



## 2.4.4 MÓDULOS DE FORMACIÓN

### para internos

Socios: UniChess y Skill Up



Título del módulo: **¿Qué pieza de ajedrez eres?**



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

## Índice

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| 1- TEMA Y ÁMBITO DE APLICACIÓN | 3 |
| 1.1 Tema principal             | 3 |
| 1.2 Grupo objetivo             | 4 |
| 2- DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA  | 5 |
| 2.1 Descripción                | 5 |
| 2.2 Finalidad/Objetivo         | 6 |
| 2.3 Resultados de aprendizaje  | 6 |
| 2.4 Enfoque de formación       | 6 |
| 3- INSTRUMENTOS                | 7 |
| 4- OBSERVACIONES               | 8 |
| 5. DESCARGO DE RESPONSABILIDAD | 9 |

# 1- TEMA Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

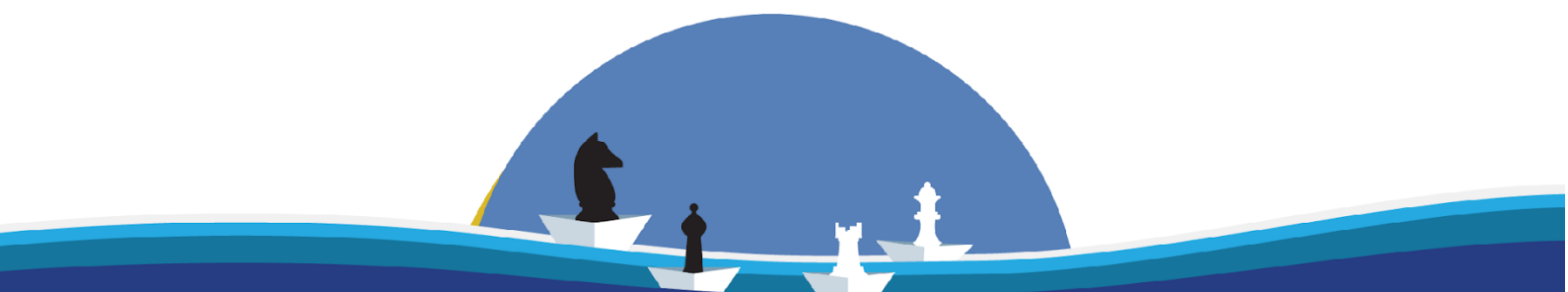
## 1.1 Tema principal

El módulo "¿Qué pieza de ajedrez eres?" es una herramienta de formación que será utilizada por el formador (el término formador se refiere a los entrenadores que han realizado o tienen la intención de llevar a cabo sus actividades en las prisiones) que apoyará al profesor de ajedrez durante las sesiones dentro de las prisiones.

Quienes trabajan en el campo de la formación y entran en prisión deben conocer el contexto, las reglas, la lógica y los roles que se representan en ella, porque la experiencia carcelaria afecta tanto a la dimensión subjetiva de las personas (reclusos y formadores), como a la producción de significados globales de la experiencia formativa. Por estos motivos, el módulo se ha diseñado para adaptarse a un entorno diferente, y en muchos sentidos más complejo, del que habitualmente asisten los participantes en la formación.

En el diseño de la siguiente actividad se han tenido en cuenta algunos factores cruciales, como las diferencias culturales, lingüísticas o de edad que se pueden encontrar dentro del grupo de alumnos. Por lo tanto, este formulario es:

- Transcultural
- Fácilmente comprensible
- Equipado con reglas simples
- analógico
- con solo unos pocos dispositivos físicos



La actividad formativa no se refiere directamente al juego de ajedrez sino que forma parte de las sesiones dedicadas al aprendizaje del juego y tiene como objetivo estimular la reflexión, fomentar nuevos puntos de vista, nuevas visiones del interior (entendido tanto como cárcel como interioridad de la persona) y ofrecer la posibilidad de redescubrir los aspectos positivos del yo para repensar y redefinir la propia vida social, relacional y también profesional fuera de los muros de la prisión.

