

 AJEDREZ INTEGRAL

Guía del profesor

Todo lo que la plataforma de Ajedrez Integral te deja hacer, y cómo se hace.

16

CAPÍTULOS

86

APARTADOS

2026

EDICIÓN

IA Oscar Angulo Cubero
Academia Ajedrez Integral



Lo que vamos a ver

1	Lo primero: entrar y orientarse	5	9	Diagnóstico de nivel y arbitraje	3
2	La clase en vivo	12	10	Jugar: partidas, retos y torneos	5
3	Planes de clase	4	11	Archivos y planillas	3
4	Tareas	5	12	Alumnos que ven poco o no ven	4
5	Exámenes	6	13	Coordinación	7
6	Informes	6	14	Supervisión y academias	4
7	Los cursos de la Academia	4	15	Administración	7
8	Entrenamiento	6	16	Las cosas que conviene no olvidar	5

CAPÍTULO 1

Lo primero: entrar y orientarse

Con qué entras, qué ves al entrar y dónde está cada cosa. Si solo vas a leer un capítulo antes de tu primera clase, que sea este.

Con qué entras

login.html

Tu cuenta es tu correo y la contraseña que creaste al abrir el enlace de la invitación. No hay usuario aparte ni código de academia.

- 1 Entra a la Academia y escribe tu correo y tu contraseña.
- 2 Si se te olvidó, usa «¿Olvidaste tu contraseña?»: te llega un enlace para poner una nueva.
- 3 La primera vez, el enlace del correo de bienvenida te lleva a crear la contraseña. Ese enlace se usa UNA sola vez.

OJO CON ESTO

- Los alumnos pequeños no siempre entran con un correo: muchos entran con un usuario del tipo sofia.munoz, que no recibe correo. Ellos escriben solo el usuario, sin el arroba.
- Todo lo que el sitio le escribe a esa familia va al correo de la persona encargada, no al del niño.

Así se ve: Con qué entras

login.html

 **Ajedrez Integral**





Acceso a Clases

Inicia sesión con la cuenta que te dio tu profesor.

Correo o usuario

Si tu profesor te dio un usuario en vez de un correo, escríbelo tal cual.

Contraseña

Iniciar sesión

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

¿No tienes cuenta? Pídesela a tu profesor — las cuentas de alumno se crean manualmente.

[← Volver al inicio](#)

Tu panel al entrar

clases.html

El panel es la puerta de todo. A ti no te muestra el panel del alumno: arriba te pone «Tu semana», que es a quién hay que perseguir esta semana.

- 1 «Tu semana» te dice cuántos alumnos tienes, cuántos no entrenaron en los últimos 7 días, cuántas tareas tuyas siguen sin hacerse y cuántas ya vencieron.
- 2 Debajo, el estado de la clase: si hay una abierta ahora, o el botón «Iniciar clase» si te toca a ti.
- 3 Más abajo, la grilla de accesos agrupada: Clase en vivo, Aprender, Jugar y competir, Evaluaciones, Herramientas y Tu cuenta.
- 4 Al final, el registro de clases: todas las clases dadas, agrupadas por mes, con buscador por título o notas.

OJO CON ESTO

- El número rojo solo aparece cuando no es cero. Si está en rojo, es algo de hoy.
- El registro de clases no se baja entero: filtra por periodo y busca por texto, y se va cargando de 20 en 20.

Así se ve: Tu panel al entrar

clases.html

K

¡Bienvenido, Karina Rojas!

Este es tu panel de Clases. Elige a dónde quieres ir.

ADMINISTRADOR

Contraseña

Cerrar sesión

No hay ninguna clase en curso. Inicia una para que quede registrada.

Título de la clase (opcional)

Iniciar clase

No hace falta apretar nada: la clase se abre sola al entrar a Sesión en vivo, en cuanto llegue un alumno o mandes una posición.

Empieza por el diagnóstico

Ninguno de tus 6 alumnos lo ha hecho todavía. De ahí sale solo el plan de entrenamiento de cada uno — sin eso no hay qué ponerles ni qué contarle a la casa.

Mandararlo como tarea →

Tu semana

Ver informes completos →

6

Tus alumnos

2

Sin entrenar (7 días)

3

Tareas sin hacer

1

Tareas vencidas

Llevas 6 clases dadas en los últimos 30 días.

Los tres roles, y qué abre cada uno

La plataforma tiene tres niveles de permiso, y uno de ellos es una marca encima de otro. Lo que ves depende de eso, no de la página que abras.

- 1 Alumno: su progreso, sus tareas, sus cursos y su clase.
- 2 Profesor: todo lo del alumno más sus propios alumnos, su clase en vivo, tareas, exámenes, informes, planes de clase y bitácora.
- 3 Coordinación: es un profesor con una marca encima. Suma formularios de inscripción, cobros de la Academia y reportes de actividades.
- 4 Administración: lo ve y lo maneja todo, incluidas las cuentas, los equipos y los cupos de invitación.

OJO CON ESTO

- Coordinar no te quita nada de profesor: es una marca encima del rol, precisamente para que no se pierda ningún permiso por el camino.
- Todo lo que se hace para los profesores se hace también para quien administra, con su alcance: el profesor ve lo suyo, quien administra ve todo.

Solo ves a TUS alumnos, y eso lo hace cumplir la base

No es que las páginas te escondan a los demás: la base de datos no te los entrega. Aunque abrieras la consola del navegador, no están.

- 1 Un alumno puede tener varios profesores, y todos lo ven.
- 2 Estar en el mismo equipo que un alumno te da sobre él los mismos permisos que tenerlo asignado directo.
- 3 Si un alumno no aparece en tus informes, es que no está asignado a ti ni comparten equipo. Se arregla desde Administración.

OJO CON ESTO

- Tus tareas, tus exámenes, tus notas de bitácora y tu clase en vivo son TUYOS: un colega que comparte el mismo alumno no los ve.
- Un alumno sin ningún profesor asignado no sale en los informes de nadie. El panel de Administración avisa cuando hay alumnos así.

La Academia se instala como app

clases.html

El sitio se puede instalar en el celular: queda el icono, abre a pantalla completa y entra directo a la Academia.

- 1 Entra desde el celular y acepta el aviso de instalación cuando aparezca.
- 2 En Configuración > «Avisos en el celular» enciendes las notificaciones.
- 3 Con eso te llegan avisos cuando empieza una clase o cuando te retan a una partida.

OJO CON ESTO

- El aviso de instalar se muestra una sola vez. Si dijiste «Ahora no», vuelve a aparecer una semana después.
- El permiso de notificaciones el navegador lo pregunta UNA vez por aparato: por eso solo se pide al tocar el interruptor, nunca al entrar.

Así se ve: La Academia se instala como app

clases.html

 **Ajedrez Integral**



 Academia

Configuración

Tu perfil, contraseña y preferencias.

Perfil

Nombre para mostrar



Tu Elo (rating)



El diagnóstico de nivel usa tu Elo para afinar el nivel estimado y el plan de entrenamiento. Si no tienes rating, déjalo vacío. Actualízalo cuando cambie.

Correo

karina@ejemplo.test

Por seguridad, el correo y el rol de la cuenta no se pueden cambiar desde aquí.

Seguridad

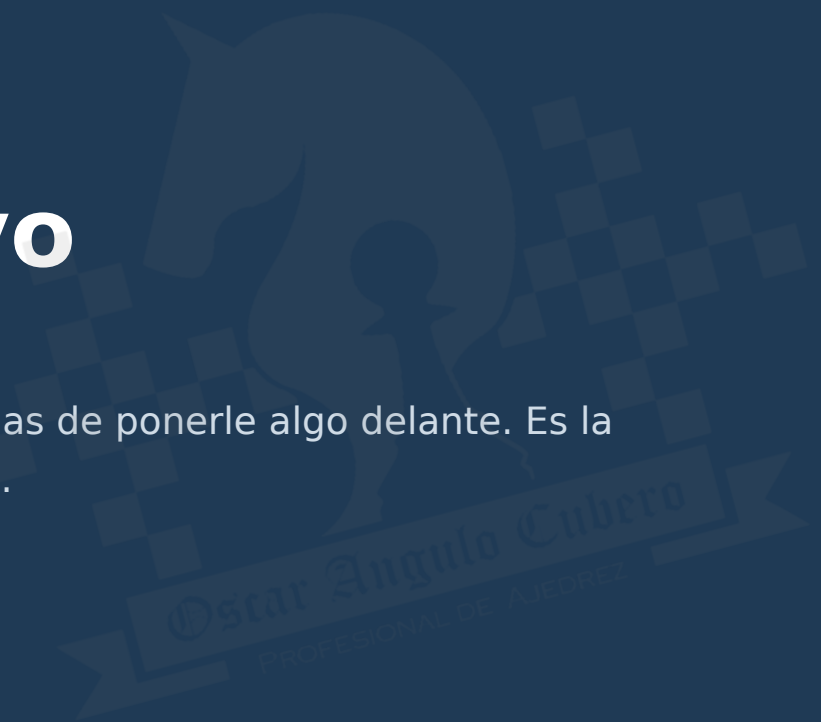
Nueva contraseña



CAPÍTULO 2

La clase en vivo

El tablero que ve tu clase, y las siete formas de ponerle algo delante. Es la herramienta más grande de la plataforma.



Abrir la clase

clases.html > Iniciar clase · sesion.html

La clase en vivo es un tablero compartido: tú mueves y todos tus alumnos lo ven al instante, cada uno en su pantalla.

- 1 Desde el panel, «Iniciar clase». Se le manda un aviso al celular a los alumnos que lo tengan encendido.
- 2 Entra a «Sesión en vivo» y ya estás en el tablero.
- 3 Al terminar, «Cerrar clase» desde el panel. La clase queda guardada en el registro con su duración.

OJO CON ESTO

- Cada profesor tiene SU propio tablero. Puedes dar clase al mismo tiempo que otro colega sin pisarte.
- Un alumno con dos profesores elige en qué clase entra; si solo tiene uno, entra directo.

Así se ve: Abrir la clase

clases.html > Iniciar clase · sesion.html

 **Ajedrez Integral**





←  Academia

Sesión en vivo 

PROFESOR

Contraseña

Salir

Mueve el tablero: cada jugada se transmite en vivo a todos los alumnos conectados.

Todavía no hay clase abierta. Se abre sola en cuanto entre un alumno o mandes una posición al tablero.

Abrir la clase

8



7



6

5

4

3

TU MATERIAL — SOLO LO VES TÚ

Curso

Archivos

PDF

Armar posición

EL TABLERO — LO VE TODA LA CLASE

Reiniciar

Flechas

Ocultar

Guardar PGN

 Motor de análisis

Activar

Variantes:

3

Solo lo ves tú — los alumnos nunca ven la evaluación.

Lo que la clase ve y lo que no

Esta es la línea más importante de toda la página: tú tienes delante cosas que la clase NO ve, y una sola cosa que sí recibe.

- 1 La clase recibe: la posición del tablero. Eso es todo.
- 2 Solo tú ves: el PDF que estás leyendo, la lección de curso que abriste, tu plan de clase, la vista previa de Táctica y tus notas de bitácora.

OJO CON ESTO

- La lección de curso que abres NO se sincroniza, a propósito: si se sincronizara, el alumno tendría delante las respuestas de sus propios ejercicios mientras tú vas por el primer diagrama.
- Para que algo de esos materiales llegue a la clase hay que mandarlo al tablero con su botón. Nada viaja solo.

Editar la posición a mano

sesion.html >  Editando el tablero

El editor es para armar una posición desde cero o retocar la que hay.

- 1 Abre « Editar» y arrastra las piezas, o usa « Vaciar tablero» y « Posición inicial».
- 2 Elige de quién es la jugada con «○ Blancas» / «● Negras».
- 3 « Aplicar posición» la manda al tablero de la clase.

OJO CON ESTO

- Hay tres posiciones que el sitio NO te deja aplicar: sin rey, con peones en la primera o la última fila, o con el rey que no le toca mover en jaque. No es un capricho: rompen el motor de análisis para el resto de la sesión.
- Cuando una posición se rechaza, el aviso te dice exactamente por qué.

Tener un curso a mano

sesion.html >  Curso

Abre una lección completa de cualquier curso debajo del tablero, solo en tu pantalla, como si tuvieras el libro abierto.

- 1 « Curso» > elige el curso y la lección > « Abrir la lección».
- 2 Recorre los diagramas de la lección jugada por jugada, como en el curso.
- 3 Cuando llegues a la posición que quieres explicar, « Al tablero de la clase».

