

Iniciación al ajedrez

3º ESO



Profesor: Francisco Javier Gálvez Pajares.

Curso: 2024/25

El proyecto de INICIACIÓN AL AJEDREZ es una materia optativa que oferta el IES Aguadulce a 3ºESO y para la que se dispone de dos horas semanales.

Su inclusión como materia se inició en el curso 20/21 y viene motivada por la respuesta favorable observada en el alumnado a raíz del programa Aula de Jaque. A través de dicho programa se fomenta el conocimiento de esta actividad y su utilidad desde el punto pedagógico, por lo que se valoró la posibilidad de ampliar el tiempo dedicado esta actividad mediante la inclusión de esta nueva materia.

A continuación se describe la programación a seguir.

Programación docente.

1.- Marco.....	3
2.- Justificación.....	3
3.- Objetivos de la materia.....	4
4.- Contribución de la materia a las competencias clave.....	5
5.- Saberes básicos.	6
6.- Metodología.....	10
6.1.- Orientaciones metodológicas.....	10
6.2.- Tipología de actividades.....	10
7.- Criterios de calificación.....	10
8.- Plan de Lectura.....	11
9.- Materiales y recursos.....	13
10.- Profesorado con atribución docente que impartirá el proyecto.....	13

1.- Marco.

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

2.-Justificación.

La práctica del ajedrez contribuye al desarrollo de habilidades que justifican la oferta de esta materia a nuestro alumnado. Algunas de estas habilidades son:

- Capacidad de concentración.
Durante la partida de ajedrez hay que centrar voluntariamente toda la atención sobre las piezas del juego, dejando de lado todo lo demás
- Atención y reflexión.
Los alumnos con problemas de atención, tienen en el ajedrez un juego propicio para mejorarla ya que necesitan atención en las piezas y en el tablero. Cada movimiento de una pieza es el fruto de una reflexión no sólo de mis posibilidades sino también las del oponente.
- La toma de decisiones y la aceptación ante un error.
El ajedrez te hace responsable de tus actos, se toman decisiones continuamente, unas afortunadas y otras no. Cada decisión tiene su consecuencia, con refuerzos y castigos inmediatos. Hay que recuperarse de las derrotas y sacar provecho de ellas.
- Resolución de problemas
Cada movimiento del oponente supone un problema al que enfrentarse, lo que estimula la creatividad y la inteligencia.
- Razonamiento lógico-matemático .
El análisis, la comparación, la adaptación de estrategias, la valoración son parte del juego, y también, son fundamentos básicos del razonamiento eficaz que luego utilizarán en otras áreas del saber.
- Pensamiento creativo.
El jugador utiliza todo su potencial creativo en cada partida, en cada movimiento, buscando nuevas alternativas para conseguir su fin.
- Capacidad crítica.

Después de cada partida los jugadores analizan juntos las jugadas, comentan porque ha tomado una decisión y no otra. Es importante aprender de los errores y compartir conocimientos, la rivalidad queda siempre en el tablero.

- La empatía
El ajedrez te obliga a ponerte en el lugar del otro, es necesario anticiparse a los movimientos del contrario y pensar: ¿qué haría yo en su lugar?

3.- Objetivos de la materia.

Como resultado de los procesos de aprendizaje realizados en esta materia optativa, los alumnos y las alumnas habrán desarrollado las capacidades enunciadas en los objetivos siguientes:

- Aplicar y desarrollar la percepción y espacial mediante el análisis de los movimientos de las piezas y de las ideas geométricas que facilitan la comprensión posicional.
- Interpretar y utilizar adecuadamente los distintos tipos de mensajes propios del lenguaje ajedrecístico, valorando además la importancia del uso de códigos de comprensión internacional.
- Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.
- Establecer conjeturas, valorando futuras posiciones de las piezas y tomando decisiones sobre la situación presente.
- Valorar y potenciar la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales en la resolución de problemas.
- Utilizar procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla y organizarla para facilitar la toma de decisiones.
- Potenciar el control de emociones e impulsos, observando y analizando las consecuencias de sus decisiones.
- Conocer y valorar sus propias habilidades y aptitudes para solucionar tareas nuevas y mejorar su nivel de conocimiento en cualquier disciplina.
- Tomar conciencia de la importancia de situarse en el punto de vista del otro por tener que considerar los posibles movimientos del contrincante.
- Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros y colaborando con ellos en la búsqueda de soluciones.

4.- Contribución de la materia a las competencias clave.

