

**El Ajedrez como herramienta pedagógica: contextualización y
fundamentación de los elementos psicopedagógicos**
**The Chess as Pedagogical Tool: contextualize and foundation of the psycho-
pedagogical elements**
**Шахматы как педагогический инструмент: контекстуализация и
обоснование психолого-педагогических элементов**

Juan Blanco¹

¹*Doctor en Ciencias de la Educación. Universidad Experimental Libertador. Investigador Nacional del Programa de Estímulo a la Investigación e Innovación. Entrenador Nacional. Venezuela. blancoj3000@gmail.com*

Fecha de recepción: 25 de mayo de 2020

Fecha de aceptación: 5 de julio de 2020

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito, analizar desde una perspectiva constructivista, los fundamentos psicopedagógicos cuando el Ajedrez es utilizado como una herramienta pedagógica en el contexto escolar. La investigación se desarrolló durante el proceso, con un enfoque metodológico cualitativo-etnográfico. Finalmente, se llegó al constructo teórico que deja claras evidencias en cuanto a la influencia que tiene el juego de Ajedrez, cuando es utilizado como una herramienta pedagógica. Tal afirmación, se sustenta sobre la base de sólidos argumentos teóricos, investigaciones científicas de rigor y testimonios de evidencias significativas, tanto de los actores, como de informantes claves.

Palabras clave: Ajedrez pedagógico; Aprendizaje estratégico; Herramienta pedagógica

ABSTRACT

The present investigation has as proposal, to analyze since a constructivist perspective, the psycho-pedagogical foundations when the Chess used as a pedagogic tool in the school context. The investigation was development during the process, with a methodologic qualitative-ethnographic approach. Finally, arrived to the theoretical conclusion that leave clarity evidence as for the influence that has

the Chess game, when it is used as a pedagogical tool. That affirmation, maintain on base of solid theoretical arguments, scientific investigations with rigor and testimony of significant evidence, so much the actors as the key informant.

Keywords: Pedagogical chess; Strategic learning; Pedagogic tool

РЕЗЮМЕ

Цель этого исследования - проанализировать с конструктивной точки зрения психолого-педагогические основы, когда шахматы используются в качестве педагогического инструмента в школьном контексте. Исследование было разработано в процессе, с качественно-этнографическим методологическим подходом. Наконец, была достигнута теоретическая конструкция, которая оставляет четкие доказательства влияния игры в шахматы, когда она используется в качестве педагогического инструмента; это подтверждается убедительными теоретическими аргументами, тщательными научными исследованиями и свидетельствами значительных доказательств как со стороны актеров, так и со стороны ключевых источников информации.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: педагогические шахматы; Стратегическое обучение; Педагогический инструмент

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se vive una de las épocas más complejas y difíciles de la historia de la humanidad. En más sentido metafórico, el mundo se encuentra en jaque, en lo económico, lo político y lo social. Del mismo modo, la aparición del Coronavirus o Covid 19, nos colocó una la posición de **Zugzwang**. Ahora bien, a que viene todo esto y que relación guarda con el presente artículo, que es sobre Ajedrez. Ciertamente y aunque no lo parezca, guarda una relación muy proporcional, para lo cual, se responderá lo más breve y sencillo posible.

La educación o el sistema educativo de un país, es el reflejo de la calidad y los estilos de vida de la sociedad, lo que trae como consecuencia, que aquellos países que tienen un alto nivel de excelencia educativa, son los países que tienen mayor índice de progreso social SPI (inglés, Social Progress Index) y los países con sistemas educativos deficientes, son los más complicaciones económicas, sociales y políticas presentan.

Por consiguiente, es muy importante dejar en claro, que la educación del siglo XXI se encuentra inmersa en una considerable crisis de problemas de múltiples factores, que atentan, no solo contra el progreso educativo, sino, contra el progreso económico, social y político de un país. No es necesario hacer muchas investigaciones para ver como se ha perdido la vigencia contextual, así como también, la carrera contra los avances científicos y tecnológicos que hoy son una realidad, no hay consistencia con lo que se hace en las escuelas y los desafíos globales actuales. La escuela de hoy sigue enseñando lo mismo y de la misma manera que hace cien años, con algunas mejoras, pero no las suficientes para las exigencias actuales. Tenemos aulas del siglo XIX, docentes del siglo XX y alumnos del Siglo XXI, esta es la realidad actual de nuestra educación en América Latina.

