

## Ajedrez y tecnología educativa (I)

por Dr. Uvencio Blanco Hernández



La Comisión de Ajedrez y Educación FIDE ha iniciado una serie de acercamientos con los presidentes continentales y de federaciones nacionales con el objeto de presentarles propuestas encaminadas a optimizar el desarrollo de proyectos de ajedrez para las escuelas.

En este sentido, debemos reconocer que la actual tecnología educativa ha estandarizado una serie de procedimientos que facilitan tal misión. Por ejemplo, a finales de 2016, García, H. y Blanch, A., investigadores de la Universidad de Lleida, publicaron un trabajo titulado “Tecnochess. Una propuesta didáctica para trabajar las competencias lingüísticas, tecnológica y matemática mediante el juego del ajedrez y las TIC’s”.

En la introducción del mismo hacen una breve síntesis del impacto que tiene la tecnología sobre la educación y en la sociedad. Allí señalan que “El uso de las nuevas tecnologías ha generado cambios constantes en la sociedad

actual que afectan de manera directa e indirecta al mundo educativo. Estos cambios han marcado el quehacer de las instituciones educativas a la hora de adaptarse a los nuevos tiempos que corren integrando las nuevas tecnologías en la práctica educativa. Como consecuencia de ello los centros no solo han tenido que incorporar recursos tecnológicos, sino que también implica un trabajo extra acumulativo, como por ejemplo rediseñar los modelos pedagógicos tradicionales para adaptarlos a las nuevas exigencias, con cambios en la metodología docente, formación, organización escolar, los roles del profesorado y el alumnado, los formatos y diseño de contenidos de aprendizaje, los recursos o las propuestas de actividades (Expósito y Manzano, 2012).

A pesar de ello, es necesario destacar los esfuerzos por introducir las TIC en el mundo educativo ya que generan cambios significativos en el aprendizaje, en la motivación e interés, el rendimiento académico y en el desarrollo de nuevas competencias (Ricoy, Feliz y Sevillano, 2010). Competencias como la lingüística, la del ámbito digital o la matemática idóneas para el desarrollo de propuestas didácticas innovadoras”.

Y añaden que “El hecho de relacionar el ajedrez con las TIC supone un reto en el desarrollo de propuestas didácticas innovadoras ya que hasta el momento son muy pocos los estudios realizados al respecto (Aciego, García, y Betancort, 2016). Estos factores, conjuntamente con la posibilidad de añadir TECNOCHES a la práctica educativa, nos motivan a trabajar en la mejora de la propuesta. Por otra parte, durante el desarrollo de la propuesta se realizó un análisis selectivo de los contenidos, los métodos de enseñanza-aprendizaje y los materiales a utilizar con el fin de que el alumnado pudiera desarrollar las competencias LTM de una manera motivadora”.

Algunos autores realzan el valor educativo del juego del ajedrez como materia de aprendizaje y desarrollo de estructuras mentales lógico-matemáticas (Piaget, 1978). Del mismo modo, el ajedrez favorece la atención, la concentración, la paciencia, el cálculo, el análisis, la comunicación, así como el desarrollo de la creatividad, la intuición, la memoria, el razonamiento matemático, la organización y la lectura (Kovacic, 1996). De la misma manera, el ajedrez estimula la capacidad de analizar y deducir a partir de principios generales, aprender a tomar decisiones difíciles y resolver problemas de una manera flexible y autónoma (Dauvergne, 2000; Gliga y Flesner, 2014).

En Texas, Estados Unidos, se realizó un estudio interesante tomando como grupo experimental a un grupo de estudiantes de educación primaria de ciclo medio, entre los cursos de tercero y quinto, que participaban en un club de ajedrez perteneciente a la escuela a la que formaban parte. Dicho grupo experimental mostró una mejora muy significativa en las áreas de lectura y matemáticas, ya que puntuaron el doble en relación con el grupo control (niños que no eran jugadores de ajedrez) en el Texas Assessment of Academic Skills (TAAS) (Liptrap, 1998).

Asimismo, durante la década de los 80 se realizó en Venezuela otro estudio donde el Ministerio de Desarrollo de Inteligencia formó a cien mil docentes para que enseñaran habilidades del pensamiento a una muestra inicial de 4.266 estudiantes de segundo ciclo. Este estudio se apeló con el nombre de “Proyecto: Aprendiendo a pensar” en el que se demostró cómo el ajedrez puede

ayudar al desarrollo de la inteligencia de los alumnos y dicho desarrollo puede ser evaluado con la Escala de Inteligencia para Niños de Wechsler (WISC).

Durante el transcurso del experimento, los estudiantes manifestaron un crecimiento significativo en el cociente intelectual después de haber estudiado sistemáticamente el juego del ajedrez durante menos de un año. De esta manera se concluyó que “el ajedrez enseñado metodológicamente es un sistema de incentivo suficiente para acelerar el aumento de cociente intelectual en niños en edades de educación primaria en ambos sexos y en todos los niveles socio-económicos” (Ferguson, 2001).

Para justificar la forma en que se puede mejorar el desarrollo de la competencia lingüística a partir de programas ajedrecísticos, encontramos un estudio realizado en Nueva York que involucró más de 100 escuelas y 3000 alumnos mostrando una mejora significativa en las materias de inglés y matemáticas (Margulies, 2007). Otro estudio describe la organización de dos clases de cada una de las cinco escuelas en dos grupos, uno experimental y otro control. Sólo los grupos experimentales recibieron instrucción del juego del ajedrez.

Posteriormente se observó como todos los grupos experimentales obtuvieron puntuaciones mucho más elevadas en lectura que los grupos control (Margulies, 2007). Resultados similares también se han observado recientemente en relación a habilidades matemáticas (Sala, Gorini, y Pravettoni, 2015; Trincherro y Sala, 2016).

Fuente: García, H. y Blanch, A. (2016). Tecnochess. Una propuesta didáctica para trabajar las competencias lingüísticas, tecnológica y matemática mediante el juego del ajedrez y las TIC. RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 1, 39-51.