

CURRÍCULO DE LA MATERIA “AJEDREZ EDUCATIVO”

La materia se ha estructurado en cinco bloques de contenido:

1. Procesos, métodos y actitudes en Ajedrez
2. Fundamentos y reglas
3. Táctica
4. Estrategia
5. Aplicaciones del ajedrez en la vida diaria

El Bloque 1 se ha formulado con el propósito de ser el eje vertebrador del resto de los bloques, de forma que cualquier actividad que se proponga lo tome como referente formando parte del trabajo habitual en el aula y sirva para desarrollar y adquirir el resto de los contenidos. Afrontar la resolución de problemas de una forma organizada y desarrollar hábitos, actitudes y valores como la planificación, el esfuerzo, la responsabilidad, la autonomía, la perseverancia y el trabajo colaborativo van a ser los objetivos que se plantean en este primer Bloque. Se fomentará también la creatividad y la capacidad del alumnado para expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema, insistiendo en la necesidad de comprobar y analizar las soluciones y no conformarse con la primera solución obtenida.

El segundo bloque “Fundamentos y reglas” tiene mayor carga ajedrecística y está dirigido a adquirir los conocimientos básicos necesarios para poder jugar. El conocimiento de las reglas de juego y el respeto a las mismas van a formar parte de los contenidos planteados.

El bloque 3 va dirigido a conocimientos tácticos fundamentales para jugar al ajedrez, en base al desarrollo de hábitos y valores además del establecimiento de patrones que nos ayuden en el plan de acción ante determinadas situaciones.

El Bloque 4 busca la adquisición de contenidos tendentes a desarrollar el pensamiento estratégico. El planteamiento de objetivos, la planificación, la toma de decisiones, el análisis del problema, el abordaje de nuevas situaciones y la flexibilidad de planteamientos deberán estar presentes en el mismo, teniendo en cuenta que en muchas ocasiones nos enfrentamos a situaciones abiertas y cambiantes que no son susceptibles de una respuesta cerrada y única sino que hay diversas posibilidades entre las que habrá que optar haciendo inducciones y estimaciones.

El Bloque 5 pretende señalar la relación del ajedrez con actividades cotidianas de la vida diaria. Al igual que el primer bloque va a estar impregnado por el resto de los bloques y se plantea como un continuum que pretende hacer notar la transferencia de los aprendizajes competenciales.

El objetivo final es que las aptitudes y actitudes adquiridas y desarrolladas en términos de capacidades a través del aprendizaje del ajedrez en un contexto de carácter más lúdico se transfieran a otros ámbitos de la vida personal y social del alumnado.

Ajedrez Educativo		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en Ajedrez.		
<p>Planificación del proceso de resolución de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis y comprensión del enunciado. - Estrategias y procedimientos. - Reflexión sobre los resultados. <p>-Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades.</p> <p>- Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de aprendizaje a través de la utilización de medios tecnológicos para obtener información, realizar cálculos, plantear y resolver problemas y presentar resultados.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresar verbalmente de forma razonada el proceso para resolver un problema de ajedrez, valorando diferentes alternativas. 2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. 3. Describir y analizar situaciones para encontrar patrones, en contextos de problemas concretos o en el desarrollo de una partida, valorando su utilidad para hacer predicciones. 4. Profundizar en problemas resueltos, planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc. 5. Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, relativos a los contenidos trabajados, estableciendo conexiones entre la realidad y el Ajedrez, utilizando estrategias de pensamiento. 6. Desarrollar actitudes personales inherentes al ajedrez. 7. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. 8. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo para situaciones similares futuras. 9. Utilizar los medios tecnológicos de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Expresa verbalmente –oralmente y por escrito- el plan de trabajo o la estrategia prevista para resolver un problema de ajedrez. 1.2. Expresa verbalmente de forma razonada el proceso seguido para resolver un problema de ajedrez, justificando la solución tras valorar diferentes alternativas. 2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas. 2.2. Organiza la información de un enunciado, la valora y la relaciona con el número de soluciones del problema. 2.3. Utiliza procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios, asegurándose que cumple todos los pasos y no comete errores. 2.4 Comprueba, valora y analiza la solución obtenida al resolver un problema. 3.1. Se inicia en la identificación de patrones, regularidades y leyes del ajedrez en situaciones problemáticas y en el desarrollo de una partida.. 3.2. Se inicia en la realización de predicciones sobre los resultados esperados, utilizando los patrones y leyes encontrados, analizando su idoneidad y los errores que se producen. 4.1. Se inicia en la profundización en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos. 4.2. Plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas. 5.1. Utiliza ante situaciones o preguntas que se le plantean estrategias del tipo "Pensar antes de actuar", controlando la impulsividad e inhibiendo respuestas automáticas.

