

# ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020

CENTRO: CEIP XOÁN DE REQUEIXO  
CURSO: 6º  
MATERIA: XADREZ  
DEPARTAMENTO: EDUCACIÓN FÍSICA  
DATA: 5/5/2020

Instrucións do 27 de abril de 2020, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa para o desenvolvemento do terceiro trimestre do curso académico 2019/20, nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia.

## ÍNDICE

1. **Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles.**
2. **Avaliación e cualificación.**
3. **Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, reforzo, repaso, e no seu caso ampliación)**
4. **Información e publicidade.**

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
B1.1. Utilizar adecuadamente o taboleiro de xadrez.	<p>XAB1.1.1. Sitúa adecuadamente o taboleiro e identifica ringleiras, columnas, diagonais, flancos e centro antes de empezar a xogar.</p> <p>XAB1.1.2. Aplica conceptos xeométricos sinxelos (paralelismo, perpendicularidade, ángulos, polígonos, áreas, etc.) co movemento das pezas no taboleiro.</p>
B1.2. Coñecer as pezas do xadrez e o seu vocabulario específico en diferentes linguas.	<p>XAB1.2.1. Coñece o nome das pezas en varias linguas e sabe colocalas no taboleiro</p> <p>XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez.</p>
B1.3. Aplicar adecuadamente os movementos e o valor das pezas de xadrez no xogo.	<p>XAB1.3.1. Reproduce con corrección os movementos das pezas do xadrez.</p> <p>XAB1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez.</p> <p>XAB1.3.3. Utiliza o reloxo nunha partida.</p> <p>XAB1.3.4. Realiza e formula actividades e problemas matemáticos onde se manexe o valor das pezas do xadrez de xeito creativo.</p>
B1.4. Realizar adecuadamente en xogadas a captura das pezas, defensas e ameazas, e identificar cando son erróneas.	<p>XAB1.4.1. Aplica a captura das pezas.</p> <p>XAB1.4.2. Identifica xogadas erróneas con certa rapidez.</p> <p>XAB1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas.</p> <p>XAB1.4.4. Recoñece os motivos polos que un/2na xogador/a sacrifica 2na peza.</p>
B1.5. Utilizar os tipos de enroque e valorar o máis adecuado en cada caso.	<p>XAB1.5.1. Recoñece os tipos de enroque</p> <p>XAB1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque.</p>

<p>B2.1. Coñecer e utilizar o xaque, o xaque mate e os mates máis famosos en xogadas con diferentes pezas e coas distintas combinacións.</p>	<p>XAB2.1.1. Realiza xaques como estratexia de ataque nunha partida.</p> <p>XAB2.1.2. Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso.</p> <p>XAB2.1.3. Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario.</p> <p>XAB2.1.4. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas.</p>
<p>B2.2. Identificar e reproducir casos de táboas.</p>	<p>XAB2.2.1. Distingue todos os casos de táboas.</p> <p>XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada. XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada.</p>
<p>B2.3. Anotar correctamente os movementos dunha partida.</p>	<p>XAB2.3.1. Anota correctamente os movementos das pezas nun patrón de xadrez ao longo dunha partida.</p>
<p>B2. 4. Identificar e utilizar con corrección os tipos de combinacións.</p>	<p>XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X.</p>
<p>B2. 5. Realizar intercambios eficaces ao longo dunha partida.</p>	<p>XAB2.5.1. Aplica intercambios eficaces ao longo da partida.</p> <p>XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo</p> <p>XAB2.5.3. Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas.</p>
<p>B2.6. Aplicar as distintas aperturas.</p>	<p>XAB2.6.1. Coñece como se domina o centro na apertura.</p> <p>XAB2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves.</p> <p>XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante.</p>

B3.3. Aplicar as matemáticas para facilitar a comprensión do xadrez.	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.
--	--

Pode facerse tamén seguindo o modelo que se teña na programación didáctica respectiva

<b>1. Avaliación e cualificación</b>	
<b>Avaliación</b>	<p>O Claustro de CEIP Xoán de Requeixo, en reunión mantida o 15/5/2020 por medio de videoconferencia decidiu por unanimidade cualificar ao alumando de Educación Primaria con 1 punto extra polo traballo non presencial desenvolvido no terceiro trimestre.</p> <p>Para acadar este punto avaliarase do seguinte xeito:</p> <p>Realización e presentación de tarefas: 0,6 puntos  Presentación en tempo marcado: 0,3 puntos  Comunicación de dúbidas e suxestións do traballo proposto: 0,1 puntos</p>
	Instrumentos: Observación directa e rexistro anecdótico.
<b>Cualificación final</b>	A información que se terá en conta para emitir unha cualificación final será a media das cualificacións da primeira e segunda avaliación. O traballo proposto durante este período contará unicamente como aspecto positivo e nunca penalizando o realizado anteriormente. Podendo obter a maiores polo traballo realizado na terceira avaliación 1 punto máis.
<b>Proba extraordinaria de setembro</b>	
<b>Alumnado de materia pendente</b>	<p>Criterios de avaliación:</p>
	<p>Criterios de cualificación:</p>
	<p>Procedementos e instrumentos de avaliación:</p>

## 2. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, repaso, reforzo, e no seu caso, ampliación)

<b>Actividades</b>	Xogos interactivos e partidas reais con material. Tratamos contidos de repaso e reforzo do visto na aula.
<b>Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)</b>	Actividades interactivas con ordenadores e xogos en taboleiro real (sen conectividade).
<b>Materiais e recursos</b>	Taboleiro e pezas

<b>3. Información e publicidade</b>	
<b>Información ao alumnado e ás familias</b>	Comunicación bidireccional coas familias a través de correo electrónico habilitado para este período concreto.
<b>Publicidade</b>	Publicación obrigatoria na páxina web do centro.