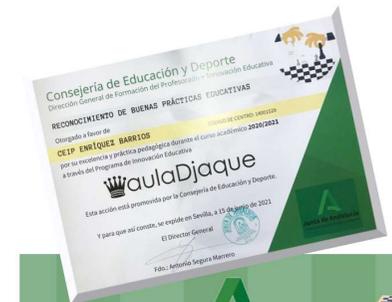


# CEIP Enríquez Barrios (Córdoba)



## Plan de Actuación aulaDjaque



# Curso Escolar 2022/23



aulaDjaque

CEIP Enriquez Barrios (Córdoba)



JUNTA DE ANDALUCÍA  
Consejería de Educación  
Cultura y Deporte



**Centro:** CEIP Enríquez Barrios Córdoba



**Código del centro:** 14001529 Localidad: Córdoba



**Coordinadora:** Dolores Luna Serrano



**E-mail coordinadora:** doloreslunaserrano@gmail.com

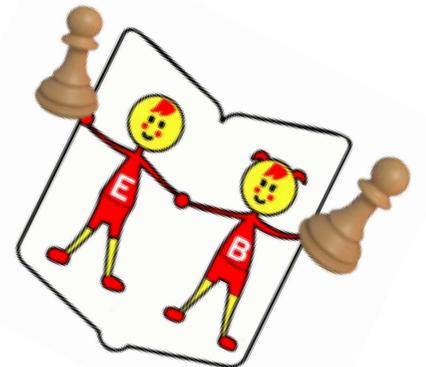


**Web :** <https://blogsaverroses.juntadeandalucia.es/ebarrios/>



## INDICE

1. Introducción y situación de partida
2. Objetivos (lineas prioritarias de actuación)
3. Integración curricular y cronograma de actuaciones
4. Metodologías
5. Calendario de trabajo del equipo docente.
6. Recursos
7. Difusión.
8. Seguimiento y evaluación





## 1. Introducción situación de partida.

### A. Análisis de la realidad escolar · Contexto escolar.

El CEIP Enríquez Barrios es un centro TIC con una línea de Educación Infantil y una línea de Educación Primaria. Se halla ubicado en el centro del barrio de Ciudad Jardín de Córdoba, una zona de clase media, normalmente trabajan tanto el padre como la madre.

### B. Antigüedad en el programa aulaDjaque.

Nuestro centro lleva una **trayectoria larga en la introducción del Ajedrez en Infantil** como recurso lúdico y pedagógico. Comenzamos en el 2013 en Infantil de 3 años y desde el 2017 participamos en aulaDjaque, el programa que la Consejería de Educación pone a disposición de los centros de enseñanza andaluces con la finalidad de dar a conocer los beneficios de la práctica y enseñanza del ajedrez en el ámbito educativo.

En **el curso 18/19** fuimos ganadores del 1ª concurso de vídeo-experiencias SYBM por la provincia de Córdoba.

En el **curso 19/20** podemos resaltar el aumento de participación en el programa de docentes y alumnado y nuestra participación en el 6ª Encuentro de Centros Innovadores en Andalucía, presentando nuestra experiencia "Aprende con el Ajedrez en Educación Infantil" aulaDjaque.

**En el curso 20/21** se unieron más docentes al proyecto, trabajando el ajedrez desde las tutorías, al no poder utilizar el ajedrez en los recreos por la situación Covid.

**En el curso 21/22** casi la totalidad del claustro de unió al Proyecto.



### C. Actuaciones realizadas en el curso 2021/22.

#### **ACTIVIDADES REALIZADAS destacadas dirigidas al alumnado:**

- Halloween:Ajedrez terrorífico.
- Elaboración de tableros y sus piezas.
- Día Mundial del Ajedrez.
- Día de Andalucía con el III Torneo de Ajedrez .
- Día de la Paz.
- Día del Libro
- Elaboración de recursos interactivos con Genially para trabajar la robótica, el pensamiento computacional, la resolución de problemas y el vocabulario ajedrecístico.



Las actividades desarrolladas han sido muy motivadoras y han supuesto un mayor acercamiento al programa, por parte del profesorado y de las familias.



