Plan de Actuación aulaDjaque

Coordinador: Jose Manuel Justicia Barajas

C.P. peñaluenga

Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

ÍNDICE

Introducción 1

Participantes 2

Objetivos 3

Competencias 4

Metodología 5

Organización 6

Recursos 7

Evaluación 8

Difusión 9

Bibliografía 10

1

Introducción

La participación del Colegio Público Peñaluenga en el programa Auladjaque se comienza en el curso 2018/19 con el objetivo de fomentar el ajedrez y ayudar al alumnado en el desarrollo de sus habilidades cognitivas y socio-afectivas con él mismo.

El juego de ajedrez favorece, entre otras capacidades, la memoria, la concentración, la toma de decisiones, la reflexión, la visión espacial o el razonamiento lógico-matemático.

Desde un punto de vista emocional la práctica del ajedrez ayuda a reconocer los errores, a no buscar excusas, a obtener un sentido de logro y una mayor autoestima, a llevar la iniciativa cuando es preciso; y todo ello tanto dentro como fuera del tablero.

2

Participantes

Equipo Docente	Ed. Primaria	Ed. Secundaria
El objetivos es implicar a todo el equipo docente del colegio en el Programa, siendo coordinado por el maestro de Audición y Lenguaje	3º 4º 5º 6º	1º ESO 2º ESO

3

Objetivos

- Dar a conocer el ajedrez desde un enfoque lúdico y social
- Conocer las normas básicas, los movimientos de las piezas y los máximos exponente del juego.
- Desarrollar el ajedrez como juego lúdico para el tiempo de ocio.

4

Competencias Clave

Con este proyecto se favorecen el desarrollo de la siguientes competencias

Competencia conciencia y expresiones culturales.

Conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas y utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute

Competencia digital.

Mediante el uso de la tecnología como herramienta para mostrar procesos y contenidos relacionados con el ajedrez, el alumnado creará, relexionará y resolverá problemas a través de medios digitales

4

Competencia social y cívica.

El ajedrez en el aula desarrolla las habilidades sociales del alumnado, mejorando su relación con el entorno y favoreciendo el diálogo y la resolución de conflictos desde la asertividad

Competencia matemática

El ajedrez ayuda a aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos contextos. El juego-ciencia integra un espacio (el tablero), un material (piezas) y un tiempo (secuencia de jugadas y turnos) que permite que el docente pueda plantear didácticas matemáticas

Competencia lingüística

Estudios demuestran que la práctica del ajedrez favorece la compresnión lectora, en tanto que en el juego ocurre como cuando leemos, coexisten distintos significantes (piezas) y múltiples significados (significado posicional)

5

Metodología

En el desarrollo de las distintas sesiones lectivas será un eje metodologíco el uso de herramientas didácticas que pongan de relieve el aspecto ludico del ajedrez. El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando.

Por lo tanto, la metodología que utilizaremos será activa y participativa basada en el juego y apoyándonos también en las herramientas digitales.

6

Organización

Debido a las circunstancias especiales que este año está viviendo el curso escolar, se organiza el programa de dos maneras diferentes.

Por un lado las actividades que se llevarán a cabo en dos recreos semanales y por otro, pequeños retos que se van a plantear dentro de las tutorías y por tanto dentro de cada una de las clases.

1

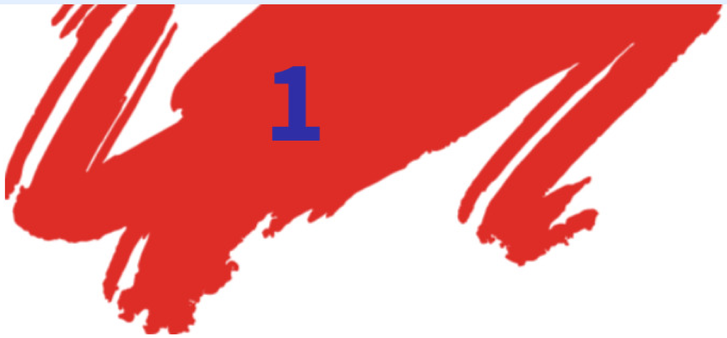
RECREO

Esta parte la vamos a llevar a cabo a través de una sesión semanal para Primaria y otra para Secundaria que se desarrollarán a la hora del recreo en la biblioteca.

2

TUTORÍA/ONLINE

A lo largo de todo el curso vamos a proporcionarle a las tutorías, de manera semanal, una actividad o reto que se expondrá en la clase en un A3, teniendo toda la semana para solucionarla y entregarla.



1º TRIMESTRE

Iniciación

A lo largo de este trimestre vamos a explicar los conceptos teóricos del ajedrez, para poder comenzar a jugar, a través del visionado de vídeos y fichas didácticas, organizadas en 7 sesiones (1 en semana.)

2º TRIMESTRE

Práctica

En este trimestre, con los conceptos teóricos adquiridos, vamos a comenzar a jugar partidas entre los alumnos.

3º TRIMESTRE

Campeonato

Una vez conseguidos los conceptos teóricos y prácticos, vamos a organizar un pequeño campeonato entre todos los alumnos participantes.

2

1º TRIMESTRE

Juegos

Divertidos juegos y actividades que ayudarán a conocer las piezas y dar los primeros pasos en el mundo del Ajedrez.

2º TRIMESTRE

Retos

Pequeños desafíos y retos diseñados a través de dibujos de Ángel Idígoras para seguir entendiendo y profundizando en el juego

3º TRIMESTRE

Aquí cabemos todos

Actividades de mayor dificultad que nos permitirán tener un mayor conocimiento en la colocación y los movimientos de las piezas.

7

Recursos

- Tableros y piezas de ejedrez.
- Software específico.
- Juegos y retos.
- Material didáctico
- Recusos web para búsqueda de la información

Evaluación

8

ACTIVIDADES.
Al finalizar las mismas mediante observación directa, cuestionarios y registro de actividades.

COORDINACIÓN.
Se evalúa si se cunplen los objetivos y temporalización a través de cuestionario de co-evaluación y dossier al final de cada trimestre.

PLAN DE ACTUACIÓN.
Al finalizar el curso se lleva a cabo un evaluación del plan de actuación con una autoevaluación y a través de un dossier con la valoración del programa y sus propuestas de mejora para el próximo curso.

9

Difusión

Difusión interna: Hace referencia al conocimiento de lo realizado por parte del profesorado y familia a través de los canales de comunicación del colegio.

Difusión externa: Se intentará la participación en el concuros de vídeo-experiencias aulaDjaque "Show Your Best Move"

Bibliografía

www.ajedrezalaescuela.eu

https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/aula djaque

http://www.mmarval.es/425250478