Ciertamente, si los sistemas educativos estuviesen sincronizados con las necesidades contextuales y los desafíos globales de la época, el covid 19 no hubiese golpeado tan fuerte al mundo en cuanto educación se refiere. En consecuencia, esto tiene que ver en gran medida, con las inversiones que algunos países hacen en educación e investigación, en relación a otros gastos, como por ejemplo, la inversión bélica, las cuales, cuando las comparámos con las hechas en educación, la brechas son desproporcionales. Entonces, cabe preguntarse ¿es o no es la educación una prioridad para un país? y si realmente es una prioridad, ¿por qué el practica no se ve? En este mismo orden de ideas, debemos recordad, ¿por qué? y ¿para qué? surgen las primeras instituciones educativas. Surgieron para garantizar la formación del talento humano especializado para el campo laboral, que las exigencias del momento necesitaban. Eso fue lo que ocurrió durante cierto tiempo, sin embargo, la realidad que vivimos actualmente, no es la misma de hace cien años y mucho menos doscientos años. La realidad y verdad actual, es que la escuela no está cumpliendo, ni desarrollando las competencias mínimas necesarias en los estudiantes, muy a pesar, de los nuevos métodos pedagógicos y la gran cantidad de asignaturas que ahora ofrecen las instituciones educativas, muchas veces son más modas comercial pedagógicas, que no contribuyen al verdadero fin educativo, que es la sólida formación integral del estudiante.

En este sentido, lo único que se puede decir de la escuela actual, es su marcado enfoque positivista y mecanicista, muy a pesar del discurso constructivista. La realidad, es que la escuela de hoy enseñen a memorizar y repetir muy bien, podríamos decir, que es una enseñanza algorítmica, que ha formado el mito de que el buen estudiante es el que memoria y repite bien, **craso error**, error que se repite y se multiplica.

En este sentido y en contraste con esta realidad, es indudable que la escuela de hoy debe enseñar a pensar, a razonar con lógica, a ser creativo, a resolver problemas e incluir tres importantes ejes transversales, que son, las habilidades sociales, emocionales y digitales. La educación es un derecho humano y el sistema educativo tiene la responsabilidad de brindar la calidad e igualdad de oportunidades para todos.

En consecuencia, a lo mencionado anteriormente, es importante resaltar que los sistemas educativos hacen un esfuerzo para establecer nuevas políticas en la búsqueda de alternativas que permitan afrontar y mejorar la calidad educativa y enfrentar el reto de la globalización y los avances de la tecnificación (Graffe, 2005). En este orden de ideas, actualmente podemos observar, lo deficiente que es el sistema educativo en muchos países latinoamericanos. En este sentido y como habíamos comentado al principio, la crisis del covid 19, que dejó sin clases presenciales a millones de niños en todo el mundo y que ahora están viendo clases online, pero, según la opinión, tanto profesores como estudiantes, ahora que están aprendiendo a usar estas tecnologías que no son nuevas, pero creíamos que enseñar con el modelo tradicional era lo mejor, sin tener presente lo que dijo Darwin 1859 hace 161 años, “Las especies que sobreviven no son las más fuertes ni las más inteligentes, sino aquellas que se adaptan mejor al cambio”. Las nuevas tecnologías han debido ser un eje transversal desde hace mucho tiempo en las escuelas, lo cual, nos hundiese permitido asumir este reto con mejores argumentos y herramientas.

En este sentido, las diversas propuestas o proyectos dirigidos a los ambientes escolares, deben contribuir al desarrollo de competencias sociales, emocionales, cognitivas y digitales de los estudiantes. De tal forma, que dichos proyectos se aproximen a las respuestas a tantas incertidumbres e interrogantes propias de la dinámica educativa, que sean respuestas pertinentes, reales y contextualizadas, con el debido tratamiento para cada situación, considerando siempre que los factores

presentes en el hecho educativo son múltiples, es decir, los problemas educativos son multifactoriales y por lo tanto, las respuestas deben estar ajustadas a cada situación, para ello, la escuela tiene que reforzar los valores del hogar, fortalecer las habilidades sociales y emocionales de nuestros estudiantes y potencial el desarrollo cognitivo con actividades que contribuyan a la capacidad de la resolución de problemas, la creatividad, capacidad de análisis, el desarrollo del pensamiento estratégico, el desarrollo de las funciones ejecutivas, la crítica y autocrítica, en síntesis debemos formar un estudiante que piense.