OJO CON ESTO

- El botón manda la posición que TIENES EN PANTALLA en ese momento, no la inicial del diagrama: si recorriste la línea hasta la jugada 12, manda la 12.
- Hay posiciones de curso que son ilustraciones y no partidas (un peón y un solo rey, por ejemplo). Esas no se pueden poner en un tablero en vivo y te lo dice ahí mismo.

Leer un PDF en clase

sesion.html >  PDF

Abre cualquier PDF tuyo junto al tablero. Solo lo ves tú.

- 1 « PDF» y elige el archivo de tu computadora.
- 2 Si en una página hay un diagrama, el sitio lo reconoce y te ofrece « Cargar en el editor».
- 3 Desde el editor lo aplicas a la clase con « Aplicar posición».

OJO CON ESTO

- El PDF no se sube a ningún lado: se lee en tu navegador y ahí termina.
- El reconocimiento de diagramas acierta con tableros impresos limpios; si no lo reconoce, siempre puedes armar la posición a mano.

Táctica por tema

sesion.html > 🧩 Táctica

Un banco de ejercicios tácticos por tema, con vista previa, para sacar un ejercicio en medio de la clase sin buscarlo antes.

- 1 «🧩 Táctica» > elige el tema.
- 2 La vista previa te enseña la posición y de quién es la jugada.
- 3 «📦 Al tablero» la transmite para explicarla, o «? Preguntar» la transmite Y abre la pregunta.

OJO CON ESTO

- Son dos botones distintos a propósito: con uno solo tendrías que preguntar para poder enseñar el ejercicio, y el alumno ya estaría contestando mientras explicas.

Jalar un archivo PGN a la clase

sesion.html > 📁 Archivos

Los PGN que subiste en Archivos están acá, cada partida por separado, listos para llevar a la clase.

- 1 «📁 Archivos» y busca la partida en la lista.
- 2 «👁 Vista previa» te enseña la posición de salida.
- 3 «Cargar» pone la línea entera jugada por jugada; «? Preguntar» abre la pregunta; «🎯 Practicar» abre una ronda contra el motor desde ahí.

OJO CON ESTO

- Un .pgn con varios ejercicios llega separado uno por uno: cada partida del archivo es su propia fila.
- La vista previa enseña la posición de SALIDA, que es la que identifica el ejercicio, no la final.

Preguntar a la clase

sesion.html > ? Preguntar

Le pones delante la posición y les pides la jugada. Cada quien contesta en su tablero y tú ves quién acertó.

- 1 « ? Preguntar: ¿qué jugarías?» sobre la posición que está en el tablero.
- 2 Elige cuántas jugadas tiene que dar (por omisión, una).
- 3 Las respuestas van apareciendo en tu pantalla. «Cerrar pregunta» la termina.

OJO CON ESTO

- Cerrar la pregunta es tuyo: al alumno no se le enseña la respuesta antes de tiempo.
- Todas las respuestas quedan guardadas y salen en Informes, con su porcentaje de acierto por alumno.

Practicar contra el motor

sesion.html >  Practicar

Manda a toda la clase a jugar la posición contra el motor, cada quien en su tablero, con el nivel que elijas.

- 1 Elige el nivel en la pestaña Practicar.
- 2 « Practicar: posición actual».
- 3 Ves cómo va cada alumno en «Tableros de los alumnos». «Terminar práctica» cierra la ronda.

OJO CON ESTO

- La ronda es tuya: cerrarla no toca la de ningún otro profesor que esté dando clase al mismo tiempo.

Lo demás que tienes en la clase

Alrededor del tablero hay herramientas que no mandan nada a la clase pero te resuelven el día.

- 1 «🐘 Motor de análisis»: la evaluación de la posición, solo para ti.
- 2 «💬 Chat privado con el profesor»: un hilo por alumno, continuo, no «de una clase».
- 3 «👋 Levantar la mano»: el alumno pide turno y te sale en la lista.
- 4 «📊 Coordenadas», «↻ Girar», «👉 Flechas» y «💾 Guardar PGN» para la partida que se está armando.
- 5 «Invitar alumno por correo»: das de alta a un alumno sin salir de la clase.
- 6 «📝» junto a cada alumno conectado: le escribes una nota de bitácora en el momento.

OJO CON ESTO

- El chat es continuo: con dos profesores, los dos ven y escriben en el mismo hilo con ese alumno.

La clase del aula también cuenta

clases.html > Herramientas > Asistencia presencial

La clase que das en el aula se registra en una ficha, y desde ahí entra sola a Informes, al informe que llega a la casa y a tu informe mensual.

- 1 «Una clase nueva»: el día, la hora de inicio, cuánto duró y qué se hizo.
- 2 Marca a quiénes llegaron. A quien llegó tarde, escríbele a su derecha los minutos: en blanco es a tiempo.
- 3 «Guardar la ficha». Se puede corregir después, y lo corregido queda exactamente como lo dejas.

OJO CON ESTO

- Sin ficha, para la plataforma esa clase no existió: el alumno que solo va presencial sale como si no entrenara nunca.
- Una ficha del futuro o de más de 600 minutos se rechaza: es un error de dedo que le metería días de «tiempo en clase» a cada asistente.
- Desmarcar a quien no llegó le quita la asistencia y también los minutos.

Tu horario: la ficha que se llena sola

asistencia.html > Tu horario

Si pones tu horario («martes 15:00, 90 min, grupo 7B»), la ficha llega ya llena y la que falta se te pide.

- 1 «+ Agregar una clase a tu horario»: día, hora, duración y con quiénes (un grupo o uno de tus subgrupos).
- 2 «Pasar lista» llena la ficha con la última vez que tocaba esa clase y marca a todos los del grupo: desmarca a quien no llegó.
- 3 Si una clase del aula terminó hace más de una hora y no tiene ficha, te llega un aviso que abre la ficha de ESE día.

OJO CON ESTO

- Los alumnos nacen marcados a propósito: lo peligroso es guardar sin mirar. Revisa antes de «Guardar la ficha».
- Quitar una clase del horario no borra su historia: los meses pasados siguen contando las clases que sí estaban programadas.
- Tu informe mensual dice «Clases de su horario dadas: 7 de 8». Sin horario, dice «Sin horario».

CAPÍTULO 3

Planes de clase

Preparar la clase ANTES de darla, y darla de nuevo la semana siguiente sin volver a armarla.

Qué es un plan y qué te ahorra

clases.html > Herramientas > Planes de clase

Un plan es la lista de lo que vas a dar, en orden: posiciones, lecciones y tus notas. La clase en vivo lo lee y te lo va sirviendo.

- 1 «Crear» y ponle nombre.
- 2 Ve agregando renglones con «Agregar al plan».
- 3 En la clase, el panel «📋 Plan» te lo pone delante y tocas cada renglón cuando te toca.

OJO CON ESTO

- El plan NO está atado a una clase ni a un grupo: el mismo plan se da al grupo de la mañana y al de la tarde.
- «📋 Duplicar» copia el plan entero para cambiarle lo que haga falta sin tocar el original. Ahí es donde una clase suelta se vuelve un programa.

Así se ve: Qué es un plan y qué te ahorra

clases.html > Herramientas > Planes de clase

 **Ajedrez Integral**





  Academia



Planes de clase

Prepara la clase antes de darla. En la sesión en vivo cada renglón trae su botón para mandarlo al tablero, y el mismo plan se vuelve a dar con otro grupo.

Tus planes

Finales de torre · clase 1

La clavada · AI

PLAN NUEVO

Ej. Finales de rey y peón

Crear



© 2026 Ajedrez Integral. Todos los derechos reservados.

Los tres tipos de renglón

Cada renglón hace una cosa distinta al tocarlo en clase, y las tres corresponden a una puerta que la clase en vivo ya tiene.

- 1 Posición: la transmite a toda la clase.
- 2 Lección: la abre solo en tu pantalla, como el PDF.
- 3 Nota: no toca el tablero. Es tu chuleta.

OJO CON ESTO

- La pregunta que escribes en un renglón NO le llega al alumno: en la plataforma el alumno contesta moviendo, no leyendo un enunciado. Es tu recordatorio de qué ibas a preguntar.
- Las posiciones del plan pasan por la misma validación que la clase en vivo: si una rompe el motor, te lo dice al guardarla y no en medio de la clase.

Compartir un plan con un colega

planes.html > 🤝 Compartir este plan

Un plan es de quien lo escribió. Compartirlo lo deja ver y duplicar, nunca editar.

- 1 Abre el plan y baja a «🤝 Compartir este plan».
- 2 Elige a la persona del equipo docente de tu academia, o marca «con todo el equipo docente».
- 3 A quien lo recibe le aparece en «Compartidos contigo», y en la clase en vivo sale en el mismo selector que los suyos.

OJO CON ESTO

- Quien lo recibe puede darlo en su clase y duplicarlo. Borrar, editar y agregarle renglones siguen siendo solo tuyos.
- «Con todo el equipo docente» es el de tu academia, e incluye también a quien entre después. Las academias son privadas: un plan nunca le llega a un profesor de otra.

Los 53 planes que ya están hechos

La plataforma trae 53 clases listas para dar, con 303 renglones y 262 posiciones: finales, estrategia, aperturas, celadas, táctica y mates.

- 1 Búscalos en tu lista de planes: llevan la marca «· AI» en el título.
- 2 Duplica el que te sirva y cámbiale lo que quieras.
- 3 Si no los ves, pídele a quien administra que los comparta con todo el equipo docente.

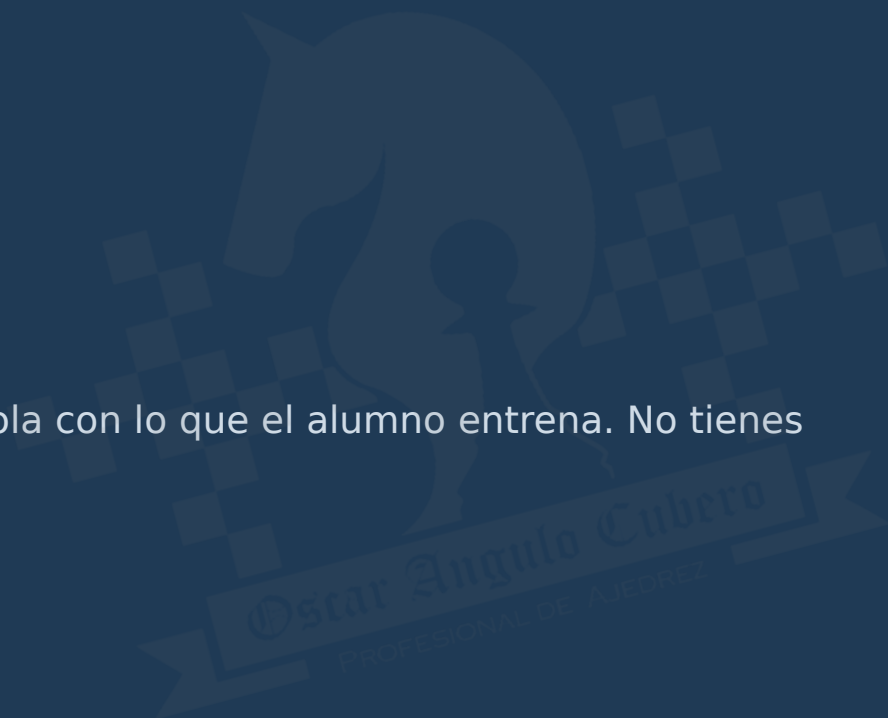
OJO CON ESTO

- Ninguna de esas posiciones está inventada: todas salen de los bancos que la plataforma ya verificó con motor.
- La chuleta de cada renglón lleva la solución escrita, y se puede jugar de verdad en el tablero. Solo la ves tú.

CAPÍTULO 4

Tareas

Pides cantidades y la tarea se llena sola con lo que el alumno entrena. No tienes que revisar nada a mano.



Cómo se manda una tarea

clases.html > Aprender > Tareas

Una tarea son varios renglones con su fecha de vencimiento, para uno o varios alumnos a la vez.

- 1 «Asignar una tarea»: marca a qué alumnos y pon la fecha límite.
- 2 Cada renglón: elige el material, el recorte (qué tema, qué categoría, qué línea) y la meta.
- 3 «+ Agregar otra cosa» para el siguiente renglón.
- 4 «Enviar tarea». Al alumno le llega un aviso al celular en el momento.

