



2002

Escuela Nacional de Ajedrez A.C.

Lic. Roberto Ferriz Barrios



LUDEA 

**“LA OBLIGATORIEDAD DE LA ENSEÑANZA DEL  
AJEDREZ Y DE LOS JUEGOS DE LOS VIENTOS, EN  
EL SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL”.**





ESCUELA NACIONAL DE AJEDREZ A.C.

PROYECTO LUDEA: “LA OBLIGATORIEDAD DE LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ Y DE LOS JUEGOS DE LOS VIENTOS EN EL SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL”.

COORDINADOR: Lic. Roberto Ferriz Barrios

ASESORÍA PEDAGÓGICA: Mtro. Roberto Sánchez de la Vara

*“Ludea es para ti y es para tu enriquecimiento cultural y existencial”.*

*Mtro. Alfonso Ferriz Salinas*

*Autor de Ludea y del Método Tlamatinimeh.*

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA, CIUDAD DE MÉXICO.

MÉXICO, 2002.



## ÍNDICE

	Página
<b>Introducción.</b>	6
<b>I. Epistemología Lúdica.</b>	14
1.1 Construcción del objeto de estudio.	18
1.2 La experiencia es la praxis del sistema lúdico.	19
1.3 La lógica lúdica en escena.	19
1.4 La certeza como principio científico.	20
1.5 Factores de comprobación.	22
1.6 La ciencia educación lúdica.	23
1.7 ¿Se puede pensar más rápido?	24
<b>II. La Teoría Lúdica Gnoseológica del Campo Ciego Cognitivo.</b>	26
2.1 El método Tlaminimeh.	28
2.1.1 El reto del método Tlaminimeh.	30
2.1.2 Bases filosóficas lúdicas.	31
2.1.3 Síntesis de conceptos lúdicos.	31
2.2 Filosofía dialéctica.	32
2.2.1 Leyes y categorías universales.	32
2.2.2 Postulados	33
2.2.3 Categorías cognoscitivas.	33
2.2.4 Ciencia dialéctica.	33
2.3 Lógica dialéctica.	34



<b>III. Política Cultural y Educativa Hacia Actividades de Psicomotricidad Fina.</b>	<b>36</b>
3.1 La educación vista por el método Tlamatinimeh.	37
3.2 La iniciación en la cultura como preparación del futuro.	38
3.3 Análisis del entorno educativo-filosófico.	39
3.4 Criterio de edades biológicas para el conocimiento seriado, procedimiento vigente insuficiente.	40
3.5 Debate actual en torno al método Tlamatinimeh.	41
<b>IV. Propuesta de Obligatoriedad de la Lúdica Fina en la Educación Básica y Complementaria Pro Profesional.</b>	<b>51</b>
4.1 Importancia de una metodología dentro del programa Ludea.	51
4.2 El método Tlamatinimeh en el programa Ludea.	52
4.3 Algunas contrastaciones ajedrecísticas entre método y empirismo.	55
4.3.1 Lo sublime de una metodología.	57
4.4 Programa Ludea.	57
4.4.1 Justificación.	58
4.4.2 Objetivos metodológicos.	58
4.4.3 Objetivo programáticos.	59
4.4.4 Metas predeterminadas.	59
4.5 ¿Se puede pensar más rápido?	60
4.6 La lúdica fina, buena base del emprendedor juvenil.	62
4.7 Formación de campeones y alto rendimiento.	64
4.7.1 Destrezas lúdicas.	66
4.8 Las niñas y los juegos de inteligencia.	67
4.9 Actitudes nefastas y recomendaciones morales en los juegos de los vientos.	69



<b>V. Funcionamiento Actual del Programa Ludea en las Escuelas, Instituciones y Empresas. Respaldo, Intención y Procedimiento.</b>	72
5.1 Contexto.	72
5.1.1 Nuestro método en las escuelas.	73
5.2 El Ajedrez en México. Situación actual.	74
5.3 Derecho a criticar.	76
5.4 Respaldo.	77
5.5 Intención.	78
5.6 Procedimiento.	79
 <b>Conclusiones.</b>	 80
 <b>Bibliografía.</b>	 82

## Introducción

La Escuela Nacional de Ajedrez A.C., abreviada ESNAJ, -institución en la cual trabajo como coordinador y maestro- con 16 años de existencia, cuenta con el reconocimiento institucional educativo, público y privado, de la familia ajedrecística nacional, y es líder en el campo lúdico fino, teniendo como testimonio la realización de decenas de programas diversos.

La calidad del servicio que proporciona la ESNAJ, está basada, en parte, en los triunfos competitivos ajedrecísticos de sus directores y profesores, poseyendo en su historial varios campeonatos nacionales y de orden internacional; muchos alumnos de distintas categorías y ramas han resultado vencedores en infinidad de certámenes.<sup>1</sup> Empíricamente, tras 30 años de experiencia en lúdica fina, la ESNAJ ha ido desbrozando un extenso abrojal que cubre el ámbito educativo, que abarca a millones de estudiantes, teniendo por ende un promisorio campo virgen, extraordinariamente fértil.

En la última década han surgido en la capital otros movimientos institucionalizados, multiplicando el fomento del ajedrez, cuyos maestros en su mayoría, surgieron de los cursos y talleres de la ESNAJ; empero, la mayoría de los instructores de ajedrez adscritos a escuelas, además de impartir por lo general otra materia, en lúdica fina no tiene más formación que su gusto por el juego y quizás un reconocimiento local.

Ha sido una odisea la supervivencia de los primeros profesionales surgidos en la ESNAJ. Atravesar un desierto abrasante no fue asunto sencillo. La invitación a lanzarse al camino como un beduino, provino de otros intrépidos expertos en otras andanzas hermanas. Hacer y participar en cultura en nuestro país, suele arrojar muchos cadáveres. Miles de artistas e intelectuales, finalmente, tiraron sus toallas y se





inmolaron, pero siempre hubo un sobreviviente que alcanzó la orilla desconocida y conquistó tierra nueva. Gente que superó límites, barreras, golpes bajos, burlas, castigos... Un grupo de intelectuales de los años 50's, cuyo movimiento se extiende varias décadas del siglo XX, comandados por el escritor Maestro Juan José Arreola, primer director de Casa de Lago, hombre con apenas el 4º año de primaria, fue Premio Nacional de Literatura en los años 80's y maestro emérito de la UNAM, al que siguieron los hermanos Luis y Eduardo Lizalde, Miguel González Avelar, Enrique Palos Báez, Victor Flores Olea, entre otros, los cuales tuvieron la osadía de repuntar en las letras y el arte, siendo su afición unificadora el juego de ajedrez, creando junto al Ing. Alfonso Ferriz Carrasquedo y su hijo Alfonso Ferriz Salinas, la primera Escuela Libre de Ajedrez -cual tributo a la autodidaxia- en el viejo bosque de Chapultepec. Todos ellos, junto con otros, soñaban con hacer del ajedrez, una materia obligatoria en las escuelas, pero del sueño pasaban pronto al juego, hicieron torneos, exhibiciones de simultáneas impactantes, en fin, el proyecto de la escuela quedó en el club competitivo y social, en el exhorto de las nuevas generaciones. Así, con salarios tormentosos, algunos mendigando y llegando hasta al absurdo y condenable de la apuesta, contrastado la calidad ética de autoridades de decenas de instituciones, donde pocas veces llovió "maná", el movimiento fue tomando orilla y colocando banderas de supremacía, abriendo su propia "Universidad de Juegos de los Vientos"<sup>2</sup>.

Es importante señalar que después de la experiencia de arranque en 1972 del Primer Programa Nacional de Ajedrez en el INPI (Instituto Nacional de Protección a la Infancia),<sup>3</sup> en coordinación con la SEP,<sup>4</sup> en el año de 1983 por parte de la SEP/CREA, surge CENAJE, Centro Nacional para la Enseñanza del Ajedrez, teniendo como plan prioritario la iniciación de una licenciatura del ajedrez y recreación culta, propuesta que fue frenada por el entonces titular de la Dirección de Certificados de la SEP, y posteriormente Subsecretario de Ciencia y Tecnología, Dr. Raúl Talán, bajo el pretexto de que no era conveniente por la incosteabilidad financiera pública, crear un modelo análogo a las escuelas normales oficiales, donde el Estado estaría en la obligación de incorporar a sus egresados a plazas docentes.



El movimiento mexicano en conjunto para la procuración de la obligatoriedad o complemento de juegos de los vientos, o simplemente de ajedrez, en el sistema educativo nacional, ha sido contradictorio. Se cuenta con la investigación de campo, de su utilidad, a grado tal que se ha enclavado el juego del ajedrez a secas como uno de los deportes prioritarios de la SEP, (actividad impuesta en días de contingencia); aunque lo insólito, es que ningún programa de capacitación ha sido obligatorio en las escuelas normales o de educación física, y en los hechos, los egresados y alumnos de estos planteles carecen de toda formación en lúdica fina.

Ha habido un repunte en el interés de los propietarios de planteles de educación privada, principalmente escuelas de enseñanza bilingüe inglés-español, debido a que en 1996 el Congreso Norteamericano determinó la utilidad de la enseñanza del ajedrez en las escuelas y facultó su inclusión. Se estima que existen unos 30 países con iniciativas semejantes.

La anterior LVII Legislatura del Congreso Mexicano, impulsó una nueva ley del deporte que no ha sido promulgada aún por la actual Legislatura en turno, por cuestión de agenda, en que se observa la obligatoriedad de enseñanza en el sistema educativo nacional de los juegos de los vientos, destacando el ajedrez, go, awelé y hojarela.<sup>5</sup>

La iniciativa de crear un programa Ludea<sup>6</sup> en el sistema educativo nacional, técnicamente auspiciado por la ESNAJ, tiene una correlación estrecha indisoluble con la tesis profesional de licenciatura en pedagogía “Diplomado en Ética y Cultura”, teniendo como método la propuesta y experiencia de campo de la ESNAJ, donde en la introducción y en el capítulo V de dicha tesis, señala a varias instituciones de estudios superiores<sup>7</sup> que han abierto sus puertas a la enseñanza-aprendizaje de juegos de los vientos y alude en la parte de las conclusiones de la tesis referida, a los problemas que enfrentan las minorías para diversas expresiones culturales<sup>8</sup>.





Los miembros de la ESNAJ, encerrados con experiencias múltiples en foros, congresos públicos y privados, con cientos de exhibiciones, cátedras y cursos, siempre con la estafeta intelectual proveniente de Casa de Lago o de Algo Culto, este movimiento asume necesariamente una autoevaluación, en tanto escuela, en cuanto a sus integrantes, programas, cursos, exhibiciones, diplomados etc.

Pero bien cabe esclarecer antes de emprender una autoevaluación lo que se denomina evaluación diagnóstica en cuanto a que por años, el servicio de ESNAJ, conforme lo precisa su condición de asociación civil, está desprovisto de fines de lucro, sosteniendo desde sus orígenes una procuración a la excelencia tipo filantrópica orientada en todo momento desde su origen al mejoramiento de los programas, a sabiendas que es menester allegarse de recursos que hagan posible el cumplimiento de sus objetivos y metas.

La valoración diagnóstica que sustentamos nace en el sentido de que ninguno de quienes conformamos incidentalmente este movimiento de la obligatoriedad del ajedrez en la educación básica, habría de convertirse en profesional y dedicar su existencia por entero a este propósito. Incluso, cabe precisar que en la misma Casa de Lago, en el año de 1972, se condicionó el ingreso docente de nuestra institución, a cambio de recibir forzosamente una remuneración, situación no tan necesaria, y por lo mismo, siquiera buscada o solicitada. En el camino, se aprendió que es indispensable generar partidas económicas que respalden los programas de lúdica fina a fin de perpetuar lo más posible nuestra acción, máxime que desde mediados de los 80's, como lo observa la tesis en cuestión,<sup>9</sup> el Estado se desentendió en materia cultural del ajedrez y de los creadores en general, restringiéndose a unos pocos maestros, los beneficios del Estado, enviando en los hechos al ostracismo a la mayoría de artistas e intelectuales.

El desarrollo de la ESNAJ ha sido el fruto de la persistencia sobre un solo objetivo: lograr la obligatoriedad ya indicada. Se dejó un tanto de lado el “campeonismo” que se le caracterizó en la década de los 80’s, con la creación de ligas de equipos que sucumbieron a lo largo de los años, para que en los 90’s, se abrieran decenas de talleres de larga estadía, pues los creadores en normales y tecnológicos, vía SEP, impulsaron los programas; al cambiar la condición de cultura del ajedrez por deporte, de la frase juego ciencia a deporte ciencia –suprimiéndose el presupuesto cultural- se abrieron otros horizontes, pero también por largo rato se perdieron las pautas epistemológicas lúdicas, y se cayó en red federativa-deportiva, que de hecho, resulta cognitivamente superficial, deslindada de la recursividad gnoseológica y artística, que por años selló el movimiento y es esencia de la ESNAJ.

No obstante, lo antes mencionado, la competencia continúa siendo un poste de referencia de la calidad de los programas de docencia lúdica fina, salvo que ahora, quizás ya no importe tanto la competencia piramidal nacional, sino del taller y del regionalismo, dejándole por efecto del peso oficial, la rienda de toda competencia a la federación y asociaciones locales.

En cuanto a la estructura organizativa, la ESNAJ ha tenido significativos cambios respecto a sus dirigentes, acudiendo a notificaciones notariales para refrendar y actualizar su compromiso: Indicar logros y reingeniería lúdica.

Otro poste valorativo lo constituye la batería de tests psicométricos a partir de los juegos de los vientos y que atraen en gran medida a los alumnos, sabiendo la sociedad que en solicitudes de inscripción escolar o empleo, tiene gran importancia su dominio y su aprehensión de agilidad mental, desarrollo objetivo de personalidades dinámicas y emprendedoras.<sup>10</sup>



Tenemos claro la importancia de contar con un aval de la UNAM y a través de los acercamientos con la ENEP Aragón, con la Universidad Pedagógica Nacional planteles Ajusco y Ecatepec, con la Universidad Iberoamericana y otras, pretendemos inducir a la carrera de Pedagogía de dichas instituciones, a que se dé un intercambio académico, y dado el perfil y a la currícula que cuenta la ESNAJ, abrir un foro profesional permanente para instituir, lo más pronto posible un seminario-taller, materia, en primera instancia; siendo el propósito, dado el colosal campo virgen que enfrentamos, plétórico de niños que habrán de vencer de esta “Ludea” un significado “campo ciego”, (sinónimo de torpeza, y que cuando se manifiesta suele malograr toda acción), que nos vayamos en busca de la añeja pretendida Licenciatura en Recreación Culta y dense estudios superiores consecuentes.

La autoestima de los miembros que integramos este movimiento, por voz de los fundadores y actuales dirigentes, en el contexto de vanguardistas de la concertación lúdica fina en el ámbito escolar, indudablemente es alta, apropiándose y creando expectativas ajenas y propias que nos hacen combatientes y defensores de la valía misma de la propuesta Ludea; reconociendo y aceptando que provenimos de un mundo distinto al que da las directrices psicopedagógicas. Nos interesa debatir con los mejores esgrimistas, que aún renuentes cierran partidas presupuestales provenientes del erario público, considerando quizás, que estos juegos son meramente juegos y por lo mismo inútiles.

Las apariencias engañan, afirmamos que todo juego tiene un rango y valor psicométrico; la inteligencia, la actitud, el acopio, la adecuación y el medio sociológico propicio habrán de permitir la oportunidad de ahondar en que el “Síndrome Ludea”, inferido por la ESNAJ, es propiedad de todo ser humano y estamos para demostrarlo.

