



Co-funded by  
the European Union



**ICARUS**

**MÓDULO N. 1**

**SOCIO: UNICHESS S.S.D.R.L.**

**PAÍS: ITALIA**

Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool



ICARUS



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409



Co-funded by  
the European Union

Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool



ICARUS



**MÓDULO FORMATIVO:**

# **ENSEÑANDO AJEDREZ A ADULTOS**

N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

**OBJETIVO:  
ESTUDIANTES  
ADULTOS /  
RECLUSOS**



Co-funded by  
the European Union

# ÍNDICE DEL MÓDULO



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

1

ANTECEDENTES Y ALCANCE

2

DESCRIPCION

3

ENFOQUE FORMATIVO

4

PROGRAMA

5

HERRAMIENTAS FORMATIVAS





Co-funded by  
the European Union



# SOBRE NOSOTROS

UniChess, fundada en 2018 por el GM Roberto Mograncini y Nadia Ottavi, es una sociedad italiana de ajedrez centrada principalmente en organizar eventos de ajedrez y proporcionar formación en todos los niveles. Con una red de más de 30 colaboradores en todo el mundo, incluidos entrenadores de ajedrez, UniChess tiene como objetivo promover y desarrollar el ajedrez entre los entusiastas que buscan lecciones.

En 2022, UniChess participó en la iniciativa "Las buenas noticias del deporte" organizada por Estra SpA. Su proyecto "Ajedrez en prisión", dirigido por el entrenador de la FIDE Mirko Trasciatti en la prisión de máxima seguridad de Spoleto, recibió una mención honorífica. Trasciatti ha estado enseñando ajedrez en la prisión de Spoleto desde 2015 y se ha convertido en una figura clave en los proyectos de ajedrez dentro de las prisiones italianas. En 2023, Sport e Salute SpA le concedió el premio 'Emiliano Mondonico' por su compromiso social. UniChess ha mantenido una colaboración constante con Trasciatti a lo largo de los años, beneficiándose de su experiencia y repercusión.



**FT Mirko Trasciatti**



**GM Roberto Mograncini**



Co-funded by  
the European Union

# ANTECEDENTES

El módulo utiliza un enfoque multifacético para enseñar ajedrez, que abarca varios métodos adaptados a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de experiencia. Su objetivo principal es impartir conocimientos integrales de ajedrez y al mismo tiempo fomentar el pensamiento crítico, las habilidades de resolución de problemas y la toma de decisiones estratégicas. A través de lecciones interactivas, ejercicios prácticos y actividades interesantes, los participantes son guiados a través de los fundamentos del ajedrez, incluidas las reglas, tácticas y estrategias básicas. El módulo también enfatiza el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la concentración y el reconocimiento de patrones, todas las cuales son esenciales para el éxito en el ajedrez y más allá. En general, el módulo tiene como objetivo inculcar una profunda comprensión y apreciación del juego al tiempo que promueve el crecimiento intelectual y el enriquecimiento personal.

N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

## Cómo funciona?

Se ha demostrado que el ajedrez ofrece numerosos beneficios cognitivos y socioemocionales en diversos grupos demográficos. Mejora las habilidades verbales, el pensamiento crítico, la inteligencia emocional y la agudeza mental, beneficiando tanto a niños como a personas mayores.



Además, los programas de ajedrez implementados en entornos penitenciarios sirven como herramientas efectivas para la rehabilitación, promoviendo el desarrollo cognitivo, el cambio de comportamiento positivo y la integración social entre los reclusos. En general, el ajedrez emerge como una actividad multifacética con implicaciones de gran alcance para la mejora cognitiva y el crecimiento personal, lo que lo convierte en una herramienta valiosa para la educación, la terapia y la intervención social.



Co-funded by  
the European Union

# OBJETIVO

1 ESTUDIANTES ADULTOS

2 RECLUSOS

3 OTROS COLECTIVOS



## Duracion total

La duración del módulo está diseñada para ser flexible y escalable en función de las necesidades y preferencias de los participantes. Si bien se recomienda realizar el módulo durante un período de 4 horas, este período de tiempo se puede ajustar para adaptarse a diferentes horarios y estilos de aprendizaje.

