

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

Extracto de programación adaptada a la LOMLOE basada en el currículo recogido en la [LOMCE](#).

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

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.	- CUADERNO: . - RESOLUCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN EL AULA:	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.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EVALUACIÓN FINAL.

FINAL: La nota final del curso será la media aritmética de las notas de las tres evaluaciones
La asignatura estará superada si se aprueba la 3ª evaluación o bien si se supera un examen final posterior a la 3ª evaluación con una nota mayor o igual a 5 sobre 10.

RECUPERACIÓN

DURANTE EL CURSO: Por tratarse de una asignatura de evaluación continua, la evaluación se recupera aprobando la siguiente evaluación.

FINAL: Para recuperar la 3ª evaluación, el alumnado tendrá que hacer una prueba final obteniendo una nota mayor o igual a 5 sobre 10.