Xadrez

Curso 2020-21

Introdución

O xadrez e 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 crease un clima favorable a 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 critica ante o mundo.

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 espirito 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 e unha competencia de forte presenza no xadrez, pois éste 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 planificacion, da organizacion 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 máis das diferentes tendencias artísticas nos deseños das pezas do xadrez ao longo da historia e nas diferentes culturas.

Obxectivos da Educación Secundaria Obrigatoria

A educación secundaria obrigatoria contribuirá a desenvolver nos alumnos e nas alum- nas as capacidades que lles permitan:

a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática

b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.

c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.

d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.

e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.

f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.

g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.

h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.

i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada

l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.

m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais, e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social.

n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.

ñ) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.

o) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersoal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.

Xadrez

Curso 2020-21

1º/2º CURSO DA ESO PROGRAMACIÓN DE AULA						
BLOQUE 1	**OBXECTIVOS**	**CONTIDOS**	**CRITERIOS DE AVALIACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**	**COMPETENCIAS CLAVE**	**TEMPORALIZACIÓN**
FUNDAMENTOS DO XADREZ	*b *f *g	*B1.1.* Taboleiro: colocación, cadros, columnas, ringleiras, diagonais, flancos e centro.	*B1.1.*Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez.	*XAB1.1.1.* Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos e centroantes de empezar a xogar.	CMCCT	Primeiro Trimestre
				XAB1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, angulos, polígonos,áreas, etc.) co movemento das pezas no taboleiro	CMCCT CAA	
	*b *h *i *o	*B1.2.* Pezas: nomes e colocación. Vocabulario do xadrez.	*B1.2.* Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario espeicífico en diferentes linguas.	*XAB1.2.1.* Coñece o nome das pezas en varias linguas e sabe colocalas no taboleiro.	CCL CMCCI	Outono 2020
				XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez	CCL	
	*b *f *g *h *l	*B1.3.* Movementos das pezas. *B1.4.* Reloxo: tipos ao longo da historia *B1.5.* Valor das pezas. Equivalencias.	*B1.3.* Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo.	*XAB1.3.1.* Reproduce con corrección os movementos das pezas do xadrez.	CMCCT CAA	**RECURSOS MATERIAL**
				XAB1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez.	CMCCT	
				XAB1.3.3. Identifica os tipos de reloxos ao longo da historia do xadrez.	CCL	Libreta de clase Ordenador Exercicios de ampliación Traballos extra Plástica Torneos
				XAB1.3.4. Utiliza o reloxo nunha partida.	CMCCT	
				XAB1.3.5. Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquía de operacións.	CMCCT CAA	
				XAB1.3.6. Realiza e formula actividades e problemas matemáticos onde se manexe o valor das pezas do xadrez de xeito creativo.	CCL CMCCT CAA CSIEE	
	*a *f *g	*B1.6.* Capturas das pezas. *B1.7.* Ameazas e defensas. Xogadas erróneas.	*B1.4.* Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas.	*XAB1.4.1.* Aplica a captura das pezas.	CMCCT CAA	
				XAB1.4.2. Identifica xogadas erroneas con certa rapidez.		
				XAB1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas.		
				XAB1.4.4. Reconece os motivos polos que un/una xogador/a sacrifica unha peza.		
Presencial	*b *f	*B1.8.* Enroque: curto e longo. Condicións para o enroque	*B1.5.* Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso	*XAB1.5.1.* Reconece os tipos de enroque.	CMCCT	
				XAB1.5.2. Aplica correctamente o enroque ao longo dunha partida.	CMCCT CAA	
				XAB1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque.		
Semi Presencial	Coa mesma programación Presencial e principal hai que adaptar os contidos. Na clase presencial prevista pois explicación dos contidos para aplicalos nesa mesma clase (ó final da mesma) e continuación das prácticas de exercicios nos seguintes días de conexión telemática por Classroom e Edixgal. Partidas de Xadrez por via on line					
Telemático	Sen clase presencial de ningún tipo só por vía telemática. Pois coma se fose semipresencial pero pola pantalla do portátil. Explicacións por videoconferencia e os exercicios por Classroom ou Edixgal. Partidas de Xadrez por vía on line.					

