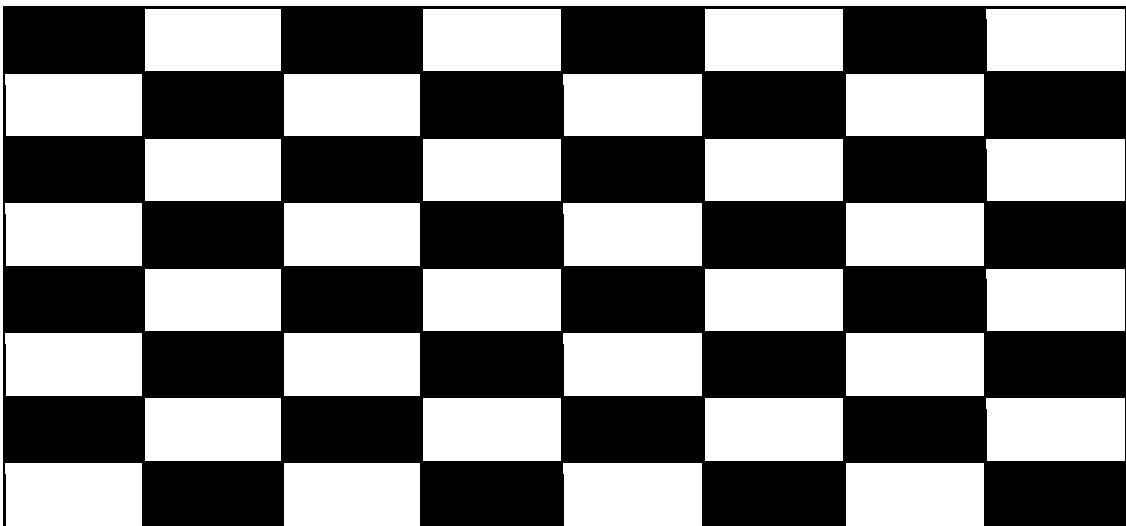


PROGRAMACIÓN DE



XADREZ (2º ESO)

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	páx. 4
2. ESTUDIO PREVIO	páx. 5
2.1. Introducción	
2.2. Características do centro	
2.3. Características do alumnado	
2.3. O departamento	
2.4. Instalación e material	
3. OBXECTIVOS	páx. 11
3.1. Obxectivos Xerais de Etapa	
3.2. Obxectivos Xerais de Materia	
4. BLOQUES DE CONTIDOS	páx. 14
4.1. Xustificación dos Contidos	
4.2. Bloques de Contidos para 2º ESO	
4.3. Temporalización de contidos	
5. CONTRIBUCIÓN DO XEDREZ ÁS COMPETENCIAS CLAVE	páx. 22
6. AVALIACIÓN	páx. 23
7. METODOLOXÍA	páx. 26
8. MATERIAIS CURRICULARES	páx. 28
9. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE	páx. 28
10. ADAPTACIÓNS CURRICULARES	páx. 29
11. EDUCACIÓN EN VALORES E INTERDISCIPLINARIDADE	páx. 32

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES	páx. 32
13. EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	páx. 33
14. ELEMENTOS CURRICULARES	páx. 34

1.- INTRODUCCIÓN

A práctica do xogo do xadrez non é un fenómeno recente e aparece ao longo da historia desde tempos inmemoriais ligada ás clases privilexiadas, tal e como sucedía coa cultura en xeral.

Actualmente, a nosa sociedade reclama a formación integral dos alumnos como cidadáns libres e responsables, críticos coa realidade e coa contorna. O xadrez achega unha serie de calidades que transcenden ao seu simple práctica e que contribúe á devandita formación; ademais, o propio xogo experimentou un cambio non só desde o punto de vista das súas regras básicas, senón que tamén afectou aos seus practicantes. Coñecido é o feito de que os xogadores máis preparados aparecen ao longo da historia motivados polos seus pais desde a infancia, para superar carencias físicas ou de carácter, convencidos de que este nobre xogo curtiría a súa personalidade e amornaría o seu espírito. Pero, na actualidade, os xadrecistas son persoas que non se diferencian dos demais especialmente; é máis, os expertos áchanse comunmente entre os mozos.

Os contidos das distintas áreas son utilizados nesta materia optativa para presentar o xadrez ao alumnado dunha maneira motivadora. A utilización dun método científico é unha tarefa xeneralizada na práctica do xadrez: partir dunhas regras básicas que nos permitan profundar na observación da realidade, a procura de regularidades, a emisión de hipótese e o seu contraste en distintas situacións. Tal aspecto conectaría coas diferentes áreas supoñendo un reforzo para a práctica docente. Da área de Matemáticas inclúese o tratamento numérico do cálculo e a resolución de problemas. O uso dos computadores no xadrez é unha ferramenta común, establecéndose unha relación obvia coa Informática. A reflexión como elemento básico na toma de decisións xorde de forma natural na práctica do xadrez: o exercicio da lóxica para interpretar situacións e a dialéctica que se establece co contrario para interpretar situacións e plans de xogo contribúen ao autoconocimiento. Desde os primeiros momentos, o practicante do xadrez descobre a necesidade da vontade, a perseveranza, a autoestima e a valoración do contrario para progresar no xogo. Non é difícil atopar paralelismos coa vida cotiá deste «xogo de deuses», como dicía Benavente, «que permite manexar un pequeno mundo de figuras, que talvez só sexa o reflexo do que

sucede no mundo, no que uns seres superiores xogan connosco da mesma maneira que o facemos no xadrez coas súas figuras».

A materia optativa Xadrez na Educación Secundaria Obrigatoria pode responder as diferenzas crecentes de intereses, motivacións, ritmos e formas de aprendizaxe, actitudes e aptitudes do alumnado, consecuencia lóxica do desenvolvemento persoal e social. Deste xeito, o xadrez atendería á diversidade individual do alumnado. Doutra banda, pode facilitar a súa orientación nunha etapa na que deberá tomar importantes decisións sobre o seu futuro, a través da elección de campos profesionais, académicos ou culturais novos. Ademais, pode actuar corresponsabilizando ao alumnado da súa propia educación capacitándoo para a toma de decisións.

Esta materia optativa pode contribuír a desenvolver varios obxectivos da etapa tales como o obxectivo b) Interpretar e producir con propiedade, autonomía e creatividade mensaxes que utilicen códigos artísticos, científicos e técnicos, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación e reflexionar sobre os procesos implicados no seu uso; o obxectivo c) Obter e seleccionar información utilizando as fontes nas que habitualmente se atopa dispoñible, tratala de forma autónoma e crítica, cunha finalidade previamente establecida, e transmitila aos demais de maneira organizada e intelixible; o obxectivo d) Elaborar estratexias de identificación e resolución de problemas nos diversos campos do coñecemento e a experiencia, mediante procedementos intuitivos e de razoamento lóxico, contrastando as e reflexionando sobre o proceso seguido; o obxectivo e) Formarse unha auto imaxe axustada das súas características e posibilidades, e desenvolver actividades de forma autónoma e equilibrada, valorando o esforzo e a superación das dificultades; o obxectivo f) Relacionarse con outras persoas e participar en actividades de grupo con actitudes solidarias e tolerantes, superando inhibicións e prexuízos, recoñecendo e valorando críticamente as diferenzas de tipo social e rexeitando calquera discriminación baseada nas diferenzas de raza, sexo, clase social, crenzas e outras características individuais ou sociais; e o obxectivo j) Coñecer e valorar o desenvolvemento científico e tecnolóxico, as súas aplicacións e incidencia no seu medio físico e social.

