



MENCIÓN

Concurso de Trabajos Pedagógico-Didácticos de la Revista *QUEHACER EDUCATIVO*, 2013

Ajedrez: Una movida para pensar y jugar

Programa de Maestros Comunitarios

Marco Antonio Puñales Sena | Maestro. Rocha.

Un tablero, 32 piezas y dos mentes pensantes. Con algo tan simple es posible desarrollar e incrementar un gran número de habilidades cognitivas en los niños, que les servirán asimismo para aplicarlas durante su proceso educativo en otras áreas o materias. Ya sea considerado como juego o como deporte, el ajedrez es una gran herramienta pedagógica y educativa para los más jóvenes.

Desde el año 2005 en que comencé a trabajar como maestro comunitario, decidí incorporar el ajedrez como una herramienta pedagógica en los grupos de Integración educativa, ya que permitiría lograr variados objetivos como mejorar la concentración, elevar la autoestima de los niños, propiciar el cambio conductual, establecer instancias donde hablar, escuchar, escribir y leer sean herramientas necesarias para poder comprender, solucionar problemas, tomar decisiones y analizar sus consecuencias.

Es importante destacar que el Programa de Maestros Comunitarios posee cuatro líneas de intervención bien marcadas: Alfabetización en Hogares, Grupos con las familias, Integración Educativa, Aceleración Escolar.

La tercera línea de intervención será en la cual nos enfocaremos, y compartiremos nuestra experiencia.

Es en este grupo donde atendemos a alumnos que no pueden resolver su inclusión grupal por diferentes factores, y es en el PMC donde estos niños encuentran la posibilidad en contrahorario de visualizarse de una manera diferente y reinsertarse en el grupo.

Generalmente son niños con historia de fracaso escolar que se traduce en comportamientos que sobresalen en el aula: interrumpen el trabajo de los otros, no respetan su turno, tienen poca capacidad de escucha, son invasivos con el espacio del compañero. Son “los niños que están en los corredores”, que hacen todo lo posible por salir de la clase, que entran en un círculo del cual les es muy difícil salir, y en el que se conjugan los aspectos vinculares y las dificultades para aprender. Pero también están aquellos niños que no se escuchan, que no intervienen en clase, ni se relacionan con los adultos ni con sus compañeros. Es común que en grupos numerosos, activos y con problemáticas de conducta, estos alumnos pasen desapercibidos, que no sean vistos ni se dejen ver.

Es aquí donde el maestro comunitario trata de que el niño pueda construir y concebir una forma distinta de ser y estar en el grupo, a fin de desarticular el estigma que determina su rol en los grupos en la escuela.

Se promueve una modalidad de trabajo en la que estos niños puedan reconocerse en un lugar nuevo y distinto, teniendo la posibilidad de construir formas diferentes de relacionarse con los otros.

Son estos alumnos los que siempre nos generan gran incertidumbre a todos los docentes, y muchísimas veces pensamos qué hacer, cómo ayudarlos, cómo intervenir.

Trabajar en este grupo era todo un enorme desafío, ya que me enfrentaba con alumnos desmotivados que creían que no podían aprender, pensar, razonar, escribir, leer, solucionar problemas, concentrarse, etcétera.

Ese año surgió una propuesta diferente en la escuela, un proyecto denominado “Una movida para pensar y jugar” que involucraría a los alumnos que formaban parte del grupo de Integración Educativa, y luego se volcaría a toda la escuela, el barrio, la comunidad y las familias.

Aquí es donde apareció este milenario juego como herramienta pedagógica e intervención educativa.

Buscando estrategias

La incorporación del ajedrez en este grupo de Integración Educativa dentro de nuestro trabajo en el PMC respondió en parte a la búsqueda de recursos, de estrategias, que debí enfrentar, ya que me encontraba en el grupo con niños que tenían problemas de conducta, de relacionamiento con sus compañeros, con los adultos, con una autoestima muy baja, etiquetados desde diferentes partes como “problemáticos”, “molestos”, “sin capacidad de aprender”.

