



2.4.3 MÓDULOS DE FORMACIÓN para internos

Socios: Skill Up y Unichess



Título del módulo: **Juntos**



Including **Chess As a Re-education Up-Skilling** tool

Índice

1- OBJETIVO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN	3
1.1 Tema Principal	3
1.2 Grupo objetivo	4
2- ESQUEMA DE LA PRÁCTICA	4
2.1 Descripción	4
2.2 Objetivo/Finalidad	5
2.3 Resultados del aprendizaje	5
2.4 Enfoque formativo	6
3- HERRAMIENTAS	9
4- OBSERVACIONES	11
5- BIBLIOGRAFÍA	12

1- OBJETIVO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

1.1 Tema Principal

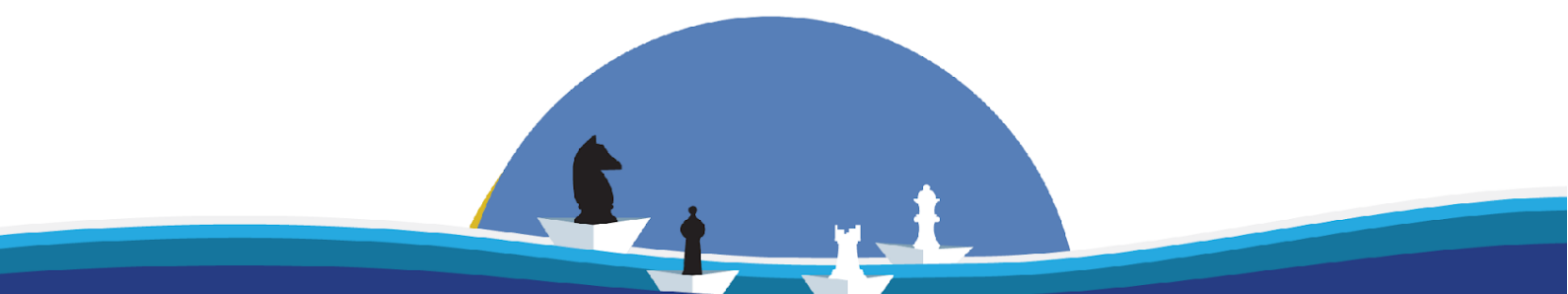
Los módulos de formación son una guía operativa para uso exclusivo del formador que acompañará al profesor de ajedrez durante las sesiones en los establecimientos penitenciarios.

Quienes trabajan en el ámbito de la formación e ingresan en prisión deben conocer el contexto, las reglas, la lógica y los roles que allí se representan, ya que la experiencia penitenciaria afecta tanto a la dimensión subjetiva de las personas (reclusos y formadores) como a la construcción global de significados de la experiencia formativa. Por estas razones, los módulos fueron diseñados para ser adaptados a un entorno diferente y, en muchos aspectos, más complejo que el que suelen encontrar quienes participan en la formación.

En el diseño de las siguientes actividades se tuvieron en cuenta ciertos factores cruciales, como las diferencias culturales, lingüísticas o de edad dentro del grupo de aprendices. Por lo tanto, los módulos de formación son:

- transcultural
- fácilmente comprensible
- con reglas simples
- análogas
- con pocos dispositivos físicos

Las actividades de formación se insertan en las sesiones dedicadas al aprendizaje del juego del ajedrez y tienen como objetivo estimular la reflexión, fomentar nuevos puntos de vista, nuevas visiones del interior (entendido a la vez como prisión y como interioridad de la persona) y ofrecer la posibilidad de redescubrir



los aspectos positivos de uno mismo para repensar y redefinir la propia vida social, relacional e incluso profesional fuera de los muros de la prisión.

Los módulos de formación se centran en 5 metacompetencias y se dividen en 2 módulos separados. El presente módulo incluye actividades relacionadas con el fortalecimiento de las habilidades interpersonales: empatía y habilidades sociales.

