

PLAN DE ACTUACIÓN AULADJAJUE 2020-2021. IES VILLA DE VÍCAR



 aulaDjajue

1. INTRODUCCIÓN. SITUACIÓN DE PARTIDA.

El I.E.S. Villa de VÍcar es un centro ubicado en La Gangosa (VÍcar) de la provincia de Almería, en zona urbana de fácil acceso desde cualquier punto del municipio. Para acceder al Centro, los alumnos disponen de transporte escolar para aquellas zonas y pedanías anejas al municipio. Cuenta con las etapas de Educación Secundaria Obligatoria; Bachillerato de las modalidades de Ciencias y Tecnología y Ciencias Sociales y Humanidades y un Programa de Formación Profesional Básica de Jardinería y Composiciones Florales. También el Aula Específica de Educación Especial. Además existen un aula de apoyo a la integración y un aula temporal de adaptación lingüística (ATAL). Se trata de un centro TIC que cuenta con los Programas de Coeducación, Programa de Escuela espacio de Paz, el Programa de Acompañamiento escolar (PROA), el Plan de Lectura y Biblioteca, el Plan de Bilingüismo y Forma Joven. El presente curso también vamos a desarrollar el Proyecto de Impresión en 3D y el Plan de Enriquecimiento Curricular con alumnado con Altas Capacidades como medida específica de atención a la diversidad y como medida ordinaria para todo aquel especialmente motivado.

Nuestro centro cuenta con más de 600 alumnos/as de diferente procedencia, y esto conlleva una amplia diversidad. En esta diversidad encontramos alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en todos los niveles educativos del centro, siendo un total de 69 los censados en el Sistema de Información Séneca.

Las familias presentan un nivel económico y cultural medio-bajo dándole escaso valor a los estudios que no se relaciona con el futuro laboral ni con la consideración social que merece. Trabajan mayoritariamente en la agricultura intensiva que exige una jornada laboral intensa y frecuentemente trabajan los dos miembros principales de la unidad familiar. En algunos casos las familias son itinerantes y temporeras. Por esta razón, los hijos/as están solos en casa o con los abuelos por las tardes, lo que provoca poco hábito de estudio y consecuentemente un bajo rendimiento escolar. Hay otro sector de familias con mayor nivel socioeconómico que sí valoran y se preocupan por los estudios de sus hijos/as.

El curso pasado fue el segundo en el que desarrollamos el programa aulaDjaque. Las actuaciones que llevamos a cabo se resumen en las siguientes:

- Celebración del día mundial del ajedrez, el día 19 de noviembre de 2019.
- Participación de diversos alumnos de todos los niveles, incluidos los del aula de PTVAl y su profesora, en la realización de grandes dibujos de diseño de las piezas de ajedrez, que fueron expuestos en la entrada del centro.
- Actividades realizadas por una profesora de lengua castellana y sus alumnos de 4º ESO, con poesías relacionadas con el ajedrez.
- Diseño y realización de un tablero de ajedrez gigante en el patio del centro, con la participación de los alumnos de 4º ESO, dirigidos por su profesora de Educación Plástica y Visual.
- Celebración del torneo anual de ajedrez del IES Villa de VÍcar, con participantes de todos los niveles educativos. No pudimos terminar el torneo, debido a las dificultades que acaecieron por la extensión de la pandemia por COVID19.

Este año también hemos ofertado el taller de ajedrez, en este caso como asignatura en 2º ESO, de 2 horas semanales, pero a pesar de que ha sido elegida por muchos alumnos, las necesidades horarias de otros departamentos didácticos han hecho que no se pueda impartir.

2. PARTICIPANTES. RECURSOS HUMANOS.

2.1. EL EQUIPO DOCENTE.

Este año hemos conseguido implicar a un mayor número de departamentos didácticos; en total somos 15 docentes:

Del departamento de Educación Plástica y Visual:

María Luisa Alonso Corral.

Del departamento de Matemáticas:

Isabel María Fernández Vico.

Rafael Ángel Matés Sánchez.

Álvar Montero Cuesta.

José Miguel Carrillo Franco.

Antonio José López López.

Miriam Oliver Martínez.

Del departamento de Orientación:

María Esther Rodríguez Fernández.

Del departamento de Tecnología:

Manuel Jesús García Rodríguez.

Dolores González Carretero.

Sandra Rentero García.

Sonia María Gutiérrez Marín.

Del departamento de Lengua Castellana y Literatura:

María Luz García Gallardo.

Del departamento de Educación Física:

María Reyes Pérez Moreno.

José Antonio Montero Jiménez.

