

**Curso 2020-2021**  
**Curso: 3º de Primaria**  
**Materia: Ajedrez**

## **DOCUMENTO INFORMATIVO DE Ajedrez de 3º de Primaria**

Escenarios I, II y IV (clases presenciales y semipresenciales).

Si se activase el escenario III se notificará la información pertinente en su momento.

Esta programación tiene su fundamento jurídico en el DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria

### **OBJETIVOS DE ETAPA**

El alumno trabaja esta asignatura con el objetivo de desarrollar sus capacidades para alcanzar [los objetivos generales de la etapa](#) marcados en el DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.

### **OBJETIVOS GENERALES PARA LA ASIGNATURA DE AJEDREZ**

- 1.- Fomentar hábitos intelectuales que permitan a los alumnos tener un razonamiento efectivo para resolver los problemas que se les planteen en cualquier área, sea esta escolar o de la vida cotidiana.
- 2.- Lograr a través de la práctica del juego el desarrollo de la confianza y el carácter del alumno, el control de la voluntad, la perseverancia, la búsqueda de soluciones, la confianza en las propias decisiones, la disponibilidad para luchar en una sana competencia y aceptar tanto la derrota como la victoria, etc.
- 3.- Comprender que el desarrollo de juegos implica una relación con otro (el rival) a quien se puede conocer, se debe respetar y que comparten un momento en el cual los dos se pueden beneficiar con nuevos aprendizajes, sabiendo que, si bien los dos jugadores buscan la victoria, el logro más importante es la interacción con la otra persona.
- 4.- Aplicar y desarrollar la percepción y estructuración espacial mediante el análisis de los movimientos de las piezas y de las ideas geométricas que facilitan la comprensión posicional.
- 5.- Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.

- 6.- Establecer conjeturas, valorando futuras posiciones de las piezas y tomando decisiones sobre la situación presente.
- 7.- Valorar y potenciar la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales en la resolución de problemas.
- 8.- Utilizar procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla y organizarla para facilitar la toma de decisiones.
- 9.- Desarrollar habilidades de cálculo y estrategias de resolución de problemas.
- 10.- Adquirir independencia y autonomía en el pensamiento, valorando críticamente las situaciones, y, con cada vez más confianza en sí mismo, tomar decisiones y aceptar responsabilidades.
- 11.- Potenciar el control de las emociones y de los impulsos, observando y analizando las consecuencias de las propias decisiones.
- 12.- Conocer y valorar las propias habilidades y aptitudes para solucionar tareas nuevas y mejorar el nivel de conocimiento de los alumnos en cualquier disciplina.
- 13.- Mejorar la concentración y valorarla como herramienta de autodisciplina necesaria para comprender analizar y resolver todo tipo de situaciones problemáticas.
- 14.- Tomar conciencia de la importancia de situarse en el punto de vista del otro por tener que considerar los posibles movimientos del contrincante.
- 15.- Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros y colaborando con ellos en la búsqueda de soluciones.
- 16.- Interpretar y utilizar adecuadamente los distintos tipos de mensajes propios del lenguaje ajedrecístico, valorando además la importancia del uso de códigos de comprensión internacional.
- 17.- Lograr que el alumno juegue al ajedrez siendo capaz de elaborar estrategias y domine la táctica de forma tal que pueda jugar buenas partidas.
- 18.- Lograr que el alumno valore el ajedrez como un bien cultural con historia, material bibliográfico y actividad mundial.
- 19.- Despertar en los alumnos emociones y sentimientos positivos hacia la práctica de pasatiempos saludables y utilizar el ajedrez como herramienta de socialización.

## COMPETENCIAS

Las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal.

Se identifican siete competencias esenciales para el bienestar de las sociedades, el crecimiento económico y la innovación

1. Comunicación lingüística
2. Competencia matemática.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales

Las actividades de aprendizaje se planificarán, en lo posible, de modo que integren más de una competencia.

Se potenciará el desarrollo de las competencias de Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura vienen determinados por el [Decreto 89/2014](#). Al tratarse de una asignatura de libre elección del centro, ordenamos los temas en los siguientes bloques, teniendo en cuenta que se trabajarán de forma integral en las tres evaluaciones:

- I. Procesos, métodos y actitudes en Ajedrez.
- II. Fundamentos y reglas.
- III. Táctica.
- IV. Estrategia.
- V. Aplicaciones del Ajedrez en la vida cotidiana.