		<p>5.2. Emplea las estrategias aprendidas jugando al ajedrez para resolver otro tipo de problemas.</p> <p>5.3. Establece relaciones entre problemas de ajedrez y situaciones de la vida diaria.</p> <p>5.4. Relaciona el ajedrez con otros deportes desarrollando el pensamiento estratégico.</p> <p>Analiza las consecuencias de una decisión antes de adoptarla.</p> <p>5.6. Realiza una planificación estableciendo un orden adecuado antes de realizar una tarea.</p> <p>6.1. Identifica, desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p> <p>6.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados a su nivel educativo y a la dificultad de la situación.</p> <p>6.3. Muestra curiosidad e iniciativa y se habitúa a plantearse preguntas y a la búsqueda de respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.</p> <p>6.4. Desarrolla y aplica estrategias de razonamiento para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos.</p> <p>7.1. Afronta un problema o situación siguiendo los patrones ya utilizados y conocidos (compara el problema con otro realizado, realiza comprobaciones, describe un plan de trabajo,...), manifestando así más confianza en los recursos que conoce y es su capacitación para enfrentarse a problemas y retos.</p> <p>7.2. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia.</p> <p>8.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.</p> <p>9.1. Utiliza herramientas tecnológicas para para aprender y para plantear y resolver problemas.</p> <p>9.2. Realiza un proyecto, elabora y presenta un informe creando documentos</p>
--	--	---

		digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido,...), buscando, analizando y seleccionando la información relevante, utilizando la herramienta tecnológica adecuada y compartiéndolo con sus compañeros.
Bloque 2. Fundamentos y reglas		
<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. - Jaque. - Formas de librarse de un jaque. - Jaque mate. - Jaque mate con dama y torre: mate de la escalera y mate del rodillo. - Jaque mate con dama: mate de la dama copiona. - Jaque mate con torre: mate de la celda. - Ahogado. - Fases de una partida. - Apertura. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos principales del tablero (casillas, filas y columnas, diagonales y centro) y las piezas, situándolas 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. Comprender los conceptos de pieza atacada o amenazada; casilla dominada o controlada y pieza defendida, aplicándolos a situaciones concretas. 4. Conocer, aplicar e interpretar el sistema de notación algebraica. 5. 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. 6. Reconocer las situaciones de jaque mate distinguiéndolas de las de jaque y aplicar los conocimientos adquiridos para crearlas. 7. Conocer, aplicar y automatizar los jaques mates más habituales: dama y torre (mate de la escalera y mate del rodillo), dama (mate de la dama copiona) y torre (mate de la celda). 8. Conocer el concepto de ahogado e identificar la posición de ahogado, distinguiéndola del jaque mate. 9. Conocer e identificar las fases de una partida atendiendo a las principales características de las mismas.. 10. Conocer los objetivos de cada una de las fases y las 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Distingue y define con sus propias palabras casillas, filas, columnas, diagonales y centro. 1.2. Identifica las piezas y las sitúa de forma adecuada sobre el tablero en la posición inicial. 1.3. Sitúa una pieza determinada en la casilla que se le indique. 1.4. Nombra o identifica las casillas correspondientes a filas, columnas, diagonales y centro, que se le pide con una condición dada. 2.1. Señala todos los posibles movimientos de una pieza, en una posición dada. 2.2. Identifica en una posición dada las piezas que pueden ser capturadas por una pieza determinada. 2.3. En una posición dada responde a cuestiones del tipo: Si la última pieza en moverse ha sido la torre, indica las posibles casillas en las que estaba. 2.4. Conoce el valor nominal de cada pieza y dada una posición sabe quién tiene ventaja de material. 2.5. Conoce y aplica la regla de coronación de un peón. 3.1. Identifica las piezas que están atacadas o amenazadas. 3.2. Nombra las casillas que están dominadas o controladas por una pieza dada. 3.3. Señala las piezas que están defendidas en una posición dada. 4.1. Anota un movimiento dado en una posición determinada, utilizando, en su caso, los signos de captura, jaque y jaque mate. 4.2. Dada una notación de cuatro jugadas, sitúa las piezas en las casillas correspondientes.

