

La inclusión del ajedrez en el aula

Autor: Martínez Guirao, Alicia (Diplomada en Magisterio de Primaria, Maestra de Lengua Extranjera Inglés).

Público: Maestros de Primaria. **Materia:** Todas. **Idioma:** Español.

Título: La inclusión del ajedrez en el aula.

Resumen

Debemos de concienciarnos de que existen juegos que pueden servirnos como efectivos recursos didácticos. Recursos muy valiosos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso destacar, la importancia del ajedrez, de como puede ayudarnos en dicho proceso y como debemos sacarle el mayor de los partidos para que los niños aprendan y disfruten, ya que aprender y jugar pueden ir gratamente de la mano. Además el uso del ajedrez como recurso didáctico está apoyado y fundamentado con diversas teorías.

Palabras clave: Ajedrez como recurso didáctico.

Title: The inclusion of chess in the classroom.

Abstract

We must be aware that there are games that can serve as effective didactic resources. Very valuable resources for the development of the teaching-learning process. In this case, the importance of chess, how it can help us in this process and how we should get the biggest of the games for children to learn and enjoy, since learning and playing can go hand in hand. In addition, the use of chess as a didactic resource is supported and supported by various theories.

Keywords: Chess in Primary Education.

Recibido 2016-12-12; Aceptado 2016-12-16; Publicado 2017-01-25; Código PD: 079043

La inclusión del ajedrez en el aula ha sido ampliamente apoyada desde hace mucho tiempo y defendida con estudios que demuestran cómo, por citar un caso, los alumnos empiezan a obtener mejores notas, especialmente en matemáticas e inglés.

Estas teorías se basan en estudios que sacan a la luz resultados como la mejora de la confianza y de la autoestima. Chase y Simon explicaron los resultados obtenidos en sus experimentos sobre la memoria en los jugadores de ajedrez a la hora de reproducir determinadas posiciones sosteniendo la hipótesis de que los mejores jugadores tenían un vocabulario ajedrecístico más rico, conocían más palabras, más "chunks" y utilizaban esa ventaja convirtiendo una posición en una oración. De tal forma, que cuando las piezas eran agrupadas aleatoriamente, al no poder utilizar esa técnica, sus resultados se igualaban con los de los jugadores de menor fuerza ajedrecística.

A partir de ese momento, se abrió un debate entre investigadores que defendían distintas concepciones sobre qué aspectos eran los más decisivos a la hora de medir la fuerza de un ajedrecista que acabaría teniendo repercusión en otros campos de la psicología, así como de la inteligencia artificial.

Por ejemplo, Holding (1985) elaboró una teoría, conocida por SEEK, por sus siglas en inglés, que afirmaba que el proceso que llevaba a cabo un ajedrecista se basaba fundamentalmente en la búsqueda hacia delante (cálculo de posibles jugadas), evaluación de las distintas alternativas y el conocimiento anterior que poseía. Esta teoría fue el marco teórico utilizado por los informáticos para desarrollar los programas que juegan al ajedrez.

El ajedrez fomenta una competencia positiva que ayuda al alumno a superarse a sí mismo y a esforzarse por dejar atrás las adversidades que vayan surgiendo. El esfuerzo, la concentración o la perseverancia se ven envueltos en el aprendizaje del ajedrez. Este carácter disciplinario, cuya definición fue realizada en primer lugar por Louis Wirtz (1937), implica la colaboración de varios agentes para aproximarse al contenido de forma integral, dotándolo de una visión completa y sin deficiencias.

El ajedrez a edades tempranas facilita una aproximación al pensamiento lógico que van desarrollando los niños conforme crecen y experimentan. Ayuda a la creación de esquemas mentales que serán útiles para la adquisición de cualquier otro tipo de conocimiento, por lo que aprenderán a aprender, y practicarán la secuenciación de ideas tan necesarias para desenvolverse en actividades procedimentales.

Los niños que se encuentran en la etapa de educación primaria necesitan ver, tocar...experimentar. Gracias al ajedrez pueden ser jefes de su propio ejército que seguirá sus decisiones hasta las últimas consecuencias. Se desarrollarán en ellos capacidades que desconocen, aprenderán cosas sin darse cuenta, se formarán íntegra e inconscientemente.

Esa será nuestra responsabilidad. Ellos sentirán la sensación de la victoria y la tristeza de la derrota, pero nunca el desaliento del abandono o el menosprecio del rival, ni la decepción de quien no ha logrado un objetivo, porque al final y al cabo, para ellos sólo será un juego , y como tal, su meta será divertirse.

•