La duración de 4 horas permite una exploración integral de temas clave, incluida la historia del ajedrez, reglas y estrategias básicas, jugabilidad práctica y análisis. Proporciona tiempo suficiente para talleres interactivos, actividades prácticas y debates grupales, lo que garantiza que los participantes tengan amplias oportunidades para interactuar con el material y practicar sus habilidades. Además, el plazo de 4 horas logra un equilibrio entre la profundidad del contenido y la fatiga del alumno. Las sesiones más largas pueden provocar una disminución de la concentración y la retención, mientras que las sesiones más cortas pueden no permitir una exploración adecuada de los conceptos.

**Tiempo: 4 horas**

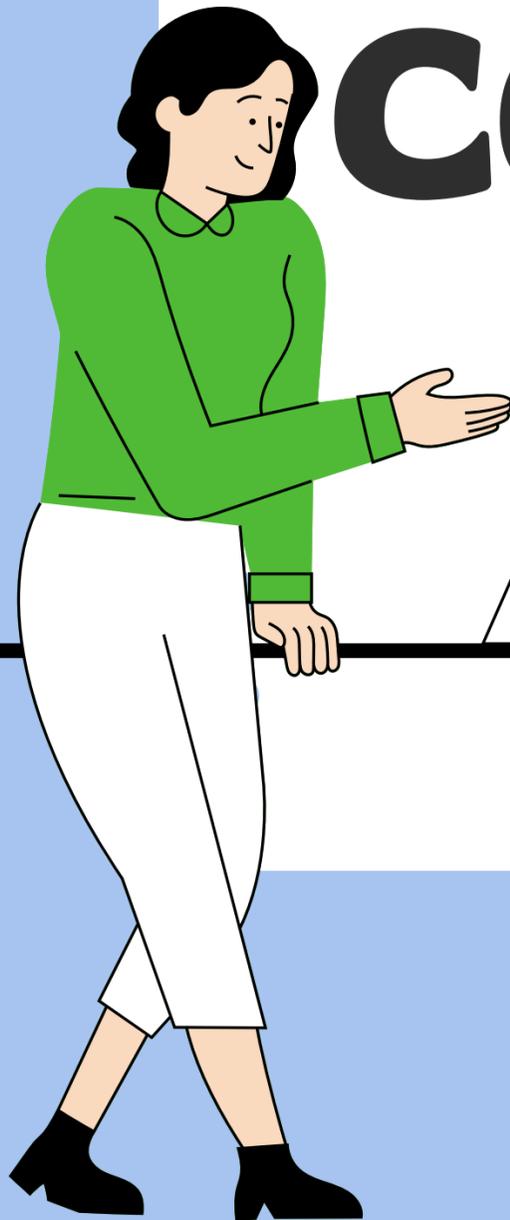




Co-funded by  
the European Union



# COMENCEMOS!



Preparados?



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409





Co-funded by  
the European Union

# DESCRIPCIÓN

1

La  
importancia  
de las  
elecciones

2

Mejora de las  
habilidades  
sociales.

## Investigación “Pensamiento y elección en el ajedrez”

Los hallazgos de De Groot, después de realizar su investigación, revelaron que un aspecto crucial de la selección de movimientos en el ajedrez ocurre dentro de los primeros segundos después de que los jugadores encuentran una posición. Delineó el proceso de selección de movimientos en cuatro etapas:

1. Fase de Orientación (Primera Etapa): En esta etapa inicial, el participante percibe la posición en el tablero, la evalúa y formula una estrategia general para el siguiente movimiento.
2. Fase de exploración (segunda etapa): también conocida como "teoría de ramas" en el ajedrez, esta etapa implica identificar movimientos candidatos u opciones potenciales..
3. Fase de investigación (tercera etapa): en esta etapa, los jugadores de ajedrez deliberan y seleccionan un movimiento potencialmente óptimo, participando en actividades como calcular líneas, evaluar mentalmente posiciones finales y pensamiento abstracto.
4. Fase de prueba (Cuarta etapa): La etapa final implica que el jugador saque conclusiones y afirme que su evaluación, cálculo y elección constituyen el mejor curso de acción..

Mediante el uso de estos pasos nos integraremos con nuestras enseñanzas encaminadas a la reintegración de los internos.