2.- ESTUDIO PREVIO

2.1. INTRODUCCIÓN

O Centro no que se vai levar a cabo esta programación é o CPI de Xanceda, o cal se atopa no concello de Mesía, situado na cunca do río Tambre e pertence á comarca de Ordes na provincia de A Coruña.

Conta cunha superficie de 106,80 km², dividida en 12 parroquias, 11 dentro do termo municipal e unha, Bruma, situada fóra del.

Esta zona ao igual que toda a comarca conta con abundantes precipitacións e néboas. As temperaturas son suaves no verán e frías no inverno, con abundantes xeadas e incluso nevadas.

O concello de Mesía conta cunha poboación de 3.100 habitantes segundo o último censo.

O núcleo máis poboado de todo o Concello é Visantoña. O centro administrativo é Xanceda.

Predomina o sector primario, cunha pequena parte da poboación empregada no sector secundario e terciario.

A presenza do sector industrial está relacionada co aproveitamento do solo. A existencia de terreos arxilosos provoca o xurdimento de varias telleiras, funcionando na actualidade dúas recentemente remodeladas e cunha elevada produción.

O sector terciario non ten relevancia, sendo cubertos os servizos polos núcleos urbanos de Curtis e Ordes.

A casa do Concello está situada no “Campo das Mentiras”, na parroquia de Xanceda. É a institución encargada do mantemento do Centro.

O Concello conta con Biblioteca Municipal na Casa da Cultura, a través da que se realizan cursos de animación á lectura, informática, teatro, etc. e ten contacto permanente co centro para a realización de actividades.

2.2. CARACTERÍSTICAS DO CENTRO

Está situado na parroquia de Xanceda, no concello de Mesía. É un C.P.I. (Centro Público Integrado), que acolle alumnos/as pertencentes aos Concellos de Mesía (na maioría) e Frades, desde Educación Infantil de 3 anos ata 4º de ESO. Ademais incorpóranse os alumnos/as das escolas unitarias de Olas, Mesía, e Visantoña.

Os seus habitantes son galego falantes case na súa totalidade. Os alumnos/as deste Centro xeralmente optan por continuar estudos en Ordes ou en Curtis, e incluso en centros de A Coruña.

É un centro de 11 unidades, que corresponden a:

- 1 unidade de Educación Infantil.

- 6 unidades de Educación Primaria.
- 4 unidades de Educación Secundaria.

O material co que se conta para o desenvolvemento das clases é de 12 taboleiros coas súas correspondentes pezas, e de un ordenador por alumno.

2.3. CARACTERÍSTICAS DO ALUMNADO

En canto ó alumnado destinatario desta programación hai que ter en conta a diversidade dos alumnos, podendo presentar nalgún momento ritmos diferentes. Realizaremos, deste modo, apoios puntuais modificando as actividades (ampliándoas ou simplificándoas), ou facendo traballos individuais que lles faga sentir que avanza da mesma forma que os demais compañeiros.

A súa lingua materna e a que falan de maneira cotiá é o galego.

Para unha correcta secuenciación dos obxectivos, concreción dos contidos, concreción dos criterios de avaliación e concreción dos estándares de aprendizaxe teremos en conta o estudo do desenvolvemento evolutivo e das características dos alumnos/as ós que van dirixidos, neste caso concreto do alumnado de Educación Secundaria Obligatoria, con idades que abranguen entre os 13 e os 14 anos. Neste período prodúcese unha transición fisiolóxica e psicolóxica dende a infancia á idade madura, supón un gradual proceso de medre e desenvolvemento no que as características do neno son reemplazadas polas do adulto.

2.3.1. Características psicolóxicas

Neste estadio do ciclo vital que comeza na pubertade e conclúe cando o individuo acada a idade madura, prodúcese unha serie de cambios:

- Desenvolvemento físico: Hai dous cambios fisiolóxicos significativos ó principio da adolescencia: "o estirón" e a pubertade ou maduración sexual.
- Desenvolvemento cognoscitivo: Sobre os 12 anos o neno accede ó pensamento formal, é dicir, pasa do pensamento empírico-inductivo ó pensamento hipotético-deductivo ou formal, que é o derradeiro estadio do desenvolvemento

cognoscitivo. A aparición da intelixencia abstracta marca o paso do adolescente o mundo dos adultos.

- Desenvolvemento da personalidade: A adolescencia no só é un período de preparación para a vida adulta senón tamén é un momento de recapitulación da pasada infancia, de toda a experiencia acumulada e agora posta en orde.

Prodúcese pois:

- Reelaboración da imaxe corporal.
- Búsqueda da súa propia identidade.
- Desenvolvemento sexual.

- Nas relacións sociais hai unha emancipación da familia e desexos de independencia. O grupo asume unha importancia e unha influencia moi grande, aínda que ésta varía dun adolescente a outro, e en termos xerais, é proporcional ó deterioro das relacións entre o rapaz e os adultos (pais principalmente). Crisis de valores, a súa capacidade cognoscitiva permíttelle reflexionar sobre él mesmo, os demais, os acontecementos, e dáse conta de que os valores non son universais senón propios e individuais; busca os seus propios valores persoais, afirma ter a súa propia norma ética.

- Desenvolvemento moral que consiste na evolución dende unha moral heterónoma, onde as normas son impostas pola presión dos adultos, ata unha moral autónoma, onde as normas emerxen das relacións de reciprocidade e cooperación.

2.3.2 O que o xadrez pode ofrecer :

A práctica do xogo do xadrez non é un fenómeno recente e aparece ao longo da historia desde tempos inmemoriais ligada ás clases privilexiadas, tal e como sucedía coa cultura en xeral.

Actualmente, a nosa sociedade reclama a **formación integral** dos alumnos como cidadáns libres e responsables, críticos coa realidade e coa contorna. O xadrez achega unha serie de calidades que transcenden ao seu simple práctica e que contribúe á devandita formación; ademais, o propio xogo experimentou un cambio non só desde o punto de vista das súas regras básicas, senón que tamén afectou aos seus practicantes. Coñecido é o feito de que os xogadores máis preparados aparecen ao longo da historia motivados

polos seus pais desde a infancia, para superar carencias físicas ou de carácter, convencidos de que este nobre xogo curtiría a súa personalidade e amornaría o seu espírito. Pero, na actualidade, os xadrecistas son persoas que non se diferencian dos demais especialmente; é máis, os expertos áchanse comunmente entre os mozos.

