

Adriana Salazar



# Ajedrez en el Aula



*Guía del Maestro*  
*Niveles 1, 2, 4 y 5*

**Guía de muestra**





**Ajedrez en el aula** es mucho más que un programa de ajedrez. Es una oportunidad para cultivar en tu aula valores y habilidades sociales, desde el trabajo de ambos hemisferios cerebrales. Un auténtico gimnasio mental que promueve la capacidad de concentración, el pensamiento estratégico, la diversión y la cooperación **en niños de 3 a 12 años**.

Ajedrez en el Aula está planteado desde **las inteligencias múltiples y basado en la Enseñanza para la comprensión**. Su enfoque pedagógico permite que los alumnos desarrollen el razonamiento lógico-matemático, las habilidades sociales, la memoria y la atención, mientras se divierten jugando.

Se divide en **siete niveles** que incorporan **sesiones dinámicas y lúdicas**: cuentos, presentaciones, canciones, actividades manipulativas, actividades en grupo y ¡mucho juego! Además, **también está disponible en inglés**.

A continuación, encontrarás una selección de páginas de la Guía del maestro, el documento en el que se desarrollan todas las actividades al detalle.





## Nivel 1 | Sesión 01



Inteligencia  
corporal



Inteligencia  
lógico-matemática

### ¿Qué nos proponemos para esta sesión?

- Diferenciar las partes del tablero de ajedrez: filas, columnas, diagonales.
- Completar patrones.
- Comprender la importancia de respetar los turnos en los juegos.

### ¿Qué necesitamos para esta sesión?

- Canción *El tablero*.
- Tablero gigante de ajedrez.
- Cuadros blancos y negros en papel o cartulina.

### Desarrollo de pensamiento

Identificar, seriar.

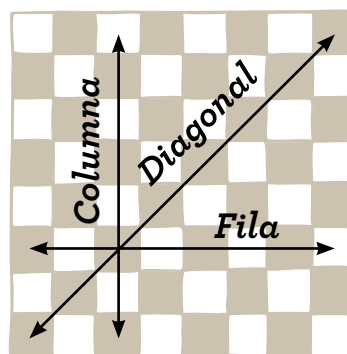
### Inicio

Escuchamos la canción *El tablero* con los niños y la cantamos todos juntos.

### Primera actividad

Extendemos el tablero gigante de ajedrez en el suelo y les contamos que existe un país de vainilla y chocolate llamado Ajedrez. Sus calles están dispuestas en forma de filas (horizontales), columnas (verticales) y diagonales. Los invitamos a caminar sobre el tablero por las columnas imitando a robots, por las filas simulando que son coches y por las diagonales saltando con los dos pies mientras repiten «vainilla, vainilla, vainilla» y «chocolate, chocolate», según pisen sobre blanco o sobre negro. Este mismo ejercicio se puede hacer gateando, corriendo o caminando.

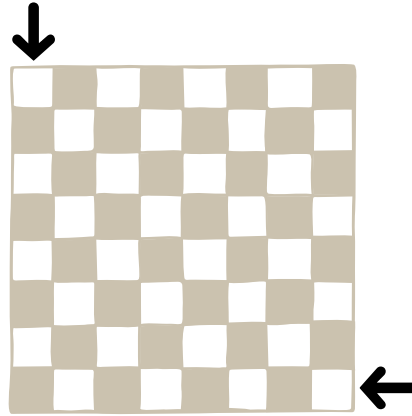
Al mismo tiempo que se desplazan por el tablero, los niños deben decir «fila, fila», «columna, columna» o «diagonal, diagonal».



## Nivel 1 | Sesión 01

### Segunda Actividad

Con cuadrados blancos y negros, hacemos una seriación con los niños: blanco, negro, blanco, negro. Les pedimos que completen el patrón. Este ejercicio se hace en forma de filas y de columnas.



#### Recuerda que:

El tablero siempre se coloca con el cuadro blanco de la esquina a la derecha de cada jugador.

### ¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?

Insistir a los alumnos acerca de la importancia de respetar los turnos durante los juegos.

### Evaluación

Observar cómo los niños completan los patrones durante la segunda actividad.

Jugar con ellos a extender los brazos simulando las filas, las columnas y las diagonales, según la orden que se reciba. Cada vez la orden será más rápida.

### Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento

Tomamos una foto a los niños saltando sobre las filas, columnas y diagonales.

### Final

Cantar con ellos la canción *El tablero*.

### Reflexión del maestro

---



---



---



---



## Nivel 1 | Sesión 07



Inteligencia  
visual-espacial



Inteligencia  
lógico-matemática

### ¿Qué nos proponemos para esta sesión?

---

- Identificar las piezas de ajedrez.
- Reconocer la posición inicial de las piezas.
- Aprender a respetar las ideas de los demás.

### ¿Qué necesitamos para esta sesión?

---

- Tablero mural.
- Proyector.
- Presentaciones disponibles en la Zona Privada: **¿Quién soy?**, **Encuentra el error**, **La pieza perdida**, **Juguemos a seriar**, y el cuento *Un país de vainilla y chocolate*.
- Plastilina o masa.
- Títeres de ajedrez.

### Desarrollo de pensamiento

---

Recordar, seriar.

### Inicio

---

Cada niño debe colocar una pieza en el tablero mural hasta lograr organizar todo el ajedrez en posición inicial.

### Primera actividad

---

Con el proyector, mostramos a los niños la presentación **¿Quién soy?**, que hace referencia a las partes del tablero y a la identificación de las piezas. **En Encuentra el error**, los niños deben descubrir qué pieza está mal situada en la posición inicial del tablero de ajedrez. Aprovechamos este ejercicio para realizar la rutina de pensamiento «¿qué te hace decir eso?»: los alumnos tienen que explicar por qué una pieza está en el lugar equivocado.

### Segunda actividad

---

Utilizamos la presentación **La pieza perdida**, disponible en la Zona Privada. Los niños tienen que recordar un conjunto de piezas y luego descubrir qué pieza falta.

Les mostramos la presentación **Juguemos a seriar**, disponible en la Zona Privada: los niños deben completar una seriación.



## Nivel 1 | Sesión 07

### ¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?

---

Invitar a los alumnos a pedir la palabra para responder. Fomentar en ellos el respeto a las ideas de los demás.

### Más ideas para el aula

---

Lingüística: Podemos contarles el cuento *Un país de vainilla y chocolate*, disponible en la Zona Privada

Plástica: Cada niño moldea la pieza de ajedrez de su elección con masa o plastilina.

### Evaluación

---

Observar las respuestas de los niños durante la presentación **Encuentra el error** y ofrecerles retroalimentación.

### Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento

---

Registramos algunas de las respuestas de los niños en la rutina de pensamiento «¿qué te hace decir eso?».

### Final

---

Mostrarles uno a uno los títeres de ajedrez y preguntar a los niños:

- « Soy el Rey. Al empezar la partida, ¿quién está a mi lado? »
- « Soy la Torre. Al empezar la partida ¿quién está a mi lado? »

Lo hacemos con todas las piezas.

### Reflexión del maestro

---

---

---

---

---

---

---



## Nivel 2 | Sesión 14



Inteligencia  
lógico-matemática



Inteligencia  
lingüístico-verbal



Inteligencia  
intrapersonal

### ¿Qué nos proponemos para esta sesión?

---

- Saber explicar los movimientos de los peones, las torres, los alfiles y la dama.
- Resolver problemas en equipo.

### ¿Qué necesitamos para esta sesión?

---

- Bits del movimiento de la dama
- Tablero de mesa
- Ejercicios **Seriaciones**, disponibles en la Zona Privada
- Fichas para el alumno del nivel 2
- Canción *La dama*

### Desarrollo del pensamiento

---

Construir explicaciones, seriar, calcular, observar.

### Inicio

---

Mostramos los bits del movimiento de la dama.

### Primera actividad

---

Dividimos la clase en grupos de tres niños. Utilizando el tablero de mesa, un niño de cada grupo explica a los demás cómo se mueven el peón y la torre. El segundo niño expone el movimiento del alfil y la dama. El tercero se encarga de controlar el tiempo y el orden en la actividad.