Co-funded by  
the European Union

# FINALIDAD

La explicación práctica del resultado esperado al implementar programas de ajedrez en diversos contextos involucra varios aspectos clave:

- El ajedrez perfecciona las habilidades verbales: a través de la práctica regular de ajedrez, se espera que los individuos demuestren mejores habilidades verbales, como lo demuestran los estudios que muestran mejoras en las tareas verbales, matemáticas y administrativas-direccionales entre los participantes.
- El ajedrez agudiza las habilidades de pensamiento crítico: las investigaciones han demostrado que la participación en el ajedrez mejora el pensamiento crítico y las habilidades de buen juicio, lo que conduce a mejores capacidades cognitivas, particularmente en la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- El ajedrez potencia la inteligencia emocional y las habilidades psicosociales: el ajedrez fomenta la inteligencia emocional y las habilidades psicosociales al unir a las personas, independientemente de su origen, y fomenta la colaboración y la interacción, mejorando así el bienestar social y emocional.



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409





Co-funded by  
the European Union

# FINALIDAD

- El ajedrez preserva la agudeza mental en los ancianos: para las personas mayores, el ajedrez sirve como un ejercicio cognitivo que ayuda a mantener la agudeza mental, incluido el reconocimiento de patrones, el pensamiento analítico y la comprensión de conceptos complejos, mitigando así el riesgo de enfermedades neurodegenerativas como la demencia..
- El ajedrez en prisión promueve la rehabilitación: al incorporar el ajedrez en los proyectos penitenciarios, el objetivo es desarrollar habilidades cognitivas, habilidades para la resolución de problemas y pensamiento estratégico entre los reclusos, contribuyendo al crecimiento personal y facilitando la reintegración a la sociedad. Además, los programas de ajedrez fomentan cambios de comportamiento positivos, como la disciplina, la paciencia y el respeto, al tiempo que brindan una salida constructiva para aliviar el estrés y fomentan un sentido de comunidad y trabajo en equipo dentro de los centros penitenciarios. En general, el objetivo es utilizar el ajedrez como una herramienta para el cambio positivo y la rehabilitación dentro del entorno penitenciario, reduciendo en última instancia la probabilidad de reincidencia entre los reclusos.





Co-funded by  
the European Union

## ● **RESULTADOS DEL** ● **APRENDIZAJE**

En el contexto carcelario:

- Introducir a las personas encarceladas al ajedrez como un ejercicio mental constructivo.
- Fomentar la participación en clubes de ajedrez dentro del entorno penitenciario.
- Fomentar la socialización y actividades de ocio más saludables entre los reclusos.
- Las habilidades que se pretende desarrollar incluyen la visualización, la memoria, la confianza en uno mismo, el autoanálisis, el reconocimiento de patrones, la gestión del tiempo y la comunicación.





Co-funded by  
the European Union

## ● **RESULTADOS DEL** ● **APRENDIZAJE** ●

En el contexto general:

- Establecer el ajedrez como un pasatiempo gratificante y un ejercicio mental regular para estudiantes adultos.
- Promover la participación en clubes de ajedrez para la socialización y actividades de ocio más saludables.
- Ofrecer una alternativa más saludable a actividades pasivas como ver televisión.
- Las habilidades que se pretende mejorar incluyen la visualización, la memoria, la confianza en uno mismo, el autoanálisis, el reconocimiento de patrones, la gestión del tiempo y la comunicación.





Co-funded by the European Union

# ENFOQUE FORMATIVO

- 
- 
- 
- 
- 
- 

El enfoque implica aprovechar el ajedrez como una herramienta multifacética en diversos dominios, con el objetivo de mejorar las capacidades cognitivas como el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas.

