Universidad de Alcalá

Estudio: **MICROCREDENCIAL UNIVERSITARIA EN EDUCATIONAL CHESS AND COGNITIVE DEVELOPMENT**

Código Plan de Estudios: **FF98**

Año Académico: **2026-2027**

PLAN DE ESTUDIOS

Código Asignatura	708251	
Nombre de la asignatura	EDUCATIONAL CHESS AND COGNITIVE DEVELOPMENT	
Créditos (1 ECTS=25 horas)	5	
Modalidad (elegir una opción)		Presencial (más del 80% de las sesiones son presenciales)
		Híbrida (sesiones on-line entre el 40% y 60%, resto presencial)
	X	Virtual (al menos el 80% de las sesiones son on-line o virtuales)
Profesor/a responsable	Jesús Garcia Laborda	
Idioma en el que se imparte	inglés	

A) PROFESORES IMPLICADOS EN LA DOCENCIA

José Francisco Suarez Roa
Jesús García Laborda
Pablo Jodra Jiménez

B) TEMARIO (lista de los distintos temas que se abordan en la asignatura)

MODULE I. Discovering Chess: Principles, Practice and Learning Potential

- History and evolution of chess.
- Chess as a cultural, educational, and sporting activity.
- Benefits of chess for cognitive and personal development.
- Basic elements of chess: the board, pieces, and their movements.
- Fundamental rules and objectives of the game.
- Basic chess principles: control of the center, piece development, and king safety.
- Introduction to chess practice through exercises, guided games, and mini-games.

MODULE II. Educational Chess and the Development of Cognitive Competences

- Chess as a pedagogical tool.
- Differences between competitive chess, school chess, and educational chess.
- Educational psychology applied to chess learning.
- Teaching methodologies for chess instruction.
- Chess and the development of cognitive competences: attention, memory, logical reasoning, planning, and decision-making.
- Chess and the development of socio-emotional competences: self-control, respect, perseverance, error management, and positive coexistence.

- Application of chess in Early Childhood Education, Primary Education, and Secondary Education.
- Chess and mathematics: logical thinking, patterns, coordinates, geometry, and problem-solving.
- Mini-games, classroom dynamics, and teaching resources.
- Design of educational activities based on chess.
- Assessment of learning in educational chess programmes.

C) ACTIVIDADES								
ACTIVIDADES DIRIGIDAS Y SUPERVISADAS								
Marcar las necesarias	Metodología	Horas de contacto*	Modalidad (elegir una opción)					
x	Clases teóricas	36		Presencial		Híbrida	x	Virtual
x	Clases prácticas	2		Presencial		Híbrida	x	Virtual
	Prácticas de laboratorio			Presencial		Híbrida		Virtual
	Seminarios/talleres/debates			Presencial		Híbrida		Virtual
x	Tutorías	12		Presencial		Híbrida	x	Virtual
	Otros (especificar)			Presencial		Híbrida		Virtual
ACTIVIDAD AUTÓNOMA								
Metodología		Horas autónomas del estudiante						
Trabajo del estudiante		75						
ESFUERZO RESULTANTE								
Total de horas (1 ECTS=25 horas)		125						

*Horas de contacto hace referencia a las horas presenciales/síncronas con apoyo de profesorado.

D) RESULTADO DE APRENDIZAJE (incluir como máximo cinco, al menos una)			
RESULTADO DE APRENDIZAJE 1			
Denominación	Ser capaz de aplicar las reglas, movimientos y principios básicos del ajedrez en situaciones de juego y aprendizaje		
TIPO: (seleccionar uno)			
X	**Capacidad**		**Conocimiento**
Capacidades ESCO relacionadas (https://esco.ec.europa.eu/es/classification/skill_main)			
Desarrollar estrategias de juego Vigilar el cumplimiento de las reglas del juego Evaluar situaciones de juego Reglas de juegos de mesa y estrategia Técnicas didácticas y metodologías de aprendizaje Pensamiento estratégico Resolución de problemas Aprender de los propios errores			
RESULTADO DE APRENDIZAJE 2			
Denominación	Ser capaz de diseñar actividades de aprendizaje basadas en el ajedrez adaptadas a diferentes etapas educativas.		
TIPO: (seleccionar uno)			
X	**Capacidad**		**Conocimiento**
Capacidades ESCO relacionadas (https://esco.ec.europa.eu/es/classification/skill_main)			
Diseñar programas de estudios Adaptar la enseñanza a las capacidades del grupo de alumnos Desarrollar material didáctico Planificar actividades de aprendizaje Metodología pedagógica Reglas de juegos de mesa y estrategia Pensamiento creativo / Innovación Organización y planificación			
RESULTADO DE APRENDIZAJE 3			
Denominación	Ser capaz de aplicar estrategias de enseñanza para desarrollar programas de ajedrez educativo.		
TIPO: (seleccionar uno)			
X	**Capacidad**		**Conocimiento**
Capacidades ESCO relacionadas (https://esco.ec.europa.eu/es/classification/skill_main)			
Aplicar estrategias de enseñanza de la materia Dirigir actividades de aprendizaje Dar instrucciones Estimular el interés de los alumnos por el aprendizaje			