El módulo "¿Qué pieza de ajedrez eres?" se centra en la empatía. Las habilidades blandas en la cárcel a menudo permanecen en silencio o son silenciadas por diferentes obligaciones de comportamiento. El ejercicio presentado en el módulo, libre de condicionamientos y con reglas sencillas, brinda a los participantes la oportunidad de expresar diferentes identidades y actitudes relacionadas con la meta-competencia en cuestión.

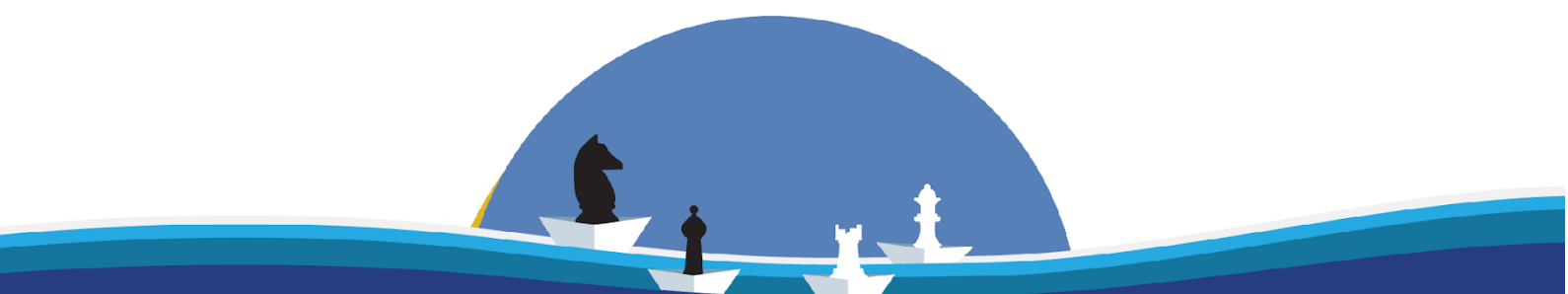
## 1.2 Grupo objetivo

Formadores, educadores, maestros, consejeros, tutores, trabajadores sociales, etc.

# 2- DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

## 2.1 Descripción

La actividad en cuestión es una intervención para fortalecer las competencias transversales a través de una estrecha colaboración, durante la intervención entre expertos en el juego de ajedrez y expertos en formación y desarrollo del aprendizaje. El juego de ajedrez es una metáfora y al mismo tiempo un ejemplo pragmático que sustenta el ejercicio presentado.



La actividad del módulo "¿Qué pieza de ajedrez eres?" llega al corazón del juego de ajedrez: las habilidades del formador y del profesor de ajedrez se apoyan y 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.

Habilidad desarrollada: empatía.

Duración: 40 min. Variable en función de los participantes

Briefing: el formador habla de empatía y presenta los objetivos del juego. El profesor 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, incluso si hay una jerarquía, todos pueden comer a cualquiera. el peón, que aparece como la pieza más débil, puede comerse al rey que representa la pieza más importante, etc. Ver Briefing en el enfoque de la práctica.

Procedimiento: El formador pide dibujar la pieza de ajedrez con características psicológicas y de comportamiento que, según él, han sido adoptadas por el instructor durante la explicación de las tácticas y estrategias del juego. Expresa a través del dibujo la asociación con el instructor tal y como lo ha conocido durante las sesiones. Los dibujos se entregan de forma anónima. El instructor puede hacer este ejercicio al principio y al final del ciclo de sesiones para ver cómo lo perciben los participantes.

Debriefing: Las preguntas utilizadas durante el debriefing son: ¿cómo te sentiste? ¿Confundido, asombrado, avergonzado, divertido? ¿Qué aprendiste de esta actividad? ¿Qué dificultades encontraste para imaginar las características de una persona y representarlas con un dibujo? ¿Cuánto te ha preocupado no ser ofensivo o inapropiado?

## 2.2 Finalidad/Objetivo

El objetivo principal de la actividad es iniciar un proceso de autoformación que se desarrolla en el curso y también después de la intervención formativa. La autoeducación significa la asunción de la responsabilidad de la propia forma de ser y 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 singularidad e individualidad, ve un objetivo más importante: elegir un camino de reinserción, personal y profesional, en la sociedad civil.

