

## PROJECTE D'INNOVACIÓ PEDAGÒGICA

### Títol:

Escacs i Vitxeta

### Descripció:

Al nostre centre partim d'uns resultats en l'àrea de matemàtiques que son millorables en els indicadors concrets de resolució de problemes, capacitat de pensament lògic-matemàtic i millora en l'orientació espacial. També volem explotar la part de socialització que pot donar aquest joc pedagògic a la ciutat de Reus.

Des de l'inici del projecte es va considerar oportú, sistematitzar en l'horari de l'alumnat les sessions d'escacs quinzenals (P5-1r) o setmanals (2n-6è) per tal de vetllar per una bona planificació, seguiment i avaluació d'aquest.

Pel que fa a la fonamentació pedagògica amb els escacs és que ajuden en el desenvolupament de diverses habilitats cognitives i socials, millorant el rendiment dels alumnes i els valors socials.

### Objectius:

- Desenvolupar les habilitats cognitives i socials associades als escacs.
- Millorar en resolució de problemes, capacitat de pensament lògic-matemàtic i millora en l'orientació espacial
- Crear connexions amb centres del voltant per implementar el projecte i així poder fer trobades amb elles.
- Fer prendre consciència a l'alumnat de la importància de l'aplicació del lema dels escacs: observar, pensar i després moure. (Aplicant-ho al raonament dels diferents continguts de l'àrea de matemàtiques)
- Fomentar la presa de decisions davant d'un repte.
- Educar en els valors i en la relació social que ens permet aquest esport.

### Àmbits curriculars, àrees i/o nivells:

Tot i que amb els escacs es treballen totes les competències i es poden abordar des de diferents àrees, en el nostre projecte ens centrem en les competències metodològiques (matemàtiques i aprendre a aprendre) i les personals (autonomia i iniciativa personal i coneixement i interacció amb el món físic). Per aprendre a ser i actuar de manera autònoma, pensar i comunicar, descobrir i tenir iniciativa i conviure al món.

### Eixos de la innovació pedagògica:

- ☐ Eix 1: Organització i Gestió de centre
- ☒ Eix 2: Metodologies innovadores
- ☐ Eix 3: Xarxa i Ecosistema de la Innovació

## Transformació en centre

El projecte va començar a implantar-se a l'escola fa 9 cursos i va ser progressiu des de primer. Va començar a primer el curs 12-13 arribant a sisè el curs 17-18, ara fa 3 cursos. Aquest fet ha significat anar engrescant a la comunitat d'aprenentatge, lentament, des de la primera promoció i apuntant-nos a la Trobada d'escacs a l'escola des de la primera edició fins l'última que es va realitzar a la nostra escola. Hem anat motivant als alumnes perquè s'apuntin a les olimpíades escolars de Reus amb una participació, cada vegada més gran. Pel que fa a les evidències en els resultats que fan més referència als indicadors de matemàtiques trobem que:

- els alumnes tenen una visió espacial molt més àmplia, saben moure's per un eix cartesià sense dificultats.
- Previsió dels efectes que es poden tenir en fer una jugada o altra.
- Relació del joc entre generacions, hi juguen alumnes amb els seus pares i avis.
- Desmitificació dels jugadors d'esports més famosos i coneixença de personatges del món escaquístic.

## Consolidació i transferibilitat del projecte

Trobada d'escacs a l'escola:

<https://agora.xtec.cat/escola-lavitxeta/general/v-trobada-descacs-a-lescola/>

<https://agora.xtec.cat/escola-lavitxeta/general/ha-arribat-el-gran-dia-v-trobada-descacs/>

Olimpíades escolars:

<https://agora.xtec.cat/escola-lavitxeta/general/37a-olimpiada-escolar-reus-2019-escacs/>

- [http://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/cursos/curriculum/inf\\_pri/escacs/projecte](http://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/cursos/curriculum/inf_pri/escacs/projecte)

Aula Virtual, durant el confinament:

- <https://lavitxetavirtual.wordpress.com/2020/06/11/escacs-6e/#escacs>

En referència, a la viabilitat de la transferència de les evidències aportades del projecte a altres contextos educatius, hem de justificar que la inversió econòmica és mínima i que les escoles tenen la viabilitat horària i el beneplàcit del Departament per implantar-ho als seus centres.