<p>Objetivos y estrategias para la apertura.</p> <p>-La lucha por el centro.</p> <p>Jaque mate en la apertura (mate loco, mate tonto, mate pastor).</p> <p>- Medio juego.</p> <p>Objetivos y estrategias para el medio juego.</p> <p>Importancia de una buena defensa.</p> <p>jaque mate en el medio juego.</p> <p>- Final.</p> <p>Características del final.</p> <p>Jaque mate en el final</p> <p>- Enroque.</p> <p>Tipos de enroque: largo y corto.</p> <p>Reglas del enroque.</p> <p>- Jugadas ilegales.</p> <p>- Las tablas.</p> <p>- Tipos de tablas: ahogado, mutuo acuerdo, regla de las 50 jugadas, triple repetición y material insuficiente</p>	<p>estrategias necesarias para conseguirlos, y ser capaz de aplicarlas en el desarrollo del juego.</p> <p>11. Conocer alguno de los mates más característicos en cada una de las fases y ser capaz de adoptar medidas para evitarlos y aproximarse al conocimiento de algunas de las partidas más famosas de la historia del ajedrez e interesarse y disfrutar de las mismas.</p> <p>12. Describir los tipos de enroque y conocer y aplicar las condiciones que deben cumplirse para poder realizarlos.</p> <p>13. Definir y reconocer e identificar las jugadas ilegales.</p> <p>14. Conocer la posibilidad de terminar una partida en tablas y así evitar la derrota y las diferentes formas de lograrlo..</p>	<p>4.3. Conoce, aplica e interpreta los símbolos utilizados para definir tipos de jugada con el sistema de notación algebraica.</p> <p>5.1. Identifica las situaciones de jaque y dada una posición es capaz de descubrir todos los posibles jaques.</p> <p>5.2. Conoce y aplica las formas de librarse de un jaque, eligiendo en cada caso la más adecuada, tanto en una situación problemática como en el desarrollo de una partida.</p> <p>6.1. Reconoce las situaciones de jaque mate, distinguiéndolas de la de jaque.</p> <p>6.2. Aplica los conocimientos adquiridos para crear posiciones de jaque mate, partiendo de un conjunto de piezas determinadas.</p> <p>7.1. Conoce, realiza y tiene automatizado el jaque mate con la dama y la torre (mate de la escalera).</p> <p>7.2. Conoce, realiza y tiene automatizado el jaque mate con la dama y la torre (mate del rodillo).</p> <p>7.3. Conoce, realiza y tiene automatizado el jaque mate con la dama (mate de la dama copiona).</p> <p>7.4. Conoce, realiza y tiene automatizado el jaque mate con la torre (mate de la celda).</p> <p>8.1. Conoce el concepto de ahogado, lo define con sus propias palabras y dada una posición es capaz de identificarlo.</p> <p>8.2. Dada una posición es capaz de distinguir si es ahogado o jaque mate.</p> <p>9.1. Conoce las fases de una partida y enumera las principales características de cada una de ellas.</p> <p>9.2. Dada una posición identifica la fase en la que se encuentra la partida y lo justifica.</p> <p>10.1. Conoce los objetivos de la apertura y las estrategias necesarias para conseguirlos y es capaz de aplicarlas en el desarrollo de una partida.</p> <p>10.2. Conoce los objetivos del medio juego y las estrategias necesarias para conseguirlos y es capaz de aplicarlas en el desarrollo de una partida.</p> <p>10.3. Conoce los objetivos del final y las estrategias necesarias para</p>
---	--	--