Las habilidades blandas en prisión a menudo permanecen tácitas o son silenciadas por diferentes obligaciones de comportamiento. Los ejercicios presentados en los módulos, libres de restricciones y con reglas "suaves", brindan a los participantes la oportunidad de expresar diferentes identidades y actitudes relacionadas con las metacompetencias en cuestión.

1.2 Grupo objetivo

Formadores, educadores, profesores, orientadores, tutores, trabajadores sociales, etc.

2- ESQUEMA DE LA PRÁCTICA

2.1 Descripción

Las actividades propuestas deben considerarse intervenciones para potenciar las competencias transversales a través de la sinergia entre dos mundos: el del ajedrez y el del entrenamiento. El juego de ajedrez es a la vez una metáfora y un ejemplo pragmático que sustenta todos los ejercicios presentados.

La primera actividad del Módulo 2, llamada 'Juntos' y relacionada con el fortalecimiento de ciertas competencias sociales (colaboración, escucha activa, negociación, resolución de conflictos, etc.) está aún más centrada en el ajedrez, ya que pretende poner de manifiesto las diferencias entre los objetivos personales y colectivos y analizar las diferentes estrategias para alcanzarlos.

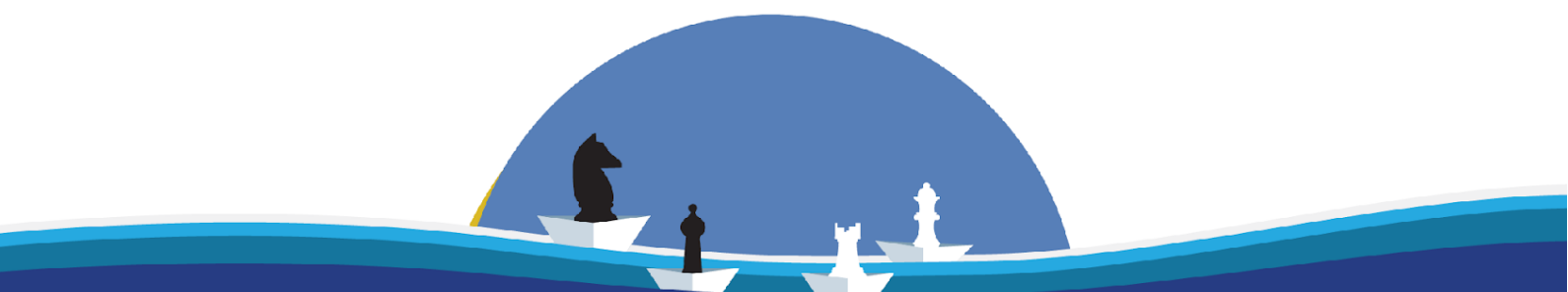
La segunda actividad del Módulo 2, "¿Qué pieza de ajedrez eres tú?", se adentra en el corazón del juego de ajedrez: las competencias del formador y del profesor de ajedrez se apoyan mutuamente y se fusionan para iniciar un ejercicio basado en el reconocimiento de la personalidad, el comportamiento y las emociones de las personas con las que se entabla una relación. La tercera actividad del Módulo 2 es, como lo deja claro el título, una "actividad reflexiva final" en la que se revisan las cinco habilidades blandas y se discuten el valor y la eficacia de las conexiones y correlaciones con el juego de ajedrez en un diálogo colectivo.

2.2 Objetivo/Finalidad

El objetivo es desencadenar un proceso de autoformación que comienza precisamente cuando el formador ya no está. La autoformación significa hacerse responsable de la propia manera de ser y de la capacidad de observarse a sí mismo en relación con los demás.

La formación es el inicio de un camino para la persona que, más consciente de su propia singularidad e individualidad, vislumbra un objetivo más importante: elegir un camino de reinserción, tanto personal como profesional, en la sociedad civil. Un camino construido a través de la propia autodeterminación, del autocontrol, de la capacidad de sentir empatía y de poner en práctica las propias habilidades sociales sin conformarse necesariamente a los modelos establecidos por los demás.