Invitamos a los niños, organizados en los mismos grupos, a construir un cuento en conjunto. Los personajes deben ser el peón, la torre, el alfil y la dama. Cada niño dice una frase en la que sólo puede mencionar una de las piezas, y el siguiente continúa la historia con otro personaje. El cuento termina cuando se han mencionado todas las piezas.

### Segunda actividad

---

Para las siguientes actividades, formamos grupos de tres niños diferentes a los anteriores.

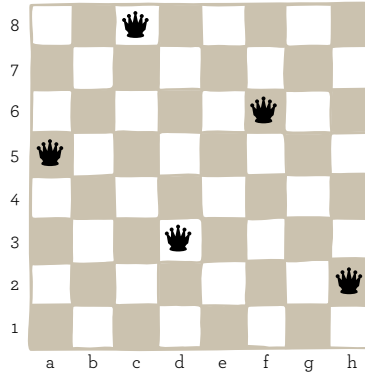
Entregamos a cada grupo el ejercicio **Seriaciones**. Solicitamos a los niños que lo resuelvan en equipo.

Luego cada grupo debe colocar en el tablero de ajedrez de mesa cinco damas sin que se ataquen entre sí. Utilizamos peones para representar a las damas que faltan (no hay tantas en un juego). Al final les pedimos que expliquen cómo encontraron la solución.



## Nivel 2 | Sesión 14

Esta es una de las soluciones.  
Observemos que ninguna dama ataca a otra.



### Recuerda que:

En esta actividad es posible que los niños traten de encontrar la solución a través del método de ensayo-error. Pero, poco a poco, van definiendo una estrategia para re

solver el problema. Este mismo ejercicio se puede hacer con seis, siete y ocho damas. Esta actividad es ideal para fomentar el trabajo en equipo.

### Tercera actividad

Invitamos a los niños a realizar las fichas 4 y 5. Luego deben compartir sus soluciones en parejas.

### ¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?

Durante la primera actividad, poner énfasis en la importancia de respetar las ideas de los demás y escuchar en silencio. Aprovechar la segunda actividad para fomentar el trabajo en equipo.

### Más ideas para el aula

También podemos realizar el ejercicio de seriaciones en el tablero mural.

### Evaluación

Aclarar dudas y ofrecer retroalimentación a los niños durante la elaboración de las fichas 4 y 5.

### Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento

Registramos uno o varios cuentos creados por los niños. Tomamos una foto de una de las soluciones del ejercicio de colocar cinco damas sin que se ataquen.



## Nivel 2 | Sesión 14

### *Final*

---

Cantar juntos la canción *La dama*.

### *Reflexión del maestro*

---

---

---

---

---

---



## Nivel 2 | Sesión 22



Inteligencia  
lógico-matemática



Inteligencia  
corporal



Inteligencia  
lingüístico-verbal

### ¿Qué nos proponemos para esta sesión?

---

- Aprender a mover el caballo y a capturar piezas en una partida.
- Calcular tres jugadas con el caballo.
- Resolver problemas en equipo y asumir adecuadamente el triunfo y la derrota.

### ¿Qué necesitamos para esta sesión?

---

- Títeres del peón, la torre, el alfil, la dama y el caballo
- Tablero gigante
- Distintivos para representar los peones, torres, alfiles, damas y caballos
- Ocho fichas u otros objetos de colores
- Fichas para el alumno del nivel 2
- Canción *El caballo*

### Desarrollo del pensamiento

---

Explicar, seguir instrucciones.

### Inicio

---

Entregamos a cinco niños los títeres del peón, la torre, el alfil, la dama y el caballo, un títere a cada niño. Cada quien tiene que explicar cómo se mueve su títere.

### Primera actividad

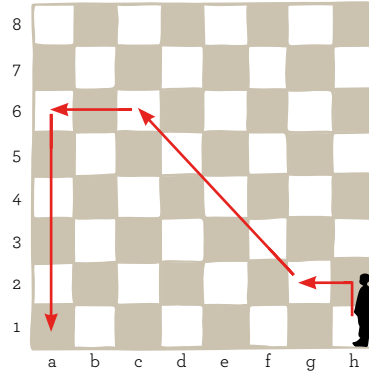
---

Jugamos a **La dama ordena que...** Un niño se coloca en cualquier lugar del tablero gigante y sigue las instrucciones que se le dan, por ejemplo:

- La dama ordena que te muevas como un caballo.
- La dama ordena que des tres pasos hacia delante como un alfil.
- La dama ordena que camines hacia un lado dos pasos como una torre.
- La dama ordena que te muevas cinco pasos como lo haría ella.

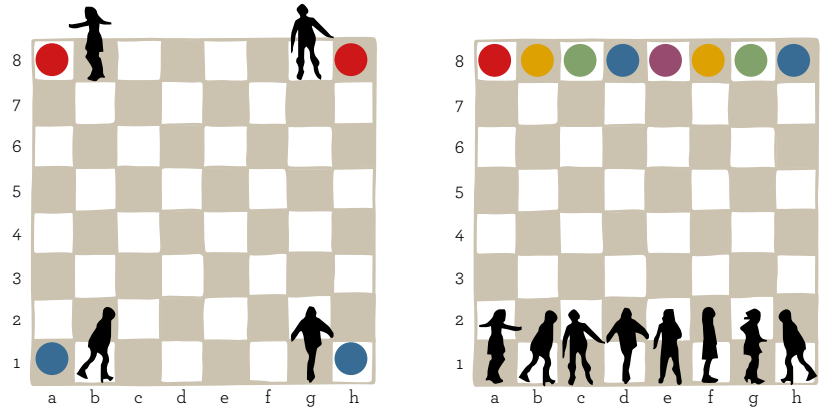
## Nivel 2 | Sesión 22

El recorrido podría ser así:



En este juego, varios niños están en el tablero gigante cumpliendo las instrucciones a la vez.

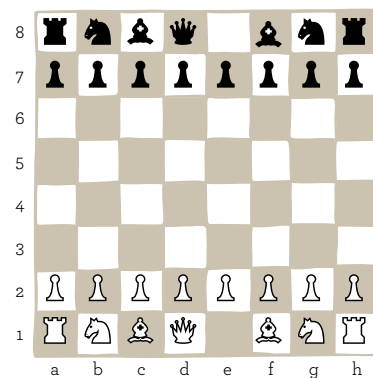
Los invitamos a participar en el siguiente juego. Cuatro niños se sitúan en el tablero gigante en la posición inicial de los caballos. Los niños que representan a los caballos blancos deben capturar las fichas rojas, y los caballos negros, las fichas azules. Gana el equipo que lo consigue con el menor número de jugadas.



Después, colocamos ocho fichas de colores en el extremo del tablero. Ocho niños tienen como misión capturar todas las fichas moviéndose como caballos. Cada niño sólo puede capturar una ficha. Luego otro equipo de ocho niños asume el mismo reto. Gana el grupo que alcance el objetivo con el menor número de jugadas.

### Segunda actividad

Cada niño representa una pieza del tablero, excepto el rey, para jugar una partida en el tablero gigante.



#### Recuerda que:

Los niños deben saludarse antes de empezar la partida. Es muy importante aprovechar estos juegos para explicarles la actitud correcta ante el triunfo y la derrota.



## Nivel 2 | Sesión 22

### ***Tercera actividad***

---

Invitamos a los niños a realizar la ficha 14.

### ***¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?***

---

Aprovechar los juegos para explicar cómo asumir adecuadamente el triunfo y la derrota, así como la importancia de trabajar en equipo.

### ***Evaluación***

---

Durante los juegos de la primera actividad y la realización de la ficha 14, brindar apoyo a los niños para calcular.

### ***Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento***

---

Tomamos una foto durante el juego del equipo de los ocho niños que capturan los ocho objetos de colores, y registramos cuántos movimientos han necesitado.

### ***Final***

---

Cantar juntos la canción *El caballo*.