La concreción de las competencias clave en esta programación se resume en la siguiente tabla:

Competencia	Concreción en esta programación
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	<p>Para trabajar esta competencia potenciamos la comprensión, expresión oral mediante la conversación, explicando los movimientos de las piezas y su colocación en el tablero, así como su valor, razonamos sobre los movimientos de las piezas. Esta competencia se trabaja en grupo mediante el diálogo con el profesor/a y por parejas en cada partida.</p> <p>El ajedrez posee un lenguaje propio y universal, relacionado estrechamente con los ámbitos matemáticos que va a enriquecer su vocabulario, hay expresiones que utilizamos en la vida ordinaria que si no conoces el juego no las entiendes igual, por ejemplo: Estas enrocaado. Sacrificar el peón. Me tienes en jaque, etc.</p>
Competencia plurilingüe. (CP)	<p>En el aula se trabajará frecuentemente con sitios web en donde se puede practicar los contenidos vistos en clase. Algunos de estos sitios web están en inglés, por lo que es necesario conocer el nombre de las piezas(peón= pawn, alfil= bishop,etc) y los demás términos del ajedrez (jaque= check, jaque mate, rey ahogado,etc)</p>
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)	<p>Las matemáticas van asociadas al ajedrez claramente ya que contribuye a pensar y razonar matemáticamente, plantean y resuelven problemas mediante la manipulación de las fichas, utilizan varias técnicas matemáticas para contar, operar, organizar, apuntar las jugadas y organizar datos, interpretan y representan expresiones a través de dibujos, símbolos, números y materiales.</p> <p>Asimismo se comunican las partidas y los descubrimientos a los compañeros tanto oralmente como por escrito, utilizando el lenguaje matemático (notación algebraica).</p>
Competencia digital (CD)	<p>Los alumnos han de aprender a recopilar información en libros, internet... sobre teoría del juego, partidas, historia del ajedrez , ajedrecistas famosos,etc. Con ello además de añadir conocimientos nuevos al alumno, nos permite trabajar la búsqueda, la selección y la clasificación de la información, utilizando diversos soportes (verbal, escrito, audiovisual y digital).</p> <p>Así conseguirán dominar destrezas para organizar, analizar, sintetizar y sacar deducciones de la información, con el fin de favorecer la formación de personas autónomas, responsables, críticas y reflexivas en la selección y utilización de la información. Es importante que los alumnos y alumnas sepan resumir e identificar lo que es importante y lo que no lo es.</p> <p>Además podrán desarrollar la competencia digital mediante el uso de sitios web específicos para aprender y jugar al ajedrez, como lichess.org</p>
Competencia personal, social y de aprender a aprender.(PSAA)	<p>El proceso de aprendizaje lo tiene que hacer interiormente cada uno por su cuenta. Las derrotas en este juego , son una oportunidad inmejorable para aprender de forma autónoma.</p>
Competencia ciudadana.(CC)	<p>Se potencia la tolerancia y el respeto como actitudes esenciales hacia el adversario ante la victoria y la derrota en una partida de Ajedrez</p>

Competencia emprendedora.(CE)	Mediante esta actividad los alumnos planifican, buscan estrategias, validan las soluciones y las contrastan con las de los demás. Esto implica entre otras cosas, una toma constante de decisiones con lo que el alumno mejora su autonomía y autoconfianza, además de la aceptación de las consecuencias que traen. De este modo, el alumno adquiere autonomía y confianza en sus propias decisiones y capacidades como parte del desarrollo de su autoestima.
Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)	<p>Mediante esta competencia intentaremos conseguir la adquisición de habilidades sociales, el desarrollo de las relaciones sociales e interpersonales. Se fomentará el trabajo en equipo, aceptando las ideas de los compañeros, aplicando la tolerancia, adquirir el sentido de la justicia y de la equidad.. El control emocional y la impulsividad son aspectos que con el ajedrez pueden ser modelados, pues hay que esperar el turno, ganar-perder y razonar las jugadas.</p> <p>El ajedrez permite la integración de todos los alumnos en el grupo sin importar las diferencias de edad, procedencia u otras gracias al lenguaje universal del ajedrez. Potenciaremos la igualdad entre las personas y evitar la discriminación por sexo, raza, o cualquier otro motivo.</p> <p>Para el desarrollo de las expresión cultural, se realizarán trabajos en grupos relativos a la historia del ajedrez. En ellos se pondrá de manifiesto cómo el ajedrez ha estado relacionado con la expresión cultural de cada momento histórico.</p>

5.- Saberes básicos.