Por lo tanto, la formación en el contexto penitenciario debe entenderse como una herramienta dirigida a la reinserción social a través de la estimulación de habilidades fundamentales, como la empatía, para la búsqueda y puesta en marcha de nuevos proyectos de vida.

## 2.3 Resultados de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje son el desarrollo y crecimiento de la capacidad para:

- saber conectar con los estados de ánimo de los demás;
- comprender más rápidamente los diferentes estados psíquicos de las personas con las que se entabla relaciones;
- Adaptar el comportamiento de uno a los estados emocionales de los demás.

## 2.4 Enfoque de formación

INTERVENCIÓN PARTICIPATIVA: las reuniones se basarán en un enfoque interactivo, flexible y personalizado, en el que se animará a los alumnos a participar en la creación de algunos contenidos didácticos con el fin de tener materiales de discusión alineados con los intereses de los alumnos.

El objetivo de las estrategias de aprendizaje utilizadas es principalmente "aprender cómo" en lugar de "aprender algo". En este sentido, el enfoque subyacente estimula un tipo de aprendizaje menos centralizado y más colaborativo.

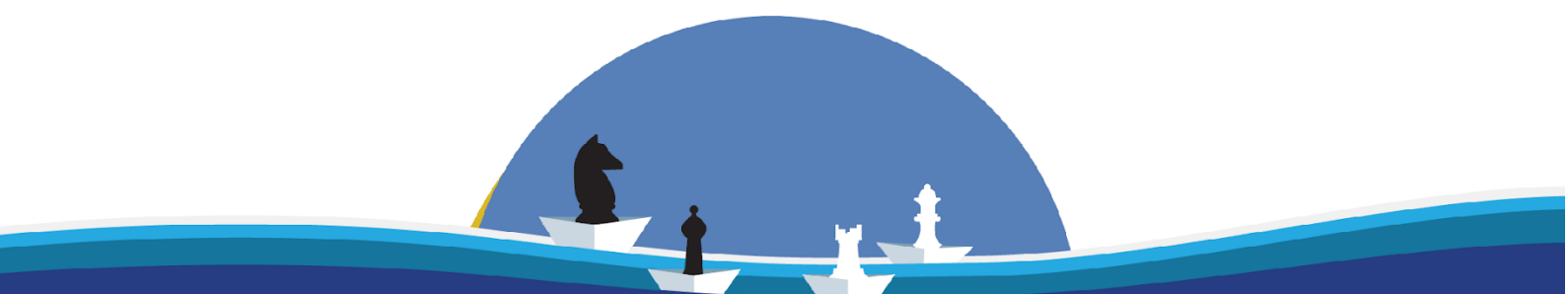
**TÉCNICA DE ENGANCHE.** Para facilitar la explicitación, por parte de los alumnos, de sus motivaciones para la acción, es útil la técnica del enganche.

Durante la sesión, el formador capta, es decir, se engancha en eventos relacionados con la motivación, hace preguntas, proporciona retroalimentación y saca a relucir el razonamiento colectivo. El enganche es un método inductivo: realidad, práctica de juego, destacados, de vez en cuando, una determinada habilidad y el entrenador debe tener la capacidad de percibirla y conectarla con su experiencia y conocimiento para luego estimular a los participantes a pensar colectivamente sobre esa habilidad específica. El objetivo es integrar el conocimiento y el saber hacer.

Los ganchos son materiales preciosos que deben ser buscados por el formador y luego vinculados, durante las reuniones, a las meta-habilidades sobre las que se pretende razonar.

**SESIÓN INFORMATIVA.** Cada ejercicio incluye un momento, de unos 5 minutos, dedicado al briefing, en el que se explicará al grupo de alumnos por qué razonarán sobre esa habilidad en particular, cómo se relaciona con el juego de ajedrez y cuáles son los objetivos e instrucciones para completar la actividad vivencial propuesta.