La formación en el contexto penitenciario debe entenderse, por tanto, como una herramienta destinada a la reinserción social a través de la estimulación de habilidades que son fundamentales para la búsqueda y la realización de nuevos proyectos de vida.



2.3 Resultados del aprendizaje

Los resultados de aprendizaje se asociaron con las 2 habilidades sociales.

Empatía. Crecimiento en la capacidad de:

- Saber conectarse con los estados de ánimo de las demás personas;
- comprender más rápidamente los diferentes estados psíquicos de las personas con las que uno entra en relación;
- adaptar el propio comportamiento a los estados emocionales de los demás.

Habilidades sociales. Capacidad mejorada para:

- escucha activa;
- colaboración y participación en actividades de grupo;
- comunicación de razones y emociones propias .

2.4 Enfoque formativo

MÉTODO REFLEXIVO. “El pensamiento hace posible la acción acompañada de un propósito consciente”. El sentido del método reflexivo se resume en esta frase de J. Dewey. Pero ¿cómo habla un formador de autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales a los reclusos que están aprendiendo a jugar al ajedrez?

El formador no hablará directamente de autoconciencia ni de empatía. No enseñará estas habilidades a los presos. Su objetivo es mucho más complejo y delicado. Se trata de observar, durante la partida, las habilidades que van apareciendo poco a poco. A partir de la observación, se puede iniciar una reflexión, a través de preguntas, ejemplos, metáforas y analogías, que adquirirá mayor coherencia con la impartición de la actividad formativa más pertinente al

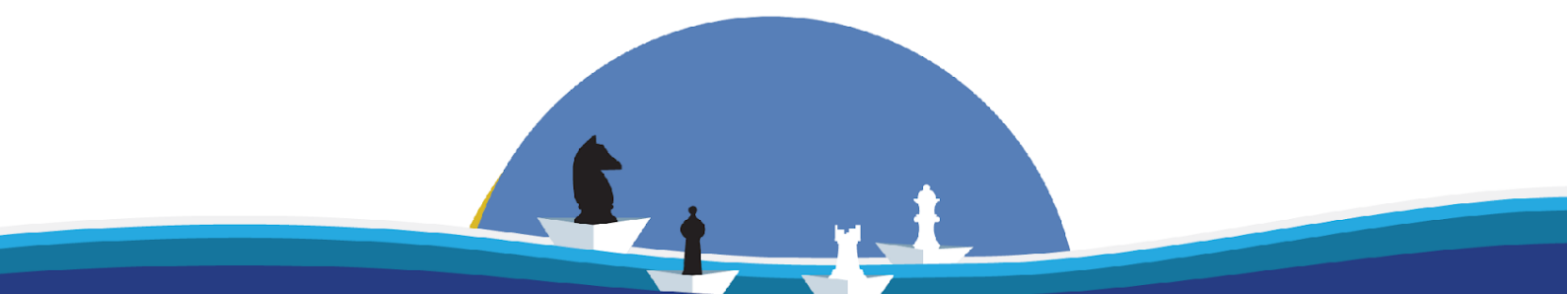
tema tratado. Será precisamente la reflexión la que generará, cuando y como nadie sabe a ciencia cierta, nuevas ideas, nuevos deseos, nuevas intenciones de cambio. El formador debe tener siempre presentes las cinco competencias, como cinco faros que iluminan, de vez en cuando, las acciones, los comportamientos, los estados de ánimo que surgen en la sala de juego y que se pueden relacionar con ellas. El formador, junto con el profesor de ajedrez, tiene la tarea de hacer aflorar las competencias, estimularlas, verlas flotar en la sala y poder captarlas al vuelo para provocar reflexiones y proponer actividades para interiorizarlas y sacarles el máximo partido.

TÉCNICA DE ACOPLAMIENTO. Para facilitar la explicación de las competencias blandas en cuestión por parte de los alumnos, resulta útil la técnica del enganche.