Os contidos das distintas áreas son utilizados nesta materia optativa para presentar o xadrez ao alumnado dunha maneira motivadora. A utilización dun método científico é unha tarefa xeneralizada na práctica do xadrez: partir dunhas regras básicas que nos permitan profundar na observación da realidade, a procura de regularidades, a emisión de hipótese e o seu contraste en distintas situacións. Tal aspecto conectaría coas diferentes áreas supoñendo un reforzo para a práctica docente. Da área de Matemáticas inclúese o tratamento numérico do cálculo e a resolución de problemas. O uso dos computadores no xadrez é unha ferramenta común, establecéndose unha relación obvia coa Informática. A reflexión como elemento básico na toma de decisións xorde de forma natural na práctica do xadrez: o exercicio da lóxica para interpretar situacións e a dialéctica que se establece co contrario para interpretar situacións e plans de xogo contribúen ao autoconocimiento. Desde os primeiros momentos, o practicante do xadrez descobre a necesidade da vontade, a perseveranza, a autoestima e a valoración do contrario para progresar no xogo. Non é difícil atopar paralelismos coa vida cotiá deste «xogo de deuses», como dicía Benavente, «que permite manexar un pequeno mundo de figuras, que talvez só sexa o reflexo do que sucede no mundo, no que uns seres superiores xogan connosco da mesma maneira que o facemos no xadrez coas súas figuras».

A materia optativa Xadrez na Educación Secundaria Obrigatoria pode responder as diferenzas crecentes de intereses, motivacións, ritmos e formas de aprendizaxe, actitudes e aptitudes do alumnado, consecuencia lóxica do desenvolvemento persoal e social. Deste xeito, o xadrez atendería á diversidade individual do alumnado. Doutra banda, pode facilitar a súa orientación nunha etapa na que deberá tomar importantes decisións sobre o seu futuro, a través da elección de campos profesionais, académicos ou culturais novos. Ademais, pode actuar corresponsabilizando ao alumnado da súa propia educación capacitándoo para a toma de decisións.

Esta materia optativa pode contribuír a desenvolver varios obxectivos da etapa tales como:

- b) Interpretar e producir con propiedade, autonomía e creatividade mensaxes que utilicen códigos artísticos, científicos e técnicos, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación e reflexionar sobre os procesos implicados no seu uso.
- c) Obter e seleccionar información utilizando as fontes nas que habitualmente se atopa dispoñible, tratala de forma autónoma e crítica, cunha finalidade previamente establecida, e transmitila aos demais de maneira organizada e intelixible.
- d) Elaborar estratexias de identificación e resolución de problemas nos diversos campos do coñecemento e a experiencia, mediante procedementos intuitivos e de razoamento lóxico, contrastando as e reflexionando sobre o proceso seguido.
- e) Formarse unha auto imaxe axustada das súas características e posibilidades, e desenvolver actividades de forma autónoma e equilibrada, valorando o esforzo e a superación das dificultades;
- f) Relacionarse con outras persoas e participar en actividades de grupo con actitudes solidarias e tolerantes, superando inhibicións e prexuizos, recoñecendo e valorando críticamente as diferenzas de tipo social e rexeitando calquera discriminación baseada nas diferenzas de raza, sexo, clase social, crenzas e outras características individuais ou sociais;
- j) Coñecer e valorar o desenvolvemento científico e tecnolóxico, as súas aplicacións e incidencia no seu medio físico e social.

2.4. O DEPARTAMENTO

O Departamento de Educación Física é unipersoal, e asume o ensino da Materia optativa do Xadrez para 2º da E.S.O. que será impartida con una carga horaria de una sesión a semana.

2.5. INSTALACIÓNS E MATERIAL

O desenvolvemento das clases terá lugar na aula de desdobre 2 onde contamos con unha mesa e dúas cadeiras para cada dous alumn@s.

O material do que se dispón é o seguinte:

- 12 taboleiros coas súas correspondentes pezas.

- Un ordenador por cada alumn@.
- Un proxector na aula.
- Unha pizarra.

3.- OBXECTIVOS

3.1. OBXECTIVOS XERAIS DE ETAPA

- 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.
- Ler textos sinxelos ou obras literarias relativos á materia e expresar oralmente conclusións tanto en lingua galega como en castelán.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.
- Fomentar no uso das TICs a utilización do idioma estranxeiro para a obtención de información relativa á materia.
- j) 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.
- k) 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.
- l) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- m) 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.

3.2. OBXECTIVOS XERAIS DA MATERIA

1. Aplicar e desenvolver a percepción e estruturación espacial mediante a análise dos movementos das pezas e das ideas xeométricas que facilitan a comprensión posicional.
2. Interpretar e utilizar adecuadamente os distintos tipos de mensaxes propias da linguaxe ajedrecístico, valorando ademais a importancia do uso de códigos de comprensión internacional.
3. Elaborar e desenvolver estratexias persoais de concentración, tentando melloralas tanto en duración como en intensidade.
4. Establecer conxecturas, valorando futuras posicións das pezas e tomando decisións sobre a situación presente.
5. Valorar e potenciar a creatividade e o razoamento lóxico como estratexias fundamentais na resolución de problemas.
6. Utilizar procedementos adecuados para obter información, selecciónala e organizala para facilitar a toma de decisións.
7. Potenciar o control de emocións e impulsos, observando e analizando as consecuencias das súas decisións.
8. Coñecer e valorar as súas propias habilidades e aptitudes para solucionar tarefas novas e mellorar o seu nivel de coñecemento en calquera disciplina.
9. Tomar conciencia da importancia de situarse no punto de vista do outro por ter que considerar os posibles movementos do adversario.
10. Relacionarse cos demais, respectando regras e quendas de acción, valorándoos como rivais e compañeiros e colaborando con eles na procura de solucións.

4.- BLOQUES DE CONTIDOS

4.1. XUSTIFICACIÓN DOS CONTIDOS

Os bloques de contidos que se presentan a continuación non deben ser tratados exhaustivamente nin estruturados exactamente como aquí aparecen. A razón de que sexan

tan amplos é permitir a súa fácil adaptación ao grupo de alumnos co que nos atopemos en cada curso concreto, do seu nivel de coñecemento do xogo e dos seus intereses particulares. Isto mesmo debe ser o determinante á hora de concretar en que orde introdúcense os contidos. Resulta máis pedagóxico ir intercalando aspectos de distintas fases da partida conforme se avanza no coñecemento ajedrecístico.

En calquera caso, cando se aborden os contidos non se debe esquecer que o sentido desta materia optativa é que os alumnos e alumnas cheguen a alcanzar os obxectivos anteriormente expostos e non que saiban xogar moi ben ao xadrez.

Tampouco se debe esquecer isto no momento da avaliación, entendendo esta como referida o funcionamento do proceso de ensino-aprendizaxe na súa globalidad.

4.2. BLOQUES DE CONTIDOS PARA 2º ESO.

1. FUNDAMENTOS DO XADREZ
2. O XOGO EN ACCIÓN
3. TRANSVERSALIDADE NO XEDREZ

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.