**INFORME.** En su lugar, se dedicará más tiempo al debriefing, un momento de reflexión colectiva crucial para comprender las implicaciones subjetivas y relacionales reales de la actividad realizada. Los ejercicios experienciales son dispositivos heterogéneos en el aula y no es posible proporcionar reglas inequívocas para gestionar el debriefing.



**RETROALIMENTACIÓN.** En el contexto penitenciario específico, la retroalimentación es de suma importancia. El entrenador debe dar retroalimentación lo antes posible, en tiempo real, ya que debe vincularla con las evidencias conductuales que surjan durante las actividades de juego o entrenamiento. Debe ser siempre constructiva, es decir, ofrecida con la intención de apoyar la mejora a través de la conciencia del propio comportamiento y, sobre todo, respetuosa, apegándose a una lógica de servicio y no de juicio o apelación.

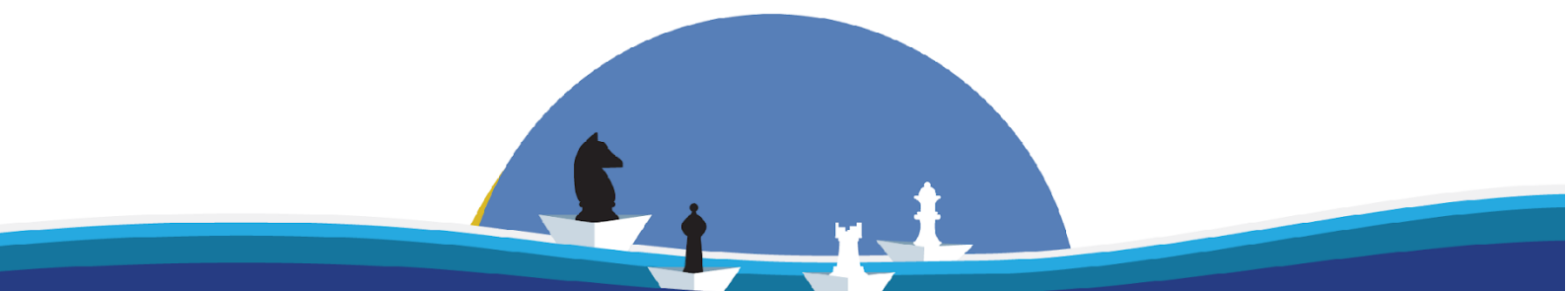
**CONFIGURACIÓN Y POSTURA DEL FORMADOR.** Es importante tener en cuenta que no se trata de clases académicas con un profesor detrás de un escritorio. El entorno debe transmitir igualdad y colaboración y debe estar libre de jerarquías sociales y discriminación. Como resultado, el formador puede mantener posturas y actitudes no formales (se sienta en el escritorio, camina alrededor de los escritorios, se sienta al lado de un grupo de alumnos, etc.). Esto es crucial para fomentar un sentido de pertenencia y permitir que los participantes se sientan cómodos y participen más activamente en la lección.

### 3- HERRAMIENTAS

Materiales: papel y lápices.

### 4- OBSERVACIONES

Esta actividad se llevará a cabo cuando las personas se conocen y tienen un mínimo de confianza entre sí. Si la actividad dura demasiado, se puede interrumpir después de dos o tres reflexiones y reanudarla más tarde.



## 5- DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

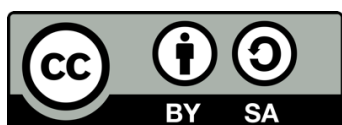
Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva en el ámbito de la Educación y la Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

### Autores

© Mayo 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssdrl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centro de Investigación en Educación e Innovación, Federación de Ajedrez de Letonia

Esta publicación ha sido realizada 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 de adaptarlo, mezclarlo, transformarlo y desarrollarlo para cualquier propósito, incluido el comercial. El licenciante no podrá 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 aprueba a usted o a su uso.

**Compartir igual:** Si remezclas, transformas o construyes a partir del material, debes distribuir tu contribución bajo la misma licencia que el original.

**Sin restricciones adicionales** : El usuario no puede aplicar los términos legales.

