



Ámbito EDUCATIVO

Contribuir al cambio de modelo educativo basado en las **inteligencias múltiples** para formar personas más competentes, creativas, emprendedoras y con valores y, también, mejorar el rendimiento académico del alumnado.

Fomentar la **cultura general** para mejorar el proceso de aprendizaje de nuevos conocimientos.

Actualizar y ampliar los materiales del proyecto mediante el **eTwinning** (los centros educativos trabajan de forma cooperativa y se fomenta la multiculturalidad).

Posibilidad de incorporar **nuevas temáticas** en el bloque *Aplica* del "Juega y aprende". Actualmente están previstas las de emprendeduría, comunicación, economía del bien común, cultura de la paz y ecologismo y sostenibilidad.

Ámbito de la SALUD

Potenciar la **gimnasia mental** de la población porque contribuye al mantenimiento o a la mejora de sus capacidades intelectuales. Es muy importante que la gente además de hacer ejercicio físico, también realice gimnasia mental con el fin de disfrutar de una buena calidad de vida.

Continuar investigando sobre los beneficios de la práctica del ajedrez para paliar o retrasar la aparición de los síntomas de las enfermedades neurodegenerativas como, por ejemplo, el **Alzheimer**.

Incidir a través del ajedrez en la educación emocional de los niños y adolescentes, que presentan **conductas antisociales y agresivas**, para evitarlas o reconducirlas.

La práctica del ajedrez puede ayudar a los niños y niñas con TDAH.

Ámbito DEPORTIVO

Enseñar el juego del ajedrez, especialmente en los **centros escolares**, de una forma sencilla y fácil para que todo el mundo pueda aprenderlo.

Hacer posible que el mismo profesorado pueda enseñar ajedrez aunque no tenga conocimientos previos de este juego. Esto permitirá la **masificación** del ajedrez sin costes adicionales de especialistas. Los monitores de ajedrez se podrían dedicar a la tecnificación de los alumnos que quieran competir deportivamente.

Conseguir que la UNESCO declare el **ajedrez** como **Patrimonio Inmaterial de la Humanidad**.

Establecer posibles **convenios** de colaboración con las federaciones de ajedrez.

Ámbito SOLIDARIO

Hermanar centros educativos del mundo mediante la cooperación eTwinning.

Potenciar el **Teaming** a través del uso de los materiales gratuitos del proyecto y del concurso Teaming.

Implicar personajes mediáticos y embajadores de Buena Voluntad de la UNESCO con el proyecto para potenciar la solidaridad.

Intentar establecer **convenios** con la **UNESCO** con el fin de colaborar con sus programas "Educación para todos" y "Diversidad lingüística y multiculturalidad".

Colaborar con **ONG educativas** para difundir los materiales y al mismo tiempo puedan recibir donaciones mediante el Teaming generado en las escuelas.