En cuanto a valoración ética, cito un párrafo de la tesis mencionada, “...La Ética es necesaria para caminar, para volar y para crear. El deber ser de los individuos, de la sociedad, del pensamiento, obliga a un control a la perfección de los códigos. Que importante es la ética en una sociedad científica, presentes los conocimientos y



enseñanzas filosóficas, las raíces culturales expuestas, logrando la conjunción de las historias de los vencidos, los convencidos y los victoriosos, donde lo oral y lo testimonial se amalgaman ante la obiedad social nunca impar”

## Capítulo I.

### Epistemología Lúdica.

## I. Epistemología Lúdica.

La lúdica es la ciencia de los juegos. La esencia homo ludrens -suavizado el término al correr del tiempo con la voz ludens-, es una categoría filosófica. Desde que nace la humanidad, juega en cuanto a cumplir un atributo natural. El historiador Johan Huizinga, en su célebre *Homo Ludens*, aparecido en 1938, escribía que <<el juego auténtico constituía una de las bases esenciales de la civilización>>. <sup>12</sup>

En una primera clasificación se encuentran juegos de orden físico e intelectual, en donde trascendieron unos y otros. Entre los de orden físico florecieron los deportes que fueron alcanzados por el común de la gente; en cambio, los del orden intelectual, dieron lugar a las artes y juegos de los vientos. Los juegos de los vientos (juegos de inteligencia) son la vertiente que se recoge para fundamentar la gnoseología lúdica o teoría de juegos. En la historia de las culturas, el juego tiene un remanente religioso con sumo grado ceremonial. Los oráculos fueron los iniciadores de los primeros modelos a escala del mundo natural. En muchos pueblos de la antigüedad se localizan restos de artificios que supuestamente fueron vehículo de un diálogo entre los sacerdotes con los dioses, para efectos de vaticinios, augurios, predicciones, es decir, para interpretar los designios de los amos del cielo sobre la tierra. Diversos artesanos autorizados esculpieron sobre madera o piedra, o pintaron sobre petates, o simplemente ciñendo parcelas miniaturas, medios físicos que venían a resolver incertidumbres en relación a la suerte de guerras, siembras, cosechas; caravanas, travesías; amoríos, comportamiento astral, y en definitiva, todo paso de la humanidad.

El avance de la civilización en plena Edad Media, siglo XII, el Rey Sabio Alfonso X, Rey de León y Castilla, escribió su *Libro de Juegos*, donde declara que <<Dios ha creado al hombre para que practique numerosos juegos>>, <sup>13</sup> por lo tanto dividió los estratagemas en juegos de sesos, tablas y azar, quedando entre los primeros juegos de sesos, el ajedrez, go, awele, xiang-qi, shogi, mu-torere, etc; entre los segundos, en un contexto entre sesos y azar, el parkasé dominó, backgammon, senet, patolli, etc. Como



azar se ubicaron la generalidad de los juegos de cartas, quedando entre estos: el tarot, la cábala, el cubilete, etc.

Todos estos juegos fueron resumidos desde el Renacimiento como juegos de mesa. En la época posmodernista que encaramos, era del fractalismo, los juegos de sesos y tablas vuelven a redefinirse como “juego de los vientos”, inspirados en la evolución y desarrollo de los juegos desde su origen común que es la cruz base de la rosa de los vientos, orientación geográfica adoptada por los pueblos antiguos de todas las latitudes. En la presente era, continúan inventándose un cúmulo de juegos apasionantes tales como la hojarela, el pente, hex; y en videojuegos auténticas joyas aparte de los inculcados de las épocas más remotas, hasta portentosos ingenios como el tetrax, pengo, bird, etc. Por supuesto quedan en archivo separado, esos juegos cuyo cometido es el puñetazo, la violencia y la destrucción virtual de los escenarios. Debido a que los juegos de los vientos son útiles psicopedagógicamente. Ya veremos la razón.

En la década de los 40's del siglo XX, surge como una corriente imperante en la psicología social y clínica, el test psicométrico fino, iniciándose un torrente respecto a la validez del cociente intelectual, el famoso I.Q., abanderado por el positivismo inglés y norteamericano, siendo el estigma de las aptitudes intelectivas y estados emocionales del individuo, para hallar lugar laboral o académico, hecho que continúa consagrado hasta nuestros días en las más prestigiadas firmas o centros educativos del mundo.

En los años 60's, comienza a escribirse respecto a la Teoría de Juegos, principalmente tenemos testimonio de ello en el magazine “American Scientific”. En el Instituto Politécnico Nacional, en la Maestría en Administración de Empresas, se imparte la materia Teoría de Juegos, vinculando el acervo lúdico científico al mundo empresarial. En los años 70's, ya es un tema cotidiano. Se escriben libros y se establecen los criterios centrales de la teoría de juegos con relación a los campos siguientes: estadística, probabilidad, certeza, principio de incertidumbre, leyes del caos; otras perspectivas nos refieren los juegos desde el contexto finito e infinito.



En la última década (en los 90's), se ha visto un progreso inusitado hasta el grado de llegar a la magistralidad en los ordenadores electrónicos, mejor conocidas como computadoras y su mundo de juegos. En el ajedrez, llamado el rey de los juegos; el juego ciencia por excelencia, ha estado el mayor reto. El célebre encuentro entre el mejor jugador del mundo Garry Kasparov y el programador Deep Blue, sucumbiendo el monarca humano, le da a la mente artificial un correlato supremo.<sup>14</sup> Y esto en un mundo cibernético donde las máquinas creadas no son más que de cuarta generación, es decir, los ordenadores competitivos exhibidos aún no aprenden de sus propios errores, situación ya establecida en laboratorio. El sistema utilizado para vencer al campeón ruso se basó en el algoritmo fractálico, es decir, que de una ecuación surge el procedimiento en red o diagrama de árbol ganador.

Desde el sustento epistemológico lúdico, en efecto la lúdica es una ciencia, en primer lugar porque tiene la aplicación rigurosa del método científico, sea este positivista o marxista; tiene vínculos con las ciencias formales, exactas y sociales. En cuanto a las ciencias formales como la semiótica, matemáticas, lógica, es decir, el conocimiento científico abstracto y concreto, que existe en la mente y se expresa en los libros, cuadernos y ahora en las pantallas de la computadoras. Tenemos que los juegos son un bastión de los símbolos, es semiótica pura; matemáticamente, el cálculo lúdico, tiene correspondencias directas e indirectas con el cálculo matemático. Atrás de toda jugada hay un número, una ecuación; la lógica lúdica es recursivamente lógica de la razón pura. El mundo de implicaciones  $p$  y  $q$ , la teoría de conjuntos, no tiene ningún aro inconexo.

En cuanto a las ciencia exactas como la química y física; tenemos que hay aspectos cuantitativos y cualitativos específicos; los juegos al tener movimiento sufren modificaciones y alteraciones suficientes, que desde el punto de vista filosófico, se dice que son una réplica de la vida; el ajedrez establece que es una calculadora filosófica. El científico Leibnitz llegó a decir del juego de ajedrez: "Demasiado juego para no ser ciencia; demasiada ciencia para ser sólo un juego". Ya dijimos del origen





de los juegos de los vientos asumido por los oráculos. Eran prototipos de la sociedad y de la vida.

La relación de los juegos y las ciencias sociales, entre estas la sociología, la ética, la ciencia política y la psicología misma, tenemos que el hecho de jugar da una connotación culta, habrá juegos vulgares y juegos cultos. Se establece un código moral y ético cuando se juega.

En la epistemología lúdica tenemos que el método psicopedagógico en el sistema de enseñanza aprendizaje es el factor decisivo, teniendo en cuenta las columnas o pilares metodológicos que citamos:

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, pero este ha de darse de manera justa y selecta. Es imprescindible inculcar una enseñanza heurística, delimitando los alcances de la hermenéutica, importantes sí, pero definitivamente, limitada la concepción de una época respecto a la evolución generalizada, respetando los aspectos involutivos cíclicos.
4. La adecuación debe ser el cuarto pilar. La tolerancia a la media social, la comprensión democrática, la armonía, la alegría de ser, la frustración, el error, el fracaso, el ritmo, las bases socioeconómicas, la base y la superestructura. Todas las leyes y categorías filosóficas están estrechamente ligadas a la lúdica.

Los juegos de los vientos, son juegos que nos enseñan que en la vida se gana y se pierde. Aprendamos a jugar y aprendamos a sabernos comúnmente ganadores, porque no todo el mundo quiere aprender ni tiene método o guía científica.

### 1.1 Construcción del objeto de estudio.

La epistemología lúdica tiene por objeto abrir y delimitar el estudio de los juegos, el cometido, la clasificación, rangos de dificultad, niveles de fuerza, utilidad psicométrica.

El objetivo de cada juego varía según el rango de dificultad a vencer, relacionado con el número de variables entronizadas.

A través de una metodología específica, refiriéndonos a la dialéctica científica, la teoría del conocimiento de esta corriente nos propone que el sujeto ha de elucubrar sucesivos reflejos del objeto; creándose una inferencia entre objeto y sujeto, se obtiene una interacción donde simultáneamente ambos, sujeto y objeto se modifican, previo momento de aprehensión por parte del sujeto y del objeto, fuera de sí.

En los juegos se da comúnmente la repetición o reproducción del fenómeno lúdico, situación que orilla al sujeto cognoscente a su aprehensión consciente e inconsciente, dando lugar a experiencias probablemente significativas, donde en la mente, la sinapsis neuronal, crea un estado físico denominado por psicólogos avanzados en el tema, como fibrosis cerebral reflejante, que tiene por característica apoderarse del reflejo del objeto, reprogramándolo de manera voluntaria o involuntaria.

## 1.2 La experiencia es la praxis del sistema lúdico.

El acto “jugar” no puede ser un caso exclusivamente pensado; es menester comprender que varios sentidos se manifiestan: sea en el tacto de los trebejos, en la vista y control mental de los escenarios dispuestos, la mente guía al cuerpo, conjuga los dos hemisferios cerebrales, el izquierdo y el derecho, dichos encéfalos se reparten respectivamente las funciones temporales y atemporales, lo matemático, lo artístico, lo cuantitativo y lo cualitativo.

La estimulación temprana con lúdica de psicomotricidad fina, permite a los infantes una precoz madurez cognitiva, esto es, en virtud de que las experiencias se sistematizan, los vínculos del juego con el entorno epistemológico formal, social y exacto, generan núcleos cognitivos simples y complejos; gracias a la teoría de conjuntos se explica como un niño va haciendo uso de ellos, y ante los distintos estadios o episodios que conllevan los juegos, denominados como aperturas, medio juego o finales, implícita la técnica y pericia, para dirigir cual director de teatro a los actores en escena; el caso es que el niño posee una especie de esponja cerebral que por lo general todo capta y todo retiene. Máxime que, independientemente del grado de dificultad detentado por cada pequeño, la inteligencia infantil tiene el don del avance exponencial, por lo que, sea cual fuere su grado de agilidad mental, una vez que se logra un ascenso en el IQ, este tiende a magnificarse potencialmente.

## 1.3 La lógica lúdica en escena.

La inteligencia es una y muchas a la vez, posee la simultaneidad de lo absoluto y relativo, dependiendo del caso concreto y particular. La inteligencia es la capacidad de discernir entre las partes del conjunto. Como se ha mencionado, la teoría de conjuntos, establece que a través de los juegos, se amplía el campo cognitivo, de tal manera observamos que en todo juego, el sujeto cognoscente posee un extenso “campo ciego” que le impide aprehender el lenguaje de las piezas en juego. En el



ajedrez, por dar un ejemplo, suele evidenciarse dicho campo ciego mediante la omisión inconsciente de una zona lateral extrema, a ambos lados del tablero y al fondo, concibiéndose una cóncava cual zona oscura, y por consiguiente, existe una zona visible cognitivamente inscrita en una parábola imaginaria.

Detectado el conflicto, se han dispuesto una serie de ejercicios tendientes a resolver este misterio generalizado del comportamiento mental lúdico.

Otro fenómeno de la inteligencia lúdica a la vista, es la persistente manía por ignorar los acontecimientos propiciados por la jugada del oponente, esto es debido al poco interés que tenemos al prójimo en todo sentido. Nos es muy dable imaginarnos momentos estáticos, cuando en realidad la dialéctica del movimiento gobierna todo juego. Curiosamente, cuando el jugador con poca experiencia pretende atravesar una avenida, se encuentre o no transitada por automóviles, se prevé necesariamente y por lo regular se procede igual, alertando los sentidos en un posible objeto dañino, aunque el mismo sea inexistente, es decir, se cruza la calle mirando a ambos lados de la avenida, sin tener la experiencia de un accidente. Pero en cuestión de anticipar acontecimientos lúdicos, se actúa sin cuidado alguno.

#### **1.4 La certeza como principio científico.**

El conocimiento verdadero es un axioma de la definición de ciencia. El positivismo establece como definición de ciencia la siguiente:

“Conocimiento cierto de las cosas por sus principios y causas; cuerpo de doctrina metódicamente formado y ordenado que constituye una rama particular del humano saber”;<sup>15</sup>

Conjunto de conocimientos sistemáticamente ordenados, dentro de un cuerpo lógico de doctrina, acercamiento de hechos y fenómenos de diversa índole, de los principios, leyes que los rigen, los métodos propios y específicos que, a partir de los hechos conocidos, permiten alcanzar nuevas verdades o interpretar aquellas de un

modo más acertado; sea el conjunto de conocimientos verdaderos, reales, posibles, predictivos, sistematizados, clasificables, útiles, legales, falibles, testimoniales, comprobables; es el conocimiento dialéctico que sabe de los fenómenos de la naturaleza, sociedad y pensamiento, a través de las leyes del movimiento y su interrelación, de lo cuantitativo y cualitativo; de la unidad y confrontación de contrarios, de la negación de la negación o de la yuxtaposición de la tesis, antítesis y síntesis; dialéctica de hechos y lo remoto.<sup>16</sup>

El conocimiento científico al ser verdadero, tiene certeza de existencia o no existencia. En efecto, hay certeza de ser principio de causa y efecto, de concreto y abstracto, de posibilidad y realidad, de contenido y forma, de general o particular, de fenómeno y esencia; de estructura y función; hay certeza para cada una de las leyes y cada una de las categorías constituyentes del todo lúdico, es decir, del todo universo.

El “uno” del pensamiento universal filosófico antiguo, se da como una unidad dirigida con un principio y un fin, con un abrir y cerrar del telón teatral. Hay cuerpo que se construye epistemológicamente, aunque el sujeto jugador ignore dichas reglas filosóficas, el jugador juega porque lo motiva el estímulo lúdico a ser protagonista y porque es líder de su propia estrategia.

El pequeño ignora la calidad de las jugadas, juega y juega bien aunque pierda; tiene certeza de ser jugador; hay seguridad en el hecho de jugar; sabe, por supuesto establecer los límites de su osadía. Si juega ajedrez es influenciado por el factor social que le establece un nivel y una edad para alcanzar buena fuerza; sin embargo, en una arena de experiencias, dentro del profesionalismo lúdico se sabe que desde temprana edad los niños tienen la capacidad para alcanzar grados magistrales en plena adolescencia.

Por otra parte, los adultos que no tienen fuerza intelectual lúdica, también tienen certeza que no podrán aspirar a un grado alto en virtud de la edad.

Hay que saberse conducir por el camino certero, y este es aquel que nos lleva al triunfo. No hay falacia en esta sentencia. Se comprueba con la práctica y resultados de los ordenadores. Cada jugada es evaluada mediante escalas de aproximaciones a los valores o mejor dicho, tabuladores vigentes previamente avalados. La cantidad y la calidad es la ley de la transmutación recursiva ambivalente, en lo general, y en la lúdica no es excepción. Los conceptos debidamente ordenados nos dan instrucciones de entrada y salida de los juegos.

En la lúdica fina internacional, se establecen juicios absolutos y otros relativos; unos juicios son definitivos, tajantes, concluyentes; en otros tienen la probabilidad, el predominio, la tendencia como factor predominante; se comprueba la tesis y la antítesis de la realidad y la posibilidad.

### **1.5 Factores de comprobación.**

La estadística “es la ciencia que precisa los rangos y dominios de la certeza y exactitud de los procedimientos. La estadística es la ciencia de la probabilidad, estudia los métodos científicos para recoger, organizar, resumir y analizar datos, así como para sacar conclusiones válidas y tomar decisiones razonables basadas en tal análisis”;<sup>17</sup> Quien hace probabilidad juega. La estadística es una extensión o brazo de la lúdica. La teoría de juegos es esencialmente estadística. Y es la estadística el puente estupendo entre la matemática y la lúdica. Dos mundos finalmente lúdicos en su combinatoria. Todo sistema numérico, obedece a una teoría de juegos, en cuanto a cumplir reglas de adición, sustitución, división y multiplicación; presentación sucesiva de elementos componentes, pares, nones, primos; linealidades, triángulos, cuadrantes, etc. Así mismo, toda estadística recurre a las formas clásicas manifiestas de las diversas teorías del conocimiento de orden científico, ninguna trascendental: dígame que toda teoría de juego responde a idénticos dialécticos, analogías,

sustituciones, extrapolaciones, ampliaciones, simetrías, asimetrías, reducciones al absurdo, peculiaridades a lo macro y a lo micro, semejanzas, discriminantes.

