

## Ajedrez y tecnología educativa (II)

por Dr. Uvencio Blanco Hernández



A lo largo de los artículos publicados en esta página, hemos considerado el papel protagonista que puede desempeñar el ajedrez cuando su enseñanza es administrada sistemáticamente en poblaciones escolares de edades tempranas.

De hecho, en *¿Por qué el ajedrez en las escuelas?* (Blanco, U. 2004), afirmamos que “con base en la experiencia de experimental y de campo, recogida y analizada durante muchos años, podemos afirmar que la enseñanza sistemática del ajedrez comparte, con la escuela, el propósito del desarrollo del pensamiento, la educación en valores, el facilitar hábitos y patrones virtuosos del carácter que faciliten la inserción de nuestros jóvenes en la esfera pública de su vida adulta y muy particularmente en la integración al mundo laboral”.

En dicha obra señalamos una de las funciones más importantes a ser cumplidas por la acción del ajedrez en la educación como lo es la formación en valores. Por tanto, se ratifica que “La importancia del papel educativo del ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de reglas y significados, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo del carácter y la acción virtuosa”.

Esta propuesta nos hace revisar el propósito general de la escuela moderna en relación con sus principales usuarios: los alumnos.

García, H. y Blanch, A. (2016), al referirse al Ajedrez y la tecnología, sostienen que “La escuela tiene que preparar al alumnado para la vida real y proporcionar herramientas y aplicaciones digitales, pues son una parte indisoluble de nuestra vida. La comprensión del mundo que nos rodea está condicionada, por cómo se muestra este mundo y cómo nos comunicamos. Por tanto, los medios digitales y el dominio de las herramientas digitales son decisivos para que el alumnado sea competente en el mundo tecnológico en el que vivimos (Palm, 1990).

Actualmente nos encontramos en un momento de la historia de permanentes cambios constantes, no estamos delante de una simple cuestión de moda ni de exigencia consumista, sino que la escuela no puede permanecer al margen de la tecnología digital. El dominio de la tecnología por parte del alumnado es superficial por mucho que se hable de nativos digitales y requiere de un proceso de enseñanza – aprendizaje donde hay que ordenar y seleccionar los aprendizajes más relevantes para que los alumnos lleguen a ser ciudadanos competentes. Por lo tanto, es un reto para las escuelas actuales proporcionar las herramientas y aplicaciones de la tecnología digital al alcance de todo el alumnado sin renunciar a su función educativa en todos los aspectos, y por ello el profesorado no puede permanecer al margen de unas competencias digitales que son un hecho ineludible del mundo educativo actual.

En relación a lo antedicho, en 1990 se realizó en varias escuelas de Estados Unidos una investigación que relacionaba varias aplicaciones informáticas con el uso del ajedrez en las aulas experimentando una mejora en la práctica académica de los alumnos. Concluyendo que, después de cuatro años de haber establecido el programa de ajedrez, se comprobó cómo este juego introduce en los niños/as un gran sentimiento de autoconfianza y autoestima, desarrolla el pensamiento racional, mejora las habilidades cognitivas y comunicacionales, a la vez que aumenta el rendimiento académico (Palm, 1990).

Cinco años más tarde se realizó otro estudio relacionado con los ordenadores y el ajedrez en una escuela de Bradford, Estados Unidos, mostrando con la utilización de un instrumento de medición cómo los puntajes de los test mejoraban en un 173% en el alumnado implicado en las clases de ajedrez. El resultado fue comparado con el resultado de solo un 4,56% para los alumnos que participaban en otros programas de “enriquecimiento” que incluían: resolución de problemas futuros, resolución de problemas con la utilización de computadoras, estudio independiente, escritura creativa, entre otros. La evaluación de valoración derivó un resultado en el que el ajedrez favorecía habilidades relacionadas con el pensamiento crítico en mayor medida que otros métodos de desarrollo (Ferguson, 1995).

Finalmente, y haciendo referencia a las nuevas tecnologías, éstas permiten relacionar varias prácticas educativas con diferentes recursos ya que nos permiten desarrollar nuevos materiales didácticos, de carácter electrónico, que utilizan diferentes soportes. Soportes informativos como por ejemplo Internet, que aporta un lenguaje propio, unos códigos específicos orientados a generar otras formas de comunicación y otros entornos de aprendizaje colaborativos que sin duda pueden relacionarse con nuevas metodologías como la que estamos planteando en este innovador proyecto”.

Fuente:

1. Blanco, U. (2004). ¿Por qué el ajedrez en las escuelas? Ediciones CO-BO, Caracas, DC.
2. 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.