2019

Escuela Nacional de Ajedrez, A. C.

Lic. Roberto Ferriz Barrios

[CLUB LUDEA]

ESCUELA NACIONAL DE AJEDREZ, A. C.

PROYECTO: CLUB LUDEA

COORDINADOR: Lic. Roberto Ferriz Barrios

ASESORÍA PEDAGÓGICA: Proyectos Educativos Multimedia.

Este proyecto del Club Ludea se realiza para proponerlo a la Secretaría de Educación Pública, con la intención de que sea evaluado y de ser el caso incorporado a su oferta curricular en el componente de Autonomía Curricular del actual modelo educativo.

México, 2019.

ESCUELA NACIONAL DE AJEDREZ
ESNAJ

I N D I CE

Presentación. 4

I. Objetivos. 5

II. Contextualización del Club Ludea
- A. Ámbito de Autonomía Curricular con el que se relaciona. 5
- B. Duración del club. 5
- C. Metodología de trabajo. 6
- D. Fundamentos pedagógicos. 8

II. Aprendizajes esperados. 9

III. Material para el docente. 13
- A. Orientaciones didácticas. 13
- B. Sesiones de trabajo. 14
- C. Evaluación. 15
- D. Capacitación docente. 16

IV. Material para alumnos. 17

V. Materiales y recursos didácticos. 17

Anexo. 18

Bibliografía. 18

Av. San Antonio 321-1, Col. San Pedro de los Pinos,
Alcaldía Benito Juárez, CDMX. C.P. 03800
Linea Esnaj 5423-9966
WhatsApp (55) 1931-2377
www.esnaj.mx

CLUB LUDEA
DOCUMENTO BASE

Presentación

En los tiempos más remotos de las diversas culturas del mundo tienen origen los juegos de inteligencia y estrategia, como el ajedrez[1] y otros más. En nuestro país, el ajedrez se introdujo al arribo de los españoles en la época de la conquista, hacia 1519, según afirma Carlos A. Palacio (1985, p. 2) en su obra El ajedrez en México y los primeros clubes de ajedrez que funcionaron en el país tienen sus antecedentes en 1891 tanto en la Ciudad de México como en el Estado de Yucatán (Palacio, 1985: pp. 273-274).

La práctica del ajedrez rápido tuvo sobre todo impulso en la década de los 70's, tanto en el Club México como en la Casa de Lago[2], espacio cultural de la UNAM. Al fundarse la Escuela Nacional de Ajedrez con objetivos fundamentalmente sociales se retoma el ajedrez rápido con un fin educativo: favorecer el desarrollo intelectual de los mexicanos (Palacio, 1985: p. 335).

En la actualidad, recuperando tal fin educativo, la Escuela Nacional de Ajedrez, A. C. se propone compartir con las escuelas públicas y privadas del sistema de educación básica de nuestro país, la experiencia y conocimiento desarrollado durante poco más de 34 años, con la implementación del Club Ludea en cada institución.

El Club Ludea tiene como eje de su actividad educativa los juegos de inteligencia y estrategia, entre ellos el aprendizaje y práctica del ajedrez rápido; la experiencia lúdica de aprendizaje se guía con el método Tlamatinimeh[3] y se enriquece con juegos de inteligencia de origen chino, africano, japonés, inglés, así como con juegos digitales, con los que están más familiarizadas las nuevas generaciones.

Así, la Escuela Nacional de Ajedrez, A. C. concreta la amplia intención de favorecer el desarrollo intelectual de las nuevas generaciones de México.

---

[1] Se afirma que el ajedrez tiene origen en la India, con el chaturanga –expresión ésta que se refiere a las cuatro partes del ejército indio (carros, elefantes, caballería e infantería)-, desde el siglo V antes de Cristo. Cfr. https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#India

[2] El Maestro Juan José Arreola dirigía en aquella época la Casa de Lago.

[3] Voz náhuatl que se refiere a los filósofos aztecas, "Hombres Sabios cuya labor es enseñar, y al hacerlo ganan un rostro y un corazón." Cfr. Palacio, Carlos A. (1985) El ajedrez en México. También consultar en el vínculo siguiente https://mxcity.mx/2016/08/tlamatinimes-el-antecedente-azteca-de-los-filosofos-mexicanos/

I. Objetivos.

General. - La implementación del Club Ludea en la educación básica pretende:

- Favorecer en niñas, niños y adolescentes el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y crítico, así como la capacidad para resolver problemas, a través del aprendizaje y práctica del ajedrez y de los juegos de los vientos (Awele [ajedrez africano], Xiang qi [ajedrez chino], Go [ajedrez japonés]), también denominados juegos de estrategia e inteligencia.

