CHESSGORA

Manual de uso

Qué hace cada una de las 35 herramientas de Chessgora, qué puedes lograr con ella y cómo empezar en pocos pasos. Para Dirección, maestros y alumnos.

Versión de octubre de 2026. La versión interactiva está en chessgora.com/manual

Contenido

1. **Para empezar** — Inicio, Barra de comandos (Ctrl K)
2. **Dar la clase** — Aula virtual, Calendario, Juegos en el aula, Arena de juego
3. **Entrenar a los alumnos** — Biblioteca PGN, Rutinas de entrenamiento, Cursos, Evaluaciones, Itinerario de aprendizaje, Digitalizador de PDF
4. **Comunidad y motivación** — Comunidad, Mensajes, Rangos y recompensas
5. **Personas** — Alumnos, Grupos, Equipo, Prospectos, Expedientes, Escuelas y sedes, Espacios privados
6. **Dinero** — Planes y cobros, Contabilidad, Recordatorios y suspensión
7. **Tu academia** — Reportes, Ajustes y marca propia, Asistente IA
8. **Para el alumno** — Cómo entra el alumno, Su Inicio, Entrenar, Sus rutinas, Sus cursos, Sus clases y repasos, Mi Estudio
9. **Complementos**

Para empezar

Lo primero que ves al entrar y cómo moverte rápido por el panel.

Inicio

Es la primera pantalla del panel. Reúne las clases del día, todo lo que espera una decisión tuya y las cifras de la academia de la última semana o del último mes.

Dirección y Administración · Maestros

QUÉ PUEDES HACER

- Ver las «Clases de hoy» y de mañana con su estado (En vivo, Programada, Siguiente, Terminada) y entrar con «Entrar al aula» o «Iniciar».
- Revisar «Por resolver»: pagos vencidos, entregas por calificar, prospectos nuevos, alumnos sin actividad en dos semanas, alumnos sin plan, premios pedidos y alumnos sin rutina.
- Ver «Cómo va la academia» en 7 días o 4 semanas: alumnos que vinieron a clase, ejercicios resueltos, lo cobrado y alumnos nuevos.
- Seguir la tarjeta de primeros pasos: logo y colores, primera membresía, primer alumno, primera clase, rangos y puntos, e invitar al equipo.
- Ver el puzzle del día y el «Cuadro de honor» de la academia.

CÓMO EMPEZAR

1. Completa la tarjeta de primeros pasos de arriba abajo.
2. Programa tu primera clase.
3. Cada mañana, revisa «Por resolver» y atiende lo que haya.

> El maestro tiene su propio Inicio: sus clases, sus horas en aula y sus pendientes (entregas, respuestas de rutinas y bloques que le piden los alumnos).

Barra de comandos (Ctrl K)

Desde el Inicio, pulsa Ctrl K (⌘ K en Mac) y se abre «¿Qué quieres hacer?». Sirve para hacer lo más común sin pasar por el menú y para buscar a un alumno por su nombre.

Dirección y Administración · Maestros

QUÉ PUEDES HACER

- «Programar una clase» o «Entrar al aula».
- «Inscribir a un alumno» y «Registrar un pago».
- «Calificar entregas», «Asignar una rutina», «Crear un torneo» o «Publicar en la comunidad».
- Ir a cualquier sección del panel.
- Buscar a un alumno escribiendo dos letras de su nombre.

CÓMO EMPEZAR

1. Entra al Inicio.
2. Pulsa Ctrl K.
3. Escribe lo que quieres hacer y elige la opción.

Dar la clase

Programar, dar la clase en vivo y ponerle juego.