Os tres grandes bloques de contidos concretizámoslos nas seguintes cinco unidades didácticas a impartir oa longo do curso.

U.D.1: NOCIÓNS BÁSICAS:

CONCEPTOS

- A. O taboleiro. A posición inicial.
- B. As Linguaxes do Xadrez
- C. As pezas.
 1. O movemento e as súas peculiaridades.
 2. O valor das pezas.

- 3. A Captura.
- D. O Xaque.
- E. O Xaque mate.
- F. O Rey Afogado.
- G. Xogadas especiais.
 - 1. O enroque.
 - 2. A captura ao paso.
 - 3. A coroación do Peón.
- H. Regras xerais para xogar unha partida.

PROCEDEMENTOS

- Utilización adecuada de cada unha das pezas coa súa representación no espazo, a súa situación e movementos e a súa anotación, construíndo a súa aprendizaxe de forma autónoma.
- Interpretación e utilización correcta dos códigos asociados á linguaxe ajedrecístico, así como do vocabulario específico do xadrez.
- Utilización da notación algebraica para a correcta descrición escrita dunha partida de xadrez.
- Identificación das fases da partida.
- Reprodución de partidas coa notación algebraica.
- Execución de mates elementais nunha xogada.

ACTITUDES

- Respecto polos regulamentos, leis da competición e normas de comportamento correcto ante o adversario.
- Valoración e respecto do silencio como fonte de concentración e elemento imprescindible dunha partida de xadrez.
- Interese polo desenvolvemento dun comportamento correcto ante a vitoria ou a derrota, aceptando deportivamente o resultado das partidas e compartindo con satisfacción e compañeirismo os

triumfos e fracasos.

- Interese e gusto polo traballo ben executado e pola presentación ordenada, limpa e clara das

actividades realizadas en clase.

- Interese e curiosidade polo mundo ajedrecístico.

- Valoración da importancia do método para progresar no xadrez.

- Interese por desenvolver a sensibilidade e sentido estético cara ao xadrez.

U.D. 2: A APERTURA:

CONCEPTOS

A. Conceptos básicos: o espazo, o desenvolvemento e o tempo.

B. Consellos prácticos.

C. Algúns exemplos.

D. A Trampa na Apertura: As Celadas

E. Partidas Curtas.

PROCEDEMENTOS

- Descrición dos principios básicos que rexen a fase da Apertura.

- Aplicación do cálculo en variantes sinxelas.

- Elaboración da árbore de variantes.

- Clasificación das aperturas.

- Procura de información en libros de aperturas, enciclopedias e informadores axedrecísticos.

- Planificación e análise de partidas de xadrez en grupo para a selección da apertura adecuada

nos enfrontamentos axedrecísticos.

- Utilización dos distintos parámetros para valorar unha posición na Apertura.

- Elaboración de plans de xogo segundo os factores situáalles que predominan nunha posición.

- Planificación, realización e avaliación de exposicións orais e escritas de xuízos situáalles.

ACTITUDES

- Valoración do resultado de utilizar a apertura adecuada en cada circunstancia para o bo logro dos fins propostos.
- Toma de conciencia das nosas preferencias por unha apertura determinada.
- Gozar do proceso de razoamento e do exercicio mental ao longo da práctica do xogo.
- Valoración da necesidade da estratexia para levar os plans a bo termo prevendo as vantaxes e inconvenientes das decisións tomadas.
- Aprecio da importancia de pensadores anteriores que achegaron conceptos revolucionarios no seu tempo e que constitúen as bases da estratexia para seguir nesta fase do xogo.

U.D. 3: O XOGO

CONCEPTOS

A. Táctica:

1. Mates clásicos: O mate na oitava fila. O bico da morte. O mate da coz. O Rei no centro. A Batería. A gran diagonal do Alfil
2. O Ataque á Descuberta.
3. O ataque dobre: O Bifocal, o Garfo, os Calzóns
4. A cravada.

B. Estratexia.

1. Ataques ao Rei:
 - a) O Rei no Centro.
 - b) Enroques opostos.
 - c) Enroques no mesmo lado.
2. Valoración da posición. A elección dun plan.

C. Partidas.

COÑECEMENTOS

a) Táctica:

i) Mates clásicos:

O mate na oitava fila. O bico da morte. O mate da coz. O Rei no

centro. A Batería. A gran diagonal do Alfil

ii) Ganancia de Material:

A Enfilada, A Descuberta, A Pinza, a Cravada. A Desviación, A atracción, A Intercepción.

iii) A Defensa:

A Peza Atacada, a Ameaza Táctica, A Posición Desesperada, O

Reí

b) Estratexia.

i) Ataques ao Rei:

(1) O Rei no Centro.

(2) Enroques opostos.

(3) Enroques no mesmo lado.

ii) Valoración da posición. A elección dun plan.

c) Partidas.

PROCEDEMENTOS

- Descrición dos principios xerais que rexen a fase do medio xogo.
- Planificación anticipada das respostas a posibles situacións.
- Identificación dos factores determinantes nas distintas posicións.
- Realización de exercicios tácticos no taboleiro.
- Identificación da crise da partida.
- Localización dos distintos temas tácticos e estratéxicos en partidas.
- Resolución de problemas e clasificación dos mesmos segundo temas tácticos.
- Utilización dos distintos parámetros para valorar unha posición no Medio Xogo.
- Elaboración de plans de xogo segundo os factores posicionales que predominan nunha posición.
- Planificación, realización e avaliación de exposicións orais e escritas de xuízos situáíles.

ACTITUDES

- Valoración da importancia da reflexión para prever as consecuencias dos nosos actos, desenvolvendo un xuízo crítico fronte ás distintas situacións.

- Aprecio de que unha vez concibidos os plans, estes son levados a cabo mediante operacións e métodos tácticos.
- Curiosidade por manter a atención e a concentración, mediante o uso dun proceso reflexivo previo aos distintos movementos.
- Curiosidade por coñecer a gran variedade de posibilidades que ofrece o xogo.

U.D. 4: FINAIS DE PARTIDA.

CONCEPTOS

- A. Ideas xerais.
- B. Mates Básicos. Mate coa dama. Mate coas dúas torres, Mate cunha torre. Mate cos dous alfiles.
- C. Finais sinxelos de peóns.
- D. Partidas

PROCEDEMENTOS

- Utilización de forma coordinada de todas as pezas para a realización do xaque mate.
- Análise e resolución de finais elementais identificando os factores que inflúen neles.
- Cálculo de variantes sinxelas utilizando a árbore de variantes.
- Cálculo e avaliación da posición para a interpretación, descrición e predición de situacións futuras e para a toma de decisións sobre as mesmas.

ACTITUDES

- Valoración das grandes doses de paciencia, de continuidade e de método necesarias para progresar na concepción do xogo.
- Aprecio da utilidade da análise de situacións sinxelas nos finais de partida, para posteriormente abordar situacións máis complexas.
- Flexibilidade, tolerancia e respecto polas ideas dos demais na realización de experiencias en equipos de traballo.

