

Programación Curricular

2021-2022

Xadrez

1º ESO

CPI Ponte Carreira - Frades

ÍNDICE

➤ Xadrez. Introducción	3
➤ Contextualización	5
➤ Temporalización	5
➤ Bloque 1. Fundamentos do xadrez	6
➤ Bloque 2. O xogo en acción	8
➤ Bloque 3. Transversalidade no xadrez	10
➤ Metodoloxía didáctica	12
➤ Avaliación	12
➤ Interdisciplinarietàade	14
➤ Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica e a práctica docente	15

Xadrez

INTRODUCCIÓN

O xadrez é un xogo de lóxica e estratexia que axuda a adquirir hábitos, actitudes e procesos de pensamento imprescindibles na ESO. Cando xogamos reflexivamente débense seguir pasos semellantes aos necesarios para desenvolver calquera outro tipo de problema. Xogando créase un clima favorable á discusión e ao debate, o que fomenta a expresión oral en diferentes contextos. Favorécese a capacidade de formular instrucións e a expresión do razoamento das estratexias seguidas no xogo mediante un novo código de comunicación. O xadrez tamén facilita os procesos de socialización establecendo entre o alumnado relacións de cooperación, o cal favorece que cada alumno/a afiance a súa identidade persoal, adquira hábitos de convivencia democrática e aprenda a ser unha persoa independente que aborda a análise de situacións para obter as súas propias conclusións a través dunha actitude crítica ante o mundo.

O bloque "Fundamentos de xadrez" desenvolve contidos elementais e prácticos para empezar a xogar ao xadrez, ademais de aprender vocabulario específico noutros idiomas. O bloque "O xogo en acción" dedícase a afondar na adquisición de coñecementos técnicos e tácticos para ir mellorando no xogo. O bloque "Transversalidade no xadrez" pretende desenvolver técnicas de traballo cooperativo, a mellora no manexo das TIC e a análise de diferentes situacións desde a interdisciplinaridade.

Esta materia facilita a posibilidade de traballar en equipo en todos os bloques do currículo, para formular e resolver problemas tanto do xadrez como doutro tipo. Para tal fin, podemos dispor das necesarias ferramentas das tecnoloxías da información e da comunicación que permiten a procura, a presentación, o almacenamento e a publicación de información, e que tamén facilita a relación con outras persoas ao xogar partidas en rede, desenvolvendo como competencia o sentido de iniciativa e espírito emprendedor.

A materia de Xadrez desenvolve as competencias clave como se detalla deseguido. Neste sentido, a **comunicación lingüística** desenvólvese a través do uso do vocabulario específico da materia, da realización de produción escrita e da exposición oral dos razoamentos lóxicos aos que se chegue en

cada situación. A **competencia matemática** e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía desenvolveranse nomeadamente coa resolución de problemas de calquera índole mediante o razoamento lóxico. Cómpre sinalar que o xadrez e a competencia matemática van moi unidos pola súa propia natureza. A **competencia dixital** vaise desenvolver co frecuente emprego das TIC na procura e no almacenamento de información e coas aplicacións e os programas propios do xadrez. **Aprender a aprender** é unha competencia de forte presenza no xadrez, pois este reclama constantemente procesos de análise e reflexión do alumnado. As **competencias sociais e cívicas** alcanzaranse a través da realización das actividades de xeito cooperativo, procurando que o alumnado traballe en grupo e interactúe respectando as normas segundo o contexto onde se atope. O **sentido de iniciativa e espírito emprendedor** conséguese mediante esta materia a través do desenvolvemento da creatividade, do esforzo persoal, da capacidade de análise, da planificación, da organización e toma de decisións, da resolución de problemas, da xestión de riscos, da avaliación e da autoavaliación, etc., que supón de por si o xadrez. A **conciencia e expresións culturais** vaise traballar a través da análise da evolución histórica do propio xogo e mais das diferentes tendencias artísticas nos deseños das pezas do xadrez ao longo da historia e nas diferentes culturas.

CONTEXTUALIZACIÓN

O CPI de Ponte Carreira Frades atópase localizado na localidade de Ponte Carreira, no Municipio de Frades. O CPI caracterízase por alumnos cunha ampla diversidade de idades, desde 3 ata 18 anos. Un pequeno grupo de alumnos acode ao centro desde a mesma localidade, mentres que a gran maioría procede de áreas rurais pequenas e dispersas. Os núcleos urbanos máis próximos son Ordes e Santiago de Compostela. A poboación vive principalmente da ganadería. Os alumnos de E.S.O. están aloxados nun edificio independente de recente construción. O Centro ten unha unidade de 1º de E.S.O.

