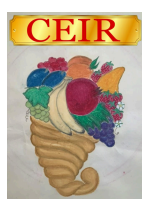




2.4.10 MÓDULOS DE FORMACIÓN para internos

Socio: **Federación Letona de Ajedrez y Centre for Education
and Innovation Research**



Título del módulo: **Pensar antes de mover**

Índice

| | |
|----------------------------------|----|
| 1- OBJETO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN | 3 |
| 1.1 Tema principal | 3 |
| 1.2 Grupo objetivo | 4 |
| 2- CONCLUSIONES DE LA PRÁCTICA | 4 |
| 2.1 Descripción | 4 |
| 2.2 Objetivo/Finalidad | 5 |
| 2.3 Resultados de aprendizaje | 5 |
| 2.4 Enfoque de formación | 5 |
| 3- HERRAMIENTAS | 7 |
| 4- OBSERVACIONES | 32 |
| 5- DESCARGO DE RESPONSABILIDAD | 33 |

1- OBJETO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

1.1 Tema principal

"Pensar antes de mover" es un principio fundamental del ajedrez que va más allá del propio juego y sirve de metáfora para la toma de decisiones estratégicas en diversas situaciones de la vida. Ayuda a las personas a considerar las consecuencias e implicaciones de sus movimientos antes de ejecutarlos. En contextos más amplios, anima a las personas a reflexionar y planificar estratégicamente antes de tomar decisiones.

En el ajedrez, cada jugada es importante. Cada movimiento influye en la dinámica del juego, afectando a futuras posiciones y oportunidades. Se anima a los jugadores a analizar el tablero, evaluar las posibles amenazas, anticiparse a las respuestas del adversario y planificar estratégicamente sus jugadas.

Más allá del tablero, "Piensa antes de mover" anima a los jugadores a detenerse, reflexionar y analizar los resultados antes de tomar decisiones. Este planteamiento ayuda a resolver problemas y fomenta una mentalidad más reflexiva y estratégica en la vida cotidiana.

"Pensar antes de mover" también ayuda a gestionar las emociones y los impulsos. En el ajedrez, las decisiones precipitadas suelen conducir a errores. Del mismo modo, en la vida, las acciones impulsivas pueden conducir a resultados desfavorables. Tomarse un momento para considerar las opciones y los posibles resultados permite regular mejor las emociones y reducir la probabilidad de tomar decisiones impulsadas por reacciones emocionales.

Tema principal

El módulo "Pensar antes de mover" se centra en el principio de ponderación y planificación estratégica, tanto en el ajedrez como en la vida. El tema principal es la toma de decisiones y los temas asociados giran en torno a los procesos cognitivos, la previsión y las consecuencias:

Temas desarrollados en el módulo:

1. Toma de decisiones estratégicas:

- Planificar y considerar los posibles resultados antes de realizar un movimiento.
- Evaluar las opciones y prever las consecuencias para tomar decisiones con conocimiento de causa.

2. Previsión y anticipación:

- Previsión (implicaciones futuras de las acciones actuales).
- Anticipar las estrategias propias y las del adversario.

3. Evaluación de riesgos y consecuencias:

- evaluar los riesgos asociados a las distintas decisiones.
- sopesar los beneficios a corto plazo frente a las consecuencias a largo plazo.

4. Regulación emocional y control de los impulsos:

- gestionar las emociones y los impulsos ante decisiones críticas.
- evitar movimientos impulsivos y tomar en su lugar decisiones calculadas.

5. Adaptabilidad y flexibilidad:

- considerar planes alternativos basados en situaciones cambiantes.
- flexibilidad de las estrategias de toma de decisiones para hacer frente a circunstancias cambiantes.

6. Aprender de los errores:

- Identificar los errores para evitar repetirlos en el futuro



1.2 Grupo objetivo

- Principales beneficiarios: los internos. El objetivo principal son los internos. Fomentar la toma de decisiones reflexivas contribuye a su crecimiento personal, su desarrollo cognitivo y su posible rehabilitación.
- Beneficiarios secundarios: educadores y orientadores penitenciarios, formadores, profesores, asesores o coordinadores de programas en el sistema penitenciario.