OJO CON ESTO

- Revisa que estén marcados los alumnos que quieres: mandarla a todos en vez de a los marcados no da ningún error.
- Un profesor solo ve las tareas que ÉL mandó, aunque comparta el alumno con un colega.

Así se ve: Cómo se manda una tarea

clases.html > Aprender > Tareas

Academia

Tareas

Arma la tarea con lo que quieras que hagan y mándala. Se va llenando sola con lo que entrenen.

Asignar una tarea

PARA QUIÉN (uno o varios)

☐ Diego Campos

☐ Luciana Brenes

☐ Sofía Muñoz

☐ Emilio Quesada

☐ Mateo Vargas

☐ Valeria Solano

TÍTULO

Ejercicios por tema

VENCE

mm/dd/yyyy, --:-- --

QUÉ TIENE QUE HACER

MATERIAL	TEMA	PEDIR	CUÁNTOS
Ejercicios por tema	— todo —	Cantidad	10

Resolver 10 ejercicios de Ejercicios por tema

+ Agregar otra cosa

NOTA PARA EL ALUMNO (opcional)

Ej. Tómame tu tiempo con los mates, no corras.

Las tres metas

Cada renglón mide una de tres cosas, y no todas las herramientas admiten las tres.

- 1 Cantidad: ejercicios distintos resueltos. «Resuelve 10 de ataque doble».
- 2 Minutos: rato de verdad dentro de la página. «10 minutos de coordenadas».
- 3 Completar: lo único que el alumno marca a mano, para lo que no se puede medir (una lección de Estudio, por ejemplo).

OJO CON ESTO

- El sitio solo te ofrece las metas que esa herramienta puede medir de verdad. Una barra que no puede subir nunca es peor que no tener la barra.
- El avance se cuenta DESDE que mandaste la tarea: lo que el alumno ya tenía hecho no cuenta. Son diez ejercicios nuevos.

Por qué la tarea se llena sola

No hay nada que marcar ni que revisar: el avance se calcula con las mismas filas que el alumno deja al entrenar.

- 1 El alumno entra por el enlace del renglón y cae DENTRO del ejercicio, no en una lista.
- 2 La página arranca en el primero que no ha resuelto, así que no repite.
- 3 Cada ejercicio resuelto cuenta para la tarea y queda marcado como hecho. Es el mismo acto.

OJO CON ESTO

- Dentro del ejercicio hay una franja arriba que le dice qué le pediste y cuánto lleva: «Coordenadas · 7 de 10 minutos».
- Los minutos se cuentan con la misma regla que los informes, así que la tarea y el informe nunca dicen números distintos.

Cómo vas viendo el avance

tareas.html > Tareas enviadas

En «Tareas enviadas» ves cada tarea con una barra por renglón y por alumno.

- 1 Entra a Tareas y mira la lista de lo que mandaste.
- 2 El alumno ve lo mismo en su propia página, con su barra.
- 3 Lo vencido sale arriba, en rojo y escrito con todas las letras.

OJO CON ESTO

- Lo mismo aparece en Informes, dentro del bloque « Tareas y exámenes» de cada alumno, y en el correo que le llega a la casa.
- Marcar un renglón de tres no da la tarea por hecha.

Subgrupos: tus propias listas

clases.html > Herramientas > Mis subgrupos

Un subgrupo es una lista tuya («los del martes», «los que van al torneo») para no marcar alumno por alumno cada vez.

- 1 Escribe el nombre y «Crear».
- 2 Marca quiénes están y «Guardar quiénes están».
- 3 En Tareas y en Exámenes, elegir el subgrupo marca a los suyos y desmarca al resto. En Informes aparece en el mismo selector que los grupos.

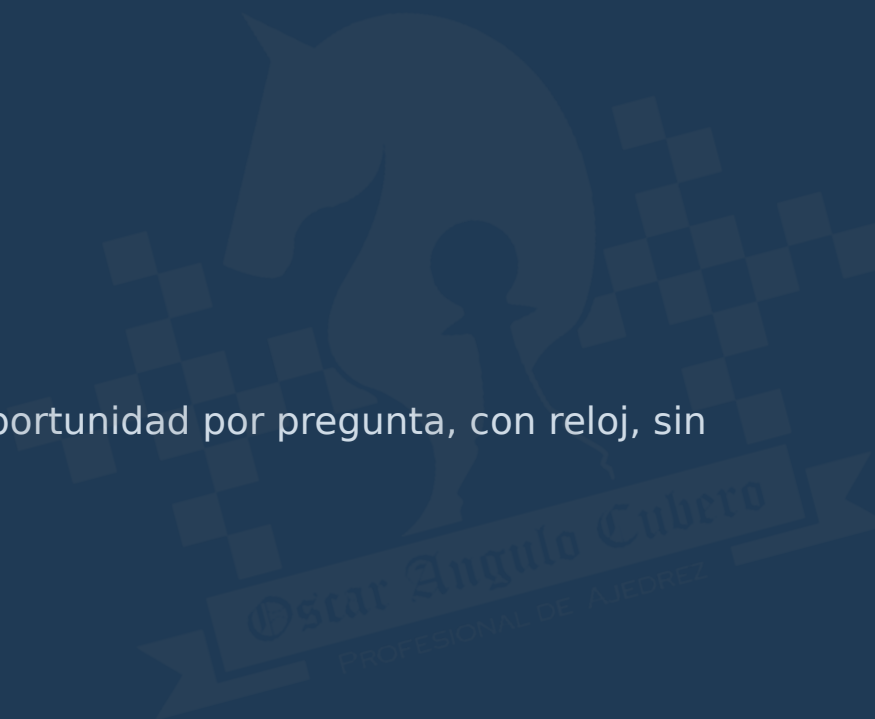
OJO CON ESTO

- Un subgrupo NO da permisos: solo puede tener a alumnos que ya son tuyos. Para que un colega vea a un grupo de alumnos hace falta un equipo, que arma administración o coordinación.
- Si a alguien del subgrupo lo reasignaron, ya no se marca: la pantalla dice cuántos quedaron marcados de verdad.
- Quien coordina te los puede dejar armados, y siguen siendo tuyos.

CAPÍTULO 5

Exámenes

Lo contrario de una tarea: una sola oportunidad por pregunta, con reloj, sin pistas y con nota.



Tarea o examen: no es lo mismo

Una tarea mide que lo haga; un examen mide que lo sepa. Todo lo demás se desprende de ahí.

- 1 Tarea: los intentos que quiera, con pistas y deshacer, cuando quiera, y el resultado es una barra.
- 2 Examen: una oportunidad por pregunta, sin ninguna ayuda, con reloj, y el resultado es una nota de 0 a 10.

OJO CON ESTO

- La nota pondera por dificultad: acertar dos difíciles no es lo mismo que acertar cinco fáciles.
- Lo que no alcanzó a contestar vale cero, pero cuántas de cuántas respondió se guarda aparte: no es lo mismo fallar diez que no llegar a verlas.

Armar un examen

clases.html > Evaluaciones > Exámenes

Un examen se arma sumando bloques, como los renglones de una tarea. «10 de finales + 5 de reglamento + ejecutar la italiana» es UN examen.

- 1 «Poner un examen»: marca a qué alumnos.
- 2 Cada bloque: la fuente, el recorte, cuántas preguntas y el rango de dificultad. El sitio te dice cuántas hay para elegir.
- 3 Agrega los bloques que necesites.
- 4 Elige el tiempo y las salidas permitidas, y «Poner el examen».

OJO CON ESTO

- Si dos bloques piden del mismo banco, las repetidas se quitan y el sitio te dice cuántas quitó: una pregunta repetida valdría doble en la nota.
- Las preguntas que te enseña la previsión son EXACTAMENTE las que se mandan.

Así se ve: Armar un examen

clases.html > Evaluaciones > Exámenes

Academia

Exámenes

Arma el examen, mándalo y mira cómo le fue a cada quien, pregunta por pregunta.

Poner un examen

PARA QUIÉN (uno o varios)

☐ Diego Campos

☐ Emilio Quesada

☐ Luciana Brenes

☐ Mateo Vargas

☐ Sofía Muñoz

☐ Valeria Solano

PREGUNTAS

10 preguntas en total

SOBRE QUÉ

CUÁL

Un curso

Fundamentos del Ajedrez

PREGUNTAS

DIFICULTAD DESDE

HASTA

10

1 · muy fácil

5 · muy difícil

Hay 69 para elegir.

+ Agregar preguntas de otra cosa

TIEMPO

☒ Recomendado

☐ Lo elijo yo

10 minutos

10 min para estas 10 preguntas (10 de opción). El mínimo es 10.

SI SE SALE DE LA PANTALLA

El tiempo: recomendado o el tuyo

El sitio calcula un tiempo recomendado mirando lo que hay que HACER en cada pregunta, no contando preguntas.

- 1 «Recomendado»: leer cuatro frases son 60 segundos; leer además una posición, 90; señalar una casilla, 75; calcular una jugada, 120. Se estira o se encoge según la dificultad.
- 2 «Lo elijo yo»: pones los minutos que quieras, con un mínimo de un minuto por pregunta.
- 3 Debajo del campo siempre está escrito de dónde salió el número.

OJO CON ESTO

- El mínimo de un minuto por pregunta lo hace cumplir el servidor, no la pantalla.
- No hay ninguna inteligencia artificial detrás de esa recomendación: es una cuenta escrita, y está explicada.

El antitrampa, y qué promete de verdad

Ninguna página web puede impedir que alguien cambie de pestaña. Eso solo lo puede una app con permisos del sistema. Lo que sí se hace:

- 1 Se pide pantalla completa al empezar.
- 2 Se detecta cada salida de la ventana y se cuenta en el servidor, no en el navegador.
- 3 Los primeros avisos perdonan; al pasarse del tope, el examen se congela y se califica con lo que llevaba.

OJO CON ESTO

- Cuántas salidas se perdonan lo eliges TÚ al poner el examen. Puedes dejarlo sin tope para un examen en el aula, donde estás al lado: se cuentan igual y salen en el informe, pero no se le cierra la pantalla a nadie.
- Las salidas van SIEMPRE en el informe, aunque no se haya congelado. Y el informe dice el número Y el tope: tres salidas con cinco permitidas no es lo mismo que tres con dos.

Reabrir un examen congelado

exámenes.html > Volver a abrir

Solo tú lo reabres. Es lo que pasa cuando al alumno se le cerró por una notificación del celular.

- 1 Busca el examen en «Exámenes puestos» y usa «Volver a abrir».
- 2 Al alumno le llega un aviso al celular diciendo cuántas preguntas le faltan y cuánto tiempo tiene.
- 3 Sigue desde donde quedó: las respuestas que ya dio se conservan.

OJO CON ESTO

- Reabrir reinicia el reloj y el contador de salidas. Si no se reiniciara, se congelaría otra vez al primer parpadeo.

El informe del examen

exámenes.html > Ver informe

Tú ves pregunta por pregunta; el alumno ve su nota y cómo le fue por área, nunca las respuestas.

- 1 «Ver informe»: qué contestó, cuánto tardó, si no llegó a verla, y la respuesta correcta con su explicación.
- 2 «🖨️ Imprimir o guardar en PDF» para tenerlo en papel.
- 3 «✉️ Mandarlo a la casa» se lo manda a la persona encargada.

OJO CON ESTO

- El correo a la casa lleva en qué se equivocó, NO las respuestas correctas.
- Enseñarle las respuestas al alumno convertiría el banco en un juego de memoria para el examen siguiente. Por eso no se hace.

CAPÍTULO 6

Informes

Todo lo que la plataforma sabe de cada alumno, y lo que le llega a la casa por correo sin que aprietes nada.

El resumen de tu clase

clases.html > Tu cuenta > Informes

Informes abre con las cuentas de toda tu clase y de ahí te metes a un alumno.

- 1 Arriba, las tarjetas con los totales.
- 2 Precisión por alumno: respuestas de pizarra y aciertos.
- 3 Asistencia y tiempo en la plataforma: clases asistidas, minutos en clase y minutos entrenando.
- 4 Entrenamiento: ejercicios 4×4, lecciones, mejor marca de coordenadas, mates, táctica, concentración.
- 5 El selector de tema de arriba recorta el informe a un solo asunto.

OJO CON ESTO

- Los minutos no son sumar filas: dos pestañas abiertas a la vez no cuentan doble, y una ventana que se cerró sin avisar no cuenta un día entero.
- Si alguna consulta falla, te lo dice en pantalla en vez de pintar ceros.