Los saberes básicos (que se desarrollarán cada uno en una o en dos sesiones dependiendo del grado de dificultad que presenten) se distribuyen en los siguientes tres bloques.

Bloque 1: Iniciación al ajedrez.	
Saberes básicos	Criterios de evaluación.
1.- El Ajedrez y sus componentes. El Peón	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las distintas piezas que conforman el juego, el número de éstas y su disposición para iniciar la partida. - Conocer el movimiento del peón, cómo captura y en qué consiste la promoción del peón. -Aprender en qué condiciones se puede capturar al paso.
2.- El Alfil y el Caballo.	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender cómo se mueven y cómo capturan. el alfil y el caballo. - Resolver problemas ajedrecísticos en donde

	intervengan únicamente estas dos piezas.
3.- La Torre y la Dama.	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender cómo se mueven y cómo capturan. la Torre y la Dama. - Resolver problemas ajedrecísticos en donde intervengan únicamente estas dos piezas. - Conocer e intentar resolver el llamado “problema de las 8 reinas”
4.- El Rey. El enroque. Rey ahogado. Jaque y jaque mate	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender cómo se mueve y cómo captura el Rey. - Distinguir entre jaque, jaque mate y Rey ahogado. - Saber cómo enrocarse y las condiciones en las que este movimiento está permitido.
5.- La notación algebraica (I)	-Aprender la notación algebraica para poder apuntar y reproducir una partida ya jugada mediante una planilla.
6.- La notación algebraica (II)	- Ser capaz de reproducir la primera partida que se conserva escrita de la historia (1475.Valencia)
7.- Mate del pastor y mate del loco. Un principio básico.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y reproducir los dos mates más cortos que se pueden realizar en este juego. -Ser conscientes de la necesidad de mover siempre siguiendo un plan determinado.
8.- Principios de apertura.	- Reconocer y poner en práctica los cinco principios básicos de apertura.
9.- Todas las formas de hacer tablas.	- Reconocer las cinco formas de hacer tablas.

Bloque 2: Mejora.	
Saberes básicos	Criterios de evaluación.
10.- Mates básicos (I): Mate con Dama y Torre. Mate con dos Torres.	- Aprender a llevar a cabo el mate con Dama y Torre y el mate con dos Torres.
11.- Mates básicos (II): Mate con Dama. Mate con Torre.	-Aprender a llevar a cabo el mate únicamente con Dama y el mate únicamente con Torre.
12- Mates básicos (III): Mate con dos alfiles. Mate de alfil y caballo.	- Aprender a llevar a cabo el mate con dos

	<p>Alfiles.</p> <p>-Intentar el mate de Alfil y Caballo y ser consciente de su dificultad.</p>
13.- Mates básicos (IV): El Mate del Rey y el peón.	- Aprender a llevar a cabo el mate con el Rey y el peón.
14.- La clavada.	<p>- Identificar cuándo una pieza se dice que está clavada.</p> <p>- Estudiar problemas de ajedrez en los que se presenten distintas situaciones de piezas clavadas.</p>
15.- El juego infinito.	- Conocer , a partir de la visión en el aula del documental del mismo título, las razones por las que el ajedrez está experimentado un nuevo auge en la sociedad actual.
16.- La horquilla.	<p>- Identificar en qué condiciones de una partida se produce una horquilla.</p> <p>- Trabajar esta situación mediante problemas ajedrecísticos resueltos en clase.</p>
17.- Juegos con caballos.	- Resolver distintos problemas clásicos y pasatiempos relacionados con el movimiento del caballo.
18.- La enfilada.	<p>- Identificar cuándo se produce una enfilada en una partida.</p> <p>- Estudiar problemas de ajedrez en los que se presenten distintas situaciones de enfiladas.</p>
19.- Ataque a la descubierta.	<p>- Identificar cuándo se produce un ataque a la descubierta en una partida.</p> <p>- Estudiar problemas de ajedrez en los que se presenten distintas situaciones de dicho ataque.</p>

