



Ministerio
de Educación
y Cultura



Dirección Nacional
de Educación

Ajedrez para la Convivencia

Curso virtual - Mayo 2022

Ajedrez educativo: sentidos, conceptos, prácticas pedagógicas

PROGRAMA

MÓDULO 1

Encuentro Sincrónico, vía Zoom: martes 17 de mayo, 18:30 hrs.

Se enviará por correo electrónico la información de acceso a los inscriptos.

- 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

Formato asincrónico: materiales en plataforma AVE (www.ave.gub.uy)

Se enviará por correo electrónico la información de acceso a la plataforma a los inscriptos.

Etapas 1: del miércoles 18 al viernes 20 de mayo

Los participantes del Curso formulan preguntas, inquietudes o breves reflexiones en plataforma, referidas tanto a lo conversado en la clase pasada como a las temáticas de este punto del Programa.



Ministerio
**de Educación
y Cultura**



Dirección Nacional
de Educación

Estas formulaciones resultan de carácter obligatorio para poder acceder al material siguiente, y podrán ser tomadas en consideración -en caso de llegar a realizarse dentro del tiempo establecido- por el docente para la estructuración de las presentaciones de la clase siguiente.

Etapa 2: martes 24 de mayo

Acceso a materiales en video y pdf en la plataforma.

- 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
- 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

Formato asincrónico: materiales en plataforma AVE (www.ave.gub.uy)

Etapa 1: del miércoles 25 al viernes 27 de mayo

Los participantes del Curso formulan preguntas, inquietudes o breves reflexiones en plataforma, referidas tanto a lo conversado en la clase pasada como a las temáticas de este punto del Programa.

Estas formulaciones resultan de carácter obligatorio para poder acceder al material siguiente, y podrán ser tomadas en consideración -en caso de llegar a realizarse dentro del tiempo establecido- por el docente para la estructuración de las presentaciones de la clase siguiente.



Etapa 2: martes 31 de mayo

Formato asincrónico: materiales en plataforma AVE (www.ave.gub.uy)

- 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

Formato asincrónico: materiales en plataforma AVE (www.ave.gub.uy)

Etapa 1: del miércoles 1 al viernes 3 de junio

Los participantes del Curso formulan preguntas, inquietudes o breves reflexiones en plataforma, referidas tanto a lo conversado en la clase pasada como a las temáticas de este punto del Programa.

Estas formulaciones resultan de carácter obligatorio para poder acceder al material siguiente, y podrán ser tomadas en consideración -en caso de llegar a realizarse dentro del tiempo establecido- por el docente para la estructuración de las presentaciones de la clase siguiente.

Etapa 2: martes 7 de junio

Formato asincrónico: materiales en plataforma AVE (www.ave.gub.uy)

- 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?



Ministerio
**de Educación
y Cultura**



**Dirección Nacional
de Educación**

- 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

Encuentro Sincrónico, vía Zoom: martes 14 de junio, 18:30 hrs.

Se enviará por correo electrónico la información de acceso a los inscriptos.

- Cierre: Conclusiones, resumen de lo expuesto. Acentuación de los conceptos clave y ejemplificación.
- Debate, evaluación colectiva. Análisis y perspectivas futuras.

Los interesados podrán inscribirse a través del formulario:

<https://forms.gle/acbVcyd3s3PyaTRd9>

Por consultas comunicarse con ajedrez@mec.gub.uy

www.gub.uy/mec - ajedrez@mec.gub.uy - Tel. (+598) 2407 4568 int. 201
Dirección: Magallanes 1328 , Montevideo, Uruguay