Así se ve: El resumen de tu clase

clases.html > Tu cuenta > Informes

Academia

Informes

Panorama general de toda la plataforma: asistencia, participación y precisión, de todos los alumnos.

Alumno

Grupo

Tema o actividad

Todos los alumnos

Todos los grupos

Todo (resumen general)

6

Clases cerradas

24

Preguntas planteadas

11

Partidas guardadas

6

Alumnos

Exámenes de arbitraje

Quienes midieron su nivel de arbitraje desde [la página abierta](#). La retroalimentación se escribe en [la herramienta de arbitraje](#).

0

exámenes recibidos

0

sin responder

—

promedio del grupo

Estado

Todos

PERSONA	FECHA	NIVEL ESTIMADO	%	A REFORZAR	ESTADO
---------	-------	----------------	---	------------	--------

El informe de un alumno

Eligiendo un alumno, Informes se convierte en su ficha completa.

- 1 Sus cursos y por dónde va en cada uno.
- 2 Sus últimas asignaciones y su plan de entrenamiento.
- 3 «📋 Tareas y exámenes»: lo que le pusiste y cómo va.
- 4 «📝 Bitácora»: tus observaciones sobre él.
- 5 Su diagnóstico de nivel, área por área.
- 6 «🔑 Acceso a la cuenta»: reenviarle el enlace para restablecer la contraseña.

OJO CON ESTO

- «Desbloquear hasta el tema» le abre el curso a ESE alumno y deja rastro de que fuiste tú.
- «Guardar Elo» apunta su Elo si lo tiene.



La bitácora: lo que observas, donde lo observas

sesion.html >  · informes.html >  Bitácora

Una fila por observación. «A Sofía le cuesta el final de torre, revisarlo en dos semanas» es la materia prima del seguimiento.

- 1 En la clase en vivo, el botón «» junto a cada alumno conectado: ahí es donde de verdad ves lo que hay que anotar.
- 2 En Informes, dentro del bloque « Bitácora», cuando repasas.
- 3 Cada nota puede llevar etiqueta y puedes marcarla « La ve el alumno».

OJO CON ESTO

- Tus notas son tuyas: una colega que comparte el mismo alumno recibe cero.
- El alumno solo ve las que marcaste como compartidas, y no puede escribir ni borrar ninguna.
- Cada nota trae « Convertir en tarea»: te lleva a Tareas con ese alumno marcado y el texto puesto.

Los informes que llegan a la casa

informes.html >  Informes a la casa

Apuntas el correo de la persona encargada y cada cuánto quiere el informe. Sale solo, sin que nadie apriete nada.

- 1 Entra al informe de ese alumno y abre « Informes a la casa».
- 2 «Agregar»: nombre, correo y frecuencia (diario, semanal, mensual o anual).
- 3 « Ver» te enseña exactamente el correo que va a llegar.
- 4 La tanda sale todos los días a las 7 de la mañana y a cada quien le toca cuando le toca.

OJO CON ESTO

- La frecuencia es las dos cosas: cada cuánto se manda Y qué periodo cubre. El semanal cuenta la semana, no todo lo que lleva hecho.
- La persona encargada no necesita cuenta en el sitio. Solo un correo.
- El correo cuenta las tareas y exámenes de TODOS sus profesores, no solo los tuyos: a una madre no le sirve leer «2 de 2» cuando le pusieron cinco.

Lo que el correo a la casa dice primero

Arriba de todo va una franja con el veredicto, y muchas veces es lo único que se lee.

- 1 «Va bien · Practicó 5 días de 7».
- 2 «Practicó poco».
- 3 «Sofía no entró a practicar».
- 4 «Se le pasó la fecha de 2 tareas y 1 examen».

OJO CON ESTO

- La medida son los días, no los minutos: media hora puede ser una sola tarde.
- Lo vencido manda sobre todo lo demás: se puede haber practicado los siete días y tener una entrega sin hacer.
- Ninguno de los textos regaña. Quien lo lee puede ser una familia a la que se le complicó el mes.

Los exámenes del público y los diagnósticos

informes.html > ⚖️ Exámenes de arbitraje · 🏁 Diagnósticos de nivel

Informes también junta lo que llega de fuera del panel: gente que hizo el diagnóstico o el examen de arbitraje desde la página pública.

- 1 «🏁 Diagnósticos de nivel»: el resumen del grupo, el promedio por área y el perfil de cada alumno.
- 2 «🌐 Diagnósticos de visitantes»: los de gente sin cuenta. Son contactos para invitar.
- 3 «⚖️ Exámenes de arbitraje»: cuántos llegaron, cuántos faltan por responder y el estado de cada uno.

OJO CON ESTO

- En los gráficos el color nunca va solo: cada barra lleva su porcentaje y su etiqueta escrita, porque verde y ámbar no se distinguen con daltonismo.
- Responder los exámenes del público se hace en la página de Arbitraje, que es donde está el detalle pregunta por pregunta.

CAPÍTULO 7

Los cursos de la Academia

Diez cursos con 186 lecciones, cada una con su cuadernillo, su presentación y su hoja de ejercicios.

Qué hay y quién lo ve

clases.html > Aprender > Cursos

El temario de cada curso es público; el contenido completo de las lecciones se ve con sesión iniciada.

- 1 Entra a Cursos desde el panel y elige uno.
- 2 Cada lección trae su texto, sus diagramas y su material descargable.
- 3 Lo que tú tienes abierto de más: para quien administra, todas las lecciones están desbloqueadas desde el primer día.

OJO CON ESTO

- Para el alumno las lecciones se abren de a poco, según va avanzando.
- Si necesitas abrirle un curso a un alumno concreto, es «Desbloquear hasta el tema» en Informes, y queda el rastro.

Así se ve: Qué hay y quién lo ve

clases.html > Aprender > Cursos

 **Ajedrez Integral**  

ACADEMIA

Mis cursos

Todos los cursos con su contenido completo. Las lecciones se estudian en orden y tu avance queda guardado: puedes seguir desde donde lo dejaste en cualquier dispositivo.

[← Volver al panel de Academia](#)



PRINCIPIANTE

Fundamentos del Ajedrez

Movimientos de piezas, valor relativo, jaque, jaque mate y reglas básicas de apertura.

Sin empezar · 12 temas

12 lecciones **Empezar** →



INTERMEDIO

Aperturas y Defensas

Española, Italiana, Siciliana, Gambito de Dama y Defensa Francesa con partidas modelo.

Sin empezar · 16 temas

16 lecciones **Empezar** →



AVANZADO

Estrategia y Táctica

Clavadas, horquillas, sacrificios, debilidades y planificación de medio juego.

Sin empezar · 20 temas

20 lecciones **Empezar** →

El material de cada lección

Cada una de las 186 lecciones tiene dos archivos de estudio, enlazados desde la propia lección.

- 1 El cuadernillo en PDF: de qué trata, los conceptos con su error frecuente, ejemplos con diagrama, ejercicios, preguntas con su respuesta y las fuentes.
- 2 El mismo contenido en HTML accesible, con cada posición contada pieza por pieza.
- 3 Además, la presentación (.pptx) y la hoja de ejercicios (.pdf) de la lección.

OJO CON ESTO

- Los cuadernillos llevan marca de agua, van firmados y no se pueden imprimir ni copiar, pero SÍ se les puede extraer el texto: si no, quedarían fuera del alcance de quien los lee con lector de pantalla.
- Ninguna posición del material está inventada: salen de un fondo de 1.178 posiciones verificadas con motor.

Los cursos con tablero

Algunos cursos traen visor: tablero, la línea jugada por jugada y práctica contra el motor desde la posición.

- 1 Ábrelos desde el curso como cualquier lección.
- 2 Recorre la línea con las flechas del visor.
- 3 En clase, cada diagrama trae « Al tablero de la clase».

OJO CON ESTO

- El resultado que promete cada posición está verificado con motor, no a ojo. Así se descubrió que una «Lucena» del curso de estrategia no ganaba porque el rey negro estaba demasiado cerca.

Los cursos ya no traen video

Se quitaron los 86 enlaces a video que había. Es un dato que conviene tener antes de prometérselo a una familia.

- 1 Lo que hay: texto, diagramas, cuadernillo, presentación, hoja de ejercicios y, en varios cursos, tablero interactivo.
- 2 Lo que no hay: video de lección.
- 3 La TV en vivo es otra cosa y sigue ahí: son las partidas de la Academia en directo.

OJO CON ESTO

- Una promesa que la lección ya no cumple es peor que no hacerla: por eso también se quitaron las frases que lo prometían.

CAPÍTULO 8

Entrenamiento

El catálogo de ejercicios que puedes mandar. Conviene conocerlo: es lo que se asigna en las tareas.

Fundamentos

clases.html > Aprender > Entrenamiento

Lo que se trabaja al principio, y lo que más rinde mandar de tarea corta y seguida.

- 1 Mates: mate en 1, en 2 y en 3, por categoría.
- 2 Aprender: lecciones interactivas que se van abriendo.
- 3 Coordinadas: rondas contra reloj, con su mejor marca.
- 4 Desafíos: series mezcladas.

OJO CON ESTO

- Coordinadas se manda por minutos; Mates, por cantidad.
- Desafíos no se puede mandar por cantidad: sus series no se distinguen de las de Practicar.

Así se ve: Fundamentos

clases.html > Aprender > Entrenamiento

 **Ajedrez Integral**





Entrenamiento



Elige qué quieres practicar hoy.

 Academia

Fundamentos



Mates

2455 posiciones — mate en 1, 2 o 3 jugadas



Aprender

Lecciones interactivas paso a paso



Coordenadas

Reconoce las casillas a toda velocidad



Desafíos

90 desafíos: coronación, ganar material, salir del apuro y jaque mate

Practicar



Ejercicios por tema

Clavadas, ataques dobles, mates, finales y los 148 de táctica de ataque



Practicar

Series de mates y tácticas, con racha y estrellas

Practicar

Resolver ejercicios de verdad, por tema o al azar.

- 1 Ejercicios por tema: unos 80 temas, incluida la táctica de ataque con sus cinco categorías.
- 2 Practicar: series contra el motor, con estrellas según cómo salió.

OJO CON ESTO

- Al mandar un tema de táctica, el enlace de la tarea lleva el recorte: el alumno cae DENTRO del tema, no en la lista de ochenta.

Así se ve: Practicar

 **Ajedrez Integral**





Ejercicios por tema

← Entrenamiento Academia

Ejercicios tácticos organizados por tema: fases de la partida, motivos, mates, movimientos especiales y más. Dentro de cada tema van de más fácil a más difícil y tu progreso queda guardado.

Tu progreso en la plataforma

0 %

0 resueltos 7008 por resolver 7008 ejercicios en 79 temas

Buscar tema (clavada, mate)

 **Táctica de ataque** 5 temas

Ataque a la última línea 0/53

El rey enrocado se ahoga detrás de sus propios peones. Aprende a abrir la última fila y a rematar con torre o dama.

Resolver faltan 53

Ataque al enroque corto 0/18

Sacrificios y maniobras contra el rey que enrocó corto: la casilla h7, el alfil que se entrega y la dama que llega.

Resolver faltan 18

Ataque al enroque largo 0/18

El rey que enrocó largo queda más expuesto por el flanco de dama. Cómo abrir columnas y llegar primero.

Resolver faltan 18

Ataque por columnas y diagonales 0/17

Torres que dominan una columna abierta y alfiles que cruzan el tablero: la pieza que llega lejos decide la partida.

Resolver faltan 17

Ataque doble 0/42

Una jugada, dos amenazas. Horquillas de caballo, jaques dobles y la pieza que ataca dos cosas a la vez.

Resolver faltan 42

Entreno

Lo que ya es preparación, no fundamentos.

- 1 Aperturas y celadas: 40 líneas que se memorizan JUGÁNDOLAS, con repaso espaciado. El sitio le pone la nota según cuántas veces se equivocó y cuántas pistas pidió, no según lo que él diga.
- 2 4×4: ejercicios de cálculo en tablero reducido.

OJO CON ESTO

- En Aperturas la coronación se elige y no se asume dama: la trampa de Lasker en la Albin solo funciona coronando caballo.

Así se ve: Entreno



Aperturas y celadas

40 líneas para memorizar jugándolas. Lo que te sale bien vuelve más tarde cada vez; lo que fallas, vuelve hoy.

