

MALLA DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES AJEDREZ

<p>COMPETENCIA 1 Participa construyendo interpretaciones sobre el origen y la importancia del ajedrez como juego, deporte, arte, ciencia e instrumento educativo que complementa su personalidad valorando opiniones suyas y de sus compañeros.</p>	<p>COMPETENCIA 2 Organiza y compara los movimientos de avance, captura y especiales de las piezas en la geografía del tablero de ajedrez empleando diversas estrategias de solución justificando sus procedimientos y resultados.</p>	<p>COMPETENCIA 3 Evalúa posiciones características de amenazas, ataques, jaques y jaque mate al Rey adversario analizando las posibles soluciones en los problemas que se presenten e infiriendo conclusiones para tomar decisiones adecuadas.</p>	<p>COMPETENCIA 4 Resuelve situaciones problemáticas de ejercicios tácticos y estratégicos que implican la recopilación, procedimientos y valoración de los conocimientos adquiridos para inferir conclusiones y resolverlos de manera óptima en partidas jugadas.</p>
<p>CAPACIDAD 1 RECONOCE el origen, historia y la distribución geográfica del ajedrez</p>	<p>CAPACIDAD 1 ORGANIZA las piezas de manera lógica e inductiva.</p>	<p>CAPACIDAD 1 RESUELVE posiciones de amenazas y jaques aplicando las tres defensas: capturar, cubrir y correr.</p>	<p>CAPACIDAD 1 COMPRENDE la importancia que tienen las estrategias y tácticas mejorando su nivel de juego.</p>
<p>CAPACIDAD 2 VALORA el ajedrez como juego que reporta beneficios en el desarrollo personal y social.</p>	<p>CAPACIDAD 2 RECONOCE la geografía del tablero: Casillas, columnas, filas, diagonales, centros, bordes, flancos y campos.</p>	<p>CAPACIDAD 2 CREA Y RESUELVE posiciones de mates en una, dos y tres movimientos.</p>	<p>CAPACIDAD 2 RECONOCE los principios y elementos que intervienen en una partida</p>
<p>CAPACIDAD 3 CUESTIONA éticamente situaciones cotidianas que se dan en situaciones sociales, culturales y deportivas</p>	<p>CAPACIDAD 3 APLICA los movimientos simples de avance y captura y movimientos especiales: promoción, al paso y enroque.</p>	<p>CAPACIDAD 3 RECONOCE Y RESUELVE modelos combinatorios para dar mate o ganar material.</p>	<p>CAPACIDAD 3 DESARROLLA partidas aplicando los conocimientos aprendidos.</p>

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

COMP	CAP	DESEMPEÑOS
1	1.1	1. Exponen algunas hipótesis sobre el origen del ajedrez 2. identifican en un mapamundi, las diferentes rutas de distribución del ajedrez, desde sus orígenes en Asia. 3. Diseñan un esquema acerca de los periodos históricos del ajedrez, desde su origen hasta nuestros días.
	1.2	4. Identifica 5 beneficios que el estudio y práctica del ajedrez ofrece al desarrollo personal. 5. Valora las características que tiene el ajedrez como juego, deporte, arte y ciencia.
	1.3	6. Explica el significado de la participación y la inclusión en la construcción de normas y acuerdos del Reglamento dadas por la FIDE. 7. Entiende que las normas debemos cumplirlas: estudiantes, docentes, entrenadores y jugadores y toda la comunidad deportiva presente.
2	2.1	1. Organiza las piezas de ajedrez por el orden que tienen cada una en el tablero de ajedrez, resaltando su organización y ubicación.
	2.2	2. Organiza las piezas de ajedrez por el valor que tienen cada una, creando tablas de valores y operando con dichos valores. 3. Relaciona columnas, filas, diagonales y demás elementos del tablero para ubicar casillas y espacios importantes iniciándose en estrategia.
	2.3	4. Aplica los movimientos de avance y captura de todas las piezas de ajedrez sin margen de error. 5. Aplica la promoción, la captura al paso y el enroque para mejorar su posición en el tablero.
3	3.1	1. Elabora estrategias de amenaza y defensa con los movimientos de avance y captura. 2. Aplica las defensas en orden de importancia ante las amenazas surgidas a su Rey y demás piezas. 3. Evalúa la utilidad y la forma correcta de aplicar los movimientos de avance y de amenazas para capturar piezas, dar jaque o mate al Rey adversario.
	3.2	4. Resuelve problemas de mate en una, dos o tres jugadas
	3.3	5. Realizan un listado de 12 posiciones típicas identificando diferentes figuras de mates básicos: Humilde, estocada, etc. 6. Realizan un listado de 12 combinaciones tácticas para dar mate al Rey o ganar piezas: Clavada, ataque doble, etc. 7. Realizan un listado de 20 combinaciones estratégicas que permitan soluciones tácticas: Casillas débiles, alfil malo, etc.
4	4.1	1. Resuelven problemas de Táctica y estrategia reconociendo los modelos aprendidos en clase.
	4.2	2. Identifica y define las tres fases de una partida de ajedrez: Apertura, Medio juego y Final con sus respectivos elementos. 3. Reconoce los errores típicos cometidos por blancas y negras en el desarrollo de la apertura, del medio juego y del final.
	4.3	4. Participa en torneos y expone sus experiencias obtenidas en cada partida jugada. 5. Explican el uso del reloj durante una partida y reconocen sus componentes.