Durante la sesión, el formador capta, es decir, se aferra a los acontecimientos que se pueden relacionar con la competencia, plantea preguntas, proporciona retroalimentación y hace surgir el razonamiento colectivo. El enganche es un método inductivo: la realidad, la práctica del juego, pone de relieve de vez en cuando una competencia específica y el formador debe tener la capacidad de percibirla y relacionarla con su experiencia y sus conocimientos para luego estimular a los participantes a razonar colectivamente sobre esa competencia específica. El objetivo es integrar conocimientos (saber) y habilidades (saber cómo).

Tomemos un ejemplo: el formador sabe que aspectos importantes del autoconocimiento son la comprensión de los propios prejuicios y la capacidad de admitir los propios errores, aprender de ellos y comprometerse en el proceso de cambio.

El formador, siguiendo las instrucciones del profesor de ajedrez, comete algunos errores y los repite varias veces. Luego interviene mostrando sus errores y relacionándolos con el tema del autoconocimiento. A continuación, pide la



opinión de los demás y los invita a reflexionar sobre sus errores. Esto desencadenará una reflexión, un debate en grupo, que es muy diferente de una conferencia teórica sobre el autoconocimiento.

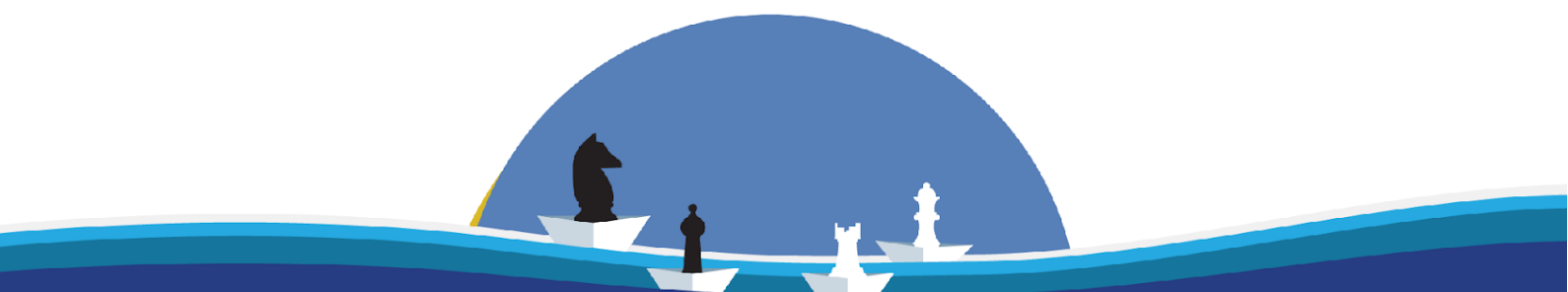
Otro ejemplo: durante un ejercicio de ajedrez más complejo de lo habitual, el formador observa que alguien deja de jugar, da señales de rendirse o lo admite abiertamente: "¡No puedo, me rindo!". Estos comportamientos pueden vincularse al tema de la motivación, que el formador puede introducir haciéndoles razonar sobre las diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca y proponiendo el ejercicio del módulo sobre las habilidades interpersonales.

Los ganchos son materiales valiosos que el formador debe buscar y luego vincular durante las reuniones con las metacompetencias sobre las que se pretende reflexionar. Durante las sesiones, pueden ocurrir eventos que pueden vincularse con la empatía, el autocontrol o ciertas habilidades sociales; la tarea del formador es hacer que estos eventos sean ricos en significado y fuentes de aprendizaje.

INSTRUCCIÓN. Cada ejercicio incluye un momento, de aproximadamente 5 minutos, dedicado al briefing, en el que explicarás al grupo de aprendices por qué vas a reflexionar sobre esa habilidad en particular, cómo se relaciona con el juego de ajedrez y cuáles son los objetivos e instrucciones para completar la actividad experiencial propuesta.