## HERRAMIENTAS:

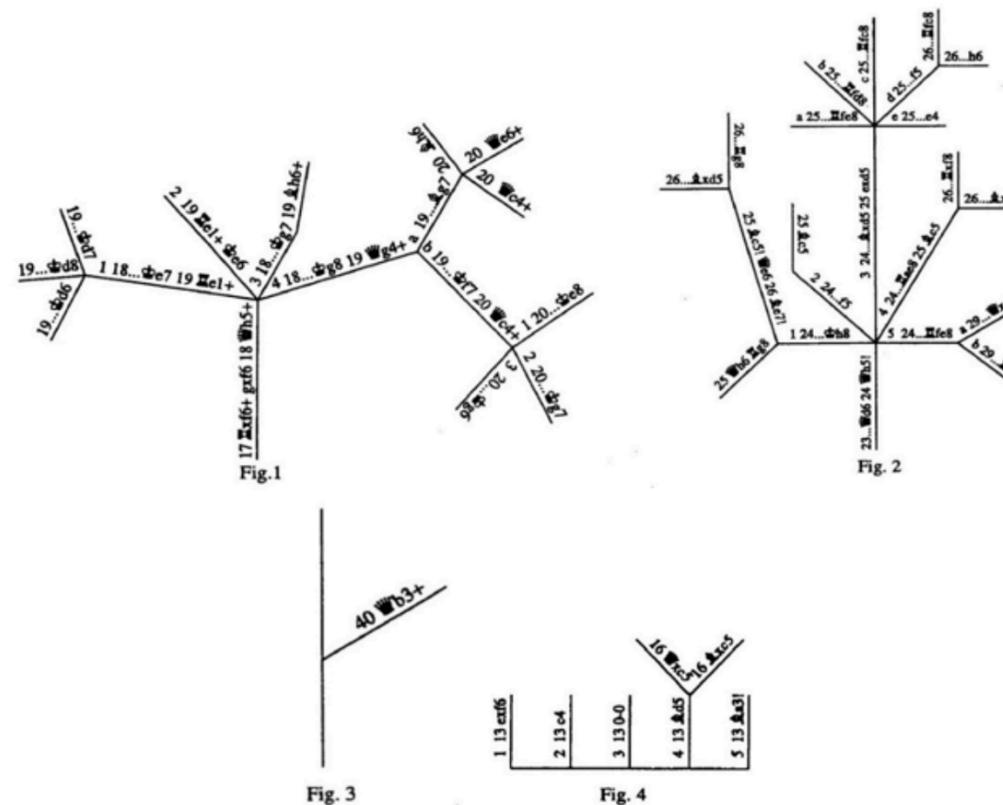
El ajedrez como medio de estimulación y desarrollo cognitivo, así como materiales educativos como diagramas y recursos didácticos para ilustrar los procesos cognitivos.

## HABILIDAD A MEJORAR:

Habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

## Ejemplo

Los diagramas proporcionados del libro de Kotov ilustran los aspectos sistemáticos, lógicos, visuales y analíticos del pensamiento del ajedrecista.



Este enfoque tiene como objetivo elevar la actividad cerebral y contribuir a desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas.



Co-funded by the European Union



# PROGRAMA

## DÍA PRÁCTICO



- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| 1. Introducción al ajedrez  | Historia del ajedrez y reglas básicas del juego  |
| 2. Elementos básicos        | Tablero de ajedrez y movimiento de las piezas  |
| 3. Tácticas y estrategias   | Aperturas comunes, medio juego y final. Discusión y técnicas generales                               |
| 4. Práctica del juego       | Práctica y análisis de partidas jugadas  |
| <b>PAUSA CAFÉ</b>           |  |
| 5. Recursos formativos      | Proporcionar una lista de libros recomendados y recursos en línea para el aprendizaje independiente. |
| 6. Metodología de enseñanza | Lecciones interactivas, ejercicios y actividades prácticas con comentarios constructivos.            |
| 7. Assessment               | Self-assessment and continuous evaluation  |

10 MIN.

30 MIN.

30 MIN.

20 MIN.

30 MIN.

90 MIN.

30 MIN.

**TIEMPO TOTAL: 4 HORAS**





Co-funded by  
the European Union

# HORA DEL CÍRCULO



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409



## Consejos y herramientas

Grupos de aprendizaje entre pares: facilite grupos de aprendizaje entre pares en los que los alumnos puedan colaborar, debatir estrategias y compartir ideas entre ellos. El aprendizaje entre pares fomenta un sentido de comunidad y brinda oportunidades para que los alumnos aprendan de las experiencias y perspectivas de los demás.

Ejercicios prácticos y simulaciones: diseñe ejercicios prácticos y simulaciones que simulen escenarios y desafíos de ajedrez de la vida real. Por ejemplo, los alumnos podrían representar diferentes posiciones de ajedrez o analizar partidas famosas para desarrollar sus habilidades analíticas y de toma de decisiones.

Recursos visuales: utilice recursos visuales como diagramas, gráficos y videos para ilustrar conceptos, movimientos y estrategias de ajedrez de una manera atractiva y accesible.

