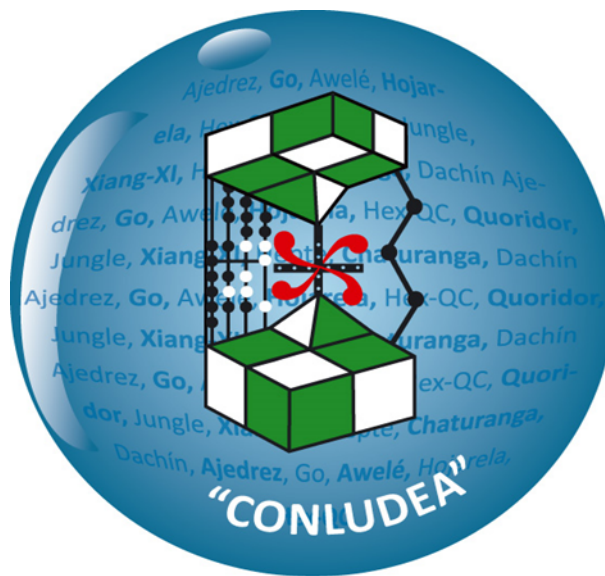


2016

Escuela Nacional de Ajedrez A.C.

Lic. Roberto Ferriz Barrios



LUDEA Y SU APLICACIÓN CON LAS TEORÍAS DE LOS PROCESAMIENTOS DE LA INFORMACIÓN.



ESCUELA NACIONAL DE AJEDREZ A.C.

PROYECTO: LUDEA Y SU APLICACIÓN CON LAS TEORÍAS DE LOS PROCESAMIENTOS DE LA INFORMACIÓN.

COORDINADOR: Lic. Roberto Ferriz Barrios

ASESORÍA PEDAGÓGICA: Mtro. Luis Fuentes Severo

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO, CHAPULTEPEC.

MÉXICO, 2016.



ÍNDICE

1.	Objetivo	4
2.	Justificación	4
3.	Desarrollo	5
4.	Conclusiones	10
5.	Referencias Bibliográficas	12

1. Objetivo

Desde mi posición como director de la Escuela Nacional de Ajedrez (ESNAJ), institución líder y vanguardista a nivel nacional e internacional en la difusión y enseñanza del ajedrez y de juegos de inteligencia, me enfocaré a desarrollar una breve aportación en materia de educación, acerca de las bondades del juego ciencia y los juegos de inteligencia, vinculando los estudios relacionados a descifrar el funcionamiento de la mente, en aras de concientizar al lector en la relevancia de su implementación.

2. Justificación

Ludea es un vocablo creado por la ESNAJ que sintetiza la palabra idea y lúdica, como concepto genérico que expresa materia o ciencia de los juegos de inteligencia sobre tableros y pantallas digitales, imprimiendo el aprendizaje dialéctico de los diversos conocimientos mediante la asociación de ideas, la solución de problemas, la velocidad del pensamiento y a la amplia exposición, revisión y dominio de los juegos con sus cometidos en paralelo al desarrollo científico y tecnológico actual.

El Dr. Robert Ferguson (1995), Director Ejecutivo de la American Chess School, presentó un estudio cuyo nombre tituló: “Sumario de las Investigaciones del Ajedrez en la Educación”, mismo que recopiló diferentes textos enfocados a constatar el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes a través de la práctica del ajedrez. En dicho sumario, resaltan dos afirmaciones:

1. La práctica adecuada y sistemática del juego ciencia, tiene una correlación con el desarrollo de habilidades del pensamiento: creatividad, pensamiento fluido, flexible y crítico, concentración, memoria, así como en la mejora del rendimiento académico, en la toma de decisiones para la solución de problemas, madurez cognitiva, autoestima, cultura, entre otros.



2. Se puede acelerar y facilitar el desarrollo del IQ (coeficiente intelectual) en niños y jóvenes, mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje, sistematizado y con el respaldo de una metodología.

El sumario del Dr. Robert Ferguson, contempla diversos estudios desarrollados en países como Estados Unidos, Rusia, Canadá y Venezuela, evidenciándose en los grupos que practicaban ajedrez con regularidad, un incremento en las calificaciones de las asignaturas: matemáticas y lectura. De igual forma, se observa la obtención de una mejor puntuación, en la medición de destrezas del pensamiento crítico, mediante la aplicación del instrumento Watson Glaser Critical Thinking Appraisal, y en la determinación de destrezas del pensamiento creativo, con el Torrance of Creative Thinking.

3. Desarrollo

Alfred Binet (1894), se enfocó a la realización de un proyecto psicológico con la finalidad de indagar las facultades cognoscitivas de los jugadores de ajedrez. La hipótesis de dicho estudio consistió en que la habilidad para la práctica del juego ciencia, se establece a través de la memoria visual. Una vez llevado a cabo el proceso de investigación, se concluye que la memoria solamente es una parte de todo el fenómeno cognoscitivo que se presenta al momento de jugar.