En base a estos argumentos dialécticos, que son los que nos permiten una aproximación a la verdad mediante la exposición y confrontación de razonamientos y argumentaciones, son las que nos permiten originar nuevas ideas, nuevos proyectos y nuevos enfoques que rompan los tradicionales paradigmas pedagógicos. En un sentido más específico, una de esas tantas propuestas educativas que hoy en día parecen, es la propuesta del Ajedrez como una herramienta pedagógica, lo cual ha revolucionado diversos sistemas educativos en muchos países del mundo y aunque esta idea del Ajedrez en las escuelas no es nada nueva y de ningún modo pretende ser la panacea a la problemática educativa actual, es una propuesta muy interesante y pertinente, así lo demuestran, tanto las investigaciones científicas a lo largo de más de ciento veinte años, al igual que las evidencias de buenas prácticas pedagógicas recopiladas.

En este sentido, en el presente artículo pretende analizar las implicaciones psicopedagógicas cuando se utiliza el juego de Ajedrez como herramienta pedagógica en los ambientes escolarizados del nivel de educación primaria y su repercusión en el rendimiento académico.

DESARROLLO

En los actuales momentos no hay duda de que el juego de Ajedrez es una potente herramienta pedagógica que encaja muy bien en cualquier sistema educativo, por lo práctico, por lo económico, si no se puede comprar un juego se puede hacer de material de reciclar, por lo intergeneracional que es, un niño de 6 años puede jugar contra un adulto de 40 o de 100 años, sin ningún problema, como sucedería en otras disciplinas deportivas, cualquier niño puede aprender, aun cuando tenga discapacidad.

En el mismo orden de ideas, es importante señalar, que el Ajedrez pedagógico cada vez adquiere más vigencia, en primer lugar, por sus múltiples beneficios que aporta al desarrollo cognitivo y al rendimiento académico, pero también, debido al aislamiento social en que vivimos actualmente. Recibir clases online, jugar torneos o simplemente jugar partidas amistosas Ajedrez por internet, se ha convertido en uno de los principales pasatiempos del aislamiento social obligatorio, por ejemplo, Chess.com, un sitio web para jugar, registra un aproximado de 8,5 millones de juegos diarios, esto nos da una cosmovisión más precisa del objeto de estudio. Es importante señalar, que el Ajedrez es una de las actividades más relacionadas al desarrollo tecnológico, así como también de la inteligencia artificial.

A primera vista, es un poco atrevida la propuesta de incluir Ajedrez en el currículo del sistema educativo de un país, sin embargo, la razón es muy sencilla, no existe otra forma de jugar Ajedrez que no sea pensando, utilizando procesos cognitivos complejos y las funciones ejecutivas, esto lo que abandono hace un buen rato la escuela tradicional, dejó de propiciar el desarrollo pensamiento, lo que hace es a afianzar el positivismo a través de las diferentes asignaturas, por consiguiente, tenemos niños y jóvenes con problemas para pensar. En este sentido, el verdadero valor añadido de la propuesta del Ajedrez, es que, para jugar bien Ajedrez, se necesita mejorar la producción de conceptos e ideas complejas, mediante la creación de nuevas redes neuronales, lo que quiere decir, que una vez que estas redes se conectan, hay la producción de un nuevo aprendizaje, pero con la salvedad, que los aprendizajes adquiridos a través del pensamiento ajedrecístico son permanentes.

Fundamentos psicopedagógicos que justifican la práctica del Ajedrez en la edad escolar

Sin pretender profundizar en el tema, por complejo del mismo, de cuál sería o no la edad más idónea para aprender Ajedrez, enfocaremos y señalaremos brevemente la edad comprendida entre 7 y 8 años, que a su vez sería equivalente a un primer y segundo grado de educación primaria, un buen momento para iniciarse en el Ajedrez (Blanco, 2011).

Los estudiantes en esta edad, son niños que se encuentran en una etapa que está ubicada cronológicamente, entre los siete hasta los doce aproximadamente y que

denomina “Periodo de las Operaciones Concretas” (Piaget y Inhelder, 1981). Donde lo más relevante, es el desarrollo del lenguaje, pero también adquiere un mejor conocimiento sobre los objetos, lo que permite realizar una serie de operaciones mentales de mayor complejidad y además, existe una consolidación y organización evolutiva de la inteligencia representativa.

En este periodo, el niño deja atrás el pensamiento intuitivo y pasa al pensamiento operatorio, evidenciándose características muy puntuales como: adquiere la posibilidad de seguir transformaciones sucesivas, otra característica notoria es la descentración, la cual le brinda una capacidad de atender diferentes puntos de referencia simultánea, es el período donde dispone de un instrumento cognitivo, que supone la operación lógica (Moreno y otros, 1993).