Específicos. - Que los educandos:

1. Practiquen un proceso dialéctico de pensamiento análisis – síntesis cada vez más preciso al decidir las jugadas en las partidas de ajedrez y de los juegos de estrategia e inteligencia[4] con la intención de ganar en el juego.
2. Creen soluciones imaginativas, novedosas y distintas en las partidas de ajedrez y de los juegos de estrategia e inteligencia, mediante la puesta en práctica del pensamiento divergente.
3. Demuestren una actitud competitiva fundada en los valores de respeto y reconocimiento de las cualidades del otro, así como una capacidad de liderazgo al resolver los retos implicados en el juego de ajedrez y otros juegos de estrategia e inteligencia.
4. Evalúen rápidamente las diversas alternativas de jugadas y tomen decisiones prontas y acertadas, con una agilidad mental cada vez mayor, durante la práctica de juegos de estrategia e inteligencia.

II. Contextualización del Club Ludea.

A. Ámbito de Autonomía Curricular con el que se relaciona.

El Club Ludea se inscribe en el ámbito de autonomía curricular denominado Ampliar la Formación Académica, pues los efectos del aprendizaje y práctica tanto del ajedrez como de los juegos de los vientos (juegos de estrategia e inteligencia) fortalecen el logro de aprendizajes esperados en Matemáticas, Ciencias Naturales y Tecnología, Formación Cívica y Ética, lo mismo que la manifestación de indicadores de logro de la Educación Socioemocional.

B. Duración del club.

A lo largo del ciclo escolar, al Club Ludea se pueden destinar cada semana dos periodos lectivos, cada uno de hasta 60 minutos, durante 40 semanas, completando así 80 horas en un periodo académico anual. Por razones de evaluación, se comunicarán a las familias los resultados de aprendizaje en tres periodos: el primero en los últimos cuatro días hábiles del mes de noviembre; el segundo, en los últimos cuatro días del mes de marzo o, de ser el caso, en los cuatro días anteriores al comienzo de las vacaciones de

[4] También conocidos como juegos de los vientos.

primavera; y el tercero, los últimos cuatro días hábiles del periodo escolar que corresponda[5]. En cada uno de esos tres periodos, se implementará un encuentro de ajedrez o de juegos de estrategia e inteligencia como muestra de los avances de aprendizaje logrado por niñas, niños y adolescentes.

Así, considerando un periodo anual, de agosto a julio, los dos primeros trimestres se integrarán cada uno con aproximadamente 14 semanas de estudio y práctica, más una semana para el encuentro competitivo; el tercer trimestre, abarcará 11 semanas de estudio y práctica, más una semana para el encuentro competitivo.

Tomando en cuenta la cantidad de niñas y niños de la escuela, así como la cantidad de grupos que se integren, conforme a la oferta curricular de la institución educativa, el o los grupos pueden formarse por ciclos escolares (primero-segundo, tercero-cuarto, quinto-sexto), por primaria baja (primero a tercer grado) y primaria alta (cuarto a sexto grados) o bien, en un grupo incluir a niñas y niños de todos los grados. La versatilidad del ajedrez y de los demás juegos de estrategia e inteligencia permite cualquiera de las formas de integración de los grupos.

C. Metodología de trabajo.

Para la implementación del Club Ludea, se utilizará el método Tlamatinimeh, creado por la Escuela Nacional de Ajedrez[6], cuyos principios son:

1. Todo sistema pedagógico debe alentar el incremento de la agilidad mental. ¡Existen diferencias medibles!
2. Toda clase debe estimular la actitud del individuo o grupo, tendiente a ser participativo, respetuoso, bondadoso, resuelto y de liderazgo.
3. En efecto debe haber acopio, es decir, la integración de una estructura de conocimiento, pero éste ha de darse de manera justa y selecta. Es imprescindible inculcar una enseñanza heurística, delimitando los alcances de la hermenéutica.
4. La adecuación de la enseñanza al contexto es el cuarto pilar. El conocimiento de las condiciones en que se aprenderán y practicarán los juegos de estrategia, incluido el ajedrez, tiende a crear un ambiente de aprendizaje más propicio a la comprensión democrática, la armonía, la alegría de ser y un sentido de autoeficacia mayor, contrarrestando así la frustración, el error, el fracaso.

Desde la perspectiva de la práctica del juego de ajedrez, y de cuanto juego de inteligencia sobre tablero se cataloga –juego de los vientos–, el método Tlamatinimeh incluye una serie de acciones[7] fundamentales y secundarias que constituyen un sustento

[5] En este caso, se propone tomar en cuenta los periodos de evaluación y comunicación de resultados, dispuestos en el artículo 9 del Acuerdo número 11/03/19 por el que se establecen las normas generales para la evaluación del aprendizaje, acreditación, promoción, regularización y certificación de los educandos de la educación básica publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de marzo de 2019 por la Secretaría de Educación Pública.
[6] Cfr. Ferriz Barrios, Roberto. La obligatoriedad de la enseñanza del ajedrez y de los juegos de los vientos en el Sistema Educativo Nacional. Tesis, Universidad Iberoamericana, México, pp. 13-14.
[7] Cfr. Ferriz Barrios, Roberto. La obligatoriedad de la enseñanza del ajedrez y de los juegos de los vientos en el Sistema Educativo Nacional. Tesis, Universidad Iberoamericana, México, p. 26.

metodológico a ejecutar por el aprendiz; la base es el auge de una agilidad mental donde la energía vital es el sustento del alcance de la calidad magistral operativa (en las acciones), el correlato de la ejecución contra reloj y donde por su condición simbiótica con el sujeto –mediante el contacto continuo con el cronómetro y la disposición a realizar juegos rápidos-, habrá una alerta sin precedentes lográndose una relevante cognoscitividad, consciente y perfectible.