- Interese por expresar de forma razoada contestacións, conclusións e solucións de problemas.
- Valoración do uso das técnicas de respiración e relaxación para o aumento do control emocional e a impulsividade, eliminando accións irreflexivas.

U.D. 5: XADREZ E CULTURA.

CONCEPTOS

- A. O Xadrez na Historia.
- B. O Xadrez nas Matemáticas
- C. O Xadrez na Publicidade.
- D. O Xadrez na Literatura
- E. O Xadrez na arte.
- F. O Xadrez na Informática e na internet.

PROCEDEMENTOS

- Elaboración de estratexias persoais para a resolución de problemas.
- Selección e comentario de contidos propios do xadrez a través da lectura de textos e novelas e a visión de curtametraxes e películas co mundo do xadrez de fondo.
- Aprecio da beleza das lendas e historias sobre o xadrez.
- Utilización dos medios de comunicación para ter unha información actualizada de torneos, partidas dos mestres, etc.

ACTITUDES

- Aprecio da importancia da preparación física e psíquica na práctica competitiva do xadrez.
- Toma de conciencia do decisiva que é a concentración na análise de situacións.
- Valoración da audacia como elemento necesario para a realización das ideas propias.
- Aprecio do estudo do xadrez na educación da facultade de pensar en por si.
- Curiosidade e gusto por reproducir partidas seleccionadas da práctica dos grandes mestres.

- Valoración das biografías dos mestres de xadrez, así como de películas e textos literarios do mundo ajedrecístico.
- Interese por descubrir a influencia do xadrez no desenvolvemento da intelixencia artificial.

4.3. TEMPORALIZACIÓN DE CONTIDOS

UNIDADES	TRIMESTRES		
	1º (13 sesións)	2º (9 sesións)	3º (9 sesións)
UD 1. NOCIÓN BÁSICAS	XXXXXXXX	X	
UD 2. A APERTURA	XX	X	
UD 3. O XOGO	XX	XXX	XXXXXXXX
UD 4. FINAIS DE PARTIDA	X	XX	X
UD 5. XADREZ E CULTURA	X	X	X

5. CONTRIBUCCÓN DO XADREZ ÁS COMPETENCIAS CLAVE.

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.

6. AVALIACIÓN

Farase unha avaliación inicial para coñecer o nivel de partida de cada alumno.

A avaliación da aprendizaxe dos alumnos constitúe un proceso continuo, personalizado e integrador.

Avaliarase tanto a aprendizaxe dos alumnos como os procesos de ensino e a súa práctica docente en relación co logro dos obxectivos educativos.

Na Avaliación teranse en conta os seguintes aspectos:

- A observación do proceso de aprendizaxe da clase é un dos instrumentos máis importantes para avaliar. Pero para que sexa efectivo é necesario que se faga dun modo sistemático que permita recoller información que fundamente as conclusións do profesor.

- Deberá observarse a situación de partida do alumno, a súa evolución durante o proceso de aprendizaxe e se chegou ao máximo das súas posibilidades. É conveniente que cada un participe na súa propia avaliación, sendo consciente do que aprendeu, dos fallos que debe corrixir e dos aspectos en que debe facer máis fincapé.

- O caderno do alumno, onde deben quedar rexistradas tanto as actividades que se desenvolveron durante a clase como os traballos de profundización e investigación que o alumno realízase.

- A actitude entendida nos seguintes termos: Interese, participación, respecto ás persoas e ao medio, puntualidade e asistencia, tolerancia, asimilación das ideas do grupo, axuda aos compañeiros.

Na Avaliación teranse en contra os seguintes porcentaxes:

Procedementos:

30% da Cualificación global.

- Expresión.
- Orde: Colocar e recoller adecuadamente o taboleiro e as pezas.
- Problemas e Actividades:

A nota de Procedementos poñerase baseándose nos seguintes elementos:

- A observación do traballo que se realice durante as clases.
- O caderno do alumno, onde deben quedar rexistradas tanto as actividades que se desenvolveron durante a clase como os traballos de profundización e investigación que o alumno realizase. As follas de actividades que se lle proporcionan ao alumno deben de datarse e gardarse de forma ordenada.
- A realización de probas específicas.

Actitude:

25 % da Cualificación global.

Para cualificar a Actitude valoraranse os seguintes aspectos:

- Interese.
- Participación.
- Respecto ás Persoas.
- Coidado do material.
- Puntualidade tanto para entrar a clase como para saír.
- Asistencia.
- Axuda aos compañeiros.
- Participación en Actividades Extraescolares relacionadas coa materia.

Coñecementos:

45 % da Cualificación global.

A nota de Coñecementos poñerase baseándose nos seguintes elementos:

- A observación das Actividades e Partidas que se realicen na clase.

- A realización de probas específicas.
 - Títulos/Espazos en Branco.
 - Conceptos.
 - Verdadeiro / Falso.
 - Anotacións.
 - Realizadas: Se ou Non
 - Estratexias utilizadas.
 - Conclusións obtidas
 - Caligrafía.
 - Ortografía.
 - Oral.

NOTA ACLARATORIA

PARA SUPERAR A MATERIA HAI QUE ALCANZAR UNHA NOTA MÍNIMA DUN 4 EN CADA UN DOS APARTADOS (CONCEPTOS, PROCEDEMENTOS E ACTITUDES) E A NOTA MEDIA DOS TRES TERÁ QUE ALCANZAR UN 5.

A CONVOCATORIA DE SETEMBRO

A convocatoria de setembro constará dos seguintes apartados:

- Caderno de traballo.
- Proba escrita sobre os contidos suspensos no curso.
- Proba práctica sobre algún dos contidos suspensos do curso.

Será necesario superar cada un dos apartados para optar ao aprobado.

7. METODOLOXÍA.

A metodoloxía estará baseada no concepto da **aprendizaxe por descubrimento e da aprendizaxe significativa**. As actividades que se propoñan adaptaranse en todo momento ao nivel madurativo e cognitivo de cada alumno incluíndo aos alumnos con dificultades significativas de aprendizaxe.

O agrupamento dos alumnos será flexible dependendo do tipo de actividades:

- Individuais.
- Por parellas.

- Grupos reducidos.
- Toda a clase (gran grupo).

Propoñeranse exercicios e xogos que se farán de catro formas:

- En fichas con diagramas.
- No Taboleiro Mural.
- No Taboleiro Normal de mesa.
- No Computador.

O desenvolvemento das clases será basicamente o seguinte:

As actividades propóñense de forma individual. A medida que van avanzando e profundando nela, os alumnos, van comentando e comparando en pequenos grupos os resultados que van obtendo. Finalmente faise unha posta en común de todas as conclusións que obtiveron. As actividades dispoñeranse para que o alumno vaia descubrindo por se mesmo os distintos conceptos e procesos. Só ocasionalmente recórrese á tradicional lección maxistral para explicar algunhas regras e conceptos do xogo do Xadrez.