### ***Reflexión del maestro***

---

---

---

---

---

---

---

---



## Nivel 4 | Sesión 20



Inteligencia  
lógico-matemática



Inteligencia  
interpersonal

### ¿Qué nos proponemos para esta sesión?

- Solucionar problemas de jaque mate en una jugada.
- Ejercitarse en el respeto de las reglas de distintos juegos.

### ¿Qué necesitamos para esta sesión?

- Tablero mural
- Tableros de mesa
- Fichas para el alumno del nivel 4

### Desarrollo de pensamiento

Solucionar problemas, observar, comparar, analizar.

### Inicio

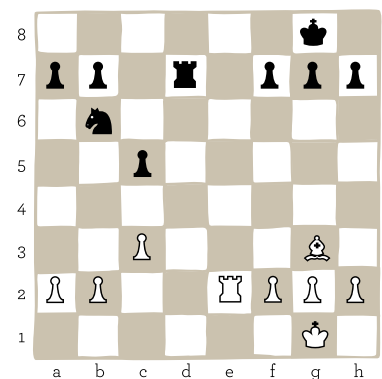
Conversamos con los niños acerca de los problemas que a diario tienen que resolver y de la manera en que lo hacen. Les preguntamos en qué se parece la forma como resuelven los problemas cotidianos a los problemas de ajedrez. Les solicitamos que, en el transcurso de esta sesión, observen cómo los solucionan.

### Primera actividad

Colocamos en el tablero mural esta posición para realizar la rutina de pensamiento «veo, pienso, me pregunto».

Solicitamos a los niños que observen esta posición y den sus apreciaciones. Luego deben pensar sobre la posición y por último decir lo que se preguntan con respecto a este diagrama.

La particularidad de esta posición es que quien tenga el turno de juego puede dar jaque mate, ya sea con Te1 o con Td8.

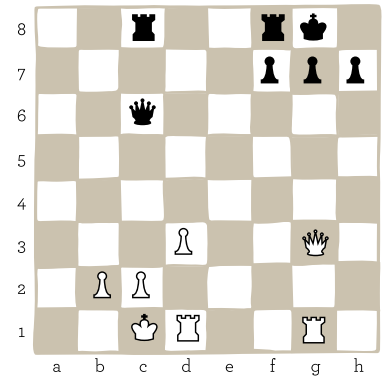


## Nivel 4 | Sesión 20

Repetimos la rutina de pensamiento con esta posición.

Igual que en la anterior, quien juegue da jaque mate.

Las blancas ganan con Dg7 y las negras, con Dc2.



### Segunda actividad

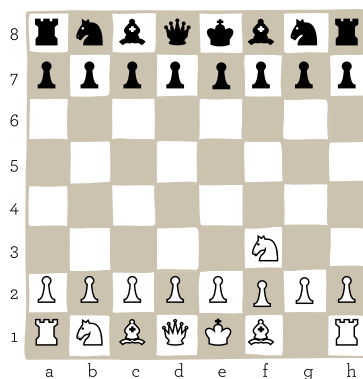
Invitamos a los niños a resolver las fichas 11 y 12.

### Tercera actividad

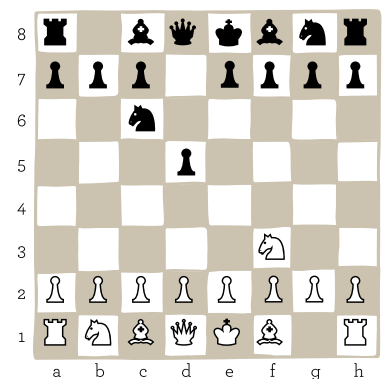
En parejas, los niños juegan al **Ajedrez progresivo**. En este juego, se colocan y se mueven las piezas igual que en el ajedrez. La diferencia es que en el primer turno las blancas hacen una jugada, pero luego las negras hacen dos movimientos seguidos; después las blancas hacen tres jugadas consecutivas, las negras hacen cuatro, y así sucesivamente.

Gana quien dé jaque mate.

El juego tiene varias condiciones. Si un jugador da jaque, se interrumpen sus jugadas y será el turno de su oponente, quien en la primera jugada debe defenderse del jaque. El rey no se puede capturar. Sí se puede coronar.



1. Cf3



1... d5 2... Cc6

### ¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?

Durante la rutina de pensamiento, aclarar a los niños la importancia de respetar las ideas de los demás.

Insistir en que respeten las reglas del nuevo juego: **Ajedrez progresivo**.

### Evaluación

Ofrecer retroalimentación y apoyo a los niños durante la resolución de problemas.



## Nivel 4 | Sesión 20

### ***Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento***

---

Registramos los comentarios de los niños durante la rutina de pensamiento «veo, pienso, me pregunto» y los exponemos en un lugar visible en el aula. También las ideas acerca de la similitud en la forma de resolver problemas cotidianos y de ajedrez.

### ***Final***

---

Reflexionar con los niños acerca de la relación que existe en la forma de solucionar los problemas cotidianos y los de ajedrez.

### ***Reflexión del maestro***

---

---

---

---

---

---





## Nivel 5 | Sesión 01



Inteligencia  
lógico-matemática



Inteligencia  
intrapersonal

### ¿Qué nos proponemos para esta sesión?

---

- Repasar el valor de las piezas y el enroque.
- Solucionar problemas.
- Ejercitar la escucha y el aprecio de las ideas de los compañeros.

### ¿Qué necesitamos para esta sesión?

---

- Fichas para el alumno del nivel 5
- Ordenador y proyector
- Presentaciones **¿Qué piezas prefieres?** y **Recordemos el enroque**, disponibles en la Zona Privada.

### Desarrollo de pensamiento

---

Solucionar problemas, calcular, recordar.

### Inicio

---

Damos la bienvenida a los niños al programa de aprendizaje del ajedrez. Indagamos acerca del significado que dan a la palabra *estrategia* y les preguntamos en qué ocasiones la aplican a su vida diaria. Tras escucharlos, les contamos el contenido del curso y les proponemos el siguiente tópico generativo para el nivel 5: Aprendo estrategia en el ajedrez para mi vida.

### Primera actividad

---


Les explicamos que las primeras sesiones estarán dedicadas a repasar algunos contenidos de los niveles 3 y 4 que son importantes para comprender el nivel 5.


Indagamos en los conocimientos de los niños sobre el valor de las piezas y a continuación proyectamos la presentación **¿Qué piezas prefieres?** En parejas, tendrán que encontrar el grupo de piezas de mayor valor.


### Recuerda que


---


Cada pieza de ajedrez tiene un valor numérico según su capacidad de movimiento:

 = 1

 = 3

 = 3

 = 5

 = 10

Del rey se dice que su valor es infinito porque al darle jaque mate se acaba la partida.



## Nivel 5 | Sesión 01

### **Segunda Actividad**

---

Mostramos la presentación **Recordemos el enroque** y revisamos los conocimientos de los niños acerca de este movimiento extraordinario. Luego, en parejas, resolverán los problemas que se plantean.

### **Tercera actividad**

---

Invitamos a los niños a realizar la ficha número 1 de las fichas para el alumno del nivel 5.

### **Más ideas para el aula**

---

Jugar, por parejas, una partida en los tableros de mesa. El objetivo es enrocarse antes de la jugada 12 y tener en cuenta el valor de las piezas antes de capturar.

### **¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?**

---

Fomentamos la escucha y el aprecio de las ideas de los compañeros durante la solución de problemas.

### **Evaluación**

---

Damos retroalimentación a los niños durante las presentaciones y aclaramos sus dudas.

### **Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento**

---

Anotamos las ideas de los niños acerca del significado de la palabra *estrategia* y las colocamos en un lugar visible del aula.

### **Final**

---

Felicitamos a los niños y les contamos que en la próxima sesión recordaremos otros dos movimientos extraordinarios, coronar y capturar al paso, para que busquen información sobre estos temas en casa.

### **Reflexión del maestro**

---

---

---

---

---

---

---

# Tu gestor de aula, día a día

En myroom, el gestor de aula online de tekman, encontrarás todo lo que necesitas para preparar y dar tus clases, con todos los recursos necesarios del día, para realizar las actividades ¡en un solo clic!