Aula virtual

Aquí se programan las clases y se dan en vivo. El video ya viene incluido (Videogora) y el tablero lo comparten el maestro y todos los alumnos. Al terminar, cada clase deja su informe.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Crear una «Nueva clase»: día, horario, maestro, sistema de video y «Quién entra» (Privada, Pública con contraseña opcional, o Abierta para interesados).
- Enseñar con las pestañas «Video», «PGN», «PDF» y «Explorador»: cargar partidas de tu Biblioteca, subir un PDF para la clase y moverte por las jugadas.
- Configurar la posición, pegar un PGN o FEN, girar el tablero y decidir «Qué piezas ven los alumnos» (todas, solo peones o ninguna, a ciegas).
- Con el botón de la paleta, junto al de girar el tablero, elegir el color del tablero y el juego de piezas, entre ellos tableros de fantasía (Caramelo, Selva, Océano y Noche) y las piezas de caricatura propias de Chessgora: Chessgora, Superhéroes (héroes contra villanos) y Viejo Oeste (sheriffs contra bandidos). Cada uno, maestro o alumno, elige los suyos y solo cambian en su pantalla.
- «Lanzar actividad»: hacer una pregunta que los alumnos responden moviendo piezas, jugar la posición entre ellos o contra la máquina, o una competencia (torneo suizo, Puzzle Racer, Duelo táctico, Supervivencia).
- Ver en mosaico el tablero de cada alumno mientras juega.
- Moderar: silenciar a todos, bloquear micrófonos, invitar alumnos o grupos durante la clase, dar puntos o una estrella, y sacar a alguien.
- Grabar la clase: la grabación se descarga a tu computadora y después pegas el enlace (YouTube, Drive) en el informe.
- En el informe: pasar lista, descargar las partidas jugadas, revisar el chat y dejar la grabación para que los alumnos repasen.

CÓMO EMPEZAR

1. Aula virtual › «Nueva clase».
2. Elige día, maestro, video (Videogora) y quién entra.
3. A la hora, pulsa «Iniciar» y usa «Lanzar actividad» para que los alumnos participen.
4. Al final, «Finalizar clase» y abre «Ver informe» para pasar lista.

> El maestro ve solo sus clases. Las clases abiertas a interesados las crea Dirección o quien tenga ese permiso en Equipo. La Grabación Inteligente guarda la clase en Chessgora con las jugadas sincronizadas: tu plan trae horas guardadas y el complemento suma 300 más. Google Meet queda como herramienta de respaldo.

Calendario

Es la vista por mes o por agenda de todo lo que pasa en la academia. Desde aquí también se programan clases y eventos.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- «Programar clase» para ahora o para otro día, con maestro, grupo, video y aviso por correo a los invitados.
- «Crear evento» y elegir si lo ven equipo y alumnos o solo el equipo.
- Filtrar por clases, eventos o torneos, y por maestro.
- Desde cada clase: «Iniciar», «Editar», «Duplicar a la semana siguiente», ver el reporte, la grabación y el material.

CÓMO EMPEZAR

1. Calendario › «Programar clase».
2. Elige maestro, grupo y hora.
3. Para repetirla, usa «Duplicar a la semana siguiente».

El alumno ve su propio calendario, solo para consultar.

Juegos en el aula

Juegos de grupo que preparas antes en el panel y lanzas durante la clase. Los alumnos responden desde su pantalla y al final sale el podio.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos | Complemento: Juegos Premium

QUÉ PUEDES HACER

- Armar un Jeopardy con categorías y puntos; la clase vota qué casilla abrir.
- Crear una trivia ChessQuiz con preguntas rápidas y reloj.
- Preparar un 100 Ajedrecistas Dijeron por equipos.
- Poner preguntas con posición (se responde jugando en el tablero), imagen y explicación para la clase.
- Lanzarlos en el aula desde «Lanzar actividad» › «Juegos».

CÓMO EMPEZAR

1. Juegos › elige el tipo de juego.
2. Escribe las preguntas y guárdalo.
3. En la clase: «Lanzar actividad» › «Juegos».

En Ajustes puedes ocultar los juegos del aula sin dejar de prepararlos.

Arena de juego

El lugar donde alumnos y maestros juegan entre sí, con rating o amistosas, y donde la academia organiza sus eventos.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Publicar un reto para la sala o enviárselo a alguien: minutos, incremento, color y con o sin rating.
- Mirar las partidas que se están jugando.
- Crear una simultánea: reloj, color del anfitrión, cupo, posición inicial, contraseña y hora.