As actividades presentarán unha dificultade gradual; comezando con cuestións moi sinxelas ao alcance de todo o alumnado e aumentando progresivamente a dificultade ata chegar ás cuestións máis difíciles.

É moi importante partir en todas as actividades de cuestións moi sinxelas que o alumno saiba responder para así potenciar a súa autoestima e desenvolver ao máximo as súas capacidades.

Unha vez que o alumno coñece as regras do xogo se intercalan entre as distintas actividades partidas de Xadrez entre os propios alumnos. Con iso preténdese que o alumno poida constatar a aplicabilidade, na práctica do xogo, dos conceptos adquirir ao longo das actividades.

Ademais do esquema básico descrito anteriormente incluíranse unha serie de clases cun esquema diferente que dote dun dinamismo á materia e así lograr manter a atención e o interese do alumnado ao longo de todo o curso.

As Actividades Complementarias destinadas a tal fin serían as seguintes:

- Visualización de vídeos de Xadrez

- Lectura en voz alta das noticias sobre Xadrez que aparezan na prensa e nas revistas especializadas. Preguntas sobre os textos lidos para pescudar o nivel de comprensión.

- Exercicios individuais para avaliar o proceso de aprendizaxe do alumno.
- Partidas de Xadrez entre os alumnos .

As pautas de traballo que se propoñen durante o desenvolvemento de todas as actividades son as seguintes:

- Dar prioridade á creatividade fronte á rutina.
- Impulsar o interese.
- Desenvolver as seguintes capacidades: Explorar, clasificar, conjeturar e modificar a conxectura.
- Considerar como elemento básico de traballo a clase.
- Favorecer unha aprendizaxe no que se dá prioridade aos procesos.
- Buscar nexos de unión do Xadrez con outras disciplinas.
- Fomentar a superación persoal fronte á competitividade.
- Reflexionar sobre a necesidade que temos de movernos dentro dunhas normas tanto no Xadrez como nas demais facetas da vida.

8. MATERIAIS CURRICULARES.

A) Material para o profesorado: libros, publicacións e revistas dispoñibles na biblioteca do centro, ou ben a nivel de departamento. Un ordenador con conexión a Internet que permite consultar estudos recentes, destacar noticias relacionadas cos contidos abordados ou coa materia, e mellorar as actividades a suscitar aos alumnos.

B) Material para o alumno/a: teñen acceso ao material bibliográfico que se atopa na biblioteca. Tamén teñen acceso a Internet que lles pode ser útil á hora de realizar traballos de clase. Ademais poderáselle dar:

- Fotocopias
- Cds
- Consultas en internet
- Apuntamentos colgados na páxina do Centro.

O material didáctico do que se dispón é:

- 12 taboleiros coas súas correspondentes pezas.
- 1 ordenador (proxec. Abalar)
- 23 ordenadores portátiles.

C) **Outras instalacións:** 2 aulas de informática.

9.MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Partimos da idea xeral de que cada alumno é diferente aos demais; as aprendizaxes previas, o nivel de maduración, a situación persoal e familiar e os factores xenéticos son algúns aspectos que poden marcar diferenzas entre os alumnos á hora de aprender, e de aí que a aprendizaxe se desenvolva de modo individualizado, de maneira que cada cual observe a súa propia progresión. Para diminuír as diferenzas e achegar currículo ás características individuais de cada un, sen tratar por iso de diminuír o grao de esixencia senón de flexibilizarlo.

Os alumnos con necesidades educativas especiais terán a posibilidade de adaptar os tres tipos de contidos (conceptuais, procedimentales e actitudinales) ás súas necesidades específicas coa supervisión do profesor. Practicamente en todas as actividades que se propoñen se empregan materiais e regulamentacións adaptadas á idade e a unha concepción menos competitiva e máis lúdica do xadrez, polo que todos os alumnos poden participar sen importar ou o nivel de execución.

Os grupos de traballo serán flexibles o que permitirá ir graduando os niveis e que os alumnos traballen segundo as súas posibilidades.

De calquera xeito, para os casos concretos nos que o alumno non poida participar de xeito igual que o resto se proporán as seguintes modificacións:

AUTOAVALIACIÓN

Formular a avaliación como un proceso dende o inicio ata o final, de maneira que todos poidan marcar o seu nivel aínda que sexa baixo.

ANOTACIÓN DE PUNTOS DÉBILES

Ábrese un espazo para que se anoten as carencias e aqueles aspectos que precisen unha adaptación dos niveis normais para a idade. Os alumnos que teñen algunha

necesidade especial aprenden a coñecer mellor e a valorar as súas peculiaridades, tentando superalas na medida do posible.

ACTIVIDADES DE REFORZO e AMPLIACIÓN

En cada bloque de contidos propóñense actividades de reforzo e ampliación para realizar tanto dentro coma fóra do horario escolar. Aínda que o ideal sería que as pudiesen realizar co profesor fose de clase, se iso non é posible (polo horario de utilización das instalacións), pódense realizar programas específicos de mellora fóra dá clase, onde a execución fose parte dos contidos previstos para ese grupo de alumnos.

10. ADAPTACIÓNS CURRICULARES.

Nalgunhas ocasións preséntasenos entre o noso alumnado unha serie de diferencias que dificultan a idoneidade de tarefas válidas para todos os alumnos o que provoca que sexa necesario realizar actividades de integración de alumnos con diferentes características ofrecendo alternativas diversificadas.

Nestes casos temos que facer unha adaptación dos obxectivos dependendo das características do alumno, intentando que sexa o máis individualizado posible polo que o traballo de observación e corrección do profesor faise importante. Esta atención do profesor lógrase a través, sobre todo, da intervención pedagóxica, apartado este que desenvolvemos ao final da programación.

1. Adaptación dos obxectivos

Establecer obxectivos principais centrados nos aspectos fundamentais que contemplen uns mínimos de referencia obxectivos secundarios que contemplen os anteriores pero que non sexan de obrigado cumprimento por parte dous alumnos.

2. Selección e priorización dos contidos

Para a consecución dun obxectivo deben existir distintos camiños, distintos contidos. Tamén aquí debe haber uns mínimos e, a partir deles, outros de maior grao de complexidade. Na selección de contidos establecemos suficiente variedade como para permitir a cada alumno a consecución do obxectivo.

3. Empregar metodoloxías e estratexias centradas no proceso e no alumno:

Os modelos de ensino baseados na busca permiten ao alumno unha maior toma de conciencia e de intervención, ao tempo que desenvolven a súa motivación.

11. EDUCACIÓN EN VALORES E INTERDISCIPLINARIEDADE.

11.1. EDUCACIÓN EN VALORES

O contido das distintas actividades convida a reflexionar sobre principios, comportamentos, feitos e actitudes que deben formar parte da educación integral do individuo. Aínda que non pertencen aos contidos específicos da materia convén deterse neles xa sexa polo valor intrínseco dos mesmos ou porque o seu tratamento reporta beneficios para a propia materia pois espertan o interese polo enfoque adoptado ao abordalos.

Poden servir de exemplos os seguintes casos:

- Educación moral e cívica.