La advertencia del todo, de las partes y las relaciones en el tablero de juego, el análisis del plan del oponente, el establecimiento de metas y rutas para ganar la partida, la integración de todo en cada movimiento y el propio control sobre cada jugada y toda la partida son las acciones fundamentales en el juego de ajedrez y en los demás juegos de inteligencia o estrategia. Las acciones secundarias son:

1. Objetivar y valorar. En teoría de modelos todo fenómeno a analizar, es un correlato de existencialidad, movimiento e interrelación, debe esquematizar objetivos a lograrse con la introspección o interacción; el referente categórico cuantitativo y cualitativo debe establecerse en función a prioridades, las cuales deben ser conscientemente valoradas.
2. Envolver. Todo juego de opuestos establece lances de ataque y defensa; en el ataque las condicionantes pueden variar entre irrumpir con dureza, estrujar al oponente, o empujarlo; estar al acecho del oponente, implica envolverlo, atiborrarlo.
3. Enrocar o hacer una barra. En la defensa habrá momentos de repliegue (en ajedrez el enroque es una jugada de protección sobre amagos directos o indirectos); por barra se entiende creación de obstáculos que impidan el cometido del oponente.
4. Obsequiar y rescatar. Los ardides, gambitos y celadas son inherentes a la proeza de un ataque o defensa; el sacrificio es obsequiar, el proyecto es reconquistar y superar al adversario.
5. Inmovilizar (Zugzwang). Todo juego tiene una fase de suspenso; habrá momentos en que la partida sea intensa, rápida y otros en que se inmoviliza toda acción del oponente, al mismo tiempo que se prevé la propia circunstancia; entonces, es factible que se agoten los movimientos, y la opción última vaya a resultar catastrófica; a ese momento se le denomina Zugzwang.
6. Alargar o recortar pasos. El ensamble de toda operación conlleva tiempos y movimientos; el ajuste procede mediante la introspección del procedimiento, acelerando o retardando la participación de las piezas en el juego. El análisis determina la acción conveniente.
7. Segmentar y extremar. En teoría del conocimiento, el aprendizaje usual se da en función a la comparación de un objeto conocido previamente con otro por devenir; las formas más señaladas son analogía, extrapolación, ampliación, extensión, sustitución, espejos, consistencias e inconsistencias, simetrías y asimetrías, contrastes de características y esencias fenoménicas, reducción al absurdo; todo fenómeno tiene segmento porque es cuantitativamente medible y tiene una dimensión espacial en su universo.

8. Obstruir y utilizar. Los elementos del oponente son un referente existencial de definición de lances, que nos pueden hacer perder, en consecuencia hay que obstruir o evitar esos ataques; asimismo, los movimientos del oponente, llegan a brindarnos una insospechada utilidad para nuestros propósitos.
9. Prevenir, calcular y predecir. Nuestro análisis ha de ser siempre completo; es un ensamble cuya operación de lograrse puede ser conveniente o desastrosa; hay que prevenir los distintos trayectos de las piezas del oponente, calcular con exactitud y prontitud la factibilidad del acto y es indispensable predecir escenarios y comportamientos futuros de los elementos del juego, los propios y del oponente.

Todos los fenómenos se consideran incluidos en una visión filosófica y científica que toma en cuenta elementos biopsicosociales, en un contexto de ley de los universales (gama amplia del aupar de los universos). Cualquiera de los juegos de estrategia e inteligencia, obedecen a un modelo de la realidad y se conciben como un universo menor con leyes y categorías propias.

En cuanto al procedimiento lógico mental [8] en el juego de ajedrez, el método Tlamatinimeh, fomenta en el aprendiz: capturar, prevenir la captura, reforzar o desviar y volver al concepto.

Por su versatilidad, la aplicación del método Tlamatinimeh puede realizarse por todo docente, previa capacitación sobre el mismo para su conocimiento, comprensión y puesta en práctica en el aprendizaje propio del ajedrez[9] y de los demás juegos de los vientos.

D. Fundamentos pedagógicos.

El diseño del Club Ludea tiene sustento en las teorías que consideran el juego como parte fundamental en el desarrollo de las culturas; asimismo, toma en cuenta las tesis epistemológicas del método dialéctico, los planteamientos de las teorías cognoscitivas del aprendizaje, para crear una propuesta pedagógica constructivista en la que el jugador-aprendiz es el protagonista en todas las actividades de práctica del ajedrez y de los juegos de los vientos.

