



## SUMARIO

Departamento de Artes Plásticas.....	4
Introdución e contextualización.....	5
Introdución.....	5
Contextualización.....	6
Contribución da materia ás competencias clave.....	9
Comunicación lingüística (CCL).....	9
Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT).....	11
Competencia dixital (CD).....	15
Aprender a aprender (CAA).....	16
Competencias sociais e cívicas (CSC).....	18
Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE).....	20
Conciencia e expresións culturais (CCEC).....	22
Concreción.....	23
Obxectivos xerais da etapa.....	24
Concrecións para cada estándar de aprendizaxe avaliable.....	26
1º ESO.....	27
Concrecións metodolóxicas que require a materia.....	35
Materiais e recursos didácticos.....	36
Criterios de avaliación, cualificación e promoción do alumnado.....	37
Indicadores de logro para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente.....	39
Plan de recuperación de pendentes.....	41
Actividades para o alumnado coa materia de 1º ESO pendente.....	42
Procedementos de acreditación de coñecementos necesarios.....	43

---

<a href="#">Avaliación inicial do alumnado.....</a>	<a href="#">44</a>
<a href="#">Medidas de atención á diversidade.....</a>	<a href="#">45</a>
<a href="#">Elementos transversais.....</a>	<a href="#">47</a>
<a href="#">Concreción.....</a>	<a href="#">48</a>
<a href="#">Actividades complementarias e extraescolares.....</a>	<a href="#">49</a>
<a href="#">Avaliación da Programación Didáctica.....</a>	<a href="#">50</a>
<a href="#">Contribución ao Proxecto Lector.....</a>	<a href="#">51</a>
<a href="#">Contribución ao plan de integración das TIC.....</a>	<a href="#">52</a>
<a href="#">Información ao alumnado.....</a>	<a href="#">54</a>
<a href="#">Medidas específicas en resposta á pandemia da COVID-19.....</a>	<a href="#">56</a>
<a href="#">Medidas metodolóxicas.....</a>	<a href="#">56</a>
<a href="#">Plan de reforzo e recuperación.....</a>	<a href="#">56</a>
<a href="#">Escenarios en función da situación sanitaria.....</a>	<a href="#">56</a>

## Departamento de Artes Plásticas

### Departamento unipersoal

Xefe de departamento - Bertalan Kvisz

### Índice da materia por cursos

- 1º ESO Xadrez

### Docentes, materias e grupos

- Bertalan Kvisz
  - Xadrez de 1º ESO. Grupo A

---

Fisterra, a 15 de setembro de 2021

## Introdución e contextualización

### Introdución

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

O xadrez está presente no currículo do centro no 1º curso da ESO como materia de libre configuración estando estruturada en tres bloques:

- Fundamentos de xadrez.
- O xogo en acción.
- Transversalidade no xadrez.

O bloque Fundamentos de xadrez desenvolve contidos elementais e prácticos para empezar a xogar ao xadrez, ademais de aprender vocabulario específico noutros idiomas.

O bloque O xogo en acción dedícase a afondar na adquisición de coñecementos técnicos e tácticos para ir mellorando no xogo.

O bloque Transversalidade no xadrez pretende desenvolver técnicas de traballo cooperativo, a mellora no manexo das TIC e a análise de diferentes situacións desde a interdisciplinaridade.

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

## Contextualización

### Centro

IES Fin do Camiño

### Situación

Situado en **Fisterra**, cuxo nome procede do latín *finis terrae*, fin da terra; e punto final tamén do **Camiño de Santiago**. A singularidade xeográfica de Fisterra cativou dende antigo a multitude de persoas que anhelaban asomarse á fin do mundo, *onde a terra acaba e o mar comeza* ou polo menos así o creron as lexións romanas ao contemplar o afundimento do sol nas súas augas.

Antigos xeógrafos grecorromanos sitúan aquí o **Promontorium Nerium** e o **Ara Solis**, o altar de culto ao sol, construído polos fenicios e que, segundo din as lendas, o mesmo **Apóstolo Santiago** fixo destruír ao pouco tempo.

A singularidade de Fisterra xorde das moitas lendas que envolven a estas terras, nas que se entrelazan temas relixiosos, marítimos e elementos pétreos. Entre elas destacan a do Ara Solis, Ermida de San Guillerme, Orca Vella, Pedras Santas, Santo Cristo de Fisterra e a Cidade de Dugium entre outras. Grazas á memoria da xente deste lugar, estas lendas seguen vivas, cativando, xunto ás marabillosas vistas que Fisterra posúe, a todo aquel que se asoma a visitar a **Fin do Mundo**.

O pobo de Fisterra, está formado por un núcleo antigo crecido en anfiteatro sobre o porto. As súas casas e estreitas rúas son dun gran tipismo e orixinalidade. No centro atópase a Praza de Arasolis, nas aforas, de camiño ao faro, atopamos o monumento máis interesante da vila: a **Igrexa de Santa María das Areas** e dentro do conxunto histórico da vila destaca tamén o **Castelo de San Carlos**.

O seu porto é o maior lugar de actividade do pobo e a súa lonxa a primeira lonxa turística de Galicia. A frota está formada por pequenos barcos de baixura que utilizan diversas artes de pesca coma o palangre, nasas, betas, etc. A calquera hora do día que paseemos polo porto, atopamos mariñeiros que van ou veñen de pescar, reparando as súas redes ou na lonxa poxando polo peixe. O sector pesqueiro é un dos máis tradicionais do pobo. A boa calidade do **peixe e marisco** que hai na zona fai que os produtos teñan unha gran demanda nos mercados.

A vexetación herbácea sobrevive a duras penas nun terreo azoutado por fortes ventos e forte salinidade. Aínda así progresan os breixos húmidos de *Erica tetralix* e *Erica ciliaris*, breixos secos, orquídeas, xestas (algunha endémica de Galicia), centáureas, plantas de acantilado coma Armenia e algunha plantación de pino e eucalipto. A vexetación adaptada ao complexo dunar que adorna a Praia do Rostro, unha das máis salvaxes do litoral galego, presenta a vexetación psamófila posiblemente mellor conservada de Galicia.

Fisterra é un extraordinario enclave para a observación do paso migratorio de multitude de aves mariñas que ademais buscan refuxio e repouso nos areas e enseadas pantanosas entre

as praias do Rostro e Langosteira. Os illotes rochosos, coma os das Illas Lobeiras, albergan unha importante colonia de gaivota arxétea, gaivota sombría, patiamarela e corvo mariño moñado.

#### Centros adscritos

- CEIP Mar de Fóra (Fisterra)
- CEIP Areouta (Sardiñeiro)

#### Ensinanzas que oferta o centro

- Ensino Secundario Obrigatorio (ESO)

#### Características singulares

Centro pequeno, neste momento por debaixo de 100 alumnos, o que permite coñecer ben a todos os discentes e o medio socio-económico e familiar que habitan.

Fisicamente enclavado nunha paraxe singular tanto pola súa situación xeográfica como polo seu entorno natural, a 600m da praia Mar de Fora no Océano Atlántico e a 400m da praia Langosteira na ría de Corcubión.

#### Alumnado

##### Características socioeconómicas

As principais actividades económicas da poboación son o mar (principalmente a pesca) e o turismo (principalmente a hostalería), e en menor medida a actividade agropecuaria.

##### Poboación inmigrante

A presenza de poboación estranxeira con fillos en idade escolar é escasa en Fisterra. A principios do século XXI comezou o incremento debido a dúas dinámicas: por unha banda a inmigración económica, principalmente procedente do norte de África, adicada a actividades pesqueiras e que ocasionalmente traen as súas familias e escolarizan aos seus fillos no centro; e por outra banda o asentamento por razóns espirituais ligadas ao Camiño de Santiago que non soen traer fillos en idade escolar. Actualmente non hai ningún estudante inmigrante matriculado no centro nesta materia.

##### Alumnado con NEAE no curso actual

Tódolos anos hai matriculado no centro alumnado con Necesidades Específicas de Apoio Educativo (NEAE), principalmente trastornos relacionados con déficit de atención e hiperactividade (TDAH) ou afeccións relacionadas co trastornos do espectro autista de carácter leve a moderado, máis algún diagnosticado como de altas capacidades, pero dadas as características do alumnado e da materia non soe ser necesaria a aplicación de medidas extraordinarias, resol-

véndose na maioría dos casos a problemática coa atención individualizada e o reforzo educativo.

## Contribución da materia ás competencias clave

En liña coa Recomendación 2006/962/EC, do 18 de decembro de 2006, do Parlamento Europeo e do Consello, sobre as competencias clave para a aprendizaxe permanente —incorpórase a clasificación e denominación das definidas pola Unión Europea— considerándose que:

As competencias clave son aquelas que todas as persoas precisan para a súa realización e o seu desenvolvemento persoal, así como para a cidadanía activa, a inclusión social e o emprego.

### Comunicación lingüística (CCL)

A competencia en comunicación lingüística é o resultado da acción comunicativa dentro de prácticas sociais determinadas, nas cales o individuo actúa con outros interlocutores e a través de textos en múltiples modalidades, formatos e soportes. Estas situacións e prácticas poden implicar o uso dunha ou de varias linguas, en diversos ámbitos e de maneira individual ou colectiva. Para isto o individuo dispón do seu repertorio plurilingüe, parcial, pero axustado ás experiencias comunicativas que experimenta ao longo da vida. As linguas que utiliza puideron ter vías e tempos distintos de adquisición e constituír, por tanto, experiencias de aprendizaxe de lingua materna ou de linguas estranxeiras ou adicionais.

Esta visión da competencia en comunicación lingüística vinculada con prácticas sociais determinadas ofrece unha imaxe do individuo como axente comunicativo que produce, e non só recibe, mensaxes a través das linguas con distintas finalidades. Valorar a relevancia desta afirmación na toma de decisións educativas supón optar por metodoloxías activas de aprendizaxe (aprendizaxe baseada en tarefas e proxectos, en problemas, en retos...), xa sexan estas na lingua materna dos estudantes, nunha lingua adicional ou nunha lingua estranxeira, fronte a opcións metodolóxicas máis tradicionais.

Ademais, a competencia en comunicación lingüística representa unha vía de coñecemento e contacto coa diversidade cultural que implica un factor de enriquecemento para a propia competencia e que adquire unha particular relevancia no caso das linguas estranxeiras. Por tanto, un enfoque intercultural no ensino e na aprendizaxe das linguas implica unha importante contribución ao desenvolvemento da competencia en comunicación lingüística do alumnado.