En tal sentido, se puede hacer una síntesis de las características del niño en cuanto su dimensión cognitiva a esta edad. En este momento se inicia el pensamiento lógico-matemático, con la adquisición del concepto de número, son capaces de utilizar símbolos para llevar a cabo actividades mentales como: clasificar y manipular números, tratan conceptos de tiempo y espacio. Distinguen la realidad, de la fantasía y van comprendiendo mejor otros puntos de vista, son más flexibles en su pensamiento moral. Su pensamiento sigue anclado en el aquí y ahora, por lo que no pueden pensar de manera abstracta (probar hipótesis, comprender probabilidades). Comienzan a desarrollar un concepto de quiénes son (yo real) y de cómo quieren ser (yo ideal). En este período, la tarea cognitiva fundamental del niño se va a centrar en desarrollar un mundo simbólico, comienza la función simbólica propiamente.

Por consiguiente, la edad de 7 y 8 años, es básicamente la mejor para aprender Ajedrez, ya que es el comienzo de la formación del pensamiento simbólico, es una etapa de amplia formación de conceptos y donde comienza a desarrollar una cantidad de operaciones mentales lógicas matemáticas, operaciones mentales propias del pensamiento ajedrecístico. En consecuencia, los niños que aprendan Ajedrez a esta edad en sus escuelas aceleraran su aprendizaje. Es importante señalar, que esta afirmación es contraria al trabajo presentado por Blanco (2014) un estudio de caso longitudinal de 6 años, donde se demostró cómo se podía enseñar Ajedrez a un infante de 1 año y cómo evolucionó su

pensamiento durante 6 años. Hay que señalar, que siempre respetó el proceso evolutivo del infante y el componente lúdico del juego.

El juego como parte inherente del desarrollo humano

El juego es una actividad presente tanto en los seres humanos como los animales, mediante la cual se exploran nuevos aprendizajes (Moyle, 1999). Así mismo Reyes (1998), dice que algunos intelectuales de la ciencia han identificado el juego con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de las especies y que a su vez le ha permitido alcanzar un mejor desarrollo.

Un gran número de pedagogos y especialistas de la educación están plenamente de acuerdo con que el juego es una de las mejores maneras de aprender, el cual puede llegar a ser tan agradable que el aprendiz no diferencia el juego del trabajo académico propiamente, pasando a ser una actividad integrada, pero conservando atractivo lúdico. Como bien lo decían Piaget y Inhelder (1981), el juego es una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, la psicología genética ha demostrado que el juego en la infancia posibilita y brinda el medio que permite la toma de iniciativas y desarrollo de la inteligencia.

Por ello es evidente, que a través del juego el niño asimila la realidad del medio que lo circunda, siendo una forma de aprendizaje simbólico de gran valor, ya que condiciona al practicante a realizar construcciones más adaptadas, predominando la asimilación de lo real al yo (Piaget, 2001). En este orden de ideas, en la actualidad ha surgido toda una interesante propuesta didáctica en los contextos escolares que es la **gamificación** que no es otra cosa que la aplicación de técnicas y estrategias de juegos en los ambientes de aprendizaje no lúdicos. En este sentido, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) para aprender unos contenidos didácticos, es una forma divertida y muy motivadora para el niño, la idea es generar en el estudiante las mismas emociones y sentimientos que sienten cuando juega.

Es por ello que para García (2001) señala, que además de su carácter lúdico, el Ajedrez es un juego muy instructivo, el cual es una afectiva herramienta educativa que puede ser utilizada por el docente, ya que sin discusión alguna, los niños aman los juegos, y el Ajedrez no es la excepción de realidad lúdica de los practicantes. El niño

juega por el placer que siente al hacerlo, lo que le permite trasladarse a un espacio de acciones que ha creado su mente y que contienen diversos valores que le enseñaran el respeto a las normas del juego y la vida.

Por consiguiente, se puede afirmar que el juego de Ajedrez es un método y un recurso de enseñanza auxiliar del docente, que beneficia a los niños que lo practican, ayudándolos a entender mejor los diferentes puntos de vistas, al mismo tiempo que los ayuda a obtener más confianza en sí mismo.

Así mismo La Rosa (2009) expresa que el pensamiento y la educación estarán incompletos si la expresión lúdica que posee el Ajedrez, la cual indudablemente mantienen su espacio para la recreación pudiendo invertir en tiempo libre en una actividad educativa y compartir con otros. Es por ello que Olías (1998), considera que existen un sin números de ventajas educativas que logran los niños, cuando se utiliza el Ajedrez como una estrategia lúdica en la práctica docente.

