

Xadrez

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 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.

A materia de Xadrez desenvolve as competencias clave como se detalla a seguir. Neste sentido, a comunicación lingüística desenvólvese a través do uso do vocabulario específico da materia, da realización de produción escrita e da exposición oral dos razoamentos lóxicos aos que se chegue en cada situación. A competencia matemática e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía desenvolveranse nomeadamente coa resolución de problemas de calquera índole mediante o razoamento lóxico. Cómpre sinalar que o xadrez



e a competencia matemática van moi unidos pola súa propia natureza. A competencia dixital vaise desenvolver co frecuente emprego das TIC na procura e no almacenamento de información e coas aplicacións e os programas propios do xadrez. Aprender a aprender é unha competencia de forte presenza no xadrez, pois este reclama constantemente procesos de análise e reflexión do alumnado. As competencias sociais e cívicas alcanzanse a través da realización das actividades de xeito cooperativo, procurando que o alumnado traballe en grupo e interactúe respectando as normas segundo o contexto onde se atope. O sentido de iniciativa e espírito emprendedor conséguese mediante esta materia a través do desenvolvemento da creatividade, do esforzo persoal, da capacidade de análise, da planificación, da organización e toma de decisións, da resolución de problemas, da xestión de riscos, da avaliación e da autoavaliación, etc., que supón en por si o xadrez. A conciencia e expresións culturais vaise traballar a través da análise da evolución histórica do propio xogo e das diferentes tendencias artísticas nos deseños das pezas do xadrez ao longo da historia e nas diferentes culturas.

CVE-DOG: k0dw2iv1-09b7-tzr3-p0g1-9pfx0mouf77



Xadrez. 1º/2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.1. Taboleiro: colocación, cadros, columnas, ringleiras, diagonais, flancos e centro. 	Bloque 1. Fundamentos do xadrez <ul style="list-style-type: none"> • B1.1. Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.1.1. Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos e centro antes de empezar a xogar. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, áreas, etc.) co movemento das pezas no taboleiro. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA
<ul style="list-style-type: none"> • b • h • i • o 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.2. Pezas: nomes e colocación. Vocabulario do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.2. Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario específico en diferentes linguas. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.2.1. Coñece o nome das pezas en varias linguas e sabe colocalas no taboleiro. 	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • CCL
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g • h • l 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.3. Movementos das pezas. • B1.4. Reloxo: tipos ao longo da historia. • B1.5. Valor das pezas. Equivalencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.3. Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.3.1. Reproduce con corrección os movementos das pezas do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.3.3. Identifica os tipos de reloxo ao longo da historia do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • CCL
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.3.4. Utiliza o reloxo nunha partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.3.5. Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquia de operacións. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA
			<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.3.6. Realiza e formula actividades e problemas matemáticos onde se manexe o valor das pezas do xadrez de xeito creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CMCCT • CAA • CSIEE



Xadrez. 1º/2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.5. Capturas das pezas. • B1.6. Ameazas e defensas. Xogadas erróneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.4. Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.4.1. Aplica a captura das pezas. • XAB1.4.2. Identifica xogadas erróneas con certa rapidez. • XAB1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas. • XAB1.4.4. Recoñece os motivos polos que un/unha xogador/a sacrifica unha peza. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.7. Enroque: curto e longo. Condicións para o enroque. 	<ul style="list-style-type: none"> • B1.5. Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB1.5.1. Recoñece os tipos de enroque. • XAB1.5.2. Aplica correctamente o enroque ao longo dunha partida. • XAB1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque. • XAB1.5.4. Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA
Bloque 2. O xogo en acción				
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.1. Concepto de xaque. Defensa e tipos. • B2.2. Xaque mate. Mates famosos. • B2.3. Combinacións de xaque mate: con dama, con torre, con alfil, con cabalo e con peón. • B2.4. Xaque mate nunha, dúas ou tres xogadas con diferentes pezas. 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.1. Confeccionar e utilizar o xaque, o xaque mate e os mates máis famosos en xogadas con diferentes pezas e coas distintas combinacións. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB2.1.1. Realiza xaques como estratexia de ataque nunha partida. • XAB2.1.2. Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso. • XAB2.1.3. Reproduce nun taboleiro os mates máis famosos. • XAB2.1.4. Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario. • XAB2.1.5. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate nunha, dúas ou tres xogadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA



Xadrez. 1º/2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.5. Táboas: tipos. 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.2. Identificar e reproducir casos de táboas. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB2.2.1. Distingue todos os casos de táboas. • XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.6. Notación das xogadas: alxébrica e descritiva (clásica). 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.3. Anotar correctamente os movementos dunha partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB2.3.1. Anota correctamente os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida. • XAB2.3.2. Establece equivalencias entre a anotación alxébrica en xadrez coa representación de puntos no plano nos eixes cartesianos. • XAB2.3.3. Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxébricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.7. Combinacións: dobre ameaza, cravada, descuberta e raios X. 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.4. Identificar e utilizar con corrección os tipos de combinacións. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB2.4.1. Distingue as fases dunha combinación: formulación, análise e combinación. • XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X. • XAB2.4.3. Realiza os dous tipos de descubertas. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.8. Intercambios: presión-defensa, intercambios de pezas, simplificación e contraataque. 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.5. Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB2.5.1. Aplica intercambios eficaces ao longo da partida. • XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo. • XAB2.5.3. Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA



Xadrez. 1º/2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.9. Introducción aos principios da apertura. Erros na apertura. 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.6. Aplicar as distintas aperturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB2.6.1. Coñece como se domina o centro na apertura. • XAB2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves. • XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA
<ul style="list-style-type: none"> • b • g 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.10. Final. Finais de rei e peóns. Finais con pezas. 	<ul style="list-style-type: none"> • B2.7. Resolver eficazmente os distintos finais que se poidan presentar ao longo dunha partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA
Bloque 3. Transversalidade no xadrez				
<ul style="list-style-type: none"> • a • b • c • e • f • g • h • i • ñ 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.1. Historia do xadrez. Lenda de Sissa. • B3.2. Campións e campioas do mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.1. Recoñecer e explicar os feitos históricos máis salientables da historia do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB3.1.1. Utiliza o concepto de sucesión numérica na lenda de Sissa. • XAB3.1.2. Traballa de xeito cooperativo sobre a evolución do xadrez e das súas pezas en diferentes países, utilizando as TIC. • XAB3.1.3. Coñece os/as mellores xogadores/as de xadrez e analiza o papel das mulleres neste xogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CCEC • CCL • CD • CAA • CSC • CCEC • CCL • CSC • CCEC
<ul style="list-style-type: none"> • a • b • c • d • e • f • g • h • i 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.) 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.2. Utilizar as TIC para mellorar a práctica no xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB3.2.1. Coñece e manexa programas e aplicacións de teléfono móbil relacionados co xadrez. • 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CD • CAA • CCL • CMCCT • CD • CAA • CSC • CSIEE • CCL • CMCCT • CD • CAA • CSC • CSIEE



Xadrez. 1º/2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g • h 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.4. Xadrez e matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.3. Aplicar as matemáticas para facilitar a comprensión do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB3.3.1. Desenvolve estratexias de cálculo mental para realizar operacións cos distintos tipos de números e porcentaxes a través do xadrez. • XAB3.3.2. Formula e resolve problemas e cuestións xeométricas sinxelas (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, simetrías, perímetros, superficies, etc.) nas cales se traballen conceptos do xadrez. • XAB3.3.3. Interpreta e analiza gráficas elementais nun contexto de xadrez. • 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. • XAB3.3.5. Calcula probabilidades sinxelas de sucesos ligados a experimentos de xadrez. • XAB3.3.6. Elabora cuestionarios sobre contidos que relacionen as matemáticas co xadrez e avallaos con corrección e precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • CMCCT • CAA • CMCCT • CAA • CSIEE • CMCCT • CAA
<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g • h • n 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.5. Pasatempos con xadrez: sudokus de xadrez, salto do cabalo, lanzarraios (co movemento da torre) etc. • B3.6. O xadrez na literatura, na música e no cine. • B3.7. O xadrez nos medios de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • B3.4. Utilizar recursos doutras disciplinas que se relacionen coa cultura do xadrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • XAB3.4.1. Resolve e crea pasatempos de xadrez con autonomía e eficacia. • XAB3.4.2. Comprende textos de diferentes xéneros literarios que fagan referencia á temática do xadrez. • XAB3.4.3. Crea e redacta versos emparelhados sobre temática do xadrez seguindo modelos establecidos. • XAB3.4.4. Resume e analiza de xeito crítico a representación do xadrez no cine. • XAB3.4.5. Procura información de actualidade sobre o xadrez e analiza dun xeito crítico. 	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CMCCT • CAA • CCL • CCL • CCL • CAA • CCL • CAA • CCL • CAA • CSIEE • CCL • CAA • CSC • CSIEE

