

**Curso 2020-2021**  
**Curso:** 4º Primaria  
**Materia:** Ajedrez

## **DOCUMENTO INFORMATIVO DE Ajedrez de 4º 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 G., por el que se establece para la C. de Madrid el Currículo de la E. Primaria

DEBIDO A LA SITUACIÓN DE COVID SE REALIZARÁ LA LIMPIEZA DE TABLEROS Y PIEZAS ENTRE CLASES. ADEMÁS NO SE REALIZAN LOS SALUDOS CON LA MANO.

### **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 del BOCM 48/2015 del 20 de mayo de 2015.

### **OBJETIVOS GENERALES PARA LA ASIGNATURA: Ajedrez**

Conocer el concepto de jaque mate

Conocer el concepto de rey ahogado

Afianzar las reglas básicas del ajedrez

Conocer el valor de las piezas

Conocer y saber realizar la promoción del peón

Conocer los distintos casos de tablas en ajedrez

Saber dar jaque mate al rey solitario con dos torres y con dama y torre

Reconocer posiciones de jaque mate

Ejercicios de observación, cálculo y visualización

Conocer jugadoras y jugadores de ajedrez.

Respetar las normas de juego, en especial, el silencio y la regla de pieza tocada pieza movida.

Aceptar el resultado de las partidas con una actitud positiva.

Trabajar en la rutina observo, pienso y muevo la pieza.

## **COMPETENCIAS DESARROLLADAS CON EL AJEDREZ**

Comunicación lingüística: ya que los alumnos deben utilizar destrezas comunicativas en diferentes registros: expresar sus propios pensamientos, escribir los resultados de sus evaluaciones y análisis o comunicar experiencias.

Competencia matemática: ya que el alumnado debe aunar las destrezas relacionadas con la elaborando hipótesis, realizando análisis, comparando y comprobando resultados. Además del uso de los números como lenguaje en diversos soportes (coordenadas de casillas, nomenclatura de ajedrez, reproducir y transcribir partidas, etc.).

Competencia digital: utilización de programas informáticos, páginas web de ajedrez, apps diversas de ajedrez. realización y presentación de trabajos a través de Classroom.

Aprender a aprender: sin duda el ajedrez contribuye de manera especial a

esta competencia clave, pues los estudiantes tienen que aprender las reglas del juego, aprender tácticas, técnicas y métodos.

Competencias sociales y cívicas: al mismo tiempo, el alumnado tendrá que aprender a relacionarse de manera positiva y amable, gestionar sus propias emociones, desarrollar valores críticos y adquirir destrezas de análisis social, ponerse en el lugar del otro y ayudar a sus compañeros como miniprofes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: los alumnos necesitarán desarrollar la autonomía personal, la propia autoestima, la confianza en las propias decisiones, lo que contribuirá al desarrollo del espíritu emprendedor.

Conciencia y expresiones culturales: ya que el ajedrez forma parte de la cultura y su estudio engloba conocimientos sobre la cultura propia y ajena (origen e historia del ajedrez, campeonatos y campeones, etc.), el respeto por las diferencias y la valoración de la interculturalidad en nuestra sociedad (véase el lema de la FIDE “Gens una sumus”, somos una familia).

## **CONTENIDOS**

El jaque mate, concepto y problemas sencillos.

Contenido: El rey ahogado, concepto y problemas sencillos.

Las piezas de ajedrez, el valor de las piezas. Cambios de piezas iguales y desiguales. Valoración de cambios de piezas

La coronación o promoción del peón. Problemas sencillos sobre coronación de peones

Resultado de la partida en tablas. Casos y tipos de tablas. Tablas por triple repetición. Regla de las 50 jugadas

Algunos mates sencillos: El jaque mate al rey solitario con dos torres y con dama y torre. Jaque mate al rey solitario con dos torres. Jaque mate al rey solitario con dama y torre

Otros juegos próximos al ajedrez: ocachess, damas, colocar las 8 damas, la ruta del caballo.

