

DOSSIER INFORMATIVO

**PROYECTO “AJEDREZ EN
EL AULA”**

CICLO LECTIVO 2026

INDICE

01 INTRODUCCIÓN	3
02 MARCO CONCEPTUAL	4
03 DESCRIPCIÓN	8
04 ¿QUÉ NOS OFRECE EL PROYECTO?	10
05 REQUISITOS PARA LA PARTICIPACIÓN	14
06 CÓMO INSCRIBIRSE	15
07 CRONOGRAMA	16
08 CONTACTO	17

01 INTRODUCCIÓN

La Dirección General de Educación Inicial y Primaria, en alianza con la Dirección de Educación del Ministerio de Educación y Cultura través de su Programa “Ajedrez para la Convivencia”, ponen a disposición de todas las Escuelas del sistema educativo formal el proyecto “Ajedrez en el Aula”, con la finalidad de potenciar experiencias en funcionamiento y promover el surgimiento de nuevas iniciativas, que contemplen al ajedrez como centro de su estrategia pedagógica.

En las últimas décadas, y en distintos contextos y lugares, el ajedrez se ha revelado como un recurso eficaz en el aula. Debido a su fácil aplicación lúdica e interdisciplinar, el milenario juego es considerado hoy por muchos docentes un aliado pedagógico.

En las aulas de nuestro país, cientos de docentes utilizan el ajedrez como parte de sus estrategias didácticas, apoyándose en las potencias del juego y la complejidad y el lugar de relevancia en el plano cultural que posee el ajedrez.

Ajedrez en el Aula pretende brindar soporte material, asesoramiento y tutoría, formación didáctica específica, apoyatura virtual y organización de jornadas lúdicas, ferias e instancias de intercambio docente a aquellas Escuelas que así lo soliciten, de manera de sostener, andamiar, potenciar y vincular las experiencias vigentes y las emergentes, para así multiplicar sus alcances y contribuir a promover una generalización del uso del ajedrez como estrategia pedagógica.

El juego del ajedrez, planteado como medio y vehículo didáctico, puede estimular la memoria, la concentración, la toma de decisiones, la reflexión, la creatividad, la visión espacial y el razonamiento lógico-matemático, al tiempo que impactar favorablemente en aspectos emocionales y vinculares de los niños y los grupos escolares.

02 MARCO CONCEPTUAL

CLAVES DIDÁCTICAS

El ajedrez, con más de 1.500 años de historia documentada, es mucho más que un juego y desarrolla en quien lo practica un espíritu crítico que fomenta el análisis, la reflexión y el intercambio de opiniones, el debate.

En el marco de la Transformación Curricular, y consecuentemente con ella, el presente proyecto se propone como un elemento dinamizador de las propuestas pedagógicas existentes, y favorecedor de la transformación conceptual necesaria para el desarrollo de una educación basada en un enfoque competencial.

Si bien el proyecto es consecuencia -y aprovechamiento- de muchos años de experiencia en nuestro país -particularmente en el marco del Programa “Ajedrez para la Convivencia”, DNE, MEC-, y se encuentra inmerso en una corriente favorecedora de este tipo de iniciativas a nivel mundial¹, resulta por demás de coherente y oportuno su planteamiento, reformulación y reimpulso en este momento tan significativo, de transformación curricular.

De hecho, cada uno de los distintos paradigmas que se disputan el campo teórico en relación al ajedrez educativo tienen como postulados centrales:

- Un paradigma cognitivo, que intenta demostrar cómo la práctica intencionada de ajedrez impacta de manera directa en el desarrollo de la inteligencia de los niños.
- Un paradigma socioemocional, que pone el foco en el desarrollo de las llamadas “habilidades blandas”
- Un paradigma interdisciplinar, que pone el acento en la posibilidad que ofrece el ajedrez de mejorar el rendimiento escolar en las materias tradicionales, tanto por transferencia de habilidades desarrolladas, como por la formulación de proyectos interdisciplinarios concretos.
- Desde la perspectiva desarrollada en nuestro país y adoptada por “Ajedrez para la Convivencia”, que da forma al paradigma Ludopedagógico, de alguna manera integramos muchas de esas miradas, pero proponiendo que tales potencialidades emanan de, por un lado, la naturaleza lúdica del ajedrez, y por el otro, de su enorme significatividad cultural y su inscripción en un entramado filosófico, social, político, artístico, tecnológico y de producción de saberes que atraviesa la historia.

