

Jaque mate... una oportunidad para el cambio

Natalia Núñez | Maestra.

*«En su grave rincón, los jugadores
rigen las lentas piezas. El tablero
los demora hasta el alba en su severo
ámbito en que se odian dos colores.*

*Adentro irradian mágicos rigores
las formas: torre homérica, ligero
caballo, armada reina, rey postrero,
oblicuo alfil y peones agresores.*

*Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito.*

*En el Oriente se encendió esta guerra
cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra.
Como el otro, este juego es infinito...»*

Jorge Luis Borges (1961):
“Ajedrez” en *Antología Personal*.
Buenos Aires: Ed. Sur

El proyecto que se presenta está basado en las instancias realizadas en una institución educativa pública de Montevideo, con la intervención de los alumnos de sexto año, y alumnos de cuarto y quinto año de la escuela, en la enseñanza y aprendizaje del juego de ajedrez. Las estrategias fueron elaboradas entre niños y docentes, utilizando la modalidad de taller dentro y fuera del aula. Una de estas instancias fue el recreo, considerado como el espacio lúdico recreativo por excelencia. En el patio fue establecido un sector exclusivo para el desarrollo de partidas que eran coordinadas con anterioridad; así fue posible la organización de torneos.

Inicialmente queremos precisar que el juego como intervención pedagógica nos abre un abanico de posibilidades para el desarrollo de diversas áreas. Jugar es una necesidad natural, es un impulso vital que nos lleva a explorar y conocer el mundo. El juego permite un armónico desarrollo del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad.

Niños que han tenido escasas oportunidades para la actividad lúdica tienen dificultades para alcanzar niveles de simbolización, por lo tanto todo se juega en la acción. Bruner lo define como un “invernadero” para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación; Vygotski señala el juego como una de las expresiones más genuinas de lo que él entiende como área de desarrollo próximo; para Piaget, el juego es uno de los procesos que ponen a punto las estructuras cognitivas básicas.

Nuestro objetivo es introducir el juego de ajedrez a nuestras aulas, lo que facilita la articulación de las ideas centrales tratadas por los tres autores anteriormente citados, además de posibilitarnos el abordaje de los siguientes objetivos generales:

- Desarrollar el pensamiento lógico, generando instancias donde se realicen inferencias, actividades lógicas, verificación de estrategias en la resolución de problemas.
- Utilizar el juego del ajedrez como herramienta pedagógica.
- Lograr mejoramiento conductual a través de un interés intelectual.
- Establecer instancias donde el hablar, escuchar, escribir y leer sean herramientas necesarias para poder comprender y explicar.

Para la realización de este proyecto es necesario que los espacios sean adecuados y estimulantes, que el tiempo didáctico sea pausado, pautado y tranquilo, todo sustentado por la disposición del Centro y de los docentes. Las instancias de juego deben estar educativamente planificadas y el maestro debe tener una línea de intervención reflexionada. Consideramos que el ajedrez permite el abordaje de las distintas áreas del currículo escolar de forma creativa. El mismo se encuentra dentro de los juegos de mesa que posibilitan la búsqueda de estrategias para la resolución de problemas, reflexiones individuales y colectivas que llevan a deducciones que alimentan el desarrollo del pensamiento lógico.

En cuanto al desarrollo social que posibilita debemos destacar que favorece el acercamiento entre personas con distintas realidades de vida; permite la comprensión a través del lenguaje de las estrategias empleadas. Habilita adentrarse en el pensamiento y la estrategia del otro. Es un contenedor importante para niños y jóvenes en riesgo social, y favorece el reconocimiento de “lugares”. Antes de continuar, nos gustaría especificar el término “lugar” en el sentido que lo hace Marc Augé: «(...) un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, (...) El espacio del no lugar no crea ni identidad singular ni relación, sino soledad y similitud»¹. El vínculo se vacía de sentido y el sujeto se posiciona en terceras miradas, no en la suya propia. Esto último es lo que pretendimos modificar, lograr que estos jóvenes fueran ocupantes creadores de espacios donde se les devolviera una imagen valorada de su persona y no de transeúntes en movilidad de un espacio “para otros”.

El ajedrez tiene por lo menos seis facetas principales por donde puede ser desarrollado: como juego, como deporte, como arte, como ciencia-cultura, como herramienta educativa, como desarrollo social. Todas estas facetas fueron abordadas en los distintos momentos del proyecto, pero nuestro interés estuvo centrado en el ajedrez como herramienta educativa y como desarrollo social. Este último debido a que posibilita al que aprende a probar sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas. El alumno lo hace en forma libre en un ambiente de camaradería, pero condicionado a un sistema de reglas y “rituales” propios del juego. Va autoevaluando el proceso, midiendo

los resultados de lo que se hace, y se comprenden los mecanismos por los cuales razona. En este recorrido, el niño o adolescente evidencia sus avances, es observado por sus pares y adquiere un reconocimiento positivo por parte de los adultos que lo rodean (padres, maestras). Así se desarrolla la “heteroestima”, o sea, «generar una sociedad, una comunidad donde lo que se extienda es la posibilidad de estimar al otro, a los otros, a la singularidad de cada uno de los otros. La heteroestima dará la posibilidad de trabajar con la autoría de pensamiento»².