2.2. LOS ALUMNOS Y ALUMNAS.

Cualquier alumno está invitado a participar en el programa, por ejemplo a través del torneo de ajedrez.

Hemos seleccionado al alumnado de 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO y 1º de bachillerato, que es con los que podemos desarrollar un mayor número de las actividades relacionadas con el programa que hemos planificado.



3. OBJETIVOS.

Objetivos.	Relación con las competencias.	Área.
Reivindicar la función transformadora del juego como herramienta pedagógica en el aula, como recurso educativo que permite abordar otras materias y que, al mismo tiempo, constituye un contenido y un fin por sí mismo.	CCL. CD. CAA. CSC. CEC.	EPV. LCL. MAT. TEC. EF. PT.
Favorecer la educación para la igualdad a través de un juego que establece una relación que no discrimina por razón de género.	CCL. CMCT. CAA. CSC.	EPV. MAT. TEC. EF. PT.
Favorecer la integración social y académica del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.	CCL. CAA. CSC.	EPV. MAT. EF. PT. TIC.
Generar espacios de reflexión sobre la responsabilidad ética y cívica de los miembros de la comunidad escolar a través de los recursos e instrumentos asociados a la riqueza simbólica del ajedrez y su milenaria cultura.	CCL. CMCT. CD. CAA. CSC. SIEP. CEC.	EPV. LCL. MAT. TEC. EF. PT.
Estimular el desarrollo innovador de las enseñanzas orientadas a las competencias digitales a través de propuestas metodológicas provenientes de los recursos del universo del ajedrez.	CD. CMCT. CAA.	TIC. MAT. TEC. PT.

CCL → Competencia en comunicación lingüística.

CMCT → Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD → Competencia digital.

CAA → Competencia para aprender a aprender.

CSC → Competencias sociales y cívicas.

SIEP → Competencia para el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC → Competencia en conciencia y expresiones culturales.

EPV → Educación Plástica y Visual.

LCL → Lengua Castellana y Literatura.

MAT → Matemáticas.

TEC → Tecnología.

EF → Educación Física.

PT → Pedagogía Terapéutica.

TIC → Tecnología de la Información y la Comunicación.

4. CRONOGRAMA DE ACTUACIONES, TEMPORALIZACIÓN, EJES DE ACTUACIÓN, TAREAS Y RESPONSABLES.

La realización de alguna de estas actividades dependerá de la evolución de la actual pandemia y del ajuste a las líneas de actuación basadas en el protocolo COVID del centro.

Actividad	Línea prioritaria de actuación	Áreas	Profesorado responsable**	Alumnado	Temporalización
Diseño y fabricación de piezas y tableros de ajedrez con impresora 3D.	Integración curricular.	TEC. EPV.	Manuel Jesús García, María Luisa Alonso, Sonia Gutiérrez y Sandra Rentero.	4º ESO.	Durante todo el curso.
Ajedrez y poesía.	Integración curricular.	LCL.	María Luz García Gallardo.	1º Bach.	2ª evaluación.
Pintar un tablero de ajedrez gigante.	Integración curricular.	EPV. PT.	María Luisa Alonso Corral.	3º ESO y PTVL	Marzo-Abril
Celebración del XVIII torneo de ajedrez.	Valores y género.	Todas	Rafael Matés Sánchez.	Todos los niveles.	Marzo-Mayo
Celebración de partida simultánea.	Desarrollo capacidades sociales y cognitivas.	Todas	Álvar Montero e Isabel Mª Fernández	Todos los niveles.	Finales de Mayo.
Entrega de trofeos del torneo de ajedrez.	Valores y género.	Todas	Dolores González y María Reyes Pérez	Todos los niveles.	Finales de Mayo.
Recreación de "la inmortal": Anderssen - Kieseritzky (Londres, 1853) con ajedrez viviente.	Valores y género.	MAT.	José Miguel Carrillo, José Antonio Montero y Antonio José López.	2º ESO	Finales de Mayo.
Creación de videos para el concurso "CYJ"	Recurso de innovación educativa.	MAT. TEC.	Míriam Oliver y Manuel Jesús García	4º ESO y 1º Bach.	Mayo
Proyección del corto "Gerí's Game".	Recurso de innovación educativa.	PT.	María Esther Rodríguez.	PTVAL	Febrero

** Aparte del profesorado responsable de cada actividad, participarán otros docentes miembros del equipo.

5. METODOLOGÍAS Y RELACIÓN CON OTROS PLANES O PROGRAMAS.

Las principales metodologías que vamos a utilizar son el aprendizaje basado en competencias, el aprendizaje cooperativo y la gamificación.