- Crear un torneo Arena (por tiempo) o Suizo (por rondas) e invitar a otra academia con un enlace.
- Revisar tus partidas en «Mis partidas».

CÓMO EMPEZAR

1. Arena › elige la sala.
2. En «Jugar», publica un reto.
3. Para un evento, abre «Simultáneas» o «Torneos» y créalo.

Los alumnos juegan y se inscriben; las simultáneas las crea el equipo y los torneos, Dirección.

Entrenar a los alumnos

El material de la academia y cómo llega a cada alumno.

Biblioteca PGN

El almacén de material de la academia. De aquí salen las rutinas de los alumnos y las partidas que se cargan en clase.

Dirección y Administración | Maestros

QUÉ PUEDES HACER

- Crear bases y carpetas, subir o pegar PGN y traer partidas de Mi Estudio.
- Editar con tablero y hoja de jugadas: variantes, comentarios por jugada y configurar posiciones.
- Compartir una base con el equipo o con alumnos (a ellos, solo para ver).
- Revisar el material: avisa si hay soluciones cortadas, posiciones rotas o repetidas.
- Convertir una base en rutina o mandarla a alumnos.
- Agregar con un clic el «Material de Chessgora»: ejercicios listos de mates, ganar material, defensa, sacrificios y jugadas ganadoras, que puedes editar o convertir en rutina.

CÓMO EMPEZAR

1. Biblioteca › «Nuevo» › «Crear Base PGN».
2. «Subir PGN» con tus ejercicios.
3. Ordénala en carpetas y conviértela en rutina cuando esté lista.

> «Material de Chessgora» lo ven y lo agregan Dirección y Administración. Cada academia recibe su propia copia en una carpeta con ese nombre.

Rutinas de entrenamiento

Series de ejercicios armadas con el material de la Biblioteca. Cada alumno las resuelve a su ritmo y el maestro ve cómo va y revisa lo que hace falta.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Crear la rutina desde una base de la Biblioteca con «Convertir en rutina» (toda o solo un tramo).
- Elegir el tipo de cada ejercicio: secuencia (se califica sola), pregunta y análisis (los revisa el maestro) o jugar contra la máquina.
- Definir el ritmo: por bloques (por ejemplo, 5 al día, solo entre semana) o manual, con el alumno pidiendo más.
- Asignar por grupo, nivel o alumno; quien entra después al grupo la recibe sola.
- Ver «Cómo van» los alumnos y calificar en «Por revisar» con Bien, A revisar o Mal, más un comentario.
- Entregarla automáticamente cuando el alumno llega a un rango.

CÓMO EMPEZAR

1. Sube el material a la Biblioteca.

2. Pulsa «Convertir en rutina».
3. Elige el ritmo y asígnala.
4. Revisa las respuestas en «Por revisar».

En el menú, un número avisa cuántas respuestas esperan revisión.

Cursos

Cursos de la academia que el alumno estudia a su ritmo. Cada curso se arma por páginas y tú decides quién puede entrar.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Crear un curso con nombre, descripción, autor, categoría, nivel y portada.
- Armar páginas con video (YouTube, Vimeo o Drive), texto, posiciones para «Juega la solución», PGN y preguntas de opción.
- Guardarlo como borrador y publicarlo cuando esté listo.
- Decidir quién entra: todos, una membresía, un nivel, un rango, por antigüedad del alumno o los que tú elijas.
- «Regalar este curso» a alumnos concretos.
- Ordenar los cursos en carpetas y filtrarlos.

CÓMO EMPEZAR

1. Cursos › «Nuevo curso».
2. Crea las páginas.
3. Define quién entra y pulsa «Guardar acceso».
4. Publica.

Los maestros pueden crear cursos; quién entra lo decide Dirección.

Evaluaciones

Exámenes que se arman en un asistente por pasos, se asignan a grupos y se califican con comentario por pregunta.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Crear preguntas de opción única o múltiple, verdadero/falso, sí/no, ordenar, abiertas, lluvia de ideas y «Secuencia en tablero».
- Añadir a cada pregunta una posición o una imagen, o traerla de la Biblioteca.
- Poner tiempo por pregunta y fechas de apertura y cierre.
- Asignarla a grupos y publicarla.
- Calificar cada entrega de 0 a 100 con comentarios por pregunta y uno general.