2- CONCLUSIONES DE LA PRÁCTICA

2.1 Descripción

Unidad didáctica 1: Introducción a la toma de decisiones estratégicas (Duración: 1 hora) Debate interactivo (20 minutos):

- Introducción a la importancia de la toma de decisiones estratégicas en el ajedrez y en la vida.
- Debate sobre el impacto de las decisiones impulsivas y las ventajas de una planificación meditada.
- Análisis de escenarios basado en el ajedrez (40 minutos):
- Escenarios de ajedrez con jugadas impulsivas y estrategias meditadas.
- Análisis en grupo sobre cómo influyen las distintas decisiones en el resultado de la partida.

Unidad didáctica 2: Aplicación práctica en ajedrez (Duración: 2 horas) Ejercicios de ajedrez (60 minutos):

- Sesión sobre escenarios ajedrecísticos en los que los internos aplican el concepto de "Piensa antes de mover".
- Discusión y análisis entre compañeros (60 minutos):
- Debates en pequeños grupos en los que se analizan las jugadas propias y las de los demás.

- Puesta en común de información sobre los procesos de toma de decisiones y las estrategias de los demás.

Unidad didáctica 3: Transferencia de competencias a la vida real (Duración: 1 hora) Juego de rol en un escenario de la vida real (40 minutos):

- Ejercicios de juego de rol imitando escenarios de la vida real con procesos de toma de decisiones. Reflexión y fijación de objetivos (20 minutos):
- Reflexión individual o en grupo sobre la aplicación de la toma de decisiones estratégica en la vida personal.
- Fijación de objetivos para aplicar "Pensar antes de moverse" fuera del contexto ajedrecístico. Duración total: aprox. 4 horas

El módulo consta de 3 unidades didácticas, cada una de ellas diseñada para introducir, aplicar y reflexionar progresivamente sobre el concepto de toma de decisiones estratégicas en el contexto del ajedrez y su transferibilidad a situaciones de la vida real. La duración permite sesiones interactivas, ejercicios prácticos y debates reflexivos para reforzar eficazmente la práctica dentro de un contexto penitenciario.

2.2 Objetivo/Finalidad

- Desarrollar la capacidad de tomar decisiones.
- Mejorar la capacidad de los reclusos para tomar decisiones con conocimiento de causa, considerando las consecuencias y planificando con antelación.
- Pensar de forma crítica y estratégica antes de actuar.
- Estimular habilidades cognitivas como la previsión, el análisis y la resolución de problemas.
- Ayudar a los reclusos a gestionar los impulsos y las emociones en la toma de decisiones.

- Aplicar el pensamiento estratégico basado en el ajedrez a escenarios de la vida real.

2.3 Resultados de aprendizaje

El éxito del módulo "Pensar antes de moverse" en un contexto penitenciario puede evaluarse en función de los distintos resultados del aprendizaje y de las aptitudes conductuales:

- Mejora de la capacidad para tomar decisiones: Los participantes aprenden a analizar situaciones, evaluar consecuencias y tomar decisiones con conocimiento de causa, aplicando esta habilidad tanto en el ajedrez como en la vida personal.
- Mejora del pensamiento estratégico: Desarrollo de habilidades de planificación estratégica, considerando las ganancias a corto plazo y las consecuencias a largo plazo, fomentando un mejor pensamiento estratégico.
- Mejora de las habilidades cognitivas: Mejora de las funciones cognitivas, incluyendo la resolución de problemas, la previsión, el pensamiento crítico y el reconocimiento de patrones, contribuyendo a la agilidad mental.
- Regulación emocional y control de los impulsos: Los participantes desarrollan un mejor control de las emociones, aprenden a gestionar los impulsos y a tomar decisiones más racionales.
- Aplicación del pensamiento estratégico a la vida real: Capacidad para transferir las habilidades de toma de decisiones estratégicas aprendidas en el ajedrez a situaciones de la vida práctica, demostrando adaptabilidad y sentido práctico.
- Habilidades de comportamiento: Los participantes aprenden a ejercitar la paciencia y el autocontrol considerando las opciones y las consecuencias antes de tomar decisiones.