The screenshot displays the 'myroom' online classroom management interface. At the top, there is a navigation bar with the 'myroom tekman' logo and menu items: 'inicio', 'programas', 'alumnos', 'grupos', 'docentes', and a user profile 'MG Nombre Apellido'. Below this, a secondary navigation bar shows 'Ajedrez en el aula', 'Nivel 5', and 'Año 2021 - 2022'. The main content area is titled 'Nivel 5 - Sesión 05' and includes tabs for 'guía del maestro', 'libro del alumno', and 'valora esta sesión'. A search bar labeled 'Buscar' is on the left. A sidebar menu lists 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. The central content features a row of chess pieces (knight, pawn, king, rook, bishop, knight, rook, knight) and a text box titled 'Amenazar a una pieza' with a question: '¿Existen en un entorno la figura que consideres absurda?'. Below this are three chessboard diagrams and a windmill illustration. At the bottom, a section titled 'Material para la sesión' contains three document icons with titles: 'El enigma de Sherlock Chess', 'Recuerdas cómo se captura al paso', and 'Vamos a coronar'.



# Ajedrez en el Aula

Ajedrez en el Aula es un programa para alumnos de 3 a 12 años que no sólo tiene como finalidad desarrollar el arte de pensar, sino también el de cultivar valores.

Uno de los ejes conceptuales de Ajedrez en el Aula es el marco de la Enseñanza para la Comprensión, cuyo objetivo es una comprensión real de los conceptos por parte de los alumnos.

La autora del programa, Adriana Salazar, es Maestra Internacional de ajedrez, así como pedagoga y directora de varios centros educativos en Colombia.



Adriana Salazar



# Ajedrez en el Aula



## Un país de vainilla y chocolate

Desde hace muchos siglos existe un país de vainilla y chocolate. Sus calles parecen un gran pastel con cuadros deliciosos. Allí viven unos curiosos personajes también de vainilla y chocolate que todos los días se divierten jugando al ajedrez. ¿Quieres conocer algunos de estos personajes?

«Soy el peón, el más pequeño de este hermoso país de vainilla y chocolate. Somos ocho hermanos, caminamos muy despacito y si atravesamos todo el tablero recibimos un gran premio. Me encantan los helados de chocolate, ¿y a ti?»

«Yo soy la torre, camino muy rápido por todas las columnas y filas. Tengo una

hermana y tenemos nuestra casa en las esquinas del tablero».

«Soy el alfil. Me encanta caminar en diagonal únicamente por los cuadros de vainilla, en cambio mi hermano camina por los cuadros de chocolate. ¡Entre los dos recorreremos todo este maravilloso país!»

«Soy el caballo. Salto y salto y salto por todos los cuadros. A todo el mundo sorprendo con mis movimientos y siempre estoy listo para jugar».

«Yo soy la dama... como ves, soy muy elegante. Me encanta bailar por todo el país de vainilla y chocolate junto a mi familia. ¡Voy hacia adelante y hacia

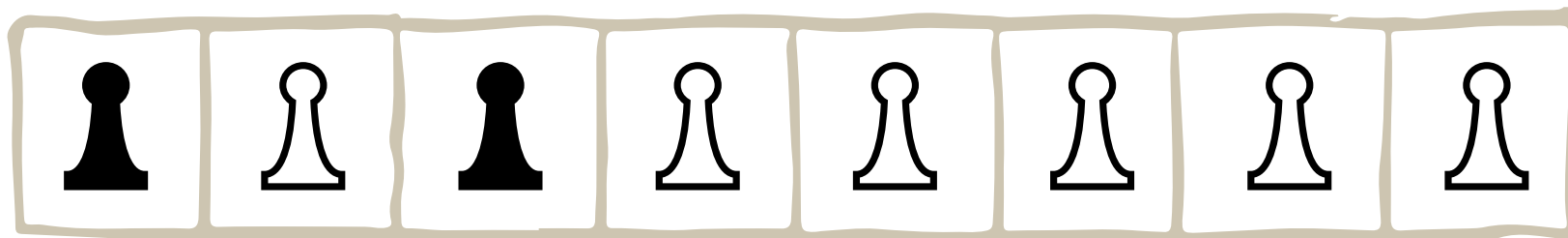
atrás, voy hacia los lados y también en diagonal!».

«Soy el rey. Camino muy despacio para no caerme. Tengo muuuuuuchos años y por eso soy muy sabio. Todos me cuidan para que podamos seguir jugando».

En el país de vainilla y chocolate nos divertimos con este fantástico juego llamado ¡Ajedrez!

Aquí aprendemos a pensar, a respetarnos y a disfrutar con los amigos. ¿Quieres jugar?

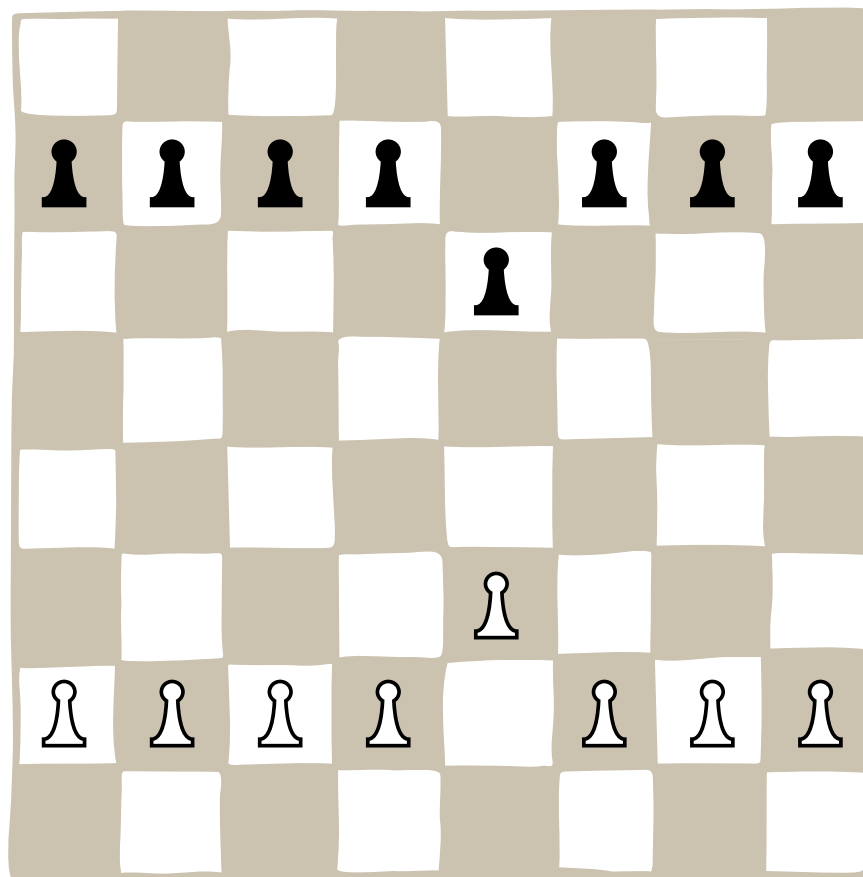
Adriana Salazar

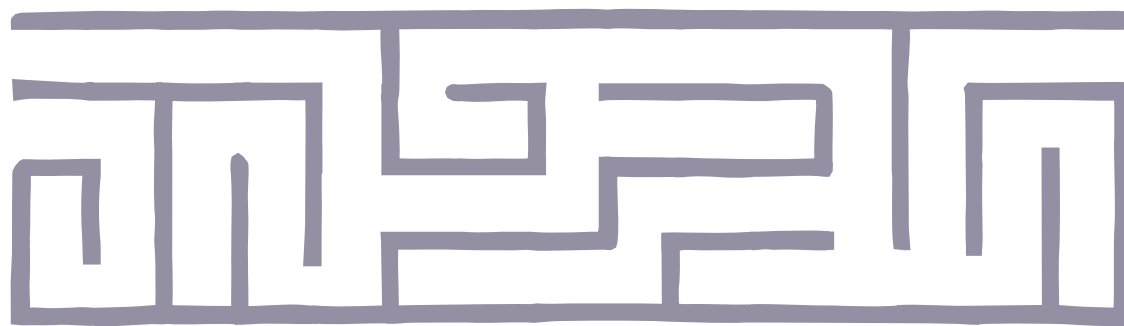
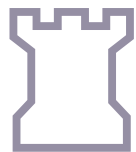


## *Movimiento del peón*

¿Puedes terminar la serie?

