

Nombre de la UCI: Encuentros alrededor del tablero: ajedrez, arte y cultura.

Créditos: 8

Áreas de Conocimiento vinculadas: Ciencias de la Educación, Psicología, Sociología, Historia del Arte, Ciencias Económicas, Matemática.

Docentes Responsables de la UCI

Nombre: Limber Santos

Servicio: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Grado: 3

Nombre: Leonel Rivero

Servicio: Facultad de Ciencias Sociales

Grado: 2

Otros docentes

Nombre: Marcelo Lanzilotta

Servicio: FING, Departamento de Matemática

Grado: 5

Nombre: Karina Curione

Servicio: Facultad de Psicología

Grado: 3

Nombre: Roberto Langwagen

Servicio: EUCD – FADU

Grado: 3

Nombre: Marcelo Morales

Servicio: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Grado: 2

Nombre: Pablo Da Rocha

Servicio: Facultad de Ciencias Económicas

Grado: 2

Nombre: Esteban Jaureguizar

Servicio: SCIBU

Grado: 2

Docente de Ajedrez. Coordinador del Espacio Ajedrez Udelar

Nombre: Rafael Muniz

Servicio: SCIBU

Grado: 1

Docente de ajedrez del Espacio Ajedrez Udelar. Maestro FIDE (Federación Internacional de Ajedrez)

Nombre: Hernán Espiga

Servicio: IAES-CFE (Extra Udelar)

Grado: Coordinador Instituto Académico de Educación Social

Resumen / Fundamentación de la UCI

La presente UCI es fruto de un trabajo colectivo que ya lleva más de una década, originado en el Espacio Ajedrez Udelar (Área de Cultura del SCIBU), desde donde se convocó y trabajó interdisciplinariamente con numerosos académicos de las más diversas áreas. Un punto emergente del proceso fue el Semillero del Espacio Interdisciplinario “Ajedrez, juego, cultura y cognición” (2018 - 2019), cuyo equipo de trabajo estuvo integrado por muchos de los docentes que conforman también el presente equipo.

El ajedrez es un objeto cultural de alta significación para la humanidad: como juego, uno de los productos más complejos y acabados que haya sido capaz de crear el intelecto humano. Con más de 1.500 años de historia documentada, su génesis y desarrollo es el resultado de un proceso histórico cultural en el que intervinieron innumerables pueblos, de al menos tres continentes a lo largo de un milenio.

En este riquísimo proceso, estas culturas dejaron a su vez -como en ningún otro juego existente- las huellas de sí mismas: sus valores, organización, jerarquías, prohibiciones, expectativas... mucho de ello se expresa en el ajedrez, y puede ser además reconocido en las mutaciones que fue sufriendo el juego a lo largo de tiempos y geografías. El ajedrez resulta un juego en el que Ley y regla se confunden y se hacen una: las reglas del ajedrez dejan de constituir la norma arbitraria que regula el juego, para dar paso a las valoraciones morales y éticas que les dan sentido.

Las oportunidades que nos ofrece el ajedrez van incluso más allá de ello: desde el lugar del juego -con toda su atrapante magia y su cautivante poder motivacional auestas-, nos abre las puertas a los insondables vínculos que ha establecido con las distintas formas del pensamiento filosófico, de las formas de producción científica, del deporte, de todas las ramas del arte, de las ciencias... de la cultura en toda su expresión.

Resulta como mínimo sorprendente que un juego, que se constituye por definición en un ámbito de “realidad paralela” dialogue de un modo tan profundo y prolífico con las máximas expresiones de la “realidad real”. Probablemente, esto pudo ser posible desde el ajedrez, y sólo desde el ajedrez, gracias a su simbolismo tan potente, su complejidad casi inabarcable, el desafío

intelectual que representó y representa para la humanidad, y la enorme capacidad metafórica que posee en tanto maqueta desde la cuál intentar explicar la propia realidad. De aquí también que resulte un recurso educativo tan seductor, algo que no resulta ajeno al presente proyecto.