En el juego, el factor de comprobación más usual en la derrota es el ensayo-error-olvido; se echa a perder mucho de idéntica manera, pero se sabe que por muy complejo que sea el tema, la madeja tiene un hilo jalable o recortable que la deshebra, y el conocimiento se hace asequible o simple; en la victoria inexperta se puede ganar cometiendo más errores que el adversario, pero sin cometer el más garrafal. Tanto las victorias como las derrotas enseñan cuando se contrastan variantes mediante el estudio.

### 1.6 La ciencia educación lúdica.

“Ludea es una gran idea”. En efecto, existe desconocimiento generalizado de la importancia de la implantación de la lúdica fina o juegos de los vientos en el sistema educativo nacional. La razón más obvia está a la vista: las autoridades gubernamentales y escolares, en lo general, tienen un nivel lúdico nulo. Si acaso, alguna vez se asomaron a este mundo y no persistieron en el empeño de formarse expertos en el ramo. Hay que fundamentar la acumulación de experiencias magistrales en la asimilación paulatina de las derrotas. Somos un pueblo que si no gana, arrebatamos. Aprender a perder: ¡Nunca! Diríase.

Para dar alto rendimiento, para inculcar talentos, para propiciar genialidad, hay que prodigar condiciones y establecer estrategias educativas: Así como existen monumentos a la psicomotricidad gruesa, muy gruesa y semifina, tales como estadios, coliseos, arenas, domos, velódromos, autódromos, canchas deportivas por doquier, es imperante la construcción de salones para el juego fino, debidamente iluminados, asilados del ruido. Jugar los juegos de los vientos requiere concentración y singular silencio. Amplios, ventilados y debidamente equipados.



### 1.7 ¿Se puede pensar más rápido?

Por supuesto que sí se puede. Es viable colmarnos de maíz, paz, salud, cultura y progreso. Radica en el hecho de desarrollar intelectos más ágiles. Para ello, es importante aprender a jugar contrarreloj. La cuestión está en aprender a jugar rápido con determinación, calidad, certeza y exactitud. Cada juego en sí, se convierte en un test más o menos elaborado y complejo, después de cada partida se ingresa a una lista de puntuación de “Elos” lúdicos, siendo un método matemático basado en el cálculo estadístico para la clasificación de fuerzas y niveles.



## Capítulo II.

# La Teoría Lúdica Gnoseológica del Campo Ciego Cognitivo.

## II. La Teoría Lúdica Gnoseológica del Campo Ciego Cognitivo.

Hemos determinado la existencia de un campo ciego que padece como síndrome de inhabilidad del pensamiento en cualquier persona que juega –concentrado o desconcentrado- los juegos del tablero; y por igual hemos creado un listado de elementos biopsicosociales involucrados en la competencia de estos juegos, tales como:

- Conflicto de percibir el plan opuesto, considerando la alternancia.
- La parábola de dominio cognitivo –tipo media luna, cerrada-, que forma imaginariamente el intelecto dentro del tablero; en algunos casos insólitos, por cuestión de temores e inseguridad; el niño presenta el caso de parábola invertida y crea chipotes en los extremos del tablero.
- El problema de toma de decisiones.
- De estrés.
- De pensar más rápido; ritmo, armonía, calidad.
- Fatiga.
- Información.
- Actualización.
- Manejo de temperamento.



- Respetar al adversario.
- Reconocer la superioridad.
- Aprender a ganar o a perder.

Respecto al manifiesto “campo ciego” que se tardó en nuestra experiencia docente, 30 años en detectar dicho conflicto, es muy fácil establecer un laboratorio experimental para estudiar este fenómeno. Esto es mediante la experiencia competitiva de cualquier persona, que sepa mover las piezas, mucho o poco, principiante, intermedio o avanzado.

Resulta sumamente importante este hallazgo por lo siguiente: En dicha inhabilidad del pensamiento, también llamado “síndrome Ludea”, sucede que no se repara en el ataque o presencia de la pieza del oponente, al ignorarse esto, el análisis es incompleto y la decisión será equivocada; cual símil por recursividad gnoseológica, ocurre en otras materias, por decir, las operaciones matemáticas, acontece de manera parecida que el alumno omite alguna parte de la operación y los resultados suelen ser incorrectos. Sabiendo la deficiencia mental, se han establecido test de captación de la incidencia omitida, ejercicios de beneficio para la superación de la multicitada inhabilidad.

Es importante resaltar también que el promedio de respuesta psicométrica de personas que no han tenido previo acercamiento con juegos de inteligencia, -y supuestamente han tenido una preparación en alguna matemática escolar- es baja, en comparación con la gente trabajada de manera constante. Por decir un ejemplo: de 20 a 25 bytes lúdicos por minuto (jugada que responde a regla de movimiento), es un registro promedio que hace una persona regular, estimulándosele, podría alcanzar en un año, un promedio de 60 bytes; en cinco años, más de 300 bytes por minuto. Nos



encontramos continuamente con casos de lento aprendizaje y por supuesto con respuesta lenta, debajo de 12 bytes por minuto.

## 2.1 El método Tlamatinimeh.

Surge como una aportación de la lúdica. Su origen es un gradual desarrollo de esas categorías esenciales que homo-erectus, el hombre con cráneo moderno, homo-sapiens (hombre que piensa), homo-faber (hombre que produce), homo-ludens (hombre que juega).

El hombre antiguo desarrolló el juego y se volvió una actividad inherente a él, desde entonces se dio un paralelismo analógico entre la lúdica, la sapiencia, y el hacer; aprender y transformar la realidad, el entorno, fuera de manera consciente o inconsciente, permitiéndose la creación y construcción de la ciencia y sus métodos.

Instalados en la postmodernidad, los métodos se suceden unos a otros y vemos con más claridad y modo, su justificación para brindar puentes reales entre los núcleos o esferas del saber.

El Método Tlamatinimeh<sup>18</sup> es la conversión-síntesis amparada. Un conocimiento se erige entre los restos de su predecesor de métodos o escuelas lúdicas. En el contexto de la lúdica, dígase que la excelencia, filosóficamente hablando de un determinado juego, se da en el manejo de rango-grado de complejidad, además del aporte ideológico que implique el mismo. Ante esto, se denota durante décadas que el juego de ajedrez es la razón por la que haya sido llamado por Leibnitz: “juego ciencia”, por aplicarse ordenadamente el llamado método científico, formalmente visto y tener su mayor auge en Europa, Asia y América, aplicándose el capitalismo como sistema que sustituye el feudalismo y que a la fecha prevalece.

Después del manual elaborado por el monarca Alfonso X “El sabio” (siglo XVI), vinieron otros, casi todos como reflejo de la época del enciclopedismo de la ilustración, verdaderos compendios informativos, por ejemplo: Ruy López de Segura “El arte liberal del juego de Ajedrez”, nombre exquisito para la época, siglo XV; Libro



de Lucena, siglo XV; Libro del Greco, siglo XVI; Duncan Philidor, siglo XVIII, con su tratado “Análisis del juego de ajedrez”; y así, también se presenta una irrefrenable concepción de escuelas de razonamiento como se dio en la literatura, pintura, arte, música, etc. Escuelas de Ajedrez: Romanticismo-Transición (siglo XV al XIX), Moderno (siglo XX), Ecléctico Científico (40’s a los 60’s), Surrealismo (70’s y 80’s), Fractalismo (90’s). Los antecedentes directos del método descrito son (acopio): “Modern Chess Openings”, Fine (50’s). Enciclopedia de Ajedrez: Escuela Juglar (60’s). “Solitaire of Chess”, Horowitz (U.R.S.S., 60’s). “Táctica moderna de ajedrez”, Pachman (70’s). Informador Ajedrecístico, Escuela Yugoslava (70’s), etc. Sobre actitud: “Psicología del jugador de ajedrez”, Fine (50’s), “Piense, Juegue y Entrene como un Gran Maestro”, A. Kotov (70’s). Se han escrito cerca de 500,000 títulos relacionados al juego ciencia.

Sobre agilidad: “Ajedrez de entrenamiento”, Alexander Koblenz (70’s), revistas de la URSS y USA (70’s y 80’s), Brasil, Universidad de la Bahía, se habla sobre la psicomotricidad (70’s); en 1984, se publica en México, el libro “El Ajedrez en México”, Carlos A. Palacios, donde aparecen por primera vez los textos del Método Tlamatinimeh. El importante señalar que el método se aplicó a partir de la década de los 70’s a la fecha, en la Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Politécnico Nacional, Universidad Iberoamericana, Universidad Autónoma Metropolitana y en otras instituciones. Hay métodos parecidos, prácticos, que tienen logros pero sin la fundamentación filosófica detallada, por eso, el Método Tlamatinimeh se extiende a la educación para apoyo cognoscitivo en la Universidad Iberoamericana con el Dr. Guillermo Fernández Anaya, coordinador de matemáticas; por su parte, en la Universidad Nacional Autónoma de México, en psicología, con el Dr. Abraham Nadelsticher, explora los hemisferios cerebrales en 1991, respaldando que el método logra al sujeto cognoscente, agilizar su capacidad psicomotriz.

En el Colegio de Ciencias y Humanidades, el Doctor Guillermo Fernández Anaya, en 1991, contribuye al aplicar el método en actividades extraescolares al área de matemáticas, logrando bajar el índice de reprobación en la comunidad universitaria.



En el Instituto Politécnico Nacional, Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos 10 “Carlos Vallejo Márquez (CECyT 10), en 1992, a través del programa C.I. Plus en Orientación Educativa, aporta a los alumnos la oportunidad de ser ágiles mentalmente, de tener una actitud participativa, así como un acopio justo y selecto en el espacio y tiempo en que se desarrolla.

En la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial (DGETI), red nacional, en 1992, busca la excelencia académica a través del mismo Método Tlamatinimeh. En la Universidad Nacional Autónoma de México, se encuentra en el Palacio de Minería y en el Museo del Chopo a finales de los 80's y principios de los 90's, con el fin de difundir cultura.

La aceptación del método como todo, es por corriente de apoyo que se consolida cada día en un programa de inteligencia acorde a un planteamiento metodológico-filosófico con la intención de procurar soluciones que permitan la elevación del rendimiento académico de la comunidad, por ello incluimos el reto que se desea alcanzar.

### **2.1.1 El reto del método Tlamatinimeh.**

El programa de inteligencia, conlleva el compromiso e desarrollar los coeficientes intelectuales de los alumnos, mediante una interacción epistemo-teórico-práctica. Se sabe que el acopio justo y selectivo será asimilado y aplicable de forma creativa y objetiva, coadyuvando así la excelencia académica.

Entre las pautas educativas a alcanzar se connota la de la excelencia académica, puntualizando aspectos como: eficiencia, eficacia, cumplimiento, rendimiento, estudio, interés, entre otros.

Hasta ahora había destacado la incidencia en procurar actitudes favorables al estudio y a la llana transmisión de conocimientos, creyendo que la impartición



temática por grado aprobado es lo vital. Cuando existe una función dialéctica entre la agilidad, actitud, acopio y la adecuación, la verdad es que al no estar considerada la agilidad<sup>19</sup> como objetivo central educativo, la excelencia académica se da fragmentada y limitada.

Desde esta perspectiva, se alcanza un elevado coeficiente intelectual, no debe ser equivalente a la ostentación de un título profesional; pues mientras el acopio transcurre, el cociente intelectual permanece y se eleva.

La intención del Método Tlamatinimeh, contempla precisamente el orden dialéctico preferencial (agilidad, actitud, acopio y adecuación), es ser un instrumento útil para la deseada elevación del coeficiente intelectual, dentro de un marco integral biopsicosocial.

### **2.1.2 Bases filosóficas lúdicas (aspectos de los juegos de los vientos).**

- Objetive y valore;
- Envuelva;
- Enroque o haga barra;
- Obsequie y rescate;
- Inmovilice (Zugzwang);
- Alargue o recorte pasos;
- Segmente y extremice;
- Obstruya y utilice;
- Prevenga, calcule y prediga.

### **2.1.3 Síntesis de conceptos lúdicos (procedimiento lógico mental).**

1. Captura;
2. Prevenir captura;
3. Reforzar o desviar;
4. Retornar al concepto;

## 2.2 Filosofía dialéctica.

El sustento filosófico es indispensable. Las leyes y categorías de la dialéctica conforme al marco requerido.

La dialéctica es la ciencia sobre las leyes más generales del desarrollo de la naturaleza, la sociedad y el pensamiento. Al comienzo, este término (dialektike techne: “arte de la dialéctica”) designaba:

- 1) La capacidad de sostener una disputa mediante preguntas y respuestas;
- 2) El arte de clasificar los conceptos y dividir las cosas en géneros y especies.

Marx y Engels construyeron la dialéctica científica sobre la base de la comprensión materialista del proceso histórico y del desarrollo del conocimiento, conjugándose las leyes tanto del ser como del saber. En ese sentido, es una doctrina no sólo ontológica, sino también gnoseológica, llevando de manera implícita, la predicción científica de los fenómenos.

La naturaleza de la dialéctica, no tolera ningún estancamiento e inmovilidad, es un instrumento de transformación de la sociedad a través de la praxis (fenómeno similar se presenta en los juegos), generándose de forma natural, la necesidad de pasar a formas superiores, que contribuyan al progreso de la humanidad.

### 2.2.1 Leyes y categorías universales.

Leyes:

1. Movimientos e interrelación.
2. Negación de la negación (auparamiento).
3. Trocamiento (calidad y cantidad).
4. Unidad y lucha de los contrarios.



Categorías universales: espacio-tiempo, causa-efecto, materia-energía, fenómeno-esencia, realidad-posibilidad, necesidad-causalidad, orden-caos, concreto-abstracto, contenido-forma, función-estructura, sociedad-pensamiento, macro-micro, singular-general, etc.

### 2.2.2 Postulados.

La dialéctica científica ciña la fenomenología con base a leyes universales y categorías, mismas que se relacionan y se configuran en pares vinculados: materia-energía, causa-efecto, etc.

### 2.2.3 Categorías cognoscitivas.

Historia, lógica, paz-desarrollo, libertad-democracia, voluntad-responsabilidad, simple-complejo, filosofía-ciencia, aprehensión-transformación, método-verdad, vida-muerte, economía-política, trabajo-capital, teoría-práctica, reflejo-elucubración, cultura-civilización, legalidad-justicia, táctica-estrategia, sexualidad-reproducción, principio-fin, testimonio-predicción, experiencia-creatividad, agilidad-actitud, acopio-adequación, amor-preservación, texto-significado, objetivo-subjetivo, estadística-probabilística, etc.

### 2.2.4 Ciencia dialéctica.

Conjunto de conocimientos fenoménicos de carácter las manifestaciones de la infinitud del movimiento en lo finito, la unidad de la infinitud y la finitud en el movimiento, de lo interior y exterior, etc.

testimonial, legales, sistematizables, generales, clasificables, predictivos, objetivos, falibles, relativos, verdaderos, comprobables, etc.

### 2.3 Lógica dialéctica.

Ciencia sobre las leyes y formas de reflejo en el pensamiento del desarrollo del mundo objetivo y sobre las regularidades del conocimiento de la verdad.

La lógica dialéctica no desestima la lógica formal, sino que accede a identificar sus límites, lugar y papel en el estudio de las leyes, formas del pensamiento y del reflejo, así como las manifestaciones de la infinitud del movimiento en lo finito, la unidad de la infinitud y la finitud en el movimiento, de lo interior y exterior, etc.

El pensamiento evoluciona de la superficie de los objetos y cosas, a su interior, a su esencia, para proyectar sus manifestaciones reales.

En el análisis lógico, cualquier objeto o fenómeno, se proyecta en su forma madura, y esto ayuda a comprender su pasado, su existencia transformada en el presente, como el futuro, pues ya existe en el presente, cierto es que de manera poco desarrollada, en forma embrional.