Esta competencia é, por definición, sempre parcial e constitúe un obxectivo de aprendizaxe permanente ao longo de toda a vida. Por isto, para que se produza unha aprendizaxe satisfactoria das linguas é determinante que se promovan uns contextos de uso de linguas ricos e variados, en relación coas tarefas que se deben realizar e os seus posibles interlocutores, textos e intercambios comunicativos.

A competencia en comunicación lingüística é extremadamente complexa. Baséase, en primeiro lugar, no coñecemento do compoñente lingüístico. Pero, ademais, como se produce e desenvol-

ve en situación comunicativas concretas e contextualizadas, o individuo necesita activar o seu coñecemento do compoñente pragmático-discursivo e sociocultural.

Esta competencia precisa da interacción de distintas destrezas, xa que se produce en múltiples modalidades de comunicación e en diferentes soportes. Desde a oralidade e a escritura até as formas máis sofisticadas de comunicación audiovisual ou mediada pola tecnoloxía, o individuo participa dun complexo entramado de posibilidades comunicativas grazas ás cales expande a súa competencia e a súa capacidade de interacción con outros individuos. Por isto, esta diversidade de modalidades e soportes require dunha alfabetización máis complexa, recollida no concepto de alfabetizacións múltiples, que permita ao individuo a súa participación como cidadán activo.

A competencia en comunicación lingüística é tamén un instrumento fundamental para a socialización e o aproveitamento da experiencia educativa, por ser unha vía privilexiada de acceso ao coñecemento dentro e fóra da escola. Do seu desenvolvemento depende, en boa medida, que se produzan distintos tipos de aprendizaxe en distintos contextos, formais, informais e non formais. Neste sentido, é especialmente relevante no contexto escolar a consideración da lectura como destreza básica para a ampliación da competencia en comunicación lingüística e a aprendizaxe. Así, a lectura é a principal vía de acceso a todas as áreas, polo que o contacto cunha diversidade de textos resulta fundamental para acceder ás fontes orixinais do saber. Por isto, onde manifesta a súa importancia de forma máis patente é no desenvolvemento das destrezas que conducen ao coñecemento dos textos literarios, non só na súa consideración como canon artístico ou na súa valoración como parte do patrimonio cultural, senón sobre todo, e principalmente, como fonte de goce e aprendizaxe ao longo da vida.

Desde esta perspectiva, é recomendable que o centro educativo sexa a unidade de acción para o desenvolvemento da competencia en comunicación lingüística. Neste sentido, actuacións como o deseño dun proxecto lingüístico de centro que forme parte do propio proxecto educativo de centro, un plan lector ou unhas estratexias para o uso da biblioteca escolar como espazo de aprendizaxe e goce permiten un tratamento máis global e eficaz da competencia en comunicación lingüística nos termos aquí expresados.

A competencia en comunicación lingüística inscríbese nun marco de actitudes e valores que o individuo pon en funcionamento: o respecto ás normas de convivencia; o exercicio activo da cidadanía; o desenvolvemento dun espírito crítico; o respecto aos dereitos humanos e o pluralismo; a concepción do diálogo como ferramenta primordial para a convivencia, a resolución de conflitos e o desenvolvemento das capacidades afectivas en todos os ámbitos; unha actitude de curiosidade, interese e creatividade cara á aprendizaxe e o recoñecemento das destrezas inherentes a esta competencia (lectura, conversa, escritura...) como fontes de pracer relacionadas co goce persoal e cuxa promoción e práctica son tarefas esenciais no reforzo da motivación cara á aprendizaxe.

En resumo, para o adecuado desenvolvemento desta competencia resulta necesario abordar a análise e a consideración dos distintos aspectos que interveñen nela, debido á súa complexidade. Para isto, débese atender aos cinco compoñentes que a constitúen e ás dimensións en que se concretan:

- O compoñente lingüístico comprende diversas dimensións: a léxica, a gramatical, a semántica, a fonolóxica, a ortográfica e a ortoépica, entendida esta como a articulación correcta do son a partir da representación gráfica da lingua.
- O compoñente pragmático-discursivo comprende tres dimensións: a sociolingüística (vinculada coa adecuada produción e recepción de mensaxes en diferentes contextos sociais); a pragmática (que inclúe as microfuncións comunicativas e os esquemas de interacción), e a discursiva (que inclúe as macrofuncións textuais e as cuestións relacionadas cos xéneros discursivos).
- O compoñente sociocultural inclúe dúas dimensións: a que se refire ao coñecemento do mundo e a dimensión intercultural.
- O compoñente estratéxico permite ao individuo superar as dificultades e resolver os problemas que xorden no acto comunicativo. Inclúe tanto destrezas e estratexias comunicativas para a lectura, a escritura, a fala, a escoita e a conversa, como destrezas vinculadas co tratamento da información, a lectura multimodal e a produción de textos electrónicos en diferentes formatos; así mesmo, tamén forman parte deste compoñente as estratexias xerais de carácter cognitivo, metacognitivo e socioafectivas que o individuo utiliza para comunicarse eficazmente, aspectos fundamentais na aprendizaxe das linguas estranxeiras.
- O compoñente persoal que intervéñ na interacción comunicativa en tres dimensións: a actitude, a motivación e os trazos de personalidade.
- Esta materia enriquece a comunicación lingüística 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.

## Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT)

A competencia matemática e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía inducen e fortalecen algúns aspectos esenciais da formación das persoas que resultan fundamentais para a vida.

Nunha sociedade onde o impacto das matemáticas, as ciencias e as tecnoloxías é determinante, a consecución e sustentabilidade do benestar social esixe condutas e toma de decisións persoais estreitamente vinculadas á capacidade crítica e á visión razoada e razoable das persoas. A isto contribúen a competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.

### A competencia matemática

A competencia matemática implica a capacidade de aplicar o razoamento matemático e as súas ferramentas para describir, interpretar e predicir distintos fenómenos no seu contexto.

A competencia matemática require de coñecementos sobre os números, as medidas e as estruturas, así como das operacións e as representacións matemáticas, e a comprensión dos termos e conceptos matemáticos.

O uso de ferramentas matemáticas implica unha serie de destrezas que requiren a aplicación dos principios e procesos matemáticos en distintos contextos, xa sexan persoais, sociais, profesionais ou científicos, así como para emitir xuízos fundados e seguir cadeas argumentais na realización de cálculos, a análise de gráficos e representacións matemáticas e a manipulación de expresións alxébricas, incorporando os medios dixitais cando sexa oportuno. Forma parte desta destreza a creación de descrições e explicacións matemáticas que levan implícitas a interpretación de resultados matemáticos e a reflexión sobre a súa adecuación ao contexto, ao igual que a determinación de se as solucións son adecuadas e teñen sentido na situación en que se presentan.

Trátase, por tanto, de recoñecer o papel que desempeñan as matemáticas no mundo e utilizar os conceptos, procedementos e ferramentas para aplicarlos na resolución dos problemas que poidan xurdir nunha situación determinada ao longo da vida. A activación da competencia matemática supón que o aprendiz é quen de establecer unha relación profunda entre o coñecemento conceptual e o coñecemento procedemental, implicados na resolución dunha tarefa matemática determinada.

A competencia matemática inclúe unha serie de actitudes e valores que se basean no rigor, o respecto aos datos e a veracidade.

Así pois, para o adecuado desenvolvemento da competencia matemática resulta necesario abordar catro áreas relativas aos números, á álgebra, á xeometría e á estatística, interrelacionadas de formas diversas:

- A cantidade: esta noción incorpora a cuantificación dos atributos dos obxectos, as relacións, as situacións e as entidades do mundo, interpretando distintas representacións de todas elas e xulgando interpretacións e argumentos. Participar na cuantificación do mundo supón comprender as medicións, os cálculos, as magnitudes, as unidades, os indicadores, o tamaño relativo e as tendencias e patróns numéricos.
- O espazo e a forma: inclúen unha ampla gama de fenómenos que se encontran no noso mundo visual e físico: patróns, propiedades dos obxectos, posicións, direccións e representacións deles; decodificación e codificación de información visual, así como navegación e interacción dinámica con formas reais, ou con representacións. A competencia matemática, neste sentido, inclúe unha serie de actividades como a comprensión da perspectiva, a elaboración e lectura de mapas, a transformación das formas con e sen tecnoloxía, a interpretación de vistas de escenas tridimensionais desde distintas perspectivas e a construción de representacións de formas.
- O cambio e as relacións: o mundo despreza multitude de relacións temporais e permanentes entre os obxectos e as circunstancias, onde os cambios se producen dentro de sistemas de obxectos interrelacionados. Ter máis coñecementos sobre o cambio e as relacións supón comprender os tipos fundamentais de cambio e cando teñen lugar, co fin de utilizar modelos matemáticos adecuados para describilo e predicilo.

- A incerteza e os datos: son un fenómeno central da análise matemática presente en distintos momentos do proceso de resolución de problemas no cal resulta clave a presentación e interpretación de datos. Esta categoría inclúe o recoñecemento do lugar da variación nos procesos, a posesión dun sentido de cuantificación desa variación, a admisión de incerteza e erro nas medicións e os coñecementos sobre o azar. Así mesmo, comprende a elaboración, interpretación e valoración das conclusións extraídas en situacións onde a incerteza e os datos son fundamentais.
- Esta área contribúe á adquisición da competencia matemática desenvolvendo a linguaxe simbólica, mellorando a **percepción xeométrica** espacial e facendo uso do **razoamento lóxico**. Cómpre sinalar que o xadrez e a competencia matemática van moi unidos pola súa propia natureza.

## As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía son aquelas que proporcionan un acercamento ao mundo físico e á interacción responsable con el desde accións, tanto individuais como colectivas, orientadas á conservación e mellora do medio natural, decisivas para a protección e o mantemento da calidade de vida e o progreso dos pobos. Estas competencias contribúen ao desenvolvemento do pensamento científico, pois inclúen a aplicación dos métodos propios da racionalidade científica e as destrezas tecnolóxicas, que conducen á adquisición de coñecementos, ao contraste de ideas e á aplicación dos descubrimentos ao benestar social.