En síntesis, mientras el niño se divierte jugando Ajedrez, se está dando todo un proceso psiconeurológico de nuevos aprendizajes y nuevas conexiones neuronales, con una marcada característica, que estos aprendizajes son de forma permanente, en este sentido, podemos decir que el juego de Ajedrez es una fuente inagotable de nuevos aprendizajes metacognitivos.

Qué procesos cognitivos mejora la práctica del Ajedrez

Es importante señalar, que los procesos cognitivos que mejora la práctica del Ajedrez son muchos, lo que sin duda es muy bueno, pero para efectos del presente artículo analizaremos solamente la formación de conceptos, la resolución de problemas y el aprendizaje estratégico como parte del gran arsenal de operaciones mentales que mejora el Ajedrez. Asimismo, el rendimiento académico como consecuencia del aprendizaje del juego ciencia será parte de una reflexión, ya que no tendría sentido hablar de las bondades de la práctica del juego de Ajedrez y su aplicación pedagógica sin que esto contribuya o tribute al rendimiento académico.

El Ajedrez mejora la formación de conceptos

La formación de conceptos es una de las operaciones mentales más importantes y complejas que tiene el pensamiento humano, ya que permite entender, cómo se

reducen las experiencias aprendidas a un conjunto de categorías conceptuales manejables.

Es por ello, que la formación de conceptos es un aprendizaje que va más allá del conductismo, imperante en los sistemas educativos de muchos países. En este sentido, es importante entender, que para la formación de un concepto debe existir una potencial carga informativa, compuesta de finitos atributos, que permiten la construcción de diferentes agrupaciones conceptuales, producto de la combinación de esos atributos, lo cual conlleva a la creación de sistemas de categorías.

En este sentido y aunque parezca un poco complejo, la forma más sencilla y rápida de formar conceptos, es jugando Ajedrez. El juego ciencia, es una poderosa herramienta de adiestramiento cognitivo, que le permite al niño adquirir rápidamente conceptos nuevos. Cuando el niño inicia su aprendizaje con el Ajedrez, el solo hecho de aprender el nombre de las piezas y la configuración del tablero, se está propiciando el desarrollo del lenguaje y el pensamiento simbólico, formándose una categorización muy básica como la es: piezas blancas, piezas negras, casillas claras y oscuras, filas, columnas y diagonales. Asimismo, aprende a colocar y a mover las piezas correctamente en un orden sobre el tablero, surgiendo una nueva categoría funcional, ya cada pieza adquiere un significado conceptual, el cual internaliza y aplica.

Luego surgen conceptos más profundos, que derivan de estructuras conceptuales abstractas. Estas estructuras, no pertenecen a lo que se ve en el tablero, o lo que hacen las piezas sobre el tablero, sino más bien, son ideas basadas en reglas y principios que rigen el juego. Es el momento, en el niño comienza adquirir conceptos ajedrecísticos, entre los cuales tenemos los principios de: espacio y tiempo, desarrollo de piezas, el dominio del centro, alfil bueno y malo, que el valor de la posición es superior al valor material, temas tácticos, sacrificios de material por iniciativa, entre otros.

Por consiguiente, el niño comienza a jugar utilizando conceptos y principios, los cuales coloca en práctica a través de las combinaciones de piezas, dándoles un significado funcional, lo que permite alcanzar el nivel más elevado del juego, que es la toma de decisiones, es decir, como aplicar un concepto en una situación determinada u otro. Esto se logra, mediante el adiestramiento cognitivo, que permite tomar las mejores

decisiones mediante la codificación y recodificación atributos, que forman un **nuevo concepto** que da la respuesta esperada.

El Ajedrez enseña a resolver problemas

La resolución de problemas, es la forma más elevada y compleja a la que puede llegar el aprendizaje y el pensamiento humano, es una operación mental que requiere de una sistematización y un discernimiento estratégico, que permite codificar, categorizar, ordenar, analizar y evaluar, para lograr así comprender el fenómeno y aplicar las estrategias necesarias y pertinentes.

En este sentido, cabe preguntarse ¿la escuela enseña a resolver problemas indiferentemente de la asignatura? o simplemente ¿enseña y suministra contenidos, para ampliar el cumulo de conocimientos del estudiante? Para resolver un problema, hay que aplicar algunas estrategias que deben organizarse en secuencia lógicas, tales como: identificar el problema, hacer una representación mental del problema, diseñar mentalmente la solución, ejecutar el plan de solución, evaluar la solución, consolidar y transferir esa experiencia.