CÓMO EMPEZAR

1. Evaluaciones › nueva evaluación.
2. Agrega las preguntas.

3. Asígnala y publícala.
4. Califica en las entregas por revisar.

Itinerario de aprendizaje

El camino académico de la academia: niveles ordenados, con lo que se aprende en cada uno, y a qué nivel pertenece cada alumno.

Dirección y Administración · Maestros

QUÉ PUEDES HACER

- Crear los niveles o partir de una plantilla: nombre, color, icono, temario, objetivos y duración.
- Ordenarlos de menor a mayor.
- Mover alumnos de nivel arrastrando o varios a la vez; antes de moverlos te dice qué cambia.
- Ver la actividad de cada alumno: clases y rutinas de los últimos 30 días y su rating.
- Ver qué cursos y evaluaciones recibe cada nivel.

CÓMO EMPEZAR

1. Itinerario › «Crear niveles» (o usa la plantilla).
2. Ordénalos.
3. Coloca a cada alumno en su nivel.

El maestro ve a sus alumnos pero no edita los niveles.

Digitalizador de PDF

Lee los diagramas de un PDF de ajedrez página por página y los convierte en posiciones y PGN. En el menú aparece como «Digitalizar libros».

Dirección y Administración · Maestros · Complemento: Digitalizador de Libros (y Digitalizador IA para escaneos difíciles)

QUÉ PUEDES HACER

- Detectar los diagramas del PDF y leer la posición, el número de ejercicio y quién juega.
- Revisar todo en una galería que marca las casillas dudosas.
- Descargar el PGN, publicarlo en la Biblioteca o convertirlo en rutina.
- Decidir desde Equipo qué miembros del staff lo pueden usar.

CÓMO EMPEZAR

1. Menú › «Digitalizar libros».
2. Sube el PDF.
3. Revisa los diagramas marcados.
4. Publícalo en la Biblioteca o conviértelo en rutina.

Cada plan trae diagramas al mes para probarlo; el Digitalizador de Libros suma 2,000 al mes. Lo que no se usa no pasa al mes siguiente.

Comunidad y motivación

Hablar con los alumnos y darles motivos para volver.

Comunidad

Una red social propia de la academia. Se organiza en canales y tú decides quién publica y quién comenta en cada uno.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Crear canales y elegir quién publica y quién comenta.
- Publicar con imagen, video, partida PGN, posición, encuesta o enlace; «Publicar y notificar» avisa a todos.
- Moderar: aprobar publicaciones de alumnos que lo requieran, quitar del muro, cerrar comentarios o mover a otro canal.
- Ver el ranking, los retos y el puzzle del día.

CÓMO EMPEZAR

1. Crea dos o tres canales (avisos, partidas, dudas).
2. Publica un aviso con «Publicar y notificar».
3. Revisa los permisos en «Moderación».

La comunidad se puede apagar por alumno o por membresía.

Mensajes

La mensajería interna de la academia: conversaciones privadas, chats por grupo o nivel y un buzón donde los alumnos dejan sus dudas.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Escribir en privado con «Nuevo mensaje».
- Crear un chat para toda la academia, solo el equipo, un grupo o un nivel, y marcarlo como solo lectura para alumnos.
- Contestar en el «Buzón de alumnos».
- Adjuntar archivos, reaccionar, responder y buscar dentro de una conversación.

CÓMO EMPEZAR

1. Mensajes › «Nuevo chat» › «Toda la academia» para los avisos.
2. Crea un chat por grupo.
3. Atiende el buzón de dudas.

El alumno no inicia privados: le aparecen cuando alguien del equipo le escribe. El maestro escribe a sus alumnos asignados.

Rangos y recompensas

La gamificación de la academia. Los alumnos suman XP por lo que hacen, suben de rango y ganan los premios que tú defines.