As competencias en ciencia e tecnoloxía capacitan cidadáns responsables e respectuosos que desenvolven xuízos críticos sobre os feitos científicos e tecnolóxicos que se suceden ao longo dos tempos, pasados e actuais. Estas competencias deben capacitar, basicamente, para identificar, formular e resolver situacións da vida cotiá, —persoal e social— análogamente a como se actúa fronte aos retos e problemas propios das actividades científicas e tecnolóxicas.

Para o adecuado desenvolvemento das competencias en ciencia e tecnoloxía resulta necesario abordar os saberes ou coñecementos científicos relativos á física, a química, a bioloxía, a xeoloxía, as matemáticas e a tecnoloxía, os cales derivan de conceptos, procesos e situacións interconectadas.

Requírese, igualmente, o fomento de destrezas que permitan utilizar e manipular ferramentas e máquinas tecnolóxicas, así como utilizar datos e procesos científicos para alcanzar un obxectivo; é dicir, identificar preguntas, resolver problemas, chegar a unha conclusión ou tomar decisións baseadas en probas e argumentos.

Así mesmo, estas competencias inclúen actitudes e valores relacionados coa asunción de criterios éticos asociados á ciencia e á tecnoloxía, o interese pola ciencia, o apoio á investigación científica e a valoración do coñecemento científico; así como o sentido da responsabilidade en relación coa conservación dos recursos naturais e coas cuestións ambientais e coa adopción dunha actitude adecuada para lograr unha vida física e mental saudable nun contorno natural e social.

Os ámbitos que se deben abordar para a adquisición das competencias en ciencias e tecnoloxía son:

- Sistemas físicos: asociados ao comportamento das substancias no ámbito fisicoquímico. Sistemas rexidos por leis naturais descubertas a partir da experimentación científica orientada ao coñecemento da estrutura última da materia, que repercute nos sucesos observados e descritos desde ámbitos específicos e complementarios: mecánicos, eléctricos, magnéticos, luminosos, acústicos, caloríficos, reactivos, atómicos e nucleares. Todos eles considerados en si mesmos e en relación cos seus efectos na vida cotiá, nas súas aplicacións á mellora de instrumentos e ferramentas, na conservación da natureza e na facilitación do progreso persoal e social.
- Sistemas biolóxicos: propios dos seres vivos dotados dunha complexidade orgánica que é preciso coñecer para preservalos e evitar a súa deterioración. Forma parte esencial desta dimensión competencial o coñecemento de canto afecta a alimentación, hixiene e saúde individual e colectiva, así como a habituación a condutas e adquisición de valores responsables para o ben común inmediato e do planeta na súa globalidade.
- Sistemas da Terra e do Espazo: desde a perspectiva xeolóxica e cosmogónica. O coñecemento da historia da Terra e dos procesos que desembocaron na súa configuración actual son necesarios para identificarnos coa nosa propia realidade: que somos, de onde vimos e cara a onde podemos e debemos ir. Os saberes xeolóxicos, unidos aos coñecementos sobre a produción agrícola, gandeira, marítima, mineira e industrial, proporcionan, ademais de formación científica e social, valoracións sobre as riquezas do noso planeta que se deben defender e acrecentar. Así mesmo, o coñecemento do espazo exterior, do Universo do que formamos parte, estimula un dos compoñentes esenciais da actividade científica: a capacidade de asombro e a admiración ante os feitos naturais.
- Sistemas tecnolóxicos: derivados, basicamente, da aplicación dos saberes científicos aos usos cotiáns de instrumentos, máquinas e ferramentas e ao desenvolvemento de novas tecnoloxías asociadas ás revolucións industriais, que foron mellorando o desenvolvemento dos pobos. Son compoñentes básicos desta competencia: coñecer a produción de novos materiais, o deseño de aparellos industriais, domésticos e informáticos, así como a súa influencia na vida familiar e laboral.
- Complementando os sistemas de referencia enumerados e promovendo accións transversais a todos eles, a adquisición das competencias en ciencia e tecnoloxía require, de maneira esencial, a formación e práctica nos seguintes dominios:
- Investigación científica: como recurso e procedemento para alcanzar os coñecementos científicos e tecnolóxicos logrados ao longo da historia. O acercamento aos métodos propios da actividade científica –proposta de preguntas, busca de solucións, indagación de camiños posibles para a resolución de problemas, contraste de pareceres, deseño de probas e experimentos, aproveitamento de recursos inmediatos para a elaboración de material con fins experimentais e a súa adecuada utilización– non só permite a aprendizaxe de destrezas en ciencias e tecnoloxías, senón que tamén contribúe á adquisición de actitudes e valores para a formación persoal: atención, disciplina, rigor, paciencia, limpeza, serenidade, atrevemento, risco e responsabilidade, etc.
- Comunicación da ciencia: para transmitir adecuadamente os coñecementos, achados e procesos. O uso correcto da linguaxe científica é unha esixencia crucial desta competencia: expresión numérica, manexo de unidades, indicación de operacións, toma de datos, elabora-

ción de táboas e gráficos, interpretación destes, secuenciación da información, dedución de leis e a súa formalización matemática. Tamén é esencial nesta dimensión competencial a unificación da linguaxe científica como medio para procurar o entendemento, así como o compromiso de aplicalo e respectalo nas comunicacións científicas.

- Esta materia contribúe á adquisición da competencia en ciencia e tecnoloxía mediante a utilización de procedementos relacionados co **método científico**, como a observación, a experimentación, o descubrimento e a reflexión e posterior análise.

## Competencia dixital (CD)

A competencia dixital é aquela que implica o uso creativo, crítico e seguro das tecnoloxías da información e da comunicación para alcanzar os obxectivos relacionados co traballo, a empregabilidade, a aprendizaxe, o uso do tempo libre, a inclusión e participación na sociedade.

Esta competencia supón, ademais da adecuación aos cambios que introducen as novas tecnoloxías na alfabetización, a lectura e a escritura, un conxunto novo de coñecementos, habilidades e actitudes necesarias hoxe en día para ser competente nun contorno dixital.

Require de coñecementos relacionados coa linguaxe específica básica: textual, numérica, icónica, visual, gráfica e sonora, así como as súas pautas de decodificación e transferencia. Isto comporta o coñecemento das principais aplicacións informáticas. Supón tamén o acceso ás fontes e o procesamento da información, e o coñecemento dos dereitos e as liberdades que asisten as persoas no mundo dixital.

Igualmente, precisa do desenvolvemento de diversas destrezas relacionadas co acceso á información, o procesamento e uso para a comunicación, a creación de contidos, a seguridade e a resolución de problemas, tanto en contextos formais como non formais e informais. A persoa debe ser quen de facer un uso habitual dos recursos tecnolóxicos dispoñibles co fin de resolver os problemas reais dun modo eficiente, así como avaliar e seleccionar novas fontes de información e innovacións tecnolóxicas, a medida que van aparecendo, en función da súa utilidade para acometer tarefas ou obxectivos específicos.

A adquisición desta competencia require, ademais, actitudes e valores que permitan ao usuario adaptarse ás novas necesidades establecidas polas tecnoloxías, a súa apropiación e adaptación aos propios fins e a capacidade de interaccionar socialmente arredor delas. Trátase de desenvolver unha actitude activa, crítica e realista cara ás tecnoloxías e os medios tecnolóxicos, valorando as súas fortalezas e debilidades e respectando principios éticos no seu uso. Por outra parte, a competencia dixital implica a participación e o traballo colaborativo, así como a motivación e a curiosidade pola aprendizaxe e a mellora no uso das tecnoloxías.

Por tanto, para o adecuado desenvolvemento da competencia dixital resulta necesario abordar:

- A información: isto comporta a comprensión de como se xestiona a información e de como se pon á disposición dos usuarios, así como o coñecemento e manexo de diferentes motores de busca e bases de datos, sabendo elixir aqueles que responden mellor ás propias necesidades de información. Igualmente, supón saber analizar e interpretar a información que se obtén, cotexar e avaliar o contido dos medios de comunicación en función da súa validez, fi-

abilidade e adecuación entre as fontes, tanto online como offline. E por último, a competencia dixital supón saber transformar a información en coñecemento a través da selección apropiada de diferentes opcións de almacenamento.

- A comunicación: supón tomar conciencia dos diferentes medios de comunicación dixital e de varios paquetes de software de comunicación e do seu funcionamento, así como os seus beneficios e carencias en función do contexto e dos destinatarios. Ao mesmo tempo, implica saber que recursos se poden compartir publicamente e o valor que teñen, é dicir, coñecer de que maneira as tecnoloxías e os medios de comunicación poden permitir diferentes formas de participación e colaboración para a creación de contidos que produzan un beneficio común. Isto supón o coñecemento de cuestións éticas como a identidade dixital e as normas de interacción dixital.
- A creación de contidos: implica saber como os contidos dixitais se poden realizar en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imaxes), así como identificar os programas ou aplicacións que mellor se adaptan ao tipo de contido que se quere crear. Supón tamén a contribución ao coñecemento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas), tendo en conta as normativas sobre os dereitos de autor e as licenzas de uso e publicación da información.
- A seguridade: implica coñecer os distintos riscos asociados ao uso das tecnoloxías e de recursos en liña e as estratexias actuais para evitalos, o que supón identificar os comportamentos adecuados no ámbito dixital para protexer a información, propia e doutras persoas, así como coñecer os aspectos adictivos das tecnoloxías.
- A resolución de problemas: esta dimensión supón coñecer a composición dos dispositivos dixitais, os seus potenciais e as súas limitacións en relación coa consecución de metas persoais, así como saber onde buscar axuda para a resolución de problemas teóricos e técnicos, o que implica unha combinación heteroxénea e ben equilibrada das tecnoloxías dixitais e non dixitais máis importantes nesta área de coñecemento.
- Esta materia contribúe á adquisición da competencia dixital polo frecuente emprego das TIC, tanto na procura e no almacenamento de información como co emprego das aplicacións e programas propios do xadrez.

## Aprender a aprender (CAA)

A competencia de aprender a aprender é fundamental para a aprendizaxe permanente que se produce ao longo da vida e que ten lugar en distintos contextos formais, non formais e informais.

Esta competencia caracterízase pola habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe. Isto esixe, en primeiro lugar, a capacidade para motivarse por aprender.

Esta motivación depende de que se xere a curiosidade e a necesidade de aprender, de que o estudante se sinta protagonista do proceso e do resultado da súa aprendizaxe e, finalmente, de que chegue a alcanzar as metas de aprendizaxe propostas e, con isto, que se produza nel unha percepción de autoeficacia. Todo o anterior contribúe a motivalo para abordar futuras tarefas de aprendizaxe.