En síntesis, la presente UCI, tiene por objetivo brindar un espacio de formación donde los y las estudiantes podrán tomar contacto con un equipo interdisciplinario que aborda el ajedrez como temática desde múltiples miradas, desde dónde atraviesan el análisis de lo cultural en sus distintas formas de manifestación, ofreciendo un abordaje enriquecedor para la construcción de saberes vinculados a sus propias áreas disciplinares.

Conocimientos previos sugeridos

Para acceder a la presente UCI no se requieren conocimientos específicos previos, ni de orden académico ni vinculados al dominio del juego de ajedrez.

Objetivos de la UCI

- Ofrecer un espacio de reflexión acerca de la historia de la cultura y las formas de producción de bienes culturales, tomando al ajedrez como puerta de acceso a ello.
- Brindar un espacio de formación donde el ajedrez será abordado interdisciplinariamente.
- Proponer una mirada a lo lúdico desde una perspectiva antropológica que permita un acercamiento a la producción cultural.
- Aproximarse críticamente a las potencialidades del ajedrez en su vínculo con diversos procesos y manifestaciones artísticas, culturales, históricas, científicas, educativas, psicológicas (entre otras) brindando herramientas teórico-metodológicas apropiadas para una UCI.
- Facilitar un ámbito de reflexión en relación a prácticas pedagógicas devenidas de lo lúdico en general y el ajedrez en particular

Contenidos de la UCI

Clases 1 a 5

Docentes: Karina Curione, Hernán Espiga, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Presentación del Curso, desarrollo panorámico de los conceptos clave.

Concepto y dimensiones de lo lúdico. ¿Qué es el juego? ¿Qué es jugar? El juego en la historia de la cultura: juego y desarrollo humano. Categorías básicas: juego / jugar / juguete.

Juego y deporte: relaciones, límites, construcciones históricas.

Juego e infancia. ¿Juego e infancia? Construcciones históricas de las nociones de juego e infancia. Evolución y lugar del ocio en las distintas culturas. El concepto de recreación.

Una mirada psicoanalítica con influencia en lo educativo: el juego como elemento transicional en Donald Winnicott.

Vínculo entre juego, deseo, motivación y aprendizaje.

Aprendizaje y motivación. ¿Cómo aprendemos? ¿Qué lugar ocupa la motivación en el aprendizaje? Motivación por el aprendizaje vs. Motivación por el rendimiento. Motivación y aprendizaje autorregulado.

Modelos motivacionales. Motivación intrínseca y extrínseca. Principales modelos teóricos de la motivación en contexto escolar. El papel de la recompensa en la motivación. El efecto socavador de la recompensa (o el costo oculto de la recompensa).

Modelos pedagógicos desde perspectivas lúdicas: Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y Ludopedagogía, definiciones y diferenciaciones.

Conceptualización del ajedrez y sus potenciales en relación a lo pedagógico, lo social y lo artístico.

El ganar y el perder en el aula: juegos de oposición en contextos pedagógicos.

Las emociones en juego: el trabajo docente sobre aspectos emocionales.

Introducción lúdica al ajedrez. Movimiento de las piezas. Juegos de preajedrez y ajedrez, según niveles.

Clase 6

Docentes: Hernán Espiga, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Juego y creatividad: la inevitabilidad de un vínculo.

¿Qué es la creatividad? ¿Cómo trabajamos pedagógicamente sobre el desarrollo de esta capacidad humana?

Los “asesinos” de la creatividad.

Tipos de pensamiento: pensamiento convergente, pensamiento divergente, pensamiento synvergente.

El pensamiento lateral.

Creatividad en ajedrez: cuando la intuición no es lo que cuenta.

El ajedrez artístico: una expresión deslumbrante en belleza, que sostuvo al ajedrez en la historia.