Entonces, vamos a plantear que la potencialidad pedagógica del ajedrez se fundamenta en cuatro pilares:

- El ajedrez y sus riquezas

¹ Son numerosos los países o los estados federales que ya han incluido el ajedrez en sus currículos. En Argentina hay una extensa trayectoria en Ciudad de Buenos Aires (inicio en 1985), Provincia de Santa Fe (desde 1990), y Provincia de San Luis (2000) entre los más destacados. Cuba lo incluye dentro del Programa de Educación Física. En España se destacan las experiencias de Madrid, Cataluña, Andalucía y Aragón. Armenia, Turquía y Moldavia cuentan con ajedrez como materia obligatoria en todas sus escuelas. En India y China hay programas de ajedrez educativo que alcanzan a millones de estudiantes en muy numerosas regiones, al igual que en Vietnam. Alemania, Francia, Inglaterra, Holanda y Polonia son otros países europeos que han tomado políticas gubernamentales relevantes en la materia. En 2012, el Parlamento Europeo emitió una Recomendación formal a sus estados miembro de incluir al ajedrez como materia educativa, lo que incentivó a varios países a profundizar su trabajo en este sentido.

- La naturaleza lúdica de la disciplina
- Las vinculaciones concretas con las áreas académicas y la convivencia escolar
- La posibilidad de un trabajo desde lo competencial

Desarrollamos cada uno de estos puntos a continuación:

El ajedrez y sus riquezas

Comencemos por el objeto, dispositivo o elemento transicional del vínculo educativo que vamos a ofrecer en nuestras escuelas. El ajedrez es un bien cultural de la humanidad, que pertenece a todas las culturas tanto porque su creación resultó fruto de un trabajo colectivo de más de 1.500 años de acumulación y sedimentación, como porque la cultura y las culturas de todo el planeta han hecho y hacen usufructo del mismo.

Paralelamente, se trata de un juego de un nivel de complejidad extremadamente alta. Una complejidad que sin embargo resulta humanamente abarcable y que ofrece posibilidades de disfrute lúdico en cualquiera de sus niveles de apreciación.

La base lúdica de la disciplina

El juego es una de las más poderosas formas de aprendizaje humano. Esta trascendente actividad humana puede ser dimensionada en mayor medida aún respecto a su impacto educativo si tomamos conciencia de cuántas dimensiones de nuestro propio ser atraviesa su propia práctica.

- Comencemos por pensar que jugamos desde la emoción: hay juego sin juguete, pero no hay juego sin emoción.
- Agreguemos que jugamos con otros, y desde el juego nos vinculamos, con la emoción a flor de piel.
- Además, cuando jugamos imaginamos, creamos, desplegamos fantasía.
- Y contrastamos, hacemos que funcione, pensamos, resolvemos, tomamos decisiones.

Por otro lado, podemos agregar que el juego pone en estado de equilibrio y retroalimentación positiva, algunos polos que aparecen a veces como contrapuestos o secuenciados –pero pocas veces vinculados- en otras propuestas disciplinares:

- Lo concreto y lo abstracto, que suelen aparecer como etapas sucesivas y superadora una de la otra, en el ajedrez aparecen como una cuestión en permanente vinculación.
- Lo racional y lo creativo, que muchas veces depositamos en lugares diversos, como las matemáticas y las artes respectivamente, en el juego aparecen íntimamente relacionados.
- El lugar de problematizadores y problematizados dejará de ser estanco, y se moverá democráticamente, ya que el juego otorga el poder a cada niño de colocar, en cada jugada, un problema sin enunciado a su oponente, quien intentará resolverlo y con su silenciosa respuesta devolverá el desafío a su ocasional rival.

