

Juego científico en la educación - ajedrez en el aula

Scientific game in education – chess in the school

ADRIANA SALAZAR VARÓN

Escuela de ajedrez Talento, Tr. 29 N° 123-84, Bogotá, Colombia
www.ajedreznelaula.com, e-mail: talento@andinet.com

Resumen

El ajedrez es un excelente recurso pedagógico para desarrollar habilidades mentales y afianzar valores en los niños. A través de este juego los maestros pueden aumentar los niveles de atención de sus alumnos, fomentar el pensamiento lógico y desarrollar las capacidades de alto nivel. Con una preparación básica sobre cómo jugar ajedrez y cómo enseñarlo, los docentes podrán empezar a utilizar este juego científico en sus aulas.

Palabras clave: ajedrez en el aula, desarrollo de habilidades mentales, capacidades de alto nivel

Abstract

The chess is an excellent pedagogic resource to develop mental abilities and to guarantee values in the children. Through this game the teachers can increase the attention levels of their pupils, to encourage the logical thought and to develop the capacities of high level. With a basic preparation on how to play chess and how to teach it, the teacher will be able to begin using this scientific game in the classrooms.

Key words: Chess in the classroom, development of mental abilities, capacities of high level.

INTRODUCCIÓN

Es común encontrar alumnos de básica primaria que carecen de un buen nivel de atención y se les dificulta calcular, visualizar, analizar y tomar decisiones.

Desde el inicio se deben ejercitar estas habilidades que son precisamente herramientas indispensables para la escolaridad y apreciar cómo el ajedrez es un recurso pedagógico muy útil para este fin y además para forjar valores en los niños.

Sobre el ajedrez existen muchos mitos, entre ellos, que es un juego difícil que requiere especiales condiciones de inteligencia, juego sobrio que no resulta llamativo para los niños, juego pasivo..., y tantas ideas más que resultan erróneas. Se hizo una serie de estrategias de muchos elementos lúdicos para simplificar las explicaciones, para desmitificar el ajedrez y demostrar que es un juego que está al alcance de los niños y las niñas, y que no requiere capacidades excepcionales para aprenderlo.

Dentro del diseño del programa apareció el problema de encontrar el orden acertado de los temas para enseñar a los niños. Usualmente se enseña el movimiento de las piezas de manera rápida y simultánea. Es decir, que por lo general las personas desertan del ajedrez porque su profesor les indica velozmente el movimiento de cada pieza y todo el complejo reglamento y luego les invita a jugar una partida con funestas consecuencias. Esto indica, que no se respetan los procesos mentales y se subestima la gran cantidad de información dada. A partir de esta observación se concluyó que lo ideal con los niños e incluso con los adultos es conocer primero muy bien los componentes del tablero de ajedrez (las filas, columnas, diagonales) y luego aprender a mover los peones. En el tema de los peones se tarda un buen tiempo hasta que los alumnos se familiarizan verdaderamente con el espacio y los movimientos pero sobre todo que empiezan a aprender a calcular, visualizar, predecir, observar, analizar y tomar decisiones. Es más fácil aprender con pocas piezas en el tablero que con muchas a la vez. Así sucesivamente, lo correcto es enseñar poco a poco el movimiento de cada pieza e irlo incluyendo en el tablero y practicando con ella a través de ejercicios simples y partidas de práctica.

Nunca se plantea el ajedrez como una “batalla” sino como un juego y a los más pequeños se les transforma en un cuento sencillo que empieza así: “Este es un país de vainilla y chocolate ...”, y a partir de esta fantasía, de un ambiente lúdico y múltiples actividades que animan a las piezas del ajedrez los niños se enamoran del tema. Conocemos el tablero utilizando uno muy grande que se coloca en el piso a manera de tapete. En él saltamos, gateamos y nos arrastramos por las columnas, filas y diagonales y de esta manera los niños interiorizan las diferentes partes del tablero y a partir de allí aprenden fácilmente el movimiento de las piezas. Basta que conozcan el movimiento

de los peones para poder realizar pequeños ejercicios de cálculo y visualización a través de lo que se ha determinado “La escalera de preguntas” que es una forma de cuestionar al niño partiendo de lo simple a lo complejo. Lo más significativo de esta “escalera de preguntas”, es que el maestro lleva a sus alumnos a “mover mentalmente” las piezas y a precisar el lugar que ocuparía cada una de ellas luego de varios movimientos. Así se hace desde la etapa preescolar, ya en primaria resulta sencillo de aplicar.