Clases 7 a 10

Docentes: Roberto Langwagen, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

El ajedrez en la historia del arte y la cultura. El ajedrez en la literatura, las artes visuales, el cine y el teatro, las ciencias. Relaciones entre desarrollo del pensamiento ajedrecístico y los centros dominantes a nivel político y epistemológico a lo largo de la historia.

Juego, rito y mito. El origen ritual de los juegos y del ajedrez.

¿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?

Introducción lúdica al ajedrez: el jaque mate. Juegos y desafíos para la construcción del concepto. Análisis de situaciones ilustrativas a partir de lo tratado en el espacio teórico.

El docente valorará tanto la calidad de las respuestas ofrecidas como las correcciones realizadas por el grupo.

Clase 11

Examen parcial autoasistido.

Clases 12 y 13

Docentes: Marcelo Morales, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Lo educativo: conceptualización y análisis histórico. El lugar de lo lúdico en los distintos modelos educativos. Problemáticas educativas actuales: ¿cuál es el sentido pensar en ajedrez educativo en este contexto?

Ajedrez educativo: ¿Por qué? ¿Para qué?

Ajedrez en la educación: paradigmas en pugna. El problema de la didáctica en relación a sus sentidos.

Didáctica del ajedrez:

¿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.

Introducción lúdica al ajedrez: Movimientos especiales (enroque, coronación, captura al paso). Construcciones históricas y evolución de las reglas. Juegos y análisis de situaciones que ilustran lo trabajado en el espacio teórico.

Clases 14 a 16

Docentes: Karina Curione, Marcelo Morales, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Ajedrez y estereotipos de género. El papel de la amenaza del estereotipo en ajedrez. Reflexiones acerca de la participación inequitativa en los ámbitos relacionados con el juego a partir de distinciones de género. Análisis en relación a lo étéreo, lo histórico y lo cultural: ¿Se dan las mismas inequidades en todas las culturas y en todos los tiempos?

El ajedrez de la dama: la historia de la aparición y el ascenso de la que hoy resulta la pieza más poderosa del juego, desde su inexistencia en la antigüedad, su aparición tímida en el medioevo y su coronación en el Renacimiento. ¿A qué circunstancias históricas obedece este fenómeno amasado en más de mil años de historia?

Historias de ajedrez a ciegas: Koltanowsky, Najdorf, Franz Nauck y el problema de las 8 damas. Una mirada a la situación de discapacidad y el juego.

Clases 17 y 18

Docentes: Limber Santos, Leonel Rivero, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Ajedrez y desarrollos epistemológicos: la historia del pensamiento científico, ligada al desarrollo de las teorías ajedrecísticas y sus modos de producción y análisis.

El positivismo y Steinitz

El estructuralismo y los hipermodernos

Las ciencias de la información y Mihail Botvinnik

La complejidad y Mihail Tal

Clases 19 a 21

Docentes: Limber Santos, Leonel Rivero, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Ajedrez y geopolítica: los grandes centros de poder y su relación con el desarrollo del juego.

La historia del ajedrez, de los monasterios a las cortes, de las cortes a los espacios sociales de las burguesías modernas.

El ajedrez árabe medieval

El Renacimiento italiano y el Siglo de Oro español

La revolución francesa: el ajedrez en los cafés

La revolución industrial. La historia del reloj de ajedrez, los primeros torneos internacionales, la producción en serie de los juegos. El modelo Staunton.

La revolución bolchevique, el inicio del reinado soviético

La guerra fría, también en el tablero.

La era global y la diáspora del poder, dentro del poder.

Clase 22

Evaluación Parcial.

Cuestionarios escritos realizados por equipos. Corrección entre pares de trabajos.

Cada equipo recibirá un trabajo anónimo realizado por otro grupo de estudiantes, vinculado a la resolución de un cuestionario.

Clases 23 a 26

Docentes: Pablo Da Rocha, Hernán Espiga, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

El juego en la educación. Una historia de encuentros y desencuentros (pero sobre todo, de desencuentros).