La lógica dialéctica es la estructura lógica general del conocimiento de la humanidad, la óptica de dicha teoría, puede y debe interpretar cada una de las teorías lógicas particulares y concretas, su papel y su significado,

## Capítulo III.

# Política Cultural y Educativa Hacia Actividades de Psicomotricidad Fina.

### III. Política Cultural y Educativa Hacia Actividades de Psicomotricidad Fina.

El tema de la gnoseología es formidable. Aunque a lo largo de la historia de las clases sociales de los pueblos, se ha preferido el desarrollo físico, el goce del momento, al desarrollo intelectual; hay tela donde cortar, y hay elenco protagónico, aunque reducido; por ello son más famosos los ciclos sociales denominados epicureismo, helenismo, hedonismo, y en nuestros treinta el reichismo, cincuenta el estridentismo; en los sesenta los rockeros; setenta hippismo; en los ochenta los punketos; en los noventa la juventud popular se lanza a convertirse en cholos, darketos, rastas, groenge, metaleros, raperos, skatos, pero eso no obsta para que los líderes de estos grupos en cualesquiera de las clases sociales, se sientan en lo individual más sabios que el otro. Somos pueblos de fiestas, desde siempre, como lo describe Octavio Paz en su Laberinto de la Soledad, resistente, porque para muchos el sostén de la economía popular está en el comercio informal, que tienen en la esquina el equilibrio de la desigualdad provocada por las crisis depresivas de las grandes naciones.

En los libros y en los profesionistas, la cultura de nuestros tiempos, siglo XXI, debe caracterizarse por tener una concepción científica del mundo, una esencia humanista sui generis, patriotismo... Nuestro aporte es clave para hacer viable una democracia científica.

En la creación y desarrollo de la cultura de nuestros tiempos, desempeñan un papel dirigente de igual manera: la Secretaria de Educación Pública y los organismos ex profeso dedicados al impulso de la cultura; habría que agregárseles funciones, en los hechos son centros de expresión artística y no mucho más; el organismo rector gubernamental debe tener la influencia suficiente para que se genere, procese y retroalimente toda la actividad educativa-cultural, que fomente lo que poco propicia: el raciocinio. La cultura es múltiple por sus formas nacionales, humanista por su contenido e internacionalista por su espíritu y carácter; se habrá de intensificar el



intercambio de valores materiales y espirituales entre las naciones; el acervo cultural de cada nación va enriqueciendo cada vez más –aunque el tiempo como el agua fluye y todo disipa- con obras que adquieren carácter universal, lo que contribuye a la formación de la cultura, única, de toda la humanidad, en toda sociedad que se digne a proclamarse democrática, donde hoy manda el que más gana, y dirige el que más vagancia prestó para estar en lugar indicado, a la hora señalada. No necesitamos ser ancianos para aconsejar, es ahora el momento del nuevo consenso fugaz. Alertas, siempre ganamos todo por consenso, así estuvimos en el último congreso de cultura convocado por la legislatura, y no pasó más.

### 3.1 La educación vista por el método Tlamatinimeh.

La Educación es el proceso de transformación integral del hombre y de su esencia misma, que lo hace capaz de convertirse en sujeto de las relaciones sociales; es un proceso de adquisición por el individuo de una integridad armónica del desarrollo y de su propia aspiración a crear, independientemente de sus ventajas y recompensas. Consiste en la finalidad y el criterio humanitario, que actúa interrumpidamente, de todo el conjunto de las transformaciones sociales: técnicas, económicas, sociales e ideologías, que superan el mundo de los antagonismos de clases, la enajenación y deshumanización. El cambio de las circunstancias solo tiene sentido en el enaltecimiento del hombre, en el florecimiento de sus fuerzas creativas, de su personalidad.

La educación no es un resultado pasivo del cambio “medio”, sino que se realiza ante todo y más profundamente en la actividad misma del hombre, en tanto se convierte de actividad parcial a actividad íntegra, que conjuga la actividad práctica, la moralidad, el carácter artístico, la cultura teórico-ideológica y una alta cultura de trato. La práctica misma de la educación, irá enriqueciendo ilimitadamente su contenido y sus normas. Este enriquecimiento es la unidad e interpretación de la creación de nuevas formas y la herencia cada vez más completa de la historia.



La educación exige que los valores de la cultura no se conviertan en bagaje indiferente, sino en patrimonio vivo del individuo. Por eso, la educación marca una revolución a la motivación: la actitud hacia el trabajo es la actividad para el bien de todas las sociedades. La educación en general está orientada al ideal del colectivismo fraterno que presupone el respeto pleno a la vía original del perfeccionamiento de cada uno; el libre desenvolvimiento de cada uno, será la condición del libre desenvolvimiento de todos. La tarea principal de la educación consiste en formar a hombres integralmente desarrollados, altamente conscientes y libres de las supervivencias del pasado (desarrollo integral del individuo). En virtud de ello, se destacan las directrices de la labor educativa tales como la formación de la mundividencia científica pluri-ideológica, de la actitud hacia el trabajo, la transformación de las normas y principios de la moral en normas de conductas cotidianas, la educación del gusto estético y el desarrollo mental –la gran prioridad educativa- y físico- el gran pretexto educativo del rechazo a lo complejo.

El núcleo de todo el sistema educativo en México, es la Secretaría de Educación Pública (SEP), y la base es la ideología social del desarrollo comunitario. El éxito de la labor educativa depende de su carácter múltiple y del aseguramiento de una unidad estrecha de la educación político-ideológica, laboral y moral.

### **3.2 La iniciación en la cultura como preparación del futuro.**

La cultura es concebida como el conjunto de valores materiales y espirituales creados por la humanidad en el proceso de la praxis alcanzado en el desarrollo de la sociedad. Desde un punto de vista más específico, se habla de la cultura material (técnica, experiencia de producción, valores materiales) y la cultura espiritual (ciencia, arte, filosofía, moral, educación, etc.), constituyéndose en un fenómeno histórico, que se desarrolla y depende de las condiciones socioeconómicas.

En la actualidad, la cultura adquiere un carácter elitista, por un lado, por su contenido ideológico y por el otro, por su orientación práctica, lo cual se manifiesta bajo el sistema capitalista y por ende, en la existencia de dos culturas: la cultura de los ricos y la cultura de los pobres. La cultura debe heredar todas las creaciones progresistas de la historia, diferenciándose y radicando de raíz, la cultura de los privilegiados, (ideología y función social).

La cultura debe contar con una autonomía propia, misma que se limite a procurar el desarrollo de los pueblos, ante una valoración decisiva y precisa de su papel. La cultura promoverá una libertad más allá de lo creativo, ingenioso u original, teniendo una responsabilidad mayor con respecto al futuro y al desarrollo social.

Esto representa que la educación no puede enfocarse solamente a una transmisión de la cultura existente o de los bienes culturales, sino a la formación de individuos que busquen el progreso social.

El método Tlaminimeh, al ser dialéctico, comprende que la cultura (adecuación) se relaciona con las condiciones de vida y ejerce al mismo tiempo su influencia, enseña a cuestionar la cultura a partir del progreso social. Defiende la idea de que la cultura posee en toda época rasgos reaccionarios y progresistas, y formula, el papel de los educadores. Estos consisten en el desarrollo cognitivo, social y emocional de las nuevas generaciones para la construcción de una mejor nación

### 3.3 Análisis del entorno educativo-filosófico.

La situación que priva en el sistema educativo nacional, aun cuando es laicista, y sus textos en lo general pregonan el método científico, la realidad es que sus contingentes humanos: maestros, trabajadores administrativos y estudiantes, no están en lo general bajo el influjo de una metodología científica, sea idealista o materialista. Más bien, son producto del realismo mágico, donde, la mezcla de formas para el contacto espiritual, crea extraordinarios y asombrosos sincretismos

culturales, científicamente inaceptables. Evangelios, rituales religiosos, cultos de todo tipo, recurriendo a toda clase de fetiches, son el pan nuestro de cada día. Es más fuerte la influencia familiar o del seno comunitario que la enseñanza científica-filosófica.

El niño juguetón e integrado a una socialización basada en supersticiones, cuando hombre, está aislado de la razón, temeroso de dudar siquiera, viviendo a plenitud su campo ciego cognitivo, sin considerar por circunstancia de “vista baja y corta, y que no ven con el pensamiento” (Platón). Tal es el entorno educativo-filosófico dominante.

### **3.4 Criterio de edades biológicas para el conocimiento seriado, procedimiento vigente insuficiente.**

La Teoría del Conocimiento hacia la enseñanza adopta el siguiente modelo clásico:

-A tal edad, tal conocimiento, estableciendo entonces, grados académicos que se deben aprobar o reprobar-.

Acreditando los años escolares vía exámenes de conocimientos, queda implícito el desarrollo fisiológico-neuronal del alumno, pero es claro que la gran mayoría de los escolares no tienen la agilidad mental para comprender, retener, digerir, procesar y emprender las materias- y menos para ser reprobados por estas cuestiones-; por la razón de que no han desarrollado en lo general, interés hacia la temática; inmersos en el proceso pseudocultural que da una sociedad adulta, muchas veces adolescente de valores, sus capacidades y habilidades del pensamiento están en franco subdesarrollo, siendo el principal responsable: el sistema educativo, que no da prioridad al desarrollo de la psicomotricidad fina y a la actitud en cuanto a los significativos ejes psicopedagógicos, prioritarios dialécticamente sobre el acopio objetivo, que es lo que se estila programar.



### 3.5 Debate actual en torno al método Tlamatinimeh.

Considerando la problemática por la que atraviesa la formación docente en cuanto a la importación de modelos técnico-pedagógicos no acordes a nuestra realidad y contexto cultural, se propone el método Tlamatinimeh como alternativa en la búsqueda de la excelencia educativa. En este sentido, nos planteamos las siguientes interrogantes ¿Cuál es el debate actual en torno al método Tlamatinimeh? ¿Cómo podemos hacer para que este método tenga movimiento y se lleve a cabo?, ¿Cómo hacemos la técnica? ¿Qué relación tiene con el juego-ciencia del ajedrez?

Para responder lo anterior, podemos decir que, el Estado, la estructura social y la cultura dominante, interactúan indiscutiblemente en la educación superior, enfocados hacia el desarrollo económico, que de alguna manera va a ser determinado por grupos y sectores sociales que van a establecer normas y esquemas institucionales, así, la profesión como unidad estructural de la actual sociedad moderna, condensa procesos y elementos de la realidad social, política e ideológica en que se circunscribe. Por lo general, las profesiones son consideradas como estructuras sociales autónomas en el sentido de que se encuentran formas y sistemas de organización social que los constituye como tales.

Es a raíz de la productividad que surge la preocupación de obtener gente preparada para incorporarla al campo productivo y en donde la educación va a jugar un papel preponderante al ser considerada como una “inversión económico que posibilitará el proceso de desarrollo total del país. La educación se transforma así en factor de desarrollo y empieza a ser analizada a partir de categorías económicas. Se abandona la idea de la educación como formadora de conciencia social, y se convierte en un problema técnico de desarrollo”.<sup>20</sup> De ahí que la educación se convierta en la fuente primordial de calificación y preparación del personal que el aparato productivo

requiere; la educación será la encargada y formadora de los cuadros humanos, científicos y técnicos.

Todo lo anterior se ve reflejado en los cambios que enfrenta el país y en las políticas modernizadoras del desarrollo económico y social que maneja el actual gobierno donde se pretende llegar a la altura de los países capitalistas, por ello, el programa de modernización toma como aspecto importante a la educación, viéndola como el elemento que incorporara a la población al sector productivo, por tanto, se dejará como prioridad la formación de hombres pensantes, crítico-reflexivos, pues se requiere y se busca principalmente de individuos que se vinculen al sistema productivo que lleva como principios: Pragmatismo, Realismo, Eficacia, Disciplina, Competitividad y Utilidad.

Específicamente a las instituciones de educación superior se ha venido dando cauce a una serie de intereses y demandas de diversos sectores de la sociedad, en donde el Estado demanda la formación de Recursos Humanos que requiere la economía mexicana con la perspectiva de una elevación de sus niveles de eficiencia y competitividad, en donde los sectores medios demandan una mayor participación en la oportunidad de educación y principalmente llegar a desempeñar una función específica promoviendo con mayor énfasis las carreras de corte técnico-pragmático, dejando a un lado las carreras teórico-reflexivas.

De ahí, trato de concretizar algunas reflexiones y aspectos sobre la tendencia y desvalorización que se le ha dado a las carreras humanísticas y sociales. Por ello, al estar inmerso en esta situación, he querido adentrarme y conocer los factores que intervienen en el problema de la desvalorización de las carreras de corte humanístico y social, puesto que, como estudiante de la carrera de Ciencias Políticas y Administración Pública, estoy enfrentando esta problemática, en donde el hombre ha perdido valores, homogeneizándolo, pretendiendo que todos piensen lo mismo y que todos tengan las mismas expectativas, necesidades, y, por lo tanto, una misma búsqueda y /o camino a la satisfacción de las mismas.



Así vemos que la Educación Superior en México, tanto en el área de las ciencias sociales, como en filosofía y humanidades, han pasado a ocupar un lugar secundario en la formación intelectual y profesional que la política impulsa; se tiende a profundizar el menosprecio que por esas áreas de conocimiento tiene el proyecto económico, ideológico y político del neoliberalismo, proyecto que actualmente es hegemónico a nivel mundial a pesar de los múltiples fracasos que en su aplicación ha tenido.

Como se sabe, vivimos en una gran crisis mundial del capitalismo, la cual implica una serie de transformaciones profundas en todos los ámbitos de la vida social, resultantes de la respuesta que diversos sectores sociales den a esta crisis.

En estas transformaciones, el capital intenta recuperar la tasa de ganancia perdida y modificar en forma profunda y duradera a las relaciones de fuerza entre las clases e instituciones. Por otra parte, la tecnología ha aparecido como uno de los elementos sobresalientes de esta transformación.

Está tecnología que objetivamente ha incrementado la productividad de trabajo, ha sido también el argumento central del discurso ideológico de dominación en el cual ha dictado pautas de conformación de nuevas formas de control político de la sociedad.

Se ha consolidado por la tanto la Tecnocracia, que supone que todas las actividades humanas pueden ser planificadas o controladas científica o técnicamente. En el discurso de la Tecnocracia, la ciencia es el instrumento primordial para resolver los problemas que la sociedad enfrenta, por lo que deben ser aquellos profesionistas que posean la ciencia y la tecnología quienes aporten soluciones a dichas problemáticas.

“Así bien la tecnocracia fundamentada en el discurso neoliberal, nos dice que la armonía social radica en el libre juego de la fuerza del mercado y la reducción del Estado al papel de un simple guardián que debe conformarse con la divisa del dejar hacer dejar pasar, pero el cual debe armarse con la tecnología ultramoderna, la

bioingeniería, la telemática, etc., una planificación que no deje lugar a titubeos y un movimiento ordenado de las fuerzas del mercado, la crisis esta vencida, se podrá superar ese caos propio del populismo y se llegará a un estado social supremo en el cual reinará la privatización total y la competitividad que gratifica al apto y castiga al mediocre.”<sup>21</sup>

Una vez conformado este mundo armonioso que pretende el Estado Mexicano ¿Para qué queremos la filosofía si basta con la experiencia para aprender todo en la vida diaria, para qué queremos las humanidades si la ciencia y la tecnología nos pueden dar una vida satisfactoria en la medida en que está la requiera, para qué queremos las ciencias sociales, si la sociedad es un simple juego de fuerzas de mercado que pueden ser estudiadas con simples observaciones y cuantificaciones, y finalmente, para qué queremos a las ciencias sociales si éstas son útiles sólo a los populistas y agitadores?

El Estado carga con esta ideología tecnócrata y liberal, se ha dado cuenta que es en la educación superior en la que se puede lograr la formación de fuerzas de trabajo que su proyecto requiere y, en consecuencia, se apresuran a planificar y controlar, por ende a privatizar.

Es decir, descubren que la educación ha estado separada del sector productivo y urge ligarla a las estrategias del desarrollo económico y social del país, dicho en otras palabras, ligarla “a las prioridades nacionales” que no son otras que sus prioridades. Encontramos entonces que se reorienta la matrícula de las universidades hacia opciones técnicas de preferencia terminales o bien hacia carreras estratégicas que posibiliten el desarrollo estatal, regional y nacional.

