

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/2026

I.E.S. CORNELIO BALBO



DEPARTAMENTO: Educación física

ASIGNATURA: 2º ESO Ajedrez

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y SU DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

PRIMERA EVALUACIÓN	SEGUNDA EVALUACIÓN	TERCERA EVALUACIÓN
Nociones básicas, la apertura, el medio juego, finales de partida, ajedrez y cultura.		

¿QUÉ EVALUAR?

(Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. 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.
2. Interpretar y utilizar adecuadamente los distintos tipos de mensajes propios del lenguaje ajedrecístico, valorando además la importancia del uso de códigos de comprensión internacional.
3. Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.
4. Establecer conjeturas, valorando futuras posiciones de las piezas y tomando decisiones sobre la situación presente.
5. Valorar y potenciar la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales en la resolución de problemas.
6. Utilizar procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla y organizarla para facilitar la toma de decisiones.
7. Potenciar el control de emociones e impulsos, observando y analizando las consecuencias de sus decisiones.
8. Conocer y valorar sus propias habilidades y aptitudes para solucionar tareas nuevas y mejorar su nivel de conocimiento en cualquier disciplina.
9. Tomar conciencia de la importancia de situarse en el punto de vista del otro por tener que considerar los posibles movimientos del contrincante.
10. Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros y colaborando con ellos en la búsqueda de soluciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. 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.
2. Interpretar y utilizar adecuadamente los distintos tipos de mensajes propios del lenguaje ajedrecístico, valorando además la importancia del uso de códigos de comprensión internacional.
3. Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.
4. Establecer conjeturas, valorando futuras posiciones de las piezas y tomando decisiones sobre la situación presente.
5. Valorar y potenciar la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales en la resolución de problemas.
6. Utilizar procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla y organizarla para facilitar la toma de decisiones.
7. Potenciar el control de emociones e impulsos, observando y analizando las consecuencias de sus decisiones.
8. Conocer y valorar sus propias habilidades y aptitudes para solucionar tareas nuevas y mejorar su nivel de conocimiento en cualquier disciplina.
9. Tomar conciencia de la importancia de situarse en el punto de vista del otro por tener que considerar los posibles movimientos del contrincante.
10. Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros y colaborando con ellos en la búsqueda de soluciones.

SABERES BÁSICOS

El tablero, la posición inicial, los lenguajes del ajedrez, las piezas, el movimiento y sus peculiaridades, el valor de las piezas, la captura, el jaque, el jaque mate, el rey ahogado, jugadas especiales, el enroque, la captura al paso. la coronación del peón, reglas generales para jugar una partida, conceptos básicos: el espacio, el desarrollo y el tiempo.

La Trampa en la Apertura: “Las Celadas”. partidas cortas,

Táctica:

Mates clásicos: El mate en la octava fila. El beso de la muerte. El mate de la coz. El Rey en el centro. La Batería. La gran diagonal del Alfil

El Ataque a la Descubierta, el ataque doble: El Bifocal, el Tenedor, los Calzoncillos La clavada.

Estrategia:

Ataques al Rey: El Rey en el Centro. Enroques opuestos.

Enroques en el mismo lado.

Valoración de la posición. La elección de un plan. Ideas generales.

Mates Básicos. Mate con la dama. Mate con las dos torres, Mate con una torre. Mate con los dos alfiles.

Finales sencillos de peones.

El Ajedrez en la Historia.

El Ajedrez en las Matemáticas

El Ajedrez en la Publicidad.



¿CÓMO EVALUAR?

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Cuaderno del alumno.
- Registros en cuaderno del profesor
- Anecdotalario,
- Trabajos escritos.
- Exámenes.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se aplicará el mismo tanto por ciento a todos los criterios de evaluación que se califiquen

OBSERVACIONES

Este es un resumen de la programación didáctica. Si desea consultar la programación completa, solicítelo a jefatura de estudios.