Alfonso X y su “Libro de Axedrez, dados y tablas”: Juegos de “seso”, de “ventura” y de “cordura”: el lugar del azar en la toma de decisiones.

Teoría de Juegos y toma de decisiones estratégicas.

La Teoría de juegos: génesis, evolución y desarrollo. Paradigmas actuales. El juego y el pensamiento estratégico. Los juegos y la teoría de juegos. El ajedrez dentro de la teoría de juegos.

¿Cómo pensamos en ajedrez? Anticipación de jugadas en escenarios simplificados.

Teoría de juegos: conceptos y ejemplos cotidianos. Métodos colaborativos y cooperativos. La cooperación de las piezas en el tablero de ajedrez. Cooperaciones ofensivas y defensivas.

Elección y azar, ¿Qué es el azar? Sistemas de información completa e incompleta. Probabilidad y estadística, su influencia en la toma de decisiones. La intuición y los heurísticos. Juegos ajedrecísticos con el azar como eje en la toma de decisiones.

Toma de decisiones. Clasificación, subasta, negociación. Resolución de problemas y análisis comparativo de escenarios. Patrones y algoritmos, pensamiento computacional. Identificación de

patrones y construcción de algoritmos en situaciones pre ajedrecísticas. Definición de táctica y estrategia: ejemplos sencillos desde propuestas de preajedrez.

El pensamiento divergente. Métodos para la toma de decisiones no estereotipadas en escenarios complejos: cuando los heurísticos no funcionan. Velocidad y practicidad versus profundidad y calidad. Criterios de eficiencia y eficacia en la toma de decisiones. El pensamiento lateral y el aplazamiento de juicios en ajedrez, ejemplos sencillos, ejercicios prácticos. “Si pienso, me equivoco”: los límites del pensamiento.

Clases 27 a 32

Docentes: Leonel Rivero, Limber Santos, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Identidad y reconocimiento: un recorrido histórico conceptual, del honor a la identidad.

El yo, el otro y el nosotros. La visión del otro desde distintos enfoques histórico culturales.

Otredad y alteridad, desde las teorías evolutivas, el estructuralismo y el pos estructuralismo.

El juego como forma de encuentro. La alteridad desde lo lúdico.

Metodologías de trabajo cooperativo y colaborativo: similitudes y diferencias. Conceptualización de agrupamiento, grupo y equipo. Caracterización del trabajo en equipo.

Ajedrez, rivalidad y encuentro: el ajedrez en Yoko Ono. Guerra Fría, arte y ajedrez.

Propuestas ajedrecísticas colectivas. Variantes lúdico-cooperativas de ajedrez: el nosotros se encuentra en el juego.

Modernidad líquida: la sociedad y el conocimiento en el Siglo XXI: sus impactos en lo educativo.

Enfoque educativo pensado desde lo competencial. Las competencias ajedrecísticas, un escalonamiento didáctico basado en ellas.

Desafíos ajedrecísticos que estimulan el desarrollo competencial.

Clase 33

Examen parcial: Presentación oral de trabajo práctico por equipos.

Clases 34 a 36

Docentes: Roberto Langwagen, Marcelo Lanzilotta, Marcelo Morales, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

El ajedrez de la filosofía: el ajedrez como metáfora de la vida. Reflexionando con Leibniz, Walter Benjamin y Benjamin Franklin.

El ajedrez como estructura lingüística. Las visiones de Ferdinand de Saussure y Ludwig Wittgenstein.

El ajedrez en la literatura: de Las mil y una noches a Gambito de Dama.

El ajedrez como eje central del relato en Carroll, Unamuno, Castillo, Poul Anderson, Walsh, Nabokov o Zweig. El ajedrez como elemento incidental de alta relevancia o metáfora alegórica relevante: desde Tristán e Isolda a Borges, Sábato, García Márquez y Cortázar.