En noviembre del curso pasado, tuvimos el honor recibir el reconocimiento de **BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS** por la excelente y práctica labor pedagógica.

#### **D. Actuaciones para el actual curso.**

Este es el sexto año consecutivo que participamos en el Programa de aulaDajque y con una alta participación, 90% del claustro, lo que supone un gran avance para trabajar el ajedrez desde todas las tutorías, promoviendo el trabajo interdisciplinar y colaborativo.

Contaremos también con la colaboración de las familias para algunas de las actividades programadas.

#### **- EL EQUIPO DOCENTE (90 % del Claustro)**

Formado por todas las tutoras de Infantil y Primaria, la maestra de Educación Física, la maestra de PT, la de Inglés y el Equipo Directivo. La coordinadora del Programa será la Directora del centro.

#### **- LOS ALUMNOS Y ALUMNAS**

Participan todo el alumnado del centro, 220 alumnos/as, desde Infantil de 3 años hasta 6º de Primaria.

#### **- Áreas y/o ámbitos que se van a implicar.**

Se trabajará el ajedrez educativo de manera interdisciplinar (en algunas áreas del currículum) y transversal en todas las áreas, ámbitos, en las actividades conmemorativas y en los distintos planes y programas del centro.



## 2. Objetivos (lineas prioritarias de actuación)

Partiendo de los objetivos generales del Programa aulaDjaque, señalamos 5 objetivos que se pretenden alcanzar de manera prioritaria.

- 1. Promover el ajedrez** como herramienta educativa y social en el aula.
- 2. Acercar el ajedrez** educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico y eminentemente lúdico, creativo y cooperativo.
- 3. Facilitar un recurso** que beneficia al desarrollo de múltiples capacidades cognitivas, sociales y afectivas.
- 4. Impulsar el pensamiento estratégico** y el conocimiento creativo a través del ajedrez.
- 5. Incorporar nuevas metodologías** y recursos innovadores como factor clave en el aprendizaje del alumnado.

## 2.1 En Educación Infantil

### Área / Materia: Creciendo en Armonía

- Reconocer y comunicar necesidades, deseos, sentimientos o emociones, realizando una progresiva regulación de los mismos en los juegos y otras situaciones de la vida cotidiana.
- Nociones básicas de orientación y direccionalidad y lateralidad en el tablero ( horizontal, vertical, diagonal, izquierda, derecha, delante, detrás) y coordinación de movimientos.
- Coordinación las habilidades manipulativas de carácter fino que cada actividad de ajedrez requiere (calcar, plegar, picar ,doblar, recortar, pintar, dibujar, amasar, modelar, teclear...).
- Afianzamiento de la lateralidad con el ajedrez.
- Comprender y aceptar las reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración, evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio.

## Área / Materia: Descubrimiento y Exploración del Entorno

- Desarrollar habilidades matemáticas y generar conocimientos derivados de la coordinación de sus acciones: relacionar la forma de las piezas, su sombra, el nombre de cada pieza con su imagen, ordenar por tamaños y por el valor relativo de las piezas, cuantificar y clasificar las piezas del ajedrez por su color.
- Uso de números cardinales referidos a cantidades manejables.
- Utilización oral de la serie numérica para contar número de casillas en cada movimiento, de piezas, del robot.
- Observación y toma de conciencia del valor funcional de los números y de su utilidad en el ajedrez.
- Posiciones de las piezas en el tablero.
- Identificación de formas planas y tridimensionales de las piezas y el tablero.
- Exploración de algunos cuerpos geométricos elementales: el tablero y el dado de ajedrez.
- Nociones topológicas básicas (abierto, cerrado, dentro, fuera, cerca, lejos, interior, exterior) de las casillas del tablero y realización de desplazamientos orientados sobre el tablero gigante.
- Percepción de semejanzas y diferencias: las piezas de ajedrez y elementos del tablero (columnas, filas y diagonales)
- Situación de sí mismo, de las piezas y del robot en el tablero de ajedrez.
- Descubrimiento de las características y propiedades de los objetos: color, forma, tamaño ...
- Identificar, discriminar objetos y elementos.

- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias: Agrupar las piezas por colores, tamaño. Clasificar las piezas por colores. Ordenar las piezas por su tamaño, por su valor relativo y colocar ordenadamente las piezas del ajedrez en el tablero.
- Hacer series con las figuras del ajedrez y con las casillas del tablero.
- Relacionarse con los demás jugando al ajedrez de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, teniendo gradualmente en cuenta las necesidades, intereses y puntos de vista de los otros, interiorizando progresivamente las pautas y modos de comportamiento social y reglas del ajedrez.
- Adoptar progresiva de pautas adecuadas de comportamiento y normas básicas del ajedrez.
- Resolver conflictos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma.

.

## **Área / Materia: Comunicación y Representación de la realidad.**

- Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos utilizando las rutinas de pensamiento del ajedrez.
- Utilizar y valorar la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.
- Interés y atención en la escucha de poesías, narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas por otras personas sobre el ajedrez.
- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas del ajedrez como fuente de placer y de aprendizaje.
- Usar la tecnología como facilitadores del aprendizaje del ajedrez.
- Utilizar el teclado y el ratón del ordenador y experimentación de su uso para realizar actividades apropiadas como escribir, puzzles, dibujar o jugar al ajedrez...
- Emplear los recursos digitales elaborados por Lourdes Giraldo y publicados en su blog.
- Desarrollar su sensibilidad artística y capacidad creativa, acercándose a las manifestaciones propias de los lenguajes corporal, musical y plástico con el ajedrez.

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos de las figuras sobre el tablero como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio.
- Representar las figuras del ajedrez en juegos simbólicos, individuales y compartidos.

Asociación de gestos y movimientos de las figuras del ajedrez a expresiones lingüísticas en lengua extranjera para favorecer la adquisición de léxico y la comunicación.

- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...).
- Participar y disfrutar en la interpretación de canciones y vivencias los movimientos de las piezas de ajedrez sobre el tablero.
- Interpretar y memorizar el movimiento de las piezas.
- Distinción progresiva entre la realidad y representación audiovisual.

## 2.2 En Educación Primaria

- Utilizar el ajedrez educativo en el aula como **herramienta educativa** y social, y para ello haremos girar toda la metodología ajedrecística alrededor del concepto lúdico. Se trata de que el alumnado aprenda al tiempo que se divierte.
- Incorporar el ajedrez pedagógico en el aula para alcanzar el éxito escolar de todo el alumnado, atendiendo a la diversidad de capacidades, intereses y expectativas individuales de cada alumno, como medida de **atención a la diversidad**, puesto que su práctica y aprendizaje afianza modelos de relación entre el alumno/a y su entorno, favoreciendo el respeto mutuo y la igualdad de oportunidades
- Fortalece el estado **emocional y la autoestima** del alumnado, lo que puede ayudar a la normalización e integración social en su entorno familiar y educativo.
- Potenciar el desarrollo del **razonamiento lógico-matemático**.
- Favorecer la **educación para la igualdad** a través de un juego que establece una relación que no discrimina por razón de género.

