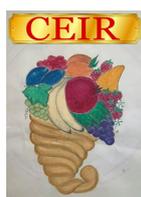




2.4.12 MÓDULOS DE FORMACIÓN para internos

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



Título del módulo: **Respeto a las reglas en la práctica del
ajedrez**

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

El juego de ajedrez clásico es una competencia mental entre dos compañeros (oponentes, jugadores), entre blancos y negros, que tiene lugar en una mesa especial, donde las piezas de ajedrez se mueven alternativamente en un cierto orden, de acuerdo con las reglas aceptadas. Las piezas a menudo no son literalmente en blanco y negro, sino que suelen contrastar con colores claros y oscuros.

El ajedrez combina los componentes del deporte, la ciencia y el arte. El ajedrez es un deporte democrático en el que existe la edad, el género y la democracia de la libertad personal. Todos pueden competir por igual. Hombre joven con viejo, hombre con mujer. La clave es el arte del jugador de manejar las piezas de ajedrez estratégicamente. Una persona puede tener diferentes circunstancias de vida, pero nadie puede quitarle su libertad de pensar. Enfatizamos que el ajedrez es libertad de pensamiento. Cada partida de ajedrez es única, porque, por un lado, el curso del juego está determinado por el conocimiento y la experiencia de los jugadores, la capacidad de ver la casilla, la estrategia del juego y, por otro lado, la conexión del jugador con la partida de ajedrez. La partida de ajedrez se puede jugar con o sin reloj de ajedrez, con o sin registro de movimientos. El jugador que tiene piezas blancas comienza el juego. Ninguno de los dos tiene derecho a hacer dos jugadas seguidas. El color de las piezas con las que cada pareja debe jugar está determinado por el sorteo.

Cuando una persona decide comenzar a jugar al ajedrez, debe entender, aceptar y seguir todas las reglas y reglas del juego adoptadas en el ajedrez. Son observados por todos los que se sientan en la mesa de ajedrez. En el

módulo de formación teórica, la introducción al juego de ajedrez se describió en secuencia de forma que incluía los siguientes temas:

- 1.) ¿Qué es el ajedrez?
- 2.) ¿Cuál es la historia del ajedrez?
- 3.) Conocer la mesa de ajedrez y las piezas de ajedrez;
- 4.) Términos importantes del ajedrez;
- 5.) Estrategia de juego de ajedrez: inicio, mitad del juego, final del juego;
- 6.) Movimientos de piezas de ajedrez;
- 7.) Reloj de ajedrez y controles de tiempo clave en ajedrez.

1.2 Grupo objetivo

La formación se dirige al grupo objetivo de internos que están dispuestos a adquirir valores cívicos y formas de respeto en el juego de ajedrez y en el mundo en general.

2- CONCLUSIONES DE LA PRÁCTICA

2.1 Descripción

El juego de ajedrez se juega en un tablero cuadrado, donde cada jugador controla un ejército de 16 piezas: un rey, una reina, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones. El objetivo del juego es dar jaque mate al rey de tu oponente, lo que significa ponerlo en una posición en la que no pueda escapar de la captura. Cada jugador comienza el juego con sus piezas dispuestas de una manera específica en el tablero. El tablero está dividido en 64 casillas, con las piezas de cada jugador dispuestas en la primera y segunda fila (o filas) del tablero.

El jugador blanco siempre se mueve primero y los jugadores, a su vez, hacen un movimiento por turno. Las piezas se mueven de acuerdo con reglas específicas, y cada tipo de pieza se mueve de manera diferente. Por ejemplo, la torre puede mover cualquier número de casillas a lo largo de una fila o columna, el alfil puede mover cualquier número de casillas a lo largo de una diagonal, y el peón puede mover una casilla hacia adelante (o dos casillas en su primer movimiento) pero puede capturar una pieza del oponente moviendo una casilla en diagonal. Consulte a continuación una descripción detallada.

Durante el juego, el tablero debe colocarse entre los dos oponentes de modo que la casilla blanca de la esquina (es decir, h1 o a8) esté a la derecha de cada jugador. El tablero está dividido en sesenta y cuatro casillas blancas y negras, ocho para cada fila. Al comienzo del juego, las piezas blancas siempre se colocan en la primera y segunda fila, y las piezas negras se colocan en la séptima y octava filas. Cada pieza ocupa un solo espacio. Es importante recordar que en este momento al comienzo del juego, la dama blanca siempre está en la casa blanca y la dama negra siempre está en la casa negra. Dieciséis piezas se colocan a cada lado del tablero. Las piezas blancas y negras de la mesa son simétricas, una frente a la otra. Las piezas están dispuestas de la siguiente manera: (de izquierda a derecha), La Torre, El Caballo, El Alfil, La Reina, El Alfil, El Caballo y La Torre. Un peón se coloca frente a cada pieza.