Las acciones fundamentales del método Tlamatinimeh involucran inteligencias múltiples: **perceptiva**, llámese limitadamente visual-espacial; **analítica**, llámese limitadamente lógico matemática; **emocional**, llámese limitadamente intrapersonal; **dialéctica** o de integración aupar múltiple; y una inteligencia **cinestésica** o sensorial.

La acción de **advertencia**, que involucra la inteligencia perceptiva, remite a la conciencia de que todo sujeto omite involuntariamente en el acto cognitivo la captación integral del objeto a analizar. Al respecto, de forma medible se detecta cierta

[8] Cfr. Ferriz Barrios, Roberto. La obligatoriedad de la enseñanza del ajedrez y de los juegos de los vientos en el Sistema Educativo Nacional. Tesis, Universidad Iberoamericana, México, p. 26.
[9] El método Tlamatinimeh también se puede aplicar en los demás juegos de estrategia e inteligencia.

inadvertencia perceptiva del entorno completo. Con una práctica esmerada de los juegos de inteligencia y estrategia se atenúa esta limitación, aunque se debe reconocer que no desaparece del todo.

En el ajedrez, como en los demás juegos de estrategia, el **análisis del plan del oponente** pone en práctica la inteligencia analítica o lógico matemática. Los jugadores requieren revisar la posición de cada pieza, la relación que hay entre ellas, para deducir la estrategia general o la táctica que construye su oponente y entonces decidir qué hacer para contrarrestar sus debilidades, al mismo tiempo que elabora su propio ataque; sin embargo, todo sujeto omite involuntariamente en el acto cognitivo la captación integral de los procedimientos utilizados por el otro jugador. La capacidad analítica también se puede mejorar a través de ejercicios de juego, que incrementan no sólo la deducción sino también la efectividad en los movimientos para ganar al oponente.

Los juegos de estrategia tienen un objetivo concreto, éste lleva a los jugadores a **establecer sus propias metas** en cada partida y **rutas de acción** (estrategia general y tácticas) para ganar al oponente. Esta acción fundamental moviliza la inteligencia emocional, que con el respaldo de herramientas secundarias lleva a los jugadores a una competencia mejorada, fortaleciendo su autoeficacia y autoestima al mismo tiempo.

Los juegos de estrategia requieren de la **comprensión del todo y las partes, así como de las relaciones involucradas**; en cada jugada subyacen procesos de análisis-síntesis, que al concretarse en el movimiento de cada pieza anticipan consecuencias enfocadas a un objetivo: ganar el juego. Esto es lo que implica una **integración aupar múltiple o inteligencia dialéctica**.

La práctica de los juegos de inteligencia, de estrategia, requiere de **templanza**, de **pasión**, **temperamento** y **carácter** por ello involucra a la inteligencia sensorial. La inteligencia corporal cinestésica o kinestésica es la capacidad de unir el cuerpo y la mente para lograr el perfeccionamiento del desempeño físico. Comienza con el control de los movimientos automáticos y voluntarios, avanza hacia el empleo del cuerpo de manera altamente diferenciada y competente.

III. Aprendizajes esperados.

La implementación del Club Ludea en la Educación Básica tiene el potencial de favorecer la concreción del perfil de egreso, sobre todo en los ámbitos de Pensamiento Crítico y Solución de Problemas, en el de Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida, Colaboración y Trabajo en Equipo, así como en el de Convivencia y Ciudadanía.

En los niveles de Educación Preescolar y Primaria el aprendizaje del ajedrez y de los juegos de estrategia e inteligencia, mediante el enfoque del método Tlamatinimeh, así como su práctica sistemática se relaciona con los rasgos del perfil de egreso[10] siguientes:

Ámbitos	Al término de la educación preescolar	Al término de la educación primaria
PENSAMIENTO CRÍTICO Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo.	Resuelve problemas aplicando estrategias diversas: observa, analiza, reflexiona y planea con orden. Obtiene evidencias que apoyan la solución que propone. Explica sus procesos de pensamiento.
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y PROYECTO DE VIDA	Identifica sus cualidades y reconoce las de otros. Muestra autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo. Experimenta satisfacción al cumplir sus objetivos.	Tiene capacidad de atención. Identifica y pone en práctica sus fortalezas personales para autorregular sus emociones y estar en calma para jugar, aprender, desarrollar empatía y convivir con otros. Diseña y emprende proyectos de corto y mediano plazo (por ejemplo, mejorar sus calificaciones y practicar algún pasatiempo).
COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.	Trabaja de manera colaborativa. Identifica sus capacidades y reconoce y aprecia las de los demás.
CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA	Habla acerca de su familia, de sus costumbres y de las tradiciones, propias y de otros. Conoce reglas básicas de convivencia en la casa y en la escuela.	Desarrolla su identidad como persona. Conoce, respeta y ejerce sus derechos y obligaciones. Favorece el diálogo, contribuye a la convivencia pacífica y rechaza todo tipo de discriminación y violencia.