### 3. CRONOGRAMA DE ACTUACIONES. INTEGRACIÓN CURRICULAR

| ACTIVIDAD  | LÍNEAS PRIORITARIAS DE ACTUACIÓN  | ÁREAS   | PROFESORADO O RESPONSABLE   | Alumnos | TEMPORIZACIÓN  |
|--|---|---|---|---------|----------------|
| Formar a todo el profesorado del centro.   | Formación e intercambio de experiencias.<br>Integración curricular  |   | Coordinadora y Profesorado participante.  |         | Todo el curso. |
| <p>Aprender conceptos fundamentales del ajedrez y utilizar lo aprendido en las distintas áreas curriculares:</p> <p>El tablero de ajedrez.<br/>Nombre de las piezas.<br/>Número de piezas de cada jugador.<br/>Colocación de las piezas en el tablero.<br/>Movimiento de las piezas.<br/>Valor nominal y relativo de las piezas.<br/>Movimientos especiales: Enroque, coronación, captura al paso. Primaria e Infantil .</p> | <p>2. Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo.</p> <p>3. Facilitar un recurso que beneficia al desarrollo de múltiples capacidades cognitivas, sociales y afectivas.</p> | <p>Todas las áreas y en las actividades conmemorativas.</p> <p>Integración curricular.</p>  | <p>Profesorado participante y todo el alumnado (adaptando las actividades a cada curso).</p> <p>Todo el profesorado participante.<br/>Alumnado de Primaria e Infantil</p> |         | Todo el curso. |
| <p>Pensamiento computacional con el ajedrez.</p> <p>Rutinas de pensamiento con el ajedrez.</p>   | <p>4. Impulsar el pensamiento estratégico y el conocimiento creativo a través del ajedrez.</p> <p>5. Incorporar nuevas metodologías y recursos motivadores como factor clave en el aprendizaje del alumnado.</p>                      | <p>Matemáticas.</p> <p>Tecnología de la información y la comunicación.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Las tres áreas de infantil.</p> | <p>Todo el profesorado y alumnado de Infantil y Primaria</p>  |         |                |

| ACTIVIDAD   | LINEAS PRIORITARIAS DE ACTUACIÓN  | ÁREAS | PROFESIONADO                                      | Alumnos | TEMPORALIZACIÓN |
|---|---|-------|---|---------|-----------------|
| <b>Día Mundial del Ajedrez:</b><br>- El Gran Tablero de Ajedrez.<br>- IV Torneo de Ajedrez.<br>- Entregas de diplomas.<br>- Ajedrez Viviente.<br>- Cantamos y bailamos la canción del peón en Infantil y 1º | 1. Promover el ajedrez como herramienta educativa y social.<br>2. Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo. | TODAS | Todo el profesorado del Centro y todo el alumnado |         | Noviembre       |
| IV Torneo de Ajedrez "Día de Andalucía"   |   |       |   |         | 24-Feb          |



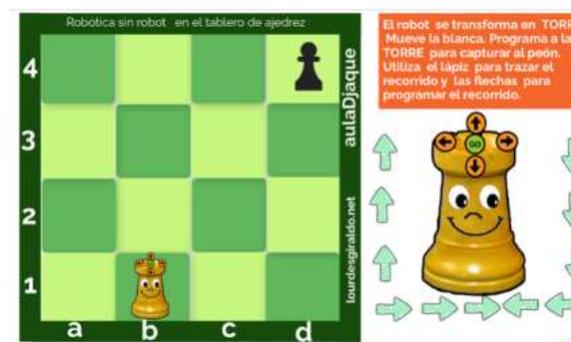
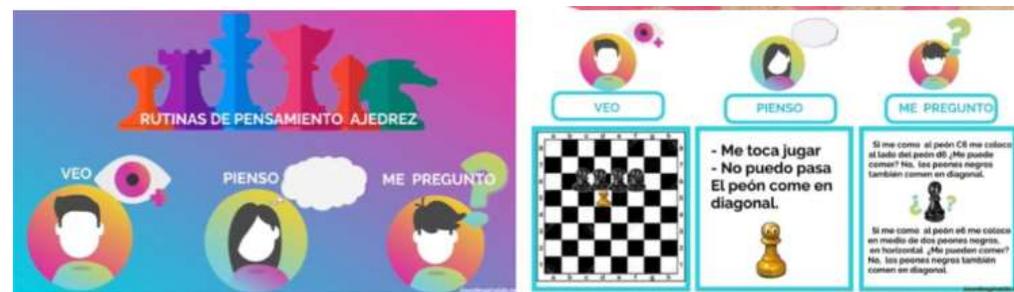
## 4. METODOLOGÍA

Utilizaremos diversas estrategias metodológicas:

- Globalización e interdisciplinalidad
- Trabajo por proyectos “Aprender con el Ajedrez”
- Rutinas de pensamiento con el ajedrez.
- Gamificación: Escape Room con el Ajedrez

Relación con otros planes y proyectos del centro.