Es de destacar esta problemática y esta realidad a la que la escuela no es ajena, colocando rótulos y poniendo sellos a individuos que marcarán con esa etiqueta por mucho tiempo.



El juego como herramienta de aprendizaje

«...el juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser él mismo.» (Bruner, 1983)

Jugar es un impulso natural, una necesidad que nos lleva a descubrir, explorar, anima la curiosidad, genera placer y alegría.

Para Johan Huizinga, en su libro *Homo ludens*, el juego es más viejo que la cultura, es libre, es libertad, y una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado o después de mucho tiempo.

Son muchísimos los autores que nos hablan del juego y su importancia, pero destaco a Francesco Tonucci, pensador, psicopedagogo y dibujante italiano, que nos dice: «*Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando*» (Tonucci, 2007:64).

Es a través de él que los sujetos toman decisiones y ponen en funcionamiento aspectos cognitivos, emocionales, y como intervención pedagógica nos abre un abanico muy grande de posibilidades.

¿Por qué el ajedrez?

Pensamos en el ajedrez porque el juego es fuente de diversión y, a su vez, de aprendizaje; estimula el desarrollo de variadas capacidades, conocimientos, y pone en ejercicio habilidades cognitivas, afectivas y sociales.

El ajedrez es estimulación del pensamiento, puesto que su práctica engloba dos tipos de razonamiento: convergente, que consiste en saber aplicar los procedimientos y los razonamientos lógicos adecuados para encontrar soluciones correctas; divergente o creativo, donde en función de los conocimientos y experiencias previas se halla una u otra respuesta.

Se estimula la iniciativa, el autocontrol, la autodisciplina, el esfuerzo, la reflexión, el pensamiento crítico y la responsabilidad; se mejora la organización y la planificación, y se potencia la autoestima y la autonomía.

En una partida de ajedrez, los jugadores están tomando decisiones constantemente, sin ninguna ayuda externa, para conseguir una estrategia



ganadora y así superar las dificultades que los adversarios plantean durante las partidas.

Independientemente de si gana o pierde, el niño que lo practica va aumentando su autoestima, ya que constata que mejoran sus capacidades intelectuales y el autocontrol emocional.

Quitando barreras: “Yo sí puedo”

Nuestra primera meta a alcanzar en este grupo de Integración Educativa era lograr que los niños se dieran cuenta de que ellos sí podían pensar, razonar, superarse, esforzarse, tomar decisiones correctas, etc., y aprender un juego que era considerado para muchos muy difícil de aprender, un juego solo para genios, que nadie practicaba.

Los miedos o las barreras se superaron cuando les presentamos el ajedrez y, como por arte de magia, los atrapó a todos, que ahora sí estaban dispuestos a aprender, rompiendo todas las etiquetas y barreras.

Con nuestro tablero mural y con nuestros tableros de mesa, los niños se fueron acercando al juego, aprendiendo las reglas, el orden de colocación de las piezas, los movimientos de cada una de ellas, algunos movimientos especiales (enroque, coronación, jugada al paso), conceptos clave en este juego así como finalmente el jaque mate.

De a poco fueron dominando los atributos del juego y se produjo un quiebre muy grande, ya no eran considerados como los molestos que no podían aprender, sino como aquellos que podían aprender algo tan difícil como el juego de ajedrez, por lo que la visión de sus propios pares y los adultos (padres, maestros) cambió a su favor. Muchos de sus compañeros ahora les pedían que les enseñaran, querían aprender otros niños de la escuela, querían jugar partidas con ellos.

De aprendices a maestros

Es por eso que aprovechamos esta oportunidad para potenciar la autoestima, la autoconfianza de los niños y decidimos, en coordinación con algunos maestros de la escuela, brindar talleres de ajedrez donde los alumnos de Integración Educativa aplicarían todo lo que estaban aprendiendo en otra clase. Para ello organizamos los talleres con ellos, propiciando los diálogos, las explicaciones que daría cada uno, incentivando el orden, el respeto, el autocontrol.