TEMPORALIZACIÓN

Durante o curso académico 2021 - 2022 impartiranse 3 bloques didácticos que se organizarán en tres avaliacións, tal como aparecen distribuídos na seguinte táboa:

<u>Avaliación</u>	<u>Unidade didáctica</u>	<u>Número de sesións</u>
I	1.- Fundamentos do xadrez	11
II	2.- O xogo en acción	10
III	3.- Transversalidade no xadrez	10

Ao longo da presente Programación de Aula desenvolveranse para cada bloque os contidos, criterios de avaliación, estándares de aprendizaxe e materiais didácticos, mentres que a metodoloxía, avaliación e interdisciplinabilidade trátanse en conxunto.

A continuación farase o desenvolvemento dos bloques didácticos:

1. FUNDAMENTOS DO XADREZ

Contidos

- Taboleiro: colocación, cadros, columnas, ringleiras, diagonais, flancos e centro.
- Pezas: nomes e colocación. Vocabulario do xadrez.
- Movements das pezas.
- Reloxo: tipos ao longo da historia.
- Valor das pezas. Equivalencias.
- Capturas das pezas.
- Ameazas e defensas. Xogadas erróneas.
- Enroque: curto e longo. Condicións para o enroque.

Criteria de avaliación

- Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez.
- Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario específico en diferentes linguas.
- Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo.
- Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas.
- Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso.

Estándares de aprendizaxe

- ❖ Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos e centro antes de empezar a xogar.
- ❖ Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, áreas, etc.) co movemento das pezas no taboleiro.
- ❖ Coñece o nome das pezas en varias linguas e sabe colocalas no taboleiro.
- ❖ Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez.
- ❖ Reproduce con corrección os movementos das pezas do xadrez.
- ❖ Distingue o valor das pezas do xadrez.
- ❖ Identifica os tipos de reloxos ao longo da historia do xadrez.
- ❖ Utiliza o reloxo nunha partida.
- ❖ Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquía de operacións.

- ❖ Realiza e formula actividades e problemas matemáticos onde se manexe o valor das pezas do xadrez de xeito creativo.
- ❖ Aplica a captura das pezas.
- ❖ Identifica xogadas erróneas con certa rapidez.
- ❖ Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas.
- ❖ Recoñece os motivos polos que un/unha xogador/a sacrifica unha peza.
- ❖ Recoñece os tipos de enroque.
- ❖ Aplica correctamente o enroque ao longo dunha partida.
- ❖ Identifica cando se pode facer o enroque.
- ❖ Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque.

Materiais didácticos

- Taboleiros e pezas de xadrez.
- Ordenador con conexión a internet para poder facer partidas online.
- Libros e revistas de xadrez.

Mínimos esixibles

- Coñecer o taboleiro e as súas características básicas.
- Recoñecer claramente os movementos das diferentes pezas.
- Coñecer o nome das pezas en castelán, galego e inglés.
- Coñecer o vocabulario básico do xogo.
- Mover as pezas correctamente con soltura.
- Coñecer o valor que ten cada peza.
- Coñecer como capturan as pezas.
- Coñecer os erros básicos no xogo.
- Coñecer o concepto de sacrificio.
- Identificar os enroques.
- Coñece as condicións para poder enrocar.

2. O XOGO EN ACCIÓN

Contidos

- Concepto de xaque. Defensa e tipos.
- Xaque mate. Mates famosos.
- Combinacións de xaque mate: con dama, con torre, con alfil, con cabalo e con peón.
- Xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas con diferentes pezas.
- Táboas: tipos.
- Notación das xogadas: alxébrica e descritiva (clásica).
- Combinacións: dobre ameaza, cravada, descuberta e raios X
- Intercambios: presión-defensa, intercambios de pezas, simplificación e contraataque.
- Introducción aos principios da apertura. Erros na apertura.
- Final. Finais de rei e peóns. Finais con pezas.

Criterios de avaliación

- Coñecer e utilizar o xaque, o xaque mate e os mates máis famosos en xogadas con diferentes pezas e coas distintas combinacións.
- Identificar e reproducir casos de táboas.
- Anotar correctamente os movementos dunha partida.
- Identificar e utilizar con corrección os tipos de combinacións.
- Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida.
- Aplicar as distintas aperturas.
- Resolver eficazmente os distintos finais que se poidan presentar ao longo dunha partida.