Poténciase a tolerancia e o respecto como actitudes esenciais cara ao adversario ante a vitoria e a derrota nunha partida de Xadrez

- Educación para a paz .

O xadrez contribúe a establecer relacións entre persoas de procedencias xeográficas dispares, soslayando barreiras étnicas, idiomáticas, relixiosas ou culturais.

- Educación para a igualdade entre os sexos.

No Xadrez poténcianse actitudes favorecedoras da coeducación.

- Educación para a saúde.

O xadrez contribúe a través da toma de conciencia sobre comportamentos sans para a práctica adecuada deste xogo.

- Educación ambiental.

- Educación sexual.

- Educación do consumidor.

Influencia da publicidade á hora de comprar produtos relacionados co Xadrez: Libros xogos, material informático,...

Os contidos transversais interveñen na acción educativa desde todas as materias, sendo evidente que en función da materia haberá unha maior incidencia nuns temas que noutros.

11.2. INTERDISCIPLINARIDADE

A materia de Xadrez desenvolve as competencias clave desde un enfoque interdisciplinar 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

Sacar proveito das oportunidades de interdisciplinarietà pode posibilitarnos, ademais, unha baza dobre: reforzar e avanzar sobre aspectos xa impartidos por outro profesor, e por outra banda o que outro profesor subliñe aspectos que demos nós.

Tentaremos sempre de culminar estes contidos de tratamento interdisciplinar nalgunha actividade común integradora dos puntos de vista das materias implicadas.

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES

2º TRIMESTRE

ACTIVIDADE	CAMPEONATO (Durante os recreos)
FECHA	2º TRIMESTRE
GRUPOS	Para toda a ESO
B. CONTIDOS	O XOGO EN ACCIÓN

1º, 2º e 3º TRIMESTRE

ACTIVIDADE	XORNADAS DE XADREZ (Proxecto deportivo de centro)
FECHA	1º,2º e 3º TRIMESTRE (Xornadas reducidas)
GRUPOS	1º,2º, 3º,4º ESO
B. CONTIDOS	O XOGO EN ACCIÓN

13. EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.

Segundo o Decreto 133/2007 do 5 de Xullo, publicado no DOGA o 13 de Xullo, os centros docentes, no exercicio da súa autonomía pedagóxica, incluírán no proxecto

educativo do centro unha serie de plans, os cales nos permitirán complementar a formación do alumnado.

A nosa materia contribúe ao desenvolvemento destes plans do seguinte xeito:

- **Plan Lector**

Colaboraremos neste plan por medio do fomento de lecturas do noso campo, como libros relacionados coa materia do xadrez. Lectura en voz alta das noticias sobre Xadrez que aparezan na prensa e nas revistas especializadas. Preguntas sobre os textos lidos para pescudar o nivel de comprensión.

- **Plan de Integración das Tecnoloxías da Información e da Comunicación**

Desenvolvemento co frecuente emprego das TIC na procura e no almacenamento de información e coas aplicacións e os programas propios do xadrez.

Contribuiremos a desenvolver este plan fomentando o uso de ordenadores, de internet, para xogar ao Xadrez contra o ordenador adaptando o nivel da partida a cada alumm@

Aconsellaráselles tamén a búsqueda de artigos relacionados co Xadrez e a súa lectura en formato dixital.

- **Plan de Convivencia**

Dende a nosa materia contribuímos a este plan por medio de exercicios e tarefas de carácter cooperativo; por exemplo mediante a unidade didáctica O XOGO, no que favorecemos o traballo en equipo para acadar uns obxectivos comúns, evitando a rivalidade.

Non só dende a nosa materia contribuímos ao desenvolvemento deste plan, senón que se promoverá a través das diferentes actividades do centro, así como por medio dos plans de formación do profesorado.

Tamén fomentaremos a promoción de actividades para a igualdade de homes e mulleres, previndo a violencia de xénero; por exemplo co desenvolvemento de torneos abertos para todo o alumnado do centro durante os recreos e as xornadas reducidas.

14. ELEMENTOS CURRICULARES

DECRETO 86/2015, do 25 de xunio, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bachearelato na Comunidade Autónoma de Galicia.

2º ESO

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Fundamentos do xadrez				
1. b 2. f 3. g	4. B1.1. Taboleiro: colocación, cadros, columnas, ringleiras, diagonais, flancos e centro.	5. B1.1. Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez.	6. XAB1.1.1. Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos e centro antes de empezar a xogar.	7. CMC CT
			8. XAB1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, áreas, etc.) co movemento das pezas no taboleiro.	9. CMC CT 10. C AA
11. b 12. h 13. i 14. o	15. B1.2. Pezas: nomes e colocación. Vocabulario do xadrez.	16. B1.2. Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario específico en diferentes linguas.	17. XAB1.2.1. Coñece o nome das pezas en varias linguas e sabe localas no taboleiro.	18. C CL 19. C MCC T
			20. XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez.	21. C CL
22. b 23. f 24. g 25. h 26. l	27. B1.3. Movementos das pezas. 28. B1.4. Reloxo: tipos ao longo da historia. 29. B1.5. Valor das pezas. Equivalencias.	30. B1.3. Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo.	31. XAB1.3.1. Reproduce con corrección os movementos das pezas do xadrez.	32. C MCC T 33. C AA
			34. XAB1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez.	35. C MCC T
			36. XAB1.3.3. Identifica os tipos de reloxos ao longo da historia do xadrez.	37. C CL
			38. XAB1.3.4. Utiliza o reloxos nunha partida.	39. C MCC T
			40. XAB1.3.5. Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquía de operacións.	41. C MCC T 42. C AA

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			43. XAB1.3.6. Realiza e formula actividades e problemas matemáticos onde se manexe o valor das pezas do xadrez de xeito creativo.	44. C CL 45. C MCC T 46. C AA 47. C SIEE
48. b 49. f 50. g	51. B1.5. Capturas das pezas. 52. B1.6. Ameazas e defensas. Xogadas erróneas.	53. B1.4. Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas.	54. XAB1.4.1. Aplica a captura das pezas.	55. C MCC T 56. C AA
			57. XAB1.4.2. Identifica xogadas erróneas con certa rapidez.	58. C MCC T 59. C AA
			60. XAB1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas.	61. C MCC T 62. C AA
			63. XAB1.4.4. Recoñece os motivos polos que un/unha xogador/a sacrifica unha peza.	64. C MCC T 65. C AA
66. b 67. f 68. g	69. B1.7. Enroque: curto e longo. Condicións para o enroque.	70. B1.5. Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso.	71. XAB1.5.1. Recoñece os tipos de enroque.	72. C MCC T
			73. XAB1.5.2. Aplica correctamente o enroque ao longo dunha partida.	74. C MCC T 75. C AA
			76. XAB1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque.	77. C MCC T 78. C AA
			79. XAB1.5.4. Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque.	80. C MCC T 81. C AA