REUNIÓN. Se dedicará más tiempo a la reunión, un momento crucial de reflexión colectiva para comprender las implicaciones subjetivas y relacionales reales de la actividad realizada. Los ejercicios prácticos son dispositivos de aula heterogéneos y no es posible proporcionar reglas unívocas para la gestión de la reunión.

Se desarrollaron tres categorías de preguntas para estimular tanto la reflexión individual como la discusión grupal:



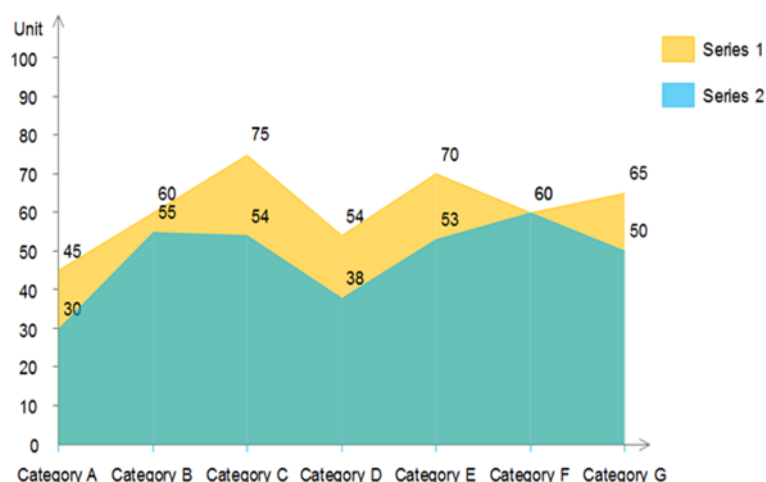
1. **Recuerdo. Reflexión operativa.** El formador lleva a los participantes a su pasado inmediato estimulando el recuerdo de los momentos más importantes vividos durante la actividad a través de preguntas como: ¿Cuáles fueron las fases más interesantes del ejercicio? ¿Cuáles fueron las acciones más relevantes de cara al resultado final? ¿Qué sucedió durante la actividad?
2. **Emociones personales. Reflexión subjetiva.** El formador hace que los participantes analicen su estado de ánimo durante los ejercicios con una serie de preguntas: ¿Cómo te has sentido? ¿Qué emociones has sentido durante las actividades? ¿Cuándo has sentido estas emociones (p. ej. motivación, empatía, etc.)? ¿Cuándo has sentido estas otras emociones (p. ej. decepción, aburrimiento, enfado, etc.)? ¿Qué acciones, mías o de otras personas presentes en el aula, han desencadenado estas emociones?
3. **Relaciones interpersonales. Reflexión intersubjetiva.** El formador estimula el análisis de las relaciones internas presentes antes, durante o después de la actividad en conjunto. Las preguntas orientadoras pueden ser: ¿Tuvisteis dificultades de comunicación durante el ejercicio? ¿Surgieron gustos y disgustos diferentes a los que teníais antes? ¿Hubo conflictos o alianzas? ¿Hubo fracturas en el grupo? ¿Se forjaron lazos de amistad?

Las preguntas que se presentan son sugerencias que el formador debe tener cuidado de adaptar, utilizando el lenguaje verbal y no verbal más adecuado, a las circunstancias diferentes e imprevisibles.

RETROALIMENTACIÓN. En el contexto específico de la prisión, la retroalimentación es de suma importancia. El formador debe dar retroalimentación lo antes posible, en tiempo real, ya que debe vincularla con las evidencias comportamentales que surgen durante las actividades de juego o de entrenamiento. Siempre debe ser constructiva, es decir, ofrecida con la intención de apoyar la mejora a través de la toma de conciencia de la propia conducta, y sobre todo respetuosa, adhiriéndose a una lógica de servicio y no de juicio o advertencia.