En segundo lugar, en canto á organización e xestión da aprendizaxe, a competencia de aprender a aprender require coñecer e controlar os propios procesos de aprendizaxe para axustalos aos tempos e ás demandas das tarefas e actividades que conducen á aprendizaxe. A competencia de aprender a aprender desemboca nunha aprendizaxe cada vez máis eficaz e autónoma.

Esta competencia inclúe unha serie de coñecementos e destrezas que requiren a reflexión e a toma de conciencia dos propios procesos de aprendizaxe. Así, os procesos de coñecemento convértense en obxecto do coñecemento e, ademais, hai que aprender a executalos adecuadamente.

Aprender a aprender inclúe coñecementos sobre os procesos mentais implicados na aprendizaxe (como se aprende). Ademais, esta competencia incorpora o coñecemento que posúe o estudante sobre o seu propio proceso de aprendizaxe que se desenvolve en tres dimensións: a) o coñecemento que ten acerca do que sabe e descoñece, do que é quen de aprender, do que lle interesa...; b) o coñecemento da disciplina en que se localiza a tarefa de aprendizaxe e o coñecemento do contido concreto e das demandas da tarefa mesma, e c) o coñecemento sobre as distintas estratexias posibles para afrontar a tarefa.

Todo este coñecemento tradúcese en destrezas de autorregulación e control inherentes á competencia de aprender a aprender, que se concretan en estratexias de planificación nas cales se reflicte a meta de aprendizaxe que se persegue, así como o plan de acción que se ten previsto aplicar para alcanzala; estratexias de supervisión desde as que o estudante vai examinando a adecuación das accións que está desenvolvendo e a aproximación á meta, e estratexias de avaliación desde as cales se analiza tanto o resultado como do proceso que se levou a cabo. A planificación, supervisión e avaliación son esenciais para desenvolver aprendizaxes cada vez máis eficaces. Todas elas inclúen un proceso reflexivo que permite pensar antes de actuar (planificación), analizar o curso e o axuste do proceso (supervisión) e consolidar a aplicación de bos plans ou modificar os que resultan incorrectos (avaliación do resultado e do proceso). Estas tres estratexias deberíanse potenciar nos procesos de aprendizaxe e de resolución de problemas en que participan os estudantes.

Aprender a aprender maniféstase tanto individualmente como en grupo. En ambos os casos o dominio desta competencia iníciase cunha reflexión consciente acerca dos procesos de aprendizaxe a que se entrega un mesmo ou o grupo. Non só son os propios procesos de coñecemento, senón que, tamén, o modo en que os demais aprenden se converte en obxecto de escrutinio. De aí que a competencia de aprender a aprender se adquira tamén no contexto do traballo en equipo. Os profesores deben procurar que os estudantes sexan conscientes do que fan para aprender e busquen alternativas. Moitas veces estas alternativas póñense de manifesto cando se trata de pescudar que é o que fan os demais en situacións de traballo cooperativo.

Respecto ás actitudes e valores, a motivación e a confianza son cruciais para a adquisición desta competencia. Ambas se potencian desde a formulación de metas realistas a curto, medio e longo prazo. Ao alcanzarse as metas aumenta a percepción de autoeficacia e a confianza, e con isto elévanse os obxectivos de aprendizaxe de forma progresiva. As persoas deben ser quen de apoiarse en experiencias vitais e de aprendizaxe previas co fin de utilizar e aplicar os novos coñecementos e capacidades noutros contextos, como os da vida privada e profesional, a educación e a formación.

Saber aprender nun determinado ámbito implica ser quen de adquirir e asimilar novos coñecementos e chegar a dominar capacidades e destrezas propias do dito ámbito. Na competencia de aprender a aprender pode haber unha certa transferencia de coñecemento dun campo a outro, aínda que saber aprender nun ámbito non significa necesariamente que se saiba aprender noutro. Por isto, a súa adquisición débese levar a cabo no marco do ensino das distintas áreas e materias do ámbito formal, e tamén dos ámbitos non formal e informal.

Poderíase concluír que para o adecuado desenvolvemento da competencia de aprender a aprender se require dunha reflexión que favoreza un coñecemento dos procesos mentais a que se entregan as persoas cando aprenden, un coñecemento sobre os propios procesos de aprendizaxe, así como o desenvolvemento da destreza de regular e controlar a propia aprendizaxe que se leva a cabo.

- Nesta materia, o análise e a reflexión sobre os procesos, tanto **lóricos** como de **experimentación creativa**, contribúen a favorecer a competencia de aprender a aprender xa que implican a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.

## Competencias sociais e cívicas (CSC)

As competencias sociais e cívicas implican a habilidade e capacidade para utilizar os coñecementos e actitudes sobre a sociedade, entendida desde as diferentes perspectivas, na súa concepción dinámica, cambiante e complexa, para interpretar fenómenos e problemas sociais en contextos cada vez máis diversificados; para elaborar respostas, tomar decisións e resolver conflitos, así como para interactuar con outras persoas e grupos conforme normas baseadas no respecto mutuo e en conviccións democráticas. Ademais de incluír accións a un nivel máis próximo e mediato ao individuo como parte dunha implicación cívica e social.

Trátase, polo tanto, de unir o interese por afondar e garantir a participación no funcionamento democrático da sociedade, tanto no ámbito público como privado, e preparar as persoas para exercer a cidadanía democrática e participar plenamente na vida cívica e social grazas ao coñecemento de conceptos e estruturas sociais e políticas e ao compromiso de participación activa e democrática.

A competencia social relaciónase co benestar persoal e colectivo. Esixe entender o modo en que as persoas poden procurar un estado de saúde física e mental óptimo, tanto para elas mesmas como para as súas familias e para o seu contorno social próximo, e saber como un estilo de vida saudable pode contribuír a isto.

Para poder participar plenamente nos ámbitos social e interpersonal é fundamental adquirir os coñecementos que permitan comprender e analizar de maneira crítica os códigos de conduta e os usos xeralmente aceptados nas distintas sociedades e contornos, así como as súas tensións e procesos de cambio. A mesma importancia ten coñecer os conceptos básicos relativos ao individuo, ao grupo, á organización do traballo, á igualdade e á non discriminación entre homes e mulleres e entre diferentes grupos étnicos ou culturais, á sociedade e á cultura. Así mesmo, é esencial comprender as dimensións intercultural e socioeconómica das sociedades europeas e percibir as identidades culturais e nacionais como un proceso sociocultural dinámico e cambiante en interacción coa europea, nun contexto de crecente globalización.

Os elementos fundamentais desta competencia inclúen o desenvolvemento de certas destrezas como a capacidade de comunicarse dunha maneira construtiva en distintos contornos sociais e culturais, mostrar tolerancia, expresar e comprender puntos de vista diferentes, negociar sabendo inspirar confianza e sentir empatía. As persoas deben ser quen de xestionar un comportamento de respecto ás diferenzas expresado de maneira construtiva.

Así mesmo, esta competencia inclúe actitudes e valores como unha forma de colaboración, a seguridade nun mesmo e a integridade e honestidade. As persoas débense interesar polo desenvolvemento socioeconómico e pola súa contribución a un maior benestar social de toda a poboación, así como pola comunicación intercultural, a diversidade de valores e o respecto ás diferenzas, ademais de estar dispostas a superaren os prexuízos e a comprometérense neste sentido.

b) A competencia cívica baséase no coñecemento crítico dos conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos humanos e civís, así como da súa formulación na Constitución española, na Carta dos dereitos fundamentais da Unión Europea e en declaracións internacionais, e da súa aplicación por parte de diversas institucións a escala local, rexional, nacional, europea e internacional. Isto inclúe o coñecemento dos acontecementos contemporáneos, así como dos acontecementos máis destacados e das principais tendencias nas historias nacional, europea e mundial, así como a comprensión dos procesos sociais e culturais de carácter migratorio que implican a existencia de sociedades multiculturais no mundo globalizado.

As destrezas desta competencia están relacionadas coa habilidade para interactuar eficazmente no ámbito público e para manifestar solidariedade e interese por resolver os problemas que afecten o contorno escolar e a comunidade, xa sexa local ou máis ampla. Comporta a reflexión crítica e creativa e a participación construtiva nas actividades da comunidade ou do ámbito mediato e inmediato, así como a toma de decisións nos contextos local, nacional ou europeo e, en particular, mediante o exercicio do voto e da actividade social e cívica.

As actitudes e valores inherentes a esta competencia son aqueles que se dirixen ao pleno respecto dos dereitos humanos e á vontade de participar na toma de decisións democráticas a todos os niveis, sexa cal sexa o sistema de valores adoptado. Tamén inclúe manifestar o sentido da responsabilidade e mostrar comprensión e respecto dos valores compartidos que son necesarios para garantir a cohesión da comunidade, baseándose no respecto dos principios democráticos. A participación construtiva inclúe tamén as actividades cívicas e o apoio á diversidade e cohesión sociais e ao desenvolvemento sustentable, así como a vontade de respectar os valores e a intimidade dos demais e a recepción reflexiva e crítica da información procedente dos medios de comunicación.

Por tanto, para o adecuado desenvolvemento destas competencias é necesario comprender e entender as experiencias colectivas e a organización e funcionamento do pasado e presente das sociedades, a realidade social do mundo en que se vive, os seus conflitos e as motivacións destes, os elementos que son comúns e os que son diferentes, así como os espazos e territorios en que se desenvolve a vida dos grupos humanos, e os seus logros e problemas, para comprometerse persoal e colectivamente na súa mellora, participando así de maneira activa, eficaz e construtiva na vida social e profesional.

Así mesmo, estas competencias incorporan formas de comportamento individual que capacitan as persoas para convivir nunha sociedade cada vez máis plural, dinámica, cambiante e comple-

xa para relacionárense cos demais; cooperar, comprometerse e afrontar os conflitos e propor activamente perspectivas de afrontamento, así como tomar perspectiva, desenvolver a percepción do individuo en relación coa súa capacidade para influír no social e elaborar argumentacións baseadas en evidencias.

Adquirir estas competencias supón ser quen de se pór no lugar do outro, aceptar as diferenzas, ser tolerante e respectar os valores, as crenzas, as culturas e a historia persoal e colectiva dos outros.

