

- Título de la comunicación.

El ajedrez en el aula, el alumno como protagonista activo de la educación.

AUTOR:

Andrés Guerrero Alcázar,

Centro: IES Gerardo Molina Torre Pacheco

Especialidad: Lengua Castellana

Introducción



Los alumnos obtienen sus mejores resultados cuando son protagonistas activos en su proceso de aprendizaje. Y pocas cosas hay más activas que el juego. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y las sensaciones de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo.

Pese a este acuerdo generalizado, los limitados recursos de nuestras aulas hacen difícil que primen los procesos activos sobre los pasivos en las mismas. Por lo cual debemos esforzarnos en lograr actividades que favorezcan este tipo de aprendizaje, en unas ocasiones sacando la escuela del aula y, en otras, convirtiendo nuestro espacio cotidiano, generalmente con mucha imaginación, en un mundo propicio a la participación activa del alumno. Actividades como el huerto escolar, el periódico del instituto, el coro, el grupo de música, el de teatro, el club de lectura, talleres en general, son las que dan relevancia al alumno, y lo convierten en protagonista de su aprendizaje.

Tengamos en cuenta lo siguiente en cuanto al juego educativo:

- El juego educativo debe tener un contenido mayormente lúdico, divertido, emotivo, participativo y reflexivo.
- Es muy peligroso que el juego educativo deje el proceso de reflexión al azar y no exista una motivación temática. Cada juego debe estar orientado a un propósito educativo.
- El tamaño de juego no debe ser ni muy grande ni muy pequeño. La razón de esta afirmación se remonta a que el juego debe ser fácil de transportar y fácil de manejar.
- Las instrucciones deben ser concretas y no interpretables. En ningún caso deben presarse a discusión.

Aprender haciendo y aprender jugando. Tenemos gran variedad de juegos orientados a la educación: tradicionales, de rol, juegos de recreación, interactivos en ordenador, para enseñar temas como: lenguaje, ciencias sociales, matemáticas, química, física, historia, geografía, memoria, inteligencia emocional, etcétera. Todos estos juegos representan una simulación de la realidad para participar en situaciones cotidianas y vivenciales.

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE ACTIVO

Aprendizaje Activo Vs. aprendizaje tradicional (pasivo).

Aprendizaje Pasivo	Aprendizaje Activo
<ul style="list-style-type: none"> - El rol del instructor es el de autoridad. - Siempre es predecible, sigue un guión ya planeado. - En el aprendizaje pasivo, el maestro envía la lección y espera que los estudiantes retengan la lección. - El proceso es, generalmente, previsible. El protocolo enseñanza-aprendizaje se ajusta a la programación. - No siempre existe colaboración entre iguales. El aprendizaje pasivo puede ser una experiencia solitaria, pero el aprendizaje activo ocurre en medio del compañerismo con otros jóvenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - El rol del instructor es el de guía en el proceso de aprendizaje. - los alumnos aprenderán lecciones que el maestro nunca imaginó, que no esperaba. Y, a menudo, el profesor aprende juntamente con ellos. - Involucra a los estudiantes para que descubran la lección. El aprendizaje entre pares es siempre imprescindible en el proceso. - Los resultados son siempre experimentados. - Se producen resultados y comportamientos imprevistos. - Puesto que el aprendizaje activo involucra a todos y porque todas las experiencias son parte activa y se aplican con otras personas, los estudiantes tienen que interactuar con los demás.

¿Por qué el ajedrez?

El ajedrez es un juego para gente de todas las edades y se puede aprender a jugar en cualquier momento, además sus reglas son sencillas y claras. Y si además de esto, desarrolla la memoria, aumenta la concentración, desarrolla el pensamiento lógico, la imaginación y la creatividad ¿qué más queremos? Queremos que sea barato y lo es, y todavía más, que se desarrolle en silencio y dentro del aula. Alguien quiere más, pues sí, hay más, inspira la superación personal, te muestra que el éxito premia el trabajo y, por si fuera poco, desarrolla la capacidad de predecir las consecuencias de las acciones. Y por si todo esto no nos basta te abre al mundo, puesto que puedes jugar con gentes de cualquier edad y condición - permite viajar por todo el planeta y posee un idioma universal con el que comunicarte con todo el mundo, por ejemplo, por Internet y así conectas con gente interesante, amigos que duran toda la vida-, además del prestigio social que ganas si dices que juegas al ajedrez – la mayoría comenzarán a tenerte en cuenta-.