La narrativa y sus formas en el contexto pedagógico. Los problemas - relato en clase de ajedrez.

El teatro y el ajedrez viviente: una historia maravillosa, tejida entre el medioevo y la modernidad.

Clases 37 a 39

Docentes: Marcelo Lanzilotta, Esteban Jaureguizar, Rafael Muniz

Ajedrez y matemática: una relación gestada desde los orígenes.

Relaciones ontológicas entre ambas disciplinas. Las matemáticas y el ajedrez, lenguajes de base cartesiana. La argumentación y la lógica.

Ajedrez y pensamiento computacional.

El ajedrez en la historia de la informática, del Turco a Alan Turing, de Claude Shannon a la inteligencia artificial.

Clases 40

Análisis grupal de todo el proceso. Debate general y cierre.

Presentación de examen final, en base a monografía que de cuenta de parte del recorrido realizado.

Modalidad de Enseñanza

Metodología de cursada

El curso se dictará de modo presencial, con una frecuencia de un encuentro semanal.

En cada encuentro, de dos horas de duración, se dictarán dos clases del presente programa.

Modalidad de cursada

Seminarios teóricos y talleres teórico prácticos

Dedicación horaria presencial de la UCI

60 horas

Régimen de asistencia

70%

Dedicación horaria de trabajo estudiantil

120 horas

Instancias y modalidad de evaluación

Se realizarán tres evaluaciones parciales y una final. Se alternarán modalidades de evaluación autoasistida, evaluación entre pares (evaluadores anónimos), trabajo grupal con presentación ante el colectivo y entrega de proyecto final.

Las instancias evaluatorias intermedias tendrán como finalidad dar parámetros acerca de la marcha del curso a estudiantes y docentes y permitirán revisar los temas trabajados.

Requisitos de aprobación de la UCI: 70% de asistencia a instancias presenciales. Aprobación de la instancia evaluatoria final.

Bibliografía y/o filmografíaObligatoria

Bauman, Zygmunt. Modernidad líquida. Fondo de cultura económica, 2000.

Curione, K. y Huertas, J.A. Teorías Cognitivas de la Motivación Humana. En Vásquez Echeverría, A. (Eds.). Manual de Introducción a la Psicología Cognitiva. Montevideo: UdelaR, 2016

Curione, K.; Hontou, C. y Jaureguizar, E.. Encuentros alrededor del tablero. Miradas interdisciplinarias sobre el ajedrez. Universidad de la República, Montevideo, 2020

De Bono, Edward Seis sombreros para pensar. Juan Granica Ediciones 1988

Fabel, Karl y otros. Ajedrez y matemática. Martínez Roca Ediciones, 1976

Fernández, Francisco J. El ajedrez de la filosofía. Plaza y Valdés, 2010

Gibbons; Robert. Un primer curso de teoría de juegos. Bosch editor, 1993

Gómez, Gabriel M. Arte y Ajedrez. Olmo Ediciones, 2014

Honneth, Axel. La lucha por el reconocimiento. Crítica, 1997.

Luzuriaga, Lorenzo. Historia de la educación y de la pedagogía. Artes Gráficas Bartolomé, 1959

Maass, A., D'Ettole, C., & Cadinu, M.. Checkmate? The role of gender stereotypes in the ultimate intellectual sport. *European Journal of Social Psychology*, 38(2), 231–245. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.1002/ejsp.440>, 2008

Perednik, Gustavo D. La humanidad y el ajedrez. Libros Certeza, 2012

Perniola, Mario. El arte y su sombra. Ediciones Cátedra.2002.

Reeve, J. Motivación y Emoción. México: Mc. Graw Hill, 2007.

Saviani, Las teorías de la educación moderna y el problema de la marginalidad en América Latina. Ensayo, 1984

Scheines, Graciela. Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba, 1998

Taylor, Charles. El multiculturalismo y la política del reconocimiento. Ensayo, 1992.