- Proyecto TIC . El ajedrez y la TIC para su enseñanza y aprendizaje.
- Proyecto recreos inclusivos. El alumnado utilizará sus propias piezas elaboradas con tapones.
- Plan de Igualdad entre hombres y mujeres
- Juguetes en Navidad.
- Programa de hábitos y vida saludable.
- Plan de trabajo de Biblioteca



## 5. Calendario de trabajo.

| MOMENTOS  | TEMAS  | PARTICIPANTES                 | FECHAS  |
|---|--|-------------------------------|---|
| Reunión inicial   | Informar al Claustro sobre y el PIE aulaDjaque.                            | Coordinadora y Claustro       | Primera semana de septiembre                                  |
| Crear un grupo de wasap "aulaDjaque colegio" para coordinarnos. | Informar y facilitar actividades y recursos para trabajar con el alumnado. | Coordinadora y Equipo Docente | Crear el grupo en septiembre para coordinarnos todo el curso. |
| Preparar material todos los jueves.                             | Poner a disposición del E.D. actividades para realizar en el aula.         | Coordinadora                  | A lo largo del curso.   |
| Curso online creado por la coordinadora.                        | Formar al profesorado y compartir experiencias                             | Coordinadora y Equipo Docente | Un lunes de cada mes.   |
| Reuniones de seguimiento  | Seguimiento del programa   | Coordinadora y Equipo Docente | Una cada trimestre  |
| Reunión para la memoria y la evaluación                         | Evaluación del Plan de Actuación y el grado de aceptación del alumnado.    | Coordinadora y Equipo Docente | Tercer trimestre  |

## 6. Recursos materiales disponibles

- Bits de inteligencia de ajedrez con el nombre de piezas, número de piezas y sus movimientos.
- Juegos de ajedrez de mesa magnéticos.
- Juegos de ajedrez de mesa, de suelo y de pared magnético.
- Tablero gigante de 4x4 metros en el patio de recreo.
- 32 Piezas de ajedrez gigantes
- Pizarra digital para trabajar con los recursos digitales.
- Tabletas para utilizar juegos relacionados con el ajedrez.
- Aula de ordenadores.
- Recursos elaborados por la compañera Lourdes Giraldo Vargas: digitales y analógicos.
- Tableros didácticos de ajedrez y el Blog "La Tutoría Infantil" etiqueta "Ajedrez"
- Recursos del programa aulaDjaque recogidos en Colabora y en la Moodle aulaDjaque.



## **7. Difusión**

- En septiembre se presentó en el Claustro el programa de aulaDjaque.
- En octubre, en la primera reunión con las familias, les dimos a conocer el proyecto “Aprender con el ajedrez” junto con el resto de actividades del curso.
- En la web del colegio.
- En cursos, ponencias y jornadas.
- Foro de Colabor@

### **Comunicación entre el profesorado.**

La comunicación entre el profesorado se realizará a través del grupo Whatsapp "aulaDjaque colegio" y la Moodle del centro por WEBEX

-

## 8. Seguimiento y evaluación

| CRITERIOS   | Instrumentos   | Momentos   |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer el nombre y número de piezas de cada jugador</li><li>• Conocer los movimientos de las piezas.</li><li>• ABP "Aprender con el Ajedrez"</li><li>• Valorar las distintas actividades programadas</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Observación directa</li><li>• Vídeos</li><li>• Fotos</li><li>• Fichas</li><li>• Lim interactivo</li><li>• Rúbrica de evaluación</li><li>• Escape Room</li><li>• Rincones y juegos preferidos</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• A lo largo de la jornada.</li></ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Colaboración de las familias</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Participación en las diersas actividades del curso y cuestionario al finalizar</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• A lo largo del curso y al final</li></ul>  |
|   |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• A lo largo del curso , en actividades conmemorativas y al final con Escapen Room</li></ul> |
|   |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• A lo largo del curso y al final</li></ul>  |

**La evaluación externa** se realizará a través de los formularios de seguimiento y evaluación final de Séneca

La **Evaluación interna** se realizará manteniendo un seguimiento continuo de los aspectos relevantes para obtener resultados creíbles.