

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
32001725	IES Lauro Olmo	O Barco de Valdeorras	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Proxecto competencial	3º ESO	1	35

## Réxime

Réxime xeral-ordinario

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	7
4.2. Materiais e recursos didácticos	7
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	7
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	7
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	8
6. Medidas de atención á diversidade	8
7.1. Concreción dos elementos transversais	8
7.2. Actividades complementarias	8
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	9
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	9
9. Outros apartados	9

## 1. Introducción

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 deseguido. Neste sentido, a comunicación lingüística desenvólvese a través do uso do vocabulario específico da materia, da realización de produción escrita e da exposición oral dos razoamentos lóxicos aos que se chegue en cada situación. A competencia matemática e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía desenvolveranse nomeadamente coa resolución de problemas de calquera índole mediante o razoamento lóxico. Cómpre sinalar que o xadrez e a competencia matemática van moi unidos pola súa propia natureza. A competencia dixital vaise desenvolver co frecuente emprego das TIC na procura e no almacenamento de información e coas aplicacións e os programas propios do xadrez. Aprender a aprender é unha competencia de forte presenza no xadrez, pois este reclama constantemente procesos de análise e reflexión do alumnado. As competencias sociais e cívicas alcanzaranse a través da realización das actividades de xeito cooperativo, procurando que o alumnado traballe en grupo e interactúe respectando as normas segundo o contexto onde se

atope. O sentido de iniciativa e espírito emprendedor conséguese mediante esta materia a través do desenvolvemento da creatividade, do esforzo persoal, da capacidade de análise, da planificación, da organización e toma de decisións, da resolución de problemas, da xestión de riscos, da avaliación e da autoavaliación, etc., que supón de por si o xadrez. A conciencia e expresións culturais vaise traballar a través da análise da evolución histórica do propio xogo e mais das diferentes tendencias artísticas nos deseños das pezas do xadrez ao longo da historia e nas diferentes culturas.

## 2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Diseñar un plan de traballo para a realización dun proxecto ou a resolución dun problema a través da definición de obxectivos e das accións para acadalos, tendo en conta as necesidades da contorna.	1			1	1-5	3	1-2-3	
OBX2 - Desenvolver o proxecto segundo a planificación prevista mobilizando conxuntamente as competencias transversais que se requiran.	1-3		5	3	1-3	2	3	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX3 - Presentar os resultados asociados ao proxecto competencial empregando dun xeito respectuoso estratexias e ferramentas de comunicación adecuadas cunha linguaxe verbal e corporal positiva, control das emocións negativas e, de ser o caso, co uso de recursos informáticos e audiovisuais.	1-5	3	3	2-3	1-3			3-4

**Descrición:**

**3.1. Relación de unidades didácticas**

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Fundamentos do xadrez		33	12	X		
2	O xogo en acción		33	12		X	
3	Transversalidade no xadrez		34	11			X

**3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas**

UD	Título da UD	Duración
1	Fundamentos do xadrez	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1.1. - Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez.	Poñer o taboleiro da maneira axeitada na mesa	TI	100
CA1.2.1. - Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario específico en diferentes linguas	coñecer o nome das pezas principais		
CA1.3.1. - Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida		
CA1.4.1. - Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida		
CA1.5.1. - Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso.	Saber diferenciar a conveniencia de facer un enroque no momento axeitado		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.1 - Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.		Baleiro	0
CA1.2 - Identificar e determinar os recursos e materiais necesarios para a realización do proxecto.			
CA1.3 - Identificar, seleccionar e analizar a información que se precisa.			
CA1.4 - Realizar a secuencia e a temporalización das actuacións necesarias para a execución do proxecto.			
CA1.5 - Prever as incidencias que se poidan producir no desenvolvemento das actuacións do proxecto e propoñer posibles solucións a estas.			

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procura e selección de información relacionada cos proxectos.</li> <li>- Colocar adecuadamente e mover as pezas con captura ou evasión según sexa o interes do xogador</li> <li>- Planificación: secuenciación e temporalización.</li> <li>- Atacar o rei do opoñente facendo xaques, e defender o propio dos xaques do adversario, realizar o xaque mate</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	O xogo en acción	12

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporalización prevista.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida	TI	100
CA2.2 - Aplicar os coñecementos axeitados e mobilizar as competencias cos niveis de calidade requiridos.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida		
CA2.3.1. - Intercambios: presión-defensa, intercambios de pezas, simplificación e contraataque.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida		
CA2.4 - Resolver, dentro do seu nivel de autonomía, ou comunicar as incidencias xurdidas durante a execución das actuacións.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida		
CA2.5 - Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.	saber valorar o valor das pezas ou a posición dependendo da situación eventual da partida		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.3 - Empregar, de ser o caso, os recursos e materiais previstos para a execución das actuacións.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
- Execución de proxectos: dinámicas e roles.
- Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	Transversalidade no xadrez	11