Indica la jugada que te gustaría hacer con las blancas.

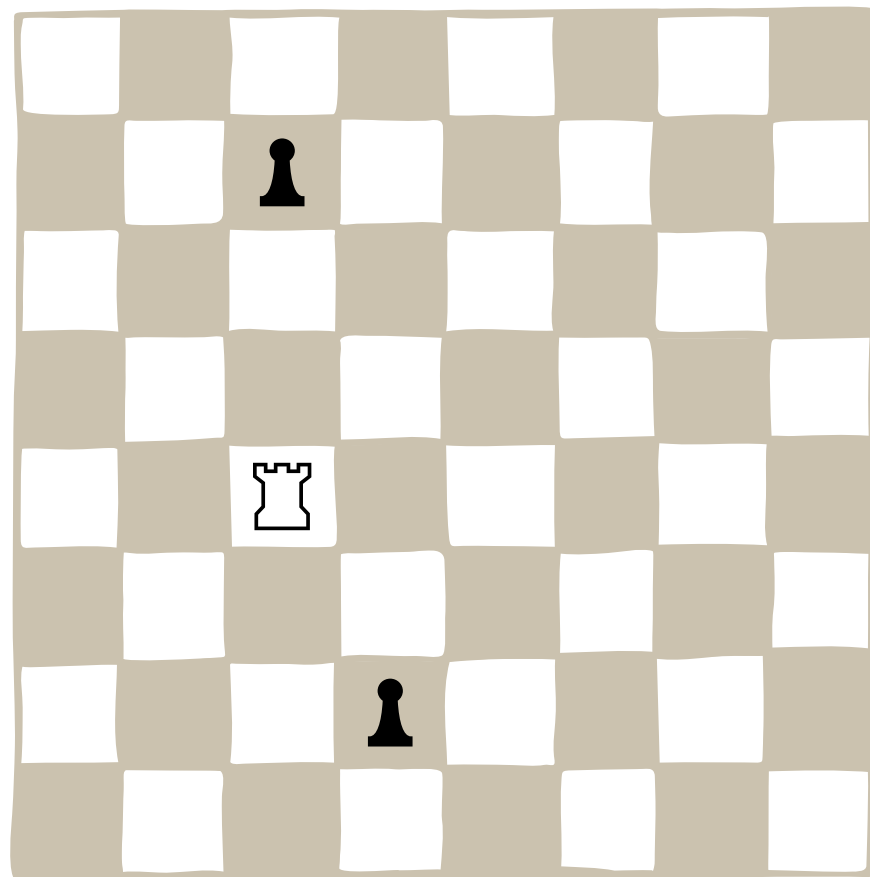




### *Captura con la torre*

Ayuda a la torre a salir del laberinto.

¿Qué puede comer la torre?

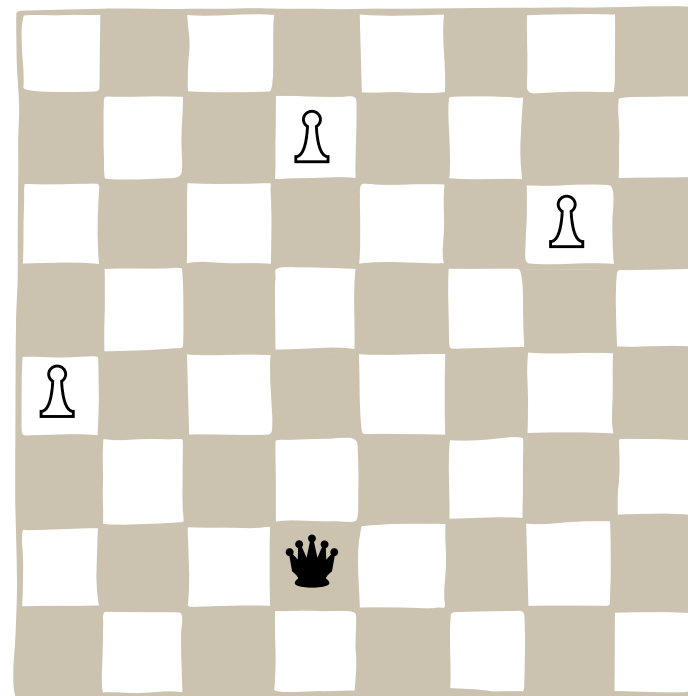
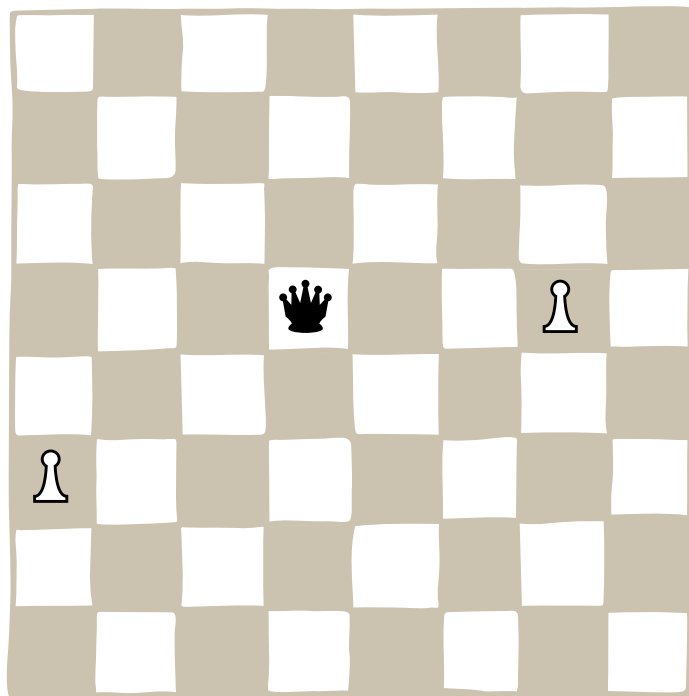
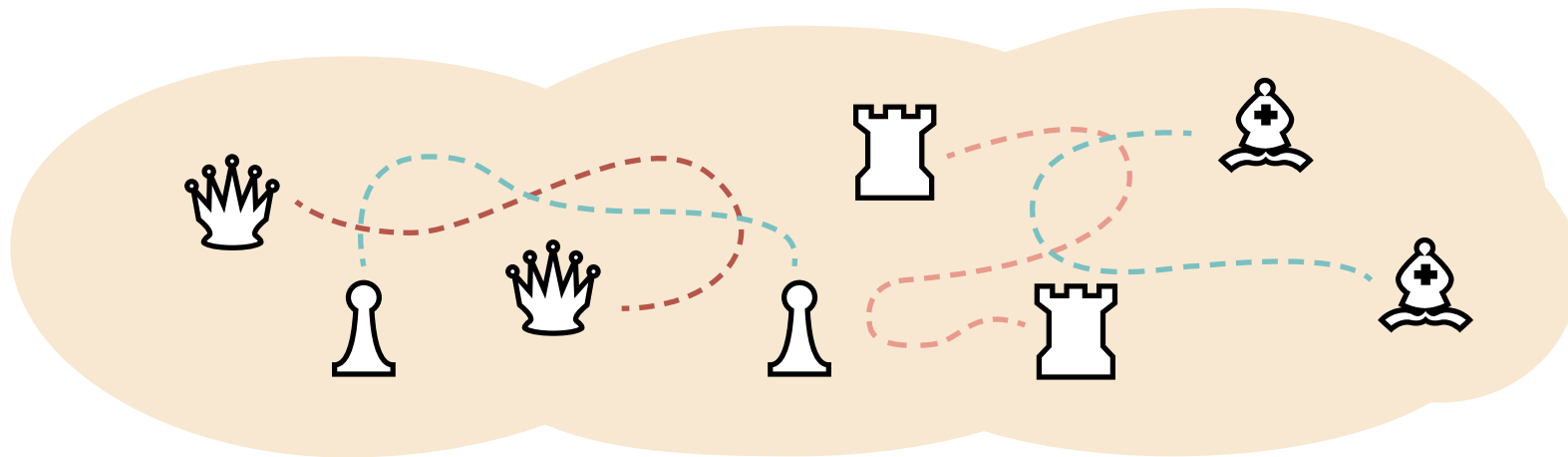


