



Ministerio  
de Educación  
y Cultura



Dirección Nacional  
de Educación

## **Convocatoria Curso Virtual 2022**

Ajedrez Educativo: sentidos, conceptos, prácticas pedagógicas

### **DESCRIPCIÓN**

El Programa *Ajedrez para la Convivencia* de la Dirección Nacional de Educación del Ministerio de Educación y Cultura tiene como finalidad coordinar y transversalizar el trabajo de los proyectos que desde diversos lugares del Estado se llevan adelante en el área de Ajedrez Socioeducativo.

*Ajedrez para la Convivencia* genera espacios formativos desde el año 2012 a partir de modalidades flexibles que han sabido adaptarse a los distintos formatos de Intervención del programa. En esta edición proponemos la realización de un curso virtual, en proceso de reconocimiento de créditos (ANEP – CODICEN) de 7 semanas de duración con 3 encuentros virtuales sincrónicos.

### **DESTINATARIOS**

Profesores de ajedrez, ajedrecistas, educadores de todos los ámbitos y sistemas, estudiantes de magisterio, profesorado y carreras afines, interesados en general. No es imprescindible saber jugar al ajedrez.

### **CUPOS**

Se habilitará un cupo de inscripción de hasta 150 aspirantes, de acuerdo a los siguientes criterios:

Ser docente de ANEP (40% de los cupos), ser educador de la educación no formal (20% de los cupos), contar con antecedentes como docente de ajedrez (20% de los cupos) otros docentes, -ámbito universitario, educación privada, otros espacios no previstos en el presente (20% de los cupos).

**Fecha de inicio de la convocatoria: 05/08/2022**

**Fecha de finalización de la convocatoria: 21/08/2022**



Ministerio  
de Educación  
y Cultura



Dirección Nacional  
de Educación

## OBJETIVOS

- Construir un sentido de proyecto y un sentido pedagógico común en los docentes y talleristas de ajedrez.
- Establecer espacios de intercambio y transmisión de contenidos esenciales para el despliegue de una mirada socio-educativa sobre el juego y su potencial en el marco más amplio de la convivencia.
- Construir un modelo de trabajo pedagógico propio que habilite el desarrollo creativo de herramientas y estrategias didácticas propias.
- Hacer disponibles herramientas lúdico didácticas que viabilicen el trabajo áulico.

## CERTIFICACIÓN

Certificado de participación / aprobación. En proceso de creditización.

## CRÉDITOS SUGERIDOS

2 créditos

## CARGA HORARIA DETALLADA

Horas presenciales: 6 horas de encuentros sincrónicos, por plataforma zoom (3 encuentros de 2 horas de duración cada uno)

Horas de trabajo de campo: no exigidas

Horas de trabajo online: 12 horas de visualización de clases, modalidad asincrónica, más 10 horas de lectura de textos obligatorios del curso.

Horas de producción académica: producción escrita, participación en foros debate. Tiempo estimado para la producción, 8 horas.

## FECHAS ESTABLECIDAS

Lunes 29/8: primer encuentro sincrónico.

Semanas del 05/09 al 12/09: semanas asincrónicas con trabajo en aula virtual.

Lunes 19/09: segundo encuentro sincrónico.

Semanas 26/09 al 03/10: semanas asincrónicas con trabajo en aula virtual.

Lunes 10/10: Encuentro final sincrónico.

## [FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN](#)



Ministerio  
de Educación  
y Cultura



Dirección Nacional  
de Educación

## MODALIDAD DE TRABAJO Y METODOLOGÍA

Se trabajará en el marco de la virtualidad, combinando instancias sincrónicas y asincrónicas.

Los tres encuentros sincrónicos tendrán objetivos concretos: el primero, poner en conocimiento general de los participantes el plan general del curso, compartir los grandes conceptos que enmarcan todo el contenido y lograr un primer contacto de cercanía con los y las participantes.

El segundo encuentro tendrá la función de sostener el relacionamiento entre el equipo docente y los cursantes, y se centrará en el debate de lo visto hasta el momento y la preparación de la instancia de evaluación intermedia, que tendrá lugar una semana después.

El tercero y último permitirá un análisis colectivo y debate de cierre, previo al desarrollo del trabajo evaluativo final

A estos tres encuentros sincrónicos se sumarán cinco instancias de cursada asincrónica. En las mismas, los participantes podrán acceder a material que se irá compartiendo en plataforma, en la forma de clases grabadas por unidades temáticas y de materiales de lectura complementaria.