Cuando conocen todos los movimientos de las piezas, los niños inician otra etapa muy interesante que es la solución de problemas de jaque mate. Esto requiere un grado alto de observación, creatividad y relación de posiciones previamente conocidas.

Un punto relevante que ofrece el ajedrez a los niños cuando juegan una partida es, que deben descubrir cuál es el problema que se les presenta en el tablero y, en segunda instancia encontrar la solución a este problema. Es decir, que jugada tras jugada, deben resolver dos problemas.

A lo largo de 22 años, se ha creado el orden adecuado y organizado por niveles de aprendizaje. Cada nivel implica un año escolar, siempre y cuando el programa se imparta mínimo una vez por semana. Los dos niveles más elementales inician con el aprendizaje de las partes del tablero y el movimiento de las piezas, los niveles 3 y 4 se refieren a las jugadas extraordinarias del ajedrez, el significado de tablas, solución de problemas de jaque mate y combinaciones tácticas, la nomenclatura del ajedrez, lectura de partidas breves y la técnica para dar jaque mate con dos torres y rey y dama. Los niveles 5 y 6 tratan sobre la estrategia en el ajedrez, la historia de los campeones del mundo y un recorrido sobre las aperturas y defensas. El programa se puede llevar a cabo con niños desde los tres años de edad en adelante.

En el libro *Juega el maestro y ganan los niños*, dirigido a docentes o adultos que deseen enseñar a jugar ajedrez, el lector aprende a jugar y a enseñarlo. Paralelamente, se diseñaron seis cartillas para los niños en donde resuelven problemas de acuerdo con el programa planteado. En España lo aplican nueve colegios y en Colombia quince.

Uno de los mayores aportes del ajedrez es la posibilidad de forjar valores en los niños. Ellos aprenden la cortesía, a acatar normas y turnos, a respetar las ideas de los demás, a responsabilizarse de sus propios actos y entender que toda acción tiene un efecto. Ha sido muy valioso poderles enseñar a los niños a ganar y a perder y sobre todo inculcar en ellos la disciplina, el aprecio por el silencio y el autocontrol. Esto sumado a las habilidades mentales que estimula el ajedrez llevan al niño a la construcción del pensamiento lógico y a ampliar sus niveles de atención, razones suficientes para colocar el ajedrez en el currículum escolar.

Esta metodología está encaminada ahora a divulgar el ajedrez entre la comunidad de maestros para que lo puedan enseñar en sus aulas aunque no sean expertos ajedrecistas. La siguiente parte de este artículo tiene por objeto mostrar los conceptos más elementales del ajedrez y la propuesta sobre cómo enseñarle a los niños.

¡A... ENSEÑAR AJEDREZ DESDE EL PREESCOLAR!

Todo maestro de preescolar, inicia su labor bajo la premisa que su deber es procurar una educación integral a sus alumnos. Partiendo de esa idea, se enfrenta a la necesidad de trabajar en diferentes áreas para cumplir con las expectativas. Como una consecuencia obvia, debe proporcionarle a sus alumnos la posibilidad de desarrollar el pensamiento y estimular las habilidades mentales, para lo cual puede acudir a distintos recursos pedagógicos y diferentes actividades. La intención es presentar el ajedrez como un recurso pedagógico adicional que contribuye a incrementar el desarrollo del pensamiento y a estimular las habilidades mentales.

El ajedrez es un juego milenario con una apariencia engañosa de entretenimiento estático, denominado juego ciencia, mitificado al extremo, hasta tal punto de clausurarlo como actividad exclusiva para adultos; hoy debe ser llevado al alcance de la educación preescolar.