Lo anteriormente mencionado lo impulsa a que quiera seguir aprendiendo en busca de nuevos desafíos; se anima la curiosidad por saber más, se genera el deseo, el placer y la alegría; así es que el camino educativo se retroalimenta y amplía.

En cuanto a la actividad intelectual que se aborda, se profundiza en: la memoria, el pensamiento estratégico y el creativo, la toma de decisiones, la prospección y retrospección, el planeamiento, la evaluación sistémica, la deducción, la lógica. «La deducción se refiere a aquellos procesos de razonamiento basados en inferencias de carácter lógico, es decir, en aquellas que las premisas implican necesariamente la conclusión. (...) Así en una tarea deductiva, es fundamental que el sujeto comprenda la estructura de la tarea, el sistema normativo en el que se rige y el concepto de validez lógica de la conclusión.»³ Tanto a través del análisis retrospectivo y prospectivo de jugadas como en la búsqueda de contraejemplos, el ajedrez habilita el ejercicio de tareas deductivas, lo que mejora la actuación lógica de los participantes.

Apuntalando dicho proceso es que se hace necesaria la utilización de variados textos, lectura de partidas, instructivos, documentos históricos, artículos periodísticos... También es fundamental que se tenga en cuenta el origen y la evolución, ya que la forma de jugarlo se va modificando paralelamente a las distintas épocas históricas, tendiendo esto a la comprensión real del juego.

Con la finalidad de sintetizar el relato y establecer la multiplicidad de aspectos que pueden ser trabajados se propone la organización temática del proyecto.

¹ M. Augé (1996:107).

² A. Fernández (2008).

³ J. Velasco; J. A. García Madruga (1997:18).

LENGUAJE

- Manejo (lectura – escritura) de distintos textos. NARRATIVOS, biografías de ajedrecistas, mitos, leyendas, descriptivos, instructivos, reglamento, partidas, argumentativos sobre torneos realizados, utilidad del ajedrez en la escuela, textos publicitarios, folletos, afiches (Precongreso INJU).
- Reconocimiento de secuencias en textos de estudio y periodísticos.
- Elaboración de entrevista, desgrabación.
- Oralidad: conversación libre y estructurada.
 - *Libre*, sobre las experiencias vividas con respecto a las partidas, diferencia cuando hablo “con la carga afectiva y cuando puedo despegarme de ella”.
 - *Estructurada*, reconocimiento y construcción del discurso: “hablo distinto según donde estoy; contexto del discurso según el lugar y el destinatario” (entrevista, exposición a otras clases).
- Elaboración de textos orales y escritos, explicativos.
- Lectura de novela sobre ajedrez.
- Manejo de textos específicos para el aprendizaje y análisis del tema.

EXPRESIONES

- **PLÁSTICA:** elaboración de mandalas. Trabajos en negativo, monocromático. Colores primarios, secundarios y neutros (blanco, negro). Elaboración de escenografía y vestuario. Reconocimiento de la evolución de las piezas y sus figuras en los distintos tiempos y culturas.
- **MÚSICA:** instrumentos de cuerda y viento, música medieval.
- **CORPORAL:** secuencia de movimientos, coreografía, danza circular. Dramatización de jugadas.
- Recitado.
- **CINEMATOGRAFÍA:** películas que representan costumbres de la época medieval. Documentales, biografías de ajedrecistas.

MATEMÁTICA

- Situaciones de cálculo, resoluciones artesanales.
- Ubicación espacial izq.-der., adelante-atrás, vertical-horizontal-diagonal, fila-columna.
- Razonamiento deductivo. Análisis retrospectivo y prospectivo.
- Planificación y resolución de estrategias aplicando contenidos.
- Concepto de coordenadas.
- Dominio de lenguaje algebraico.
- De lo abstracto a lo vivido, experimentar, con su propio cuerpo, en el plano y en el espacio. Plano (bidimensional), espacio (tridimensional).
- Resolución de partidas.
- Acertijos (distintos niveles de resolución, propuestos para estudio específico del ajedrez).