- Nesta materia, as competencias sociais e cívicas practícanse potenciando no xogo individual unha **competencia sana** na loita con rivais sobre un tablero, nunca inimigos na vida. Tamén se alcanzan a través da realización das actividades de xeito cooperativo, procurando que os discentes practiquen o **traballo en grupo** e interactúen respectando as normas segundo o contexto no que se atopen.

## Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)

A competencia sentido de iniciativa e espírito emprendedor implica a capacidade de transformar as ideas en actos. Isto significa adquirir conciencia da situación a intervenir ou resolver, e saber elixir, planificar e xestionar os coñecementos, destrezas ou habilidades e actitudes necesarios con criterio propio, co fin de alcanzar o obxectivo previsto.

Esta competencia está presente nos ámbitos persoal, social, escolar e laboral nos cales se desenvolven as persoas, permitíndolles levar a cabo as súas actividades e o aproveitamento de novas oportunidades. Constitúe, igualmente, o alicerce doutras capacidades e coñecementos máis específicos, e inclúe a conciencia dos valores éticos relacionados.

A adquisición desta competencia é determinante na formación de futuros cidadáns emprendedores, contribuíndo así á cultura do emprendemento. Neste sentido, a súa formación debe incluír coñecementos e destrezas relacionados coas oportunidades de carreira e o mundo do traballo, a educación económica e financeira ou o coñecemento da organización e os procesos empresariais, así como o desenvolvemento de actitudes que comporten un cambio de mentalidade que favoreza a iniciativa emprendedora, a capacidade de pensar de forma creativa, de xestionar o risco e de manexar a incerteza.

Estas habilidades resultan moi importantes para favorecer o nacemento de emprendedores sociais, como os denominados intraemprendedores (emprendedores que traballan dentro de empresas ou organizacións que non son súas), así como de futuros empresarios.

Entre os coñecementos que require a competencia sentido de iniciativa e espírito emprendedor inclúese a capacidade de recoñecer as oportunidades existentes para as actividades persoais, profesionais e comerciais. Tamén inclúe aspectos de maior amplitude que proporcionan o contexto en que as persoas viven e traballan, tales como a comprensión das liñas xerais que rexen o funcionamento das sociedades e as organizacións sindicais e empresariais, así como as económicas e financeiras; a organización e os procesos empresariais; o deseño e a implementación dun plan (a xestión de recursos humanos e/ou financeiros); así como a postura ética das

organizacións e o coñecemento de como estas poden ser un impulso positivo, por exemplo, mediante o comercio xusto e as empresas sociais.

Así mesmo, esta competencia require das seguintes destrezas ou habilidades esenciais: capacidade de análise; capacidades de planificación, organización, xestión e toma de decisións; capacidade de adaptación ao cambio e resolución de problemas; comunicación, presentación, representación e negociación efectivas; habilidade para traballar, tanto individualmente como dentro dun equipo; participación, capacidade de liderado e delegación; pensamento crítico e sentido da responsabilidade; autoconfianza, avaliación e autoavaliación, xa que é esencial determinar os puntos fortes e débiles dun mesmo e dun proxecto, así como avaliar e asumir riscos cando estea xustificado (manexo da incerteza e asunción e xestión do risco).

Finalmente, require o desenvolvemento de actitudes e valores como: a predisposición a actuar dunha forma creadora e imaxinativa; o autocoñecemento e a autoestima; a autonomía ou independencia, o interese e esforzo e o espírito emprendedor. Caracterízase pola iniciativa, a proactividade e a innovación, tanto na vida privada e social como na profesional. Tamén está relacionada coa motivación e a determinación á hora de cumprir os obxectivos, xa sexan persoais ou establecidos en común con outros, incluído o ámbito laboral.

Así pois, para o adecuado desenvolvemento da competencia sentido da iniciativa e espírito emprendedor resulta necesario abordar:

- A capacidade creadora e de innovación: creatividade e imaxinación; autocoñecemento e autoestima; autonomía e independencia; interese e esforzo; espírito emprendedor; iniciativa e innovación.
- A capacidade pro-activa para xestionar proxectos: capacidade de análise; planificación, organización, xestión e toma de decisións; resolución de problemas; habilidade para traballar tanto individualmente como de maneira colaborativa dentro dun equipo; sentido da responsabilidade; avaliación e autoavaliación.
- A capacidade de asunción e xestión de riscos e manexo da incerteza: comprensión e asunción de riscos; capacidade para xestionar o risco e manexar a incerteza.
- As calidades de liderado e traballo individual e en equipo: capacidade de liderado e delegación; capacidade para traballar individualmente e en equipo; capacidade de representación e negociación.
- Sentido crítico e da responsabilidade: sentido e pensamento crítico; sentido da responsabilidade.
- Esta materia colabora na adquisición do sentido de iniciativa e espírito emprendedor de modo directo, dado que todo proceso de creación supón **converter unha idea nun produto**, entendido como paso de potencia a acto. Incide estreitamente en desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados. Deste xeito, sitúa o discente ante un proceso que o obriga a tomar decisións de maneira autónoma e facer unha **xestión de riscos** adecuada. E aínda queda por engadir o fomento do espírito creativo, da experimentación, da investigación, da autocrítica...

## Conciencia e expresións culturais (CCEC)

A competencia en conciencia e expresión cultural implica coñecer, comprender, apreciar e valorar con espírito crítico, cunha actitude aberta e respectuosa, as diferentes manifestacións culturais e artísticas, utilízalas como fonte de enriquecemento e goce persoal e considéralas como parte da riqueza e patrimonio dos pobos.

Esta competencia incorpora tamén un compoñente expresivo referido á propia capacidade estética e creadora e ao dominio daquelas capacidades relacionadas cos diferentes códigos artísticos e culturais, para poder utilízalas como medio de comunicación e expresión persoal. Implica, igualmente, manifestar interese pola participación na vida cultural e por contribuír á conservación do patrimonio cultural e artístico, tanto da propia comunidade como doutras comunidades.

Así pois, a competencia para a conciencia e expresión cultural require de coñecementos que permitan acceder ás distintas manifestacións sobre a herdanza cultural (patrimonio cultural, histórico-artístico, literario, filosófico, tecnolóxico, ambiental...) a escala local, nacional e europea e o seu lugar no mundo. Comprende a concreción da cultura en diferentes autores e obras, así como en diferentes xéneros e estilos, tanto das belas artes (música, pintura, escultura, arquitectura, cine, literatura, fotografía, teatro e danza) como doutras manifestacións artístico-culturais da vida cotiá (vivenda, vestido, gastronomía, artes aplicadas, folclore, festas...). Incorpora, así mesmo, o coñecemento básico das principais técnicas, recursos e convencións das diferentes linguaxes artísticas e a identificación das relacións existentes entre esas manifestacións e a sociedade, o cal supón tamén ter conciencia da evolución do pensamento, as correntes estéticas, as modas e os gustos, así como da importancia representativa, expresiva e comunicativa dos factores estéticos na vida cotiá.

Os ditos coñecementos son necesarios para pór en funcionamento destrezas como a aplicación de diferentes habilidades de pensamento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidade e sentido estético para poder comprendelas, valoralas, emocionarse e desfrutalas. A expresión cultural e artística esixe tamén desenvolver a iniciativa, a imaxinación e a creatividade expresadas a través de códigos artísticos, así como a capacidade de empregar distintos materiais e técnicas no deseño de proxectos.

Ademais, na medida en que as actividades culturais e artísticas supoñen con frecuencia un traballo colectivo, é preciso dispor de habilidades de cooperación e ter conciencia da importancia de apoiar e apreciar as contribucións alleas.

O desenvolvemento desta competencia supón actitudes e valores persoais de interese, recoñecemento e respecto polas diferentes manifestacións artísticas e culturais, e pola conservación do patrimonio.

Esixe, así mesmo, valorar a liberdade de expresión, o dereito á diversidade cultural, o diálogo entre culturas e sociedades e a realización de experiencias artísticas compartidas. Pola súa vez, comporta un interese por participar na vida cultural e, por tanto, por comunicar e compartir coñecementos, emocións e sentimentos a partir de expresións artísticas.

Así pois, para o adecuado desenvolvemento da competencia para a conciencia e expresión cultural resulta necesario abordar:

- O coñecemento, estudo e comprensión tanto dos distintos estilos e xéneros artísticos como das principais obras e producións do patrimonio cultural e artístico en distintos períodos históricos, as súas características e as súas relacións coa sociedade en que se crean, así como as características das obras de arte producidas, todo isto mediante o contacto coas obras de arte. Está relacionada, igualmente, coa creación da identidade cultural como cidadán dun país ou membro dun grupo.
- A aprendizaxe das técnicas e recursos das diferentes linguaxes artísticas e formas de expresión cultural, así como da integración de distintas linguaxes.
- O desenvolvemento da capacidade e intención de expresarse e comunicar ideas, experiencias e emocións propias, partindo da identificación do potencial artístico persoal (aptitude/talento). Refírese, tamén, á capacidade de percibir, comprender e enriquecerse coas producións do mundo da arte e da cultura.
- A potenciación da iniciativa, a creatividade e a imaxinación propias de cada individuo de cara á expresión das propias ideas e sentimentos. É dicir, a capacidade de imaxinar e realizar producións que supoñan recreación, innovación e transformación. Implica o fomento de habilidades que permitan reelaborar ideas e sentimentos propios e alleos e esixe desenvolver o autoconhecimento e a autoestima, así como a capacidade de resolución de problemas e asunción de riscos.
- O interese, aprecio, respecto, goce e valoración crítica das obras artísticas e culturais que se producen na sociedade, cun espírito aberto, positivo e solidario.
- A promoción da participación na vida e a actividade cultural da sociedade en que se vive, ao longo de toda a vida. Isto leva implícitos comportamentos que favorecen a convivencia social.
- O desenvolvemento da capacidade de esforzo, constancia e disciplina como requisitos necesarios para a creación de calquera produción artística de calidade, así como habilidades de cooperación que permitan a realización de traballos colectivos.
- 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.

## Concreción

A concreción das competencias clave está contemplada na táboa correspondente ás concrecións para cada estándar de aprendizaxe avaliable.

- [Táboa de 1º de ESO](#)

## Obxectivos xerais da etapa

A educación secundaria obrigatoria contribuirá a desenvolver nos alumnos e nas alumnas 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. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.
- 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.