Habrás asimismo dos momentos de evaluación: una evaluación autoasistida luego del segundo encuentro sincrónico, que tendrá como función la evaluación de la marcha general del curso. Y otra de carácter calificadorio al final de la cursada, consistente en la realización de una breve monografía.

En las semanas previas a estas evaluaciones, se habilitará un tiempo de consultoría y acompañamiento cercano.

A lo largo de todo el proceso, se habilitará un foro de debate y consultas en plataforma AVE.



Ministerio  
de Educación  
y Cultura



Dirección Nacional  
de Educación

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

A lo largo del curso se establecerán dos instancias de evaluación, de distinta característica y finalidad:

Una evaluación parcial, a mitad de curso, que tendrá como finalidad el conocer los niveles de comprensión de lo trabajado y en todo caso, reenfocar algunos aspectos del curso. Será de carácter auto asistido, a partir de diversos recursos que facilita la plataforma AVE.

La segunda evaluación -final- será de carácter calificadorio y determinará la aprobación o no del curso. Consistirá en un trabajo monográfico breve, en el que se presente un proyecto de intervención puntual y específico o bien se planifique una secuencia didáctica innovadora, tomando elementos trabajados a lo largo del Curso.

## DISEÑO CURRICULAR/CONTENIDOS

### Módulo 1

- Presentación del Curso, desarrollo panorámico de los conceptos clave que se verán en las clases siguientes.
- Concepto y dimensiones de lo lúdico. Vínculo entre juego, deseo, motivación y aprendizaje.
- Conceptualización del ajedrez y sus potenciales en relación a lo pedagógico. El ajedrez en la historia de la Cultura.
- ¿Cómo enseñamos ajedrez? Un plan anual desde una perspectiva de desarrollo competencial.
- ¿Cómo enseñamos ajedrez? Planificación de clases desde perspectivas lúdicas y constructivistas.
- ¿Cómo enseñamos ajedrez? Conceptualización, lugar, uso y pertinencia de los recursos básicos: juegos, narraciones e historias, videos, problemas y ejercicios, dinámicas, proyectos.

### Módulo 2

- Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y Ludopedagogía, definiciones y diferenciaciones.
- Deportes y juegos de oposición. El ganar y el perder en el aula.
- Juego, motivación y deseo. Las emociones en juego.



Ministerio  
de Educación  
y Cultura



Dirección Nacional  
de Educación

- Los momentos de una clase de ajedrez. Reconocimiento, estructura y recursos básicos.
- ¿Qué es el tablero de ajedrez? Múltiples miradas de un mismo objeto que moldean plásticamente su naturaleza y lo transforman en los más diversos escenarios. ¿Cómo pensar nuestras clases desde mil imaginarios?
- El preajedrez. ¿Qué es? ¿Por qué y para qué? Juegos de “seso”, de “ventura” y de “cordura”: el lugar del azar en la toma de decisiones.
- Ajedrez: individualidad y grupalidad. Recursos y dinámicas colectivas en la clase de ajedrez.
- Recursos ludopedagógicos desde el preajedrez.
- El rol del docente en un espacio lúdico

### Módulo 3

- Enfoque competencial. Las competencias ajedrecísticas, un programa de clases basado en ellas. Problemas y ejercicios.
- Perspectivas pedagógicas basadas en el desarrollo de competencias.
- El juego y lo competitivo.
- Las competencias relativas al saber ajedrecístico, su desarrollo.
- Escalonamiento y penetrabilidad.
- Planificación anual basada en desarrollo de competencias ajedrecísticas.
- Recursos didácticos para cada etapa.
- Problemas y ejercicios, diferenciación conceptual, ¿cuándo, por qué y para qué unos y otros? ¿Tienen sentido los ejercicios en una propuesta lúdica?
- Didáctica de la pregunta.
- Resolución de problemas desde distintas perspectivas.
- Pensamiento computacional y ajedrez.

### Módulo 4

- El ajedrez en la historia de la cultura.
- La narrativa y sus formas en el contexto de una clase de ajedrez.
- Recursos y más recursos: el video, la música, los títeres, el teatro: ¿cuándo, por qué y para qué?
- La interdisciplina: ¿Qué significa y cuál es su sentido pedagógico?
- Ejemplos básicos de ajedrez y matemática.
- Aprendizaje basado en Proyectos: una forma de abordaje desde el ajedrez educativo.