Dirección y Administración · Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Armar la escalera con una plantilla (corta, clásica o larga) y ponerle a cada rango el nombre que quieras.
- Elegir qué da XP: puzzle del día, asistir a clase, publicar o comentar, reacciones recibidas, racha y puntualidad.
- Premiar la lealtad por meses seguidos y sumar o restar puntos a mano.
- Crear premios por rango: insignia, curso, material descargable, cupón, avatar o tema de tablero.
- Abrir cursos solo al llegar a cierto rango.
- Entregar los premios que piden los alumnos desde la bandeja de entregas.

CÓMO EMPEZAR

1. Rangos y recompensas › corre el asistente.
2. Elige una plantilla y renombra los rangos.
3. Activa las fuentes de XP.
4. Crea el primer premio.

Personas

Alumnos, grupos, equipo e interesados.

Alumnos

Aquí das de alta a los alumnos y llevas todo lo de cada uno: su plan, sus pagos, con quién entrena y qué puede hacer en la plataforma.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- Dar de alta «Con su correo» (le llega una invitación) o «Con usuario y contraseña» (para quien no tiene correo).
- Elegir plan, maestros y grupo al darlo de alta y registrar su primer cobro.
- Importar alumnos desde Excel y descargar la lista en Excel o PDF.
- Filtrar: activos, pago vencido, por vencer, sin maestro ni grupo, invitados que no han entrado y de baja.
- Asignar maestros a varios alumnos a la vez.
- En la ficha: historial de pagos, escribirle por WhatsApp, permisos (comunidad, suspensión al vencer) y dar de baja.

CÓMO EMPEZAR

1. Alumnos › «Nuevo alumno» (o importa tu Excel).
2. Asígnale plan, maestro y grupo.
3. Registra su primer cobro.

Al alumno sin correo, la contraseña se la cambia el equipo.

Grupos

Los grupos ordenan a los alumnos y deciden qué maestro los lleva. Las rutinas y los chats se pueden mandar por grupo.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- Crear un grupo con nombre, nivel y descripción.
- Agregar o quitar alumnos.
- Asignar los maestros que lo llevan.
- Ver los avisos de alumnos sin grupo y grupos sin maestro.

CÓMO EMPEZAR

1. Grupos › «Nuevo grupo».
2. Agrega a los alumnos.
3. Asigna el maestro.

Equipo

El personal de la academia. Hay tres funciones: Dirección (todo), Administración (oficina y dinero) y Maestros (sus clases y sus alumnos).

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- «Agregar al equipo» como Maestro o Administración, con correo o con usuario y contraseña.
- Cambiar a alguien de función.
- Decidir qué grupos y alumnos lleva cada maestro, o dejar que vea a todos.
- Dar permisos como «Puede crear clases abiertas».
- Reenviar o cancelar invitaciones y quitar el acceso.

CÓMO EMPEZAR

1. Equipo › «Agregar al equipo».
2. Asígnale sus grupos.
3. Dale los permisos que necesite.

Prospectos

Una lista de personas interesadas. Se llena sola con quien se registra en una clase abierta o desde tu ficha del directorio, y también a mano.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- «Registrar prospecto» con nombre, correo, teléfono y ciudad.
- Ver de dónde llegó cada uno y filtrar por origen.
- Escribirle por WhatsApp o por correo.
- Exportar la lista.

CÓMO EMPEZAR

1. Comparte una clase abierta o tu ficha del directorio.
2. Revisa la lista cada semana.
3. Escríbeles por WhatsApp para invitarlos.

Expedientes

El historial deportivo de cada alumno, para que cualquier maestro sepa en qué punto está y hacia dónde va.

Dirección y Administración · Maestros · Complemento: Expedientes

QUÉ PUEDES HACER

- Llenar la ficha: etapa, maestro responsable, objetivos del año y del ciclo, horas por semana.
- Calificar competencias con evidencia.
- Seguir su rating (FIDE ID, Lichess o Chess.com) con gráfica de evolución.
- Anotar torneos con meta y resultado.

- Escribir notas en la bitácora y compartirlas con el equipo.
- Decidir quién del equipo puede abrir los expedientes.