CIENCIAS SOCIALES

- Ubicación témporo-espacial del juego.
- Modificación en la evolución histórica del juego y sus reglas.
- Época medieval. Estratificación social, organización política. Comparación con la actualidad.
- Visualización de los diferentes agentes sociales (piezas). Rey, señor feudal y sus vasallos.
- Importancia de la tierra (siervos), origen del salario.
- Manejo de documentos históricos, partidas.
- Diferenciación de hecho histórico, mito, leyenda.
- Origen del juego.
- Feudalismo, características y costumbres socio-económicas y culturales.

SALIDAS

- Visitas al Club de Ajedrez de la Teja.
- Participación en el Precongreso sobre Ajedrez. INJU.

VALORES

- Concentración-enfoque.
- Toma de decisiones (rol activo, protagonista).
- Disfrute y desafío intelectual.
- Respeto, empatía.
- Saber ganar - saber perder.

IDEAS FUNDAMENTALES

- Desarrollar pensamiento lógico, deductivo, convergente, divergente, abstracto, analítico.
- Aprender a plantear hipótesis y, con ello, a planificar la acción.
- Adquirir hábitos de persistencia y dominio de la voluntad.
- Desarrollar los mecanismos de la atención y la concentración.
- Ejercitar distintos tipos de memoria, y en especial, la lógica.
- Aprender a fundamentar las alternativas de opción.
- Clasificar alternativas y establecer secuencias lógicas.
- Afianzar relaciones de causa-efecto con referencia a la resolución de problemas.
- Aceptar la confrontación como método de medición de progresos.
- Liberar procesos de imaginación y fantasía en la creatividad.

Esta organización se adaptó a cada clase; también fue necesaria la realización de modificaciones, tanto por parte de los docentes como de niños talleristas de sexto año que iniciaron al juego de ajedrez a compañeros de quinto y cuarto año.

El proyecto fue evaluado en tres instancias, al comienzo, durante el desarrollo y al final del proceso, por todos los actores. Se trabajó con las ideas previas de los niños y los intereses mostrados desde sus hogares; la evaluación fue continua, ya que se realizaron asambleas semanales donde se analizaban sus ideas y el proceso de aprendizaje de los demás niños.

Al finalizar se realizó un ajedrez viviente. Pero para llegar hasta esta instancia transcurrieron varios momentos que quisiéramos compartir.

Nuestro recorrido

Al iniciar nuestro proyecto de ajedrez realizamos una encuesta en el ámbito de las clases superiores de la escuela, con el propósito de sondear en qué hogares se conocía el juego y cuáles alumnos mostraban interés y manifestaban saber jugar.

Primero trabajamos con los sextos años, con la finalidad de que fueran ellos los que iniciaran a los niños de 4° y 5° grado. En estas clases se trabajó en la modalidad de taller, indagando qué conocían y cuáles eran sus dudas. Los talleres se realizaron dos veces por semana con una duración de una hora y media, respetando un espacio para la realización y el análisis de partidas grupales. En estas instancias se hicieron análisis de partidas y análisis retrospectivo de jugadas.

Las lecturas fueron propuestas por nosotros, pero no tardaron en llegar otras, aportadas por algunos padres que participaban del grupo de “Ajedrecistas de la Teja”. El interés despertado desde los niños hasta los hogares propició entrevistas, y también pudimos participar en un precongreso de ajedrez en el INJU. Allí conocimos a algunas figuras destacadas en nuestro medio, de las cuales recibimos materiales de estudio sobre ajedrez y el desarrollo de ciertas partidas; aprendimos estrategias y nuevos problemas para presentar a los demás compañeros. La posibilidad de participar en esta instancia nos mostró otros mundos. Tomando palabras de Bruner, que reflejan nuestro sentir como docentes y en el que tal vez,

en otros espacios, tendremos oportunidad de profundizar, creemos que la educación «(...) es una empresa compleja de adaptar una cultura a las necesidades de sus miembros, y de adaptar a sus miembros y sus formas de conocer a las necesidades de la cultura»⁴.

Se trabajó sobre el origen del ajedrez haciendo hincapié en el conocimiento de la reglamentación actual, la que se inició entre los siglos XVIII y XIX en Europa. Así recurrimos a textos instructivos (reglamentos), textos de divulgación, tendiendo a la ubicación política y social del momento, a la que responde el nombre de las piezas, su ubicación en el tablero así como también la importancia de cada una en el juego. Este aspecto fue muy importante ya que dotó de sentido a cada estrategia y colmó ese halo de misterio que fue necesario al momento de cada partida. Fue así que se consiguió el respeto mutuo, el manejo del código que caracteriza el juego, la consideración del tiempo del otro, el clima de concentración.

En los siguientes talleres, teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, se trabajó específicamente sobre aspectos más técnicos. Ubicación y denominación de los sectores del tablero, movimientos de las piezas y jugadas de apertura.