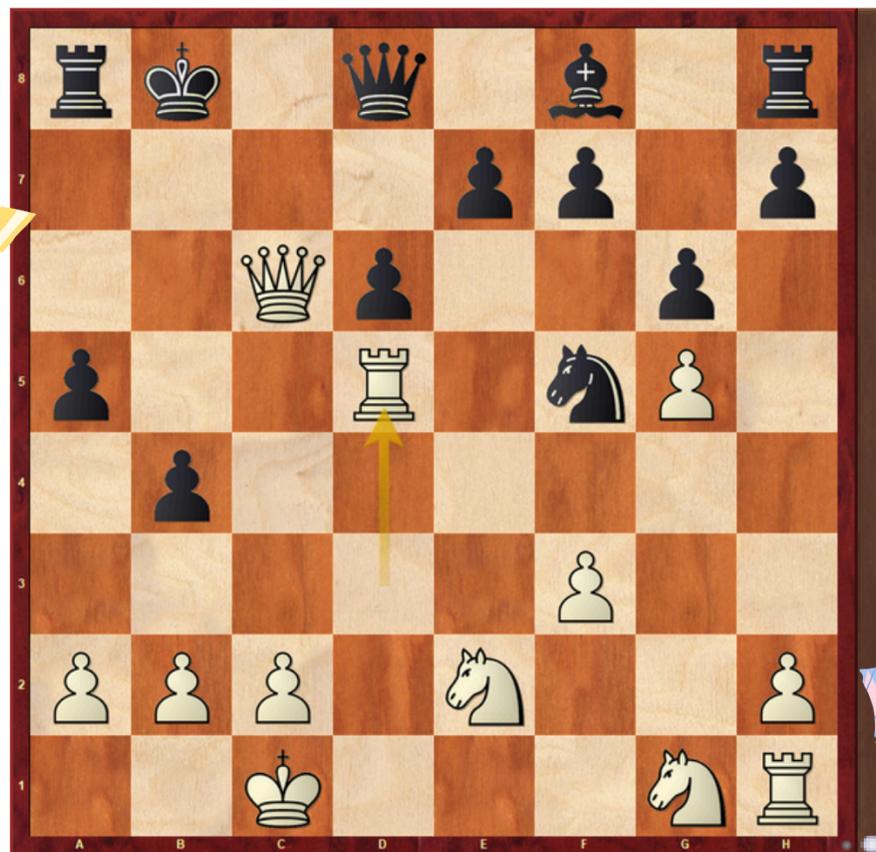
Actividades prácticas: incorpore actividades prácticas como manipulación de piezas de ajedrez, ejercicios de preparación del tablero y ejercicios físicos para reforzar el aprendizaje y mejorar la retención.





Co-funded by  
the European Union

# HERRAMIENTAS FORMATIVAS



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

## Como hacerlo

La posición que se muestra es el resultado de un ejercicio previo que será analizado cuidadosamente y utilizado para mostrar algunos problemas críticos que afectan a los reclusos.

El objetivo del ejercicio es mostrar cómo posiciones aparentemente simples con un resultado obvio pueden ocultar trasfondos complejos llenos de sorpresas. Será nuestra tarea llevar el foco de la posición a un estudio más preciso y detallado de todos los aspectos presentes en el tablero de ajedrez (visibles y no), ayudando a los alumnos a comprender cómo es posible encontrar soluciones positivas incluso donde parece que no las hay.

A pesar del fuerte ataque de las blancas con ataques de jaque mate, la posición está perfectamente equilibrada. Sin embargo, requiere un juego preciso por ambos lados. Si alguno de los jugadores decide forzar, poniendo en riesgo su propia estructura, pronto se derrumbará.

Este ejercicio encapsula todos los elementos que deben cubrirse en un curso de prisiones.





Co-funded by  
the European Union

# HERRAMIENTAS FORMATIVAS



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

## Consejos y herramientas

Al incorporar tableros y piezas de ajedrez, los participantes ponen en práctica sus sentidos táctiles, su coordinación y sus habilidades de visualización. Deben reproducir patrones de diagramas impresos en el tablero de ajedrez, lo que promueve el movimiento ojo-mente y la paciencia.

Los datos sobre el tiempo empleado y los desafíos encontrados se registran meticulosamente para perfeccionar el programa. El entrenamiento de la memoria implica que los participantes memoricen las configuraciones de las piezas de ajedrez y mejoren gradualmente sus habilidades de memoria mediante ejercicios constantes.

La evaluación se centra en problemas y estudios de ajedrez, lo que mejora el reconocimiento de patrones para movimientos óptimos, mientras que la implementación de trampas de comportamiento implica identificar las habilidades objetivo y encontrar cebos atractivos para involucrar a los estudiantes de manera efectiva.