Los aportes del ajedrez al alcance de los objetivos educativos

Incremento del placer por el hacer matemático. Mejoras en el razonamiento lógico y la resolución de problemas

El ajedrez es un juego que se despliega sobre un tablero cartesiano, cuyas piezas describen formas geométricas de movimiento, y que desarrollan en los puntos de intersección las acciones más relevantes: capturas, amenazas, defensas, jaques...

Por otro lado, las capturas tienen relevancia en el campo aritmético. Quien juega ajedrez está valorando permanentemente diferentes opciones de capturas y recapturas, y comparando los resultados de cada operación, valorando matemáticamente sus resultados.

Estas problemáticas sencillas en apariencia, implican la utilización de los modelos de razonamiento, toma de decisión y resolución de problemas que se producen a partir de esta matriz geométrico – aritmética: la utilización de patrones, procedimientos, heurísticos, el cálculo, la anticipación, la comparación de escenarios, etcétera, componen la variada gama de recursos y habilidades que despliega el jugador.

Lenguaje, comunicación y producción de textos

El ajedrez es además un campo simbólico, repleto de significaciones culturales, huellas dejadas por las diversas civilizaciones que lo construyeron a lo largo de 1.500 años de historia. Sus figuras habilitan a personificaciones, ya que son susceptibles de ser dueñas de deseos, temores, actitudes heroicas y hasta cobardes retiradas. Alrededor del tablero, las emociones de los jugadores atravesadas por la pasión que despierta el juego abren la puerta a aventuras ricas en acontecimientos sorprendentes.

El otro aspecto fundamental, y que es inherente al dominio del juego, es el de la argumentación. Sobre todo, desde esta perspectiva didáctica, en la que el niño domina permanentemente la situación lúdica y accede a la complejidad del desafío que tiene enfrente, sus respuestas a la pregunta crítica acerca de por qué hizo lo que hizo, siempre resulta argumentativa. Y ante el contra argumento o la repregunta, siempre podrá sostener un hilo discursivo de la misma validez.

En relación a la producción de textos, el juego nos ofrece la posibilidad de producir:

- Textos narrativos
- Texto argumentativo
- Textos apelativos (en afiches, invitaciones a torneos, etc.)
- Textos teatrales
- Textos informativos
- Textos científicos
- Textos didácticos

Mejoras en vínculos y comportamiento en el ámbito escolar

Entendemos que el juego en general, y el ajedrez en especial, proporcionan un ámbito disfrutable en el cual nos vinculamos. Cuando jugamos generamos una representación diferente del otro y de nosotros mismos, construimos personajes desde los cuales nos relacionamos y establecemos puentes donde antes había muros.

Por otra parte, resulta importante la oportunidad que nos brinda el juego para trabajar la tolerancia a las pequeñas frustraciones que significan cada partida perdida: trabajar este acontecimiento como una oportunidad para la reflexión, y para volver a empezar.

También el trabajo sobre el cuidado de la autoestima resulta determinante, sobre todo en chicos más vulnerables y con riesgo permanente de fracaso escolar. Nuestra metodología basada en el ajedrez, en retos siempre lúdicos y accesibles, en acompañamiento de los procesos individuales y colectivos, promueven climas altamente positivos de disfrute y colaboración entre los alumnos.

El aporte fundamental en relación a lo competencial

La metáfora de que el ajedrez “es el gimnasio de la mente” nació muchísimo antes de lo que pudiéramos imaginar. Pero más allá o más acá del proceso histórico que contribuyó a la construcción de esta idea en el imaginario colectivo, la gran mayoría de los autores y la investigación académica actual apoya la idea de que la práctica sistemática del ajedrez en contextos educativos:

- Mejora la memoria
- Fomenta la concentración
- Ayuda al desarrollo del pensamiento crítico
- Promueve el pensamiento lógico
- Mejora la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones
- Desarrolla la imaginación y la creatividad
- Contribuye a los procesos de socialización
- Contribuye al desarrollo de la autoestima y otro tipo de actitudes positivas como la resiliencia y la tolerancia a la frustración
- Contribuye al desarrollo de procesos metacognitivos

Por tanto, el ajedrez se constituye como un recurso pedagógico que contribuye al desarrollo humano -tanto en términos individuales como colectivos-, más desde los aspectos competenciales que desde los propios saberes de la disciplina, que en su caso operan muy claramente como medios para el desarrollo de las competencias que el sistema educativo se propone potenciar.