Viscardi, Nilia, y Alonso, Nicolás. Gramáticas de la convivencia. Un examen a la cotidianidad escolar y la cultura política en la educación primaria y media en Uruguay. Anep/Codicen, 2013

Witham, Larry .Picasso and the chess player: Pablo Picasso, Marcel Duchamp, and the battle for the soul of modern art.University Press of New England 2013

Sugerida

Arendt, Hannah (2009). La condición humana. Buenos Aires: Paidós.

Conde, Loreley (agosto de 2009). El juego en la enseñanza: aportes de la Educación Física a los procesos de aprendizaje. En: Revista Quehacer Educativo N° 96, Montevideo.

Derrida, Jacques (2000). La hospitalidad. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Deulofeu, Jordi Teoría de juegos: prisioneros con dilemas y estrategias dominantes. RBA contenidos editoriales, y audiovisuales, 2010

Dixit, Avinash y Nalebuff, Barry. El arte de la estrategia. Bosch editor, 2010

Huizinga, Johan (1990). Homo ludens. Madrid: Alianza.

Meirieu, Philippe (1998). Frankenstein educador. Barcelona: Laertes.

Meirieu, Philippe (2001). La opción de educar. Barcelona: Octaedro.

Pavia, Víctor (1994). Juegos que vienen de antes. Buenos Aires: Hvmánitas.

Perniola, Mario. La Estética del siglo veinte. La balsa de la Medusa. 2001

Perniola, Mario.La estética contemporánea. La balsa de la Medusa.2016

Pichon Riviere, Enrique (1999). El proceso grupal. Buenos Aires: Nueva Visión.

Puig Rovira, J.M., Trilla Bernet, J. (1996). La pedagogía del ocio. Barcelona: Laertes. Rivero, 2021a: “Working As a Teacher: Demands for Recognition of Secondary School Teachers in Montevideo. IV Congreso de la Asociación Internacional de Sociología” (ISA) San Pablo, Brasil

Rivero, 2021b: “Trabalho como professor: demandas por reconhecimento de professores de ensino médio no Uruguai” Ponencia presentada en el 20º Congreso de la Sociedad Brasileira de Sociología, Pará, Brasil

Rivero, L. y Anfitti, V. (2021) “Derecho a la educación de niños, niñas y adolescentes migrantes: desafíos en el contexto de pandemia”. Comisión Nacional para la Educación en Derechos Humanos (CNEDH, Aceptado para publicación)

Rivero y Ferrando, 2021 “El reconocimiento del trabajo docente en Uruguay: nuevos enfoques y evidencias” (Cuadernos de Investigación Educativa, artículo aprobado con correcciones, en evaluación)

Scheines, Graciela (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba.

Skliar, Carlos (2007) La educación (que es) del otro. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas

Trilla Bernet, Jaume (1993). Otras educaciones. Barcelona: Anthropos.as

Vidart, Daniel (1995). El juego y la condición humana. Montevideo: Banda Oriental..

Viscardi, N., y Rivero, L. (2017b) “Teatro para la convivencia” en Nuñez, P. (Ed). “Primer Encuentro Regional Escuela secundaria, convivencia y participación. Flacso: Buenos Aires.

Viscardi, N., Rivero, L., y Habiaga, V. (2019) “Dramatización de la experiencia escolar: convivencia e investigación-acción en un liceo popular de Montevideo.” Cuadernos Del Claeh, 38(110), 69-92.

Viscardi, N., Rivero, L., y Habiaga, V. (2020) “Con-Parte: historia de un programa socioeducativo orientado a la promoción de la participación y la mejora de la convivencia” RESPU - Revista de Educación Social y Pedagogía. Núm 4. (2020)

Waichman, Pablo (1993). Tiempo libre y recreación: un desafío pedagógico. Buenos Aires: Ediciones PW.

Winnicott, Donald (1996). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa

