

San Gabriel

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y
DEPORTIVAS, COLEGIO**

SAN GABRIEL

-PASIONISTAS-

2017-2018

Pasionistas



Organiza:



AJEDREZ

FUNCIONAMIENTO DE LA ACTIVIDAD

MONITOR: John Paul Ramos

LUGAR

Aula de usos múltiples 2 (3ª planta del pabellón de primaria).

HORARIO

De 2º de Infantil a 6º de Primaria	De 12:40 a 13:40 o de 13.45 a 14.45 ^{*1}	Viernes/miércoles
De 1º a 3º de ESO	de 14:10 a 15:00 ^{*2}	Miércoles

^{*1} Horario según nivel (nivel I y II: viernes, nivel III: miércoles) y edad. (Los grupos se homogeneizarán distribuyéndose en función de la edad y/o el nivel de aprendizaje).

^{*2} Los alumnos podrán hacer uso de la ruta de las 15:10.

RECOGIDA/ENTREGA

De 12:40 a 13:40: los alumnos son recogidos directamente del punto de encuentro en el que les dejan sus tutores (pasillo del patio interior de bachillerato). Al terminar la actividad, el monitor acompaña a los niños hasta el comedor.

De 13:45 a 14:45 los alumnos son recogidos y entregados al servicio de comedor en el aula de video.

Para aquellos alumnos que no hagan uso del servicio de comedor la organización concretará a las familias el punto de encuentro para la entrega/recogida.

Los alumnos de 1º a 4º de ESO acudirán al aula al terminar las clases a las 14:10 y luego podrán hacer uso de la ruta escolar de las 15:10.

COMPETICIONES

Se participará en las competiciones de Ajedrez del programa Deporte Infantil, (Deporte escolar municipal) Serie básica/única, que la Comunidad de Madrid promueve y organiza en nuestra ciudad a través de la Ciudad deportiva municipal: www.oacdmalcala.org/dep_inf.html.

Además se motivará a la participación en distintos torneos que se desarrollan en nuestra ciudad o municipios cercanos promovidos por distintos clubs, colegio y entidades diversas.

PROGRAMACIÓN DE AJEDREZ

INTRODUCCIÓN

La opinión generalizada sobre el ajedrez parece definirlo como una de las actividades intelectuales más complejas y profundas que puede desarrollar el ser humano. Durante la partida de ajedrez, el jugador debe tomar decisiones constantemente, haciéndose total responsable de su suerte en el tablero. Es precisamente en esta encrucijada repetitiva donde se encuentra la esencia de los beneficios pedagógicos del ajedrez: cuando un jugador empieza a asumir que cada una de sus decisiones tiene consecuencias acordes, a su grado de comprensión sobre el problema planteado, es en este preciso instante cuando su proceso de toma de decisiones se torna más sofisticado. Esta valiosa lección es aplicable a distintas facetas de la vida y es por tanto uno de los principales peldaños en los que psicólogos, pedagogos y educadores, etc. nos apoyamos para afirmar que la práctica continua del ajedrez aporta al alumno una gran cantidad de beneficios.

Entre ellos queremos destacar como ejemplo uno de sus muchos beneficios académicos: toda aquella persona que realice significativos progresos en este campo, inconscientemente habrá depurado ciertos factores condicionantes directamente relacionados con su capacidad analítica, tales como la concentración, el pensamiento lógico, el desarrollo de la memoria fotográfica, etc., aptitudes muy necesarias para obtener resultados competentes en el estudio de cualquier ciencia.

OBJETIVOS GENERALES

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.

ESTRUCTURACIÓN / NIVELES DE ENSEÑANZA

Entendemos que una enseñanza de calidad debe constar de un temario estructurado, un estudiado sistema pedagógico de enseñanza y personal capacitado para transmitir correcta y amablemente sus conocimientos.

La organización del Ajedrez en nuestro colegio engloba 2 niveles de enseñanza bien estructurados que contemplan desde los rudimentos elementales del juego hasta un completo estudio del ajedrez táctico. Cada una de las clases que conforman la totalidad de los cursos está previamente estudiado y definido; los métodos de enseñanza y aplicación práctica del nuevo conocimiento aprendido se han llevado a cabo con éxito en diversos grupos con resultados satisfactorios.

Nivel inicial/elemental

Apto para todos aquellos alumnos que no poseen conocimientos sobre el ajedrez o bien para aquellos que tienen ciertas nociones sobre las reglas elementales y un nivel básico de juego.

El curso de iniciación aporta tanto el conocimiento de los conceptos elementales como la adquisición de los hábitos correctos de juego que el jugador debe instaurar en su pensamiento para progresar adecuadamente.

Dividimos el curso en tres etapas:

1ª etapa: Descripción y absorción de la totalidad de las reglas elementales de juego, tales como el jaque mate, el enroque o la captura al paso, realizando en cada clase ejercicios temáticos sobre el nuevo concepto aprendido hasta su comprensión total por el alumno. Paralelamente introducimos el factor condicionante del cronómetro en la partida de ajedrez.

2ª etapa: Programa de enseñanza sobre los distintos mates elementales y ejercicios de gradual dificultad sobre su ejecución. Durante este periodo, pretendemos dotar al alumno de la técnica básica y un considerable conocimiento acerca de los múltiples patrones de ejecución referidos al jaque mate que existen en el juego del ajedrez.