ENTORNO Y POSTURA DEL FORMADOR. Es importante considerar que no se trata de clases académicas con un profesor detrás de un escritorio. El entorno debe transmitir igualdad y colaboración y debe estar libre de jerarquías sociales y discriminación. En consecuencia, el formador puede mantener posturas y actitudes no formales (sentado en el escritorio, caminando alrededor de los escritorios, sentado al lado de un grupo de alumnos, etc.). Esto es fundamental para fomentar el sentimiento de pertenencia y permitir que los participantes se sientan cómodos y participen más activamente en la clase.

FICHAS DE ANÁLISIS. Las fichas de análisis (ver Anexo 1) son una herramienta eficaz y fácil de usar para observar y monitorear la evolución del nivel de Autoconciencia, Autocontrol, Motivación, Empatía y Habilidades Sociales de cada participante a lo largo de las sesiones y para comprender los cambios en el clima del aula. Al final de las intervenciones, los datos medidos se pueden visualizar en un gráfico de áreas similar al ejemplo siguiente.



Las hojas de análisis son de 3 tipos:

1. Hojas de observación individuales. Herramienta a utilizar por el formador para identificar, mediante la escala Likert, la calidad del aprendizaje y el conocimiento de las 5 competencias por parte de cada participante.

2. Formulario de observación general. Herramienta que el formador puede utilizar para identificar, mediante la escala Likert, el nivel de atención y colaboración dentro del grupo.
3. Formulario de autoevaluación. Cada participante deberá rellenarlo al final de las reuniones. Es útil tanto para que los participantes reconsideren el curso de formación como para que el formador comprenda en qué medida los alumnos son capaces de aplicar lo aprendido en la vida real.

3- HERRAMIENTAS

1. Juntos

Habilidades desarrolladas: Habilidades sociales (colaboración, escucha activa, negociación, resolución de conflictos)

Duración: 20 min. variable dependiendo de los participantes.

Materiales: hojas

Introducción: El formador introduce los temas de la actividad a partir del análisis de casos que involucran animales y en particular la búsqueda de soluciones para gestionar la coexistencia entre humanos y animales (tema neutro, de bajo riesgo y que todos pueden entender). Se mostrarán algunos casos y los participantes, aunque cada uno tendrá su propia visión y valores, deberán encontrar posibles soluciones de manera colaborativa.

Formato: El formador introduce 3 casos típicos.

- El caso del oso JJ4 y la muerte del corredor en Trentino.

Tiempo de lectura: 2 min.

- El caso de los animales salvajes en la ciudad (zorros, erizos, jabalíes, etc.).

Tiempo de lectura: 2 min.

- Animales peligrosos que se tienen en casa como mascotas.

Tiempo de lectura: 2 min.

El formador divide a los participantes en 2 o 3 grupos y asignará un caso a cada grupo. Cada grupo tendrá que encontrar una solución negociando y colaborando. Por ejemplo, caso 1: ¿es correcto matar al oso? ¿Qué se puede hacer para evitar que se produzcan otros hechos similares?

Introducción: Es importante hacer una conexión con el ajedrez. El ajedrez es un juego pacífico que, sin embargo, es una simulación de guerra. Hay un desplazamiento estratégico de piezas para conquistar a otras teniendo en cuenta la situación específica y las relaciones en las que esas piezas pueden jugar de forma ventajosa. En este caso, sin embargo, la ventaja es colectiva y cada uno de ustedes tuvo que adaptar sus ideas a las del grupo para lograrlo. Han implementado relaciones estratégicas para una actividad no confrontativa. Las piezas que han movido son sus habilidades sociales: escuchar las opiniones de los demás, negociar, gestionar posibles conflictos, etc. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades encontraron? Vea las preguntas sobre el recuerdo y las relaciones interpersonales durante la reunión en el Enfoque formativo.