Se habla de impulsar las áreas de ciencias naturales, exactas; es decir, de ingeniería y tecnología, de restringir las humanidades y a las ciencias sociales, se dice del impulso de las humanidades reorientadas también hacia la tecnificación. Así vemos como la psicología general es convertida en psicología industrial, la economía es transformada en econometría o el derecho cambia a técnicas jurídicas.



El proceso de tecnificación de las ciencias sociales o humanísticas ha sido lento pero preciso y ha entrado a nuestro ámbito profesional casi sin darnos cuenta, así bien es necesario reorientar las funciones de estas disciplinas hacia funciones productivas.

Se cuestiona entonces la función de la Filosofía, de la humanidades para que las ciencias sociales, si de lo que se trata es de convertir a las universidades de educación superior en instituciones competitivas, para ello no es necesario hablar de instituciones públicas o privadas sino de eficientes o ineficientes, por lo que ¿Querrá el mercado un estudiante crítico o politizado con la formación que le da las ciencias sociales o la filosofía?

“Así se presenta una orientación a tecnificar la educación superior y a tecnificar aún más las instituciones tecnológicas así como las universidades, se tiende a crear carreras técnicas hasta en las preparatorias, se tecnifica el curriculum oculto y se modifican los planes y programas de estudio para adecuarlos a los requerimientos del sector productivo, la investigación la guían por criterios de productividad y la someten hacia los objetivos específicos de las empresas privadas.<sup>22</sup>

Ante esta situación, la actual formación profesional se pone en discusión, concluyéndose que es necesario modernizar los planes de estudio, para así también la formación, ya que con estos cambios modernizadores impuestos por las políticas educativas que como forma de sobrevivencia, los universitarios se ven precisados a emprenderlos, de esta manera comienza por dominar la idea cuyo objetivo consiste en actualizar los planes de estudio de acuerdo con los requerimientos del actual mercado de trabajo. Al respecto, domina la noción de lo moderno sobre lo obsoleto, donde lo primero tiene más importancia; sin embargo pienso que se puede aceptar la reestructuración curricular, pero no la llamada obsolescencia de la formación profesional y menos aún, la obsolescencia de todos los contenidos de un determinado plan de estudios. Se puede comprender una reestructuración, rescatando contenidos importantes, ya que reestructuración no implica necesariamente modernización de los contenidos. De igual forma, la modificación de los planes de estudio y los contenidos programáticos, no son garantía exclusiva para emprender una reestructuración educativa, por lo que me atrevo a decir que no basta con modificar

los contenidos, el nombre de las materias, la seriación periódica de estas, etc., sino que es necesario comprender las concepciones y las formas para transmitirlos (docencia), así como las prácticas específicas que se van generando en cada institución.

Este ajuste tecnológico respaldado en la idea de modernización no es exclusivo en el plano económico, sino que atañe a los diversos ámbitos de la vida humana que no solo están estructurados políticamente, sino también socialmente. Ello afecta las formas de pensamiento, acciones y expectativas de cada individuo como ser social; podemos decir que la modernización seduce nuestras ideas, es una fuerza que nos impone y violenta nuestro quehacer.

Así podemos ver que muchos estudiantes muestran apatía y hasta rechazo por las teorías de interpretación social o bien por el cuestionamiento de diversas problemáticas actuales llegando a demandar lo accesible, lo que sirva, incluso algunos profesores al tratar de hacer rentable y productiva su profesión aunado al colapso de “utopías” que propicia crisis en los paradigmas de interpretación social. Se han adoptado otras posturas incluso algunas meramente instrumentales. Ahora se pretende acabar con lo que no sirva o no tenga aplicación.

De allí que haya un rechazo o subestimación por el conocimiento de las teorías de interpretación social, y por ende la comprensión de la realidad. Se enfatiza más en lo instrumental que en lo analítico, más en el número de cuestionarios a aplicar que en análisis y explicación de la realidad. No se niega la importancia que la formación instrumental, tiene un determinado quehacer, sino que simplemente indicar que la exaltación de esta lleva a la subestimación y rechazo por la comprensión teórica.

No obstante creer que la solución de los problemas descansa únicamente en adoptar la formación instrumental propicia automáticamente la descomposición y fragmentación de una formación profesional o tecnológica entendiendo a la “formación profesional a la serie de conocimientos que conforman el cuerpo de una determinada disciplina así como los correspondientes a otras y que sirven como complemento, saberes de tipo reflexivo”<sup>23</sup>. Una formación tecnológica por el contrario,

prioriza en el saber hacer, en la aplicación de instrumentos y técnicas para resolver problemas.

En resumen, podemos decir que la sociedad está sufriendo una grave crisis al “tecnificarse”, ya que los contenidos y enfoques de las humanidades y las Ciencias Sociales, sus consecuencias son obvias: estamos frente a un proceso trascendente en nuestro ámbito académico, nos encontramos frente a uno de los momentos históricos en el que los grupos dominantes profundizan sus intentos de cancelar los espacios de desarrollo crítico de la población. En el caso de la Filosofía, las Humanidades y las Ciencias Sociales, la situación es grave y la respuesta que debemos dar debe ser firme e inmediata; no debemos esperar que la ciencia crítica de la sociedad sea anestesiada o técnicamente programada, tampoco debemos esperar a que nuestro objeto de trabajo sea transformado de manera tajante, sino que tenemos que luchar y buscar espacios en donde nos constituyamos como sujetos creadores y transformadores.

La economía mundial capitalista ha venido sufriendo una serie de crisis como producto de sus fuertes contradicciones dentro del proceso de acumulación de apropiación de la riqueza. Esta crisis se presenta cada vez con mayor frecuencia, sobre todo en los países industrializados donde el sistema es más complejo y la tasa de ganancia decae, lo cual desgasta la estructura del sistema capitalista, lo que nos indica que la acumulación y las ganancias no son estables, sino que descienden transitoriamente derivadas de la misma naturaleza de la producción capitalista.

Lo anteriormente señalado no sólo se presenta en los países industrializados, sino que también en los países cuya economía no está tan desarrollada como las anteriores y además sus relaciones de intercambio son desiguales. “El proceso de acumulación mundial ha padecido en los últimos veinticinco años (desde 1974) una serie de desajustes como producto de sus contradicciones, ocasionando un desarrollo desigual entre países y regiones. Estas variaciones de la economía mundial, han afectado, conjuntamente con las causas internas del país a las naciones de menor desarrollo, propiciando mayor explotación y miseria en la población.”<sup>24</sup>

En México, los últimos veinte años, el aspecto económico del país ha sido dirigido de acuerdo con varios modelos de desarrollo que se han instrumentado con base a los intereses de la clase hegemónica de la nación; primero fue en el modelo de “Desarrollo estabilizador”, posteriormente una política de expansión: “el Desarrollo compartido”, el de reordenamiento económico, el de austeridad y cambio estructural de la economía y ahora se implementa un plan global de desarrollo. Sin embargo, todos ellos constituyen una forma específica en las que el Estado ha intentado e intenta disminuir el retroceso del crecimiento económico.

Con el devenir del tiempo, los cambios sociales han propiciado diferentes actitudes ante los diversos cambios que se presentan en ella, uno de ellos y el más importante es el que está relacionado estrechamente con el campo educativo y primordialmente con la ocupación educacional. La sociedad ha brindado oportunidades de acuerdo con su desarrollo político, social y económico y ha dejado a un lado las necesidades individuales que en algún momento determinado todos pretendemos; esto es, que estamos determinados por entorno social en el que nos movemos y nuestros destinos individuales se ven sometidos en la sociedad.

Para poder entender el desarrollo que ha tenido el país su existencia como nación es necesario analizar el papel y desarrollo que ha tenido el modo de producción existente, así como los distintos factores productivos.

A lo largo de la historia, se ha mostrado evidentemente la crisis económica, política y social del país; principalmente encontramos la crisis del campo y las aspiraciones a una industrialización, con la cual la mayoría de los países latinoamericanos se plantean la necesidad de continuar con la política de modernización del aparato productivo nacional, considerando que es posible alcanzar el nivel de sociedad industrial a partir de la realización de ciertas pautas económicas e ideológicas que las sociedades avanzadas han logrado.



Así es necesario entender que estamos inmersos dentro de un contexto mundial, el cual se rige por un modo de producción dominante, al cual quedamos subordinados como nación, con importante peso pero solo como instrumento subordinado, como proveedor de materia prima y de mano de obra barata, principalmente para Estados Unidos y demás países avanzados.

## Capítulo IV.

# Propuesta de Obligatoriedad de la Lúdica Fina en la Educación Básica y Complementaria Pro Profesional.



## IV. Propuesta de Obligatoriedad de la Lúdica Fina en la Educación Básica y Complementaria Pro Profesional.

### 4.1 Importancia de una metodología dentro del programa Ludea.

El método es una etapa del proceso de construcción del conocimiento. Se encuentra entre la postura epistémico-teórica, es decir, la reflexión de las reflexiones científicas en torno a una determinada teoría, lo que le da soporte a la postura en la que nos encontramos. Un método tiene técnicas implícitas y estas están ligadas directamente a la aludida postura epistémico-teórica.

La metodología se encuentra a lo largo de la construcción del conocimiento entre la posición epistémico-teórica, el método y las técnicas, dándole lógica; así mismo, valida la hipótesis de lo que se busca, lo que se encuentra, lo que se construye y cómo se concluye, porque logrando el diálogo con cada una de las fases del proceso de construcción, se establece que el método no es una ciencia en sí, por si solo es parte de la ciencia.

La elección del método reviste importancia, induce a la reunión y discernimiento de datos que pueden aprovecharse en un enfoque enteramente personal y nuevo del asunto que hayamos escogido.

Quien investiga inquiere alrededor suyo y hace que sus conocimientos sean más profundos, pero no para sí mismo, pues el hombre que busca debe carecer de egoísmo.

Su trabajo adquiere verdadera significación cuando lo convierte en un fruto social y lo manifiesta a través de una conferencia, tesis, reporte de trabajo, etc; cuando el aporte realmente se convierte en algo útil a sus semejantes e indudablemente para sí mismo, se sublima la humanidad.



Sin embargo, dejar de lado el método implica dejar de lado la metodología, es decir, la lógica epistémico-teórica durante todo el proceso.

Al reunir datos acerca de un objeto de estudio, notamos que se amplían los conocimientos que poseemos; somos capaces de constatar que todos los seres humanos tienen una lógica para lograr que todo esto hable de algo. Sin un método no habría una lógica y entonces al verse interrumpida, la comunicación objetiva se estancaría.

Sin embargo, no podemos casar al método con un objeto determinado, puesto que el método es muy flexible y contribuye a la construcción del conocimiento, modificando el reconocimiento de la realidad.

Cuando el objeto y el método se indeterminan, no implica que el método nos indique qué objeto debemos estudiar o viceversa, puesto que dialogan y viven juntos en un compromiso, tomando éste como una parte del otro, negar a uno de ellos es imposible, dado que sería negar así mismo su existencia.

Gracias a la lógica y al concretar el cometido del método, el hombre integra un objeto de investigación. De esta manera, dará coherencia a un océano de datos y a una adecuada interpretación y comprensión de la realidad.

#### **4.2 El método Tlaminimeh en el programa Ludea.**

Como se había mencionado con anterioridad, en una introducción al método Tlaminimeh, se recoge su propuesta epistemológica cuya aplicación inmediata se da en el campo educativo, en virtud de reunir varias características asequibles y útiles al propósito de vincularlo al programa Ludea donde se vincula la lúdica con los 4 ejes: agilidad, actitud, acopio y adecuación, como al programa educativo oficial de la niñez y la juventud por su soporte directo y concreto de una selección metodológica conveniente.

El sustento filosófico está sujeto a una corriente del pensamiento, la dialéctica científica, cual ciencia de las leyes más generales de la naturaleza, sociedad y pensamiento. Ciencia y método a la vez cuya fuente epistemológica es conocida universalmente. El método Tlaminimeh sustenta las leyes y categorías de la referida dialéctica científica, pero el orden teórico-educativo establece varios postulados para supuestos objetivos, pero con un tratamiento categórico relevante, específico, concreto, no solamente conceptual. Llega al grado de predecir en campo fértil-niñez y juventud garantía de precoz madurez cognitiva.

En la relación objeto-sujeto sustento de la dialéctica científica, el método Tlaminimeh establece la tendencia de la velocidad e interacción cognoscitiva repetitiva. Dicho en otras palabras, el objeto presentado varias veces al intelecto, aprehenderá mejores reflejos de darse un contexto analítico, reflexivo y evaluativo. Este primer paso, el método lo define como agilidad mental.

Como complemento a la agilidad y segundo paso, el sujeto debe estar persuadido de la importancia de estimar los reflejos objetivos emanados, campo definido como: actitud participativa resuelta.

En tercer grado, aparece el rango del acopio justo y selecto, que suele inculcarse en el sistema educativo tradicional, como el primer paso de un esquema de conocimientos a transmitirse. El método Tlaminimeh ha probado que si el individuo carece de preparación intelectual, llámese agilidad o alerta mental, el nivel de preparación usualmente identificado por grados correspondientes a paquetes de conocimientos, en la teoría y en la práctica, se detectan grandes anomalías y deficiencias en el proceso de aprendizaje.

El cuarto aspecto relevante del método Tlaminimeh es la adecuación; es decir, el proceso de asimilación de distintos órdenes como el sociológico, económico, espiritual, etc; El conocimiento se propagará en función a la existencia de ciertos requisitos mínimos como bienestar, convivencia, adaptación etc.

El origen de la esencia Tlamatinimeh: Es un vocablo mexicana. En la época precolombiana los Tlamatinimeh fueron los maestros que inculcaban sus enseñanzas en las escuelas conocidas como Calmécac o Tepochcalli, partiendo de un principio filosófico y poético de “enseña quien tiene rostro y corazón”; es decir, quien fuera poseedor de un conocimiento, tiene autoridad para transmitirlo. Por supuesto con un vigoroso enlace ético que manifestaba implícitamente una vital personalidad llena de pujanza y propiedad para divulgar su conocimiento.

Por su gran importancia, se retoma el argumento de que el método Tlamatinimeh inferido pedagógicamente, establece que se puede determinar precoz madurez cognitiva (la oportunidad de crecer a un nivel intelectual más desarrollado del que tenemos), y que en concreto, es elevar los coeficientes psicométricos, obtener respuestas voluntariosas y responsables, obtener información de mayor calidad, significado y coexistir en sociedad de manera grata, transgrediendo mínimamente los límites de desarrollo psicométrico concreto y formal que propuso Piaget, y por cualidad gnoseológica, la comprensión de una esfera cognitiva específica, permite mediante sus modos de permeabilidad tales como la analogía, la extrapolación, ampliación, sustitución, simetría etc; trasladarse evolutivamente a dominar otras esferas (concepto de transversalidad) con la esperanza de obtener un mejor desempeño en cualquier actividad de la vida o área del conocimiento.

Una propuesta sería que los ajedrecistas connotados que obtienen los más altos registros en pruebas psicométricas de la psicología experimental, especialmente los jóvenes maestros, fueran invitados a colaborar en programas especiales de desarrollo socioeconómico. La experiencia registrada en materia profesional revela que excelentes ajedrecistas están detrás de grandes proyectos y programas, por lo tanto, considero que para la Universidad Iberoamericana, sería tema de investigación que se abriera a esta rama. La razón: Los ajedrecistas ostentan una envidiable habilidad mental. Recojo el comentario realizado en una convivencia que tuvimos los miembros de la Esnaj con la jugadora prodigio Judith Polgar, -la joven record entre hombres y mujeres en obtener el título de gran maestro- cuestionándole que si podría

desempeñarse en otra actividad aparte del ajedrez, contestando impresionada que no sabría hacer otra cosa que jugar ajedrez. Sin embargo, Judith es una mujer lista que sin duda podría desempeñarse con éxito en cualquier otro campo de darse las condiciones, orientación y la protección ansiada.

#### 4.3 Algunas contrastaciones ajedrecísticas entre método y empirismo.

La costumbre determina que la enseñanza tradicional ha consistido en la generación de un proceso autodidacta. Consultando uno u otro material bibliográfico. Por decir: aperturas, juegos, combinaciones, finales, problemas, modelos estratégicos y tácticos. El empirismo se resume a eso, a la obtención de conocimientos por imitación de conductas de otros individuos a quienes de alguna manera les ha resultado el procedimiento empleado. Cabe establecer que la fuerza ajedrecística mexicana es menor en comparación a la mayoría de los países europeos y asiáticos. En América, estamos bastante abajo de Cuba y los Estados Unidos, y en menos grado, vamos atrás de Argentina, Colombia, Perú, Chile y Brasil.

