

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



I.E.S. FIN DO CAMIÑO
FISTERRA (A CORUÑA)

ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2019-2020

Xadrez (Xad)



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

I.E.S. Fin do Camiño
Rúa do Voluntariado, 18
15155 - Fisterra (A Coruña)
Tf - 881 960 528 · Fax - 881 960 534
e-mail - ies.findocamino@edu.xunta.es

SUMARIO

Adaptación da programación didáctica no curso 2019/2020.....	3
Departamento de Artes Plásticas.....	4
1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles.....	5
1º ESO.....	6
2. Avaliación e cualificación.....	10
Avaliación a partires do 16 de marzo de 2020.....	10
Cualificación final.....	11
Proba extraordinaria de setembro.....	12
Alumnado coa materia pendente.....	12
3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre.....	13
Metodoloxía.....	13
Materiais e recursos.....	14
4. Información e publicidade.....	15
Información ao alumnado e ás familias.....	15
Publicidade.....	15

Adaptación da programación didáctica no curso 2019/2020

Segundo [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.](#)

Departamento de Artes Plásticas

Departamento unipersoal

Xefe de departamento - Bertalan Kvisz

Índice da materia por cursos

- 1º ESO Xadrez

Fisterra, a 10 de maio de 2020

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles

1º ESO

Xadrez - 1º de ESO	
Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe
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"> 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"> 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"> XAB1.2.2. Usa con corrección o vocabulario específico do xadrez.
<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"> XAB1.3.2. Distingue o valor das pezas do xadrez.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.3.4. Utiliza o reloxo nunha partida.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.3.5. Realiza operacións combinadas cos valores das pezas, aplicando correctamente a xerarquía de operacións.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.4.2. Identifica xogadas erróneas con certa rapidez.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.4.3. Aplica as formas de defenderse das ameazas das pezas.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.4.4. Recoñece os motivos polos que un/unha xogador/a sacrifica unha peza.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.5.2. Aplica correctamente o enroque ao longo dunha partida.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.5.3. Identifica cando se pode facer o enroque.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB1.5.4. Representa sobre o taboleiro casos prácticos sobre o enroque.

Xadrez - 1º de ESO	
Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe
Bloque 2. O xogo en acción	
<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Coñecer 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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.1.2. Recoñece as formas de evitar un xaque ao longo dunha partida e elixe a máis conveniente en cada caso.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.1.3. Reproduce nun taboleiro os mates máis famosos.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.1.4. Reproduce xaque mate con rei e outras pezas, contra o rei contrario.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.1.5. Resolve e formula casos prácticos de xaque mate en unha, dúas ou tres xogadas.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.2.2. Reproduce casos prácticos de táboas nunha xogada.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.3.2. Establece equivalencias entre a anotación alxébrica en xadrez coa representación de puntos no plano nos eixes cartesianos.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.3.3. Reproduce unha partida no taboleiro desde as anotacións alxébricas.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.4.2. Realiza dobres ameazas, cravadas, descubertas e raios X.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.4.3. Realiza os dous tipos de descubertas.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.4.4. Reproduce e formula posicións no taboleiro de xadrez de todos os casos de combinacións.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> XAB2.5.2. Identifica cando nunha simplificación se entra no final de xogo.

Xadrez - 1º de ESO	
Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe
	<ul style="list-style-type: none"> ● XAB2.5.3. Formula situacións de todos os casos de intercambio de pezas.
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> ● XAB2.6.2. Aplica as normas básicas da apertura e evita erros graves.
	<ul style="list-style-type: none"> ● XAB2.6.3. Anticipa as posibles xogadas do/da contrincante.
<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.
Bloque 3. Transversalidade no xadrez	
<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.
	<ul style="list-style-type: none"> ● 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.
	<ul style="list-style-type: none"> ● 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"> ● 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.
	<ul style="list-style-type: none"> ● XAB3.4.5. Procura información de actualidade sobre o xadrez e análízaa dun xeito crítico.