Bloque 3: Perfecciona.	
Saberes básicos.	Criterios de evaluación.
20.- El sacrificio.	- Valorar la conveniencia de sacrificar una

	pieza en el desarrollo de una partida, evaluando las ventajas e inconvenientes de esta acción.
21.- Gambitos.	- Aprender el significado del concepto de gambito y reproducir alguno de los más famosos.
22.- La celada.	- Aprender el significado del concepto de celada. - Estudiar problemas de ajedrez en los que se presenten distintas celadas.
23.- Disposición de peones.	- Analizar las ventajas e inconvenientes de las distintas disposiciones de peones.
24.- Pieza sobrecargada. Ataque en la octava fila.	- Reconocer cuándo una pieza está sobrecargada y aprovechar dicha situación para desarrollar una estrategia adecuada. - Asimilar estrategias para atacar en la octava fila.
25.- Aperturas abiertas. La apertura española.	- Aprender en qué consisten las aperturas abiertas. - Saber reproducir los primeros movimientos de la apertura española.
26.- Aperturas semiabiertas.	- Aprender en qué consisten las aperturas semiabiertas. - Saber reproducir los primeros movimientos de la defensa siciliana.
27.- Aperturas cerradas. Gambito de dama.	- Aprender en qué consisten las partidas cerradas. - Saber reproducir el gambito de dama y algunas de sus variaciones.

6- Metodología.

6.1.- Orientaciones metodológicas.

El desarrollo usual de una sesión de ajedrez constará de explicaciones teóricas, actividades y juegos:

- Cada sesión comenzará con una explicación del tema de ese día, que no superará los 20 minutos, ya que se tratará de que los alumnos/as sean los protagonistas y agentes activos del aprendizaje, especialmente siendo uno tan lúdico como es el ajedrez.
- Posteriormente se propondrán una serie de actividades relacionadas con el tema del día, para que sean trabajadas en parejas. Tras un tiempo de 10-15 minutos se llevará a cabo una puesta en común de las posibles soluciones a las actividades propuestas, en el que se debatirán las ventajas e inconvenientes de las ideas sugeridas (5-10 minutos)
- El tramo final de cada sesión (15-20 minutos) se dedicará, siempre que el desarrollo de la sesión haya sido el propicio, a partidas entre el alumnado, planteándose la posibilidad de un campeonato a nivel interno.

De forma complementaria, en cada trimestre se dedicará al menos una sesión a la visualización de una película o documental que relacione el ajedrez con algunas de las efemérides que se celebran en el centro: día de la paz, día de la mujer, etc.

Finalmente, al final de cada trimestre se dedicarán al menos dos sesiones para la exposición de los trabajos, que en parejas, se realicen relativos al ajedrez: historia del ajedrez, ajedrez y su relación con otras materias, vida de ajedrecistas famosos, partidas memorables, etc...

6.2.- Tipología de actividades.

Las actividades a seguir serán pues de la siguiente manera:

- Puesta en común de ideas. Tras la presentación de cada uno de los problemas de ajedrez asociados a las distintas sesiones, se abrirá un debate en donde el alumnado planteará las distintas soluciones que encuentre a estos problemas, para finalmente de forma conjunta, determinar cuál es la mejor solución.
- Partidas por parejas. Al final de cada sesión, se jugarán partidas por parejas. Para evitar que siempre se repitan las mismas parejas, se llevará a cabo en el segundo trimestre un torneo interno, siguiendo sistema suizo, con el que se consigue que cada alumno/a acabe jugando con compañeros y compañeras de un nivel similar al suyo.
- Trabajos por parejas. Al final del trimestre se le asignará un tema de ajedrez a cada una de las parejas, y ésta será expuesta por los integrantes del grupo a sus compañeros y compañeras.

7.- Criterios de calificación.

La evaluación del aprendizaje de los alumnos constituye un proceso continuo, personalizado e integrador.

10

En la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Trabajo diario desarrollado por el alumnado.

En cada sesión el profesor o profesora anotará, a partir de la observación del trabajo realizado por cada alumno/a, y en un cuadrante elaborado para tal fin,

la nota que considere oportuna en relación a aspectos tales como la participación , el interés o el respeto a las normas de convivencia. Este trabajo diario supondrá el 20% de la calificación del trimestre.

- Pruebas escritas.

Con las que el alumnado pueda demostrar el grado de adquisición de los contenidos desarrollados en cada trimestre. Estas pruebas supondrán el 60% de la calificación del trimestre.

- Trabajos y exposiciones de final de trimestre.

Al final de cada trimestre, por parejas , los alumnos/as expondrán un trabajo a sus compañeros .El contenido de estos trabajos será relativo, bien a la relación del ajedrez con otras disciplinas (ajedrez y matemáticas, ajedrez en la historia, la mujer en el ajedrez ,ajedrez en el arte, ajedrez e idiomas, etc) bien a aspectos relacionados con la propia historia del ajedrez (sus orígenes y evolución, ajedrecistas famosos, partidas famosas, etc).