1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
El tablero y sus partes: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber colocar el tablero adecuadamente.</li> <li>- Distingue columnas, filas y diagonales.</li> <li>- Concepto de flanco de rey y flanco de dama.</li> <li>- Reconoce Casillas</li> </ul>	Jugadas especiales: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabe realizar el enroque corto.</li> <li>- Sabe realizar el enroque largo.</li> <li>- Cuándo realizar el enroque y cuándo no.</li> <li>- Conoce la promoción del peón.</li> </ul> El jaque y jaque mate.	La amenaza y el jaque: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce el concepto de amenaza.</li> <li>- Conoce el concepto de jaque.</li> <li>- Sabe que el rey no se puede comer.</li> <li>- Soluciona problemas sencillos de jaque y de amenaza.</li> </ul>

<p>centrales del tablero. Cuidado del material. Pensar antes de tocar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar con brazos fuera del tablero.</li> <li>- Pensar las diferentes jugadas sin mover las manos.</li> <li>- Decidir el movimiento y toca la pieza.</li> </ul> <p>Las piezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabe el nombre de las piezas.</li> <li>- Sabe colocarlas antes de una partida.</li> <li>- Conoce el movimiento y las capturas de todas las piezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia y reconoce ambos conceptos.</li> </ul> <p>La partida de ajedrez:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabe distinguir cuando una posición es jaque mate.</li> <li>- Reconoce distintas posiciones de tablas.</li> </ul>	<p>El rey ahogado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce el concepto de rey ahogado.</li> <li>- Soluciona problemas sencillos sobre rey ahogado.</li> </ul>
---	---	---

## EVALUACIÓN

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos en Educación Primaria será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas del currículo. En todo caso, tendrá carácter informativo, formativo y orientador del proceso de aprendizaje.

### CONOCIMIENTOS 40%

Trabajos individuales.  
Trabajo grupales.  
Resolución de ejercicios.  
Preguntas.

### PROCEDIMIENTOS 40%

Actividades (fichas).  
Fichas de repaso del trimestre.  
Juegos.  
Partidas por parejas.  
Cuaderno del alumno.

### ACTITUD 20%

Actitud positiva.  
Participación e interés.  
Cuidado del material.  
Respecto a las normas, a sus compañeros y al profesor.

## RECUPERACIÓN

Al tratarse de una evaluación continua, se repasan diariamente los contenidos aprendidos de la clase anterior, se resuelven posibles dudas y se refuerzan aquellos temas que no hayan quedado claro.

## MATERIALES

- Aula de ajedrez.
- Un tablero mural con piezas magnéticas.
- Tableros y juegos de piezas completas.
- Relojes de ajedrez.
- Prensa, revistas y libros de ajedrez.

- Vídeos sobre ajedrez.
- Ordenadores.
- Material teatral (decorados, disfraces).
- Tablero gigante.
- Reproductor de CD, audio o similar.
- Punturas.
- Líquido desinfectante.
- ETC.

### OTROS ASPECTOS

Introducimos actividades y juegos de temas relacionados con el ajedrez a través de ejercicios físicos, para fomentar de una manera lúdica y atractiva, el aprendizaje de dicha asignatura.

## 8. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN, PROMOCIÓN Y TITULACIÓN DEL ALUMNADO

### EDUCACIÓN PRIMARIA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ASPECTOS QUE SE TOMARÁN COMO REFERENCIA A LA HORA DE EVALUAR AL ALUMNADO.

CONOCIMIENTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nota de los exámenes</li> <li>• Trabajos escritos y orales</li> <li>• Trabajos del cuaderno</li> <li>• Preguntas orales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena presentación.</li> <li>• Estudio diario.</li> <li>• Deberes.</li> <li>• Trabajo en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto de las normas de clase.</li> <li>• Escucha activa.</li> <li>• Aprovechamiento del tiempo.</li> <li>• Interés hacia la asignatura.</li> <li>• Asistencia diaria a clase.</li> </ul> <p>(La falta de asistencia por</p>

		enfermedad u otra causa personal debe ser justificada a través de la Plataforma)
40% de la nota.	40% de la nota.	20% de la nota.

\*Se tendrá en cuenta las rúbricas de trabajo escrito, exposiciones orales y cuaderno.

### **CRITERIOS DE PROMOCIÓN**

El alumno promociona si:

- Supera con una nota igual o superior a 5 todas las materias.
- No superando dos materias, si éstas no son Lengua Castellana y Matemáticas.
- Por decisión unánime del claustro, analizando las circunstancias individuales de cada alumno, se podrá promocionar excepcionalmente aunque no cumpla los requisitos anteriores.