2. Avaliación e cualificación

Avaliación a partires do 16 de marzo de 2020

Procedementos a partires do 16 de marzo de 2020

1. Presentación de tarefas e competicións a través do servidor de xadrez de Internet de código aberto [Lichess](#) e das plataformas educativas [E-Dixgal](#) e [G Suite para Centros Educativos](#).
2. Explicacións e resolución de dúbidas por vía telemática.
 - Por documentos de texto, imaxes e o meu [espazo para estudos de Lichess](#), principalmente para presentación de materiais e tarefas.
 - Por videoconferencia para manter un contacto máis directo co alumnado mediante [Google Meet](#), principalmente para presentación oral de torneos e actividades; resolución de dúbidas; máis feedback.
 - Por mensaxería e correo electrónico, principalmente para feedback e consultas.
3. Realización por parte do alumnado de actividades prácticas de xogo no servidor de Xadrez [Lichess](#):
 - Torneos de xadrez entre estudantes.
 - Partidas entre estudantes.
 - Partidas estudante vs profesor.
4. Valoración de resultados e resolución de dúbidas e conflitos que puideran quedar pendentes.
5. Cualificación.

Instrumentos a partires do 16 de marzo de 2020

A avaliación efectuarase atendendo as actividades prácticas de xogo no servidor de Xadrez [Lichess](#) seguindo dous principios:

1. Puntuación por calidade. A mellor resultado corresponde cualificación máis alta.
2. Puntuación por participación. A máis actividade corresponde cualificación máis alta.

Aos estudantes que non obtiveran unha cualificación global positiva o remate do curso en xuño segundo os criterios de cualificación dispostos no apartado [Cualificación final](#) procurárase, no caso de que as autoridades sanitarias e educativas o permitisen chegado o momento, ofrecerlles a realización dun exame práctico presencial no centro que consistirá en la execución de los mates de rei roubado que se viron durante o curso hasta o 13 de marzo de 2020 e que explico [aquí](#).

Cualificación final

Avaliación continua

O proceso de avaliación é continuo, no sentido de que se propoñen durante todo o proceso actividades que serven para a avaliación. As cualificacións, non obstante, non terán ese carácter de continuidade e se reiniciarán en cada avaliación, como resposta a dous feitos.

- Os contidos avaliados son semellantes, variando principalmente respecto á profundidade crecente co que son tratados.
- O alumnado parte en xeral dunha base escasa e un estudante aplicado vería lastrada a súa cualificación final polos primeiros resultados, previsiblemente moito máis pobres e sen posibilidade de refacelos.

Sistema de puntuación da 3ª Avaliación

Como non é posible manter o formato de puntuación das avaliacións pasadas establececese este novo sistema:

- 1 punto.
 - Gañar 1 partida.
 - Xogar 5 partidas independentemente do resultado (non se aceptan fraccións).
 - Participar activamente nun Torneo FdC Fisterra Arena.
- 10 puntos.
 - Gañar un Torneo FdC Fisterra Arena.

Tódolos datos obteranse do servidor de xadrez de Internet de código aberto [Lichess](#) en partidas de Xadrez na variante Estándar e ritmo de xogo Rapid, principalmente 10+5.

Tódalas puntuacións son acumulativas. Como exemplo, se un estudante xoga 5 partidas gañando unha delas (0%010), gaña 1 punto polas partidas máis un punto pola vitoria, total 2 puntos.

No caso de que a cualificación fose inferior á obtida na 2ª Avaliación, substituirase por esta última.

Nota final de curso

- Aos estudantes que non obtiveran unha cualificación global positiva o remate do curso en xuño segundo os criterios de cualificación dispostos no apartado [Cualificación final](#) procurarase, no caso de que as autoridades sanitarias e educativas o permitisen chegado o momento, ofrecerlles a realización dun exame práctico presencial no centro que consistirá en la ejecución de los mates de rei roubado que se viron durante o curso hasta o 13 de marzo de 2020 e que explico [aquí](#).