## Concrecións para cada estándar de aprendizaxe avaliable

*1º ESO*

---

### Xadrez. 1º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
<b>Bloque 1. Fundamentos do xadrez</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• f</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>• XAB1.1.1. Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos 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>• TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.1.1. Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos e centro antes de empezar a xogar con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, áreas, 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>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, áreas, etc.) co movemento das pezas no taboleiro con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• h</li> <li>• i</li> <li>• o</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 en diferentes linguas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.2.1. Coñece o nome das pezas en varias linguas e 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>• CL</li> <li>• EOE</li> <li>• TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.2.1. Coñece o nome das pezas e sabe colocalas no taboleiro con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> <li>• EOE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• f</li> <li>• g</li> <li>• h</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3. Movementos das pezas.</li> <li>• B1.4. Reloxo: tipos ao longo da historia.</li> <li>• B1.5. 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>• XAB1.3.1. 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>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.1. Reproduce os movementos das pezas do xadrez con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.2. 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>• TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.3. Identifica os tipos de reloxos ao longo da historia do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> <li>• EOE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.4. Utiliza o reloxos nunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.5. 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>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB1.3.5. Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquía de operacións con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xogo</li> </ul> </li> </ul>

Xadrez. 1º de ESO								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.3.6. Realiza e formula actividades e problemas matemáticos onde se manexa o valor das pezas do xadrez de xeito creativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.5. Capturas das pezas.</li> <li>B1.6. Ameazas e defensas. Xogadas erróneas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.4. Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.1. 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>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.1. Aplica a captura das pezas con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.2. Identifica xogadas erróneas con certa rapidez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.2. Identifica xogadas erróneas con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.3. 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>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.4. Recoñece os motivos polos que un/unha xogador/a sacrifica unha peza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.4.4. Recoñece os motivos polos que un/unha xogador/a sacrifica unha peza con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</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>XAB1.5.1. Recoñece os tipos de enroque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.1. Recoñece os tipos de enroque con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.2. 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>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.2. Aplica o enroque ao longo dunha partida con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.3. 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>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.4. Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB1.5.4. Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
<b>Bloque 2. O xogo en acción</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</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>XAB2.1.1. Realiza xaques 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>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.1. Realiza xaques como estratexia de ataque nunha partida con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.2. Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.2. Recoñece as formas de evasión ante un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>

Xadrez. 1º de ESO								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
	con alfil, con cabalo e con peón. <ul style="list-style-type: none"> <li>B2.4. Xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas con diferentes pezas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.3. 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>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.3. Reproduce nun taboleiro os mates elementais con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.4. Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.4. Reproduce xaque mate con rei e raiña ou torre contra o rei contrario con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.5. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.1.5. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.5. 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>XAB2.2.1. Distingue todos os casos de táboas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.2.1. Distingue os casos de táboas con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.6. 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>XAB2.3.1. 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>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.3.1. Anota os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.3.2. 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>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.3.2. Establece equivalencias entre a anotación alxébrica en xadrez coa representación de puntos no plano nos eixes cartesianos con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teoría                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Documentación</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.3.3. 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>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.3.3. Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxébricas con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teoría                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Documentación</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</li> <li>g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.7. Combinacións: dobre ameaza, cravada, descuberta e raios X.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.4. Identificar e utilizar con corrección os tipos de combinacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.1. Distingue as fases dunha combinación: formulación, análise e combinación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.1. Distingue as fases dunha combinación: formulación, análise e combinación con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.3. Realiza os dous tipos de descubertas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.3. Realiza os dous tipos de descubertas con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.4. Reproduce e formula posicións no taboleiro de xadrez de todos os casos de combinacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB2.4.4. Reproduce posicións no taboleiro de xadrez de todos os casos de combinacións e formula as máis significativas con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>

Xadrez. 1º de ESO								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• f</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.8. Intercambios: presión-defensa, intercambios de pezas, simplificación e contraataque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2. 5. Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.5.1. Aplica intercambios eficaces ao longo da partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.5.1. Aplica intercambios eficaces ao longo da partida con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.5.3. Formula situacións de todos os 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>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.5.3. Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• f</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.9. Introducción aos principios da apertura. Erros na 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>• XAB2.6.1. 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>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.6.1. Coñece como se domina o centro na apertura con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.6.2. 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>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura con corrección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• g</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.10. Final. Finais de rei e peóns. Finais con pezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.7. Resolver eficazmente os distintos finais que se poidan presentar ao longo dunha partida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> <li>• E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica</li> <li>• Xogo</li> </ul>
<b>Bloque 3. Transversalidade no xadrez</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a</li> <li>• b</li> <li>• c</li> <li>• e</li> <li>• f</li> <li>• g</li> <li>• h</li> <li>• l</li> <li>• ñ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.1. Historia do xadrez. Lenda de Sissa.</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 xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB3.1.1. Utiliza o concepto de sucesión numérica na lenda de Sissa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> <li>• EOE</li> <li>• CA</li> <li>• TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• XAB3.1.2. Traballa de xeito cooperativo sobre a evolución do xadrez e das súas pezas en diferentes países, utilizando as TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CAA</li> <li>• CSC</li> <li>• CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> <li>• EOE</li> <li>• CA</li> <li>• TIC</li> <li>• E</li> <li>• ECC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

Xadrez. 1º de ESO								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.1.3. 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>CCL</li> <li>CSC</li> <li>CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>CA</li> <li>ECC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.1.3. Coñece os/as mellores xogadores/as de xadrez e analiza o papel das mulleres neste xogo con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a</li> <li>b</li> <li>c</li> <li>d</li> <li>e</li> <li>f</li> <li>g</li> <li>h</li> <li>i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.)</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>XAB3.2.1. Coñece e manexa programas e aplicacións de teléfono móbil 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>CA</li> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.2.1. Coñece e manexa programas e aplicacións informáticas relacionados co xadrez con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>CA</li> <li>TIC</li> <li>E</li> <li>ECC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>CA</li> <li>TIC</li> <li>E</li> <li>ECC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</li> <li>g</li> <li>h</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 comprensión do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.3.1. Desenvolve estratexias de cálculo mental para realizar operacións cos distintos tipos de números e porcentaxes a través do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.3.1. Desenvolve estratexias de cálculo mental para realizar operacións cos distintos tipos de números e porcentaxes a través do xadrez con erros leves..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 con erros leves..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>

Xadrez. 1º de ESO								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.3.3. Interpreta e analiza gráficas elementais nun contexto de xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.3.3. Interpreta e analiza gráficas elementais nun contexto de xadrez con erros leves..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Xogo</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.3.5. Calcula probabilidades sinxelas de sucesos ligados a experimentos de xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.3.6. Elabora cuestionarios sobre contidos que relacionen as matemáticas co xadrez e avalíalos con corrección e precisión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>f</li> <li>g</li> <li>h</li> <li>n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.5. Pasatempos con xadrez: sudokus de xadrez, salto do cabalo, lanzarraios (co movemento da torre) 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>XAB3.4.1. Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>TIC</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.4.1. Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercicios</li> </ul> </li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.4.2. Comprende textos de diferentes xéneros literarios que fagan referencia á temática do xadrez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.4.3. Crea e redacta versos emparellados sobre temática do xadrez seguindo modelos establecidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.4.4. Resume e analiza de xeito crítico a representación do xadrez no cine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>E</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.4.5. Procura información de actualidade sobre o xadrez e analízala dun xeito crítico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CL</li> <li>EOE</li> <li>E</li> <li>ECC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>XAB3.4.5. Procura información de actualidade sobre o xadrez e analízala dun xeito crítico con erros leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nota de clase</li> </ul>

Xadrez. 1º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Elementos transversais	Temporalización (sesións)	Grao mínimo de consecución	Instrumentos e procedementos de Avaliación
						12	SESIÓN	

## Concrecións metodolóxicas que require a materia

### Procedementos

1. Exposición oral e gráfica por parte do docente do contido correspondente e resolución das posibles dúbidas que puidera ter o discente.
2. Realización, por parte do discente, dunha actividade práctica durante as horas de clase relacionado coa explicación previa contando coa asistencia do docente durante o proceso. Preferentemente será o propio xogo e poderá consistir en:
  - Partidas ordinarias.
  - Ensaio sobre xogadas coñecidas.
  - Resolución de problemas.
3. Recollida da información
  - Observación durante a sesión.
  - Datos escritos, ao remate da sesión.
4. Revisión das prácticas e resolución das dúbidas que puideran quedar pendentes.
5. No caso de que o discente non realizara prácticas satisfactorias debido a problemas relacionados coa aprendizaxe, deseñaríanse actividades de apoio individualizadas.

### Instrumentos de avaliación

A avaliación efectuarase atendendo ao **traballo diario** en clase e aos exercicios presentados.

A recuperación só será necesaria naqueles casos nos que o discente denote non ter adquirido as competencias básicas así como os coñecementos conceptuais, procedementais e actitudinais contemplados nos contidos e consistirá na repetición do traballo práctico e/ou a execución dun traballo práctico diferente, segundo os casos particulares.

Os discentes que non obtiveran cualificación positiva global ao remate do curso en xuño segundo os [criterios de cualificación](#) dispostos no apartado correspondente deberán realizar un exame formal que conterá que conterá cuestións referidas aos estándares de aprendizaxe e relacionadas cos contidos expostos e traballados durante o curso.

## Materials e recursos didácticos

### Libros de texto

Non hai libro de texto.

### Bibliografía complementaria

A Biblioteca dispón dunha extensa bibliografía que poderá ser empregada de xeito ordinario como material complementario.

### Novas tecnoloxías e recursos na rede

Este ano completamos a implantación do Proxecto E-Dixgal a tódolos niveis da ESO, polo que tódolos discentes do centro teñen a súa disposición un ordenador convertible que poderán levar a casa. Os profesores tamén poderán dispoñer dun equipo portátil persoal procedente do mesmo proxecto.

Tódalas aulas de referencia están dotadas cun proxector e encerado dixitais e o acceso a rede é posible desde todo o edificio, tanto inalámbricamente (Wi-Fi) como por fío (fibra óptica).

No seu conxunto isto permite o acceso a unha inmensa cantidade de material e información complementarios á clase, variados e de rápido acceso. Por outra banda, estes instrumentos tamén posibilitan a elaboración de materiais propios, tanto presentacións, coma vídeos, redes sociais, blogs, páxinas estáticas, entre outros.

## Criterios de avaliación, cualificación e promoción do alumnado

### Avaliación e sistema de puntuación

O proceso de avaliación será continuo, no sentido de que se propoñen durante todo o proceso actividades que serven para a avaliación.