En muchos países el ajedrez se incluye en el currículum de la educación básica primaria y secundaria; lo que no es usual es su inclusión en el *pensum* de la educación preescolar.

En Talento, tanto en la división de preescolar como en la escuela de ajedrez, hemos experimentado durante varios años la enseñanza del juego ciencia en niños y niñas de tres años en adelante con resultados positivos, los cuales se cuentan en una breve referencia:

En principio, sólo se tenía la intuición que el ajedrez, al igual que la música, podría estar al alcance de los niños muy pequeños. El problema radicaba en la habilidad para transmitir los conocimientos y cómo lograr que los alumnos se fascinaran con el ajedrez. Todo maestro sabe que los niños aprenden más rápido cuando se enamoran de la actividad propuesta.

Se comienza entonces a jugar con la fantasía. Hay que permitirse sentir y pensar de nuevo como niños y bajo esta óptica escoger la manera como nos habría gustado que sucedieran los primeros encuentros con el ajedrez. De allí nace la primera conclusión: se debe presentar el ajedrez a los niños de manera completamente lúdica y mágica. Por esto se acude al cuento y a las breves narraciones para describir el ajedrez inicialmente, por ejemplo..., "Había una vez, un reino de vainilla y otro de chocolate..." a cambio de la frase fría: "En el ajedrez hay dos equipos: las blancas y las negras".

Uno de los principales problemas por superar era encontrar el exacto lenguaje para evitar las barreras de comunicación con los niños. Las explicaciones deben ser claras, concretas y breves. Se debe intentar relacionar todo lo referente al ajedrez con la realidad del niño, de esta manera se vuelve más cercano a él. Por ejemplo, resulta muy difícil para un pequeño alumno entender que la torre se mueve horizontal y verticalmente, cuando aún no ha interiorizado estos conceptos. En cambio resulta más simple si le explica que la torre se mueve "derecho, derecho, derecho" y a la vez reproduce el movimiento de dicha pieza con su cuerpo.

El problema de enseñar ajedrez a niños tan pequeños no radica en la dificultad del juego sino en los escasos recursos pedagógicos que emplee el maestro y en su pretensión de lograr grandes jugadores en poco tiempo. En realidad la importancia de incluir el ajedrez en la educación preescolar, se centra en los beneficios que genera: atención, concentración, memoria, visualización, cálculo, análisis y la posibilidad de forjar valores como el respeto, la disciplina, la tenacidad, acatamiento de las normas, la responsabilidad, afianzar la autoestima y manejar sanamente la competencia.

Veamos ahora una breve explicación del programa de ajedrez para preescolar con algunas anotaciones y sugerencias para facilitar la enseñanza del tema a los niños:

1. El tablero:

2. Debe presentarlo de una manera ¡mágica!, por ejemplo: ... "Es una ciudad que tiene muchas calles y carreras de vainilla y chocolate". Construya un tablero con los niños, ya sea con papel silueta, colores o plastilina, para que él descubra que el tablero de ajedrez está conformado por columnas (líneas verticales) y filas (líneas horizontales). Algo muy importante: coloque siempre el tablero de tal manera que el cuadro blanco que forma la esquina del tablero quede a la derecha de cada jugador.

3. Presentación de las piezas: No mostrar todas las piezas a la vez, cúbralas con una bolsa y génerele curiosidad al niño por saber qué hay dentro de ella. Luego presente una a una y déle vida y personalidad a cada pieza. Establezca una relación de amistad entre los niños y las piezas. Los títeres son un gran instrumento motivador en esta fase.

Las piezas se colocan en el tablero como se indica en el siguiente diagrama:

Diagrama 1

Movimiento de las piezas:

¿En qué orden deben ser enseñados los movimientos de las piezas? Al respecto existen diversas posiciones: en Brasil y Holanda existen pedagogos que aseguran que se debe iniciar con el aprendizaje del movimiento del rey y la dama e inmediatamente enseñar el sistema para efectuar el jaque mate. Esta metodología tiene validez si se ofrece a niños mayores de ocho años dada la dificultad del tema.