No hay método científico en esa actitud de estudio, no hay sistematización del aprendizaje, porque no hay el rigor del avance científico, principalmente de orden predictivo; sin embargo, es importante el trabajo autodidacta, viene siendo una parte importante del método, pero no el método en sí; es la competencia la vía para elevar la calidad ajedrecística, es un medio igualmente de suma importancia, de hecho no hay ajedrez sin encuentro, sin un diálogo, sin disputa de ganar o perder.

El empirismo que identifica el desarrollo ajedrecístico de nuestros jugadores es indiscutible. ¿Cuántos lugares hay de enseñanza del ajedrez en México? ¿Se sabe cuál es el programa de trabajo? ¿El programa de entrenamiento va más allá de la descripción de los contenidos temáticos a transmitirse sin ahondar más que en la alusión a la referencia bibliográfica? ¿Se sabe el tiempo que se invertirá en la captación de los contenidos? ¿Por qué la mayoría de los maestros de ajedrez tienen pocos o ningún alumno?



Las respuestas van más allá de la discusión entre método y empirismo. Dejaré este punto, dejando entrever que en gran parte depende de la directriz, del rumbo cultural que se elige. El pueblo tiene el gobierno que merece; la comunidad de ajedrecistas tiene la federación que merece.

Sin embargo, y ponderando la valía del empirismo que ya se dijo, es parte del método, la sustancia del proceso ensayo y error, es y seguirá siendo el pilar cognitivo.

Un programa con método empieza señalando los requerimientos logísticos, los objetivos, las metas. Sin embargo, en nuestro país no hay en verdad un apoyo oficial a esta actividad. Existe una Federación Mexicana de Ajedrez que no cuenta con recursos y ha sido dirigida en su mayoría, por gente que no sabe jugar ajedrez y/o por mafias que buscan intereses particulares, lejos de su tarea real. Además, el ajedrez no es una actividad esquemática de la Secretaría de Educación Pública, aunque la Comisión Nacional del Deporte ha considerado en el puro discurso, como actividad prioritaria, pero sin la generación de un programa que lo impulse.

Sin embargo, desde una perspectiva gnoseológica, lo que importa realmente son los objetivos y los contenidos cognitivos a determinarse científicamente.

Sin duda, el método Tlamatinimeh tiene una variada propuesta de prácticas objetivas para desarrollar los ejes dialécticos ya mencionados (agilidad, actitud, acopio y adecuación). Se concibe al sujeto cognoscente como el portador del saber, como el ser capaz de adquirir sabiduría y no al saber bibliográfico divorciado del sujeto. Para que el saber de los libros sea asimilado por el sujeto, primeramente hay que sensibilizar al sujeto.

En esto consiste la parte de procurar agilidad mental: que el hombre domine lo más que pueda, aspectos integrales como: comprender las jugadas y reproducirlas, tener la capacidad de jugar bien partidas rápidas y lentas por igual (partidas a uno, tres, cinco, treinta minutos y/o a dos horas con o sin reloj), anotar correctamente sin equivocaciones, jugar partidas a la ciega, poseer recursos técnicos respecto a límites de los movimientos de las piezas, evaluar errores y aciertos con mejores técnicas para





el intercambio de criterios, disponibilidad a dar exposiciones múltiples; capacidad e jugar simultáneamente frente a varios oponentes, disponibilidad a ostentar el rango magistral, adquirir el acervo teórico de actualidad y utilidad, disfrutar la actividad etc.

El método Tlaminimeh para el campo del ajedrez y de los juegos de los vientos, precisa contenidos, predice objetivos a alcanzar y procura garantizar resultados. Es un método perfectible, vivo, porque posee muchas hipótesis en proceso de corroborar. De los resultados que se consigan, se obtendrán esferas comprendidas y surgirán nuevos campos de exploración con un enfoque general: elevar la calidad cognitiva y, por tanto, la existencial.

#### 4.3.1 Lo sublime de una metodología.

En el proceso de asimilación y posible transformación del mundo inmediato al hombre, lo sublime constituye una expresión concentrada de la belleza de la hazaña humana y de la grandeza de las realizaciones del trabajo creador. Metodológicamente, mediante lo sublime, orientamos a la sociedad a la adquisición del conocimiento dañado de limitadas posibilidades creadoras, inducida de sentimientos y vivencias específicas que la elevan sobre todo lo mezquino y mediocre, conduciéndose por la senda de la lucha por la conquista de las ideas elevadas.

El esfuerzo del programa Ludea que se palpa a través de este texto y que culmina en una propuesta de ser mejores hombres, debe elogiarse y exhortar a que haya continuidad y se propague.

#### 4.4 Programa Ludea.

La incorporación del programa Ludea a un centro escolar, debido a sus objetivos delimitados, complica la toma de decisiones que orilla a sustituir actividades



aplicadas, pero es parte de los retos del sistema educativo la procuración de calidad y excelencia formativa en el educando.

La experiencia obtenida por la Escuela Nacional de Ajedrez en una centena de escuelas de educación básica, prueba que la niñez y juventud no ha tenido un equilibrio entre la recreación fina y la ruda, registrándose estereotipadamente por demasía en el segundo plano; actitudes de atraso en la madurez cognitiva, asumiendo hábitos prioritariamente hacia la sensibilización del individuo en cuanto a la búsqueda de las formas y no a los contenidos. Precisamente, por maduración infantil y juvenil, debemos entender que exista un equilibrio cultural fundamentado.

A nuestra sociedad le sobran ejemplos de disparidad cultural, cayendo rutinariamente en cadenas enajenantes.

#### 4.4.1 Justificación:

- Decretos de valía e importancia escolar durante la última década, en al menos 30 congresos parlamentarios mundiales.
- Relevancia en cuanto a recursividad cognoscitiva.
- Adquisición de precoz madurez cognitiva.
- Se puede pensar más rápido, bien, a la primera y sin ayuda (constructivismo).
- Manejo de dominios teóricos-prácticos de naturaleza sistémica.

#### 4.4.2 Objetivos metodológicos:

- Desarrollo de agilidad mental (habilidades del pensamiento).
- Fomento de actitud, dinámica, resolutiva, liderazgo, participativa.
- Adquisición de acopio, justo y selecto; empleo de test, problemas y repuestas.
- Capacidad de adecuación, acomodamiento, distribución, armonía y sensibilidad.



#### 4.4.3 Objetivos programáticos:

- Disminución del campo ciego lúdico.
- Fijación de parámetros comparativos.
- Adquisición de conceptos estructurales.
- Elevación de la fuerza lúdica.

#### 4.4.4 Metas predeterminadas:

- Superación del Elo psicométrico individual y grupal; repercusión en mejora de rendimiento académico.
- Adquisición e identificación de pautas psicológicas, éticas y morales; actividad interdisciplinaria y formativa.
- Demostración lógica de manejo conceptual-técnico; Varía de modelos.
- Goce recreativo e intelectual, en ámbito accesible y agradable.

Ludea es una actividad que desplaza otros asuntos seguramente importantes, en función al interés en los alumnos, el contacto con elementos lúdicos, descubriendo en lo individual y en conjunto un mundo interesante de relaciones de orden concreto-abstracto, que, jugando, con plenitud de goce, transforman al sujeto cognoscente hacia el campo de la predicción del comportamiento fenoménico, dando camino al razonamiento dialéctico, cuantitativo-cualitativo.

Ludea propone aplicar una actividad con un dinamismo propio, llevando al sujeto cognoscente a niveles anecdóticos en cuanto a transgredir las barreras lógicas de aprendizaje, promoviendo el análisis rápido, en un contexto dirigido, lo cual hace la diferencia; un error en juegos, advertido, evitará años de fracasos, formando a personas con carácter, tolerantes a la frustración, con capacidad de aceptar (asumir) y aprender de sus equivocaciones.



#### 4.5 ¿Se puede pensar más rápido?

¿Es una prioridad educativa?, ¿Hablas rápido? Suena absurdo hacerlo: Si hablas muy rápido nadie entiende; si hablas demasiado lento causas conmoción. ¿Vale la pena ser rápido? A veces sí, en ciertas actividades es absurdo. Podemos correr en vez de caminar, tomar decisiones con prontitud, en la industria están al pendiente de los tiempos, movimientos y costos. En las escuelas buscamos formar alumnos listos, activos y competitivos por la excelencia.

¿Tiene sentido pintar con rapidez un cuadro, escuchar una melodía de interpretación veloz? El disfrute de los prodigios naturales y artificiales no tiene límites de velocidad. Existe el concepto de que el arte es atemporal, libre, mientras que la ciencia tiene medida.

¿Puedes pensar más de rápido? En cuanto a pensamiento exacto, sí. En vaguedades, pocas veces, los límites suelen ser imprecisos. Algunos expertos -filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos, lúdicos- infieren de manera conjunta: pensamiento y lenguaje, cual categoría gnoseológica del par: estructura y función; flor y perfume, dicho con la riqueza del par de lo simple y complejo. Dicen los científicos que investigan el pensamiento que pensar es aprehender y reflejar en la mente los objetos externos. Tras leve o grave distorsión o ensueño (la chispa de la creatividad es la imaginación, no más cosa que una sinapsis, un salto descomunal por el vacío entre un axón y la dendrita por la humanidad). Así, nos volvemos objetivos. El lenguaje expresa el pensamiento.

La ciencia formal requiere de individuos de pensamiento exacto, que no divaguen en los análisis, diagnósticos y ejecución de soluciones a fenómenos concretos.



Tanto en la lógica como en las matemáticas, un porcentaje considerable de la humanidad, adolece en la asimilación del conocimiento exacto primario, y máxime el avanzado. Con la lúdica -cual ciencia de los juegos- se halla un vehículo dotado de elementos persuasivos, como la papiroflexia, actividad arraigada a la lógica como a la matemática. La difícil labor educativa es propiciar en los alumnos, caracteres tenaces: capaces, reflexivos, analíticos, predictivos, entre otros.

En la aplicación lúdica nos encontramos varias realidades insoslayables: el nivel promedio de promoción magisterial reporta actividades de giro, salto, golpe, deslice, entre otros ¿Qué son sin duda importantes? sí, cumplen y satisfacen objetivos específicos, pero muy pocas veces se observan altos rangos lúdicos. Suele suceder que lo que representa esfuerzo mental, lo apartamos porque no nos gusta exhibir nuestras limitaciones. Además, los entretenimientos tienen también gotas formativas. Los litros de recursividad lúdica intelectual nos podrían inundar y por lo regular, los dejamos para después. Como resultado social, tenemos el común denominador en que se favorecen las actividades de psicomotricidad gruesa, lo que se traduce en grandiosas inversiones para la elección y mantenimiento de estadios, palacios, centros y canchas deportivas, gimnasios, arenas boxísticas y taurinas, autódromos y velódromos, albercas, salas de armas, cines, teatros y auditorios. Pocas son las figuras que destacan en estos linderos. Los cronistas se la pasan criticando los pobres resultados obtenidos. Una de las razones es la pobreza cultural ejercida comunitariamente y la falta de política en favor del desarrollo del intelecto.

En las escuelas se organizan festivales donde florecen una tríada de brotes artísticos-estéticos-afectivos que tanto nos deleita y nos une. El colorido de los trajes, las escenografías, coreografías, el encanto de las gracias infantiles, la satisfacción de los padres y maestros, el orgullo de los actores protagonistas, todo en su conjunto nos prodigan alegrías y valores, que, definitivamente, jamás deben desaparecer. Pero para construir la sociedad científica que anhelamos, debemos propiciar un equilibrio cultural.

¿Cuánto se ha invertido para apoyar la intención “puedes pensar más rápido”? ¿Cómo se puede dar un impulso notable? Un modo, es a través de la cátedra obligatoria escolar de juegos de los vientos. Los juegos de los vientos son estratagemas cuya mejor fuente, en su mayoría son de raciocinio exacto, de invención milenaria o contemporáneos, intercontinentales, cuyo dominio implica precoz madurez cognitiva. La excelencia en el campo lúdico es un proceso relativamente largo, de 5 a 6 años, de asimilación de conceptos, conocimientos y experiencias lúdicas de rango fino constantes.

Es imprescindible comentar que juegos como el ajedrez (hindú), el go (japonés) y la hojarela (mexicana), deben aprenderse en una sesión -clase de una hora-, aunque tradicionalmente conllevan una duración en su ejecutoria, se requiere una adecuación normativa para que se implementen dichos juegos en su modalidad rápida y dinámica. Comprendiendo que la metodología pedagógica lúdica, abraza la agilidad mental; la actitud participativa, resuelta de liderazgo; un acopio justo, selecto y dirigido; una adecuación psicosocial amplia y estricta a la vez, proveeyéndose de objetivos y metas alcanzables.

#### **4.6 La lúdica fina, buena base del emprendedor juvenil.**

El joven emprendedor de hoy -en el umbral del tercer milenio-, se encuentra en busca de un desarrollo integral, tanto en lo individual, como al nivel de las organizaciones a las que pertenece, o, inclusive, crea. Debido a esto, existe un creciente interés por participar en actividades intelectuales y físicas, que, a través de la especialización, la destreza y la adecuación, elevan la capacidad del individuo teniendo como propósito asumir la gran empresa. ¿La gran empresa? Sí, toda gran empresa es una partida de ajedrez.



Un emprendedor juvenil es un empresario en ciernes. Debería tener muy en cuenta las bases para todo emprendedor: Sustentar principios y valores filosóficos-humanistas; saber las reglas del juego empresarial:

1. Inversión propia o asociada.
2. Productividad.
3. Ahorro.
4. Normatividad.
5. Reingeniería.
6. Mantenimiento.
7. Ciclos de autoridad.
8. Auges y desplomes.
9. Agrupamiento.
10. Liderazgo.
11. Capacitación y actualización.
12. Conocimiento del campo competitivo.
13. Aspectos contables y lo fiscal.
14. Tiempos, movimientos y costos.

El triunfo es el complemento, en la vida se gana y se pierde. Por ello, la lúdica fina es buena base del emprendedor juvenil. Lo más importante de toda enseñanza lúdica es la analogía científica u otro recurso objetivo ambivalente, como la:

- a) Sustitución.
- b) Extrapolación.
- c) Ampliación.
- d) Simetría o asimetría.
- e) Aleatoriedad.
- f) Discriminación
- g) Reducción al absurdo...



El caso es que empresa y juego, tienen estructuras y funciones comunes, elementos y variables fijos y semifijos, la planeación y encaramiento organizacional, la combinatoria de variantes y posibilidades, la predicción de resultados. La ventaja del juego es que las pérdidas no cuestan y las derrotas son aleccionantes. En la empresa, la quiebra puede ser una década sufrida o la vida.

Hay que aprender a jugar en serio. Generemos calidad total en la impartición de los juegos de los vientos.

#### 4.7 Formación de campeones y alto rendimiento.

Las constantes innovaciones tecnológicas, ofertas de mercado y requerimientos sociales mundiales, han obligado a México, a transformar la estructura y programa de su industria y campo educativo.

En la sabiduría contemporánea, el conocimiento científico es el sustento de la civilización progresista. Ahí la importancia de compenetrarse con la sistematización de la ciencia, como un conjunto de conocimientos generales, objetivos, testimoniales, legales, comunicables, predictivos, clasificables, etc., cuyo fin sea la aprehensión y transformación de la realidad para beneficio de la humanidad.

Los campeones surgen en el proceso de una adecuada asimilación de la teoría de modelos, dicho producto gnoseológico, es puente de acceso de una fuente de saber a otra esfera de reciente creación. La sistemática exposición e interacción de los modelos, propiciará el análisis, experiencia y conocimiento. En la reforma educativa reaparece vigorosa y revitalizada la “teoría de los juegos”, como simil o patrón de un amplio sistema de operaciones.