		<p>conseguirlos y es capaz de aplicarlas en el desarrollo de una partida.</p> <p>11.1. Conoce los mates más característicos de la fase de apertura (mate loco, mate tonto, mate pastor) y adopta las medidas necesarias para evitarlos.</p> <p>11.2. Conoce la importancia de una buena defensa para evitar el mate en el medio juego y aplica distintas estrategias para conseguirlo.</p> <p>11.3. Conoce las características de los mates en la fase final y los evita adoptando las medidas oportunas.</p> <p>12.1. Describe el enroque corto y es capaz de utilizarlo aplicando las condiciones que deben cumplirse.</p> <p>12.2. Describe el enroque largo y es capaz de utilizarlo aplicando las condiciones que deben cumplirse</p> <p>13.1. Define jugadas ilegales y dado un movimiento en una posición identifica si corresponde o no a una jugada ilegal.</p> <p>14.1. Identifica las tablas en ajedrez como el modo de empatar una partida.</p> <p>14.2. Conoce e identifica el ahogado como una de las formas de hacer tablas.</p> <p>14.3. Reconoce que dos jugadores, de mutuo acuerdo, pueden acordar tablas.</p> <p>14.4. Conoce y aplica, en su caso, la regla de las 50 jugadas, para pedir tablas.</p> <p>14.5. Conoce y aplica la regla de que si se repite tres veces la misma posición se producen tablas.</p> <p>14.6. Comprende y aplica la regla de que son tablas si no hay material suficiente para dar mate.</p>
Bloque 3. Táctica		
<p>- Ataques al rey</p> <p>- La seguridad del rey</p>	<p>1. Conocer los principales motivos tácticos y operaciones tácticas, acercándose a la identificación y descubrimiento de los mismos en distintas posiciones, e iniciarse en la adquisición de una visión táctica.</p> <p>2. Conocer el valor de las piezas y diferenciar entre su</p>	<p>1.1. Distingue los conceptos de motivo táctico, operación táctica y visión táctica.</p> <p>1.2. Se inicia en la adquisición de una visión táctica a través de la resolución de problemas sencillos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - 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. - El valor de las piezas en el ataque y en la defensa. - Acción de Rayos X. 	<p>valor nominal y el valor posicional, asociándolo a su capacidad de ataque y defensa.</p> <p>3. Comprender la importancia de los patrones y conocer algunos patrones básicos de mate y es capaz de identificarlos en algunas posiciones de juego.</p>	<p>1.3. Reconoce en una posición cualquiera las piezas que están indefensas y es capaz de descubrir si hay piezas que las atacan.</p> <p>1.4. Conoce la importancia de una buena defensa y aplica distintas estrategias para mantener el equilibrio entre piezas atacantes y defensoras en caso de defender y para tratar de desequilibrarlo favorablemente al hacer un ataque.</p> <p>1.5. Conoce la necesidad de mantener el rey seguro y la forma de conseguirlo para garantizar una buena defensa y aplica ese conocimiento para lograr esa seguridad en las distintas fases de una partida.</p> <p>1.6. Identifica columnas abiertas y semiabiertas, conoce su importancia y trata de aprovecharlas para realizar ataques.</p> <p>1.7. Define la acción de rayos X describiéndola como motivo táctico y como operación táctica, e identifica la pieza que está haciendo una acción de rayos X en una posición dada.</p> <p>1.8. Descubre en una posición dada los motivos tácticos: rey desprotegido, piezas indefensas, columnas abiertas y semiabiertas, acción de rayos X.</p> <p>2.1. Conoce el valor de cada una de las piezas.</p> <p>2.2. Entiende que la posición de una pieza puede aumentar el valor teórico asignado.</p> <p>2.3. Aplica el conocimiento del valor de las piezas e identifica cambios favorables.</p> <p>2.4. Conoce y utiliza el valor de las distintas piezas asociado a su capacidad para el ataque.</p> <p>2.5. Conoce y emplea el valor de las distintas piezas asociado a su capacidad para la defensa</p> <p>3.1. Comprende la importancia de los patrones para resolver un problema.</p> <p>3.2. Conoce algunos patrones básicos de mate: mate del pasillo, mate Damiano...</p> <p>3.3. Identifica patrones de mate en algunas posiciones y es capaz de aplicarlos.</p>
--	---	---