El experimento se basó en comprender el comportamiento de la mente de los ajedrecistas, jugando partidas a la ciega (sin ver el tablero y las piezas), actividad que fue posible únicamente por los maestros y expertos, ya que se requiere para su desarrollo, tener mucha experiencia, creatividad y una memoria visual excepcional.

A mediados del siglo XX, diferentes investigadores, retoman el estudio ajedrecístico y psicológico de Alfred Binet. Las teorías que manejan el procesamiento de la información o modelos de resolución de problemas y razonamiento, se encargan de identificar los procesos cognoscitivos u operacionales mediante los cuales el cerebro maneja la información.

Aleksandr Luria, se enfocó en los mecanismos por los que se procesa la información, esto es, cómo se procesa en lugar de qué se procesa. Se distinguen dos estilos: simultáneo y sucesivo. Robert Sternberg, analiza las estrategias cognitivas y metacognitivas, tomando en cuenta el contexto, la experiencia y la cultura de la población a la que se aplica.

En el campo educativo, es común escuchar a Howard Gardner, líder principal de los teóricos de los módulos mentales que enuncia que el cerebro se compone de diferentes partes especializadas para cada función específica, desarrollando la teoría de las inteligencias múltiples, la cognición y el procesamiento de la información en los humanos, implica el despliegue de varios sistemas simbólicos que son formas características de percibir, memorizar y aprender. Gardner propone siete formas de inteligencia: lingüística, lógico-matemático, espacial, musical, kinestésica corporal y dos formas de inteligencia personal (intra e interpersonal).

En el terreno de la antropología física, dicha teoría está muy polemizada por diversas evidencias expuestas en la corriente llamada Cognición Situada, donde se vincula el entorno a la construcción de la mente (Luria, Sternberg y Vigotsky).

Uno de nuestros docentes de la ESNAJ, el Mtro. Jorge Luis Hernández Ochoa (2013), predice que la teoría de los módulos mentales de Gardner, va a quedar obsoleta en un rango de 10 a 15 años, cuando las nuevas ideas vayan escudriñando los recovecos del funcionamiento de la mente y la conformación de la misma.

Considero que nuestra labor lúdica-ajedrecística, aún con las maravillosas vinculaciones con Gardner, también se adecua y presenta una estrecha relación con la Cognición Situada, ya que al momento de jugar, ocupamos las piezas y el tablero en la conformación de las ideas, y estos objetos, tienen la capacidad de transportarnos a tocar la brillantez estratégica.

El neurocientífico Keiji Tanaka (2015), se ha dado a la tarea en averiguar cómo el sujeto determina su estrategia, especialmente en una posición difícil y bajo presión de tiempo. Es por ello que metió a 17 jugadores expertos en shogi (una variante japonesa de ajedrez), en una máquina de imagen médica, mientras proyectaba en sus retinas las diferentes jugadas. En el experimento se les presentó una serie de jugadas en las que debían seguir una estrategia de ataque o de defensa, eligiendo en 6 segundos una opción entre varios movimientos posibles; el resultado permitió identificar, por primera vez, dónde está el centro estratégico del cerebro, evidenciando la existencia de un patrón de actividad mental característico cuando se elige una estrategia, y que es, totalmente diferente al que aparece cuando se hacen movimientos concretos. El estudio se enfocó en una técnica de neuroimagen conocida como resonancia magnética funcional, mostrando la activación del encéfalo de la siguiente forma: la parte más cercana a la frente, controla la estrategia defensiva, y la posterior, en el otro extremo, se halla el epicentro de la estrategia ofensiva. Tanaka concluye con que la estrategia es intuitiva, los jugadores no deciden de forma pausada y teniendo en cuenta todas las opciones posibles, sino más bien, siguiendo un rápido juicio sobre la situación del tablero, analizando los beneficios y riesgos de atacar o defenderse.

Una de las pautas que le dan calidad al proyecto de la Escuela Nacional de Ajedrez (Sistema Ludea), es el descubrimiento del fenómeno inteligible que se vive en la práctica de los juegos de inteligencia y en las operaciones aritméticas (Síndrome Ludea), que consiste en el momento del proceso de abstracción al pasar a lo concreto, presentándose un ciclo concreto-abstracto-concreto, donde el proceso del reflejo objetivo en la mente cognoscente, actúa cercenando las partes externas del móvil de aprehensión, por lo que la operación o análisis puntual resulta en un proceso fallido.

Ludea pule la mente en este y en otros obstáculos subyacentes: además de suprimir la información delimitada de las cuatro orillas de los tableros de juegos de inteligencia, no asume un análisis para detectar planes propios y opuestos; asimismo, el sujeto cognoscente suele apresurarse en la toma de decisiones, omitiendo el abanico de opciones de diferentes posibilidades de solución, dando como resultado, un sinnúmero de procesos equívocos. Dicha anomalía en el proceso de pensamiento, persiste durante todo el ciclo de desarrollo educativo de los alumnos, desde la infancia a la juventud, por lo que resulta esencial afrontarla por el sistema educativo nacional, implementándose la inclusión de un programa de ajedrez y de juegos de inteligencia dirigido a todos los grados escolares, desde preescolar hasta bachillerato, propiciando un taller optativo con enfoque de emprendimiento en la etapa universitaria.