40
para hoy

40
sin empezar

0
aprendiendo

0
firmes

 Repasar lo de hoy

 Ver todas

Qué Todo Nivel Todos

- Mate del pastor**
Celada · Apertura italiana · Principiante · juegos con blancas

sin empezar
- Cómo parar el mate del pastor**
Celada · Apertura italiana · Principiante · juegos con negras

sin empezar
- El castigo de la defensa Damiano**
Celada · Defensa Damiano · Principiante · juegos con blancas

sin empezar
- Celada de Légal**
Celada · Defensa Philidor · Intermedio · juegos con blancas

sin empezar
- Celada Blackburne**
Celada · Apertura italiana · Intermedio · juegos con negras

sin empezar

Estudio: una ficha por idea

clases.html > Aprender > Estudio

56 fichas de una sola pantalla: 12 aperturas, 12 defensas, 16 temas tácticos y 16 conceptos.

- 1 Cada ficha: la idea arriba, cuatro bloques alrededor y la posición que lo explica, recorrible.
- 2 Buscador que mira las cuatro categorías a la vez.
- 3 Cada ficha tiene su enlace propio, para mandarla por WhatsApp, y se imprime limpia para pegarla en el cuaderno.

OJO CON ESTO

- No es otra forma de Aperturas: allá se memoriza jugando, acá se mira de un vistazo cinco minutos antes de jugar.
- Lo que cada ficha promete está comprobado con motor: que la clavada clave de verdad, que la horquilla no se pare con ninguna respuesta, que el zugzwang sea zugzwang.

Así se ve: Estudio: una ficha por idea

clases.html > Aprender > Estudio

 **Ajedrez Integral**





Estudio 

[← Academia](#)

Fichas de aperturas, defensas, temas tácticos y conceptos: la idea principal, cuatro bloques alrededor y la posición que lo explica abajo, para leer y memorizar —no es un ejercicio con solución: es un libro. Para memorizar una apertura jugándola contra el entrenador, con repaso espaciado, está  [Aperturas y celadas](#).

 Buscar: horquilla, siciliana, peón pasado...

56 fichas

Aperturas

 **Apertura italiana**
juegas con blancas · Principiante · Juego piano
Las dos piezas menores salen apuntando a f7 y el rey se pone a salvo temprano.

 **Apertura española**
juegas con blancas · Intermedio · Ruy López
Se presiona el caballo que defiende e5 y se arma un centro grande sin apuro.

 **Gambito de dama**
juegas con blancas · Intermedio · Declinado, d4 d5 c4
Se ofrece un peón de flanco para conseguir a cambio todo el centro.

 **Apertura inglesa**
juegas con blancas · Intermedio · 1.c4
Se ataca el centro desde el costado y se decide la estructura después, viendo qué hace el rival.

 **Sistema Londres**
juegas con blancas · Principiante · d4 y Af4, casi contra todo
Las mismas cinco jugadas contra casi cualquier respuesta: se aprende una vez y se usa siempre.

 **Apertura escocesa**
juegas con blancas · Principiante · e4 e5 Cf3 Cc6 d4
Se abre el centro de una, en la jugada tres, y las piezas salen todas a jugar.

Los otros juegos de entrenamiento

clases.html > Jugar y competir

Se mandan igual que lo demás y sirven para trabajar visión de tablero.

- 1 Racha táctica: la jugada correcta en 10 segundos, y la racha de la clase.
- 2 Concentración: niveles de memoria de posición.
- 3 Ilumina el tablero: encontrar la casilla.
- 4 Confites del caballo: el paseo del caballo, con dos marcas (la mejor, y la mejor sin pistas ni deshacer).
- 5 Visualización: jugar sin ver las piezas.

OJO CON ESTO

- Concentración e Ilumina no tienen cuadro para escribir la respuesta, y no es un olvido: ahí la tarea ES mirar.

Logros y racha de días

clases.html > Jugar y competir > Logros

Una racha de días y un catálogo de medallas. Sirve para que vuelvan mañana.

- 1 Un día cuenta con 5 ejercicios o más, de cualquier tipo.
- 2 Los días se cuentan en hora de Costa Rica: quien entrena a las once de la noche no pierde el día.
- 3 Hay medallas de racha, de ejercicios totales, de variedad y de cada tipo.

OJO CON ESTO

- Las medallas usan el RÉCORD de racha, no la actual: un logro ganado no se pierde porque un día se rompa la racha.

Así se ve: Logros y racha de días

clases.html > Jugar y competir > Logros

 **Ajedrez Integral**





Logros

← Academia

5

 **DÍAS SEGUIDOS**

Llevas 5 días seguidos con al menos 5 ejercicios. Tu récord es de 12 días.
Hoy llevas 3 de 5 ejercicios para que el día cuente.

Un día cuenta para la racha si resuelves al menos 5 ejercicios de cualquier tipo: Mates, 4x4, Aprende, Coordenadas, Ejercicios por tema, Practicar, Concentración, Diagnóstico de nivel, Aperturas y celadas, Confites del caballo, Ilumina el tablero o Visualización.

Racha de días (2/8)

**Vas arrancando**
3 días seguidos con al menos 5 ejercicios.

BRONCE

Conseguido ✓

**Una semana entera**
7 días seguidos con al menos 5 ejercicios.

BRONCE

Conseguido ✓

**Dos semanas seguidas**
14 días seguidos con al menos 5 ejercicios.

PLATA

12 / 14

**Un mes sin fallar**
30 días seguidos con al menos 5 ejercicios.

PLATA

12 / 30

**Dos meses de hierro**
60 días seguidos con al menos 5 ejercicios.

ORO

12 / 60

**Cien días seguidos**
100 días seguidos con al menos 5 ejercicios.

ORO

12 / 100

**Racha de leyenda**

**Un año entero**

CAPÍTULO 9

Diagnóstico de nivel y arbitraje

Las dos pruebas que ubican a alguien. Sirven contigo, con tus alumnos y con quien todavía no es alumno.

El diagnóstico de nivel

clases.html > Evaluaciones > Diagnóstico de nivel

60 preguntas en nueve áreas, la mitad difíciles y muchas para resolver en el tablero. Devuelve la fuerza estimada en puntos Elo (con su margen), un nivel y un plan de entrenamiento de 4 semanas.

- 1 El alumno lo hace desde su panel y el resultado te llega a Informes.
- 2 En Informes ves su perfil de nueve áreas y dónde está flojo.
- 3 El plan de 4 semanas se le comparte desde ahí.

OJO CON ESTO

- El nivel NO sale del porcentaje: sale del escalón de dificultad más alto que superó. Con el porcentaje, un jugador de 1400 y uno de 2300 sacaban los dos «Experto».
- Cada pregunta ofrece «🤔 No lo sé todavía», que vale cero pero se guarda aparte: un hueco que enseñar no es lo mismo que algo mal aprendido.
- También se puede hacer sin cuenta, desde la portada. Esos resultados te llegan como contactos.

Así se ve: El diagnóstico de nivel

clases.html > Evaluaciones > Diagnóstico de nivel

 **Ajedrez Integral**

InicioCursosArtículosJugar contra el profeAcademia



[Inscríbete](#)

[← Cursos](#)



Diagnóstico de nivel

63 preguntas y posiciones que miden nueve áreas del juego, de las reglas a los finales, en cinco escalones de dificultad: de lo que se aprende el primer día a lo que resuelve alguien de competencia. Se sortean de un banco más grande, así que si lo repites dentro de unas semanas no te van a tocar las mismas. Tu nivel es el escalón más alto que superes, no cuántas preguntas aciertes. No se aprueba ni se reprueba: sirve para armarte un plan.

Diagnóstico gratuito, sin cuenta

Al terminar verás tu nivel estimado, tus áreas fuertes y flojas y por dónde empezar. Déjanos tu nombre y correo para que el profesor pueda ver tu resultado y escribirte. [¿Ya eres alumno de Ajedrez Integral? Inicia sesión](#) y el resultado queda en tu cuenta.

Nombre y apellido *

Correo *

WhatsApp (opcional)

Antes de empezar

Cuatro preguntas sobre ti, incluido tu Elo si lo tienes. No puntúan: sirven para ajustar el nivel y el plan a tu realidad.

¿Hace cuánto juegas ajedrez?

Menos de 6 meses

Entre 6 meses y 2 años

Más de 2 años

El examen de arbitraje

clases.html > Evaluaciones > Diagnóstico de arbitraje

40 preguntas del Handbook de la FIDE, 50 minutos, ocho áreas y un nivel estimado de arbitraje.

- 1 Hazlo tú desde el panel: la página del equipo docente te enseña el detalle pregunta por pregunta.
- 2 Cada respuesta cita su artículo exacto del Handbook.
- 3 En «📁 Exámenes del público» revisas los que llegaron de fuera y armas la retroalimentación.

OJO CON ESTO

- Es una estimación de conocimiento del reglamento, NO un título: los títulos los da la FIDE.
- La respuesta al público la manda una persona, desde su propio correo: el borrador se arma solo con el resultado.

Así se ve: El examen de arbitraje

clases.html > Evaluaciones > Diagnóstico de arbitraje

 **Ajedrez Integral**



 Academia

HERRAMIENTAS · EQUIPO DOCENTE

 **Examen de arbitraje FIDE**

Cuarenta preguntas sobre el reglamento de la FIDE, en ocho áreas y cinco escalones de dificultad. Al terminar sabrás a qué nivel de arbitraje corresponde tu conocimiento del reglamento y qué capítulo del Handbook te toca estudiar.

Cómo funciona

40 preguntas, 50 minutos. Una por pantalla; puedes volver atrás mientras quede tiempo. Al llegar a cero, el examen se cierra y se corrige con lo respondido.

Se sortean cada vez. Salen de un banco de 500 preguntas: repetir el examen no es repetir de memoria.

Dejar en blanco cuenta distinto que fallar. Vale cero igual, pero se informa aparte: un hueco se estudia, un error se corrige.

La corrección llega al final, con la respuesta correcta y el artículo del reglamento de cada pregunta.

Esto mide conocimiento del reglamento, no otorga ningún título. Los títulos de árbitro (Nacional, FIDE, Internacional) los otorgan la federación y la FIDE con seminarios, normas y licencia. El resultado de acá sirve para ubicarte y para saber qué estudiar.

Texto oficial y vigente: handbook.fide.com. Ante cualquier diferencia, manda el Handbook.

 **El banco completo, para estudiar**

Las 500 preguntas del banco en un cuadernillo, área por área y escalón por escalón, con la respuesta

Los tres libros en papel

Hay tres PDF con las respuestas y la hoja de corrección. Son SOLO de administración, y por una razón.

- 1 El cuadernillo del diagnóstico: una forma de la prueba, sorteada, para contestar en papel.
- 2 El libro del diagnóstico: el banco entero, 696 preguntas con su respuesta y su porqué.
- 3 El examen de arbitraje: las 200 preguntas con su artículo.

OJO CON ESTO

- Cuanta más gente los tenga bajados, más fácil es que circulen y que las pruebas dejen de medir nada. Si das clase y los necesitas, pídeselos a quien administra.
- Los tres tienen su versión accesible en HTML, con las posiciones contadas en palabras.

CAPÍTULO 10

Jugar: partidas, retos y torneos

Armar partidas entre alumnos, sentarte tú a jugar, y montar un torneo con sus rondas.

Asignar rivales

clases.html > Jugar y competir > Juegos

Eliges la modalidad, el reloj y quiénes juegan. La partida nace y a los dos les aparece.

- 1 «Asignar rivales»: elige blancas y negras de tu lista.
- 2 Elige la modalidad y el control de tiempo.
- 3 En «Competir», «Partidas en curso» te deja verlas todas mientras se juegan, y «Partidas terminadas», las que ya acabaron.

OJO CON ESTO

- Tú también puedes jugar: apareces al final de los selectores, en tu propio grupo, para que el caso de todos los días —dos alumnos— siga saliendo de una.
- Tu propia partida sale en la lista de Competir con «♟ Jugar» y no con «👁 Ver».

Así se ve: Asignar rivales

clases.html > Jugar y competir > Juegos

 **Ajedrez Integral**



 Academia

Juegos

Arma partidas entre tus alumnos —o contra ti mismo— y sigue su avance.

**Racha táctica**

Encuentra la jugada correcta en 10 segundos y suma tu racha — juega solo, cuando quieras.

**Concentración**

El juego del objeto perdido: mira bien el tablero, cierra los ojos y adivina cuál falta. Cinco niveles, sin saber jugar ajedrez.

**Jugar contra el bot de Oscar**

Un rival para practicar cuando no hay nadie del otro lado: juega ajedrez estándar, Crazyhouse, Niebla de Guerra, Abrazos, Camaleón y A ciegas, en tres niveles.