03 DESCRIPCIÓN

INSTITUCIONES PARTICIPANTES

Dirección General:

ANEP- DGEIP

Coordinación técnica:

DNE MEC – Programa “Ajedrez para la Convivencia”

Administración:

OEI (Organización de Estados Iberoamericanos)

DESTINATARIOS

La convocatoria tiene como destinatarias a todas las Escuelas de Nivel Inicial y Primario de todo el territorio nacional, que cuenten con al menos un/a docente que esté implementando un proyecto pedagógico centrado en la práctica del ajedrez y desee profundizarlo, o bien al menos un/a docente con interés firme de implementar un proyecto de estas características a partir del presente año lectivo. En todos los casos, se requerirá anuencia formal de la Dirección de la Escuela para recibir la postulación.

El proyecto contempla la participación de:

110 Escuelas Urbanas (Escuelas Urbanas Comunes, Escuelas Aprender, Escuelas de Tiempo Completo, Escuelas de Tiempo Extendido, Escuelas de Práctica y Escuelas Habilitadas de Práctica)

10 Escuelas Rurales

20 Escuelas Especiales

20 Centros de Educación Inicial

Las mismas se seleccionarán de entre las interesadas poniendo énfasis en los siguientes aspectos:

- En primer término serán valoradas las Escuelas que hubieran participado del Proyecto en 2024 y manifiesten su interés de continuar en el mismo.
- Distribución territorial equitativa
- Priorización de escuelas de quintiles socioeconómicos 1 y 2
- Inclusión de Escuelas Rurales y de Educación Especial
- Se valorará la experiencia previa en la temática, aún sin haber participado en la edición anterior del proyecto.

- Del mismo modo, tendrán especial consideración las escuelas que cuenten con docentes que participaron del proyecto en 2024 y se hubiesen trasladado a ellas en 2025 o 2026, y cuenten con aval de la Dirección para establecer el proyecto en esta nueva Escuela.

OBJETIVOS

La implementación de un proyecto de ajedrez educativo tendrá como objetivos:

Objetivo general del proyecto:

Generar una alternativa pedagógica desde lo lúdico en general y desde el ajedrez en particular, que enriquezca las propuestas de cambio educativo que se están impulsando centralmente, con especial énfasis en lo relativo a una educación por competencias.

Objetivos específicos:

- Contribuir al desarrollo de una educación basada en una pedagogía competencial, incorporando un elemento lúdico de alta significatividad cultural.
- Aportar significativamente al aprendizaje de las disciplinas fundamentales, en particular matemática y lenguaje.
- Mejorar los climas de comportamiento y convivencia en el ámbito escolar.

Metas 2026

- Incorporar al Plan a 160 Escuelas de nivel primario y 20 centros de educación inicial, con la mayor cobertura geográfica que resulte posible.
- Impactar en la trayectoria escolar de entre 5.000 y 10.000 estudiantes de niveles Inicial y Primario.
- Visibilizar al ajedrez y al juego en general como herramientas innovadoras para el aprendizaje.

METODOLOGÍA

La práctica y metodología docente constituye la piedra angular del programa, el eje sobre el que hacemos girar los alcances potenciales que el juego-ciencia puede brindarnos en el aula. Así, el docente representa la pieza más importante de este tablero educativo.

Para llevar a cabo el programa, los docentes contarán con materiales provistos por el Proyecto, una Tutoría permanente en la cual apoyarse para su despliegue, cursos de Formación, una plataforma Moodle con repositorio de recursos, información de interés y espacio de intercambio docente y la posibilidad de participar en distintas actividades organizadas por el Proyecto.

Se propone una metodología participativa de trabajo cooperativo basado en Proyectos y/o Problemas y en la interdisciplinariedad.

Para participar del Proyecto, las escuelas deberán postularse a través de un formulario on line que generará la DGEIP, en el que constarán los datos de la institución, del o de los docentes a cargo, el aval formal de la Dirección a dicha postulación, y un breve resumen del proyecto a desarrollar durante el año (y de la experiencia previa, si es que cuentan con ella).