Estándares de aprendizaxe

- ❖ Realiza xaques como estratexia de ataque nunha partida.
- ❖ Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso.
- ❖ Reproduce nun taboleiro os mates máis famosos.
- ❖ Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario.
- ❖ Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas.
- ❖ Distingue todos os casos de táboas.

- ❖ Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada.
- ❖ Anota correctamente os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida.
- ❖ Establece equivalencias entre a anotación alxébrica en xadrez coa representación de puntos no plano nos eixes cartesianos.
- ❖ Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxébricas.
- ❖ Distingue as fases dunha combinación: formulación, análise e combinación.
- ❖ Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X.
- ❖ Realiza os dous tipos de descubertas.
- ❖ Reproduce e formula posicións no taboleiro de xadrez de todos os casos de combinacións.
- ❖ Aplica intercambios eficaces ao longo da partida.
- ❖ Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo.
- ❖ Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas.
- ❖ Coñece como se domina o centro na apertura.
- ❖ Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves.
- ❖ Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante.
- ❖ Reproduce e aplica a regra do cadrado no final de rei e peóns, a regra da posición, o final de rei contra rei e peón, o final de dous peóns e os finais de dous peóns e pezas menores.

Materiais didácticos

- Taboleiros e pezas de xadrez.
- Reloxos de xadrez.
- Libros e revistas de xadrez.

Mínimos esixibles

- Coñecer o xaque e o xaque mate.
- Recoñecer un xaque para poder evitalo.
- Coñecer mates famosos.
- Coñecer as táboas.
- Coñecer como buscar ou evitar as taboas.
- Coñecer a notación dunha partida.
- Entender a notación dunha partida.
- Utilizar estratéxias básicas no xogo.

3. TRANSVERSALIDADE NO XADREZ

Contidos

- Historia do xadrez. Lenda de Sissa.
- Campións e campioas do mundo.
- Xadrez e ferramentas das tecnoloxías da información e da comunicación (aplicacións de teléfono móbil, programas informáticos de xadrez, espazos virtuais de almacenamento de información, aplicacións de animación estilo flash, scratch, etc.)
- Xadrez e matemáticas.
- Pasatempos con xadrez: sudokus de xadrez, salto do cabalo, lanzarraios (co movemento da torre) etc.
- O xadrez na literatura, na música e no cine.
- O xadrez nos medios de comunicación.

Criterios de avaliación

- Recoñecer e explicar os feitos históricos máis salientables da historia do xadrez.
- Utilizar as TIC para mellorar a práctica no xadrez.
- Aplicar as matemáticas para facilitar a comprensión do xadrez.
- Utilizar recursos doutras disciplinas que se relacionen coa cultura do xadrez.

Estándares de aprendizaxe

- ❖ Utiliza o concepto de sucesión numérica na lenda de Sissa.
- ❖ Traballa de xeito cooperativo sobre a evolución do xadrez e das súas pezas en diferentes países, utilizando as TIC.
- ❖ Coñece os/as mellores xogadores/as de xadrez e analiza o papel das mulleres neste xogo.
- ❖ Coñece e manexa programas e aplicacións de teléfono móbil relacionados co xadrez.
- ❖ Utiliza espazos de almacenamento de información en rede (blog, wiki, etc.) para favorecer o intercambio de información entre os membros do grupo co que traballe.
- ❖ Coñece e manexa diferentes plataformas de xadrez en liña que reforcen a aprendizaxe dos contidos do xadrez, ademais de poder desenvolver partidas con xogadores/as doutros países.
- ❖ Desenvolve estratexias de cálculo mental para realizar operacións cos distintos tipos de números e porcentaxes a través do xadrez.

- ❖ Formula e resolve problemas e cuestións xeométricas sinxelas (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, simetrías, perímetros, superficies, etc.) nas que se traballen conceptos do xadrez.
- ❖ Interpreta e analiza gráficas elementais nun contexto de xadrez.
- ❖ Representa datos de xadrez en gráficas e calcula a media, a mediana e a frecuencias absolutas e relativas, co fin de extraer conclusións.
- ❖ Calcula probabilidades sinxelas de sucesos ligados a experimentos de xadrez.
- ❖ Elabora cuestionarios sobre contidos que relacionen as matemáticas co xadrez e avalíaos con corrección e precisión.
- ❖ Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia.
- ❖ Comprende textos de diferentes xéneros literarios que fagan referencia á temática do xadrez.
- ❖ Crea e redacta versos emparellados sobre temática do xadrez seguindo modelos establecidos.
- ❖ Resume e analiza de xeito crítico a representación do xadrez no cine.
- ❖ Procura información de actualidade sobre o xadrez e analízaa dun xeito crítico.

Materiais didácticos

- Taboleiros e pezas de xadrez.
- Reloxos de xadrez.
- Libros e revistas de xadrez.
- Ordenadores con conexión a internet e con programas de xadrez instalados.

Mínimos esixibles

- Coñecer a lenda de Sissa.
- Coñecer como evolucionou o xogo.
- Coñecer algúns dos grandes maestros da Historia.
- Coñecer programas de axedrez.

METODOLOXÍA DIDÁCTICA

As **estratexias expositivas** utilizaranse na introdución dos diferentes bloques e na explicación dos aspectos fundamentais das mesmas, pero sempre partindo dos coñecementos previos dos alumnos e fomentando que propoñan exemplos reais de aplicación dos contidos a tratar nas partidas que xoguen entre eles e co profesor.

Utilízase tamén o método **de análise** de partidas de xadrez, ben de xogadores profesionais, ben dos propios alumnos, coa finalidade de que o alumno partindo do concreto, chegue a un coñecemento xeral, á abstracción e á interdisciplinarietà.

A metodoloxía que máis relevancia terá durante o curso é a celebración de partidas co profesor, que poderá ter observación directa dos progresos de todos os alumn@s ao mesmo tempo. Como consecuencia da pandemia producida polo virus COVID-19, e as normas e protocolos establecidos ao respecto, as partidas serán por ordenador, a través dunha aplicación de xadrez online.

AVALIACIÓN

Os indicadores para a avaliación do área de Xadrez para 1º curso de E.S.O. están marcados polos obxectivos específicos en cada bloque. En liñas xerais os *criterios de avaliación* quedan resumidos do modo seguinte:

- Colocar e mover correctamente as pezas de xadrez.
- Coñecer e aplicar os distintos tipos de xogadas clave en xadrez: enroque, sacrificios, cravadas, descubertas,....
- Anotar correctamente os movementos dunha partida.
- Reconocer as distintas aperturas e as posibilidades que surden delas.
- Ter coñecementos da historia do xadrez, dende a orixe coa lenda de Sissa, ata os últimos campións do mundo

O modo de avaliar será o seguinte:

Avaliación
50% Observación directa
20% Probas escritas ou orais
20% Traballos para entregar
10% Actitude de cara a asignatura

Hay que ter en conta tamén que na avaliación extraordinaria, que a partir de este curso terá lugar no mes de xuño, e non en setembro, como viña sendo habitual, os criterios de cualificación deben cambiar, xa que todo o peso recae sobre unha proba escrita sobre os contidos de todo o curso. A nota mínima para acadar o aprobado será 4,5.

O carácter continuo da avaliación esíxenos un proceso para cada bloque de contidos e unidade no que podemos sinalar:

a) Avaliación inicial:

As preguntas realizadas ao comezo da exposición inicial e durante a mesma permitiranos detectar os coñecementos previos dos alumnos e reformular conforme á realidade detectada na unidade.

b) Avaliación durante un proceso:

A observación do desenvolvemento das diferentes actividades durante as que se manterá unha relación e comunicación continua cos alumnos permitiranos readaptar continuamente o proceso para conseguir os obxectivos marcados.

c) Avaliación final:

A realización dunha proba, ben escrita, ben oral, ao final de cada unidade ou bloque de contidos (segundo se estime) e a análise de todas as partidas, planillas de anotación,... daranos información suficiente para determinar se alcanzamos os obxectivos marcados. Despois da análise detallada do traballo na aula e dos exercicios realizados e o exame sería interesante dedicar unha clase a corrixir as principais deficiencias observadas e a recalcar os obxectivos principais.

Para facer o seguimento continuo do alumno utilizaranse como instrumentos de avaliación:

- A observación directa en clase.
- Traballos entregados polo alumno.
- Probas escritas e probas obxectivas.

Por último, cabe salientar que, no caso dunha suspensión da actividade presencial, como consecuencia da pandemia producida polo virus COVID-19, empregaranse medios telemáticos para poder avaliar aos alumnos, o que se ve favorecido polo feito de que 1º de ESO conforma unha aula E-Dixgal, no caso de que sexa necesario.