**Confites del caballo**

Hay un confite en cada una de las 64 casillas y el caballo los recoge saltando, pero cada casilla que pisa queda bloqueada. ¿Cuántos alcanzas antes de quedarte encerrado?

**Ilumina el Tablero**

Las modalidades

Además del ajedrez de siempre, hay modalidades que enseñan cosas distintas.

- 1 Estándar, Crazyhouse, Niebla de guerra, A ciegas.
- 2 Abrazos y Camaleón, con sus reglas de fusión.
- 3 Ajedrez de cartas, Duelo simultáneo y partidas de cuatro jugadores.

OJO CON ESTO

- El reloj de cada partida lo valida el servidor: nadie puede regalarse tiempo desde el navegador.

Retos entre alumnos

clases.html > Jugar y competir > Competir > ● En línea ahora

Quién tiene la página abierta en este momento y un botón para retarlo. Si acepta, la partida nace sola.

- 1 El alumno ve la lista, elige modalidad y reloj, y reta.
- 2 A quien lo recibe le llega el reto aunque no estuviera mirando la página.
- 3 Puede aceptar, o rechazar con un motivo escrito.

OJO CON ESTO

- Se puede retar a cualquiera de la Academia que tenga Competir abierto, aunque no sea de la misma clase. Si no hay nadie, la página ofrece el bot de Oscar.
- Tú también sales en esa lista, rotulado como profe.

Torneos

clases.html > Jugar y competir > Competir > Torneos

Un torneo con sus inscripciones, sus rondas, sus cruces y su tabla.

- 1 «Crear un torneo nuevo»: nombre, modalidad y control de tiempo.
- 2 Los alumnos se inscriben. Tú también puedes inscribirte y jugarlo.
- 3 Generas cada ronda y se crean todas las partidas.
- 4 Anotas los resultados y la tabla se actualiza.

OJO CON ESTO

- Los cruces y los resultados quedan a la vista de todos los inscritos: ese es el control que corresponde a esta escala.
- En « TV en vivo», también dentro de Competir, se siguen las partidas en directo con su tabla.

Así se ve: Torneos

clases.html > Jugar y competir > Competir > Torneos

 **Ajedrez Integral**





[← Panel](#)

 **Torneos**

[Salón de la fama →](#)

Inscríbete a los torneos abiertos y sigue las rondas de los que ya empezaron.

Crear un torneo nuevo

Nombre del torneo

Formato

Suizo

▼

Modalidad de juego

 Ajedrez Estándar

▼

 Tiempo por partida

Sin límite

▼

Crear torneo

Torneo relámpago de octubre

suizo ·  Ajedrez Estándar · inscripción

[Ver →](#)

El bot de Oscar

clases.html > Jugar y competir > Juega contra mí

Un rival de la casa para cualquier modalidad, con tres niveles. La partida vive en el navegador y no se guarda.

- 1 Elige la modalidad y el nivel.
- 2 Juega. No ocupa una fila ni sale en los informes: contra el bot se practica.

OJO CON ESTO

- En el nivel difícil juega con el repertorio de Oscar, sacado de sus propias partidas.
- Faltan dos modalidades: Ajedrez de cartas y Duelo simultáneo.

Así se ve: El bot de Oscar

clases.html > Jugar y competir > Juega contra mí

Inicio

Cursos

Artículos

Jugar contra el profe

Academia

Inscríbete

¡Te reto!

TV en vivo

Juegos

Jugar contra el bot de Oscar

Un rival para practicar cuando no hay nadie del otro lado. Juega todas las modalidades, no solo el ajedrez normal: aprende las reglas de cada una y se defiende.

Modalidad

Ajedrez Estándar

La partida de siempre, con todas las reglas.

Crazyhouse

Las piezas que capturas vuelven al tablero de tu lado.

Camaleón

Cada pieza mueve como la que empieza en su columna.

Ajedrez de Cartas

Ajedrez de siempre + una mano de cartas de un solo uso.

Niebla de Guerra

Solo ves lo que tus piezas alcanzan a ver.

Ajedrez de abrazos

Nadie captura: las piezas se abrazan y se unen.

A ciegas

Ajedrez normal, pero sin ver las piezas: se escribe la jugada.

Duelo Simultáneo

Los dos eligen su jugada a la vez, en secreto, y se revela junta.

Nivel del bot

Tus piezas

CAPÍTULO 11

Archivos y planillas

Meter tus propias partidas a la plataforma, y sacar una planilla de papel en PGN.

Subir tus PGN

clases.html > Herramientas > Archivos

Tus propias partidas y colecciones de ejercicios, listas para llevar a la clase.

- 1 «📁 Tus PGN subidos»: sube el archivo.
- 2 Un .pgn con varias partidas queda separado en una fila por partida.
- 3 En la clase en vivo, el panel «📁 Archivos» te las ofrece con vista previa, preguntar y practicar.

OJO CON ESTO

- Un archivo con varios ejercicios («Position 2, 1 Move», «Position 3, 1 Move»...) llega separado uno por uno, que es como se usa en clase.

Así se ve: Subir tus PGN

clases.html > Herramientas > Archivos

 **Ajedrez Integral**





  Academia

Archivos

Tu espacio personal de partidas: sube PGN completos ya preparados para dar clase y llévalos al tablero en vivo, o revisa las que se guardaron solas durante tus clases. Nadie más las ve — salvo quien administra.

 **Tus PGN subidos**

Partidas ya montadas que quieras usar en clase — un archivo puede traer varias partidas seguidas, cada una se guarda por separado.

Carpeta (opcional, para ordenarlos)

Ej. Aperturas

Choose Files

No file chosen

☒ Seleccionar todas

  Sin carpeta (2)

☐ **Position 2, 1 Move**
3 jugadas · de ejercicios-octubre.pgn

Ver tablero

Descargar PGN

Sin carpeta

▼

Eliminar

☐ **Capablanca - Tartakower, 1924**
68 jugadas · de clasicas.pgn

Ver tablero

Descargar PGN

Sin carpeta

▼

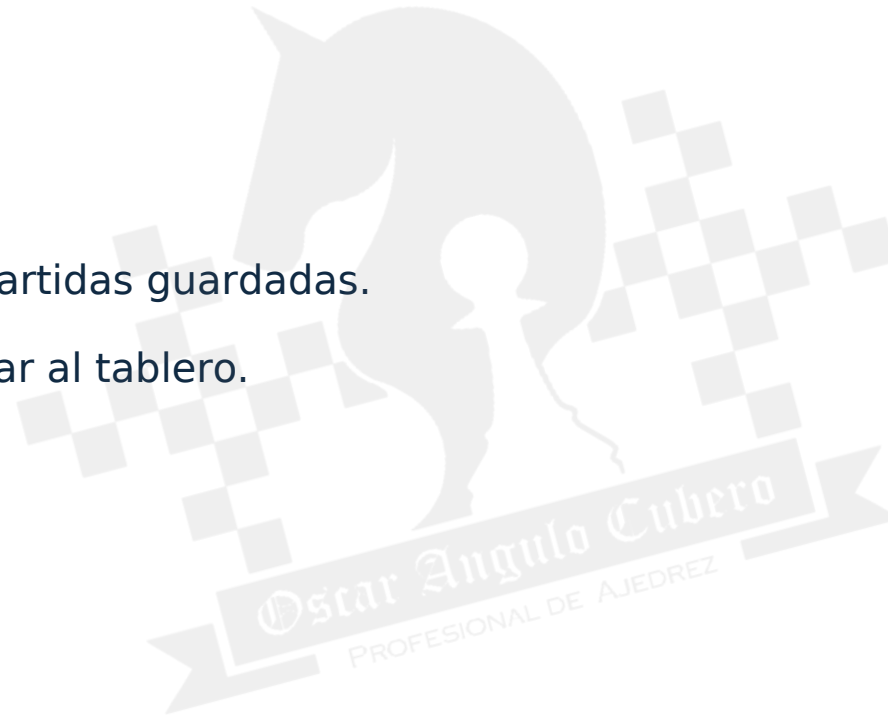
Eliminar

Las partidas guardadas en clase

partidas.html > 📁 Partidas guardadas en clase

Todo lo que guardaste con «💾 Guardar PGN» durante una clase queda acá.

- 1 Entra a Archivos y baja a las partidas guardadas.
- 2 Descárgalas o vuélvelas a llevar al tablero.



El lector de planilla

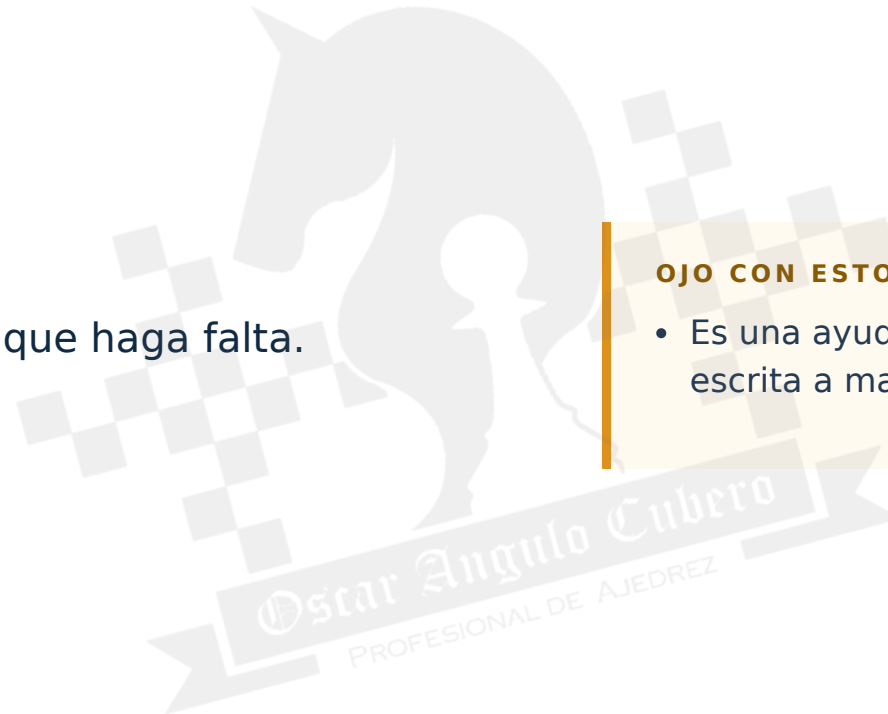
clases.html > Herramientas > Lector de planilla

Fotografías la planilla de papel de una partida y sale el PGN.

- 1 Toma la foto de la planilla.
- 2 Revisa lo que leyó y corrige lo que haga falta.
- 3 Descarga el PGN.

OJO CON ESTO

- Es una ayuda, no un dictado perfecto: una planilla escrita a mano siempre hay que repasarla.



Así se ve: El lector de planilla

clases.html > Herramientas > Lector de planilla

 **Ajedrez Integral**





  Academia

Lector de planilla

Fotografía o escanea la planilla donde anotaste una partida, y conviértela directamente en PGN. El lector no se detiene a preguntar: cuando una jugada no se lee bien, elige sola la jugada legal más parecida y sigue de largo — al final revisas el PGN completo y corriges a mano lo que haga falta.

1. Elige la foto o el escaneo

Cuanto más derecha y bien iluminada esté la foto, mejor sale la lectura. Funciona mejor con planillas escritas con letra clara — la letra manuscrita es más difícil de leer para este lector automático, así que es normal tener que aclarar algunas jugadas a mano.

 **Tomar foto**

 **Elegir de mis archivos**

Leer planilla 

© 2026 Ajedrez Integral. Todos los derechos reservados.

CAPÍTULO 12

Alumnos que ven poco o no ven

La plataforma está pensada también para ellos, y hay cosas que conviene que sepas para acompañarlos.

El Modo Adaptado

En el encabezado de las páginas de entrenamiento

Un modo que agranda la letra, sube el contraste y cambia qué se ofrece en cada ejercicio.

- 1 Se enciende a mano, y el sitio también lo adivina por el contraste del sistema o por el primer Tab.
- 2 En los cursos, esconde el PDF y la presentación (que son diagramas con marca de agua) y deja el material accesible.
- 3 Pone visible la posición contada en palabras, justo encima del cuadro donde se escribe la jugada.

OJO CON ESTO

- La accesibilidad de verdad no depende de ese modo: los encabezados que permiten saltar de lección en lección están SIEMPRE puestos, esté el modo encendido o no.