[10] Cfr. Perfil de egreso de la educación obligatoria, en: Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Primaria. 6° Plan y programas de estudios, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, pp. 24-26.

Jugar el ajedrez -incluso en sus variantes africana, china y japonesa-, al igual que los demás juegos de estrategia e inteligencia propuestos en el Club Ludea, tiene el potencial de contribuir al logro de diversos propósitos educativos, entre los principales:

- En matemáticas[11], "Desarrollar habilidades que les permitan plantear y resolver problemas usando herramientas matemáticas, tomar decisiones y enfrentar situaciones no rutinarias." En la misma asignatura, en educación primaria, "Usar e interpretar representaciones para la orientación en el espacio, para ubicar lugares y comunicar trayectos".
- En Ciencias Naturales y Tecnología[12], "Explorar los procesos naturales desde la diversidad, la continuidad y el cambio." En la misma asignatura, en educación primaria, "Integrar y aplicar saberes para hallar opciones de intervención en situaciones problemáticas de su contexto cercano, asociadas a la ciencia y la tecnología."
- En Formación Cívica y Ética[13], "Promover la conformación del juicio crítico, a partir del análisis y la deliberación de acciones propias y de otros; formar criterios y asumir posturas que consoliden sus valores cívicos con fundamento en los derechos humanos." En esta asignatura, en la educación primaria, un propósito que también se favorecerá consiste en "Establecer relaciones interpersonales basadas en la cultura de paz en contexto personal, social y político para afrontar conflictos de manera justa y no violenta, mediante el respeto a la dignidad de la persona y habilidades como el diálogo, la cooperación y la negociación."
- En el área de Educación Socioemocional[14], se favorecen los propósitos generales relativos a "Comprender al otro de manera empática y establecer relaciones interpersonales de atención y cuidado por los demás, mirando más allá de uno mismo." También el "Fortalecer la autoconfianza y la capacidad de elegir a partir de la toma de decisiones fundamentadas"; "Cultivar una actitud responsable, positiva y optimista, y una percepción de autoeficacia tal que le permita al estudiante mantener la motivación para desempeñarse con éxito en sus actividades cotidianas" y "Desarrollar la capacidad de resiliencia para enfrentar las adversidades y salir de ellas fortalecidos". En el nive l de educación primaria, el propósito con el cual se tiene un fuerte vínculo es "Desarrollar habilidades y estrategias para la expresión, la regulación y la gestión de emociones; el reconocimiento de las causas y efectos de la expresión emocional; la tolerancia a la frustración y la templanza para postergar las recompensas inmediatas."

---

[11] Cfr. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Primaria. 6° Plan y programas de estudios, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, pp. 217-219.
[12] Cfr. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Primaria. 6° Plan y programas de estudios, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, p. 263.
[13] Ibídem pp. 371-372.
[14] Ibídem pp. 435-436.

Los aprendizajes esperados e indicadores de logro, previstos en los programas de estudio de Educación Preescolar y Primaria asociados a los propósitos enunciados son diversos y de complejidad variable, según el grado escolar en el cual se ubiquen.

Cabe entonces preguntarse ¿hasta qué punto la práctica del juego de ajedrez y de otros juegos de estrategia o inteligencia inciden en el desarrollo de las habilidades cognitivas de niñas y niños de seis a 12 años de edad?

Una respuesta, la encontraron[15] Roberto Ferriz Barrios (2016) y Norberto Enrique Fuentes Ambrosio (2015) al analizar el Sumario de las investigaciones del Ajedrez en la Educación, publicado por el Dr. Robert Ferguson Jr. (1995). Un componente de la respuesta alude a la correlación positiva que encontraron diversas investigaciones entre la práctica del ajedrez y el desarrollo de la creatividad, concentración, pensamiento crítico, memoria, rendimiento académico, capacidad utilizada en la resolución de problemas, el enriquecimiento cultural, madurez intelectual, autoestima y las puntuaciones en test estandarizados. El otro componente se refiere a la enseñanza metódica del ajedrez y a su práctica sistemática como factores suficientes para acelerar el desarrollo cognitivo de niñas, niños y adolescentes.

Al respecto, otra respuesta a la misma pregunta la da María Fernanda Chumacero Flores (2015) en una monografía[16] acerca del ajedrez como herramienta para el desarrollo cognitivo; en ella afirma que la práctica metódica y continua del ajedrez potencia los procesos cognitivos como la percepción, la memoria, el razonamiento inductivo y deductivo, así como la imaginación. Tal afirmación se fundamenta en el hecho de que todos los seres humanos transitamos por las etapas de desarrollo cognitivo como las describió Jean Piaget (1896-1980), razón por la cual la práctica sistemática del ajedrez y de los juegos de inteligencia tiene un carácter instrumental benéfico para niñas y niños.