La experiencia indica que resulta más fácil y motivante para los niños aprender primero el movimiento de los peones porque pueden jugar pequeñas partidas entre sí. Al iniciar la partida, los peones se colocan de esta manera:

Diagrama 2

Siempre empiezan a jugar primero las piezas blancas y de ahí en adelante se alternan los turnos. Los peones se mueven así: en la primera jugada pueden avanzar un paso o dos según si el jugador lo desea. Una vez que se haya movido, sólo podrá avanzar un paso. El peón no puede: moverse hacia atrás ni tampoco horizontalmente.

Diagrama 3

Los peones pueden capturar o "comer" (esta última expresión resulta más sencilla para los niños) a las piezas del equipo contrario que estén colocadas en el cuadro más cercano en dirección diagonal hacia delante.

Diagrama 4

Observe que la diferencia entre la manera como se mueven los peones y como capturan, puede ocasionar cierta dificultad para el niño. Por eso es importante que se refuercen estos dos conceptos relacionados con la realidad del niño. Por ejemplo:... "Los peones son un tanto maleducados para comer, pues lo hacen con la boca torcida". Aclare que cuando un peón negro y otro blanco se encuentran enfrentados no se pueden capturar, simplemente quedan imposibilitados para moverse o... "están conversando".

Diagrama 5

Ejercite a los niños a través de encuentros entre ellos mismos. Incluso puede usted elaborar tableros de ajedrez con menos cuadros o sólo colocar cinco peones por bando. Ante todo... ¡tenga paciencia! Esta primera etapa no es sencilla.

A continuación enseñe a mover la torre. Cada equipo tiene dos torres que deben ser colocadas detrás de los peones, una en cada esquina. La torre se mueve de manera horizontal y vertical cuantos cuadros desee. Esto dicho para niños, podría ser así: "La torre se mueve derecho, derecho, derecho, un pasito o muchos pasitos" y a la vez que se le repite, se le muestra sobre el tablero.

Se puede crear un tablero gigante, hecho de tela resistente, de tal manera que los niños primero gatean, corren, saltan en un pie simulando el movimiento de las torres sobre el tablero. La experiencia ha demostrado que aprenden más rápido cuando se utiliza este recurso antes de llevarlos al tablero de mesa.

Diagrama 6

La torre captura o "come" de la misma manera como se mueve. Es decir que puede capturar una sola pieza del bando contrario que se encuentre en su camino y deben detenerse o pararse en el lugar o cuadro que la toma.

Las torres no pueden: moverse en diagonal; saltar sobre otra pieza ni capturar muchas piezas a la vez. Ejercite a los niños a través de partidas entre ellos con peones y torres únicamente.

Diagrama 7

Continúe con la enseñanza del movimiento del alfil. Cada equipo tiene dos alfiles que al iniciar la partida se sitúan uno en un cuadro blanco y otro en uno negro. Los alfiles se mueven en diagonal cuantos pasos desee. Si el niño no conoce el concepto de diagonal puede facilitarle el aprendizaje diciéndole que el alfil siempre se mueve por un mismo color: blanco, blanco, blanco y el otro negro, negro, negro". Los alfiles, al igual que las torres, pueden capturar las piezas del adversario que se encuentre por su camino. Aclare que los alfiles no pueden: girar y trasladarse de manera oblicua, es decir que siempre deben ir en línea recta diagonal. Los alfiles tampoco pueden capturar muchas piezas a la vez, saltar sobre las fichas ni moverse de manera horizontal ni vertical.

Diagrama 8

Ejercite a los niños a través de partidas entre ellos que incluyan los peones, las torres y los alfiles.

Si el niño tiene claro el movimiento del alfil y la torre continúe con la dama. Resultará muy sencillo su aprendizaje porque la dama se mueve de manera horizontal, vertical y diagonal, es decir como una torre y un alfil. Se puede mover un cuadro o muchos. Es la pieza de mayor movimiento.

Diagrama 9

Ahora observe el diagrama que señala el movimiento del caballo.