2.2 Objetivo/Finalidad

La práctica está dirigida a la adquisición de valores cívicos y formas de respetarlos en el juego del ajedrez y en el mundo en general.

La práctica pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Desarrollar una comprensión de los valores cívicos clave y su importancia tanto en el contexto personal como en el comunitario.

- Mejorar habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación estratégica a través del ajedrez.
- Fomentar el respeto a las normas y la importancia del comportamiento ético en contextos competitivos y cotidianos.
- Promover la rehabilitación y reducir la reincidencia proporcionando a los reclusos actividades constructivas y mentalmente estimulantes.

2.3 Resultados de aprendizaje

Al final de la formación, los alumnos podrán:

- Adquirir valores cívicos en el ajedrez paly y en el resto del mundo
- Aprender las formas de demostrar el respeto a los valores cívicos.

Al final de la formación, los participantes serán capaces de:

- Tener una comprensión clara de los diversos valores cívicos y cómo se aplican tanto al ajedrez como a la vida cotidiana.
- Demostrar habilidades mejoradas de pensamiento estratégico y planificación.
- Mostrar respeto por las reglas y el comportamiento ético tanto en las partidas de ajedrez como en las interacciones sociales más amplias.
- Sentirse más seguros de su capacidad para reintegrarse a la sociedad y contribuir positivamente a sus comunidades.

2.4 Enfoque de formación

El módulo de capacitación está diseñado para integrar varios métodos pedagógicos para mejorar la experiencia de aprendizaje de los reclusos. Los métodos incluidos son el método Montessori, el método Steiner y los métodos americanos para incorporar la risa y el humor, entre otros.

A continuación se presenta un desglose detallado de las actividades, incluyendo descripciones de estos enfoques pedagógicos:

Unidad de aprendizaje 1: Introducción a los valores cívicos a través del ajedrez (120 minutos)

Actividad 1.1: Breve historia del ajedrez y su importancia en el desarrollo del pensamiento estratégico y la paciencia.

Método Montessori: Incorpora el aprendizaje práctico autodirigido y el juego colaborativo. Los participantes participarán en actividades interactivas en las que aprenderán sobre la historia y las reglas del ajedrez a través de la exploración y el descubrimiento guiados.

Actividad 1.2: Discusión sobre el Velo de la Ignorancia de Rawls y su aplicación en la creación de una sociedad justa.

Método Steiner: Enfatiza el aprendizaje holístico y la integración de la expresión artística. Esta discusión se facilitará a través de actividades grupales que fomenten el pensamiento crítico y la empatía, integrando la narración de historias y el juego de roles para comprender las estructuras sociales y la equidad.

Actividad 1.3: Introducción a valores cívicos fundamentales como el respeto, la responsabilidad y la integridad, y su representación en piezas de ajedrez.

Método Americano del Humor: Si el público es receptivo, esta sesión puede incluir ejemplos alegres y humor para ilustrar la importancia de los valores cívicos. haciendo que el proceso de aprendizaje sea agradable y memorable.

Unidad de Aprendizaje 2: Sesiones de Práctica de Ajedrez (90 minutos)

Actividad 2.1: Sesión práctica de ajedrez para ilustrar la importancia de la planificación estratégica y la previsión.

Métodos de Pedagogía Deportiva: Esta sesión incluirá técnicas de pedagogía deportiva para promover el trabajo en equipo, la disciplina y el pensamiento estratégico. Los reclusos jugarán al ajedrez en parejas o en pequeños grupos, fomentando la cooperación y el apoyo mutuo.

Actividad 2.2: Discusiones grupales sobre los paralelismos entre las estrategias de ajedrez y los procesos de toma de decisiones de la vida real.

Pedagogías convencionales: Esta actividad utilizará métodos de enseñanza convencionales, como discusiones guiadas y preguntas socráticas, para ayudar a los participantes a dibujar conexiones entre las estrategias de ajedrez y las decisiones cotidianas.

Actividad 2.3: Ejercicios de deportividad y comportamiento ético durante las partidas de ajedrez.

Método Montessori: Centrarse en la autorreflexión y la responsabilidad personal, animando a los reclusos a evaluar su propio comportamiento y su impacto en los demás.

Unidad de aprendizaje 3: Reflexión y aplicación (60 minutos)

Actividad 3.1: Reflexión sobre las experiencias personales con los valores cívicos en la vida cotidiana y durante las partidas de ajedrez.



Método Steiner: Los participantes se involucrarán en la expresión artística (dibujo o narración de historias) para reflexionar sobre sus experiencias, facilitando profundas percepciones personales y aprendizaje.

Actividad 3.2: Escenarios de juego de roles en los que los participantes deben aplicar valores cívicos y respetar las normas en situaciones hipotéticas.

Método Americano del Humor: El juego de roles puede incluir escenarios humorísticos para ilustrar puntos serios sobre los valores y las reglas cívicas, lo que hace que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva.