¿Pero, dónde lo ubicamos?

En el currículum no cabe un alfiler. Entre el día de la paz y el carnaval tenemos que leer y enseñar matemáticas y hacer ver a nuestros alumnos que existe una Naturaleza que les rodea y que está muriendo lentamente –además en inglés, para que puedan buscar trabajo en el futuro-. El ajedrez “será” la panacea de la educación mundial pero no cabe en ninguna parte, además el ajedrez moderno se inventó en España, curioso, posiblemente sólo tuvieses noticia dos inventos patrios: el “Chupa chups” y la fregona. Pero también inventamos, o más bien mejoramos, no nosotros, si no los españoles del s. XVI, este juego, en aquella época se introdujo la todopoderosa Dama, recordando a la reina de castilla Isabel I de Trastamara¹. El ajedrez será muy bueno, patrio y todo lo que queramos pero si únicamente los armenios, país de difícil ubicación, lo tienen como materia obligatoria por algo será –quizá no aporte tanto, pensarán algunos-; aunque países como EEUU, Canadá, Rusia, Alemania, e India ya están dedicando, al menos, una hora semanal, en el área matemática a promocionar este tesoro. Si estos países, que sí sabemos donde están, ya lo hacen, nosotros debemos comenzar, aunque como siempre despacio y con palicos y cañicas.

¿Deberían aprender todos los niños a jugar ajedrez?

Leontxo García², jugador y experto en ajedrez y colaborador en varios medios de comunicación nos habla de los pros y contras de ello:

En contra:

- Obligar a hacer algo suele resultar contraproducente, puesto que por lo general se rechaza lo obligatorio.
- Se necesita formar a gran cantidad de profesores.
- El currículum escolar ya está muy cargado y por tanto habría que sacrificar otras materias, lo que, al menos, genera polémica.

A favor:

- Las cualidades que fomenta el ajedrez son especialmente útiles en las sociedades del siglo XXI, marcadas por la globalización, la falsa sensación de que ya no es necesario esforzarse porque todo se consigue pulsando un botón y el exceso de información, entre otras cosas
- Todos los casos conocidos en los que se ha impuesto como obligatorio han funcionado con notable éxito, tenemos varios ejemplos experimentales en ciudades como Menorca, Elche y Jerez de la Frontera.

¿Cómo trabajamos el ajedrez en las aulas?

- Objetivos

¹ http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_3529000/3529947.stm

² Leontxo García en el programa en el que colabora semanalmente difundiendo el ajedrez en el programa de Radio Nacional “No es un día cualquiera! que dirige Pepa Fernández.

<http://www.rtve.es/alicarta/audios/no-es-un-dia-cualquiera/dia-cualquiera-ajedrez-deberia-ser-asignatura-obligatoria/1088273/>

- Trabajar la educación en valores.
- Mejorar el rendimiento académico.

En su artículo cuarto, [la orden que rige las enseñanzas de refuerzo curricular nos indica que en la hora de tutoría con los alumnos se realizarán actividades dirigidas, preferentemente, a fomentar la motivación del alumnado, la mejora de las habilidades sociales y de convivencia, así como la participación en el grupo y el desarrollo de técnicas de estudio. Pues bien es ahí donde tiene su principal cabida este proyecto, aunque por el carácter interdisciplinar que el ajedrez posee también podemos y debemos utilizarlo como apoyo a las áreas del currículo.](#)

El ajedrez permite trabajar la educación en valores de forma activa, no a través de experiencias indirectas sobre las que reflexionar. Es el alumno, en la práctica cotidiana del juego, quien protagoniza cada una de las experiencias que acontecen y son motivo de reflexión. Los valores sociales son parte del contenido y estos son los componentes de la didáctica.