En la práctica, por 34 años la Escuela Nacional de Ajedrez[17] ha comprobado que, en resumen, el aprendizaje y la práctica sistemática del ajedrez potencia entre otras capacidades el campo perceptivo[18] de la persona (se amplía, reduciendo el campo de

---

[15] Cfr. Fuentes Ambrosio, Norberto Enrique (2015) El desarrollo del razonamiento lógico matemático mediante la práctica del ajedrez en el ámbito de la educación primaria. Tesis de maestría, Universidad del Valle de Cuernavaca, S. C. (UNIVAC), México y también Ferriz Barrios, Roberto (2016) Ludea y su aplicación con las teorías de los procesamientos de información. Proyectos de investigación, Universidad del Valle de México, campus Chapultepec, México.

[16] Cfr. Chumacero Flores, María Fernanda (2015) El ajedrez como herramienta en el desarrollo cognoscitivo. Monografía, Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.

[17] La Escuela Nacional de Ajedrez (ESNAJ) tiene su origen en el Club de Ajedrez México, que data desde 1957, club que se transforma en diciembre de 1984 en la ESNAJ, una institución cuya finalidad es la "elevación cultural de la sociedad". Al respecto, consultar Palacio, Carlos A. El ajedrez en México, 1985, pp. 281-282.

[18] De la práctica del ajedrez rápido, entre los años de 1979 a 1984 por impulso e iniciativa del Maestro Alfonso Ferriz Salinas los días sábado se llegaron a realizar 200 torneos en la Casa del Lago del Viejo Bosque de Chapultepec; de este trabajo surgió el coeficiente psicométrico de ajedrez rápido de México, ligado a la agilidad mental de los jugadores de ajedrez. Cfr. Palacio, Carlos A. El ajedrez en México, 1985, p. 240.

inadvertencia), el razonamiento lógico matemático, la atención y concentración, la memoria, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento abstracto, la planeación y la creatividad en la producción de estrategias y tácticas, y la habilidad de cálculo.

En el ámbito socioemocional, el ajedrez fortalece la autoestima, la motivación para el logro de metas, el manejo de las emociones ante situaciones de presión, la perseverancia, el actuar ético conforme a las reglas, el trabajo en equipo. Todo esto tiene, además, un impacto favorable en los resultados académicos de quienes juegan ajedrez y los juegos de estrategia e inteligencia con destreza y sistemáticamente.

IV. Material para el docente

Este apartado incluye algunas orientaciones didácticas generales, datos sobre las sesiones del Club Ludea y los contenidos generales, orientaciones sobre la evaluación e información acerca de la capacitación a docentes.

A. Orientaciones didácticas

Lo primero a considerar por todo docente es que los juegos no deben perder su sentido lúdico. Esto es así porque de otro modo para niñas, niños y adolescentes perderían sentido.

La otra recomendación general es aprovechar los errores para aprender, pues el análisis de los mismos llevará a que en las próximas partidas se reduzca la probabilidad de incurrir en ellos. Sin estigma por los errores, los jugadores se atreven a experimentar sin temor alguno.

El aprendizaje del ajedrez y de los juegos de estrategia e inteligencia transcurre de manera progresiva, pero al mismo tiempo sigue una lógica dialéctica. Cada nuevo aprendizaje conlleva una profundización en el conocimiento que nace de la práctica misma del juego y del apoyo que brindan tanto otras niñas y otros niños como el profesor. Por eso los grupos conformados por alumnos incluso de primero a sexto grado, en el caso de la primaria, son potencialmente más estimulantes para sus integrantes.

En cada sesión, las explicaciones deben ser breves y ejemplificadas, para una mayor comprensión. Con su propio material entonces niñas y niños podrán comprobar lo explicado e incorporarlo de inmediato a su práctica de juego.

La incorporación del reloj en el juego de ajedrez y los juegos de los vientos puede hacerse desde el primer trimestre. Así niñas y niños se habituarán al juego rápido, a pensar con agilidad, al mismo tiempo que manejan con asertividad sus emociones.

B. Sesiones de trabajo

Las actividades del Club Ludea se distribuyen en tres trimestres. Así, el primer trimestre abarca de la segunda quincena de agosto a la última semana de noviembre; el segundo trimestre va de diciembre a la última semana de marzo; y el tercer trimestre, de abril a la última semana de junio. En conjunto se prevén 80 sesiones, cada una con un tiempo lectivo óptimo de 60 minutos o un mínimo de 50 minutos.