Proba extraordinaria de setembro

Aos estudantes que non obtiveran unha cualificación global positiva na Avaliación Final Ordinaria segundo os criterios de cualificación dispostos no apartado [Cualificación final](#) procurarase, no caso de que as autoridades sanitarias e educativas o permitisen chegado o momento, ofrecerlles a realización dun exame práctico presencial no centro que consistirá en la ejecución de los mates de rei roubado que se viron durante o curso hasta o 13 de marzo de 2020 e que explico [aquí](#).

Alumnado coa materia pendente

Non hai alumnado coa materia de Xadrez pendente.

Criterios de avaliación

Non procede.

Criterios de cualificación

Non procede.

Procedementos e instrumentos de avaliación

Non procede.

3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre

Recuperación, repaso, reforzo, e no seu caso, ampliación Actividades

Metodoloxía

Alumnado con conectividade

1. Presentación de tarefas e competicións a través do servidor de xadrez de Internet de código aberto [Lichess](#) e das plataformas educativas [E-Dixgal](#) e [G Suite para Centros Educativos](#).
2. Explicacións e resolución de dúbidas por vía telemática.
 - Por documentos de texto, imaxes e o meu [espazo para estudos de Lichess](#), principalmente para presentación de materiais e tarefas.
 - Por videoconferencia para manter un contacto máis directo co alumnado mediante [Google Meet](#), principalmente para presentación oral de torneos e actividades; resolución de dúbidas; máis feedback.
 - Por mensaxería e correo electrónico, principalmente para feedback e consultas.
3. Realización por parte do alumnado de actividades prácticas de xogo no servidor de Xadrez [Lichess](#):
 - Torneos de xadrez entre estudantes.
 - Partidas entre estudantes.
 - Partidas estudante vs profesor
4. Valoración de resultados e resolución de dúbidas e conflitos que puideran quedar pendentes.
5. Cualificación.

Alumnado sen conectividade

Non hai alumnado sen conectividade. Os casos existentes ao comezo do confinamento foron solucionados cos medios dispoñibles:

- Medios do centro

- Equipos portátiles con SO Abalar.
- Medios de E-Dixgal
 - Equipos portátiles con SO Abalar.
 - Conexións a rede de telefonía por tarxetas de datos.

Materials e recursos

Este ano sumámonos ao proxecto E-Dixgal comezando en 1º ESO polo que estes discentes teñen a súa disposición un ultraportátil que poden levar a casa.

Non hai alumnado sen conectividade. Os casos existentes ao comezo do confinamento foron solucionados cos medios dispoñibles:

- Medios do centro
 - Equipos portátiles con SO Abalar.
- Medios de E-Dixgal
 - Equipos portátiles con SO Abalar.
 - Conexións a rede de telefonía por tarxetas de datos.

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](#) e canles de publicación para o docente: presentacións, lessons, redes sociais, entre outros. Tamén permiten a aprendizaxe práctica dos discentes con ferramentas informáticas.

- Servidores de xadrez
- Motores de xadrez.
- Bases de datos de xadrez.
- Enciclopedias online.
- Outros espazos de aprendizaxe e práctica de xogo.

4. Información e publicidade

Información ao alumnado e ás familias

E-Dixgal e Classroom

- Ao inicio de cada actividade.
 - Contidos.
 - Criterios de avaliación.
 - Estándares de aprendizaxe.
 - Temporalización.
 - Grao mínimo de consecución.
 - Instrumentos e procedementos de Avaliación.
- Consultas e aclaración de dúbidas.

E-Dixgal e Gmail

- Para as actividades con data de entrega sinalada hasta o 13 de marzo de 2020
 - Cualificacións actualizadas ao 27 de marzo de 2020: parciais e globais, individualizando cada actividade coa súa cualificación.
- Consultas e aclaración de dúbidas.

Web do Centro

- [Criterios de avaliación, cualificación e promoción do alumnado.](#)

Publicidade

- Publicación deste documento na páxina web do centro.