El ajedrez desarrolla la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además, y gracias a su poder pedagógico, favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa al análisis y a la toma de decisiones pero además trabajamos los siguientes aspectos:

responsabilidad	creatividad	cortesía
sinceridad	amistad	esfuerzo
confianza	respeto	autocrítica
autoestima	cooperación	constancia

En cuanto a su valor interdisciplinar resulta ampliamente reconocidas sus aportaciones como instrumento eficaz de desarrollo intelectual: entre otras cosas, ejercita la memoria (secuencia de jugadas ensayadas), enseña el uso de la lógica y los procesos de razonamiento (planificación y cálculo de variantes) y estimula la capacidad del individuo para trabajar con espacios abstractos (visualización del tablero). Incluso, a un nivel más elemental, conecta con disciplinas tan esenciales como la geometría (filas, columnas, diagonales) y la aritmética (valor de las piezas). Además se trata de un tema al que se ha recurrido en literatura, tanto en novela como en poesía, y que nos puede abastecer de textos para trabajar en el aula. Sin olvidar la historia (historia del ajedrez), o la lengua inglesa, en estos momentos lengua vehicular para encontrar numerosa documentación en la web.

Aunque el ajedrez puede relacionarse con varias materias, no creo que sea conveniente que robe demasiado tiempo ni espacio a otras actividades que también tienen mucho que aportar a la educación. Por ello propongo que nos limitemos a llevar la interdisciplinariedad a aquellas materias en las que no resulte un artificio, veamos:

Lengua y Literatura:

- Cuentos en los que el ajedrez aparece, bien como protagonista o parte esencial del relato.
- Poemas donde se alude al juego a las figuras.
- Textos periodísticos.

Historia

- Historia del ajedrez.

Matemáticas

- Geometría
- Aritmética
- Lógica

Inglés

- Vocabulario que nos ayudará a entender las partidas que encontramos en la red y su notación, generalmente expresada en inglés.

Materiales

Materiales imprescindibles::

- Varios tableros con su correspondientes juegos de piezas.

Materiales opcionales:

- Ordenador con conexión a internet y cañón proyector.
- Programa Tablero de ajedrez.
- Si se dispone de sala de ordenadores con suficientes aparatos para cada uno de los jugadores se puede utilizar.

Si dispones de ordenador y cañón para poder proyectar puedes instalar el programa “Tablero de ajedrez” – se trata de un tablero de ajedrez con sus correspondientes piezas-, con él podrás explicar para todo el grupo los movimientos de las piezas y cualquier jugada que necesites trabajar en grupo (aperturas, celadas, etc. Puedes descargar, gratuitamente, el programa desde <http://www.guerreroalcazar.es/>.

Hay muchas páginas webs y blogs en los que encontrar materiales y propuestas relacionadas con el ajedrez. Yo he abierto el mío, lo suelo utilizar como un cuaderno de apuntes donde tengo aquello que me parece interesante relacionado con el asunto. Un enlace directo con el ciber mundo del ajedrez.

<http://refuerzodeajedrez.blogspot.com.es/>

Breves apuntes en cuanto al proceso a seguir:

- El primer paso es explicar el movimiento de las distintas piezas. Comenzaremos por el movimiento de las torres, son las piezas más sencillas. Jugar algunas partidas con solo las torres, mostrarle la manera de capturar.

IMPORTANTE.- El objetivo de estos juegos previos no es el jaque mate, sólo la captura de todas las piezas.

- Posteriormente el movimiento del alfil, la otra pieza con un movimiento en diagonal, de igual manera como se hizo con las torres se juegan algunas partidas con solo esta pieza hasta comprender el movimiento claramente.

- En la siguiente sesión muestre el movimiento de la reina; se mueve como torre y alfil, ya no será muy complicado de entender, también muestre como se desplaza el rey; como una torre y alfil chiquitos, juegue algunas partidas combinando las piezas, siempre con el objetivo de la captura total de las piezas.

- Adquiridas estas habilidades llega el momento de las piezas más complicadas por aprender, el caballo, éste se mueve siempre formando una L. Y además es la única pieza que cuando se mueve *siempre* cambia de color.

- La única pieza que falta es el peón, se mueve como una torre pequeña y come igual que un alfil diminuto –únicamente una casilla-, en este momento no explique para nada "el peón de paso". Dedique esa misma sesión a la explicación del enroque.

Ahora el niño está listo para jugar una partida solo que ahora cambia el objetivo del juego, esté será la captura del rey, dígame que ganará el que se coma el rey del oponente.

Clavadas, tablas, aperturas, celadas, tácticas, estrategias, etc. se irán viendo más adelante.