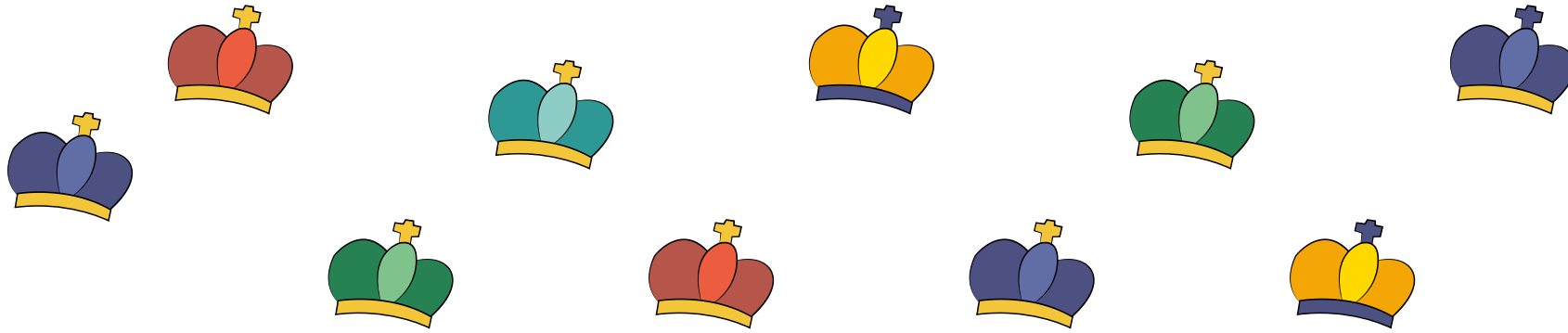


# Captura con la dama

Sigue las líneas.

¿Qué puedes comer con la dama?



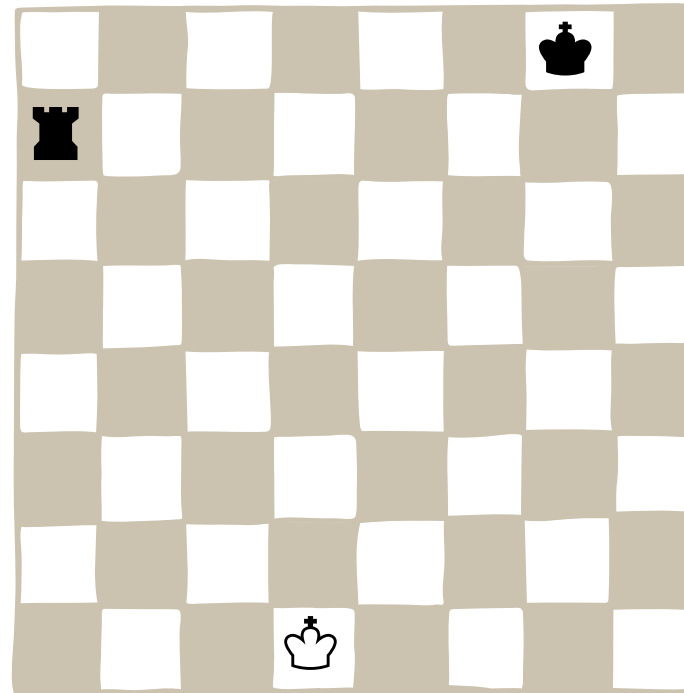
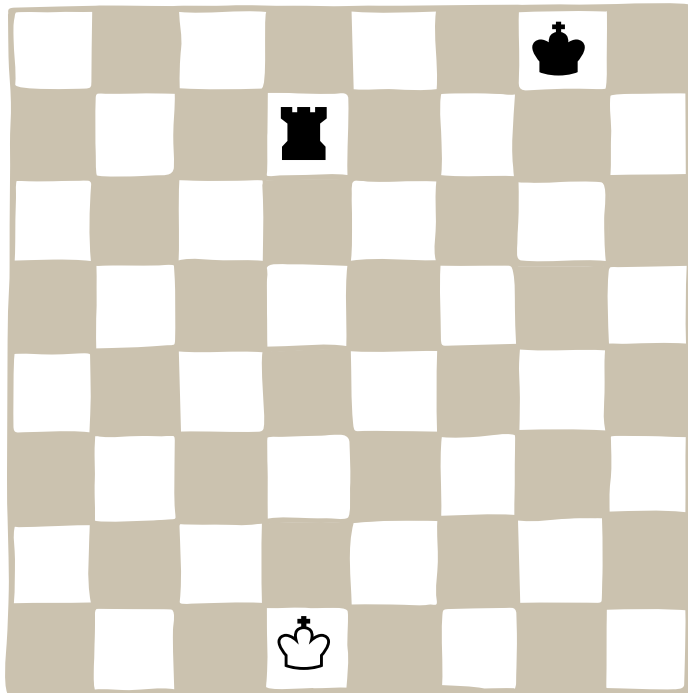


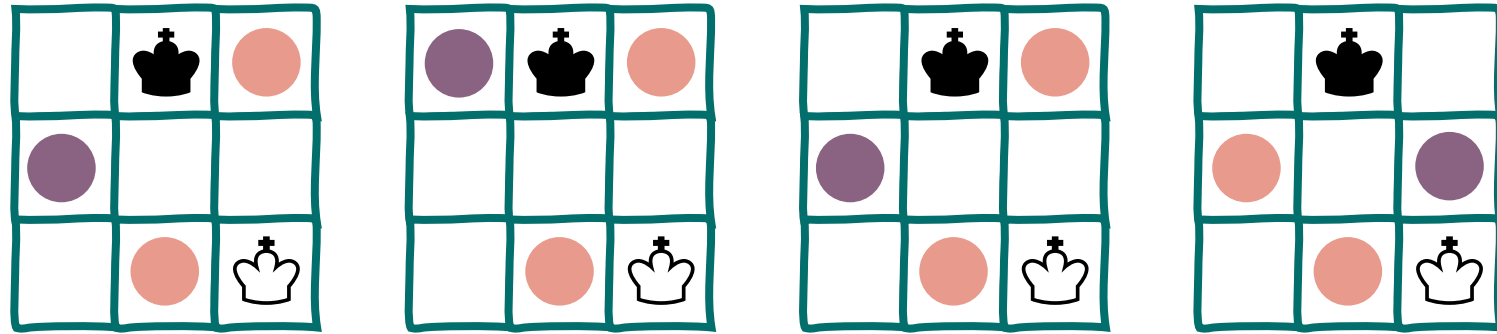
## ***Jaque con la torre***

Encierra en un círculo del mismo color las figuras que sean iguales.

Instrucción diagrama de la izquierda: ¿Hay jaque? Señálalo.

Instrucción diagrama de la derecha: ¿Hacia dónde moverías la torre para que dé jaque?