Prof: X. Antón López Vázquez

Xadrez

Curso 2020-21

1º/2º CURSO DA ESO PROGRAMACIÓN DE AULA						
BLOQUE 2	**OBXECTIVOS**	**CONTIDOS**	**CRITERIOS DE AVALIACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**	**COMPETENCIAS CLAVE**	**TEMPORALIZACIÓN**
O XOGO EN ACCIÓN	*b *f *g	*B2.1.* Concepto de xaque. Defensa e tipos. B2.2. Xaque mate. Mates famosos. *B2.3.* Combinacións de xaque mate: con dama, con torre, con alfil, con cabalo e con peón. *B2.4.* Xaque mate nunha, duas ou tres xogadas con diferentes pezas.	*B2.1.* Coñecer e utilizar o xaque, o xaque mate e os mates máis famosos en xogadas con diferentes pezas e coas distintas combinacións	*XAB2.1.1.* Realiza xaques como estratexia de ataque nunha partida.	CMCCT CAA	Segundo Trimestre Inverno 2020
				XAB2.1.2. Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis convinte en cada caso.		
				XAB2.1.3. Reproduce nun taboleiro os mates máis famosos	CMCCT	
				XAB2.1.4. Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario	CMCCT	
				XAB2.1.5. Resolve e formula casos practicos de xaque mate nunha, duas ou tres xogadas.	CAA	
	*b *f *g	*B2.5.* Táboas: tipos.	*B2.2.* Identificar e reproducir casos de táboas.	*XAB2.2.1.* Distingue todos os casos de táboas	CMCCT	
				XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada	CMCCT CAA	
	*b *f *g	*B2.6.* Notación das xogadas: alxebraica e descritiva (clásica).	*B2.3.* Anotar correctamente os movementos dunha partida.	*XAB2.3.1.* Anota correctamente os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida.	CMCCT	**RECURSOS MATERIAL**
				XAB2.3.2. Establece equivalencias entre a anotación alxebraica en xadrez coa representacion de puntos no plano nos eixes cartesianos	CMCCT CAA	Libreta de clase Ordenador Exercicios de ampliación Traballos extra Plástica Torneos
				XAB2.3.3. Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxebraicas.	CMCCT	
	*b *f *g	*B2.7.* Combinacións: dobre ameaza, cravada, descuberta a rayos X	*B2. 4.* Identificar e utilizar con correccion os tipos de combinacións.	*XAB2.4.1.* Distingue as fases dunha combinación: formulación, analise e combinación	CMCCT	
				XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X.		
				XAB2.4.3. Realiza os dous tipos de descubertas.		
				XAB2.4.4. Reproduce e formula posicións no taboleiro de xadrez de todos os casos de combinación	CMCCT CAA	
Presencial	*b *f *g	*B2.8.* Intercambios: presión-defensa, intercambios de pezas, simplificación e contraataque	*B2. 5.* Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida.	*XAB2.5.1.* Aplica intercambios eficaces ao longo da partida.	CMCCT CAA	
				XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entrase no final de xogo.		
				XAB2.5.3. Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas		
	O bloque "O xogo en accion" dedícase a afondar na adquisición de coñecementos técnicos e tácticos para ir mellorando no xogo					
Semi Presencial	Coa mesma programación Presencial e principal hai que adaptar os contidos. Na clase presencial prevista pois explicación dos contidos para aplicalos nesa mesma clase (ó final da mesma) e continuación das prácticas de exercicios nos seguintes días de conexión telemática por Classroom e Edixgal. Partidas de Xadrez por via on line					
Telemático	Sen clase presencial de ningún tipo só por vía telemática. Pois coma se fose semipresencial pero pola pantalla do portátil. Explicacións por videoconferencia e os exercicios por Classroom ou Edixgal. Partidas de Xadrez por vía on line.					

Prof: X. Antón López Vázquez

Xadrez

Curso 2020-21

1º/2º CURSO DA ESO PROGRAMACIÓN DE AULA						
BLOQUE 2	**OBXECTIVOS**	**CONTIDOS**	**CRITERIOS DE AVALIACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**	**COMPETENCIAS CLAVE**	**TEMPORALIZACIÓN**
XOGO EN ACCIÓN	*b *f *g	B2.9.Introdución aos principios da apertura. Erros na apertura	B2.6. Aplicar as distintas aperturas	XAB2.6.1. Coñece como se domina o centro na apertura	CMCCT CAA	Segundo Trimestre Inverno 2020
				XAB2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves		
				XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante		
	*b *g	B2.10. Final. Fonais de rei e peons. Finais con pezas.	B2.7. Resolver eficazmente os distintos finais que se poidan presentar ao longo dunha partida.	XAB2.7.1. 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.	CMCCT CAA	
BLOQUE 3	**OBXECTIVOS**	**CONTIDOS**	**CRITERIOS DE AVALIACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**	**COMPETENCIAS CLAVE**	**TEMPORALIZACIÓN**
Transversalidade no xadrez	*a *b *c *e *f *g *h *i *ñ	B3-1 Historia do xadrez- Lenda de Sissa. B3.2. Campions e campioas do mundo.	B3.1 Recoñecer e explicar os feitos históricos máis salientables da historia do xedrez.	XAB3.1.1 Utiliza o concepto de sucesión numérica na lenda de Sissa	CMCCT CCEC	Terceiro Trimestre Primavera 2021
				XAB3.1.2 Traballa de xeito cooperativo sobre a evolución do xadrez e das suas pezas en diferentes países, utilizando as TIC	CCL CAA CCEC	
				XAB3.1.3 Coñece os/as mellores xogadores/as de xadrez e analiza o papel das mulleres neste xogo	CCL CSC CCEC	
	*a *b *c *e *f *g *h *i	B3.3. Xadrez e ferramentas das TIC (aplicacions de teléfono móbil, programas informáticos de xadrez,espazos virtuais de almacenamento de información, aplicacións de animación estilo flash,scratch, etc)	B3.2. Utilizar as TIC para mellorar a práctica no xadrez.	XAB3.2.1.Coñece e manexa programas e aplicacións de teléfono mobil relacionados co xadrez	CMCCT CD CAA	**RECURSOS MATERIAL**
				XAB3.2.2. 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.	CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE	Libreta de clase Ordenador Exercicios de ampliación Traballos extra Plástica Torneos
				XAB3.2.3. 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 paises	CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE	
Presencial	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.					
Semi Presencial	Coa mesma programación Presencial e principal hai que adaptar os contidos. Na clase presencial prevista pois explicación dos contidos para aplicalos nesa mesma clase (ó final da mesma) e continuación das prácticas de exercicios nos seguintes días de conexión telemática por Classroom e Edixgal. Partidas de Xadrez por via on line					
Telemático	Sen clase presencial de ningún tipo só por vía telemática. Pois coma se fose semipresencial pero pola pantalla do portátil. Explicacións por videoconferencia e os exercicios por Classroom ou Edixgal. Partidas de Xadrez por vía on line.					