Evaluar el progreso de los estudiantes Gestión de las aulas Psicología de la educación Comunicación verbal / Elocuencia Gestión de conflictos Flexibilidad y adaptabilidad

RESULTADO DE APRENDIZAJE 4	
Denominación	Ser capaz de fomentar el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales mediante actividades de ajedrez educativo.

TIPO: (seleccionar uno)			
X	**Capacidad**		**Conocimiento**

Capacidades ESCO relacionadas (https://esco.ec.europa.eu/es/classification/skill_main)
Fomentar el desarrollo social y emocional de los alumnos Fomentar el pensamiento crítico Estimular el potencial cognitivo de los alumnos Promover el respeto mutuo en el entorno de aprendizaje Desarrollo cognitivo Habilidades sociales y emocionales Metodología de la inclusión en la educación Empatía y escucha activa Orientación al desarrollo y refuerzo positivo

RESULTADO DE APRENDIZAJE 5	
Denominación	Ser capaz de evaluar el aprendizaje del alumnado en actividades y programas de ajedrez educativo.

TIPO: (seleccionar uno)			
X	Capacidad		Conocimiento

Capacidades ESCO relacionadas (https://esco.ec.europa.eu/es/classification/skill_main)
Evaluar el progreso de los estudiantes Aplicar metodologías de evaluación educativa Ofrecer retroalimentación constructiva Elaborar informes sobre el progreso de los alumnos Principios de evaluación de la educación Criterios de evaluación Psicometría y análisis de datos educativos Pensamiento analítico y objetividad Atención al detalle

E) INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Marcar los necesarios		Descripción*	% peso sobre el total	Modo de evaluación (seleccionar uno)						Fiabilidad de la evaluación **
X	Examen	Test	30		Presencial		Híbrida	X	Virtual	1
X	Exposición	Participación, foros, debates y presentación	20		Presencial		Híbrida	X	Virtual	1
X	Trabajo	Tareas relacionadas con el contenido	50		Presencial		Híbrida	X	Virtual	2
	Otros (especificar)				Presencial		Híbrida		Virtual	

*Hacer constar si el instrumento de evaluación consiste en una evaluación a lo largo del tiempo (como la participación o la actitud) y no en la obtención de una calificación en un momento puntual (entrega de un trabajo, realización de un examen, …)

**Indicar únicamente en el caso de evaluación en modo híbrida o virtual. 1: No supervisado con verificación de la identidad; 2: No supervisado sin verificación de la identidad; 3: Supervisado con verificación de la identidad; 4: Supervisado sin verificación de la identidad

F) SEGUIMIENTO DEL PROGRESO DEL ESTUDIANTE

Se utilizarán los siguientes instrumentos de seguimiento:

- Registro de asistencia y participación activa.
- Observación directa del desempeño en actividades prácticas de ajedrez.
- Resolución de ejercicios y casos prácticos.
- Elaboración de actividades o recursos didácticos basados en el ajedrez educativo.
- Cuestionarios de autoevaluación y reflexión sobre el aprendizaje adquirido.

G) BIBLIOGRAFÍA

Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. The Spanish Journal of Psychology, 15(2), 551–559.
Dauvergne, P. (2000). The Case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds. Sydney: University of Sydney. Available through Chess in Education research collections.
FIDE Education Commission. (2023). Learning in Play: A Guide to Chess Teaching in Schools. International Chess Federation (FIDE).
Ferguson, R. (1995). Chess in Education Research Summary. United States Chess Federation.
Gardner, H. (2011). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books.
Van Delft, K. (2021). Chess for Educators: How to Organize and Promote a Meaningful Chess Teaching Program. Alkmaar: New In Chess.
UNESCO. (2024). Making the Case for Chess as a Tool for Education. Paris: UNESCO.
Trinchero, R. (2013). Can Chess Training Improve Pisa Scores in Mathematics? An Experiment in Italian Primary Schools. Kasparov Chess Foundation Europe.
Chess in Education Initiative. (2025). Chess in Education: Theory and Pedagogy. Chess in Education.
EducaChess. (2020). Chess, an Educational Resource: How to Implement Chess in Schools. European Chess Union.