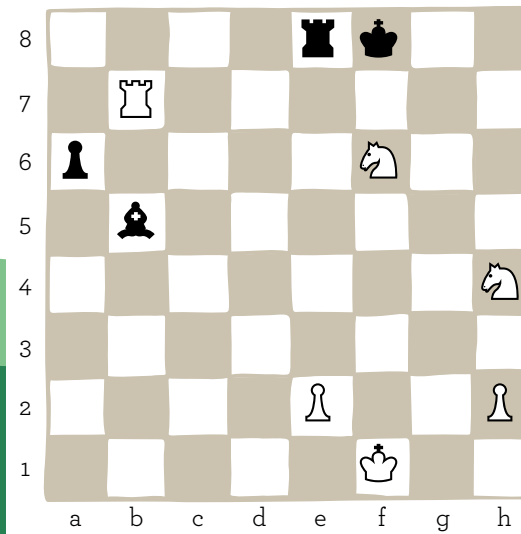
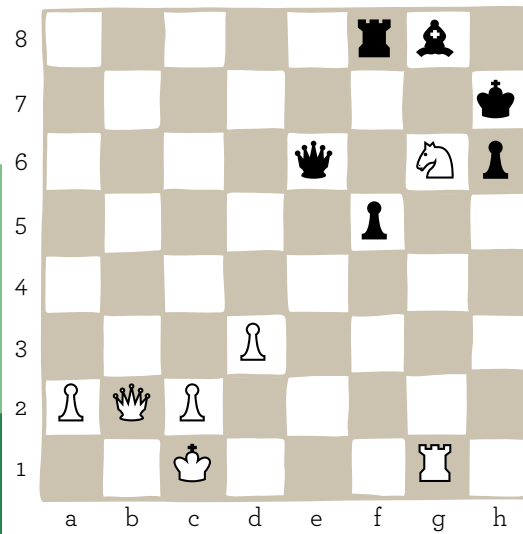
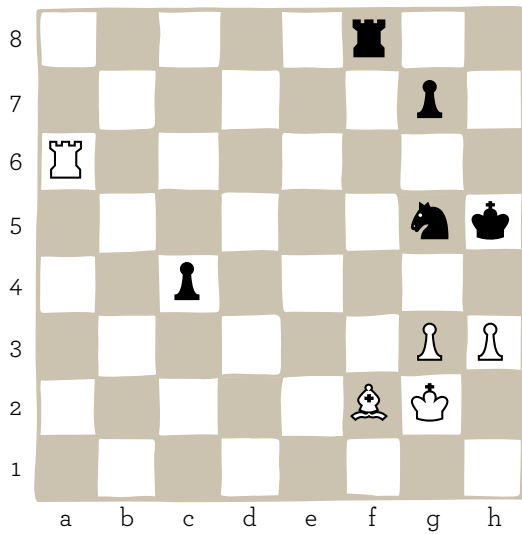


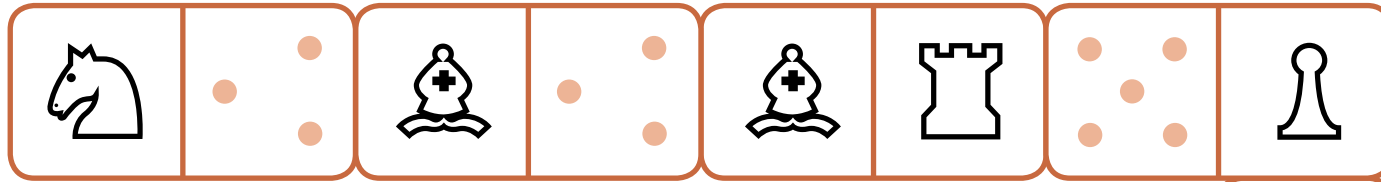


## *Jaque mate en una jugada*

Hay dos dibujos iguales. ¿Cuáles son?

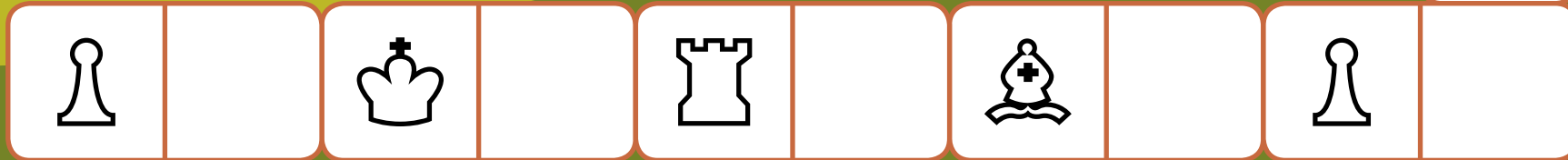
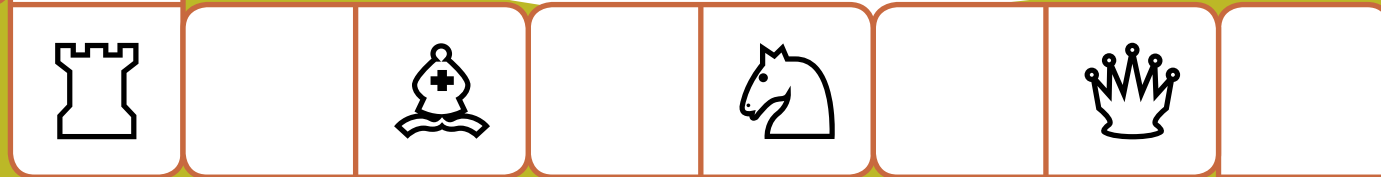
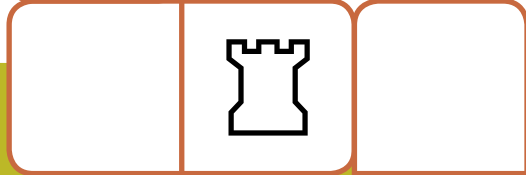
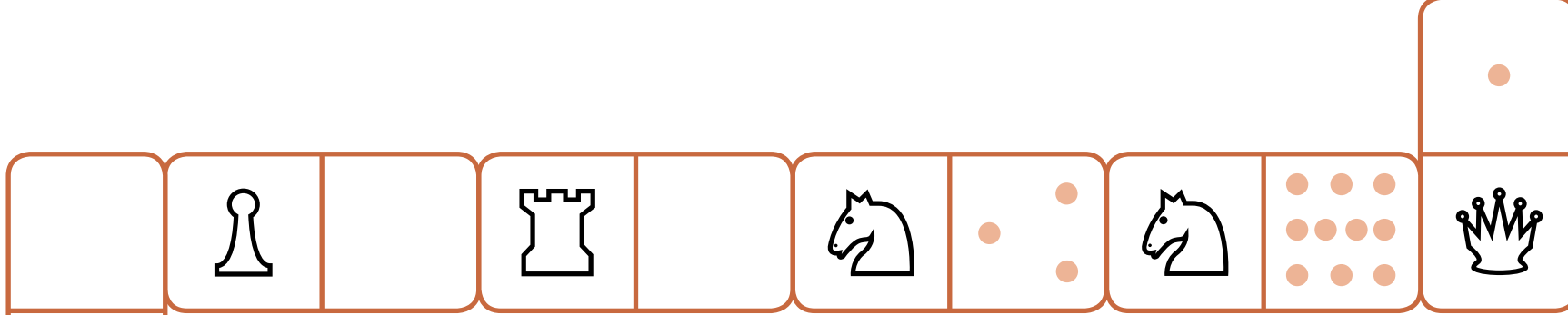
¿Cómo pueden dar jaque mate en una jugada las blancas?