Prof: X. Antón López Vázquez

Xadrez

Curso 2020-21

1º/2º CURSO DA ESO PROGRAMACIÓN DE AULA						
BLOQUE 3	**OBXECTIVOS**	**CONTIDOS**	**CRITERIOS DE AVALIACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**	**COMPETENCIAS CLAVE**	**TEMPORALIZACIÓN**
Transversalidade no xadrez	*b *f *g *h	*B3.4*. Xadrez e matemáticas.	*B3.3*. Aplicar as matemáticas para facilitar a comprensión do xadrez	*XAB3.3.1*. Desenvolve estratexias de cálculo mental para realizar operacións cos distintos tipos de números e porcentaxes a traves do xadrez.	CMCCT	Terceiro Trimestre Primavera 2021
				XAB3.3.2. Formula e resolve problemas e cuestións xeométricas sinxelas (paralelismo,ángulos, perpendicularidade, polígonos, simetrias, perímetros, superficies,etc.) nas que se traballen conceptos do xadrez.	CMCCT	
				XAB3.3.3. Interpreta e analiza gráficas elementaís nun contexto de xadrez.	CAA	
				XAB3.3.4. Representa datos de xadrez en gráficas e calcula a media, a mediana e a frecuencias absolutas e relativas, co fin de extraer conclusións	CMCCT CAA CSIEE	
				XAB3.3.5. Calcula probabilidades sinxelas de sucesos ligados a experimentos de xadrez	CMCCT	
				XAB3.3.6. Elabora cuestionarios sobre contidos que relacionen as matemáticas co xadrez e avalíaos con corrección e precisión.	CCL CMCCT CAA CSIEE	**RECURSOS MATERIAL**
	*b *f *g *h *n	*B3.5*. Pasatempos con xadrez: sudokus de xadrez, salto do cabalo, lanzarraios (co movemento da torre) *B3.6*. O xadrez na literatura, na música e no cine *B3.7*. O xadrez nos medios de comunicación.	*B3.4*. Utilizar recursos doutras disciplinas que se relacionen coa cultura do xadrez.	*XAB3.4.1*. Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia.	CCL CMCCT CAA	Libreta de clase Ordenador Exercicios de ampliación Traballos extra Plástica Torneos
				XAB3.4.2. Comprende textos de diferentes xéneros literarios que fagan referencia a tematica do xadrez.	CCL	
				XAB3.4.3. Crea e redacta versos emparellados sobre tematica do xadrez seguindo modelos establecidos.	CCL CAA	
				XAB3.4.4. Resume e analiza de xeito critico a representación do xadrez no cine.	CCL CAA CSIEE	
Presencial				*XAB3.4. 5*. Procura información de actualidade sobre o xadrez e analizaa dun xeito critico.	CCL CAA CSC CSIEE	
Semi Presencial	Coa mesma programación Presencial e principal hai que adaptar os contidos. Na clase presencial prevista pois explicación dos contidos para aplicalos nesa mesma clase (ó final da mesma) e continuación das prácticas de exercicios nos seguintes días de conexión telemática por Classroom e Edixgal. Partidas de Xadrez por via on line					
Telemático	Sen clase presencial de ningún tipo só por vía telemática. Pois coma se fose semipresencial pero pola pantalla do portátil. Explicacións por videoconferencia e os exercicios por Classroom ou Edixgal. Partidas de Xadrez por vía on line.					