En relación a esta base de ideas, podemos decir, que una de las formas más divertidas de abordar el tema en la infancia como ya lo habías dicho, es mediante el juego y sin ninguna duda, el Ajedrez es el más idóneo de los juegos para lograr este fin. El infante siempre verá el Ajedrez como un juego, por lo tanto, siempre se divertirá y aprenderá mientras juega, en resumidas cuentas, hará una “gimnasia mental” que mejorará y aumentará su capacidad cognitiva, proporcionándole herramientas y recursos de pensamiento que le permitirán resolver problemas académicos y cotidianos.

Este razonamiento ajedrecístico, tiene un efecto muy positivo hacia los aprendizajes, porque, cada jugada que el oponente hace es un problema que presenta y debe ser resuelto, sino se pierde, el solo hecho de considerar el número de variantes y jugadas presentes en una partida Ajedrez, el cual puede llegar alcanzar números astronómicos, implica una gran activación de operaciones mentales en búsqueda de la mejor jugada. Más impresionante aun, es cuando se alcanza la maestría ajedrecística, la precisión con que el maestro responde y el margen de error es tan bajo, que pareciera

que juega una supercomputadora, pero no es así, es la mente humana adiestrada que alcanza un alto desempeño.

En síntesis, es muy acertado afirmar que las estrategias utilizadas en el juego de Ajedrez, pueden ser utilizadas por el docente de aula como herramientas de pensamiento, para que sus estudiantes aprendan a resolver problemas tanto académicos, como cotidianos, existen suficientes evidencias científicas que así se puede lograr, esta estructura mental.

El aprendizaje estratégico que promueve el Ajedrez

El aprendizaje estratégico, es un aprendizaje potencial de condición permanente, que surge de forma intencional y reflexiva, lo que permite el desarrollo de los procesos cognitivos de alto nivel para tomar determinadas decisiones, dando como resultado la experiencia. Este aprendizaje ejerce una la acción mediadora, que contribuye al tratamiento más adecuado de los diferentes problemas que se nos presentan en la vida, tanto en lo cotidiano y lo académico, permitiendo así, un mejor modelaje y andamiaje de lo aprendido, ya que, evalúa estratégicamente el camino recorrido o por recorrer.

En este sentido, el juego de Ajedrez es una fuente inagotable de aprendizaje estratégico. El niño desde que comienza su aprendizaje con el juego de Ajedrez, va descubriendo de forma agradable y divertida el valor simbólico de cada una de las piezas, sumergido en su fantasía de juego, construirá nuevas conexiones de ideas, que progresivamente ganarán espacios en amplitud y complejidad, mejorando el razonamiento lógico y su creatividad. Esto enmarcado, en un proceso de aprendizaje por ensayo y error, donde el único responsable de la producción intelectual es propio niño.

Es importante señalar, que cuando se alcanza la maestría ajedrecística se pone en práctica un complejo proceso de pensamiento, adquirido mediante un aprendizaje estratégico. Esta forma de pensar, se va educando con normas y pautas de pensamiento la habilidad para jugar, con una constante ejercitación de ideas ajedrecísticas.

En una partida de Ajedrez, lo primero que sucede es un período de clasificación que comienza por observar el origen de las primeras jugadas del oponente, de donde

surgen algunas interrogantes, que plantean lo siguiente ¿Cuál es el origen de esta posición? ¿Qué tipo de configuración posee la estructura de peones y piezas? ¿Qué posibilidad de ataque tengo según la actividad de mis piezas y las de mi rival?, ¿Qué líneas y casillas claves o más importantes puedo utilizar?, estos son algunos de los pensamientos que pasan por la mente del ajedrecista. Él hace un gran ejercicio de memoria, cuando trata de recordar posiciones semejantes, jugadas en el pasado, ya sea por él u otro jugador, siendo estos los insumos con que se procede a concebir un plan estratégico.

De tal forma que **el plan**, es proceso de análisis y valoración de cada jugada que se hace durante toda la partida, es la suma de todas las operaciones mentales estratégicas, ajustadas a las diferentes posiciones que van surgiendo. Esto da origen a un gran esquema mental con numerosas respuestas, susceptibles a ser cambiadas de acuerdo a las circunstancias que se van presentando, logrando así, un pensamiento heurístico. Es allí, donde se encuentra el gran valor que promueve el Ajedrez en el aprendizaje estratégico.