O xogo realizarase nun entorno virtual, empregándose a plataforma de xadrez libre online [Lichess.org](https://lichess.org) na que se rexistrará o alumnado cun alcume e no que se creou o equipo [FdC Chess Team 2021-2022](#) para a realización de torneos privados só para membros.

### Ganancia de puntos

- Os puntos serán acumulativos e obteranse tanto de torneos como de partidas estándar (reglas de xadrez clásicas) xogadas en Lichess a ritmo rápido (por exemplo, 5+5).
- Non terán consideración de estratexia aceptable o abandono de xogos; a perda, o desperdicio inxustificable de tempo; as axudas doutros xogadores ou o emprego de motores de xadrez, entre outros fraudes.

### Medio punto

- Gañar 1 partida.
- Xogar 5 partidas independentemente do resultado (sen fraccións: 5 partidas, medio punto; 9 partidas, medio punto; 10 partidas, 1 punto).

### Tres puntos

- Gañar un torneo LittleAngryAlien Arena.

### Nota de avaliación

- A nota base será a suma de tódolos puntos obtidos.
  - Para obter a nota da 1ª Avaliación aplicarase un coeficiente 1 á nota base.
  - Para obter a nota da 2ª Avaliación aplicarase un coeficiente 1/2 á nota base.
  - Para obter a nota da 3ª Avaliación e da Avaliación Final aplicarase un coeficiente 1/3 á nota base.

- A nota de avaliación (número natural) será o número enteiro maior, menor que a nota base unha vez aplicado o correspondente coeficiente. Ou dito doutro xeito, o redondeo de decimais será a baixa (un 1,5 será un 1; ... un 4,5, un 4; ... un 9,5, un 9).
  - O sistema, aínda que puidera parecer moi rigoroso, permite acadar puntuacións arbitrariamente altas. Ademais, os discentes poderán acceder a súa cualificación en calquera momento, tendo deste modo o control e a responsabilidade sobre a mesma.

## Exame final

- Nos exames finais ordinario e extraordinario, que deberán realizar todos aqueles discentes que obtivesen una **nota de avaliación** inferior ao 5 ao remate do curso e poderán realizar todos aqueles que desexen mellorar a súa cualificación, constará a nota que pode obterse pola correcta execución de cada exercicio. A cualificación obtida tamén será convertida segundo a correspondencia amosada entre **nota real** e **nota de avaliación**.

## Indicadores de logro para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente

Estes documentos convenientemente cubertos formarán parte da memoria do departamento.

Indicadores de logro do proceso de ensino (1 é pouco, 4 é moito)	Escala			
	1	2	3	4
1. O nivel de dificultade foi adecuado ás características do alumnado.				
2. Conseguiuse crear un conflito cognitivo que favoreceu a aprendizaxe.				
3. Conseguiuse motivar para lograr a actividade intelectual e física do alumnado.				
4. Conseguiuse a participación activa do alumnado.				
5. Contouse co apoio e coa implicación das familias no traballo do alumnado.				
6. Mantívose un contacto periódico coa familia por parte do profesorado.				
7. Adoptáronse as medidas curriculares adecuadas para atender ao alumnado con NEAE.				
8. Adoptáronse as medidas organizativas adecuadas para atender ao alumnado con NEAE.				
9. Atendeuse adecuadamente á diversidade do alumnado.				
10. Usáronse distintos instrumentos de avaliación.				
11. Dáse un peso real á observación do traballo na aula.				
12. Valorouse adecuadamente o traballo colaborativo do alumnado dentro do grupo.				

Indicadores de logro da práctica docente (1 é pouco, 4 é moito)				
	1	2	3	4
1. Como norma xeral, fanse explicacións xerais para todo o alumnado.				
2. Ofrécense a cada discente as explicacións individualizadas que precisa.				
3. Elabóranse actividades atendendo á diversidade.				
4. Elabóranse probas de avaliación adaptadas ás necesidades do alumnado con NEAE.				
5. Utilízanse distintas estratexias metodolóxicas en función dos temas a tratar.				
6. Combínase o traballo individual e en equipo.				
7. Poténcianse estratexias de animación á lectura.				
8. Poténcianse estratexias tanto de expresión como de comprensión oral e escrita.				
9. Incorporáanse as TIC aos procesos de ensino – aprendizaxe.				
10. Préstase atención aos elementos transversais vinculados a cada estándar.				
11. Ofrécense ao alumnado de forma rápida os resultados das probas / traballos, etc.				
12. Analízanse e coméntanse co alumnado os aspectos máis significativos derivados da corrección das probas, traballos, etc.				
13. Dáselle ao alumnado a posibilidade de visualizar e comentar os seus acertos e erros.				
14. Grao de implicación do profesorado nas funcións de titoría e orientación.				
15. Adecuación, logo da súa aplicación, das ACS propostas e aprobadas.				
16. As medidas de apoio, reforzo, etc. están claramente vinculadas aos estándares.				
17. Avaliase a eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación...				

## Plan de recuperación de pendentos

## Actividades para o alumnado coa materia de 1º ESO pendente

Non hai alumnos coa materia pendente.

## Procedementos de acreditación de coñecementos necesarios

Neste centro non se imparte o Bacharelato.

## Avaliación inicial do alumnado

### Ferramentas

- Realización dunha **proba específica**, sen previo aviso, para detectar os coñecementos que xa posúen consistente en:
  - Vocabulario de xadrez.
  - Identificación de situacións específicas do xogo.
  - Exercicios prácticos de finais de partidas: mates en 1, 2 e 3 xogadas.
- Preavaliación.

### Medidas colectivas

- Se fora necesario, **reaxuste do programado** —deixando constancia no Libro de Actas do Departamento— nos seguintes aspectos:
  - Temporalización.
  - Reforzo colectivo: axustar a distancia óptima de aprendizaxe do grupo co obxectivo de retomar e completar o programado.

### Medidas individuais

- Se fora necesario, **reaxuste de contidos, actividades e material didáctico** para estudantess individuais incluíndo minoración, substitución ou eliminación das mesmas —deixando constancia no Libro de Actas do Departamento e nos documentos oficiais pertinentes— nos seguintes aspectos:
  - Reforzo individual.
  - Adaptación Curricular.

## Medidas de atención á diversidade

A heteroxeneidade do alumnado, tanto por razóns de interese como de capacidade, será tida en conta e tratada de xeito que todos e cada un poidan adquirir as destrezas e evolucionar nas aprendizaxes propias da materia.

### Medidas ordinarias

Coa finalidade de dar resposta a esta diversidade teranse en conta como mínimo as seguintes medidas ordinarias:

- Procurar que cada discente se atope na súa distancia óptima de aprendizaxe.
- **Reforzo educativo** a tódolos discentes que teñan suspensa a avaliación anterior na procura de subsanar os problemas que ocasionaron a no realización ou realización incorrecta das tarefas consistente en:
  - Asesoramento individualizado para a realización das tarefas.
  - Promoción da aprendizaxe entre iguais.
  - Nos casos máis problemáticos a substitución das tarefas por outras máis accesibles.
- Respostar ás necesidades especiais dos discentes tendo en conta os resultados das probas de avaliación inicial e as recomendacións do Departamento de Orientación.
  - Alumnado de **altas capacidades**.
    - Actividades de maior afondamento e dificultade, adaptados ao seu nivel e que lles resulten de interese.
  - Alumnado de **baixas capacidades**.
    - Actividades de menor afondamento e dificultade, adaptados ao seu nivel e que lles resulten de interese.

### Medidas extraordinarias

En casos de maior gravidade, e sempre tendo en conta as recomendacións do Departamento de Orientación tomaranse as seguintes medidas extraordinarias:

- Alumnado con discapacidade.
  - Discapacidades sensoriais.
    - Discapacidade visual.

- Adaptación e/ou supresión das actividades e do material didáctico.
- Outras discapacidades sensoriais.
  - Adaptación das actividades e do material didáctico.
- Discapacidades quinesiolóxicas.
  - Adaptación das actividades e do material didáctico.
- Discapacidades psíquicas.
  - Adaptación e/ou supresión das actividades e do material didáctico.

## Elementos transversais

1. A comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, as tecnoloxías da información e da comunicación, o emprendemento, e a educación cívica e constitucional traballarán en todas as materias, sen prexuízo do seu tratamento específico nalgúns das materias de cada etapa.
2. A consellería con competencias en materia de educación fomentará o desenvolvemento da igualdade efectiva entre homes e mulleres, a prevención da violencia de xénero ou contra persoas con discapacidade, e os valores inherentes ao principio de igualdade de trato e non discriminación por calquera condición ou circunstancia persoal ou social.
  - Do mesmo xeito, promoverá a aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto aos dereitos humanos, o respecto por igual aos homes e ás mulleres, e ás persoas con discapacidade, e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto ao Estado de dereito, o respecto e a consideración ás vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.
  - A programación docente debe abranguer en todo caso a prevención da violencia de xénero, da violencia contra as persoas con discapacidade, da violencia terrorista e de calquera forma de violencia, racismo ou xenofobia, incluído o estudo do Holocausto xudeu como feito histórico.
  - Evitaranse os comportamentos e os contidos sexistas e os estereotipos que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero, favorecendo a visibilidade da realidade homosexual, bisexual, transexual, transxénero e intersexual.
3. A consellería con competencias en materia de educación fomentará as medidas para que o alumnado participe en actividades que lle permitan afianzar o espírito emprendedor e a iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.
4. No ámbito da educación e a seguridade viaria, promoveranse accións para a mellora da convivencia e a prevención dos accidentes de tráfico, coa finalidade de que os/as alumnos/as coñezan os seus dereitos e deberes como usuarios/as das vías, en calidade de peóns, viaxeiros/as e condutores/as de bicicletas ou vehículos a motor, respecten as normas e os sinais, e se favoreza a convivencia, a tolerancia, a prudencia, o autocontrol, o diálogo e a empatía con actuacións adecuadas tendentes a evitar os accidentes de tráfico e as súas secuelas.

## Concreción

A concreción dos elementos transversais está contemplada nas táboas correspondentes ás concrecións para cada estándar de aprendizaxe avaliable.

