

ASIGNATURA:	<b>AJEDREZ EDUCATIVO.</b>	CURSO:	<b>1º ESO</b>	HORAS/SEM.:	<b>3</b>
-------------	---------------------------	--------	---------------	-------------	----------

QUÉ APRENDER (UNIDADES DIDÁCTICAS)		
1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
<p><b>U.D1: Fundamentos y reglas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El tablero de ajedrez: casillas, filas y columnas, diagonales, centro.</li> <li>- Las piezas.</li> <li>- Valor nominal de las piezas.</li> <li>- Reglas generales</li> <li>- Movimiento de las piezas: torre, alfil, dama, caballo, peón y rey.</li> <li>- Coronación de un peón.</li> <li>- Pieza atacada o amenazada y casillas dominadas o controladas.</li> <li>- Pieza defendida.</li> <li>- El sistema de notación algebraica. - Jaque.</li> <li>- Formas de librarse de un jaque. - Jaque mate.</li> <li>- Jaque mate con dama y torre: mate de la escalera y mate del rodillo.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaque mate con dama: mate de la dama copiona.</li> <li>- Jaque mate con torre: mate de la celda.</li> </ul> </li> <li>- Ahogado.</li> <li>- Enroque. Tipos de enroque: largo y corto.</li> <li>- Reglas del enroque.</li> <li>- Jugadas ilegales.</li> <li>- Las tablas.</li> <li>- Tipos de tablas: ahogado, mutuo acuerdo, regla de las 50 jugadas, triple repetición y material insuficiente</li> </ul>	<p><b>UD 2: Táctica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fases de una partida.           <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apertura</b></li> <li>- Objetivos y estrategias para la apertura. -La lucha por el centro.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaque mate en la apertura (mate loco, mate tonto, mate pastor).</li> </ul> </li> <li>• <b>Medio Juego</b></li> <li>- Objetivos y estrategias para el medio juego               <ul style="list-style-type: none"> <li>. Importancia de una buena defensa</li> <li>. jaque mate en el medio juego.</li> </ul> </li> <li>• <b>Final</b></li> <li>- Características del final.</li> <li>- Jaque mate en el final</li> <li>- Ataques al rey</li> <li>- La seguridad del rey</li> <li>- Jaque mate al rey en el centro.</li> <li>- Jaque mate al rey enrocado.</li> <li>- Patrones de mate</li> <li>- Piezas indefensas, piezas defendidas y piezas atacadas.</li> <li>- Columnas abiertas y semiabiertas.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- El valor de las piezas en el ataque y en la defensa.</li> </ul> </li> <li>- Acción de Rayos X.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>UD 3: Estrategia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La planificación: importancia de seguir un orden. Pensar antes de actuar.</li> <li>- La toma de decisiones.</li> <li>- Redes de piezas entrelazadas.</li> <li>- Redes estáticas de mate.</li> <li>- Acciones ante una situación planteada.</li> </ul>

## OBJETIVOS

1. Identificar los elementos principales del tablero (casillas, filas y columnas, diagonales y centro) y situar las piezas correctamente sobre el tablero en la posición inicial.
2. Conocer, aplicar y automatizar los movimientos de todas las piezas y la forma de capturar, así como las características singulares de algunas de ellas.
3. Identificar una jugada ilegal.
4. Valorar las piezas y calcular el valor global de cada jugador.
5. Conocer, aplicar e interpretar el sistema de notación algebraica.
6. Identificar las situaciones de jaque, conocer las formas de librarse del jaque y ser capaz de aplicarlas tanto para resolver problemas como en el desarrollo de una partida.
7. Reconocer las situaciones de jaque mate y aplicar los jaques mates más habituales.
8. Distinguir los diferentes tipos de tablas: mutuo acuerdo, repetición de jugadas, material insuficiente, ahogado, regla de las 50 jugadas.
9. Describir los tipos de enroque, identificar y explicar cuándo son permitidos.
10. Conocer, aplicar y automatizar los jaques mates más habituales.
11. Ejecutar diferentes tipos de ejercicios con las condiciones que se establezcan.
12. Conocer, aplicar y automatizar los jaques mates más habituales.

## CÓMO APRENDER

( METODOLOGÍA, ORGANIZACIÓN, MATERIAL, NORMAS ESPECÍFICAS,... )

### **Metodología:**

La asignatura es eminentemente práctica.

Se realizarán ejercicios planteados a través de la plataforma Lichess.org, Chess.com o en un tablero de ajedrez.

En algunos casos, se hará referencia a los ejercicios planteados y se anotarán las soluciones en notación algebraica.

Estos ejercicios se podrán hacer de forma individual o por parejas. Las parejas podrán ser de niveles diferentes o de niveles semejantes.

Se potenciará la participación del alumnado en la resolución de ejercicios, en cálculos de valoración de piezas y en la anotación de los movimientos.

Se crearán partidas sencillas con pocas piezas para asimilar el potencial de cada una de ellas.

### **Material:**

- Documentos con ejercicios planteados desde la plataforma Lichess.
- Cuaderno del alumno en el cual, el alumnado irá recopilando toda la información de la materia y los ejercicios.
- Chromebook.
- Tableros de ajedrez con sus piezas.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Una prueba escrita por evaluación.
- La entrega obligatoria del cuaderno.
- Las actividades que se resuelven en el aula.
- La participación en el aula y el respeto hacia sus compañeros, profesores y material del centro.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PARA OBTENER LA NOTA DE LA EVALUACIÓN SE CONSIDERARÁN LOS SIGUIENTES PORCENTAJES

PRUEBAS 40 %	TAREAS 40 %	ACTITUD 20 %
Una prueba por evaluación.	- <b>CUADERNO: 15 %.</b> - <b>RESOLUCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN EL AULA: 25 %.</b>	Se valora la realización de actividades, el respeto a los compañeros y a las normas de convivencia, los hábitos de trabajo en el aula y la falta de material para trabajar en el aula (libro, Chromebook, chromebook sin batería...)

Para hacer el promedio de cada uno de los apartados anteriores se exige un 4/10 en cada uno de ellos.

En el caso de tener un escenario en el que se impartan las clases on-line, los criterios de Calificación quedarían:

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PARA OBTENER LA NOTA DE LA EVALUACIÓN SE CONSIDERARÁN LOS SIGUIENTES PORCENTAJES

PRUEBAS 10 %	TRABAJOS 50 %	ACTITUD 40 %
Una prueba por evaluación.	- <b>CUADERNO/RESÚMENES, EJERCICIOS: 10 %.</b> - <b>INFORMÁTICA: RESOLUCIÓN EJERCICIOS, CUESTIONARIOS Y TRABAJOS DRIVE: 40%.</b>	Asistencia, participación en el aula, iniciativa, respeto, creación y mantenimiento de partidas con sus compañeros, hábitos trabajo, material, tareas y la puntualidad de entrega de las tareas....

Para hacer el promedio de cada uno de los apartados anteriores se exige un 4/10 en cada uno de ellos.

**RECUPERACIÓN**

**DURANTE EL CURSO:** El profesor realizará una recuperación de la prueba escrita de la evaluación anterior

**JUNIO:** Aprobadas o recuperadas las 3 evaluaciones, se hace la media aritmética, que determina la NOTA de JUNIO.

**JUNIO (Evaluación extraordinaria) :** Se recupera la asignatura completa.

La asignatura se aprueba, si la NOTA EXAMEN es mayor/igual que 5/10