Todo ejercicio se puede contestar escribiendo

Hay un cuadro de comandos donde se escribe la respuesta: una jugada, una casilla, la letra de una opción o «no lo sé».

- 1 Entiende la jugada en español, en inglés y en coordenadas, y perdona los errores de tipeo.
- 2 La casilla se puede escribir como se dice: «eva 4» llega a e4.
- 3 En los diagnósticos, el Enter que contesta también pasa a la siguiente pregunta.

OJO CON ESTO

- En los exámenes de opción, cada opción dice su letra en voz alta («Opción A...»), y está escrita dentro del botón, no puesta con color.
- Lo que el sitio no entiende lo dice, nunca marca cualquier cosa.

El material accesible

Cada cuadernillo de lección tiene su gemelo en HTML, y los tres libros también.

- 1 No tiene ni una imagen: cada posición va contada pieza por pieza, con su FEN por si se quiere cargar en un programa.
- 2 Se abre en su propia pestaña desde la lección, y lleva enlaces de vuelta arriba y abajo.
- 3 Se puede mandar por correo y se abre sin internet.

OJO CON ESTO

- Un PDF con diagramas, marca de agua y cifrado es lo peor que se le puede dar a un lector de pantalla. Por eso la versión accesible NO es un PDF.

Al adjuntar una foto, descríbela

En los reportes de actividades, al adjuntar una foto aparece el campo «Qué se ve en la foto».

- 1 Ese texto es a la vez el pie de la foto en el Word y en el PDF.
- 2 Y es lo único que va a oír quien no la puede ver.

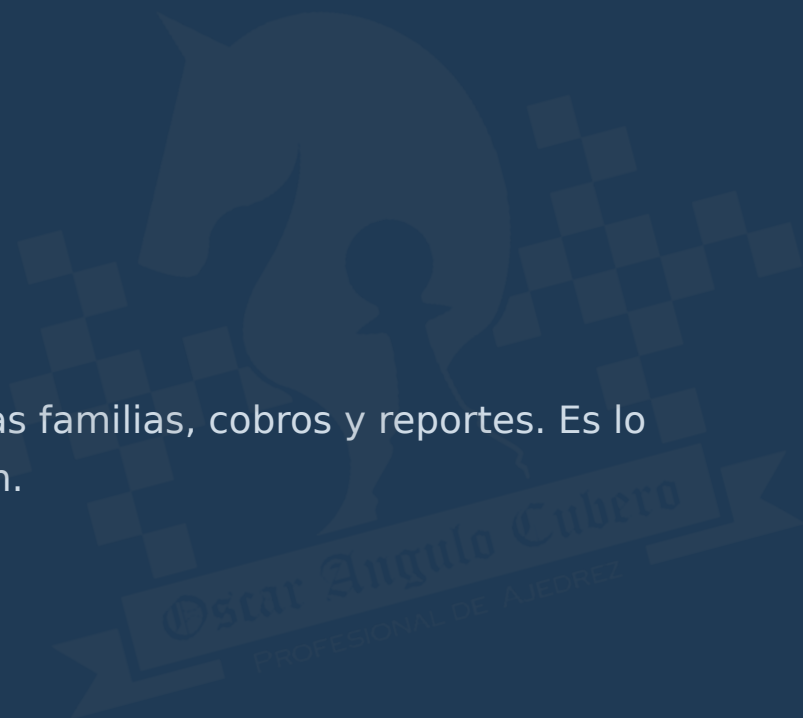
OJO CON ESTO

- Si no lo llenas, la versión accesible lo dice con todas las letras en vez de callarlo.

CAPÍTULO 13

Coordinación

Formularios de inscripción, dar de alta a las familias, cobros y reportes. Es lo que se suma con la marca de coordinación.



Formularios de inscripción

clases.html > Herramientas > Formularios de inscripción

Armas un formulario, lo compartes por enlace y bajas las respuestas. No hay que escribir HTML.

- 1 «Lo básico»: título, equipo y fecha de cierre.
- 2 «Qué se le pregunta»: agrega los campos. La plantilla ya trae los cuatro que importan.
- 3 Copia el enlace y compártelo.
- 4 Las respuestas se ven ahí mismo y se bajan en CSV.

OJO CON ESTO

- El enlace da acceso al formulario, nunca a las respuestas.
- El CSV sale con punto y coma y BOM: es lo que Excel en español abre de un doble clic.
- El identificador de cada pregunta se fija al crearla: corregirle una tilde a la etiqueta no rompe las respuestas ya recibidas.

Así se ve: Formularios de inscripción

clases.html > Herramientas > Formularios de inscripción

 **Ajedrez Integral**





Formularios de inscripción

Arma un formulario, compártelo por enlace y baja las respuestas en Excel. Como administras, ves todos los formularios de la plataforma.

+ Alumno nuevo

+ Formulario nuevo

Torneo abierto de la Academia

abierto

4 preguntas · 0 respuestas

Editar

Respuestas

Copiar enlace

[Borrar](#)

© 2026 Ajedrez Integral. Todos los derechos reservados.

De la respuesta a la cuenta, en un botón

formularios.html > Crear la cuenta del alumno

Cada respuesta trae «Crear cuenta»: crea la cuenta, la asigna a quien aprieta el botón, le pone el equipo y apunta a la persona encargada con su correo.

- 1 Aprieta «Crear cuenta» en la respuesta.
- 2 Se abre un diálogo con los cuatro datos ya puestos y editables: nombre y correo del alumno, nombre y correo de quien está a cargo.
- 3 Revisa que estén donde van y confirma.
- 4 El correo de invitación sale con el enlace para crear la contraseña y el PDF de instrucciones.

OJO CON ESTO

- El diálogo NO manda de una a propósito: el sitio deduce qué campo es cuál por la etiqueta, y deducir no es saber. Mandarle la invitación al correo de la mamá en vez de al del alumno no da ningún error: entra la persona que no era y el correo ya salió.
- Se puede apretar dos veces sin romper nada: si ya hay cuenta con ese correo se reusa y no se gasta otra invitación.
- Al volver mañana, la fila muestra ☒ en vez de ofrecer una segunda invitación.

El alumno que no tiene correo propio

Una familia con dos hijos pequeños tiene un solo correo. Los dos no pueden compartir cuenta: el correo es la llave con la que se entra.

- 1 Marca «No tiene correo propio» en el alta.
- 2 El campo del correo del alumno se apaga y el de la persona encargada pasa a ser obligatorio.
- 3 El sitio propone un usuario del tipo sofia.munoz, te lo enseña y lo puedes corregir antes de crear la cuenta.
- 4 El aviso del final te dice el usuario que quedó y a qué bandeja salió el correo.

OJO CON ESTO

- Ese usuario no recibe correo, y no debe recibirlo: todo lo que el sitio le escriba a esa familia va al correo de la persona encargada.
- El usuario que vale es el que devuelve el servidor, no el que propuso la pantalla: entre que se propuso y que apretaste, pudo entrar otro «José Rodríguez».
- El niño entra escribiendo solo sofia.munoz, sin el arroba ni el dominio.

Cobros de la Academia

clases.html > Herramientas > Cobros de la Academia

Planes, quién paga qué, cobros emitidos, pagos y morosidad.

- 1 «Plan nuevo»: nombre, monto, moneda y periodicidad.
- 2 «Poner a un alumno en un plan» y la fecha de inicio.
- 3 Los cobros se emiten solos cada mes, a las 5:30 de la mañana.
- 4 Registras cada pago (SINPE, transferencia o efectivo). Se aceptan pagos parciales.

OJO CON ESTO

- No se guarda «pagado»: se calcula de los pagos registrados. Un cobro queda pagado cuando la suma alcanza, sin que nadie lo marque.
- Los avisos de morosidad salen solos: tres días antes, al día siguiente del vencimiento y a los 15 días. Un correo por alumno, no uno por cobro.
- Ningún aviso amenaza. Ni el de los 15 días habla de sacar a nadie de clase.
- No hay pasarela de pago ni factura electrónica de Hacienda: el consecutivo de hoy es el del recibo interno.

Así se ve: Cobros de la Academia

clases.html > Herramientas > Cobros de la Academia

Cobros de la Academia

Planes, mensualidades, pagos y morosidad. Los cobros del periodo salen solos todos los días.

Emitir los que faltan

€180 000

cobrado este mes

€60 000

pendiente, aún al día

€20 000

vencido

1

alumno atrasado

Cobros

Morosidad

Quién paga qué

Planes

Contacto

SITUACIÓN

ALUMNO

BUSCAR

Todos

Todos

Concepto o número de recibo...

Bajar en Excel (CSV)

Mostrando 2 de 2 cobros

Septiembre de 2026

2 cobros - €20 000 sin pagar

Mensualidad de setiembre

Pendiente

€20 000

faltan €20 000

Sofía Muñoz

AI-2026-000121 · vence el Invalid Date

Registrar pago

Anular

Mensualidad de setiembre

Pagado

€20 000

Mateo Vargas

AI-2026-000122 · vence el Invalid Date

Reportes de actividades

clases.html > Herramientas · admin.html > Reportes

El informe de lo que pasó en clase en un periodo, para presentarlo a quien haya que presentárselo. Sale en Word y en PDF, con la marca de agua.

- 1 Elige el periodo.
- 2 Adjunta lo que quieras: fotos, hojas de asistencia en Excel, documentos, grabaciones.
- 3 Revisa la vista previa y descarga el Word, el PDF y la versión accesible.

OJO CON ESTO

- Los archivos que subes NO se suben a ningún lado: se leen en tu navegador, entran al documento y ahí termina. No quedan fotos de menores guardadas en ningún servidor.
- Hay dos modos: clases de la Academia (los datos los pone la plataforma) y clases dadas por fuera (la asistencia sale de tu Excel y el contenido, de tus documentos).

Así se ve: Reportes de actividades

clases.html > Herramientas · admin.html > Reportes

 **Ajedrez Integral**



[← Volver al panel](#)



Reportes de actividades

El informe de lo que pasó en clase, listo para presentar. Las fechas, las asistencias y el tiempo salen de la Academia; las fotos, las hojas y las grabaciones las pones tú.

¿De qué clases es el informe?

☒ **De la Academia**

Las clases dadas en la plataforma. Las fechas, las asistencias y el tiempo los saca el sitio solo.

☐ **De clases dadas por fuera**

Clases en una escuela o en otro lado. Todo sale de lo que subas: la asistencia del Excel y el contenido de tus documentos.

1. ¿Qué periodo cubre?

DESDE

09/01/2026



HASTA

09/21/2026



Traer los datos

Listo: 6 clases y 27 asistencias.

PRESENTACIÓN (OPCIONAL)

Un párrafo tuyo para abrir el informe: a quién va dirigido, qué se buscaba este mes...

Las hojas de asistencia hechas a mano

El reporte entiende las dos formas en que la gente lleva asistencia, incluida la cuadrícula que hace todo el mundo.

- 1 Una fila por asistencia («fecha | estudiante | asistió»).
- 2 Matriz: alumnos en las filas, fechas en las columnas, una marca en cada cruce.
- 3 El informe DICE cómo leyó tu hoja: qué columna tomó por la fecha, cuál por el nombre y qué marcas contó como presente.

OJO CON ESTO

- En una matriz, la casilla vacía es una FALTA. Si no, todo el mundo sale con 100% de asistencia: un número creíble y falso, que es lo peor que puede llevar un informe.
- Una columna sin ninguna marca se salta entera: es un día que no hubo clase.
- Si no entiende una hoja, lo dice y no inventa.

Transcribir una grabación

reportes.html >  Transcribir

Cada grabación adjunta tiene su botón para transcribirla, y el texto entra al informe.

- 1 Adjunta la grabación y aprieta « Transcribir».
- 2 La primera vez se baja el modelo (unos 80 MB) y queda guardado; después funciona hasta sin internet.
- 3 Una clase de 40 minutos tarda unos minutos.

OJO CON ESTO

- El audio NO sale de tu computadora. Son clases con voces de menores: mandarlas a un servidor ajeno pediría el consentimiento de las familias.
- El informe avisa que la transcripción es automática: puede traer errores de nombres y de términos de ajedrez.

CAPÍTULO 14

Supervisión y academias

Cada profesor le cuenta su mes a su supervisión, y el negocio se lee por academia.

El informe mensual del profesor

clases.html > Herramientas > Informe mensual

Los números del mes salen solos: clases en línea y presenciales, tareas, exámenes, alumnos que entrenaron. Tú escribes lo que los números no dicen.