Dentro de las postulaciones recibidas, la DGEIP seleccionará las 105 escuelas participantes de acuerdo a los criterios establecidos en este documento.

04 ¿QUÉ NOS OFRECE EL PROYECTO?

1.- Material Didáctico

Cada Escuela participante -independientemente de la cantidad de docentes y grupos que participen del proyecto- recibirá un kit didáctico que contendrá los siguientes materiales:

Para Nivel Primario

- 1 Tablero mural (tablero desplegable en pizarra para demostraciones colectivas)
- 10 juegos de ajedrez (tamaño del tablero 30 x 30 cm)
- Kit de preajedrez conteniendo:
 - 1 cuadernillo de reglas y explicaciones de los juegos de preajedrez
 - 5 tableros de ajedrez – fútbol
 - 5 tableros de mini ajedrez
 - 5 mazos de cartas de preajedrez
 - 1 mazo de cartas de tarjetas de poderes
 - 5 sets de fichas “Alfiles memoriosos”
 - 5 sets de fichas “Tragamonedas”
 - 5 sets de fichas “Ajedrezcrabble”
 - 1 mazo de tarjetas “Objetivos secretos”
 - 1 mazo de tarjetas “Objetivos bingo”
 - 1 mazo de tarjetas “Objetivos tres en línea”
 - 1 mazo de tarjetas “Rompecabezas de jaques”
 - 1 mazo de tarjetas “Rompecabezas de jaque mate”

Para Nivel Inicial

- 1 Tablero mural (tablero desplegable en pizarra para demostraciones colectivas)
- 10 juegos de ajedrez (tamaño del tablero 30 x 30 cm)
- Kit de preajedrez conteniendo:
 - 1 cuadernillo de reglas y explicaciones de los juegos de preajedrez
 - 5 tableros de ajedrez – fútbol
 - 5 tableros de mini ajedrez
 - 5 mazos de cartas de preajedrez
 - 5 sets de fichas “Alfiles memoriosos”
 - 5 sets de fichas “Tragamonedas”
 - 5 sets de fichas “Ajedrezcrabble”
 - 1 mazo de tarjetas “Objetivos bingo”

2.- Tutoría

El acompañamiento, parte esencial para el desarrollo del programa, se concreta a partir de un equipo de Tutores con amplia experiencia en ajedrez educativo, coordinado por el Programa "Ajedrez para la Convivencia" (DNE – MEC).

Cada Tutor tendrá a cargo la asistencia de **20 Escuelas**, con las que mantendrá comunicación tanto a partir de visitas presenciales como de encuentros virtuales, por los medios y con la periodicidad que se estipule necesaria en cada caso, atendiendo a las necesidades que expresen los equipos docentes a cargo de las experiencias. El equipo contará con un Tutor específico para las Escuelas de Educación Especial, y otro para Centros de Nivel Inicial.

La misión de cada Tutor será la de acompañar el trabajo docente, asesorar de manera cercana y permanente, orientar en cuanto al desarrollo pedagógico de los proyectos, particularmente aportando riquezas desde el ámbito del ajedrez y del conocimiento y dominio de experiencias existentes que puedan ser aprovechadas en el proyecto pedagógico específico.

3.- Plataforma AVE

La Moodle del Programa "Ajedrez en el Aula" es una herramienta de acompañamiento y una estructura paralela que funcionará en un doble sentido:

Como recurso complementario a la presencialidad. Como soporte básico para el desarrollo de la acción educativa en el supuesto de vernos obligados a recurrir exclusivamente al formato virtual.

La Moodle se alojará en el Espacio AVE de la DNE del MEC.

Se ofrecerán cuatro tipos de recursos básicos:

Informativos: Pestaña del menú "Infórmate".

Se compartirá información general del proyecto, junto a anuncios de actividades lúdicas, cursos de formación docente específica y todo otro tipo de noticias relevantes para la marcha de los proyectos.

Formativos: Pestaña del menú "Fórmate".

