

## **Obxectivos da Educación Primaria**

A educación primaria contribuirá a desenvolver nos nenos e nas nenas as capacidades que lles permitan:

- a) Coñecer e apreciar os valores e as normas de convivencia, aprender a obrar de acordo con elas, prepararse para o exercicio activo da cidadanía e respectar os dereitos humanos, así como o pluralismo propio dunha sociedade democrática.
- b) Desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e de responsabilidade no estudo, así como actitudes de confianza en si mesmo/a, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe, e espírito emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para a prevención e para a resolución pacífica de conflitos que lles permitan desenvolverse con autonomía no ámbito familiar e doméstico, así como nos grupos sociais cos que se relacionan.
- d) Coñecer, comprender e respectar as diferentes culturas e as diferenzas entre as persoas, a igualdade de dereitos e oportunidades de homes e mulleres e a non discriminación de persoas con discapacidade nin por outros motivos.
- e) Coñecer e utilizar de xeito apropiado a lingua galega e a lingua castelá, e desenvolver hábitos de lectura en ambas as linguas.
- f) Adquirir en, polo menos, unha lingua estranxeira a competencia comunicativa básica que lles permita expresar e comprender mensaxes sinxelas e desenvolverse en situacións cotiás.
- g) Desenvolver as competencias matemáticas básicas e iniciarse na resolución de problemas que requiran a realización de operacións elementais de cálculo, coñecementos xeométricos e estimacións, así como ser quen de aplicarlos ás situacións da súa vida cotiá.
- h) Coñecer os aspectos fundamentais das ciencias da natureza, as ciencias sociais, a xeografía, a historia e a cultura, con especial atención aos relacionados e vinculados con Galicia.
- i) Iniciarse na utilización, para a aprendizaxe, das tecnoloxías da información e da comunicación, desenvolvendo un espírito crítico ante as mensaxes que reciben e elaboran.
- j) Utilizar diferentes representacións e expresións artísticas e iniciarse na construción de propostas visuais e audiovisuais.
- k) Valorar a hixiene e a saúde, aceptar o propio corpo e o das demais persoas, respectar as diferenzas e utilizar a educación física e o deporte como medios para favorecer o desenvolvemento persoal e social.
- l) Coñecer e valorar os animais máis próximos ao ser humano e adoptar modos de comportamento que favorezan o seu coidado.

m) Desenvolver as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como unha actitude contraria á violencia, aos prexuízos de calquera tipo e aos estereotipos sexistas e de discriminación por cuestións de diversidade afectivo-sexual.

n) Fomentar a educación viaria e actitudes de respecto que incidan na prevención dos accidentes de tráfico.

o) Coñecer, apreciar e valorar as singularidades culturais, lingüísticas, físicas e sociais de Galicia, poñendo de relevancia as mulleres e homes que realizaron achegas importantes á cultura e á sociedade galegas.

## **Xadrez**

### **Introdución**

O xadrez é un xogo de lóxica e estratexia que axuda a adquirir hábitos, actitudes e procesos de pensamento imprescindibles na Educación Primaria. 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. 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.

A materia de Xadrez desenvolve as competencias clave como se detalla a seguir. 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 conséguense 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 en por si o xadrez. A conciencia e expresións culturais váise traballar a través da análise da evolución histórica do propio xogo e das diferentes tendencias artísticas nos deseños das pezas do xadrez ao longo da historia e nas diferentes culturas.

Xadrez. 4º de Educación Primaria				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Fundamentos do xadrez				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1.Taboleiro: colocación, cadros, columnas, ringleiras, diagonais, flancos e centro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1.Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1.1. Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, e centro antes de empezar a xogar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, etc.) co movemento das pezas no taboleiro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• e</li> <li>• f</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.2. Pezas: nomes e colocación. Vocabulario do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.2. Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario específico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.2.1. Coñece o nome das pezas , sabe colocalas no taboleiro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.2.2. Usa con corrección vocabulario específico do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> </ul>

Xadrez. 4º de Educación Primaria

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> <li>• e</li> <li>• o</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3. Movementos das pezas.</li> <li>• B1.4. Valor das pezas. Equivalencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3. Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3.1. Reproduce con corrección os movementos das pezas do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3.3. Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquía de operacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5. Capturas das pezas.</li> <li>• B1.6. Ameazas e defensas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.4. Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.4.1. Aplica a captura das pezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.4.2. Identifica xogadas erróneas .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>