CÓMO EMPEZAR

1. Da acceso al equipo que lo va a usar.
2. Abre el expediente de un alumno y elige su etapa.
3. Pon su FIDE ID y escribe la primera nota.

El maestro entra solo si tiene permiso, y solo a los de sus alumnos.

Escuelas y sedes

Sub-ambientes dentro de tu academia para colegios o sucursales. Cada uno tiene sus miembros, su comunidad, su calendario y su reporte.

Dirección y Administración | Maestros | Complemento: Sedes Escolares

QUÉ PUEDES HACER

- Crear una escuela como «Mundo cerrado» o como «Sucursal abierta».
- Dar de alta alumnos en lote, asignar maestros y un coordinador.
- Darle su identidad y color, y decidir qué ve el alumno.
- Asignarle cursos, evaluaciones y tareas de la academia.
- Dar permisos al coordinador y ver el reporte del periodo.

CÓMO EMPEZAR

1. Escuelas › «Crear escuela».
2. Elige el coordinador y los maestros.
3. Agrega a los alumnos.

Espacios privados

Un espacio cerrado para clases particulares o grupos chicos, con su propia comunidad, tareas, calendario y equipos de trabajo.

Dirección y Administración | Maestros | Alumnos | Complemento: Espacio Privado VIP

QUÉ PUEDES HACER

- Crear un espacio y asignarle maestro y alumnos.
- Armar equipos con su objetivo, su chat y su tarea.
- Publicar, asignar tareas y llevar el calendario del espacio.

CÓMO EMPEZAR

1. Espacios privados › «Crear espacio privado».
2. Asigna el maestro.
3. Agrega a los alumnos.

Dinero

Membresías, cobros, gastos y quién debe.

Planes y cobros

En «Planes y facturación» creas lo que cobras a tus alumnos y ves quién está al corriente, por vencer, vencido o suspendido.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- Crear planes de mensualidad, paquete de clases o sin cobro, con precio, clases incluidas, vigencia y prueba gratis.
- Ver a cada alumno por estado: al corriente, por vencer, vencidos, suspendidos y sin plan.
- Mandar la ficha de pago con tus datos de transferencia y dar recibo de pago en efectivo.
- Editar fechas de acceso, compensar días (a uno o a todos) y ajustar paquetes de clases a mano.
- Ver tu propia suscripción a Chessgora y pedir informes de un complemento.

CÓMO EMPEZAR

1. Planes › crea tu primer plan.
2. Asígnalo a tus alumnos desde Alumnos.
3. Cobra con la ficha de pago o regístralo en Contabilidad.

Contabilidad

El libro de la academia: cobros, gastos y cuentas (banco, caja chica), mes por mes.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- «Registrar movimiento»: entró o salió dinero, de quién, cómo se pagó y si ya se pagó o queda pendiente.
- Tener varias cuentas, ver su saldo y pasar dinero de una a otra.
- Filtrar ingresos, gastos y lo que está por atender, y ver los últimos 4 meses.
- Anular un cobro y, si quieres, quitarle también el acceso al alumno.
- Exportar a Excel o a PDF para imprimir.

CÓMO EMPEZAR

1. Contabilidad › «Nueva cuenta» (banco o caja chica).
2. «Registrar movimiento» con cada cobro y gasto.
3. Revisa «Por atender».

Recordatorios y suspensión

Avisa al alumno antes de que venza su plan y, si no paga, lo suspende solo pasados los días de tolerancia que tú elijas. Se configura en Ajustes › Cobros.

Dirección y Administración | Complemento: Control de Vencimientos

QUÉ PUEDES HACER

- Elegir cuántos días antes se avisa.
- Elegir los días de tolerancia antes de suspender.
- Exentar a un alumno de la suspensión.
- Ver en Reportes › Cobranza quién debe y cuántos días de atraso lleva.

CÓMO EMPEZAR

1. Ajustes › «Recordatorios y suspensión».
2. Pon los días de aviso y de tolerancia.
3. Revisa Cobranza cada semana.

Tu academia

Reportes, tu marca y la ayuda para la oficina.