La práctica del juego de Ajedrez y el rendimiento escolar

Realmente si hay algo que nos interesa de sobremanera del Ajedrez es su aplicación pedagógica, es ver cómo mejora el rendimiento de nuestros estudiantes, en este sentido, el juego de Ajedrez se le ha considerado una potente herramienta pedagógica para mejorar el rendimiento de los estudiantes que lo practican, presentamos una serie de argumento que así lo demuestran.

En este sentido es importante señalar, que el rendimiento escolar es considerado el principal indicador de progreso del estudiante en la educación. El mismo, trata de hacer una medición sobre los avances cognitivos del educando en relación a sus actividades académicas.

Este indicador es de suma importancia en el ámbito educacional, porque permite determinar la cantidad de contenidos programáticos curriculares que aprende el estudiante en determinada asignatura en un determinado momento, esta información es extraída con los llamados instrumentos de evaluación y de la conjugación de totalidad se puede decir cuál es el rendimiento escolar del estudiante (Rivas, 1.999).

Partiendo de la premisa, que el rendimiento escolar es un elemento de suma importancia en cualquier proceso de aprendizaje y que uno de los factores que puede afectar de forma significativa, es el nivel socioeconómico, es donde una herramienta cognitiva como lo es el juego de Ajedrez puede elevar y compensar las deficiencias escolares y sociales, tal como el estudio realizado por Blanco (2011) en el colegio “Rafael Napoleon Baute” donde la muestra de niños fue el total de estudiantes de segundo grado, lo cuales tenían serios problemas económicos y sociales, que a su vez se reflejaban en el rendimiento académico, pero con cuatro meses y medio de aprendizaje de Ajedrez, el rendimiento académico mejora significativamente, lo que sin duda eleva su valor educativo que tiene el juego ciencia.

Es por esta razón que cada vez más escuelas de todo el mundo están reconociendo el valor educativo del Ajedrez, convirtiéndolo en parte del plan de estudios institucionales, ya que puede ayudar a mejorar el rendimiento académico de los niños menos aventajados (Dauvergne, 2000).

Siguiendo el mismo orden de ideas, en un estudio realizado en Kichinov durante un tiempo de dos años (1987-88), con los estudiantes de sexto grado de una escuela rural (M. J. Ryan School) ubicada a 18 millas de Bradford, Pennsylvania. Los estudiantes que participaron en el experimento de Ajedrez mejoraron en todas las materias, los profesores observaron una mejoría en la capacidad de memorizar, mejores habilidades organizacionales, y muchos incrementaron su imaginación y fantasía, desarrollo del razonamiento y memoria por Intermedio del Ajedrez, mejorando en líneas generales su rendimiento académico (Ferguson, 1995).

Evidentemente, durante una partida de Ajedrez, a cada jugada, le antecede un proceso reflexivo que se utiliza para la elección del movimiento. Este proceso de reflexión requiere necesariamente de mucha atención, así como aplicación voluntaria de pensamiento a la actividad que se realiza, y gran concentración. Cuando se alcanza tal nivel de ejercicio mental, es porque se están potenciando los sistemas cognitivos, esta apropiación de fortaleza cognitiva, puede ser utilizada posteriormente en diferentes tareas, entre las que se encuentran las académicas, influenciando directamente en el rendimiento académico (Taymur y Vázquez, 1998).

Asimismo, se ha verificado que el Ajedrez desarrolla la capacidad de análisis, resolución de problemas, visualización, memoria, observación, concentración, confianza en sí mismo, habilidades sociales, resultados de exámenes, las calificaciones de lectura y matemáticas, e incluso inteligencia. Esto justifica el creciente interés en la enseñanza del Ajedrez en las escuelas que cada vez es mayor y como su práctica puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de bajo rendimiento (Braunlich, 2004).

De igual forma Taymur y Velásques (1998) plantean como la práctica del juego de Ajedrez contribuye a mejorar el aprendizaje en el resto de las asignaturas académicas, mejorando notablemente el rendimiento escolar, esto debido al aumento del análisis de la percepción, el poder de discriminación, análisis y síntesis, orientación espacio-temporal, capacidad de razonamiento abstracto lógico-matemático, así como la creatividad.

