

Herramientas y Evaluación

- Recursos informáticos
- Evaluación
- Créditos

Recursos informáticos

“ **info** Si quieres mantenerte en contacto con esta comunidad de ajedrecistas, no olvides unirte al grupo público de Facebook del programa 'Ajedrez en la Escuela'

Ajedrez a la escuela

Página web de Ajedrez a la escuela: <https://www.ajedrezalaescuela.eu/>

Es el portal del ajedrez educativo y transversalidades para profes innovadores, que trabajan y llevan el ajedrez a sus aulas. Proporcionamos material a los profes innovadores para que puedan iniciar a sus alumnos en el ajedrez con una progresión adecuada. Trabajamos todas las transversalidades del ajedrez como recursos pedagógico y educativo. Distribuimos noticias de torneos relacionados con el programa y todos aquellos eventos realizados en Aragón relacionados con el Ajedrez escolar. Hacemos reseñas de material para usar en las aulas de calidad y recomendable. Disponemos de una canal en You Tube donde subimos video tutoriales y mini juegos para que faciliten su uso a todos los interesados.



Entrad e id estudiando sus diferentes secciones. Os servirán de gran ayuda tanto para encontrar recursos para preparar vuestras clases (<https://www.ajedrezalaescuela.eu/ajedrez-escolar/basico/>) como para utilizar recursos para todo el centro educativo como es el caso de los Retos Online y en el Hall (<https://www.ajedrezalaescuela.eu/ajedrez-escolar/retos/>)



lichess.org

Es una página web de ajedrez gratuita que nos va a resultar muy útil. A continuación os dejamos las funciones que más nos van a interesar para poder trabajar con nuestros alumnos:

Aprendizaje

Encontramos ejercicios por piezas (Chess basics); ejercicios fundamentales de capturas, defensas, salir de jaques, mates en uno...; ejercicios de nivel intermedio de aperturas, capturar al paso, enroques...; ejercicios de nivel avanzado (piece value, check in two). Os dejamos un videotutorial del canal youtube de ajedrez a la escuela para que veais como utilizarlo:

<https://www.youtube.com/embed/gXFnRjJY7Pk?t=416s>

Ahora la sección de fundamentos ya está en castellano y todavía os resultará más sencillo navegar y trabajar en ella.

lichess.org JUGAR APRENDER OBSERVAR COMUNIDAD HERRAMIENTAS

Q X 🔔 MiriamMonreal

LAS PIEZAS DE AJEDREZ



Aprender ajedrez jugando!

Progreso: 38%

Reiniciar mi progreso

 <p>La torre Se mueve en línea recta</p>	 <p>El alfil Se mueve diagonalmente</p>
 <p>La dama Dama = torre + alfil</p>	 <p>El rey La pieza más importante</p>
 <p>El caballo Se mueve en forma de L</p>	 <p>El peón Sólo mueve hacia adelante</p>

FUNDAMENTOS


 <p>Captura Captura las piezas enemigas</p>	 <p>Protección Mantén tus piezas a salvo</p>
---	---

0 amigos en línea
Ningún amigo conectado

lichess.org JUGAR APRENDER OBSERVAR COMUNIDAD HERRAMIENTAS

Q X 🔔 MiriamMonreal








CHECKMATES



Practice
makes your chess perfect

Progress: 1%

Reset my progress

 <p>Piece Checkmates I Basic checkmates</p>	 <p>Checkmate Patterns I Recognize the patterns</p>
 <p>Checkmate Patterns II Recognize the patterns</p>	 <p>Checkmate Patterns III Recognize the patterns</p>
 <p>Checkmate Patterns IV Recognize the patterns</p>	 <p>Piece Checkmates II Challenging checkmates</p>
 <p>Knight & Bishop Mate Interactive lesson</p>	

BASIC TACTICS

0 amigos en línea
Ningún amigo conectado

Herramientas

Una sección muy práctica, con un tablero de análisis y el editor de tablero que podemos utilizar como tablero mural con un proyector. También nos permite importar una partida y hacer una búsqueda avanzada de una partida aplicando un gran número de criterios de búsqueda

Os dejamos un video tutorial para que aprendáis a usar el editor de tablero:

<https://www.youtube.com/embed/kl8DKxVySN4?t=8s>



Y otro video tutorial para que veais como crear una partida de ajedrez y cómo analizarla:

<https://www.youtube.com/embed/8JH9NeeLt5I?t=84s>

Jugar

Podemos crear una partida e invitar a jugar a alguien, participar en torneos, jugar simultáneas... Incluso crear nuestro propio Torneo y poder jugar con los centros que nosotros queramos y en el horario que mejor nos venga:

<https://www.youtube.com/embed/0YT29RpZ1AE?t=16s>

Crear una partida

Variante

Estándar

Control de tiempo

Tiempo real

Minutos por jugador: 5

Segundos de incremento: 8

Amistosa

Por puntos

Rango de puntuación: 800-2900







Puntuación:  1500 Rapid

Observar

Nos permite ver un canal de TV dedicado al ajedrez, observar partidas en directo o acceder a la videoteca con más de mil videos de partidas.

