

Asociación

En el proyecto participan 7 socios de 6 países europeos:

- IES Simarro (Spain)
- Alpe (Spain)
- Colegiul National Unirea (Romania)
- Sredinja skola Dugo Selo (Croacia)
- Pixel (Italia)
- ITIS Q. Sella (Italia)
- AEP (Portugal)



PARA MÁS INFORMACIÓN, POR FAVOR
CONTACTE CON:

Sandra Úbeda Jiménez
Valencia (España)

correo electrónico: info@alqueriaeducatius.org

Página web: <https://chessaithon.pixel-online.org/>

Número del proyecto: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329



Cofinanciado por
la Unión Europea

ChessAlThon

Chess Artificial Intelligence Hackathon



El proyecto "ChessAlThon - Chess Artificial Intelligence Hackathon N.º: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329" está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación son responsabilidad exclusiva de su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de los mismos.

CONTEXTO

- A medida que la era digital continúa transformando el mercado laboral, la capacidad de programar se ha convertido en una competencia cada vez más relevante para profesionales de distintos ámbitos, desde el desarrollo de software hasta el análisis de datos. Esta necesidad se intensifica aún más debido al impacto disruptivo que la inteligencia artificial está teniendo en las empresas y en los procesos de trabajo.
- Asimismo, las habilidades blandas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación estratégica, son altamente valoradas por los empleadores en una amplia variedad de sectores. Estas competencias trascienden funciones laborales.

OBJETIVOS

El proyecto ChessAiThon tiene como objetivos:

- Dotar al profesorado de Formación Profesional (FP) de soluciones formativas innovadoras que utilicen el ajedrez como herramienta para desarrollar en el alumnado competencias transversales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, altamente demandadas en el mercado laboral.
- Explorar soluciones formativas basadas en el ajedrez para introducir conceptos fundamentales de inteligencia artificial, como el reconocimiento de patrones y la planificación estratégica.
- Involucrar al alumnado de Formación Profesional (FP) en experiencias transnacionales de aprendizaje práctico (learning by doing), fomentando el pensamiento lateral y la creatividad, al tiempo que se promueve la comprensión del funcionamiento de la inteligencia artificial.

GRUPO DESTINATARIO

- Profesorado de Formación Profesional (FP), que se beneficiará de soluciones pedagógicas innovadoras que integran el ajedrez y la inteligencia artificial, permitiéndoles modernizar los currículos y desarrollar de forma más eficaz las competencias transversales (soft skills) del alumnado.
- Estudiantes de Formación Profesional (FP), que adquirirán competencias clave en inteligencia artificial y programación mediante metodologías prácticas basadas en retos y apoyadas en el ajedrez. Este enfoque contribuirá significativamente a mejorar su empleabilidad y a prepararlos para las demandas del mercado laboral digital.
- Equipos directivos de centros de Formación Profesional (FP), que desempeñarán un papel central en los procesos de modernización.

RESULTADOS ESPERADOS

- Un recurso formativo integral dirigido tanto al alumnado como al profesorado de Formación Profesional (FP), que abordará los principios fundamentales del aprendizaje a través del ajedrez, la computación y la inteligencia artificial, incorporando además el desarrollo de competencias transversales clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.
- Una base de datos en línea y una plataforma web que incluirá escenarios reales de ajedrez, diseñada para que los participantes puedan interactuar con ellos, proponer nuevos escenarios y contribuir al entrenamiento de un sistema de inteligencia artificial existente, favoreciendo así el aprendizaje colaborativo y el intercambio de conocimientos.
- La organización de una competición internacional tipo hackathon centrada en ajedrez e inteligencia artificial, que servirá como aplicación práctica y motivadora de las competencias adquiridas por los participantes y contribuirá al intercambio de ideas y conocimientos dentro de la comunidad vinculada a la inteligencia artificial.