Bloque 4. Estrategia		
<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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y valorar la importancia de pensar y planificar antes de hacer una jugada y de seguir un orden determinado al realizar las jugadas, iniciándose en el pensamiento estratégico. 2. Valorar y reconocer la importancia de una adecuada toma de decisiones antes de realizar un movimiento, conocer los tipos de decisiones e identificarlos y obrar en consecuencia. 3. Resolver redes de dificultad creciente, eligiendo el mejor itinerario y anotando los movimientos realizados. 4. Diseñar redes de piezas entrelazadas que cumplan una condición dada. 5. Resolver redes estáticas de mate de dificultad creciente, eligiendo el mejor itinerario y anotando los movimientos realizados. 6. Diseñar redes de mate que cumplan una condición dada. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conoce y valora la importancia de pensar antes de realizar una jugada y lo aplica. 1.2. Conoce y valora la importancia de elaborar un plan, lo diseña y es capaz de aplicarlo. 1.3. Sabe que el orden en que se realizan las jugadas influye en el resultado y ante una posición determinada es capaz de establecer el orden correcto. 1.4. Se inicia en la adquisición de una visión estratégica a través del establecimiento de un plan de acción en el desarrollo de una partida. 1.5. Analiza y valora el resultado de un plan y lo modifica adaptándolo a las nuevas circunstancias. 2.1. Valora y reconoce la importancia de analizar la situación antes de hacer una jugada para tomar decisiones correctas y es capaz de adoptarlas previendo las consecuencias. 2.2. Conoce los tipos de decisiones en función de las consecuencias que producen, los identifica y obra en consecuencia. 3.1. Resuelve redes de dificultad creciente, utilizando estrategias para elegir el mejor itinerario y anotando los movimientos realizados. 4.1 Diseña redes de piezas entrelazadas que cumplan una condición dada. 5.1. Resuelve redes estáticas de mate de dificultad creciente, utilizando estrategias para elegir el mejor itinerario y anota los movimientos realizados. 6.1. Diseña redes de mate que cumplen una condición dada.
Bloque 5. Aplicaciones del ajedrez en la vida diaria		
<ul style="list-style-type: none"> - El ajedrez: relaciones con otros ámbitos de la vida a lo largo de la historia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer las relaciones del ajedrez con otros ámbitos de la vida a lo largo de la historia. 2. Conocer las relaciones del ajedrez con otros ámbitos 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conoce y entiende la relación del ajedrez con otros ámbitos de la vida a lo largo de la historia y se interesa en ampliar estos conocimientos buscando información al respecto en Internet..

	<p>de la vida y aplicar los conocimientos adquiridos jugando al ajedrez a distintas situaciones de la vida diaria</p>	<p>1.2. Relaciona algunos personajes y hechos históricos con el ajedrez situándolos en una línea del tiempo.</p> <p>1.3. Reconoce la importancia del pensamiento estratégico en determinadas actividades.</p> <p>2.1. Conoce las relaciones del ajedrez con otras actividades y aplica los conocimientos adquiridos a través del ajedrez a distintas situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>2.2. Establece relaciones del ajedrez con otros deportes.</p> <p>2.3. Aplica el proceso de toma de decisiones a situaciones de la vida real, identificando los riesgos y valorando las consecuencias.</p> <p>2.4. Aplica el pensamiento estratégico para abordar la resolución de problemas.</p> <p>2.5. Ante situaciones de la vida real o problemas que se le presentan identifica la trascendencia de la decisión que hay que tomar y obra en consecuencia.</p> <p>2.6. Valora y reconoce la importancia de una adecuada toma de decisiones y es capaz de adoptarlas previendo las consecuencias.</p> <p>2.7. Elabora un plan antes de abordar una tarea o resolver un problema.</p>
--	---	---