Diagrama 10

A menudo se escucha decir que el caballo se mueve en forma de "L", pero es obvio que tratándose de niños en edad preescolar no debemos remitirnos a esta comparación, pues en muchos casos el proceso de lectoescritura no se ha iniciado. Hay una manera más fácil: pídale al niño que extienda su mano con los dedos unidos y que el dedo pulgar lo estire horizontalmente. Esta posición de la mano es semejante al movimiento del caballo aun cuando la gire en cualquier sentido.

Es muy importante que el niño salte como un caballo sobre un tablero gigante o baldosas antes de reproducir el movimiento sobre el tablero de mesa. Cuando esté saltando insista en que repita: "Uno, dos y al lado".

El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas. Captura únicamente la pieza que se encuentra al final de su recorrido.

Observe el diagrama: el caballo puede capturar las piezas encerradas en un círculo.

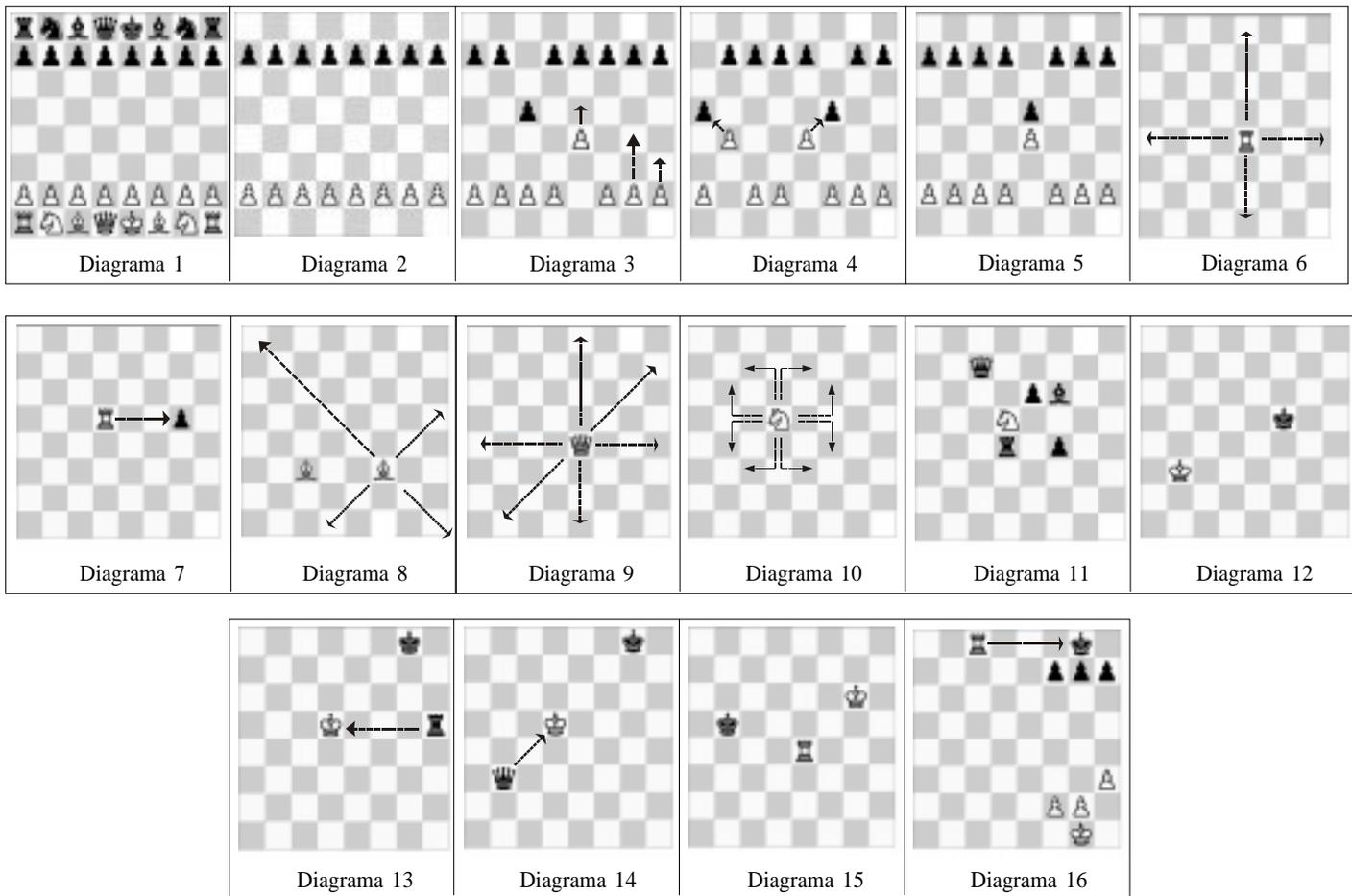


Diagrama 11

Una vez que el niño conoce el movimiento del caballo, muéstrele el movimiento del rey. Es muy sencillo: se mueve un solo paso en cualquier dirección. No pierda la oportunidad de relacionar el movimiento lento del rey con el paso medurado de un viejito.

Diagrama 12

Respecto al rey hay muchas reglas y movimientos especiales que aclarar:

5. El jaque:

El jaque se produce cuando una pieza amenaza al rey. Observe los diagramas.

Diagramas 13 y 14

Es obligatorio para el rey amenazado encontrar una forma de escape o defensa. Puede ser de tres maneras:

Moviendo el rey, interponiendo una pieza para cubrirse del jaque o capturando la pieza que da jaque.

Diagrama 15

Una regla importante: el rey nunca puede ser capturado. Es la única pieza del ajedrez que ninguna puede capturar. Esta regla resulta complicada de entender para los niños, así que es necesario que enfatice sobre ella.

6. Jaque mate:

El rey no se puede "comer". Al rey se le da jaque mate. Esto se produce cuando al rey se le ataca o se le da jaque y no existe ninguna solución para escapar o defenderse de él.