3ª etapa: Programa de entrenamiento acerca de la capacidad visual periférica sobre el conflicto entre la interacción de las piezas sobre el tablero de ajedrez, es decir, este último trimestre trabajamos intensamente la habilidad del alumno referida a explotar y a su vez aminorar los errores relacionados directamente con el material, con una serie de ejercicios estructurados para mejorar estas habilidades fundamentales en el proceso ajedrecístico.

CRONOGRAMA

CLASE Nº	DESCRIPCIÓN TEÓRICA	CONTENIDO
1	El tablero y los movimientos de las piezas	1. Reglas del juego
2	El valor de las piezas y los cambios	
3	La notación y el jaque	
4	El enroque y sus excepciones	
5	La promoción y la captura al paso	
6	Jaque y jaque mate	
7	Mates de apertura	
8	Examen del segmento 1	
9	Mates básicos: mate de las dos torres	2. Técnica elemental
10	Mates básicos: mate del rey y dama	
11	Mates básicos: mate del rey y torre	
12	Mates básicos: mate de la pareja de alfiles	
13	Examen del segmento 2	3. La competición
14	La competición: nociones sobre la normativa	
15	Torneo de clase	
16	Las distintas fases de la partida de ajedrez	
17	Conceptos básicos de la apertura	4. Fases de la partida
18	Conceptos básicos de la apertura	
19	Conceptos básicos de la apertura	3. La competición
20	Torneo de clase	
21	Conceptos básicos del medio juego	
22	Conceptos básicos del medio juego	4. Fases de la partida
23	Conceptos básicos del medio juego	
24	Torneo de clase	3. La competición
25	Finales básicos	5. Técnica básica
26	Finales básicos	
27	Finales básicos	
28	Torneo de clase	3. La competición

Nivel intermedio (Iniciación al ajedrez táctico).

Una vez asentadas las bases elementales de conocimiento, el segundo nivel se centra en un metódico estudio de la táctica del juego, dotando al alumno de una serie de quince herramientas ajedrecísticas, destinadas a acentuar sus dotes para explotar los fallos rivales relacionados con la pérdida del material que posee. A diferencia del nivel anterior, el contenido global del nivel intermedio se reparte entre los tres trimestres del curso escolar manteniendo un núcleo común, la enseñanza y comprensión de los quince temas tácticos.

1ª etapa: Breve repaso del primer curso; posteriormente la iniciación al programa de enseñanza táctico basado en la realización de una serie de ejercicios estructurados por distintos temas y dificultades.

TEMA 1: ELIMINACIÓN DE LA DEFENSA

TEMA 2: DESVIACIÓN

TEMA 3: ATRACCIÓN

TEMA 4: ATAQUE A LA DESCUBIERTA

TEMA 5: APERTURA DE UNA COLUMNA

2ª etapa: Tras el análisis de los temas tácticos más comunes y sencillos de asimilar, proseguimos con el programa, introduciendo cinco temas más, de frecuencia común en la práctica sin embargo de una dificultad mayor.

TEMA 6: ABRIR ESPACIO

TEMA 7: ATAQUE RAYOS-X

TEMA 8: INTERCEPCIÓN

TEMA 9: ENVOLVIMIENTO

TEMA 10: DESTRUCCIÓN DEL REFUGIO DE PEONES

3ª etapa: El último trimestre trabajamos los cinco temas tácticos restantes, siendo estos los menos comunes en el ajedrez de torneo.

TEMA 11: PROMOCIÓN DE UN PEÓN

TEMA 12: JUGADA INTERMEDIA

TEMA 13: JUGAR PARA UN AHOGADO

TEMA 14: RESTRICCIÓN DE MATERIAL

TEMA 15: PERSECUCIÓN

CRONOGRAMA

CLASE Nº	DESCRIPCIÓN TEÓRICA	CONTENIDO
----------	---------------------	-----------

CLASE Nº	DESCRIPCIÓN TEÓRICA	CONTENIDO
1	Técnica básica: finales de rey y peón	1. Técnica básica
2	Técnica básica: finales de rey y peón	
3	Técnica básica: finales de rey y dama	
4	Técnica básica: finales de rey y dama	
5	Examen del segmento 1	2. La competición
6	La competición: Aplicación del reglamento	
7	Descripción de los temas tácticos: 1 al 8	3. Introducción a la táctica
8	Descripción de los temas tácticos: 9 al 15	
9	Tema 1: Eliminación de la defensa	
10	Tema 2: Desviación	4. Temas tácticos comunes
11	Tema 3: Atracción	
12	Tema 4: Ataque a la descubierta	
13	Tema 5: Apertura de una columna	
14	Examen del segmento 3	
15	Tema 6: Abrir espacio	5. Temas tácticos complejos
16	Tema 7: Ataque rayos X	
17	Tema 8: Intercepción	
18	Tema 9: Envolvimiento	
19	Tema 10: Destrucción del refugio de peones	
20	Examen del segmento 4	
21	Tema 11: Promoción de un peón	
22	Tema 12: Jugada intermedia	
23	Tema 13: Jugar para un ahogado	
24	Tema 14: Restricción de material	
25	Tema 15: Persecución	2. La competición
26	Examen del segmento 5	
27	Torneo de clase	
28	Torneo de clase	