**El valor de las piezas**

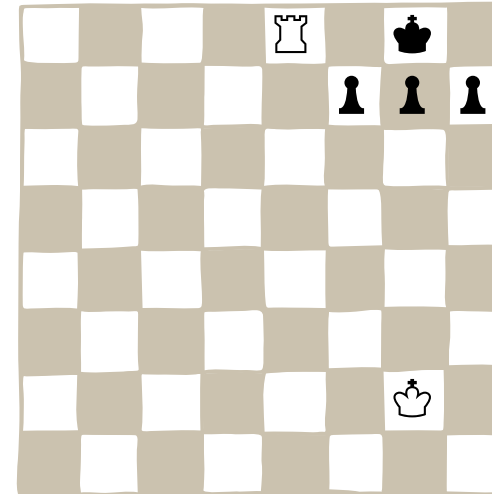
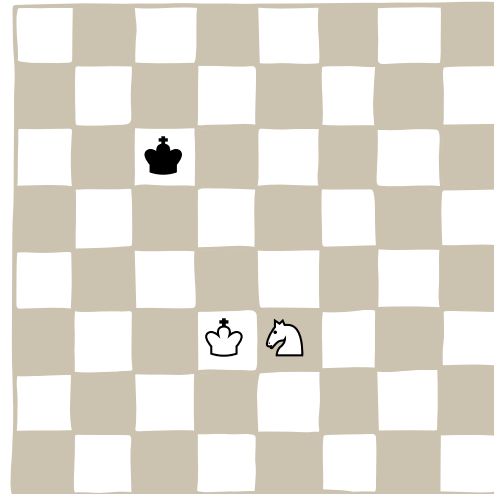
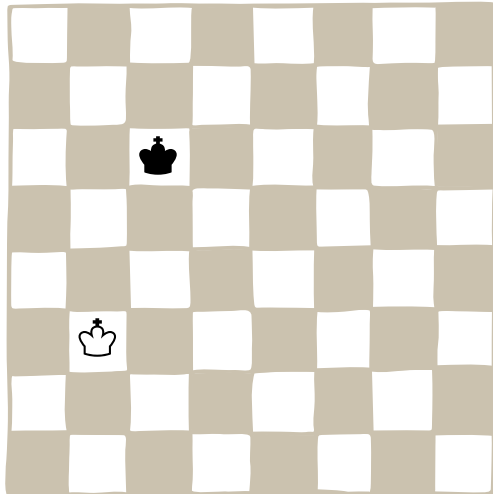
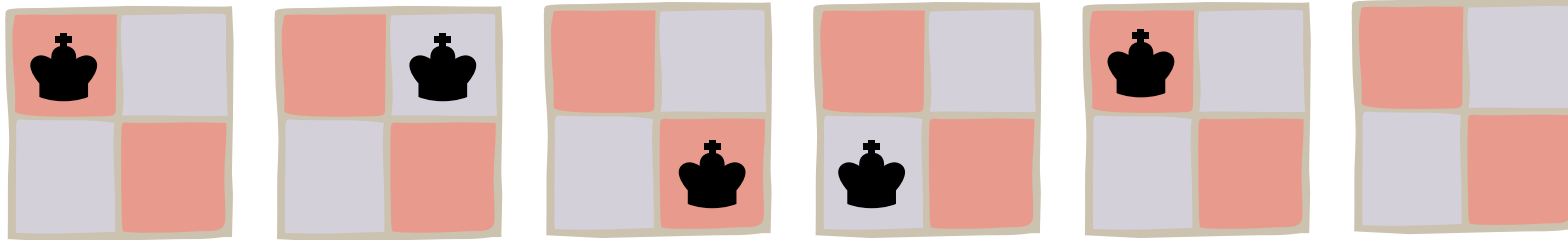
Completa el dominó colocando los puntos correspondientes al valor de cada pieza.



**Tablas**

Termina la secuencia.

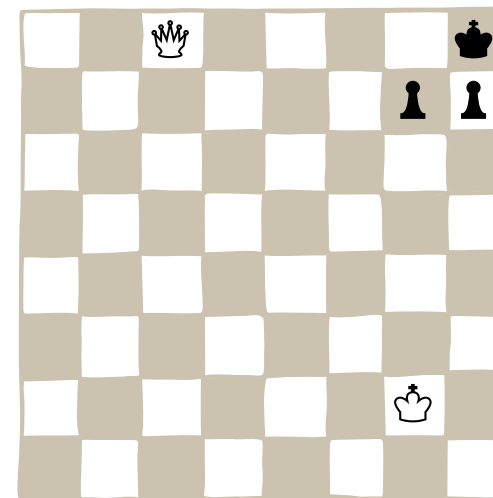
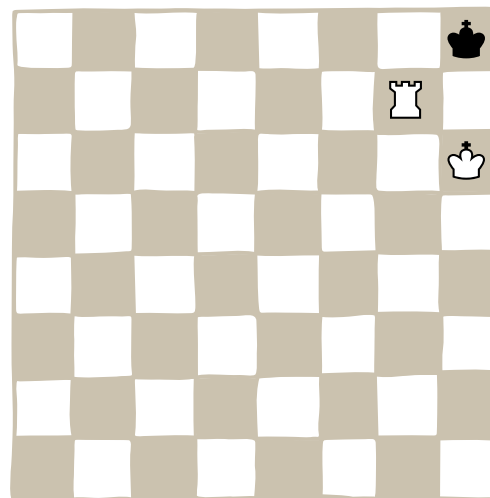
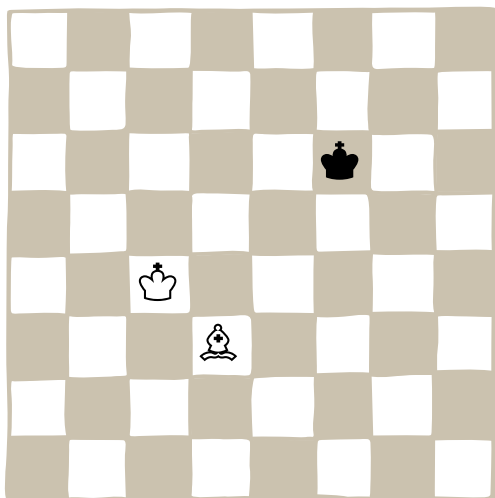
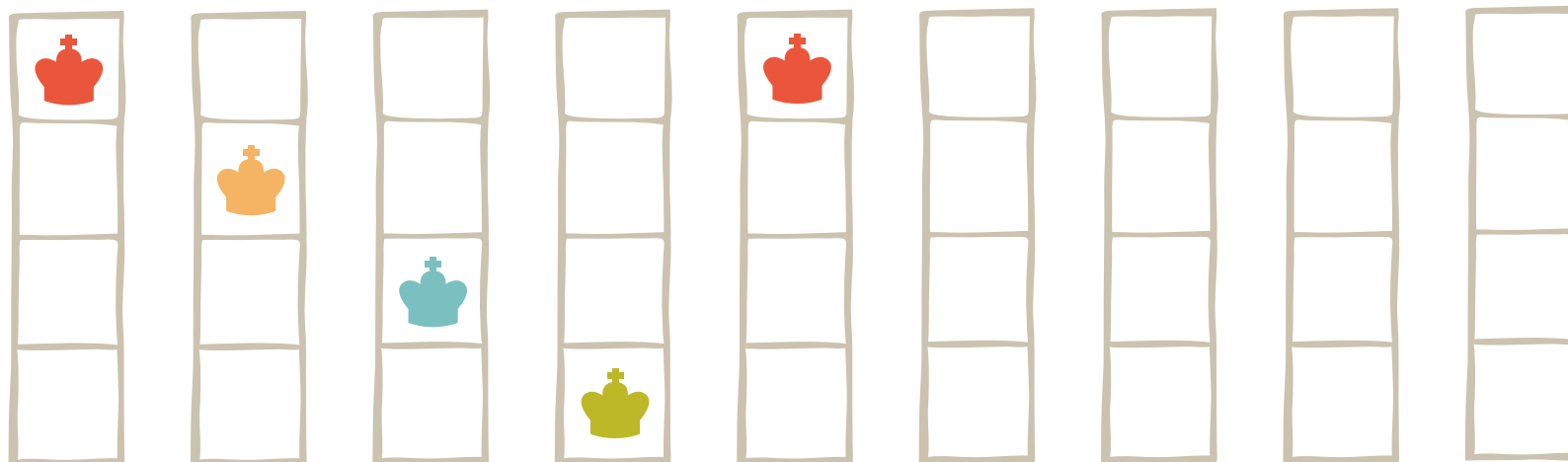
Señala los diagramas que muestran posiciones de tablas.



## Tablas

¿Cómo completarías el dibujo?

Juegan las negras.  
¿Qué posiciones son tablas?







# Ajedrez en el Aula

Ajedrez en el Aula es un **programa para alumnos de 3 a 12 años** que no sólo tiene como finalidad desarrollar el arte de pensar, sino también el de cultivar valores.

Uno de los ejes conceptuales de Ajedrez en el Aula es el marco de la **Enseñanza para la Comprensión**, cuyo objetivo es una comprensión real de los conceptos por parte de los alumnos.

La autora del programa, **Adriana Salazar**, es Maestra Internacional de ajedrez, así como pedagoga y directora de varios centros educativos en Colombia.