Se alojará el contenido del Curso de Formación docente, junto a otros materiales que lo complementen y resulten de interés para maestras y maestros interesados en la temática.

Acompañamiento: Pestaña del menú "Recursos".

Aquí encontraremos un repositorio de recursos didácticos clasificados por temas, niveles escolares y áreas curriculares con que se vinculan. Un repositorio vivo, que haremos crecer de manera permanente y al que recurrir de manera complementaria al sistema de acompañamiento establecido en el Proyecto.

Comunidad: Pestaña del menú "Hacemos"

En esta pestaña contaremos con un espacio para que cada docente pueda compartir sus trabajos, actividades, recursos, evidencias, que permitan a todos los participantes del Proyecto conocer el trabajo de los demás Centros y nutrirse de esas experiencias, al tiempo que construir una Memoria del Proyecto en general.

También en esta pestaña se habilitará un Foro de consultas y conversatorio entre docentes participantes.

4.- Actividades complementarias

Dentro del marco del Proyecto se contempla la realización de actividades complementarias – en algunos casos exclusivas para escuelas participantes en el mismo, y en otros, abiertas a la comunidad educativa con prioridad para las Escuelas participantes-, a las que todas las Escuelas participantes estarán invitadas (serán de participación opcional). Este año se prevé la realización de tres actividades:

- Ajedrez sale a la calle: como lanzamiento del Proyecto, se generará este espacio de juego en espacios públicos de todo el país, en un mismo día y horario en todas las localidades. La fecha tentativa para su realización es la del 27 de mayo de 2026, en oportunidad de celebrarse el Día del Ajedrecista Uruguayo.
- Encuentros Regionales de Ajedrez Educativo: Se llevarán a cabo en cuatro localidades que oficiarán como cabeceras de regionales, a las que se invitará a participar a las Escuelas de los departamentos que correspondan a la misma. Se tratará de jornadas lúdicas, con formatos de disputa que contemplen la participación por encima de la competitividad. Se invitará a participar a 10 alumnos por centro educativo y se llevarán adelante entre el 31 de agosto y el 18 de octubre de 2024.

4b.- Financiamiento de actividades organizadas por las Escuelas participantes

Cada centro educativo incorporado al Proyecto podrá solicitar financiamiento para **una** actividad organizada por la propia Escuela, dentro de las categorías de proyecto establecidas, y de acuerdo a disponibilidad presupuestal.

Las categorías son las siguientes:

- Encuentro o torneo escolar o interescolar
- Ajedrez viviente
- “Enroque” (niños enseñantes en otras instituciones de la zona)
- Simultáneas de ajedrez y charla (un experto juega contra un gran número de niñas y niños a la vez, en sesión de partidas simultáneas, y luego ofrece una charla sobre el ajedrez en su vida al alumnado)

5.- Formación on line

Curso "Ajedrez educativo: sentidos, conceptos y prácticas pedagógicas"

Desde el Proyecto se ofrecerá prioridad a los equipos docentes participantes a tomar parte del Curso Virtual “Didáctica del Ajedrez” que se brindará en simultáneo desde las plataformas AVE (DNE – MEC) y CREA, y a través del cual se darán a conocer las bases teóricas y prácticas del programa, con materiales y herramientas didácticas para su aplicación en el aula.

El Curso ofrece 2 créditos CFE para quienes aprueben el examen final.

Contenidos del curso

La formación consta de cinco módulos.

Módulo 1 - El ajedrez y sus potenciales en lo pedagógico

- 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 - Modelos pedagógicos basados en prácticas lúdicas

- El juego. Conceptualización del campo de lo lúdico
- Juego, jugar, juguete. Categorías complementarias y diferentes
- Juego, deporte y actividad física. ¿Son lo mismo? ¿Qué los diferencia?
- El juego en el aula: sentidos de lo lúdico en el campo educativo
- Modelos lúdicos: Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y Ludopedagogía, definiciones y diferenciaciones.
- Deportes y juegos de oposición. El ganar y el perder en el aula
- Paradigmas del ajedrez educativo: ¿todos decimos lo mismo?
- 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.
- ¿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?
- Otredad y alteridad, dos miradas sobre el otro y sobre los vínculos.
- Enfoque competencial. Las competencias ajedrecísticas, un programa de clases basado en ellas.