- [Táboa de 1º de ESO](#)

Nesta programación usaranse as seguintes siglas:

- Comprensión lectora (CL)
- Expresión oral e escrita (EOE)
- Comunicación audiovisual (CA)
- Tecnoloxías da información e da comunicación (TIC)
- Emprendemento (E)
- Educación cívica e constitucional (ECC)

## Actividades complementarias e extraescolares

### Proxectos e actividades do Departamento

- 100tífic@s, proxecto de Trash Art coa dobre finalidade de concienciar sobre o uso desmedido do plástico na sociedade actual e a presenza da muller na ciencia.
- Pintura Mural no patio do centro.
- Torneo de Xadrez Fin do Camiño destinado a tódolos estudantes do centro, especialmente vinculado a esta materia.
- FisterraDoce, proxecto solidario de recollida de doces de Nadal.

## Avaliación da Programación Didáctica

### Avaliación inicial da Programación

- Ferramentas.
  - Realización de probas específicas para detectar os coñecementos previos.
  - Preavaliación.
- Se fora necesario, reaxuste da Programación deixando constancia no Libro de Actas do Departamento.

### Avaliación procesual da Programación

- Semanalmente, valorarase o correcto avance no programado e o equilibrio entre os diferentes grupos do mesmo nivel, se os houbera.
- Se fora necesario, reaxuste da programación didáctica tendo en conta as causas que provocaron os desequilibrios e atrasos detectados deixando constancia no Libro de Actas do Departamento.

### Avaliación final da Programación

- Ferramentas.
  - Libro de Actas, no que se deixou constancia de tódolos reaxustes.
  - Se o tempo o permitira, enquisa realizada entre o alumnado contendo cuestións para a valoración e medición do grado de satisfacción respecto á materia, ao profesor e ao alumnado.
- A Memoria do Departamento é o documento que reflectirá as incidencias, conclusións e propostas da Autoavaliación da Programación.

## Contribución ao Proxecto Lector

A materia impartida por este Departamento, Xadrez, ten linguaxes propias —a notación alxebraica, a descritiva...— e contribúe principalmente ao desenvolvemento dos aspectos racionais e creativos da competencia lectora.

### Contribución á mellora da capacidade de comprensión

- Lectura obxectiva.
  - Pensamento racional.

### Contribución á mellora da capacidade de representación e produción

- Pensamento converxente ou técnico.
  - Enfocado a un obxectivo claro, o xaque mate, ou en segunda instancia hacia as táboas.
- Pensamento diverxente ou creativo.
  - Aporte de solucións innovadoras a problemas que xorden durante o xogo.

### Actividades na aula

Emprego cotiá dunha linguaxe propia —a notación alxebraica, por ser actualmente a máis amplamente utilizada— para anotar as partidas e os exercicios e poder recrear e estudar as situacións de xogo con posterioridade.

### Colaboración coa biblioteca

Compromiso de destinar parte dos recursos do Departamento para ampliar as coleccións de libros, así como a promoción das mesmas entre o alumnado.

## Contribución ao plan de integración das TIC

### Con carácter xeral

En todo o centro hai conexión a internet, ben inalámbrica (Wi-Fi) ou por fío (fibra óptica), e ademais todo docente e discente ten por dotación un laptop procedente do Proxecto E-Dixgal. Tamén dispónse de proxectores e encerados dixitais en cada aula de referencia, así como de proxectores nas restantes aulas.

No seu conxunto isto permite o acceso a unha inmensa cantidade de material e información complementarios á clase, variada e de rápido acceso. Por outra banda, estes instrumentos tamén posibilitan a elaboración de materiais propios en diferentes formatos, tanto presentacións, coma vídeos, redes sociais, blogs, páxinas estáticas, entre outros.

### E-Dixgal

Este ano completamos a implantación do Proxecto E-Dixgal polo que os discentes de 1º e 2º da ESO teñen a súa disposición un ultraportátil que poden levar a casa. Isto na práctica supón:

- Aproveitar as novas tecnoloxías cunha metodoloxía axeitada, facendo uso práctico das ferramentas informáticas.
  - Plataformas de Xadrez
    - [Lichess](#)
  - Programas de xadrez
    - Locais
    - En rede
- Ampliar as posibilidades metodolóxicas e de enfoque de tódolos contidos.
  - Navegadores web.
  - Aula virtual.
  - Redes sociais.
  - Wikis.

## TIC e Xadrez

O xadrez estivo presente desde os inicios da historia da informática. Un dos primeiros retos que se presentaron á intelixencia artificial —dentro do obxectivo xeral de superar a intelixencia humana— foi precisamente o deseño de supercomputadores especializados en xadrez capaces de bater aos mellores xogadores humanos.

Este reto foi superado, non sen controversia, por Deep Blue o 10 de febreiro de 1996 ao gañar a Garri Kasparov. Foi a primeira partida na que unha computadora gañaba ao, naquel momento, vixente campión do mundo en condicións normais de torneo e cun tempo de control igual ao das competicións oficiais de xadrez.

### Deep Blue vs. Kasparov (10 de febreiro de 1996)

1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Dxd5 4.d4 Cf6 5.Cf3 Ag4 6.Ae2 e6 7.h3 Ah5 8.O-O Cc6 9.Ae3 cxd4 10.cxd4 Ab4 11.a3 Aa5 12.Cc3 Dd6 13.Cb5 Qe7 14.Ce5 Axe2 15.Dxe2 O-O 16.Tac1 Tac8 17.Ag5 Ab6 18.Axf6 gxf6 19.Cc4 Tfd8 20.Cxb6 axb6 21.Tfd1 f5 22.De3 Df6 23.d5 Txd5 24.Txd5 exd5 25.b3 Rh8 26.Dxb6 Tg8 27.Dc5 d4 28.Cd6 f4 29.Cxb7 Ce5 30.Qd5 f3 31.g3 Cd3 32.Tc7 Te8 33.Cd6 Te1+ 34.Rh2 Cxf2 35.Cxf7+ Rg7 36.Cg5+ Rh6 37.Txh7+ 1-0

Posteriormente, en decembro de 2017 e coa elite mundial do xadrez composta exclusivamente por máquinas aconteceu que **AlphaZero** —co enfoque na autoaprendizaxe e nas redes neuronais— enfrontouse a Stockfish 8 —baseado na memoria e o emprego de libros de aperturas e bases de datos de finais— dominándoo despois de so 4 horas de autoaprendizaxe e sen acceso a bases de datos. O seu ELO estimado foi de 3750 puntos.

Hoxe en día, non xa superordenadores especializados, senón *simples* motores de xadrez executándose nun smartphone convencional superan facilmente aos mellores xogadores humanos. Como exemplo baste mencionar que o motor **Stockfish 9** na versión 64-bit executándose nun procesador de 4 núcleos ten 3.462 puntos ELO, mentres que ningún xogador humano superou nunca os 2900. O actual campión Magnus Carlsen alcanzou os 2882 puntos en abril de 2014, a maior puntuación ELO endexamais alcanzada.

## Información ao alumnado

### En clase.

- Ao inicio de cada unidade.
  - Contidos.
  - Criterios de avaliación.
  - Estándares de aprendizaxe.
  - Temporalización.
  - Grao mínimo de consecución.
  - Instrumentos e procedementos de Avaliación.
- Ao remate de cada unidade,
  - Cualificacións actualizadas: parciais e globais.

### Aula de referencia.

- No taboleiro de anuncios e dende o comezo do curso.
  - Resumo dos criterios de cualificación incluíndo os procedementos de avaliación e os mínimos esixibles para obter unha valoración positiva.

### Aula de Plástica.

- Consultas durante o horario lectivo ou nos recreos segundo dispoñibilidade.
  - Toda a información sinalada nos puntos anteriores.

### Na internet

#### Web do Centro

- Alumnado coa materia pendente.
  - Listado de traballos a realizar durante o curso coas súas correspondentes datas de entrega.
  - Non hai discentes coa materia suspensa.

### EVA E-Dixgal.

- Contidos do curso.
- Resumo dos criterios de cualificación incluíndo os procedementos de avaliación e os mínimos esixibles para obter unha valoración positiva.

## Medidas específicas en resposta á pandemia da COVID-19

### Medidas metodolóxicas

Con carácter xeral desde principios de curso farase uso intensivo das TIC para o aproveitamento académico do alumnado que tivera que permanecer en corentena, así como en previsión dun confinamento global. Con esta finalidade adóptanse as seguintes medidas:

- Adestramento en habilidades informáticas xerais.
  - Conexión á rede.
  - Traballo na nube.
  - Manexo de ordenadores, móbiles, cámaras e outros dispositivos.
- Publicación de exercicios na aula virtual [EVA E-Dixgal](#) do centro.
  - [EVA E-Dixgal](#) para tódolos niveis.
  - A [Aula Virtual do IES Fin do Camiño](#) permanecerá fora de uso.
- Adestramento no emprego de software específico da materia.
  - [Lichess](#)
  - [Pychess](#)

### Plan de reforzo e recuperación

A materia Xadrez só existe en 1º ESO e o curso comeza cos elementos básicos do xogo. Por outra banda, o carácter eminentemente práctico da materia fai que se volva continuamente sobre os mesmos conceptos, empregados sucesivamente con maior profundidade e entendemento.

Todo isto fai innecesario un plan de reforzo e recuperación.

### Escenarios en función da situación sanitaria

#### Escenario presencial

- Actividade lectiva

- A ordinaria contemplada na programación con maior presenza das TIC.
- Avaliación
  - A ordinaria contemplada na programación.

### Escenario semipresencial

- Actividade lectiva
  - No centro non existen subgrupos con alternancia na asistencia.
  - Alumnado en corentena.
    - Xogo en rede.
    - Atención individualizada na aula virtual e videoconferencias.
- Avaliación
  - A ordinaria contemplada na programación.
- Alumnado sen conectividade
  - Aínda que o curso pasado non se dera a circunstancia, as tarefas serían teóricas e se entregarían en formato papel por procedemento arbitrado polo centro e respectando as directrices sanitarias correspondentes.

### Escenario non presencial

- Actividade lectiva
  - Xogo en rede.
  - Atención na aula virtual e videoconferencias.
- Avaliación
  - A ordinaria contemplada na programación.
  - No caso de tratarse da Avaliación Final Ordinaria ou da Extraordinaria non habería exame final e a cualificación sería a correspondente aos torneos realizados.
- Alumnado sen conectividade
  - Aínda que o curso pasado non se dera a circunstancia, as tarefas serían teóricas e se entregarían en formato papel por procedemento arbitrado polo centro e respectando as directrices sanitarias correspondentes.