Diagrama 16

En ningún caso existe salvación para el rey. El jaque mate es el objetivo final de la partida. Quien lo produce gana la partida.

Es importante aclararle al niño los movimientos que no puede hacer el rey: no puede colocarse junto al rey contrario (esto ocasionaría un jaque mutuo), deben permanecer separado mínimo por un cuadro.

El rey no puede capturar una pieza que esté defendida pues quedaría en jaque. El rey no puede moverse hacia un cuadro que esté atacado por una pieza adversaria, es decir, no puede colocarse en jaque de manera adrede.

Existen muchos aspectos más acerca del reglamento y los rudimentos del ajedrez pero en este artículo nos proponemos mostrar los aspectos básicos exclusivamente.

7. Recursos pedagógicos:

Antes de concluir se enumeran algunas actividades que facilitarían la labor de enseñanza de ajedrez.

Enseñar ajedrez por el simple hecho de enseñar a mover las piezas, no tiene mayor sentido. Lo importante es encontrar de que manera se estimulan las habilidades mentales. Por esto, es imprescindible que incluya pequeños ejercicios de cálculo, análisis, observación, visualización, memoria y atención.

Por ejemplo, pregúntele constantemente al niño, ¿qué piezas le están atacando, qué puede capturar, qué pasaría si moviera determinada pieza, conviene realizar tal jugada? Cuando le explique alguna posibilidad, no necesariamente mueva las piezas, precisamente la visualización se ejercita al no mover las piezas y procurar que el niño logre imaginar la secuencia de jugadas que usted dice verbalmente.

Utilice hojas de trabajo con diagramas para que los niños ejerciten su motricidad fina y percepción visual a través de los trazos que indiquen los movimientos de las piezas. Emplee también lanas, plastilina, papeles de colores o elementos semejantes.

Disfrace a los niños de piezas de ajedrez: unos sencillos sombreros hechos en papel, simulando la forma de las piezas, motivará bastante a los pequeños. En fin, permita que su imaginación se despliegue y regádeles a los niños su ¡creatividad!