Los contenidos para el aprendizaje del ajedrez incluyen

- Origen del ajedrez.
- Elementos del ajedrez: tablero, piezas y su valor.
- Movimiento de las piezas y forma de captura: peón, caballo, alfil, torre, dama y rey.
- Jaque y jaque mate: semejanzas y diferencias.
- Rey ahogado y rey comido.
- Reglamento de juego.
- El reloj de juego.
- Cómo anotar y leer una partida.
- Fases de la partida de ajedrez: apertura, medio juego y final.
- Apertura: teoría del castillo y que no hacer en la apertura.
- Análisis de casos de mate en la apertura: mate del loco, mate del descuidado, mate de Loyd, mate de Pastor y mate de Legal.
- Errores típicos de apertura: mate del Pastor mal defendido, jugar al espejo y defender “la puerta con la ventana”.
- Rey ahogado más rápido.
- Mates básicos: con torres, con dama.
- Análisis del ataque Fegatello: primera y segunda partes.
- Talón de Aquiles: con Alfil y Dama, con Peón y Dama, con Torres y Dama, con Dama y Caballo.
- Análisis de partidas célebres: juguete de Murphy y de Adolf Anderssen.
- Práctica de mate en dos.
- La horquilla.
- Dobletes: de caballo y con otras piezas.
- La clavada.
- Jugadas intermedias.
- Sacrificio de dama.
- Táctica sin dama.
- Apertura Española.
- Defensa francesa y siciliana.
- Sacrificios y errores en la apertura.
- Gambito de Dama.
- Cómo coronar un peón.

- Estructura de peones.
- Otras aperturas: gambito de Dama y defensa india de rey.
- Campeones de México y el Mundo.

Este programa se enriquece con el aprendizaje de los juegos de los vientos o de inteligencia: Awele (Oware o Mancala), Xiang qi (ajedrez chino), Gomoku, 6 en Raya, Hepte, Hojarela, Hex, Go, Damas Chinas, Damas Inglesas y Damas Españolas. Para lograr aprendizajes significativos y, al mismo tiempo divertidos, también se practican los juegos en versiones digitales como: Troyis, Crazy Chess, Black Knigth Insurrection, Defensores del Tablero, Dinosaur Chess, el Pequeño Fritz (come piezas), el Pequeño Fritz 2 (jaquemático, regla del cuadrado, sentido posicional), Fritz & Chesster 3 (clavados de jaque mate).

Para cada una de las 80 sesiones se propone una secuencia didáctica, con algunas variantes, que se complementa con actividades o ejercicios de práctica y evaluación. El enfoque pedagógico del Club Ludea permite incorporar variantes del ajedrez como el Bizajedrez (cómeme o pierde gana), Tres jaques, Mate en 15, Caballo fantasma, Carrera de peones, Fischer, Guillotina, Pegasos, Unicornios, Pegasos y unicornios, Expansión, Cambios de reglas y roles, Revés, Travesura, Tiro loco, Taxis individual, Taxis, Avión, Dobles, Simultáneas, Hilo de Ariadna.

Entre los ejercicios que propician el perfeccionamiento de las habilidades que van desarrollando niñas y niños, se cuenta con: Cinco Damas, Ocho Damas, 14 Alfiles, 32 Caballos, Caballo línea horizontal, Caballo línea vertical, Caballo las cuatro orillas, Caballo todo el tablero, Ojos de Dama.

Para culminar cada trimestre, como ya se apuntó anteriormente, en la última semana del mismo se realizará un torneo, de modo tal que, en el lapso del ciclo escolar, se llevarán a cabo tres torneos que den cuenta de los avances de aprendizaje de todas las niñas y todos los niños o adolescentes.

C. Evaluación

La mejor forma de evaluar el aprendizaje tanto del ajedrez como de los demás juegos de estrategia o inteligencia es en su práctica. En ésta se mostrará el desempeño de niñas, niños y adolescentes, se podrá constatar la efectividad de su estrategia y la eficacia de las diversas jugadas en cada partida.

En la evaluación se considerarán básicamente dos criterios: 1) la **efectividad de la estrategia y tácticas de juego**, y 2) la **velocidad a la que se juega**, que va asociada a la **agilidad mental**. Por tanto, las actividades propuestas para evaluación constituirán retos a ser resueltos (superados) con la ejecución de movimientos concretos de piezas; el o la

docente tendrá entonces indicadores específicos para evaluar el desempeño[19] de sus alumnos.

Los indicadores de desempeño permitirán determinar el nivel al que corresponden los aprendizajes en el Club Ludea, considerando por ello que la evaluación será entonces cualitativa y se expresará por nivel de desempeño: **insuficiente**, **básico**, **satisfactorio** y **sobresaliente**[20].

En el ámbito de la evaluación, la expectativa del Club Ludea es alta, porque se trata de la práctica del juego, que implica una retroalimentación positiva en cada sesión y partida, además, porque se parte del principio que de cada error se aprende más. Con esto el aprendizaje de los educandos trascenderá a la vida misma, en primer término, en el ámbito académico y a continuación en los demás ámbitos de desenvolvimiento de niñas, niños y adolescentes.

D. Capacitación docente

Para la formación de docentes en la enseñanza del ajedrez y los juegos de estrategia e inteligencia, la Escuela Nacional de Ajedrez ofrece inicialmente una capacitación de 20 horas, distribuida en cinco sesiones de cuatro horas cada una o bien cuatro sesiones de cinco horas cada una. Esta capacitación es presencial y constituye un primer módulo que aporta los elementos esenciales para dar inicio a las actividades del Club Ludea.