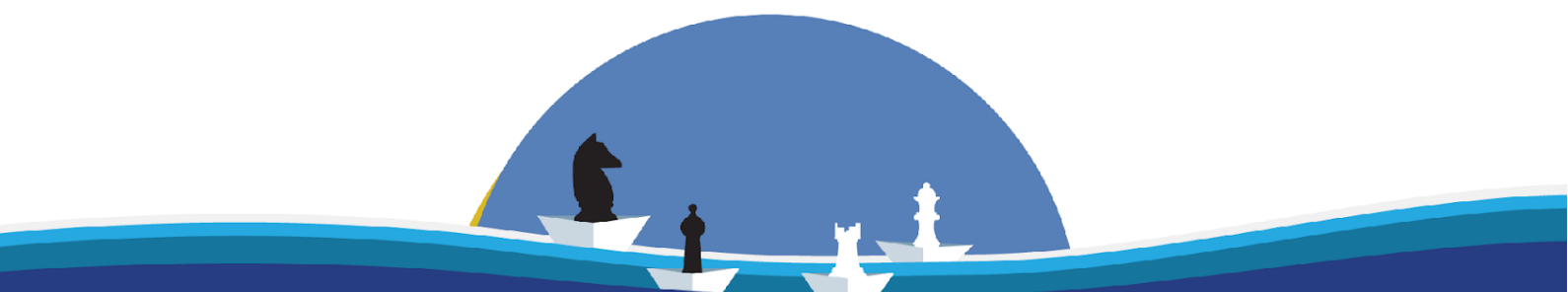
2. ¿Qué pieza de ajedrez eres?

Habilidad desarrollada: empatía.

Duración: 30 min. variable dependiendo de los participantes

Materiales: Hojas y lápices

Introducción: El formador habla de empatía y presenta los objetivos del juego. El formador de ajedrez explica el valor y la "personalidad y comportamiento" del peón, el caballo, el alfil, la torre, la reina y el rey. Por ejemplo, aunque existe una



jerarquía, cualquiera puede vencer a cualquiera. El peón, que parece ser la pieza más débil, puede comerse al rey, que representa la pieza más importante, etc. Véase Reunión en Enfoque de entrenamiento.

Ejecutando la tarea: El formador pide dibujar la pieza de ajedrez con características psicológicas y comportamentales que, a su juicio, fueron adoptadas por el instructor durante la explicación de las tácticas y estrategias de juego. Expresa a través del dibujo su asociación con el instructor tal como lo conoció durante las sesiones. Los dibujos se entregan de forma anónima. El instructor puede hacer que este ejercicio se realice al principio y al final del ciclo de sesiones para ver cómo lo perciben los participantes.

Reunión: Ver preguntas sobre recuerdo y relaciones interpersonales en Reunión, en Enfoque formativo a las que se pueden agregar otras preguntas: ¿Cómo te sentiste? ¿Confundido, asombrado, avergonzado, divertido? ¿Qué aprendiste de esta actividad? ¿Qué dificultades tuviste para imaginar las características de una persona y plasmarlas en un dibujo? ¿Qué tan preocupado estabas por no ser ofensivo o inapropiado?

Indicaciones: esta actividad se debe realizar cuando las personas se conocen. Si la actividad se prolonga demasiado, se puede interrumpir después de dos o tres sesiones de reflexión.

Actividad reflexiva conclusiva: Habilidades desarrolladas: habilidades sociales, empatía.

Duración: 20 min. variable dependiendo de los participantes.

Materiales: ninguno.

Introducción: El formador habla de las dos soft skills y las explica brevemente utilizando la metáfora del ajedrez. Cada competencia es una pieza de ajedrez que hay que tener en cuenta y aprender a utilizar para realizar la jugada correcta en diferentes situaciones posibles. Ninguna competencia es decisiva en sí misma,

pero en cada situación es necesario entender qué competencias se pueden utilizar y cómo.