Todos estos temas serán propuestos al principio de cada trimestre por el profesor, y sorteados entre el alumnado, de manera que tengan todo el trimestre para poder prepararlo. Estos trabajos supondrán el 20 % de la calificación.












Cuando el alumnado tenga una nota superior a cinco, las calificaciones finales que arrojen números decimales se redondearán a la unidad, eliminando la parte decimal y aproximando la unidad a la más cercana. De este modo, si la parte decimal fuera inferior a 0,500 se aproximará a la unidad inferior. Si esta fuera igual o superior a 0,500, se aproximará a la unidad superior.

8.- Tratamiento de la lectura.

De acuerdo con las directrices del Plan de actuación para el tratamiento de la lectura en el centro, esta materia contribuirá al desarrollo de las destrezas lectoras del siguiente modo:

- Tiempo lectivo dedicado a la lectura: el alumnado de 3ºESO realizará actividades de lectura por espacio de 30 minutos, con una periodicidad quincenal, en las sesiones acordada por los equipos educativos de cada grupo
- Corpus de textos. Los textos seleccionados serán de diferente modalidad y tipología(literarios, funcionales, de divulgación de conocimientos, noticias, reportajes,entrevistas, argumentativos, infografías, multimodales...). Su temática estará relacionada con las principales efemérides de interés educativo y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Se tomará como referencia la siguiente distribución mensual:

11 de febrero – Día Mundial de la Mujer y la Niña en la Ciencia 8 de febrero – Día Internacional de Internet Seguro 28 de febrero – Día de Andalucía	5 IGUALDAD DE GÉNERO 	9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA 	28 de Febrero <i>Día de Andalucía</i> 
MARZO			
8 de marzo – Día Internacional de la Mujer 15 de marzo – Día Internacional de los Derechos del Consumidor 26 de marzo – Día Mundial del Clima	5 IGUALDAD DE GÉNERO 	12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES 	13 ACCIÓN POR EL CLIMA 
ABRIL			
7 de abril – Día Mundial de la Salud 22 de abril – Día Mundial de la Tierra 23 de abril – Día Mundial del Libro	3 SALUD Y BIENESTAR 	15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES 	
MAYO			
9 de mayo – Día de Europa 21 de mayo – Día Mundial de la Diversidad Cultural para el Diálogo y el Desarrollo 22 de mayo – Día Internacional de la Diversidad Biológica	16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS 	17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS 	15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES 
JUNIO			
5 de junio – Día Internacional del Medio Ambiente	15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES 	14 VIDA SUBMARINA 	11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES 

EFEMÉRIDES	ODS y OTROS CONTENIDOS		
OCTUBRE			
16 de octubre – Día Mundial de la Alimentación 17 de octubre – Día Internacional para la Erradicación de la Pobreza 18 de octubre – Día Mundial de la Protección de la Naturaleza	1 FIN DA POBREZA 	2 HAMBRE CERO 	15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES 
NOVIEMBRE			
16 de noviembre – Día Internacional para la Tolerancia 25 de noviembre – Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer	10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES 	5 IGUALDAD DE GÉNERO 	
DICIEMBRE			
3 de diciembre – Día Internacional de las Personas con Discapacidad 10 de diciembre – Día de los Derechos Humanos 6 de diciembre – Día de la Constitución española	16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS 	10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES 	 CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA
ENERO			
30 de enero – Día Escolar de la No Violencia y la Paz 24 de enero – Día Mundial de la Educación	16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS 	17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS 	4 EDUCACIÓN DE CALIDAD 

9.- Materiales y recursos didácticos.

- Tableros de ajedrez
- Ordenador y proyector.
- Sitio de ajedrez: lichess.org
- Libros:
 - **Ajedrez en la escuela.** José Manuel Martínez Magán. Antonio Ruescas Granados. Publicaciones CEP de Almería.
 - **Ajedrez para jóvenes.** Pablo Aguilera. Alianza editorial.
 - **Manual de ajedrez.** Comunidad de Madrid. Fernando Braga Pedro Criado ,Javier Mincer, José Nicás. Dirección General de Promoción Deportiva. Consejería de Cultura y Deportes de Madrid
- Recursos didácticos procedentes del programa “Aula de Jaque” : Actividades, vídeos , etc.

10.- Profesorado con atribución docente que impartirá el proyecto.

El proyecto será impartido por el profesor del dpto de Matemáticas Francisco Javier Gálvez Pajares,coordinador del programa Aula de Jaque desde el curso 2018/2019.