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.1 - Presentar o proxecto realizado e, de ser o caso, os produtos finais obtidos.	Xogar con certa loxica desenvolvendo as pezas con soltura co fin de gañar pezas ou conseguir unha posición ventaxosa	TI	100
CA3.2.1. - Notación das xogadas: alxébrica e descritiva (clásica).	Saber facer anotacións das partidas da maneira alxebraica ou da maneira clásica		
CA3.3.1. - Obxetivos teóricos e estratexicos da partida e introdución aos principios da apertura	Xogar con certa loxica desenvolvendo as pezas con soltura co fin de gañar pezas ou conseguir unha posición ventaxosa		
CA3.4 - Potenciar as emocións positivas na exposición e controlar, de ser o caso, a conduta asociada ás emocións negativas.	Xogar con certa loxica desenvolvendo as pezas con soltura co fin de gañar pezas ou conseguir unha posición ventaxosa		
CA3.5 - Empregar recursos dixitais, audiovisuais ou plásticos como apoio na presentación do proxecto.	Xogar con certa loxica desenvolvendo as pezas con soltura co fin de gañar pezas ou conseguir unha posición ventaxosa		
CA3.2 - Empregar unha linguaxe verbal con corrección e claridade, para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso.		Baleiro	0
CA3.3 - Empregar unha linguaxe corporal e a presenza escénica como códigos comunicativos para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso.			

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
- Presentación de proxectos: a expresión verbal e corporal; control das emocións e da conduta.
- Anotar correctamente os movementos dunha partida
- Uso de recursos dixitais, audiovisuais ou plásticos de apoio á comunicación para a presentación do proxecto.
- Xogar con certa loxica desenvolvendo as pezas con soltura co fin de gañar pezas ou conseguir unha posición

## Contidos

- ventaxosa

### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A metodoloxía será eminentemente práctica seguindo técnicas eficaces de xogo, e sobre todo evitar a presión da victoria sobre o alumno para conseguir que o xogo se integre de forma natural na súa vida.

### 4.2. Materiais e recursos didácticos

#### Denominación

Se empregarán taboleiros de axedrez do colexio e reloxos, e se comprarán según a necesidade, Se poderán empregar tamen medios como internet e programas de xogo para que os alumnos se familiaricen con eles.

### 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

O principio do curso se realizará unha avaliación inicial co fin de saber os coñecementos iniciais e telos en conta á hora de coñecer a progresión real do alumno.

### 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

#### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	33	33	34	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100

#### Criterios de cualificación:

Se valorará según os resultados obtidos da taboa de indicadores os criterios seguintes:

- Colocar adecuadamente e mover as pezas con captura ou evasión según sexa o interese do xogador
- Atacar o rei do oponente facendo xaques, e defender o propio dos xaques do adversario, realizar o xaque mate
- Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida
- Notación das xogadas: alxébrica e descritiva(clásica).
- Acadar obxetivos teóricos e estratéxicos da partida.

O final de curso farase un exame cunhas preguntas ou exercicios previamente postos na aula virtual coa idea de subir nota (de maneira voluntaria os que aprobaran a asignatura ) ou recuperar no caso de que non se acaden os obxetivos

### Criterios de recuperación:

Se valorará según os resultados obtidos da taboa de indicadores os criterios seguintes:

- Colocar adecuadamente e mover as pezas con captura ou evasión según sexa o interese do xogador
- Atacar o rei do oponente facendo xaques, e defender o propio dos xaques do adversario, realizar o xaque mate
- Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida
- Notación das xogadas: alxébrica e descritiva(clásica).
- Acadar obxectivos teóricos e estratéxicos da partida.

O final de curso farase un exame cunhas preguntas ou exercicios previamente postos na aula virtual coa idea de subir nota (de maneira voluntaria os que aprobaran a asignatura ) ou recuperar no caso de que non se acaden os obxectivos

### 5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

-Naqueles casos en que o alumnado non acade os obxectivos mínimos establecidos en cada avaliación, estableceráanse medidas de reforzo para que poida acadar os mínimos previstos nesta programación.

### 6. Medidas de atención á diversidade

-Naqueles casos en que o alumnado non acade os obxectivos mínimos establecidos en cada avaliación, estableceráanse medidas de reforzo para que poida acadar os mínimos previstos nesta programación.

#### 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3

#### Observacións:

A participación da comunidade educativa e o esforzo compartido que debe realizar o alumnado, as familias, o profesorado, os centros, as Administracións, as institucións e a sociedade no seu conxunto constitúen o complemento necesario para asegurar unha educación de calidade con equidade.

Tamén ocupa un lugar relevante, na relación de principios da educación, a transmisión de aqueles valores que favorecen a liberdade personal, a responsabilidade, a cidadanía democrática, a solidariedade, a tolerancia, a igualdade, o respecto e a xustiza, que constitúen a base da vida en común.

( texto extraído da LOE)

#### 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.



Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Torneo local	Na terceira avaliación, na medida na que os alumnos familiarízanse cos movementos e co xoga en xeral, poderase facer un pequeno torneo local, primeiro entre eles e se o resultado é positivo facer un torneo con posibilidade de entrada de xente allea o colegio.			

### 8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Os indicadores de logro marcaranse na taboa e indicadores

#### Descrición:

Se valorará según os resultados obtidos da taboa de indicadores os criterios seguintes:

- Colocar adecuadamente e mover as pezas con captura ou evasión según sexa o interese do xogador
- Atacar o rei do opoñente facendo xaques, e defender o propio dos xaques do adversario, realizar o xaque mate
- Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida
- Notación das xogadas: alxébrica e descritiva(clásica).
- Acadar obxetivos teóricos e estratéxicos da partida.

### 8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O final do curso farase unha enquisa o alumnado pertencente o proxecto competencial de xadrez coa intención de saber que é o que ao alumnado gustaríalle mellorar, coa idea de aplicar as suxerencias no curso seguinte.

## 9. Outros apartados