Co-funded by  
the European Union

# COPYRIGHT DISCLAIMER

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

## Authors

© May 2024 - Skill Up Srl, UniChess ssdrl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centre for Education and Innovation Research, Latvian Chess Federation

This publication was carried out with the financial support of the European Commission under Erasmus + Project “ICARUS - Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool”, N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

Attribution, share in the same condition



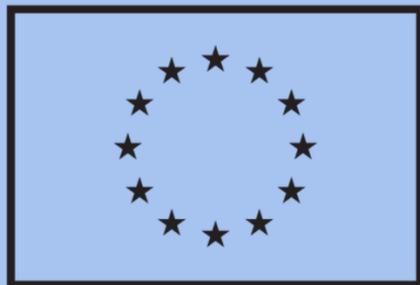
**(CC BY-SA)** : You are free to Share- copy and redistribute the material in any medium or format and Adapt - remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms under the following terms:

**Attribution** - you must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggest the licensor endorses you or your use.

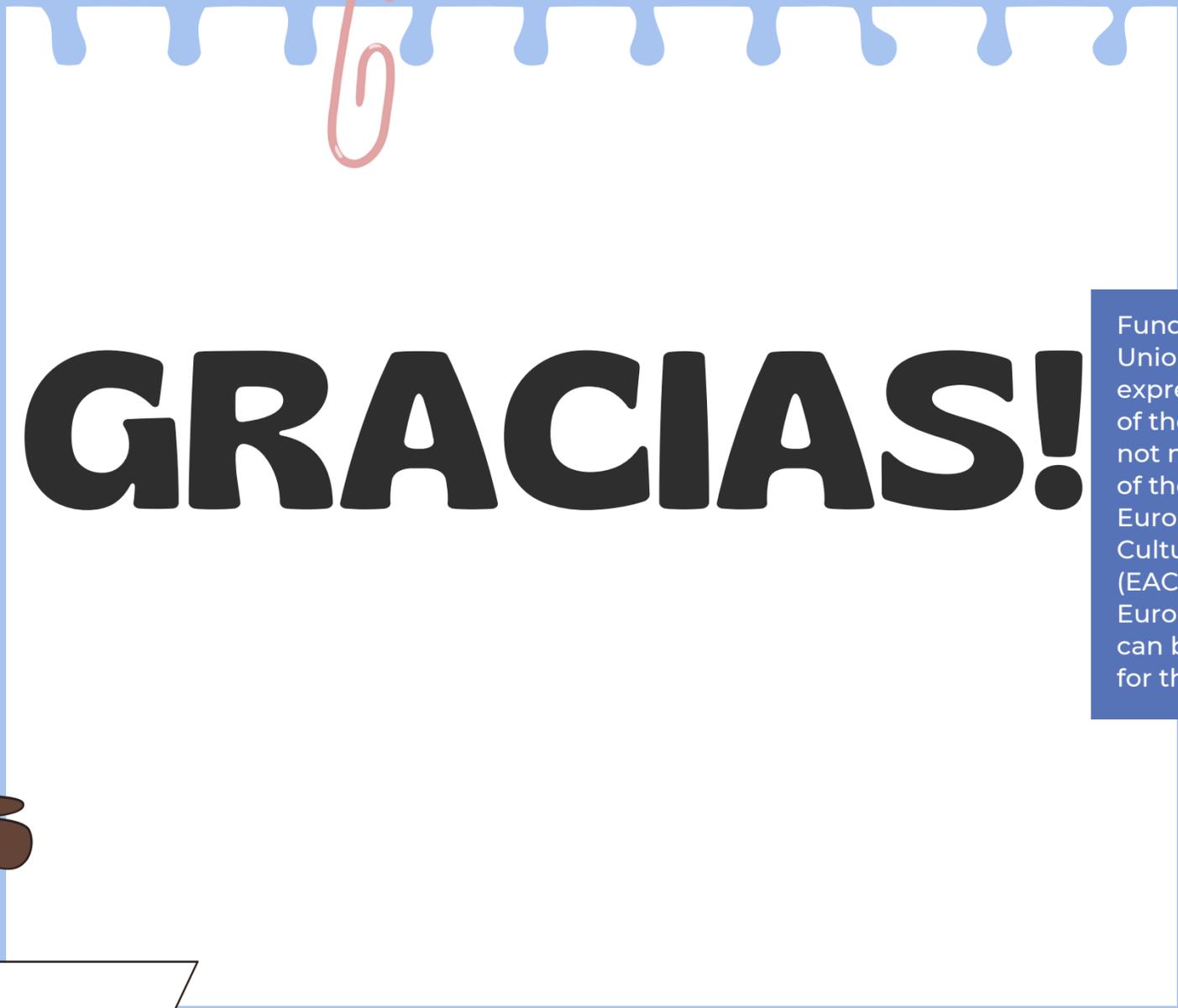
**ShareAlike**- If you remix, transform or build upon the material, you must distribute your contribution under the same license as the original