Xadrez. 4º de Educación Primaria

Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.7. Enroque: curto e longo. Condicións para o enroque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5. Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5.1. Recoñece os tipos de enroque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5.2. Aplica correctamente o enroque ao longo dunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5.4. Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>

Bloque 2. O xogo en acción

<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1. Concepto de xaque. Defensa e tipos.</li> <li>• B2.2. Xaque mate. Mates famosos.</li> <li>• B2.3. Combinacións de xaque mate: con dama, con torre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1. Coñecer e utilizar o xaque, o xaque mate e os mates máis famosos en xogadas con diferentes pezas e coas distintas combinacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1.1. Realiza xaqes como estratexia de ataque nunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1.3. Reproduce nun taboleiro os mates máis famosos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1.5. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en varias xogadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>

Xadrez. 4º de Educación Primaria

Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.4. Táboas: tipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Identificar e reproducir casos de táboas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2.1. Distingue os casos de táboas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.5. Notación das xogadas: alxébrica e descritiva (clásica).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3. Anotar correctamente os movementos dunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3.1. Anota correctamente os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3.2. Establece equivalencias entre a anotación alxébrica en xadrez coa representación de puntos no plano nos eixes cartesianos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3.3. Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxébricas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.7. Combinacións: dobre ameaza, cravada.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.4.1. Realiza dobres ameazas, cravadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.8. Intercambios: presión-defensa,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.5. Realizar intercambios eficaces ao</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.5.1. Aplica intercambios eficaces ao longo da partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>

Xadrez. 4º de Educación Primaria

Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	intercambios de pezas.	longo dunha partida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.5.2. Formula situacións de casos de intercambio de pezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.9. Introducción aos principios da apertura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.6. Aplicar as distintas aperturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.6.1. Coñece como se domina o centro na apertura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>

Bloque 3. Transversalidade no xadrez

<ul style="list-style-type: none"> <li>a</li> <li>b</li> <li>d</li> <li>i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Historia do xadrez.</li> <li>B3.2. Campións e campioas do mundo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Recoñecer e explicar os feitos históricos máis salientables da historia do</li> </ul>		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1.1. Traballa de xeito cooperativo sobre a evolución do xadrez e das súas pezas, utilizando as TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> </ul>

Xadrez. 4º de Educación Primaria

Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>• g</li> <li>• e</li> <li>• o</li> </ul>		xadrez.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.1.2. Coñece os/as mellores xogadores/as de xadrez e analiza o papel das mulleres neste xogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CSC</li> <li>• CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a</li> <li>• b</li> <li>• m</li> <li>• d</li> <li>• i</li> <li>• c</li> <li>• g</li> <li>• e</li> <li>• f</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.3. Xadrez e ferramentas das tecnoloxías da información e da comunicación (programas informáticos de xadrez, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.2. Utilizar as TIC para mellorar a práctica no xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.2.1. Coñece e manexa programas e aplicacións relacionados co xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.4. Xadrez e matemáticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.3. Aplicar as matemáticas para facilitar a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.3.1. Formula e resolve problemas e cuestións xeométricas sinxelas (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, simetrías,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>



Xadrez. 4º de Educación Primaria

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>e</li> </ul>		comprensión do xadrez.	perímetros, superficies, etc.) nas cales se traballen conceptos do xadrez.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>g</li> <li>e</li> <li>j</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.5. Pasatempos con xadrez: sudokus de xadrez, salto do cabalo, etc.</li> <li>B3.6. O xadrez na literatura, na música e no cine.</li> <li>B3.7. O xadrez nos medios de comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.4. Utilizar recursos doutras disciplinas que se relacionen coa cultura do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.4.1. Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia.</li> <li>XAB3.4.2. Comprende textos de diferentes xéneros literarios que fagan referencia á temática do xadrez.</li> <li>XAB3.4.3. Crea e redacta versos emparellados sobre temática do xadrez seguindo modelos establecidos.</li> <li>XAB3.4. 4. Procura información de actualidade sobre o xadrez e analízaa dun xeito crítico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> <li>CCL</li> <li>CCL</li> <li>CAA</li> <li>CCL</li> <li>CAA</li> </ul>

Xadrez. 4º de Educación Primaria

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
				<ul style="list-style-type: none"><li>• CSC</li><li>• CSIEE</li></ul>