El sistema de enseñanza Ludea, permite la actualización de las competencias y destrezas, inmaduras y precoces, que en el entorno de la revolución científica-tecnológica, se presenta a través de las plataformas digitales, considerando el aprendizaje contrarreloj para la estimulación de la agilidad mental y la toma de decisiones, recurriendo a la transversalidad de los juegos en asociación con lineamientos sobre la organización, gestión y cometidos empresariales, premisas que las autoridades o políticos responsables en materia educativa y cultural, deberán entenderlo como un proceso integral, dinámico, flexible y fluido.



En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el aprendizaje Ludea será continuo debido a la praxis, es decir, al cúmulo de experiencias.

Reflexión psicopedagógica: Toda persona, en promedio y más los niños, traen como rendimiento-ritmo mental de 3 a 6 bytes por cada minuto (byte = jugada normada como el movimiento del caballo de ajedrez; como una operación numérica); si el ejercicio y la práctica es constante, se alcanza en cinco minutos un promedio de 15 a 30 bytes... Varios de los alumnos han superado este inicio lento, logrando en seis meses de 30 a 70 bytes por minuto, y en los cinco minutos previstos estamos viendo que alcanzan de 150 a 350 por minuto, lo que es una generalización. En materia de ajedrez, con trabajo dirigido por especialistas en instrucción, se puede probar que a través de 3 a 5 años de constancia, el alumno adquiere un rango magistral, ostentando un registro en un minuto de 300 bytes y en cinco minutos, supera los 1500 bytes. Dinamizar es el secreto... El método de enseñanza de la Escuela Nacional de Ajedrez (Tlaminimeh) abarca cuatro columnas: a) Agilidad mental (mucha percepción), b) Actitud (capacidad de exhibirse líder); c) Acopio (asimilación de teoría y desarrollo autodidacta informativa bajo direccionalidad); d) Perspectiva dialéctica (adecuación, adaptación, manejo de aptitudes). A mayor dinamismo mental, más conciencia de realización.

4. Conclusiones

¿Cómo funciona la mente? ha sido un tema que ha logrado atrapar a muchos de los más grandes pensadores de todos los tiempos, tan polémico ha sido el mismo, que hasta la fecha no contamos con una respuesta certera sobre cómo funciona este sistema de redes neuronales y metáforas de la realidad. El Dr. Dick Swaab (2014), diserta sobre nuestra escasa capacidad para cambiar después del nacimiento, esto se debe a que la herencia genética del cociente de inteligencia, depende de un 88%, escenario un tanto desalentador, pero en todo caso tiene claro que, entre lo poco que podemos hacer, destaca jugar al ajedrez.

Uno de los propósitos del presente trabajo, es que los nuevos estudios en materia de ajedrez y desarrollo de la mente, se sustenten en más de una teoría, previniendo la posibilidad de un debacle de las ideas actuales; es nuestra responsabilidad como docentes, adaptar los juegos de inteligencia y su increíble vínculo gnoseológico a los diversos discursos, debido a que nosotros no estamos enfocados a explicar cómo funciona la mente, más bien a exponer y a evidenciar las habilidades cognitivas que eminentemente se desarrollan.

La meta consiste en mejorar la advertencia objetiva delimitada, y eso se dará a través de una política pública, implementando el programa Ludea de forma masiva en escuelas de educación básica. Estableciéndose sesiones de 45 a 60 minutos a la semana para todos los grados escolares desde preescolar, primaria, secundaria, bachillerato y superior; y en tercero y cuarto grado de primaria, una hora diaria (con base a la edades cognitivas de Piaget). El objetivo es que cada estudiante eleve al máximo su potencial lógico-intelectivo. Se requiere y se puede lograr.

Las características lúdicas, intelectuales, emocionales y sociales de Ludea, lo convierten en un formidable recurso psicopedagógico apropiado para el desarrollo de múltiples habilidades mentales que optimizarán los procesos académicos, laborales y de cualquier área o disciplina de la vida. Por dicha cualidad, justifica el incluirlo dentro del aula de clases y en los centros de trabajo.

5. Referencias Bibliográficas

- Binet, Alfred. 1884, “La psicología del razonamiento: investigaciones experimentales por el hipnotismo”.
- Ferguson, Robert .1995, “Chess in Education Research Summary”.
- Ferriz Barrios, R. 2002, La obligatoriedad de la enseñanza del ajedrez y los juegos de estrategia en el sistema educativo nacional. UIA. México DF.
- Ochoa Hernández, J. 2013, La cognición situada y la mente modular a través de la antropología física. ENAH. Ciudad de México.
- Swaab, Dick. 2014, “Somos nuestro cerebro”. Plataforma editorial, Barcelona, España.
- Tanaka, Keiji. Cheng, Kang. Xiaonhong, Wan. 2015, “Neural encoding of opposing strategy values in anterior and posterior cingulate cortex”. Nature Neuroscience.
- Universidad del Valle de México en Línea (UVM) (2015) Fundamentos de Psicometría. Unidad 5, Tipos de pruebas.