Comunidad

Encontramos información sobre los jugadores y equipos de la plataforma, además de un foro y una sección de preguntas y respuestas.

- Jugadores
- Equipos
- Foro

Jugadores conectados

- GM Alexander_Zubov ⚡ 2884

● GM Kelevra317 ⚡ 2907

● GM Sigma_Tauri ⚡ 2864

● IM Zubrrr ⚡ 2811

● IM DrMelekess ⚡ 2806

● Ovcarija ⚡ 2799

● FM Rekul ⚡ 2787

🦋 GM Elda64 ⚡ 2852

● FM rb1994 ⚡ 2744

● GM Kastorcito 🔥 2783

● GM jsI 🔥 2773

○ IM gsvc 🔥 2734

● RoadToFM-L ⚡ 2729

Clasificación

⚡ BULLET	🔥 BLITZ	🦋 RAPID
🦋 GM Zhigalko_Sergei 3036	● GM Alexander_Zubov 3001	🦋 GM Zhigalko_Sergei 2687
○ GM kranty 2958	○ Shprot86 2895	○ NM Aborigen100500 2561
○ jimakos 2918	○ GM NeverEnough 2861	🦋 LM PeshkaCh 2557
○ GM howitzer14 2914	○ IM darkghoul 2849	○ Darklight-81 2556
○ yavrukurt40 2905	○ GM kranty 2824	○ IM Andrejs21 2552
○ IM mutdpro 2901	○ AndrewHoma 2810	○ Le_Truand 2523
○ FM Heisenberg01 2901	○ GM Ernst_Gruenfeld 2804	○ MaksimPanov 2513
○ Shprot86 2897	○ iLikeFormatge 2803	○ SingingPanda 2511
● GM Alexander_Zubov 2881	🦋 GM Zhigalko_Sergei 2796	○ GM Masterferrari 2504
● VariantsOnly 2880	○ IM Yarebore 2790	○ Procellariidae 2503
🦋 CLASSICAL	🖱️ ULTRABULLET	✂️ JUGADORES
● FM clascuclavc 2514	🦋 GM Zhigalko_Sergei 2554	🦋 german11

0 amigos en línea

Ningún amigo conectado

Evaluación

La evaluación de los alumnos es continua, flexible, sistemática y funcional.

Recursos para evaluar:

a. “Exámenes”

Un examen de ajedrez puede tener diferentes modelos: tipo test, diagramas, problemas de razonamiento... Lo que el maestro debe buscar es que el alumnos con sus respuestas demuestren que saben aplicar lo aprendido.

Aparte del tradicional examen escrito, la evaluación oral, a nivel individual o grupal, también puede ser útil, ya sea de forma puntual o bien emplearla en la fase inicial de cada sesión, a modo de repaso de conocimientos PREVIOS necesarios como base para seguir ampliando con los conocimientos que se vayan a presentar en la sesión. En este caso, si se trata de un grupo, debemos asegurarnos de evaluar a todos y cada uno de nuestros alumnos.

Una tercera vía de estilo examen sería el test sobre el tablero. Individualmente, podríamos poner a prueba a nuestros alumnos planteando ciertas situaciones o problemas sobre el tablero, o bien una partida, para comprobar la asimilación de los contenidos.

“ tip Ejemplo de ejercicio de “examen”:

¿Cuántas piezas hay en el tablero?

¿Cuántas son negras?

Reproduce la posición en tu tablero (si no son capaces volvemos a enseñarles el tablero 1 min)

¿Quién gana?

Si juegan negras: mejor jugada:

Si juegan blancas mejor jugada:

b. Prácticas por parejas

Es un método muy dinámico y cada vez más utilizado en la enseñanza. Especialmente útil es este tipo de práctica en las primeras sesiones de un curso, en la que el maestro no conozca aún sus alumnos y los tenga que situar en un nivel u otro. Si tiene que hacer sub-grupos, estas dinámicas deben servir como prueba de nivel para definir los grupos de trabajo.