El aprendizaje basado en competencias es el eje fundamental, ya que mediante las diversas actividades vamos a intentar un desarrollo de habilidades y hábitos de trabajo relacionados con todas las competencias clave. Este año habrá que prestar especial atención al desarrollo de algunas actividades a distancia, utilizando videoconferencias o tutoriales en el entorno de la plataforma educativa “moodle centros”.

También relacionaremos nuestro programa con los proyectos escuela espacio de paz, el proyecto de impresión 3D y el plan de igualdad y coeducación, ofertando actividades integradoras y no sexistas para todo el alumnado.

Por último, pero no por ello menos importante, es evidente la integración de las dinámicas y mecánicas propias del juego del ajedrez en las actividades propuestas, en un entorno no lúdico como el de un instituto de secundaria.

6. RECURSOS MATERIALES DISPONIBLES.

En nuestro centro contamos con numerosos tableros y juegos completos de piezas, gracias al esfuerzo de un antiguo compañero ya jubilado, que metió el gusanillo del ajedrez en forma de torneo anual, del que celebraremos este curso la 18ª edición. También pintamos el año pasado un tablero gigante en nuestro patio, que se ha deteriorado pero volveremos a pintarlo y nos servirá como recurso para recrear partidas de ajedrez vivientes. Este año también nos hemos embarcado en un proyecto de impresión 3D, gracias al empeño del departamento de Tecnología y en particular del profesor Manuel Jesús García Rodríguez.

También usaremos los equipos informáticos del centro y los proyectores para la creación de videos, la proyección de cortos y las explicaciones sobre movimientos de piezas para el alumnado que muestre dudas. Esto enlaza con los recursos que están recogidos en Colabora.

Para el tablero y movimiento de piezas:

<https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/auladjaque/el-tablero-y-el-movimiento-de-las-piezas1>

<https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/auladjaque/conceptos-basicos1>

Para jugar el torneo de ajedrez de forma telemática:

https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/group/auladjaque/foro/-/message_boards/message/32586264

7. DIFUSIÓN.

COMUNICACIÓN ENTRE EL EQUIPO.

Para la comunicación entre los miembros del equipo hemos creado un grupo de correo electrónico mediante el cual, cualquier compañero podrá requerir ayuda, avisar o comunicar todas las incidencias referentes a las actividades propuestas u otras que vayan surgiendo.

Usaremos la plataforma Colabora 3.0 para subir información de todas las actividades relacionadas con el programa, procurando aportar material gráfico.

También procuraremos hacer al menos una reunión usando la plataforma “moodle centros”, al principio de cada trimestre, para plantear las indicaciones esenciales del programa en ese periodo de tiempo y resolver las dudas que se planteen.

DIFUSIÓN DEL PROGRAMA.

Para la difusión del programa a los demás miembros de la comunidad educativa vamos a realizar las siguientes intervenciones:

- Colocar información en los tabloneros del centro.
- Mantener y actualizar la pestaña del programa auladjaque en la página web del centro en la que subiremos información de todas las actividades relacionadas con el programa, procurando aportar material gráfico.
<https://www.iesvilladevicar.es/planes-y-proyectos/programa-auladjaque>
- Participar en el concurso de video-experiencias de auladjaque “Corto y Jaque”, con algún video relacionado con las distintas actividades del programa.



8. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

Se llevarán a cabo dos tipos de evaluaciones:

EVALUACIÓN INTERNA.

A través de cuestionarios de evaluación en línea, en los que se pedirá la opinión a alumnado y profesorado acerca del resultado de las diversas actividades realizadas y en los que se podrá también sugerir mejoras para cursos posteriores.

Actividad.	Instrumento de evaluación.	Momento.
Diseño y fabricación de piezas y tableros de ajedrez con impresora 3D.	Cuestionario en línea.	Junio.
Ajedrez y poesía.	Cuestionario en línea.	Mayo.
Pintar un tablero de ajedrez gigante.	Cuestionario en línea.	Mayo.
Celebración del XVIII torneo de ajedrez.	Cuestionario en línea.	Mayo.
Celebración de partida simultánea.	Cuestionario en línea.	Mayo.
Entrega de trofeos del torneo de ajedrez.	Cuestionario en línea.	Mayo.
Recreación de "la inmortal": Anderssen -Kieseritzky (Londres, 1853) con ajedrez viviente.	Cuestionario en línea.	Junio.
Creación de videos para el concurso "CyJ"	Cuestionario en línea.	Junio.
Proyección del corto "Gerí's Game".	Cuestionario en línea.	Marzo.

EVALUACIÓN EXTERNA.

A través de los formularios de seguimiento y evaluación final de Séneca.