Actividad 3.3: Sesión final de evaluación y retroalimentación para reforzar los resultados de aprendizaje.

Método Montessori: Utiliza la autoevaluación y la retroalimentación entre pares para fomentar la mejora autodirigida y el aprendizaje colaborativo.

El enfoque de entrenamiento es una mezcla de discusiones teóricas, sesiones prácticas de ajedrez y ejercicios de reflexión. La metodología incluye:

- 3- Lecciones interactivas: Presentar y explicar los conceptos clave de los valores cívicos y su significado.
- 4- Partidas prácticas de ajedrez: para proporcionar experiencia práctica y fortalecer la aplicación de los valores cívicos.
- 5- Discusiones grupales: para fomentar el intercambio de ideas y el aprendizaje colaborativo.
- 6- Ejercicios de reflexión: para permitir a los participantes relacionar su aprendizaje con experiencias personales y aspiraciones futuras.
- 7- Juego de roles: simular escenarios de la vida real y practicar la toma de decisiones basada en valores cívicos.

3- HERRAMIENTAS

Las herramientas y materiales necesarios para una implementación exitosa incluyen, si es posible:

- Juego de ajedrez (uno por cada dos participantes)
- Pizarras y rotuladores con fines educativos
- Materiales impresos sobre los valores cívicos y sus definiciones
- Acceso a literatura y recursos relacionados con el ajedrez
- Tableros de evaluación para retroalimentación y evaluación
- Ayudas audiovisuales con fines ilustrativos (por ejemplo, proyectores, ordenadores).

4- OBSERVACIONES

Definición de los valores cívicos en el ajedrez

Los valores cívicos se refieren a los principios y normas compartidos que guían a los individuos de una comunidad a comportarse de manera respetuosa, ética y beneficiosa para los individuos.

Estos valores promueven un sentido de responsabilidad, cooperación y respeto mutuo entre los miembros de la comunidad. En el contexto del ajedrez, los valores cívicos se reflejan a través del comportamiento y las actitudes de los jugadores tanto dentro como fuera del tablero.

Valores cívicos clave demostrados a través del ajedrez:

Respeto:

- En el tablero: Los jugadores muestran respeto siguiendo las reglas del juego, reconociendo la habilidad de su oponente y manteniendo una actitud deportiva independientemente del resultado del partido.

- Fuera del tablero: El respeto se extiende a honrar las contribuciones y los esfuerzos de otros participantes, entrenadores y la comunidad ajedrecística en general.

Responsabilidad:

- En el tablero: Los jugadores asumen la responsabilidad de sus movimientos, decisiones y estrategias, aceptando las consecuencias de sus acciones durante el juego.
- Fuera del tablero: La responsabilidad incluye la puntualidad para los partidos, la preparación para los partidos y el compromiso con la mejora continua y el aprendizaje.

Integridad:

- En el tablero: La integridad en el ajedrez significa jugar limpio, evitar las trampas y adherirse a las reglas establecidas del juego y a las normas éticas.
- Fuera del tablero: La integridad implica ser honesto en sus interacciones, ser transparente sobre sus intenciones y mantener una reputación confiable.

Equidad:

- En el tablero: El juego limpio es esencial en el ajedrez, donde los jugadores compiten en igualdad de condiciones, respetando las reglas y el espíritu del juego.
- Fuera de la junta directiva: La equidad implica tratar a los demás de manera justa, brindar igualdad de oportunidades a todos los participantes y fomentar un entorno inclusivo.

Paciencia:

- En el tablero: El ajedrez requiere que los jugadores sean pacientes,

considerando cuidadosamente sus movimientos y estrategias antes de actuar.

- Fuera del tablero: También se necesita paciencia para aprender y dominar el juego, entendiendo que la mejora viene con el tiempo y la práctica.

Pensamiento crítico:

- En el tablero: Los jugadores desarrollan habilidades de pensamiento crítico mediante el análisis de posiciones, la predicción de los movimientos de los oponentes y la planificación de sus estrategias.
- Fuera del tablero: El pensamiento crítico es invaluable para tomar decisiones informadas, resolver problemas y abordar los desafíos metódicamente.

Cooperación:

- En el tablero: Aunque el ajedrez es un juego competitivo, los jugadores a menudo colaboran compartiendo conocimientos, ofreciendo consejos y analizando partidas juntos para aprender y crecer.
- Fuera del tablero: La cooperación se extiende a participar en eventos de equipo, apoyar a otros jugadores y contribuir al éxito colectivo de la comunidad.

Al integrar estos valores cívicos en el módulo de entrenamiento de ajedrez, los reclusos no solo pueden mejorar su juego, sino también desarrollar importantes habilidades para la vida que les ayudarán a reintegrarse en la sociedad y llevar una vida más plena.

5- DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

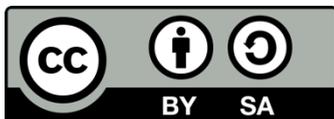
Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables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