- Adaptabilidad y resistencia: Los participantes desarrollan su capacidad de adaptación analizando y adaptando las estrategias a las circunstancias cambiantes, lo que fomenta la resiliencia.
- Colaboración y comunicación: La participación en debates y análisis entre compañeros fomenta la comunicación eficaz y la capacidad de colaboración en la resolución de problemas.

2.4 Enfoque de formación

El módulo utiliza una metodología de enseñanza interactiva y experiencial utilizando el ajedrez como medio.

- Debates interactivos: Participación de los reclusos en debates sobre la toma de decisiones, las consecuencias y los paralelismos entre el ajedrez y las situaciones de la vida.
- Ejercicios prácticos de ajedrez: Los reclusos participan activamente en las sesiones de ajedrez, centrándose en escenarios específicos que fomentan el pensamiento estratégico y la planificación futura.
- Análisis y reflexión en grupo: Tras la partida, los debates en grupo permiten a los reclusos analizar las jugadas, compartir estrategias y reflexionar sobre las consecuencias de las distintas decisiones.
- Juegos de rol en escenarios reales: Aplicación de los conceptos aprendidos del ajedrez a escenarios prácticos, animando a los participantes a considerar las implicaciones de las decisiones más allá de la partida.
- Aprendizaje entre iguales y colaboración: Animar a los reclusos a aprender unos de otros, promover la colaboración y facilitar el análisis entre iguales de la toma de decisiones.

3- HERRAMIENTAS

La aplicación práctica del módulo "Pensar antes de moverse" en un centro penitenciario requiere diferentes herramientas y materiales para facilitar un aprendizaje y un compromiso eficaces:

Herramientas y materiales:

- Piezas y tableros de ajedrez: esenciales para las sesiones de juego, facilitan ejercicios prácticos para aplicar la toma de decisiones estratégicas.
- Material de escritura: cuadernos, bolígrafos o rotuladores para que los participantes tomen notas, apunten estrategias o analicen sus jugadas.
- Ayudas visuales: gráficos, diagramas o carteles que ilustren procesos de toma de decisiones, estrategias de ajedrez o escenarios de la vida real para el aprendizaje visual.
- *Atrezzo* (opcional): objetos o ayudas visuales para ejercicios de simulación de situaciones reales en las que la toma de decisiones es crucial.

4- OBSERVACIONES

El módulo, impartido en un contexto penitenciario, tiene un potencial significativo para fomentar el crecimiento personal, el desarrollo cognitivo y la rehabilitación de los reclusos. Su aplicación requiere un esfuerzo concertado, pero su impacto potencial en el desarrollo personal y las vías de rehabilitación de los reclusos lo convierte en un esfuerzo valioso y que merece la pena.

5- DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

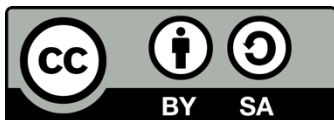
Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellas.

Autores

© mayo de 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssrl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centre for Education and Innovation Research, Latvian Chess Federation

Esta publicación se llevó a cabo con el apoyo financiero de la Comisión Europea en el marco del proyecto Erasmus + «**ICARUS – Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool**», N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

Atribución, participación en la misma condición



(CC BY-SA): Usted es libre de compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar: remezclar, transformar y construir sobre el material para cualquier propósito, incluso comercialmente. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre y cuando usted siga los términos de la licencia bajo los siguientes términos:

Atribución: debe dar el crédito adecuado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera



2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

ICARUS

razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.

Compartir igual- Si remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia que el original

Sin restricciones adicionales: no puede aplicar condiciones legales.



Including **C**hess **A**s a **R**e-education **U**p-**S**killing tool