis del reglamento FIDE. 2) Reglas de cordialidad. 3) Reglas de competencia. 4) Las jerarquías. 5) El ajedrez, ficción y realidad.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS:

Como se trata de ejercitar al alumnado en el nuevo lenguaje de códigos y signos, normalmente se propondrán ejercicios y juegos que se harán de cinco formas:

- Psicomotrices.
- Con el tablero mural.
- Con el tablero normal (de mesa).
- En diagramas.
- En la tablet.

Los agrupamientos serán flexibles:

- tareas individuales,
- por parejas,
- por grupos y toda la clase (gran grupo).

Se procurará adaptar el nivel madurativo del niño/a presentando actividades adaptadas para atender a la diversidad, incluso en alumnos con necesidades educativas especiales.

La metodología estará basada en el concepto de **aprendizaje significativo** y del **aprendizaje por descubrimiento** de la teoría constructivista dado que se espera un alto grado de interés y motivación por parte del alumnado.

El esquema de las clases será el siguiente:

- a) Reflexión individual.
- b) Contraste y toma de decisiones en grupos pequeños.
- c) Exposición en gran grupo.
- d) Asimilación y explicación personal de los avances.

La tarea del EDUCADOR/A en esta metodología es básica: deberá ser quien facilite el aprendizaje, deberá plantear problemas y animar a al alumnado a que llegue a la solución, tendrá que orientar a la hora de buscar materiales y el perfeccionamiento, deberá organizar y facilitar actividades dentro y fuera del aula, deberá promover la calidad de las relaciones interpersonales en el ambiente del grupo y, finalmente, deberá de realizar un seguimiento continuo de la evaluación, del proceso de aprendizaje y tomar las medidas correspondientes para mejorarlo.

4. TEMARIO:

Temario de Iniciación

EL TABLERO Y LAS PIEZAS.

- Conocer y familiarizarse con el tablero de ajedrez (diferenciar las distintas partes: filas, columnas, casillas) y su colocación en el juego.
- Identificar las distintas piezas del ajedrez.
- Conocer y colocar correctamente cada una de las piezas sobre el tablero al iniciar una partida.

MOVIMIENTOS Y CAPTURAS DE LAS DIFERENTES PIEZAS.

- Conocer y aprender los distintos movimientos de todas las piezas.
- Aprender las distintas capturas de todas las piezas.
- Conocer el valor de las piezas y hacer cambios adecuados y por tanto beneficiosos.

JAQUE, JAQUE MATE Y AHOGADO.

- Comprender el significado de Atacar.
- Comprender el significado de escapar y cubrir.
- Conocer y utilizar el Jaque mate (Rey no se captura)
- Conocer y comprender las tablas.
- Conocer el significado de "Ahogado", cómo, cuándo y por qué se llega a esta situación.
- Diferenciar Jaque Mate de Ahogado (tablas)

MATES.

- Conocer, comprender y realizar adecuadamente distintos mates básicos como:
 - i. Mate de Rey y Dama contra Rey.
 - ii. Mate de Rey y Torre contra Rey.
 - iii. Mate de la Escalera.
 - iv. Mate Pastor

RELOJ. Conocer y usar correctamente el reloj.

5. NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y REGLAMENTO EN TORNEOS.

Temario de perfeccionamiento

MOVIMIENTOS ESPECIALES.

- Enroque Largo, corto (características, condiciones...)
- La captura al paso.

LA ANOTACIÓN DE LAS JUGADAS.

- El sistema algebraico.
- El sistema descriptivo.

MATES.

- Repaso del Mate de Rey y Dama contra Rey.
- Repaso del Mate de Rey y Torre contra Rey.
- Repaso del Mate de la Escalera.
- Repaso del Mate Pastor.

6. LAS TRES FASES DE LA PARTIDA: APERTURA, MEDIO JUEGO Y FINALES.

LA APERTURA.

- Concepto de desarrollo.
- Objetivo de la apertura.
- Las reglas de la apertura.
- Importancia del centro.

LA VALORACIÓN. PLAN EN EL MEDIO JUEGO.

TÁCTICA EN EL MEDIO JUEGO.

- La horquilla.
- La enfilada.
- La batería.
- Jaque a la descubierta.
- La clavada.

EL FINAL DE LA PARTIDA.

- La regla del cuadrado. Casos particulares.
- La oposición del Rey.
- Finales de Peones.

7. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

Se aplicará una evaluación formativa:

- Continua: porque interesa observar la evolución del proceso.
- Integral e Individualizada: que considere la adquisición de conceptos, procedimientos, actitudes, capacidades de relación, de comunicación y de autonomía de cada persona.
- Democrática y Contextualizada: porque las decisiones serán explicadas y negociadas en el grupo.

Se realizará una evaluación inicial para conocer el nivel de partida de los nuevos contenidos. El feedback será el instrumento elegido, utilizando los errores como fuente de conocimiento, en el proceso normal de las clases.

Se proporcionará información escrita a las familias, al menos, una vez cada trimestre y se realizarán reuniones en grupo o entrevistas que consideramos necesarias para el transcurso eficaz y eficiente del curso.

Se utilizarán los siguientes procedimientos de evaluación:

- Pruebas específicas: de resolución de problemas, interpretación de datos, competiciones.
- Observación sistemática (simultánea), cuestionarios.
- Ejercicios de actividades de los contenidos consolidados.

Estos procedimientos se registrarán en una Hoja de Seguimiento del grupo de alumnos/as y en una Hoja de Consecución de objetivos.

La observación del proceso de aprendizaje de la clase es uno de los instrumentos más importantes para evaluar. Pero para que sea efectivo es necesario que se haga de un modo sistemático que permita recoger información que fundamente las conclusiones del profesorado.

Deberá observarse la situación de partida del alumno/a, su evolución durante el proceso de aprendizaje y si ha llegado al máximo de sus posibilidades.

Es conveniente que cada uno/a participe en su propia evaluación, siendo consciente de lo que ha aprendido, de los fallos que debe corregir y de los aspectos en que debe hacer más hincapié.

El cuaderno del alumno, donde deben quedar registradas tanto las actividades que se han desarrollado durante la clase como los trabajos de profundización e investigación que el alumno haya realizado.

- En la primera vertiente es compromiso del coordinador facilitar al monitor/a la posibilidad de usar con intención didáctica las actividades propias.
- Curso de formación pedagógica a cargo del coordinador/a de la actividad extraescolar en base a los aspectos teóricos y prácticos que rigen el buen

funcionamiento de las Escuelas Deportivas Municipales en directa relación y compromiso con la Fundación Deportiva Municipal.

8. CONCLUSIÓN

Esta programación de ajedrez constituye una propuesta práctica que, con toda su diversidad de actividades contribuye a lograr los fines educativos que se pretenden. Durante los últimos años se ha producido una profunda evolución tanto de los métodos como de las concepciones, cambiando mentalidades y actitudes. Esta transformación ha llegado al ámbito educativo generando un clima de interés y perfeccionamiento, mejorando así la calidad de enseñanza en nuestras actividades extraescolares.