Ejercicios de observación, cálculo y visualización

1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
Tema 1 libro: Jaque y jaque mate.  Tema 2 libro: Rey ahogado  El valor de las piezas	Tema 3 del libro: Promoción del peón Tema 4 del libro:  El Enroque  Participación en Olimpíadas Escolares en Ajedrez	Mates sencillos  Torneos  Concepto de tablas y sus opciones.  Juegos: damas, ocachess,...

Contenidos de salud comunes a las 3 evaluaciones:

Ejercicios de observación, cálculo y visualización

## 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.

<b>CONOCIMIENTOS 40%</b>	<b>PROCEDIMIENTOS 40%</b>	<b>ACTITUD 20%</b>
<p>Trabajos escritos individuales.</p> <p>Resolución de ejercicios, retos y problemas de ajedrez.</p> <p>Observación directa del trabajo diario en clase</p> <p>Valoración del trabajo en el Libro de Texto.</p>	<p>Partidas de torneo.</p> <p>Trabajos (en clase y por classroom).</p> <p>Valoración de las pruebas o ejercicios prácticos de manera individual.</p> <p>Autoevaluación</p>	<p>Actitud hacia el resto de sus compañeros, valores de ayuda y solidaridad.</p> <p>Respeto a las normas, las reglas del ajedrez y el material</p> <p>Trabajo en clase, atención y participación.</p> <p>Intervenciones en clase.</p> <p>Actitud y esfuerzo hacia la asignatura.</p>
<b>RECUPERACIÓN</b>		
<p>Se realizarán trabajos de recuperación de los contenidos no superados, además de continuar la evaluación continua de la asignatura.</p> <p>Si no se hubiera superado la asignatura por la no entrega de trabajos, se le requerirá su entrega en la siguiente evaluación.</p> <p>Valoración directa del profesor en partidas, evaluando la progresión en la adquisición de los conceptos mínimos para recuperar.</p>		
<b>ESPACIOS Y MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro de texto: "Aprendemos a jugar pensando 2" Autor Miguel Illescas Editorial Edami.</li> <li>- Libro del Profesor por Jordi Morcillo</li> <li>- Piezas staunton 5+ y tableros con escaques de 5 cm.</li> <li>- Tableros murales imantados</li> <li>- Relojes de juego</li> <li>- Cartas de la suerte Edami.</li> <li>- Juego de mesa Ocachess.</li> <li>- Piezas para el juego de las damas.</li> <li>- Proyector, Pc, tablet.</li> <li>- Material impreso: Fichas de ejercicios, diagramas, planillas, etc</li> <li>- Tablero gigante y piezas gigantes de exterior.</li> </ul>		

## **ALUMNOS NUEVOS SIN EXPERIENCIA EN AJEDREZ O FEDERADOS**

Dado que el trabajo de ajedrez se realiza desde 1º de Primaria, si algún alumno se incorpora en cursos posteriores será necesario adecuar al máximo su nivel con el grupo. Trabajando de manera individualizada el propio profesor y alumnos seleccionados, especialmente en el 1er Trimestre y cuando se trabajen contenidos de cierta dificultad.

En cualquier caso, si el grupo parte de conocimientos nulos o muy básicos, se seguirá una secuenciación gradual y adecuada. El profesor dividirá los grupos, pues siempre habrá diferentes niveles y edades. De igual modo, habrá alumnos que superen con rapidez y habilidad a otros alumnos. Como cada alumno particular necesitará un nivel adecuado a su particular ritmo de aprendizaje, la recomendación será agrupar, en juego o en instrucciones a los que tienen similar nivel.

- Nivel 0 (no tienen ningún conocimiento)
- Nivel 1 (mueven todas las piezas)
- Nivel 2 (siempre termina las partidas con mate o tablas)
- Nivel 4 (club y federado)

Los ejercicios y actividades propuestas estarán adaptados a cada nivel de juego, preocupándose por la diversidad. Los materiales diseñados serán específicos para cada grupo. Los mayores podrán entrenar a los menores y se alternarán las actividades de modo que disfruten del ajedrez como herramienta educativa.

En el caso de alumnos con nivel muy alto de club o federados, se realizará tareas de miniprofes con sus compañeros, trabajo individualizado con tablet, partidas simultáneas, etc.

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Torneo de Ajedrez Milagrosa.

Ajedrez deportivo extraescolar.

## 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.