Reportes

Los números de la academia ordenados para decidir. Se ven de toda la academia o de un grupo.

Dirección y Administración · Maestros

QUÉ PUEDES HACER

- «Seguimiento»: a qué alumnos escribir (urgente, sin rastro, nuevo, al día).
- «Pulso del mes»: nuevos, bajas y saldo del mes.
- «Equipo»: clases, horas, puntualidad y asistencia por maestro.
- «Dónde se atoran»: los ejercicios y rutinas donde más fallan.
- «Cobranza»: quién debe y cuántos días de atraso.
- «Boletines»: el boletín del mes de cada alumno para mandarlo a la familia por correo o WhatsApp.

CÓMO EMPEZAR

1. Abre «Seguimiento» cada semana.
2. A fin de mes, ve a «Boletines» y mándalos a las familias.

El maestro ve Seguimiento, sus grupos, Dónde se atoran y Boletines, solo de sus alumnos.

Ajustes y marca propia

Todo lo que hace que la plataforma se vea como tu academia y funcione a tu manera.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- Subir tu logotipo y elegir tus colores.
- Armar tu página web por secciones y personalizar el portal de acceso.
- Usar tu dirección en Chessgora o conectar tu propio dominio.
- Publicar tu ficha en el directorio de academias; los interesados llegan a Prospectos.
- Configurar la ficha de pago por WhatsApp, las reglas del aula y el video de las clases.
- Ver el historial de actividad y descargar un respaldo de todos tus datos.

CÓMO EMPEZAR

1. Ajustes › «Logotipo y colores».
2. Revisa nombre y zona horaria.
3. Personaliza el portal de acceso y tu dominio.

Asistente IA

Un chat para la oficina. Le escribes en tus palabras y te propone el cambio; no se guarda nada hasta que tú confirmas.

Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- Dar de alta a un alumno con su pago: «Se inscribió Juan Pérez y pagó 1,200».
- Registrar cobros y gastos, suspender o reactivar alumnos y compensar días.
- Programar clases y dejar notas en el expediente.
- Preguntar: «¿Quién debe este mes?», quién está por vencer o qué se cobró.

CÓMO EMPEZAR

1. Abre el Asistente con el botón de la barra de arriba.
2. Escribe lo que pasó.
3. Revisa la propuesta y pulsa Confirmar.

Tu plan trae mensajes al mes para toda la academia; el complemento Asistente IA suma 300 más. Se renuevan el día 1.

Para el alumno

Lo que ve y puede hacer cada alumno de tu academia.

Cómo entra el alumno

El alumno no se registra solo: lo da de alta la academia. Hay dos formas y las dos llevan al portal de acceso de tu academia.

Alumnos · Dirección y Administración

QUÉ PUEDES HACER

- Con correo: recibe una invitación, elige su nombre de usuario y su contraseña.
- Sin correo: la academia le crea usuario y contraseña, y entra con ellos.
- La primera vez se le sugiere cambiar su contraseña.
- Si su plan está suspendido por falta de pago, se le avisa al entrar.

CÓMO EMPEZAR

1. Dalo de alta en Alumnos.
2. Comparte con él la dirección de tu academia.
3. Que entre con su usuario o su correo.

Su Inicio

La pantalla de entrada del alumno: qué le toca hoy y cómo va.

Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Resolver el puzzle del día y ver su racha de la semana.
- Ver «Tu jornada»: próxima clase, su rutina y el próximo torneo.
- Ver lo pendiente: la evaluación que vence antes y el curso que dejó a medias.
- Ver su rango, lo que le falta para el siguiente y el premio que le espera.

CÓMO EMPEZAR

1. Entra a tu academia.
2. Resuelve el puzzle del día.
3. Abre lo que te toca hoy.

Entrenar

El gimnasio del alumno para practicar por su cuenta, todos los días.

Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- «Resolver puzzles» a su nivel, sin reloj, con su rating táctico.
- «Repasar mis errores»: vuelven los puzzles que falló hasta que los resuelve bien.
- Carrera de puzzles, Supervivencia táctica, Escalada y Puzzle Flash.