Si lo que pretendemos es que el alumno, a través del ajedrez, sea protagonista de la su educación en valores debemos ponernos a jugar inmediatamente. En muy pocas sesiones el alumno absorberá los conocimientos básicos (tablero, piezas y sus movimiento, reglas básicas y notación de las partidas, victoria, tablas y derrota de una partida, aperturas,...). No es necesario que el profesor sea un experto, incluso puede suceder que algún alumno le aventaje en saber. No se trata de crear campeones sino de disfrutar, aprender jugando. El profesor, aquí es un director de la actividad, un motivador - especialmente para aquellos más reacios a participar en el juego -, nunca un experto transmisor de conocimientos.

El ritmo de aprendizaje es individualizado y por las características del juego siempre cooperativo.

Y por supuesto, no todo va a ser juego. Nos apoyaremos en materiales que todos pueden aportar y de diversa procedencia y formato: videos de aprendizaje y partidas comentadas extraídas de internet, literatura (poemas y cuentos en los que interviene el ajedrez), periódicos en los que se nos proponga una solución para un jaque mate, problemas matemáticos. Y lo que es todo un reto, jugar contra la máquina, contara el ordenador.

En internet, concretamente en <http://www.youtube.com/>³, disponemos de numerosas lecciones magistrales y explicaciones de jugadas (aperturas, celadas,...) que no debemos desaprovechar.

Muchos días el maestro será un jugador más. Lo que para algunos será una desmitificación del rol que supuestamente ejerce y para otros visto como algo totalmente normal y quien también está dispuesto a aprender. Para poder enseñar hay que estar siempre dispuesto a aprender, sobre todo de los alumnos.

Es muy conveniente hacer hincapié en el hecho de que el jaque es obligatorio avisarlo y explicarlo. Este hecho no sólo aclara el juego, y sus reglas, sino que además ayuda a razonar las distintas jugadas y a establecer un diálogo entre los contendientes. Se aprende a dialogar y ¡qué cara se nos queda cuando alguien nos demuestra en un tablero que estábamos equivocados!

Competir no tiene por qué ser malo, puesto que debemos dejar claro que siempre hay que ayudar a nuestro contrincante a mejorar su juego y con ello también mejoraremos el nuestro, puesto que el nivel del mismo irá subiendo.

Está prohibido el suicidio en ajedrez, a esto lo llamamos movimiento ilegal, y por ello no se puede realizar en ningún caso; el jugador beneficiado debe colaborar con su contrincante en que éste aprenda de su error. Es necesario dejar esto muy claro a los jugadores.

Por supuesto es imprescindible la cortesía, los jugadores se darán, siempre, la mano antes de iniciar la partida y el perdedor felicitará al ganador tras reconocer su derrota, previa explicación del jaque-mate por parte del vencedor. Si lo desea, el derrotado, puede pedir la revancha.

¿Con qué frecuencia jugar? Pues depende, habrá semanas que se jugará mucho y otras nada. Esto es un juego y como tal se ha de tomar siempre. Comprobaremos como nuestros alumnos-jugadores nos solicitan los recreos para jugar, pues debemos actuar según convenga al mejor funcionamiento del grupo. No hay recetas mágicas para esto. Sin ilusión no se llega a buen puerto, pero no debemos obsesionarnos y no olvidemos que se trata de un juego; habrá alumnos a los que les enganche desde el principio y a otros a quienes no les interese lo más mínimo.

³ Recomiendo los vídeos "curso de ajedrez-nivel principiante(<http://www.youtube.com/watch?v=CBYk6qllDrw>), distintos vídeos que se pueden descargar o ver en línea.

Se puede y se debe organizar campeonatos, siempre con premios de escaso valor. Si competición es difícil que se cumplan escrupulosamente los reglamentos y éste es un objetivo importante; aunque, eso sí, no valoremos demasiado las victorias.

Webs en las que encontrar ayuda y materiales:

- Ajedrez de ataque, problemas, mate en una jugada:

<http://www.ajedrezdeataque.com/17%20Aprendizaje/1/Mate1.htm>

- El ajedrez y las artes, relatos, leyendas, poesías,...:

<http://www.tabldeflandes.com/artes.htm>

- Tablero de ajedrez y documentación diversa.

<http://www.guerreroalcazar.es/>.

- Diversas partidas de iniciación y enlaces a otras webs.

<http://refuerzodeajedrez.blogspot.com.es/>