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 2. O xogo en acción				
82. b 83. f 84. g	85. B2.1. Concepto de xaque. Defensa e tipos. 86. B2.2. Xaque mate. Mates famosos. 87. B2.3. Combinacións de xaque mate: con dama, con torre, con alfil, con cabalo e con peón. 88. B2.4. Xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas con diferentes pezas.	89. B2.1. Coñecer e utilizar o xaque, o xaque mate e os mates máis famosos en xogadas con diferentes pezas e coas distintas combinacións.	90. XAB2.1.1. Realiza xaqes como estratexia de ataque nunha partida. 93. XAB2.1.2. Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso. 96. XAB2.1.3. Reproduce nun taboleiro os mates máis famosos. 98. XAB2.1.4. Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario. 101. XAB2.1.5. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas.	91. C MCC T 92. C AA 94. C MCC T 95. C AA 97. C MCC T 99. C MCC T 100. C AA 102. C MCC T 103. C AA
104. b 105. f 106. g	107. B2.5. Táboas: tipos.	108. B2.2. Identificar e reproducir casos de táboas.	109. XAB2.2.1. Distingue todos os casos de táboas. 111. XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada.	110. C MCC T 112. C MCC T 113. C AA
114. b 115. f 116. g	117. B2.6. Notación das xogadas: alxébrica e descritiva (clásica).	118. B2.3. Anotar correctamente os movementos dunha partida.	119. XAB2.3.1. Anota correctamente os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida. 121. XAB2.3.2. Establece equivalencias entre a anotación alxébrica en xadrez coa representación de puntos no plano nos eixes cartesianos. 124. XAB2.3.3. Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxébricas.	120. C MCC T 122. C MCC T 123. C AA 125. C MCC T

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
126. b 127. f 128. g	129. B2.7. Combinacións: dobre ameaza, cravada, descuberta e raios X.	130. B2. 4. Identificar e utilizar con corrección os tipos de combinacións.	131. XAB2.4.1. Distingue as fases dunha combinación: formulación, análise e combinación.	132. C MCC T
			133. XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X.	134. C MCC T
			135. XAB2.4.3. Realiza os dous tipos de descubertas.	136. C MCC T
			137. XAB2.4.4. Reproduce e formula posicións no taboleiro de xadrez de todos os casos de combinacións.	138. C MCC T 139. C AA
140. b 141. f 142. g	143. B2.8. Intercambios: presión-defensa, intercambios de pezas, simplificación e contraataque.	144. B2. 5. Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida.	145. XAB2.5.1. Aplica intercambios eficaces ao longo da partida.	146. C MCC T 147. C AA
			148. XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo.	149. C MCC T 150. C AA
			151. XAB2.5.3. Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas.	152. C MCC T 153. C AA
154. b 155. f 156. g	157. B2.9. Introducción aos principios da apertura. Erros na apertura.	158. B2.6. Aplicar as distintas aperturas.	159. XAB2.6.1. Coñece como se domina o centro na apertura.	160. C MCC T 161. C AA
			162. XAB2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves.	163. C MCC T 164. C AA
			165. XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante.	166. C MCC T 167. C AA

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
168. b 169. g	170. B2.10. Final. Finais de rei e peóns. Finais con pezas.	171. B2.7. Resolver eficazmente os distintos finais que se poidan presentar ao longo dunha partida.	172. 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.	173. C MCC T 174. C AA
Bloque 3. Transversalidade no xadrez				
175. a 176. b 177. c 178. e 179. f 180. g 181. h 182. l 183. ñ	184. B3.1. Historia do xadrez. Lenda de Sissa. 185. B3.2. Campións e campioas do mundo.	186. B3.1. Recoñecer e explicar os feitos históricos máis salientables da historia do xadrez.	187. XAB3.1.1. Utiliza o concepto de sucesión numérica na lenda de Sissa. 190. XAB3.1.2. Traballa de xeito cooperativo sobre a evolución do xadrez e das súas pezas en diferentes países, utilizando as TIC. 196. XAB3.1.3. Coñece os/as mellores xogadores/as de xadrez e analiza o papel das mulleres neste xogo.	188. C MCC T 189. C CEC 191. C CL 192. C D 193. C AA 194. C SC 195. C CEC 197. C CL 198. C SC 199. C CEC
200. a 201. b 202. c 203. d 204. e 205. f 206. g 207. h 208. i	209. B3.3. 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.)	210. B3.2. Utilizar as TIC para mellorar a práctica no xadrez.	211. XAB3.2.1. Coñece e manexa programas e aplicacións de teléfono móbil relacionados co xadrez. 215. 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.	212. C MCC T 213. C D 214. C AA 216. C CL 217. C MCC T 218. C D 219. C AA 220. C SC 221. C SIEE

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			222. 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 países.	223. C CL 224. C MCC T 225. C D 226. C AA 227. C SC 228. C SIEE
229. b 230. f 231. g 232. h	233. B3.4. Xadrez e matemáticas.	234. B3.3. Aplicar as matemáticas para facilitar a comprensión do xadrez.	235. XAB3.3.1. Desenvolve estratexias de cálculo mental para realizar operacións cos distintos tipos de números e porcentaxes a través do xadrez.	236. C MCC T
			237. XAB3.3.2. Formula e resolve problemas e cuestións xeométricas sinxelas (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, simetrías, perímetros, superficies, etc.) nas que se traballen conceptos do xadrez.	238. C MCC T 239. C AA
			240. XAB3.3.3. Interpreta e analiza gráficas elementais nun contexto de xadrez.	241. C MCC T 242. C AA
			243. 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.	244. C MCC T 245. C AA 246. C SIEE
			247. XAB3.3.5. Calcula probabilidades sinxelas de sucesos ligados a experimentos de xadrez.	248. C MCC T
			249. XAB3.3.6. Elabora cuestionarios sobre contidos que relacionen as matemáticas co xadrez e avalíalos con corrección e precisión.	250. C CL 251. C MCC T 252. C AA 253. C SIEE

Xadrez. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
254. b 255. f 256. g 257. h 258. n	259. B3.5. Pasatempos con xadrez: sudokus de xadrez, salto do cabalo, lanzarraios (co movemento da torre) etc. 260. B3.6. O xadrez na literatura, na música e no cine. 261. B3.7. O xadrez nos medios de comunicación.	262. B3.4. Utilizar recursos doutras disciplinas que se relacionen coa cultura do xadrez.	263. XAB3.4.1. Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia.	264. C CL 265. C MCC T 266. C AA
			267. XAB3.4.2. Comprende textos de diferentes xéneros literarios que fagan referencia á temática do xadrez.	268. C CL
			269. XAB3.4.3. Crea e redacta versos emparellados sobre temática do xadrez seguindo modelos establecidos.	270. C CL 271. C AA
			272. XAB3.4.4. Resume e analiza de xeito crítico a representación do xadrez no cine.	273. C CL 274. C AA 275. C SIEE
			276. XAB3.4.5. Procura información de actualidade sobre o xadrez e analízala dun xeito crítico.	277. C CL 278. C AA 279. C SC 280. C SIEE

O profesor que imparte a materia do Xadrez.

Javier Barreiro Pardo