En el mismo orden de ideas, Schmidt (1982) explica que al utilizar el Ajedrez como un programa de lectura correctiva en la escuela secundaria de Macbee en Carolina del Sur, demostró que podía ser utilizado como una potente herramienta contra el analfabetismo. Los estudiantes que aprendieron a jugar Ajedrez mejoraron tanto sus habilidades de lectura y como de auto-conceptos. De igual forma, en el 2011 la Universidad de la Punta de San Luis Argentina, realizó una investigación con un programa de Ajedrez escolar, con estudiantes de una zona rural de 1º a 3º grado de primaria de edades entre 7 y 11 años, el Ajedrez fue utilizado como una herramienta mediadora de los aprendizajes con muy buenos resultados.

De igual forma, en el 2011 Blanco realizó una investigación en un contexto escolar de segundo grado de primaria, con una alta problemática social, económica y un bajo rendimiento escolar, luego de cuatro meses y medios de práctica de Ajedrez, los niños mostraron una significativa mejoría en el rendimiento académico.

CONCLUSIONES

Finalmente, se llegó al constructo teórico que deja claras evidencias en cuanto a la influencia que tiene el juego de Ajedrez cuando se utiliza como una herramienta pedagógica. Tal afirmación, se sustenta sobre la base de sólidos argumentos teóricos, investigaciones científicas de rigor y testimonios de evidencias significativas, tanto de

los actores, como de informantes claves. Lo que demuestra, que si se utiliza el juego de Ajedrez en los estudiantes de edad escolar entre 7 y 8 años, se puede mediar en sus aprendizajes y las estructuras funcionales de pensamiento, originando nuevas construcciones entre elementos psicológicos, dando como resultado la formación de conceptos básicos y complejos, la capacidad para resolver problemas y el desarrollo del aprendizaje estratégico. Lo que implica, que toda esta reserva cognitiva que se va acumulando en el infante, le permitirá obtener un mejor rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco, J. (2014). *El Ajedrez como Frontera del Conocimiento para el Desarrollo de Potencialidades Cognitivas y Sociales en infantes*. Trabajo como requisito para optar a la certificación postdoctoral. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Carcas.
- Blanco, J. (2011) *Desarrollo del Aprendizaje Estratégico a través del Juego de Ajedrez*. Tesis como requisito para optar al título de Doctor en Educación. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Carcas.
- Blanco, J. (2003). *Diseño de un Programa Deportivo que Permita la Administración del Entrenamiento Dirigido a Ajedrecistas Infantiles*. Trabajo para optar al título de Magíster no publicada. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Carcas.
- Braunlich, T. (2004). *Scholastics and the Soul of Chess Is Scholastic Chess Killing Tournament Chess, or Saving It?* United States of America.
- Dauvergne, P. (2000). *The Case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds*. Australia: University of Sydney.
- Ferguson, R. (1995). *Resumen sobre Investigaciones del Ajedrez y su Impacto en la educación*. Director Ejecutivo American Chess School. Traducción efectuada por la Comisión de Ajedrez Didáctico, Fundación Rotaria de Panamá.
- García, F. (2001). *Educando desde el Ajedrez*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Graffe, G. (2005). *Políticas Públicas Educativas a la Crisis, Reforma del Estado y Modernización de la Educación venezolana 1979-2002*. Caracas, Venezuela:

- Universidad Central de Venezuela. Ediciones Secretaria y Vicerrectorado Académico de la UCV.
- La Rosa, E. (2009). *Ajedrez Integral. Educación Conciencia y Comunidad*. Venezuela: El Juego Ciencia Editores.
- Moreno, L., Gamboa, D., Gómez, R. y González (1993). *Psicología del Desarrollo*. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Moyles, J. R. (1999). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Ministerio de Educación y Cultura. Madrid, España: Morota.
- Olías, J. (1998). *Desarrollo de la Inteligencia a través del Ajedrez*. Madrid, España: Serie C: Educación Temprana.
- Piaget, J. (2001). *Representación del mundo en el niño*. España: Morata.
- Piaget, J. Inhelder, B. (1981). *Psicología del niño*. España: Morata.
- Reyes, R. (1998). *El Juego. Procesos de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Rivas, M. (1.999). *El Razonamiento formal y su Implicaciones en el Rendimiento Escolar en Matemáticas*. Mérida, Venezuela. Universidad de los Andes.
- Schmidt, B. (1982). *How to teach chess in the public schools*. Carolina del Sur.
- Taymur, M. y Vázquez, I. (1998). *El Ajedrez Educativo Como Materia Formativa Esencial en edad Escolar*. España: Comunicación presentada en el congreso de Madrid.
- Quiroga, S (2013). Aprendizaje, participación estudiantil y Ajedrez. Artículo de investigación.