Dichas actividades los enfrentarían a desafíos muy grandes, poder explicar con coherencia para que los pudieran entender, controlar su comportamiento, atender las demandas, las preguntas, etcétera.

El desafío fue colmado con éxito, ya que los niños fueron capaces de sentir que “ellos sí podían aprender, concentrarse, esforzarse, pero ahora también, enseñar a otros”, y eso resultaba altamente valioso.

Lo mejor de todo fue que ahora muchísimos niños de la escuela querían aprender y querían participar de esta propuesta.



“Una movida para pensar y jugar” fue el proyecto que creamos a partir del trabajo con ajedrez en el grupo de Integración Educativa, que involucró a alumnos desde jardinería hasta sexto grado.

Se dictaron muchísimos talleres en contrahorario, donde los alumnos de Integración Educativa eran los protagonistas y donde todos asistían felices para poder aprender y participar en el primer campeonato de ajedrez que organizaríamos en dicha escuela.

Se observaron variados videos de ajedrez, tutoriales, jaque mates, grandes campeones de la historia, etcétera.

Es de destacar que pudimos participar en un torneo escolar en La Coronilla, organizado por el Club de Ajedrez Grupo Palmar que nos donó tableros y siempre apoyó nuestro trabajo, obteniendo el primer lugar por equipos, distinción importantísima para nuestros niños.



Reflexión final

Como reflexión final, el ajedrez fue y es hasta hoy una herramienta potenciadora, que nos ayuda día a día a mejorar diferentes aspectos de nuestros estudiantes.

Nickerson, Perkins y Smith (1987), en *Enseñar a pensar*, sostienen:

«Con seguridad la capacidad de pensar eficazmente ha tenido siempre muchísima importancia. Las personas que la han tenido fueron, sin duda, más capaces de adaptarse y de prosperar que las que carecieron de ella. Pero hay motivos para alegar que las habilidades del pensamiento son hoy más decisivas que en ninguna época anterior. El mundo se ha hecho más complejo, y con él los desafíos que presenta. Hacer frente a esos retos requerirá no sólo unos conocimientos considerables, sino la habilidad de aplicarlos con eficacia. Los cambios son hoy

más rápidos y la necesidad de acomodarse a ellos más apremiante que en el pasado. La supervivencia en medio de esos cambios acelerados va a exigir mucha capacidad de adaptación, de aprender las técnicas nuevas en seguida, y de aplicar los conocimientos antiguos de maneras nuevas. (...) creemos que es primordial la necesidad de que se ponga un mayor énfasis educativo en las habilidades del pensamiento.»

Este juego permite, tal como lo sugiere la teoría, y la práctica lo reclama, contribuir a que los alumnos tengan más control sobre sus procesos de aprendizaje, desarrollando niños autónomos y autorregulados, en contextos cada vez más abiertos. Nuestra intervención será ofrecer nuevos escenarios educativos en los cuales el ajedrez actúe como estrategia innovadora, habilitando una nueva forma de enseñar y aprender. 

Bibliografía

BRUNER, Jerome (1983): "Juego, pensamiento y lenguaje". Artículo basado en la Conferencia dictada en la reunión anual de la *Preschool Playgroups Association of Great Britain*. En línea: http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/bruner003.pdf

GÓMEZ CIMIANO, Jesús (2003): "El homoludens de Johan Huizinga" en *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, Nº 4, pp. 32-35. En línea: http://www.retros.org/numero_4_5_6/frame4-4.html

HUIZINGA, Johan (1972): *Homo ludens*. Madrid: Alianza / Emecé.

LAPLAZA, Jorge (2006): "Cuando hablamos de ajedrez escolar queremos decir...". En línea: www.consultandoajedrez.com/obras/articlor54.doc

NICKERSON, Raymond S.; PERKINS, David N.; SMITH, Edgard E. (1987): *Enseñar a pensar: Aspectos de la aptitud intelectual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

TONUCCI, Francesco (2007): "Se aprende más jugando que estudiando". Entrevista en *La Vanguardia*, 11 setiembre 2007, p. 64. En línea: <http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2007/09/11/pagina-64/61760019/pdf.html>