La capacitación para los docentes posteriormente, se complementa con dos módulos más, también de 20 horas cada uno, con una sesión por semana de cuatro o cinco horas. Cada módulo se completa en cuatro o cinco semanas y estará disponible a solicitud de las y los docentes en función de los avances que tengan en la implementación del Club Ludea.

Algunos de los temas principales son: origen del ajedrez y de los juegos de los vientos, una introducción al ajedrez, aperturas, finales, estrategia, combinatorias, organización de eventos, el método Tlamatinimeh.

El enfoque de la capacitación se centra en la práctica de los juegos y en el análisis de los temas, utilizando diversos recursos didácticos, complementando todo con videos y el apoyo del libro titulado Aprendamos Ajedrez, editado por la Escuela Nacional de Ajedrez, A. C. Además, se complementa con un fichero de secuencias didácticas que guían a docentes en el desarrollo de cada una de las sesiones de trabajo del Club Ludea, para facilitar su implementación durante todo el ciclo escolar.

---

[19] Conforme avancen las actividades del Club Ludea y vaya mejorando el desempeño de niñas, niños y adolescentes se podrá usar el sistema de puntuación Elo para determinar su habilidad relativa en el juego de ajedrez, así como en los juegos de estrategia e inteligencia.

[20] Por la connotación cualitativa que tienen, se considera conveniente recuperar las categorías de desempeño propuestas en los artículos 10 y 11 del Acuerdo 12/05/18 por el que se establecen las normas generales para la evaluación de los aprendizajes esperados, acreditación, regularización, promoción y certificación de los educandos de la educación básica, acuerdo actualmente abrogado.

V. Material para alumnos

Para la implementación del Club Ludea la inversión de los padres de familia se requiere en algunos materiales básicos como:

- CD Aprendamos ajedrez desde cero. Producción de la Escuela Nacional de Ajedrez.
- Ferriz Barrios, Andrés M. y Ferriz Barrios, Rodrigo A. (2012) Aprendamos Ajedrez, 3ª edición, Escuela Nacional de Ajedrez A. C., México. (Incluye CD).
- Diversos juegos digitales, como Troyis y El pequeño Fritz, entre otros; algunos son gratuitos y otros tienen un costo accesible.

VI. Materiales y recursos didácticos

Por su parte, cada institución educativa requerirá invertir en materiales didácticos como los siguientes por cada grupo del Club Ludea que vaya a funcionar simultáneamente:

- Un tablero de ajedrez tipo pizarrón, que incluya piezas magnéticas.
- Un reloj digital para ajedrez, por cada dos jugadores.
- Un ajedrez profesional flexible con tablero y piezas, por cada dos jugadores.
- Un ajedrez africano (Awele) por cada dos jugadores.
- Un ajedrez chino (Xiang qi) por cada dos jugadores.
- Un ajedrez japonés (Go) por cada dos jugadores.
- CD Aprendamos ajedrez desde cero. Producción de la Escuela Nacional de Ajedrez.
- Ferriz Barrios, Andrés M. y Ferriz Barrios, Rodrigo A. (2012) Aprendamos Ajedrez, 3ª edición, Escuela Nacional de Ajedrez A. C., México. (Incluye CD).

Los materiales didácticos se complementan con muy diversos videos producidos por la Escuela Nacional de Ajedrez, A. C. para propiciar el aprendizaje de muchos de los contenidos.

Anexo
Fichero de secuencias didácticas para el docente.
Libro y CD Aprendamos Ajedrez.
Infografía sobre Club Ludea.

Bibliografía

Chumacero Flores, María Fernanda (2015) El ajedrez como herramienta en el desarrollo cognoscitivo. Monografía, Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.

Ferriz Barrios, Roberto (2002). La obligatoriedad de la enseñanza del ajedrez y de los juegos de los vientos en el Sistema Educativo Nacional. Tesis, Universidad Iberoamericana, México.

Ferriz Barrios, Roberto (2016) Ludea y su aplicación con las teorías de los procesamientos de información. Proyecto de investigación, Universidad del Valle de México, campus Chapultepec, México.

Fuentes Ambrosio, Norberto Enrique (2015) El desarrollo del razonamiento lógico matemático mediante la práctica del ajedrez en el ámbito de la educación primaria. Tesis de maestría, Universidad del Valle de Cuernavaca, S. C. (UNIVAC), México.

Palacio, Carlos A. (1985) El ajedrez en México. Apuntes históricos. 1ª edición, Edit. Ajedrez, Greca Cultural, México.

SEP (2017) Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Primaria. 6° Plan y programas de estudios, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México.
https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#India, consultado el 9 de marzo de 2019.
https://mxcity.mx/2016/08/tlamatinimes-el-antecedente-azteca-de-los-filosofos-mexicanos/, consultada el 9 de marzo de 2019.