- Ejercicios de visualización y memoria.
- «Aprende desde 0»: lecciones desde mover la torre hasta el mate en dos.
- Ver su rendimiento y las clasificaciones.

CÓMO EMPEZAR

1. Menú › «Entrenar».
2. Pulsa «Resolver puzzles».
3. Al terminar, repasa tus errores.

Sus rutinas

Donde el alumno resuelve las rutinas asignadas y ve su progreso.

Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Resolver los ejercicios del bloque: encontrar las jugadas, jugar la posición o responder una pregunta.
- «Enviar a mi entrenador» su respuesta y ver la calificación y el comentario.
- Ver «Mi progreso».

CÓMO EMPEZAR

1. Menú › «Rutinas».
2. Abre la rutina activa.
3. Resuelve el bloque del día.

Sus cursos

Los cursos que le abrió su academia, página por página, con ejercicios que se resuelven en el tablero.

Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Leer cada página y resolver sus ejercicios.
- Marcar casillas deslizando la pieza o el dedo: se revisan al momento y el tablero termina solo.
- Ver cómo su peón avanza una casilla al terminar una página, y lo que sigue.
- En los cursos de 8 páginas o más, ver en la portada cuánto lleva y abrir cualquier página.
- Saltar un tablero difícil y seguir: nada obliga a acertar.
- Silenciar los sonidos con la bocina del curso, o resolver con el teclado.

CÓMO EMPEZAR

1. Menú › «Cursos».
2. Abre un curso y pulsa «Empezar».
3. Resuelve la página y pulsa «Pasar la página».

Solo le aparecen los cursos a los que su academia le dio acceso.

Sus clases y repasos

Todo lo de sus clases: la próxima, las que le quedan de su paquete y el repaso de las que ya tomó.

Alumnos

QUÉ PUEDES HACER

- Entrar a la clase en vivo, o esperar en la antesala hasta que empiece.
- En clase: jugar en el tablero, responder preguntas, competir y levantar la mano.
- Ver cuántas clases le quedan de su paquete.
- Repasar una clase: las partidas, las clasificaciones, el chat y la grabación (si el maestro la dejó).

CÓMO EMPEZAR

1. Menú › «Clases».
2. Pulsa «Entrar al aula» a la hora de la clase.
3. Después, abre «Ver el repaso».

Mi Estudio

Donde el alumno guarda y analiza sus propias partidas.

Alumnos Maestros

QUÉ PUEDES HACER

- Crear bases y carpetas, una «Nueva partida» o pegar un PGN.
- Analizar con el motor o a mano y armar posiciones.
- Compartir una base con otra persona.

CÓMO EMPEZAR

1. Menú › «Mi Estudio».
2. Pega el PGN de tu última partida.
3. Analízala con el motor.

Complementos

Algunas herramientas se encienden con un complemento. Varios ya vienen incluidos según tu plan; los demás se piden desde Planes y facturación › «Tu suscripción a Chessgora».

- **Juegos Premium.** Jeopardy de ajedrez, ChessQuiz y 100 Ajedrecistas Dijeron en vivo en el aula.
- **Grabación Inteligente.** 300 horas más de clases grabadas en Chessgora, sobre las que trae tu plan.
- **Espacio Privado VIP.** Espacios aparte para un maestro con uno o pocos alumnos.
- **Sedes Escolares.** Escuelas y sedes con sus propios alumnos, maestros y coordinador.
- **Expedientes.** La ficha pedagógica y la bitácora de cada alumno.
- **Control de Vencimientos.** Recordatorios de pago y suspensión automática por adeudo.
- **Digitalizador de Libros.** Convierte tu PDF en posiciones y PGN: 2,000 diagramas al mes, más los de tu plan.
- **Digitalizador IA.** Lee con IA el texto de PDF mal escaneados. Requiere el anterior.
- **Asistente IA.** 300 mensajes más al mes del chat de oficina, sobre los que trae tu plan.

¿Dudas? Escríbenos y te enseñamos cualquier herramienta en una llamada.