El proceso fue registrado en la bitácora del maestro, que sirvió para ordenar, volver a pensar la práctica, reflexionar sobre la intervención necesaria para que todos fueran conquistando sus avances. Muchas veces, este registro fue compartido con el grupo para ser confrontado con los alumnos y para desmitificar así el concepto sobre el saber acabado del docente. El uso de esta herramienta habilita también a descubrir aspectos que en la inmediatez se pierden y que, si se registran, pueden volver a ser tratados, pero desde otro punto de vista. La bitácora no es un “medidor” de los aprendizajes, es una herramienta de análisis del docente en situación; le permite pensarse y pensar el proceso; es una herramienta para transformar la práctica y mejorar el aprendizaje de sus alumnos.

Una de las dinámicas registradas fue la división del taller en cuatro grupos, a los cuales se les facilitaba un tablero. Luego de la ubicación de las piezas se realizaba la explicación de una situación de análisis estratégico. Colocados

⁴ J. S. Bruner (1997:62).



cinco peones en la segunda fila, y una torre del equipo contrario en la octava fila, el problema fue: ¿cómo hacer para lograr coronar con la menor cantidad de movimientos posibles? Con el objetivo del análisis de las posibles estrategias de resolución, los niños fueron documentando la secuencia de los movimientos realizados por cada equipo.

Estos datos posibilitaban no solo el análisis de las estrategias abordadas por ellos, sino también llevó a la reflexión sobre la diversidad de las mismas; tuvieron que defender sus opciones con fundamentos, explicando con argumentos y rigor teórico para decidir luego la mejor alternativa.

El segundo momento de nuestro proyecto abarcó la enseñanza del ajedrez a cuarto y quinto año de la escuela. Los encargados de tal tarea eran los alumnos de sexto año. Ellos desarrollaron los talleres en coordinación con los docentes, realizando visitas a las clases para exponer su conocimiento sobre el ajedrez y compartiendo el gusto por el juego. Estos encuentros lograron motivar a los niños, los que seguían atentamente lo expuesto.

En una de las instancias de evaluación realizadas con los grupos de talleristas, surgió la propuesta de explicarles de una manera “diferente” la ubicación y los movimientos de cada una de las piezas. El que sintetizó la lluvia de ideas fue Pedro, al decir: “estaría bueno realizar un ajedrez con personas”. Y en eso nos pusimos a trabajar.

Así fue que, reuniendo en el patio a toda la escuela, se realizó el ajedrez con personas. Participaban activamente treinta y dos niños representando las piezas, dos haciendo de jugadores y un narrador que explicaba los acontecimientos que se iban sucediendo. Los dos equipos estaban caracterizados con vestimenta de papel arroz, y cada uno llevaba la representación de su pieza sobre la cabeza. Luego de realizar una danza circular con música medieval, iban ubicándose en el tablero, peones, torres, caballos, alfiles, reinas y reyes. Desde el territorio más codiciado del tablero, los cuatro escaques centrales, surgía nuestro narrador quien, luego de recitar el texto de Borges que se encuentra en el inicio de este artículo, habilitaba a nuestros jugadores a iniciar la partida.

La apertura fue previamente pensada, perfeccionada y escrita entre todos. Cada jugador, tomando de la mano a sus piezas, realizó los movimientos hasta quedar la apertura configurada. El narrador acompañaba cada jugada con la explicación del movimiento de cada pieza. El cierre de la presentación fue la invitación a jugar en tableros ubicados en el interior de la escuela, los que contaban con el modo de apertura dramatizado.

Algunos niños se sumaron a jugar y otros a contemplar las partidas. En un clima de tranquilidad pensante, todos estábamos siendo pequeños ajedrecistas inventores de nuevas estrategias, creadores de espacios de reflexión, respetuosos de las diferentes jugadas, aprendiendo a pensar también desde el otro. ☺

Bibliografía

- AUGÉ, Marc (1996): Cap. “De los lugares a los no lugares” en *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- BRUNER, Jerome S. (1997): “Cultura, mente y educación” (Cap. 1) en *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Ed. Aprendizaje Visor.
- FERNÁNDEZ, Alicia (2008): “Entre ‘fracasos’ y ‘éxitos’: promover autorías”. Conferencia dictada en el IV CONGRESO DE EDUCACIÓN, Instituto Crandon, realizado en Montevideo, los días 28 y 29 de junio de 2008.
- VELASCO, Juan; GARCÍA MADRUGA, Juan A. (1997): “La búsqueda de contraejemplos como estrategia metalógica: Un estudio sobre la influencia de su entrenamiento en el razonamiento silogístico” en *Revista Infancia y Aprendizaje*, N° 80, pp. 17-35.