- 1 Elige el mes y revisa «Tus números del mes» y «El detalle del mes» (clase por clase y estudiante por estudiante).
- 2 Escribe el resumen, los logros, las dificultades y el plan para el mes que viene. «Guardar borrador» lo guarda sin mandarlo.
- 3 «Enviar a supervisión» pide un segundo toque en el mismo botón. Arriba dice a quién le llega.

OJO CON ESTO

- Un informe enviado ya no se cambia, y los números que viajan son los del momento de enviarlo.
- Un borrador no lo ve nadie más que tú.
- Si tienes supervisión y no lo mandas, los días 1 y 3 del mes siguiente te llega un recordatorio, y el día 5 tu supervisión recibe la lista de los que faltan.

Leer los informes de tus profesores

clases.html > Supervisión de profesores

Una fila por profesor con lo que hizo en el mes y el estado de su informe, escrito: «🕒 Sin enviar», «✉ sin leer» o «✅ leído».

- 1 Elige el mes.
- 2 «Leer su informe» abre lo que escribió y los números que mandó.
- 3 «Guardar comentario» le llega al profesor como aviso; si no hay nada que decir, «Marcar como leído».

OJO CON ESTO

- Lo que el profesor no ha enviado se lee con los números de hoy; lo enviado, con la foto que mandó.
- El detalle por estudiante solo trae a los alumnos que supervisas, y dice cuántos quedan fuera.
- Quien administra ve a todos los profesores.

Academias

clases.html > Academias

Cada academia tiene un solo supervisor, su gente y su nombre en los correos que les llegan a las familias.

- 1 «Crear una academia desde un grupo»: eliges el grupo y ves, ANTES de crearla, quién va a entrar. El botón dice cuántas personas.
- 2 Dentro de la academia: sus datos (WhatsApp y el correo donde llegan las respuestas), su marca (logo y color) y quién está.
- 3 «Qué puede hacer cada coordinador»: el supervisor apaga lo que un coordinador de su academia no debe hacer.

OJO CON ESTO

- Un profesor o un alumno pueden estar en varias academias. El supervisor alcanza a los miembros de la suya, no a todos los alumnos de sus profesores.
- Un alumno nuevo entra solo a la academia de su profesor si ese profesor está en una sola.
- Crear, borrar y elegir el supervisor es de administración. El supervisor cuida los datos y la gente de su academia.

El tablero por academia

clases.html > Tablero por academia

Una fila por academia con las cifras del mes: clases y horas, cuántas del horario se dieron, alumnos que entrenaron, informes enviados y cobros pendientes.

- 1 Elige el mes.
- 2 Lo que pide actuar va escrito en la celda: «⚠ 2 sin enviar», «⚠ 1 sin dar», «⚠ 2 vencidos».

OJO CON ESTO

- Quien está en dos academias cuenta en las dos, por eso la última fila se llama «Suma de las filas» y puede dar más que la plataforma entera.
- Los cobros van por moneda y son los pendientes de hoy, no los del mes.
- El supervisor ve solo su academia, y sin el gasto de IA.

CAPÍTULO 15

Administración

Cuentas, profesores, equipos y cupos. Es la mitad que decide quién ve a quién.

El panel y sus dos mitades

clases.html > Tu cuenta > Administración

Arriba los atajos por grupos; abajo las cuentas, que se ven POR GRUPO y no todas de una.

- 1 Los atajos: Resultados (los dos diagnósticos y los dos exámenes), Formularios, Bases de datos y Reportes.
- 2 Las cuentas empiezan en fichas de grupo: cuánta gente tiene, qué profesores lo llevan y cuántos se quedaron sin profesor.
- 3 Abres un grupo o buscas a alguien para ver las filas.

OJO CON ESTO

- Buscar manda sobre el grupo abierto y mira TODOS los grupos: buscar a alguien sin saber en qué grupo está es justamente para lo que se busca.
- La búsqueda no distingue tildes: «ramirez» encuentra a «Ramírez».

Así se ve: El panel y sus dos mitades

clases.html > Tu cuenta > Administración

 **Ajedrez Integral**





 Academia

Panel de Administración

Todas las cuentas de la plataforma: quién es profesor, quién es estudiante y quién administra.

 **Informes de toda la plataforma**

RESULTADOS

**Diagnóstico de nivel**
De los alumnos de la Academia

**Examen de arbitraje**
Del equipo docente, con su detalle

**Diagnóstico de nivel público**
Visitantes sin cuenta: contactos para invitar

**Examen de arbitraje público**
Quiénes lo hicieron y a quién falta responder

FORMULARIOS

**Formularios de inscripción**
Ármaos, compártelos por enlace y baja las respuestas

**Resultados del formulario de torneos en línea**
Las inscripciones de inscripcion.html

**Solicitudes de la Academia**
Aprobar o rechazar pedidos de ingreso

BASES DE DATOS

**Jugadores de chess-results**
Busca a una persona y su historial de torneos

REPORTES

**Actividades**
Lo que pasó en clase, en Word y en PDF

**Cobros**
Mensualidades, pagos y morosidad

Asignar alumnos a profesores

admin.html > Las cuentas, por grupo

Un alumno puede tener varios profesores y todos lo ven. Se maneja con etiquetas.

- 1 Cada alumno tiene una etiqueta por profesor, con su × para quitarlo, y un selector para sumar otro.
- 2 Para repartir en lote: marca alumnos (o un grupo entero desde su encabezado) y mándalos a un profesor.
- 3 El lote tiene tres modos: agregar ese profesor a los que ya tienen, reemplazar a todos por él, o quitarlo.
- 4 Desde la ficha de un grupo puedes sumarle un profesor a TODO el grupo de una vez.

OJO CON ESTO

- El modo del lote importa: «reemplazar» quita a todos los demás. Quitarle sin querer un profesor a cuatrocientos alumnos es el error caro de esta página.
- El panel «Profesores» avisa si hay alumnos sin ningún profesor asignado: esos no salen en los informes de nadie.

Equipos

admin.html > Equipos

Un equipo junta alumnos y entrenadores, y no tiene nada que ver con el campo «grupo».

- 1 Crea el equipo, ponle nombre.
- 2 Agrégale alumnos y entrenadores con el mismo patrón de etiqueta y selector.
- 3 Un alumno puede estar en varios equipos a la vez, y un equipo puede tener cualquier cantidad de entrenadores.

OJO CON ESTO

- Estar en un equipo con un entrenador le da a ese entrenador los mismos permisos que tenerlo asignado directo. No es solo organizativo.
- «Grupo» sigue siendo texto libre, uno solo por alumno, sin ningún efecto en permisos: es para ordenar la lista.
- Dos equipos no pueden llamarse igual, ni con otra mayúscula.

Crear cuentas y cupos de invitación

admin.html > Crear cuenta nueva

Se dan de alta cuentas de alumno, de profesor y de administración, y se fija cuántos alumnos puede invitar cada profesor por su cuenta.

- 1 «Crear cuenta nueva»: nombre, correo y rol.
- 2 A cada profesor le pones su cupo de invitaciones.
- 3 El profesor gasta ese cupo al invitar desde la clase en vivo o desde un formulario.

OJO CON ESTO

- Quien administra no tiene tope.
- El cupo controla cuántas invitaciones manda, no cuántos alumnos tiene hoy: reasignar o borrar un alumno no devuelve la invitación.
- El rol, el correo y la marca de administración no se los puede cambiar nadie a sí mismo, ni desde la consola del navegador.

Nombrar coordinación

Coordinar es una marca encima de profesor, que se pone y se quita desde Administración.

- 1 Marca a la persona como coordinadora en su fila.
- 2 Con eso le aparecen formularios de inscripción, cobros y reportes.
- 3 No pierde ni un permiso de profesor.

OJO CON ESTO

- Solo se le puede poner a alguien que ya es profesor.
- Nadie se la puede dar a sí mismo.

Las inscripciones a torneos en línea

admin.html > Inscripciones

Lo que llegó por el formulario público de torneos del sitio.

- 1 Entra desde el panel de Administración.
- 2 Filtra y baja el CSV de lo que estás viendo.

OJO CON ESTO

- Son cédulas, fechas de nacimiento y teléfonos de personas menores de edad: esa tabla no la puede leer nadie desde el navegador, ni con sesión.
- Quién puede abrirla lo decide la misma regla que los cobros: coordinación o administración.

Accesos y cupos

clases.html > Cobros y accesos > Accesos y cupos

El acceso de un alumno a la Academia es un cupo de un paquete. Una cuenta individual es un paquete de 1 cupo.

- 1 «Nuevo paquete»: nombre, titular (quién reparte los cupos: una academia o un profesor), cupos, fechas y precio.
- 2 En cada paquete se suman alumnos, de a uno o un grupo entero.
- 3 «¿Se exige el acceso?» es el interruptor: con él apagado nadie queda fuera, así que los paquetes se pueden armar antes.

OJO CON ESTO

- Encender el interruptor pide dos toques, y el botón dice cuántos alumnos quedarían fuera.
- Lo que no cabe en los cupos lo rechaza la base, con los dos números.
- El supervisor de la academia titular reparte sus cupos entre los miembros de su academia; no cambia los cupos ni las fechas.

CAPÍTULO 16

Las cosas que conviene no olvidar

Lo que más se equivoca, y qué hacer cuando algo no sale.

Los cinco descuidos de todos los días

Ninguno da error en pantalla. Esa es exactamente la razón por la que están acá.

- 1 Mandar la tarea a todos los alumnos en vez de a los marcados.
- 2 Mandar al tablero la posición inicial del diagrama en vez de la que tienes en pantalla (recorre la línea ANTES de apretar el botón: manda la que estás viendo).
- 3 Crear la cuenta con el correo de la mamá en el campo del alumno: revisa el diálogo antes de confirmar.
- 4 Usar el modo «reemplazar» del lote de profesores creyendo que suma.
- 5 Dar por hecho que el alumno vio la tarea: el aviso push sale al asignarla y no vuelve. Lo que sí le avisa todos los días es la franja de su panel.

Cuando algo no sale

Lo que se puede arreglar sin pedirle nada a nadie.

- 1 «El alumno no me aparece»: no está asignado a ti ni comparten equipo. Se arregla en Administración.
- 2 «No puedo aplicar esta posición»: el aviso te dice cuál de las tres reglas rompe. Casi siempre falta un rey.
- 3 «Se le congeló el examen»: reábrelo desde Exámenes. Conserva lo que ya contestó.
- 4 «No le llega el correo a la familia»: revisa el correo de la persona encargada en «✉ Informes a la casa». Si el alumno entra con usuario, todo va al correo de quien está a cargo.
- 5 «Se le olvidó la contraseña»: «Reenviar enlace para restablecer la contraseña» en el informe de ese alumno.

Qué queda de rastro

Conviene saber qué se guarda, porque es lo que después sostiene un informe.

- 1 Cada clase: su título, su fecha, su duración, quién asistió y cuánto tiempo estuvo.
- 2 Cada pregunta de pizarra: quién contestó qué y si acertó.
- 3 Cada ejercicio resuelto y cada rato dentro de una página de entrenamiento.
- 4 Cada tarea, cada examen y cada nota de bitácora, con su autor.
- 5 Quién le desbloqueó un curso a quién.

OJO CON ESTO

- Los minutos no se los cree el navegador: los pone el reloj del servidor. Un alumno no puede inflarse el tiempo ni su mejor marca.

Lo que la plataforma NO hace

Decirlo evita prometerlo.

- 1 No usa ninguna inteligencia artificial que escriba o resuma: ni el tiempo recomendado de un examen, ni los reportes de actividades.
- 2 No impide que alguien cambie de pestaña en un examen: lo cuenta y lo informa.
- 3 No emite factura electrónica de Hacienda ni cobra con tarjeta.
- 4 Los cursos no traen video de lección.
- 5 Ningún filtro del sitio es una caja fuerte: lo que decide es qué se PINTA. Quien conoce la dirección de un PDF lo baja igual, y por eso van con marca de agua.

Con qué quedarte

Si esta guía se resume en cinco frases, son estas.

- 1 El plan de clase es lo que convierte una clase suelta en un programa: se arma una vez y se da muchas.
- 2 La tarea se llena sola: pides cantidades, no revisas nada.
- 3 La bitácora se escribe EN la clase, no después: si hay que esperar, no se anota.
- 4 El informe a la casa sale solo, y lo primero que dice es si el alumno está trabajando o no.
- 5 En la clase en vivo, lo único que viaja es la posición. Todo lo demás es tuyo.