

Resumo das programacións

2021 - 2022

Xadrez

CPI Ponte Carreira - Frades

ÍNDICE

➤ Contidos.....	3
➤ Criterios de avaliación.....	4
➤ Mínimos esixibles.....	4
➤ Temporalización.....	5
➤ Procedementos e instrumentos de avaliación.....	5
➤ Criterios de cualificación.....	5

Resumo da programación de Xadrez.

Curso 2021 – 2022

1. CONTIDOS

1.- Fundamentos do xadrez

- Taboleiro: colocación, cadros, columnas, ringleiras, diagonais, flancos e centro.
- Pezas: nomes e colocación. Vocabulario do xadrez.
- Movementos 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.

2.- O xogo en acción

- 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.

3.- Transversalidade no xadrez

- 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

2. CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1.- Fundamentos do xadrez

- 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.

2.- O xogo en acción

- 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.

3.- Transversalidade no xadrez

- 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.

3. MÍNIMOS ESIXIBLES

1.- Fundamentos do xadrez

- 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.
- Coñecer as condicións para poder enrocar.

2.- O xogo en acción

- 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 estratexias básicas no xogo.

3.- Transversalidade no xadrez

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

4. TEMPORALIZACIÓN

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

5. PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.

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.

6. CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

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 evaluar 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.