**No additional restrictions** - you may not apply legal terms.



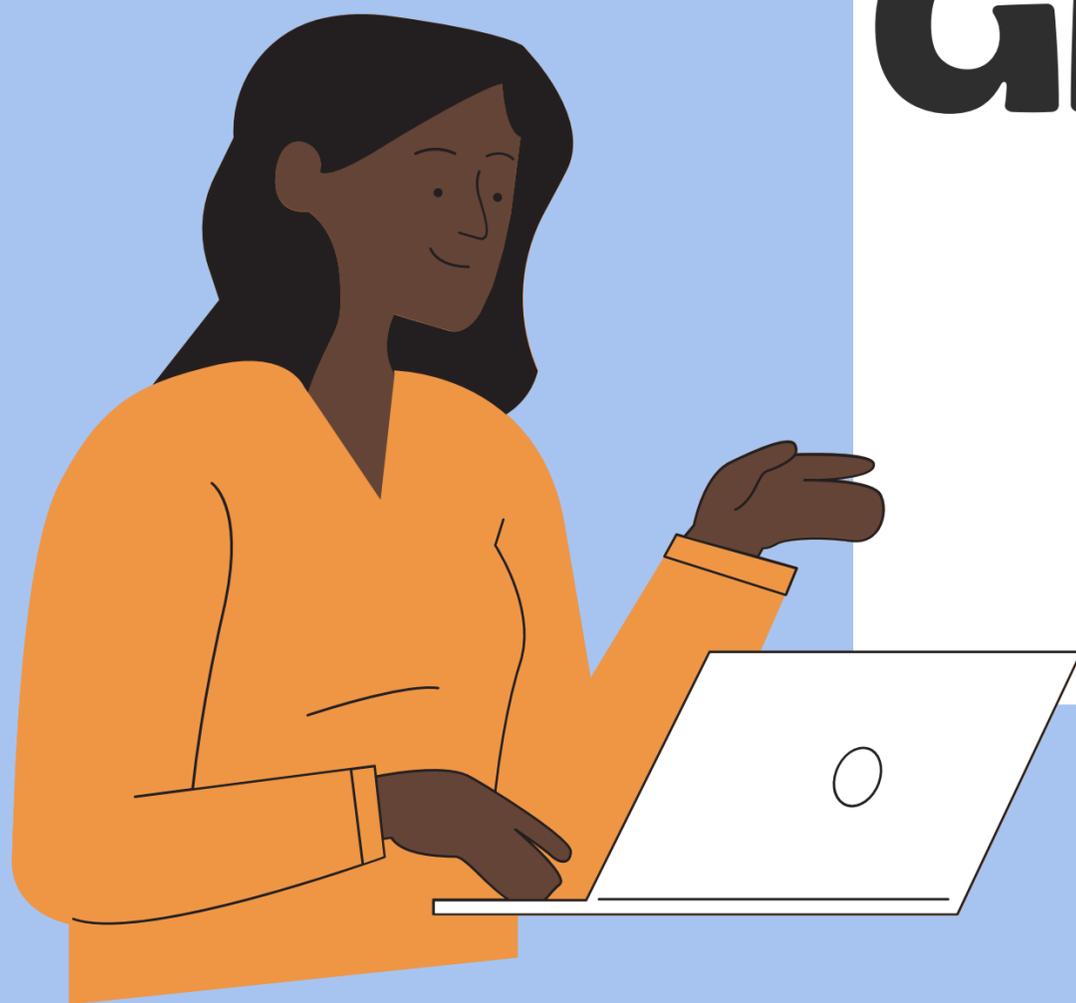


Co-funded by  
the European Union



# GRACIAS!

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