A través del dominio de los juegos de inteligencia, como el ajedrez, el go y otros, en cuanto a una plataforma lúdica, las virtudes que desarrolla el hábito de jugar son: el análisis superficial y el profundo, la toma de decisiones, la seguridad, la satisfacción, la superación, la autoestima, la ubicación; así mismo, los principios genéricos de los juegos establecen aspectos de:





- a) Estrategia y táctica.
- b) Objetividad y actividad.
- c) Planeación e interrelación.
- d) Estructuración e integración.
- e) Organización y probabilidad.
- f) Distribución y optimización.
- g) Funcionalidad y discriminación.
- h) Centralización y anticipación.
- i) Prioridad y elección.

Simultáneamente, se contrarrestan, cuales antítesis lúdicas, las siguientes inhabilidades:

- 1. Torpeza.
- 2. Dispersión.
- 3. Ignorancia.
- 4. Inexperiencia.
- 5. Sobre-estimación.
- 6. Campo ciego.
- 7. Lateralidad.
- 8. Alternancia.

Como bloqueos:

- 1. Inseguridad.
- 2. Frustración.
- 3. Autodenigración.



Entre las reglas o recursos de solución, a la vasta problemática lúdica que experimentan y dominan los campeones, tenemos: secuencia o adición, reversa o resta, progresión, división, fragmento, sustitución, estética, figura, absurdo, color, salto, entre otros.

Para cada juego, el campeón conlleva variables lúdicas de diverso grado de complejidad. Un adecuado programa y método de enseñanza, dará paso a encarar el reto de enfrentar los juegos de mayor complejidad, siendo estos, seguramente, los que impliquen mayor número de variables en función a restringidos intervalos de tiempo.

#### 4.7.1 Destrezas lúdicas.

La magistralidad lúdica, que alcanza el campeón, equivaldrá a la anhelada adquisición de la polivalencia cognitiva. El erudito lúdico poseerá una lucidez loable que, de encontrarse en una senda progresista, será persona de provecho y gozará de reputada y privilegiada distinción social.

Generalmente en la solución a un problema lúdico, todo campeón sabe que cuenta con varias soluciones simultáneas.

Finalmente, damos premisas y máximas de la modernización que un campeón debe considerar, en aras de alcanzar eficiencia total:

1. Humanismo.
2. Calidad total.
3. Normatividad.
4. Demanda.
5. Competitividad.
6. Optimización.
7. Creatividad.
8. Profesionalismo.
9. Dirección.
10. Liderazgo.

El dominio de los juegos nos prepara intelectualmente a alcanzar el éxito, equivale a adquirir excelencia para alcanzar la exigida calidad total, premisa de alto rendimiento.

En la adecuada asimilación de conceptos radica la fuerza magistral. En el ajedrez, difiere mucho concebir que se enfrentan dos ejércitos en un valle, a que los reyes de dos castillos luchan por despojarse mutuamente, maniobrando a través de habitaciones, puertas y muros, descubriendo capillas o ermitas con altares, balcones con ventanas, trampas ocultas con túneles secretos; eludiendo pozos y zanjas; colocando trancas o rompiéndolas mediante arietes; forzando ataques con escaleras, torres de asalto y arietes, procurando dejar en ruinas las murallas o destruir las puertas y dejar al descubierto los escalones de la fortaleza. Por supuesto que hay jerarquías en valores de piezas, estructuras y trascendencia que nos legaron los grandes campeones, como el cubano José Raúl Capablanca y los mexicanos Carlos Torre Repetto y Juan José Arreola, de quienes fuimos amigos y alumnos directos.

El dominio del juego equivale al test que se confronta. El coeficiente intelectual obtenido, -el “Elo” en el juego- son registros que remiten información confiable respecto a la percepción, velocidad y voluntad, básicamente.

#### **4.8 Las niñas y los juegos de inteligencia.**

En grupos muestra de aprendizaje del juego de ajedrez, aproximadamente a la mitad de las niñas les agrada competir con los varones, y no por mucho rato, la tolerancia de las niñas tiende a ser más limitada, ya que satisfacen otras expectativas; la otra mitad suele ser apática.

Los roles de las niñas son distintos a los de los niños. Además, el factor cultural es determinante; para una comunidad científica no caben distinguos entre sus jugadores, y, mucho menos, ellos aparentemente normales, sean desfuncionales



socialmente. Nuestra convicción es que tanto niñas como niños deben ostentar aptitudes intelectivas semejantes, principalmente en lo que se refiere a pensamiento exacto.

La niña o niño que se predispone al aprendizaje del ajedrez suelen ser pasivos, consienten que la clase transcurra y agradecen que no se les inmiscuya. Cuando el maestro advierte su indisposición surge la adversión al juego y rehúsan sumarse. Para contrarrestar esta actitud, los juegos de inteligencia, cumplen una función importante de orden sugestivo.

A cualquier niña se le induce a los juegos de raciocinio atrayéndola a través del encanto de los trebejos lúdicos; es decir, le atrae jugar al awele y al gomoku, porque usa docenas de gemas de colores, y, posiblemente, rechaza las piezas del ajedrez por su fealdad, agresividad o frialdad, dejando a un plano secundario el reto de ganar o perder. Es probable que la autoestima de la niña tenga mucha dosis de orgullo y por eso no se mide, más que en los roles muy tradicionales. Se pueden implementar algunos estímulos atrayentes de su atención, pero cuidado con dilapidar el tiempo destinado a la educación. Por ejemplo, podría causar gran revuelo lúdico la enseñanza del célebre juego mexicano “Patolli”, ya que se utilizan preciosos huarachitos, cestitos, y como dados: calaveritas, y, aunque es valioso su fomento cultural, el aporte fino es de bajo rango lúdico.

En cambio, se cuenta con un perfil de niñas que pretenden asumir mandos, desarrollando habilidades de liderazgo. Una y otra vez, han de vencer el complejo de “Elektra”, la tipificada mansedumbre femenina, y fustigan el predominio intelectual-físico masculino. Es evidente que reflejan situaciones muy propias del clan familiar.

En el mundo, hace una década, tres niñas húngaras, las hermanas Polgár, Judit, Sofía y Zsusan (actual campeona mundial), vencieron en ajedrez a hombres adultos de su país, aunque, en su etapa adulta, la menor de ellas, Judit, no ha podido mejorar el décimo lugar de la clasificación mundial general; es decir, que se ubica ligeramente detrás de los grandes ídolos Kaspárov, Karpov, Kramnik, Anand y otros, pero, sin

duda, son un gran ejemplo. La proeza psicopedagógica de los padres, escrita en libros, ampliamente divulgados, son una lectura recomendada.

#### **4.9 Actitudes nefastas y recomendaciones morales en los juegos de los vientos.**

##### **Código ético:**

- 1.- No se admiten apuestas y arreglos de ningún tipo.
- 2.- Debe respetarse y estudiarse al oponente.
- 3.- Se prohíbe la simulación.
- 4.- Hay que sembrar semillas en la niñez, juventud, familia y comunidad. La cosecha será fecunda.

Si demostramos en México, que la agilidad mental y la actitud hacia el estudio por parte de los niños se incrementa mediante la interrelación con los juegos de los vientos, y que disminuye su rango de inhabilidades, (que psicopedagogos contemporáneos como Mauro Rodríguez y Margarita Sánchez hablan de habilidades del pensamiento, en relación a otras pruebas de inteligencia, y así otras propuestas interesantes como es llamada inteligencia emotiva o programas tipo “Filadelfia”); es decir, reducimos los grados de torpeza y generamos campos de interés activo demostrado por los niños y jóvenes, y no por los programas mismos; si demostramos por experiencia viva que tenemos a cientos de niños cautivos y en lo general, motivados y contentos en su taller de juegos de inteligencia, y que inmersos en los mismos, son consejeros constructores de su propio destino, entonces, aprovechando los estudios de otros países, respecto a la importancia del ajedrez, tanto países capitalistas, como socialistas, -y la experiencia pedagógica de la Escuela Nacional de Ajedrez-, no habrá argumento sólido inmediato o mediato, o inclusive a largo plazo para que no se dé la presente iniciativa, sobre la obligatoriedad del ajedrez y de los juegos de los vientos que recibió la Cámara de Senadores, LVII Legislatura, vía publicaciones de la Comisión del Deporte (presidida por el Senador perredista Mario

Saucedo), en que la Esnaj figuró un par de años (1999-2000) como asesores metodológicos, satisfechos en parte, pero contrariamente a nuestra propia propuesta de que Ludea debe ser instalada en el rubro de difusión de la cultura, por sus estrechos vínculos con la filosofía, teoría del conocimiento, psicología, ética, etc.

## Capítulo V.

### **Funcionamiento Actual del Programa Ludea en las Escuelas, Instituciones y Empresas. Respaldo, Intención y Procedimiento.**



## V. Funcionamiento Actual del Programa Ludea en las Escuelas, Instituciones y Empresas. Respaldo, Intención y Procedimiento.

La lúdica en el campo enseñanza-aprendizaje refleja lo siguiente:

1. La formación educativa del estudiante adolece de una preparación lúdica de rangos de raciocinio complejo. La infancia del educando por lo general se caracterizó por un somero conocimiento de juegos de fortuna simple, raciocinio simple, apartándose de actividades de orden complejo, favoreciendo prácticas deportivas sumamente importantes para un desarrollo integral biopsicosocial, canalizador de energías vitales, adicionando poco saber en artes y ciencias formales.
2. La importancia de los juegos de raciocinio o juegos de los vientos de cualquier tipo, simple, complejo, complejo hiperactivo, en función al manejo de variables y en el último caso, a presión contrarreloj, son correlatos de los aspectos primordiales: conceptual y concreto, aplicados en psicología y pedagogía. El avance científico-técnico nos obliga a reflexionar y a profundizar sobre la importancia de la lúdica, aceptando por obviedad y comprobación, que las edades concretas para el conocimiento en un ámbito de excelencia cultural, se aciertan y reflejan enormes capacidades intelectuales y mayores posibilidades de retener el acopio adecuado.

### 5.1 Contexto.

En los años noventa, en distintos países del mundo se adoptó de manera consistente la práctica del juego de ajedrez como aplicación práctica de la teoría de juegos, no más que un símil de la teoría de modelos; no obstante, la teoría de juegos que estuvo en boga en los albores de la segunda guerra mundial, fue abandonada cuando el cálculo matricial resultó extenso y complicado en juegos complejos como el





mismo ajedrez; sin embargo, en México, en muchos centros educativos de preescolar, pre-primaria, primaria y secundaria, así como en preparatorias y universidades, principalmente privadas, se incorporó una reforzada teoría de juegos, donde el aspecto cumbre es el rendimiento psicométrico del alumno, estableciéndose la teoría del campo ciego en todo juego de cualquier nivel, inclusive a grado magistral, se incurre en la omisión de planes del adversario y piezas propias ubicadas en cualquier extremo de los cuatro lados del tablero, no importando su tamaño, inculcándose una zona de dominio cognitivo, en forma de parábola, mientras en la cóncava resultante se crea la zona del campo ciego.

### 5.1.1 Nuestro método en las escuelas.

En la búsqueda del método didáctico idóneo, no encontramos además ante nuevos horizontes enlazados con el desarrollo de la heurística educativa. En este contexto interesa que el sujeto cognoscente adquiera una alerta mental previa a la adquisición de un justo acopio selectivo, que representa la depuración de los conocimientos previos.

Por ello, nuestro método Tlamatinimeh, llamado el método de las aptitudes, ha logrado e incursionado en un rol de adquirir como primer estrato agilidad mental, donde nuestros alumnos han obtenido resultados en cuanto a una mejor aprehensión, comprensión y ulterior transformación de la realidad, en la medida y a la par de los avances de la ciencia y tecnología; aún antes de transmitir el conocimiento generacional elegido. Como segundo estrato, los alumnos han asumido una actitud psicológica favorable, cobrando conciencia de los tiempos, movimientos y previsiones. Resaltando la importancia hacia lo social y del conocimiento adquirido para el sujeto, sin duda, es un logro fundamental.



En nuestro tercer estrato tenemos el acopio selectivo, recurriendo a la ya mencionada metodología que se desprende de la gnoseología o teoría científica del conocimiento dialéctico, donde mediante reflejos asimilados, repetidos y continuos, provistos forzosamente de la experiencia, entendiendo que la amplia gama de técnicas acostumbradas –como lo son la repetición, el aprendizaje de memoria, aprendizaje significativo, la exposición unilateral, el análisis participativo grupal, técnicas de paneles, corrillos, la realización de tareas y trabajos, etc.- ha logrado que el conocimiento sea asimilado y comprendido por el sujeto cognoscente. Precisamente, por la aceleración, transformación, cambios de la ciencia y tecnología, alumno y maestro deben aceptar que toda temática está en un proceso de interacción, que con suma rapidez las etapas cognitivas se suceden y quedan en desuso.

Finalmente, nuestro cuarto estrato, donde lo ubicamos en el ambiente y animación (entorno) propiamente cultural, donde se desenvuelven alumnos y profesores. En nuestro país se identifica con suma claridad que asumimos roles estereotipados propiamente contrarios a la naturaleza intelectual del proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, dominan más los núcleos distractores que los recomendables núcleos conceptuales, a los cuales el alumno no se acerca por falta de descubrimiento. Es importante señalar que hemos ido venciendo dicho fenómeno.

## 5.2 El Ajedrez en México. Situación actual.

Como se había mencionado con anterioridad, la realidad del ajedrez de ser una actividad enclaustrada en la cultura, habría de venir una redefinición normativa, enclavando absurdamente el ajedrez como deporte, situación inconcebible, porque las autoridades deportivas de ánimo abierto, pero en su mayoría, enemigos declarados en lo general de las ciencias abstractas, carecen de perfil profesional por circunstancia para abarcar los aspectos gnoseológicos que entrañan los juegos de inteligencia, donde el brinco, rebote, salto, chute, encesto, da jaque mate al escaso presupuesto ajedrecístico, además, existen distinciones especiales que merecen comentarse:



El ajedrez fue considerado uno de los cinco deportes prioritarios del sistema educativo en nuestro país, y en los días de contingencia ambiental, es obligatoria su enseñanza; no obstante, este decreto a inicio de los noventa, que tuvo firme asiento en la Dirección de Educación Física, se instituyó un programa amplio, contando con cursos de capacitación a los que acudieron muy pocos profesores en funciones; el mayor absurdo, es que en ninguna Escuela Superior de Educación Física, incorporó un programa de enseñanza del juego ciencia en su currícula, en aras de preparar a los futuros instructores deportivos.

En el engranaje programático se resiente el nivel de fuerza excesivamente bajo que demuestran los mentores y que no impactan en la comunidad escolar, y por lo mismo, los atributos de desarrollo de la inteligencia, adquisición de hábitos interdisciplinarios científicos que se persiguen jugando al ajedrez, resultan falaces, y los frutos obtenidos contando con la complicidad de mercenarios promotores del ajedrez, que ni juegan, no ganan torneos, porque no compiten y ni lo dejan hacer, y en la radio, en la “Hora Nacional” mintieron de que había 300 talleres de ajedrez activos y avalados por las autoridades de la misma SEP –seguramente sorprendidos e ignorantes del dilema- es que hacen una práctica absurda, prestando ajedreces a los alumnos, diciéndoles: jueguen, y por lo general, no pasa de ahí la instrucción; luego reúnen a muchachos a concentrarse en festivales en el zócalo capitalino, para tomarse la foto anual, so pretexto de jugar simultáneas de ajedrez, y resulta que entre campeadores hay gente neófito, un porcentaje considerable sin experiencia en la acción, no solamente ofreciendo simultáneas, sino en la enseñanza misma, juegan contra un puñado de alumnos, inscritos voluntariamente, atraídos por el obsequio de un juego de ajedrez, que en ese momento aprenden o reaprenden, dándose el absurdo de que niños pequeños ganan a los campeadores, o niños que se toman la foto, toman el ajedrez, el costoso y anticuado instructivo, la playera, la cachucha y muchos casos se retiran sin mover pieza alguna. Hemos aprendido la lección: cuando un gobierno simula instruir, vendrá su remoción, máxime que el gran monto del dinero quedó entre los auspiciantes.