INTERDISCIPLINARIEDADE

Áreas	Relación coa tecnoloxía
<u>Educación plástica e visual</u>	- Contidos como os problemas de xadrez, eminentemente gráficos, son elementos imprescindibles para a mellora na aprendizaxe.
<u>Lingua</u>	- O xadrez ten o seu propio vocabulario específico e a través del e da súa correcta utilización a aprendizaxe e máis completa.
<u>Ciencias sociais</u>	- A análise da evolución histórica do xadrez móstranos a ligazón coa historia universal. En particular está moi relacionada con situación políticas, guerra fría,...
<u>Matemáticas</u>	- O cálculo será un elemento crave na resolución de problemas de xadrez. Tamén é importante coñecer o valor numérico das pezas como un medio máis para analizar situación no taboleiro.

MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E A PRÁCTICA DOCENTE

Esta programación didáctica estará suxeita a un proceso permanente de revisión e avaliación tendo en conta no desenvolvemento do curso a súa eficacia para conseguir os obxectivos propostos. As observacións que realicen os membros da comunidade educativa serán a base dunha revisión xeral ao finalizar o curso. Dado que a programación didáctica debe ser aprobada ao comezo do curso, as súas modificacións por escrito realizaranse anualmente antes do comezo das actividades lectivas. Con todo, o seguimento da programación será levado a cabo unha vez ao mes nunha reunión do departamento. Se durante o curso hai circunstancias que aconsellen modificacións puntuais desta programación didáctica, o departamento realizaraas informando adecuadamente o alumnado. Tamen avaliaremos o proceso de ensino e nosa práctica docente ao longo do curso. O mecanismo para a avaliación da programación didáctica, o proceso de ensino e a práctica docente farase utilizando as ferramentas que describimos a continuación.

a) Indicadores de logro do proceso de ensino

1. O nivel de dificultade foi adecuado as características do alumnado.
2. Conseguiuse crear un conflito cognitivo que favoreceu a aprendizaxe.
3. Conseguiuse motivar para lograr a actividade intelectual e física do alumnado.
4. Conseguiuse a participación activa de todo o alumnado.
5. Contouse co apoio e coa implicación das familias no traballo do alumnado.
6. Mantívose un contacto periódico coa familia por parte do profesorado.
7. Atendeuse adecuadamente a diversidade do alumnado.
8. Usáronse distintos instrumentos de avaliación.
9. Dase un peso real a observación do traballo na aula.
10. Valorouse adecuadamente o traballo colaborativo do alumnado dentro do grupo.

b) Indicadores de logro da practica docente

1. Como norma xeral, fanse explicacións xerais para todo o alumnado.
2. Ofrécense a cada alumn@ as explicacións individualizadas que precisa.
3. Elabóranse actividades atendendo a diversidade.
4. Utilízanse distintas estratexias metodolóxicas en función dos temas a tratar.
5. Combínase o traballo individual e en equipo.
6. Poténcianse estratexias de animación a lectura.
7. Poténcianse estratexias tanto de expresión como de comprensión oral e escrita.
8. Incorporáanse as TIC aos procesos de ensino – aprendizaxe.
9. Préstase atención aos elementos transversais vinculados a cada estándar.
10. Ofrécense ao alumnado de forma rápida os resultados das probas, traballos, etc.
11. Analízanse e coméntanse co alumnado os aspectos máis significativos derivados da corrección das probas, traballos, etc.

12. Dáselle ao alumnado a posibilidade de visualizar e comentar os seus acertos e erros.
13. Grao de implicación do profesorado nas funcións de tutoría e orientación.
14. Avalíase a eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación

c) Indicadores de logro da programación didáctica

1. O desenvolvemento da programación respondeu a secuenciación e a temporalización previstas.
2. Adecuación da secuencia de traballo na aula.
3. Adecuación dos materiais didácticos utilizados.
4. Adecuación das pautas xerais establecidas para a avaliación continua: probas, traballos, etc.
5. Adecuación dos criterios establecidos para a avaliación final.
6. Adecuación dos criterios establecidos para a avaliación extraordinaria.
7. Adecuación dos criterios establecidos para o seguimento de materias pendentes.
8. Adecuación dos criterios establecidos para a avaliación das materias pendentes.
9. Adecuación dos exames, tendo en conta o valor de cada estándar.
10. Grao de desenvolvemento das actividades complementarias e extraescolares previstas.
11. Adecuación do seguimento e da revisión da programación ao longo do curso.
12. Contribución desde a materia ao plan de lectura do centro.
13. Grao de integración das TIC no desenvolvemento da materia.