Módulo 3 - Enfoque competencial

- 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.
- Pensamiento computacional y ajedrez.
- Escalonamiento y penetrabilidad
- Aprendizaje basado en indagación
- Problemas y ejercicios: resolución de problemas desde distintas perspectivas.
- El pensamiento computacional

- Problemas de recorrido
- Problemas de capacidad
- Secuencia de problemas de mate
- Análisis retrospectivo
- Al filo de la Ley
- Fantasía
- Problemas artísticos y trasposición didáctica
- Ajedrez y pensamiento computacional
- Multiproblemas

Módulo 4 - Segundo encuentro y evaluación parcial

- 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.

Módulo 5 - Recursos para el trabajo interdisciplinario

- Interdisciplina
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Ajedrez y arte
- La narrativa en clase de ajedrez
- Ajedrez viviente y otros recursos artísticos
- Ajedrez y Matemática

05 REQUISITOS PARA LA PARTICIPACIÓN

¿QUÉ DEBO APORTAR PARA PARTICIPAR?

Los centros educativos interesados en ser parte del Proyecto “Ajedrez en el Aula” deberán aportar los siguientes elementos:

Equipo docente

La Escuela debe contar con al menos un/a docente que lleve/n adelante el Proyecto dentro de su propio plan de clases y de sus tiempos pedagógicos. Se valorará (no excluyente) que esta propuesta ya cuente con antecedentes en la Escuela, o bien que el/la docente lo haya implementado con anterioridad en otro centro educativo.

Aprobación de Dirección

Todos los formularios de solicitud de inscripción deben venir acompañados del aval de la Dirección al desarrollo del proyecto. La participación activa de los equipos directivos, su supervisión y vínculo con los equipos de tutoría garantizan la marcha del programa y su vinculación al proyecto de centro.

Tiempos pedagógicos

La dirección de la Escuela debe garantizar que se dispondrán de los tiempos pedagógicos indispensables para el desarrollo del proyecto, tanto en el trabajo de aula como los destinados a la participación en actividades y el trabajo docente con el equipo de Tutoría.

Postulación y proyecto

Por último, la Escuela interesada deberá expresar su interés en participar del proyecto completando el formulario en línea que proveerá la DGEIP y que estará abierto hasta el viernes 27/3/2026.

En el mismo deberán consignar brevemente cuál es la propuesta de trabajo que planifican desarrollar a partir de la inclusión del ajedrez como recurso didáctico.

06 CÓMO INSCRIBIRSE

¡Quiero que mi Escuela sea una de las 160 participantes!

Expresar el interés en ser parte del Proyecto es muy simple: sólo se debe completar y enviar el formulario en línea que se encuentra en el siguiente enlace:

<https://forms.gle/xZKc7ag4pHWQYjWd9>

El formulario debe ser enviado antes de las 23:59 horas del viernes 27 de marzo.

Se valorará especialmente la descripción de la propuesta a desarrollar. La misma debe ser breve, a modo de Abstract que dé cuenta de la idea a poner en marcha. Nos interesa conocer qué es lo que se proponen llevar adelante.

El formulario de solicitud debe venir acompañado de la nota firmada por el/la directora/a avalando la participación de la Escuela en el Proyecto.

07 CRONOGRAMA

El Proyecto prevé la siguiente temporización de sus principales hitos:

11 / 03: Apertura de formulario de registro

27/ 03: Cierre del formulario de registro

13/04: Definición de las Escuelas participantes

15/04: Primer contacto con equipos de tutoría

27/04: Envío de materiales didácticos

27/04 al 15/06: Curso Virtual de Didáctica del Ajedrez

27/05: Jornada "Ajedrez sale a la calle"

3/10 al 21/11: Encuentros Regionales de Ajedrez Educativo

08 CONTACTO

Por consultas, dirigirse al correo de la Coordinación del Programa “Ajedrez para la Convivencia” (DNE – MEC): ajedrez@mec.gub.uy