### 5.3 Derecho a criticar.

Este año, la Escuela Nacional de Ajedrez A.C., nuevamente volvió a ganar la olimpiada infantil y juvenil en el Distrito Federal. Los triunfos de nuestros alumnos, se suman a las decenas de chicos que en el pasado obtuvieron las preseas nacionales, brindándole a la ESNAJ, el récord de preparar al mayor número de campeones de ajedrez, en las distintas categorías, niveles y ramas. Sin embargo, el triunfo se debe al empleo de una adecuada y óptima metodología, a una dialéctica en concreto que responde leyes y categorías filosóficas mencionadas en capítulos anteriores, compartiendo postulados de ciencia de orden positivista, donde la verdad del cocimiento fenoménico, es general, abierto, predictivo, útil y testimonial...<sup>25</sup> y queda envuelto por la filosofía dialéctica y científica, debido a la exposición del sujeto cognoscente a un empirismo de cientos de juegos, generalmente bajo supervisión del maestro, comentando y analizando múltiples reflejos objetivos semejantes, provenientes de ejemplos específicos, que, necesariamente, se corrigen los casos ante evidencia equívoca.

En la búsqueda por encontrar respuestas ante la interrogante del apoyo intelectual que se plasma al jugar ajedrez. La primera afirmación categórica que damos es: el sujeto debe alcanzar precoz madurez cognitiva, no importando si es niño, joven, adulto, anciano; hombre o mujer; es decir, hay que adquirir fuerza, para que valga el epíteto de que el ajedrez desarrolla la inteligencia.

La obligatoriedad del ajedrez es otro cantar: se requiere convencer a cientos de miles de maestros del magisterio, a futuros maestros, normalistas o de educación física, y a los millones de estudiantes en todos sus niveles. Y como el argumento y la pretendida obligatoriedad resulta utópico, ya que de experimentarse la implantación forzada del juego del ajedrez, encontraremos rechazo manifiesto en un porcentaje de alumnos de cada grupo piloto que se imparta, en edad primaria y secundaria, no así en preprimaria y grados de aún menor donde la aceptación es total.

Ante esta situación, combinando el hecho de que el sujeto aprende poco y comete el error generalizado de no visualizar el plan del oponente, se concluyó que la panacea educativa era la de introducir en el carácter obligatorio educativo, el programa Ludea de los juegos de los vientos, actividad que se enriquece con una amplia oferta de juegos de inteligencia, estrategia y táctica; de raciocinio, excluyentes del azar, de menor a mayor número de variables, de los simple a lo complejo, introduciendo la enseñanza de juegos como la hojarela y el coyote -mexicanos-; el awele, yute, mancala y oware, wari (africanos); go, gomoku, xiang-qi, shogi, torre de hanoi, alquerque, -asiáticos- dameros- europeos-, y modalidades diversas del ajedrez (bizajedrez, taxis, avión, reves, bips, test..., con o sin cronómetro), encontrándonos con respuestas regularmente emotivas y ávidas por conocer y practicar los juegos por casi la totalidad de los alumnos, por no decir todos. Existe video profesional “Ludea, ¡qué gran idea!”, sobre esta aplicación con duración de 10 minutos. Cabe el comentario siguiente: la enseñanza de los movimientos de un juego, fino o grueso, es cuestión de una sesión de quince minutos a una hora máximo, contando con un instructivo de una hoja -no más-, no de ocho programas de media hora y varios libros de respaldo que poco se consultará, que grabaron e imprimieron con un costal de bárbaras pifias a la vista, los productores SEP-ILCE<sup>26</sup>.

#### 5.4 Respaldo.

Nuestra organización y la currícula de sus directivos y alumnos, cuenta con los siguientes logros: Campeonato Nacional y del Distrito Federal de las Olimpiadas Infantiles y Juveniles 2001 y 2002; Cocompeonato del IX National Open USA, Campeonatos Nacionales en distintas categorías y ramas, Títulos Internacionales, Organización de Campeonatos Mundiales; Primer Programa Nacional de Ajedrez de la SEP; fundación del taller de ajedrez en Casa del Lago/UNAM, y del Centro Martí /Alameda; INPI-DIF, CREA, y en un sin fin de instituciones educativas, por citar: Universidad Iberoamericana, Universidad Autónoma de México, Instituto Politécnico



Nacional, Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Claustro de Sor Juana, Universidad Anahuac del Sur, Universidad Panamericana, CLAM, Tecnológicos, Conalep, Dgeti, Reina Isabel, Reina María, Marconi, Vasconcelos, Madrid, Valparaíso, Blanquita, Vermont, Instituto Educativo Olinca, Monte Albán, Azteca, Renacimiento, Eton, Alemán, Amadeus, Exea, Alva Edison, American School Foundation, Senda, Alexander Bain, Fundación Cultural de las Américas, New South Wales, Francisco Possenti, Buchanan entre otros... en cursos permanentes con horarios matutinos estelares o talleres vespertinos; clases, torneos, simultáneas, cursos de verano u otros, celebrados por citar: deportivo Chapultepec, bancos, empresas, Telmex, IMP, Philips, Trillas, Olivetti, Nestlé, Estrellas Colgate, Sears, Revista Proceso, Sistema Colectivo Metro, Reclusorios, Gobiernos Estatales, Ayuntamientos, Fundaciones, Partidos Políticos: PPS, PRI, PAN etc... en los últimos años, nos hemos abocado a implementar programas psicopedagógicos, manifestándolo y siendo aprobado nuestra actualización en parte por el mismo CENEVAL, aunque existen diferencias de criterio hasta ahora infranqueables por no aceptar la lúdica como fundamental en la formación académica, comprendiéndose que hay inminentes limitaciones de perfiles y que, ante universos desconocidos, se responde por hábito; no así con especialistas de evaluación y pedagogía de la UNAM/ENEP-Aragón, que nos han respaldado y publicado.

### 5.5 Intención.

Pretendemos que los distintos centros educativos del país, integren a su proyecto académico, el programa Ludea, principalmente porque contribuimos de manera hasta ahora irrefutable, al desarrollo de las habilidades del pensamiento y a la disminución del grave fenómeno psicométrico del campo ciego cognitivo, situación que propicia falta de profundidad en la necesaria relación concreto-abstracto, que deriva en que el análisis sea incompleto y la toma de decisiones suela ser incorrecta.



Nuestro aporte nacional e internacional, así como nuestra amplia trayectoria laboral, testimonian nuestro aserto. Hemos criticado la falta de sentido de la concentración de ajedrecistas en el zócalo para tomarse la foto y pregonar que se promueve esta disciplina. No debemos simular, sino que nuestro quehacer sea ejemplar.

### 5.6 Procedimiento.

Solicitamos a los centros educativos (públicos y privados), nos concedan una entrevista o una conferencia profesional con su cuerpo colegiado, extendiéndolo a las personas que deseen participar, a fin de ahondar en el asunto y nos tomen en consideración para la incorporación del programa Ludea en el horario matutino, impartándose una o dos sesiones cada semana o quincenalmente, dependiendo del foro escolar, clases de una hora o de 45 minutos para cada grupo escolar, incluyendo la actividad abierta en el recreo y la implementación de un taller vespertino para la especialización, reforzamiento y/o alto rendimiento de la actividad.

## Conclusiones

1. Tómese el presente texto o reporte de trabajo en el campo profesional, como un primer argumento de la epistemología lúdica. Adiciónese o elimínese respectivamente, lo necesario, lo reiterativo y lo excedido.
2. Convóquense a foros de discusión sobre el tema, invitando a profesionales del campo, así como a pedagogos, psicólogos, matemáticos, filósofos, cibernéticos, a los titulares y a las comisiones del deporte, cultura y educación del Congreso de la Unión. Publíquense las disertaciones y recomendaciones.
3. Considérese la incorporación del programa Ludea (ajedrez y juegos de los vientos) en todo el sistema educativo nacional, incluyendo prioritariamente, la enseñanza en las escuelas normales, licenciaturas en pedagogía, educación física y artes.
4. Ante la demostración de que el cociente intelectual se desarrolla, en cuanto a toma de medición de prontitud de respuesta o agilidad mental, índice de respuesta psicométrica, y de una actitud voluntaria, participativa, entregada, resolutiva, de liderazgo, competitiva, heurística, dialéctica, poseedora de múltiples experiencias significativas, con capacidad combinatoria, afirmese que no puede postergarse más tiempo, la asignación de partidas presupuestales dedicadas a la investigación y al impulso de Ludea.
5. Empréndanse programas pilotos de inteligencia tendiente al desarrollo del IQ, obteniendo primeramente otro coeficiente que en lúdica se denomina “Elos”, específicos para el dominio en distintos juegos como: ajedrez rápido-lento, damas chinas, go, gomoku, pente, memoria, awele, hepte, 6 en raya, etc. Se ha





desarrollado un sumario de juegos diferenciados por rango y tipificación, apropiados y acondicionados para poder hasta usarse sobre las paletas de las bancas. Algunos juegos pueden darse y vienen siendo una serie de test psicométricos –movimiento mental medido- en otros países. Es el caso del ejercicio “dins”, aplicado en Checoslovaquia, equivalente en mayor grado por su potencial hiperactivo a la prueba del dominó. El ritmo de respuesta en un recorrido de “dins” debe ser cercano al minuto. Proceder de esta manera, implicará la obtención de una alta agilidad y extraordinaria actitud dispuesta hacia el problema. Este programa de inteligencia, deberá ser alternativa de solución propuesta por todas las instituciones que lleven a cabo el programa Ludea, procurando dotarlo de investigación al respecto, solicitando e intercambiando información con otros centros recreativos-educativos de México y del extranjero.

6. Considérese como alternativa, la necesidad de involucrar a instituciones y organizaciones concretas de índole social, para la revalorización de las Ciencias Sociales y Humanas a través de la transformación de las estructuras académicas y de la búsqueda de espacios en las currículas que permitan la incorporación continua y permanente de elementos que posibiliten la producción de conocimientos vinculados con una formación epistemológica, a través de los cuales los estudiantes puedan no sólo apropiarse de las teorías, sino también de los tipos de razonamiento que produjeron éstas teorías. Esto propiciará la formación de profesionales de alto nivel, conscientes de la realidad nacional e internacional, del papel crítico de su ejercicio profesional; creando conciencia de cómo y por qué actuamos de determinada manera, rescatando la idea de hombre, de ser humano, concepto que ha ido desapareciendo y que toca a las Ciencias Sociales y Humanísticas rescatar, permitiendo así, entender la realidad e incidir en ella como seres sociales críticos y creadores de la misma sociedad.

## Bibliografía

Botermans, Jack. Burret, Tony. Van Delt, Peter. Van Splunteren, Carla (1989). "El Libro de los Juegos", Editorial Plaza y Janés Editores, España.

Bunge, Mario (1987). "Referencia al Método Científico Positivista". Instituto Politécnico Nacional, CECyT 10, Academia de Métodos. México.

Castro, María Inés (1984). "El dilema de la educación". Cuadernillos del CESU. UNAM, México.

González Pérez Compeán, Edith. Luna Pérez, María Guadalupe (1994). "Diplomado en Ética y Cultura". Tesis, ENEP Aragón, UNAM, México.

Palacio, Carlos A. (1985) "El Ajedrez en México". Apuntes históricos. Editorial Ajedrez, Greca Cultural, México.

Piña Osorio, Juan Manuel. "De artesanos a técnicos industriales". UACH. México.

Razinkov, O. (1984). "Diccionario Filosófico Marxista", Editorial Progreso, URSS.

Spiegel, Murray R. (1996). "Estadística", Editorial McGraw-Hill, México.



<sup>1</sup> Primer lugar de la Olimpiada Infantil y Juvenil del DF y Nacional (individual y por equipos) 2001.

<sup>2</sup> Juegos de los Vientos: Juegos de tablero, de raciocinio y tablas, de estrategia y táctica cuyo origen es la cruz de los vientos, ajedrez, shaturanga, go, patolli, parkase, xiang-qi, pente, hojarela, gomuku, awele, molino, damas, shogi, entre otros.

<sup>3</sup> DIF, Sistema Nacional para Desarrollo Integral de la Familia, a partir de 1978.

<sup>4</sup> Instituyéndose hasta la fecha, los campeonatos nacionales infantiles, luego que en 1977 el IPN se convirtiera en sede de un campeonato individual que juntó a 120 jugadores de 19 países y de que de 1978 a 1984 el primer Programa Nacional de Ajedrez S.E.P., cubriera con talleres más de 300 escuelas técnicas y normales del país.

<sup>5</sup> La experiencia de la Esnaj en la enseñanza primaria, en su modalidad de obligatoriedad de los juegos de los vientos, fundamenta que si se implantará solamente el juego de ajedrez, se evidencia un rechazo natural de parte del estudiantado cercano a un 50%, lo cual crearía condiciones desfavorables ampliamente justificables para su cancelación. En cambio, la oferta de aprendizaje de varios juegos, crea un ámbito lúdicamente enriquecido, aceptado y probado por el 99% de los alumnos de las comunidades inferidas.

<sup>6</sup> Ludea: vocablo de reciente invención que se ha difundido en decenas de escuelas, y resume las palabras lúdica e idea, sintetizando el quehacer educativo en torno a los juegos de los vientos.

<sup>7</sup> Tesis "Diplomado en Ética y Cultura", Licenciatura en Pedagogía, UNAM/1994 ENEP/Aragón, Edith González Pérez Compeán, y Ma. Guadalupe Luna Pérez, asesor: Ángel R. Espinosa y Montes; Sinodal: Rosa Lucía Mata; Asesor externo: Alfonso Ferriz Salinas, Método "Tlaminimeh", de la Escuela Nacional de Ajedrez.

<sup>8</sup> *Ibíd.*, págs. 104-110.

<sup>9</sup> *Ibíd.*, Cap. V. págs. 87-94.

<sup>10</sup> *Ibíd.* Cap. V, págs. 96-97, Anexo 124-129.

<sup>11</sup> *Ibídem.*

<sup>12</sup> Jack Botermans, Tony Burret, Peter Van Delt, Carla Van Splunteren, *El Libro de los Juegos*, Edit: Plaza y Janés Editores, España 1989, pág 9.

<sup>13</sup> *Ibídem.*

<sup>14</sup> Match finalizado el día 11 de Mayo de 1997, con la siguiente partida. Blancas: Deep Blue vs Negras: Kasparov. 1.- e4-c6, 2.- d4-d5, 3.- Cc3-de4, 4.- Ce4-Cd7, 5.- Cg5-Cgf6, 6.- Ad3-e6, 7.- C1f3-h6, 8.- Ce6-De7, 9.- o-o -fe6, 10.- Ag6+ - Rd8, 11.- Af4-b5, 12.- a4-Ab7, 13.- Te1-Cd5, 14.- Ag3-Rc8, 15.- ab5-cb5, 16.- Dd3-Ac6, 17.- Af5-ef5, 18.- Te7-Ae7, 19.- c4 - y negras abandonan.



<sup>15</sup> Traducido al español del ruso O. Razinkov, Diccionario Filosófico Marxista, Editorial Progreso, URSS 1984, pág 63.

<sup>16</sup> *Ibíd.* Págs 115-116.

<sup>17</sup> Murray R. Spiegel, *Estadística*, Editorial McGraw-Hill, México 1996

<sup>18</sup> El Método Tlamatinimeh tiene como una de sus costosas esencias la articulación en par rostro-corazón, en donde la inteligencia infiere bondad, es decir, aprender del otro, con la misma humildad que se enseña, en el afán de compartir conocimientos como lo plantea dicho método, que si bien busca un acopio amplio y selecto también busca un ambiente de participación para enseñar y aprender.

<sup>19</sup> Respecto al tema de la agilidad mental es evidente que el hombre ha surgido de estados de torpeza a unos estadios de desarrollo cognoscitivo y no debe dudarse esta mención porque estaríamos en contra de la filosofía dialéctica que establece que para que haya conocimiento se debe aprender a través de un refinado proceso de reflejos.

<sup>20</sup> Castro, María Inés, "El dilema de la educación". Cuadernillos del CESU. p.9.

<sup>21</sup> Castro, María Inés, *op. cit.* p. 11-13.

<sup>22</sup> Castro, María Inés, *op. cit.* p.p.25-28.

<sup>23</sup> Piña, Osorio Manuel, "De artesanos a técnicos industriales". UACH, p.10.

<sup>24</sup> *op.cit.* p.15.

<sup>25</sup> Antología de Métodos de Invesitigación. IPN/CECYT10/Academia de Métodos. Referencia a Método Científico Positivista a propuesta de Mario Bunge. Págs. 25-29. 1987.

<sup>26</sup> Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa. "El juego es pensar / Guía del Maestro". México D.F. 1999. Manuel Vega López de Llergo.