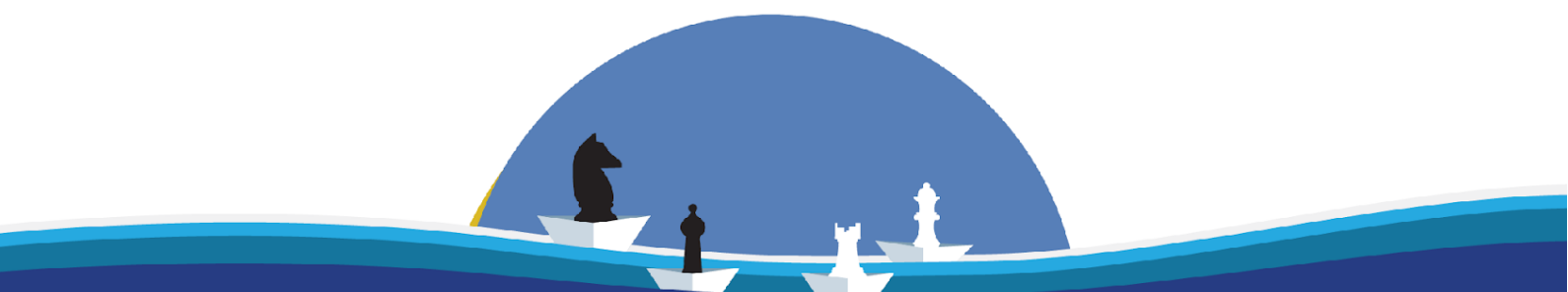
Desarrollo: Se trata de una actividad de reflexión colectiva que se realizará durante la última reunión. Se trata de una especie de debriefing general, en el que el formador pregunta al grupo qué competencias consideran más importantes, cuáles les hubiera gustado aprender más y si las reuniones lograron activar cambios positivos de perspectiva.

4- OBSERVACIONES

En prisión las emociones están silenciadas. Hablar de emociones o de lo que los expertos llaman metacompetencias o soft skills en prisión es casi tabú.

Entre las emociones más destacadas están la vigilancia, el miedo, la sospecha y la reacción al peligro. El sistema de predicción del peligro se activa de forma preventiva incluso en ausencia de alarma. Es decir, se desencadena una respuesta extrema y anticipatoria vinculada a la emoción del miedo aunque no haya un motivo real para ello. En prisión no se espera, no se buscan pistas que corroboren o no la sensación de peligro porque sería demasiado arriesgado. Existe una tendencia a poner en marcha respuestas emocionales de miedo, miedo y peligro para uno mismo: todas ellas reacciones provocadas por la vida en prisión.

Estas emociones conducen a una evaluación cognitiva de la situación que hace que los presos pongan en marcha defensas fisiológicas, expresivas y lingüísticas. A veces pueden darse manifestaciones de impulsividad y agresión. La conducta de arranques emocionales incontrolables se agrava con el encarcelamiento, ya que la agresión sirve para controlar el entorno. El encarcelamiento produce una ruptura forzada de los vínculos afectivos y esto alimenta en el preso una nueva



soledad y un sentimiento de abandono que, como reacción, puede desarrollar un resentimiento hacia el mundo exterior, del que también forma parte el formador. Por tanto, el formador encontrará, en su formación basada en el ajedrez, ciertamente autoconocimiento, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales, pero también ira, agresividad o desconfianza. Su tarea será, por tanto, favorecer la aparición de las primeras y controlar la posible impetuosidad de las segundas emociones mencionadas.

5- BIBLIOGRAFÍA

Michel Foucault, *Overseeing and Punishing. Birth of the Prison*. Einaudi publisher.

Deborah De Rosa. *Supervising and punishing today. Epistemology of contemporary penalty*. Meltemi publisher.

John Dewey, *How we think*. Raffaello Cortina publisher.

Daniel Goleman, *Emotional intelligence*. Bur editions.

Erving Goffman, *Asylums. The total institutions: the mechanisms of exclusion and violence*, Einaudi publisher.

Rino Rumiati, *Soft skills. What they are and why they are important*. Raffaello Cortina publisher.

6- DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

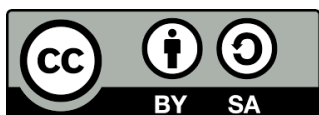
Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables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

Autores

© mayo de 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssdl, 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

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.