CONCLUSIONES

- El ajedrez es un recurso pedagógico óptimo para desarrollar habilidades mentales y pensamiento lógico.
- Es posible fomentar los valores en los niños por medio de la práctica del ajedrez.
- A través de un proceso de capacitación, los profesores de aula no expertos en ajedrez pueden enseñar el juego a sus alumnos.
- El aprendizaje del ajedrez se puede iniciar desde los tres años de edad.

- Las experiencias de los colegios que han implementado el ajedrez como parte de su currículo han sido positivas.
- Los niveles de atención, concentración y capacidad de trabajo intelectual aumenta en los alumnos que adelantan el programa de ajedrez.
- El acercamiento positivo de los estudiantes al ajedrez depende de que el maestro utilice estrategias lúdicas, lenguaje sencillo y guarde el orden correcto del programa.

BIBLIOGRAFÍA

- AVERBACH, Y., *Viaje al reino del ajedrez*. Barcelona, 1975.
- BLANCO, U., *Sistema instruccional de ajedrez*. Grupo Editorial Impacto, Caracas, 1996.
- CAPABLANCA, J.R., *Chess Fundamentals*. 1994.
- DE LA VILLA GARCÍA, J., *Curso de ajedrez*, Editorial Social y Cultura S.L., Madrid, 1997.
- GRAU, R.G., *Tratado general de ajedrez*, Editorial Sopena Argentina S.A., 1982.
- KARPOV, A; GUIK, E., *Mosaico ajedrecístico*, Editorial Raduga, Moscú. 1984.
- NIMZOWITSCH, A., *My system. Lon Hays*, 1991.
- POLGÁR, J., *Chess training in 5333+1 positions*, Budapest, 1994.
- SALAZAR VARÓN, A., *Juega el maestro y ganan los niños*, libro para el profesor y 6 cartillas para los niños, Fundación M. Pilar Mas, Barcelona, 1999.

Sobre la autora

ADRIANA SALAZAR VARÓN es licenciada en lingüística y literatura (Universidad de La Sabana, Bogotá). Tiene estudios en posgrado en el Instituto San Pío X, Madrid, España.

Es maestra internacional de ajedrez otorgado por la Federación Internacional de Ajedrez FIDE (Yugoslavia 1990). Nueve veces campeona de Colombia en la categoría de mayores entre los años 1981 y 1996. Campeona

centroamericana y del Caribe, 1990. Primer tablero del equipo colombiano participante en las Olimpiadas Mundiales de Suiza, Grecia, Emiratos Árabes, Grecia, Rusia y Armenia. Primer tablero del equipo de la ciudad Americana – Brasil desde 1994 hasta 1996. Organizadora del Primer Campeonato Panamericano Femenino de Ajedrez y múltiples torneos Infantiles de Ajedrez en Colombia. Árbitro en el Campeonato Mundial Infantil de Ajedrez en Brasil 1995. Participante en el Campeonato Mundial de Mayores – Azov 1990.

Fundadora y directora del preescolar Talento (Bogotá) desde 1992 (www.ajedreznelaula.com). Fundadora y directora de la Escuela de Ajedrez Talento desde 1981. Directora del preescolar Crayola desde 2001. Docente de diplomados virtuales Universidad del Rosario. Docente de la Escuela Colombiana de Ingeniería, docente y entrenadora de ajedrez de la Universidad del Rosario, profesora de ajedrez en los colegios Rochester, Liceo Francés, Hacienda Los Alcaparros, capacitadora de docentes sobre el programa de ajedrez en España (Madrid-Barcelona-Tenerife-La Palma-Badalona), Cuba, Brasil, Colombia.

Autora del libro *Juega el maestro y ganan los niños* y de seis cartillas como apoyo didáctico para los niños. Barcelona 1999 (www.ajedreznelaula.com) y autora de artículos en diversas revistas de ajedrez sobre pedagogía.

Ganadora de distinción “Maestra ilustre” en el premio Compartir al Maestro Escolar 2002 (Bogotá, Colombia) con la propuesta “Ajedrez en el aula de preescolar”.

Received: 28.03.2003, **accepted:** 3.10.2003