- Simultáneas: Sin abusar, teniendo en cuenta que la diferencia entre el profesor y el alumno debe ser significativa, las simultáneas también ofrecen una visión bastante aproximada del nivel del alumno, de una forma bastante personalizada. Es una herramienta válida tanto al principio del curso como para cualquier otra fase.
- Pequeñas competiciones internas: Una vez que los alumnos tienen un aceptable nivel de juego, se pueden organizar pequeñas competiciones internas que podrían ser sistema liga o torneo que daría pie a elaborar un ranking que estaría a la vista de todos los participantes, en el pasillo por ejemplo y que variaría en función de las competiciones que se desarrollen.

c. Fichas de observación

Las utilizamos sobre todo para registrar actitudes y comportamientos en clase. Ejemplo:

COMPORTAMIENTOS Y ACTITUDES OBSERVADAS	FECHA	FECHA	---	---	---	Atiende a las explicaciones del profesor	
Colabora con sus compañeros cuando trabaja en grupo		Participa en las actividades propuestas		Cuida el material		Recoge el material	
Respeto a sus compañeros		Respeto al profesor		Disfruta con las clases			


d. Rúbricas

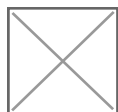
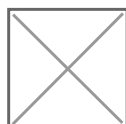
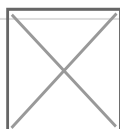
Una rúbrica es un modo sencillo, rápido y consistente de organizar la valoración de una tarea o ejecución; así como de proporcionar retroalimentación a los estudiantes.




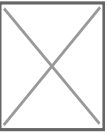
Es una tabla de doble entrada que contiene una selección de criterios de evaluación definidos en una escala que expresa un rango de ejecución.

Se definen de modo que representen diferencias cualitativas en términos de aprendizaje. De este modo, las características que señalan la calidad del trabajo / tarea realizada están claramente descritas para cada nivel.

Rúbrica de para la enseñanza del Ajedrez a Nivel Básico:

	0	No realiza correctamente el movimiento del rey en la mayoría de las ocasiones.
---	---	--

1	Mueve el rey y captura de manera correcta, aunque no encuentra los caminos más cortos.	
2	Mueve el rey, captura de manera correcta y encuentra los caminos más cortos.	
	0	No realiza correctamente el movimiento de la torre en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento de la torre y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y conoce alguna técnica especial de la torre como atacar por detrás a los peones.
	3	ES capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	0	No realiza correctamente el mate de la escalera cuando hay mate en 1.
	1	Realiza correctamente el mate de la escalera cuando hay mate en uno.
	2	Realiza correctamente el mate de la escalera en diferentes posiciones dadas en la banda superior.
	3	Realiza correctamente el mate de la escalera en diferentes posiciones dadas en cualquiera de las bandas.
	0	No realiza correctamente el movimiento del alfil por la diagonal en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento del alfil y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y, conoce y aplica que el alfil domina más casillas cuanto más en el centro está.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque. Distingue ataques seguros de correctos o seguros e incorrectos en donde le pueden capturar Discrimina bien entre los alfiles y elige bien qué alfil debe usar para dar jaque o realizar un ataque

	0	No realiza correctamente el movimiento de la dama en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento de la dama y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y realiza besos de la muerte en diagramas de mate en 1.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	0	No realiza correctamente el movimiento de caballo en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento de caballo y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y, conoce y aplica el concepto de que el caballo en la banda tiene menos actividad que en las casillas centrales.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	0	No realiza correctamente ningún paso del baile de la muerte en ninguna posición dada de las diferentes etapas.
	1	Realiza uno o dos de los pasos del baile de la muerte correctamente (salto de caballo, copia, encierre en banda, acercamiento del rey y beso).
	2	Realiza tres o cuatro pasos del baile de la muerte correctamente.
	3	Realiza correctamente el baile de la muerte en la mayoría de las ocasiones o siempre.
	0	No realiza correctamente el movimiento del peón en la mayoría de ocasiones
	1	Realiza correctamente el movimiento de peón y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Realiza correctamente el movimiento de peón y la captura, así como la coronación.

3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.	
4	Además realiza el movimiento de captura al paso y conoce estrategias como la cadena de peones o los grupos de islas.	
	0	No realiza correctamente el enroque en la mayoría de ocasiones.
	1	Realiza correctamente el enroque en uno de los dos lados sin oposición del rival, teniendo en cuenta no haber movido rey o torre.
	2	Realiza correctamente el enroque en ambos lados sin oposición del rival, teniendo en cuenta no haber movido rey o torre.
	3	Realiza correctamente el enroque teniendo en cuenta al rival y que el rey no puede cruzar por casillas amenazadas.
	4	Realiza el enroque al principio de una partida cuando puede
	5	Conoce la regla de no enrocarse cuando está en jaque

Créditos

Autoría

- {{ book.author }}

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.



**GOBIERNO
DE ARAGON**

Departamento de Educación,
Cultura y Deporte

CATEDU 
CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN

