



## El Ajedrez como un Medio de Recreación Cognitiva y Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Juan Blanco  
[blancoj3000@gmail.com](mailto:blancoj3000@gmail.com)

### RESUMEN

El siguiente trabajo tiene como propósito demostrar como el juego de ajedrez, constituye un medio efectivo a la recreación cognitiva y una excelente herramienta mediadora para el desarrollo de las funciones ejecutivas en quienes lo practican. En este sentido, la temática desarrollada, adquiere una significativa relevación y un valor añadido en cuanto a los nuevos enfoques psicopedagógicos y sociales que demanda el mundo globalizado, en otras palabras, basado en la necesidad de desarrollar proyectos dirigidos a estilos de vida saludables en nuestra población, ya que, los datos y estadísticas mundiales develan como se ha incrementado los deterioros físicos, mentales o inclusive ambos, lo que se ha transformado en un problema de salud pública mundial. Bajo esta perspectiva, es importante señalar a manera de ilustración, como el alzhéimer, enfermedad mental que se caracteriza por una degeneración de las células nerviosas del cerebro y el deterioro de las funciones cognitivas en general, puede prevenirse a través de la práctica del ajedrez, afirmación firmemente sustentada en investigaciones científicas. Esto evidencia claramente, como el juego ciencia puede ser utilizado, no solo como un deporte o herramienta pedagógico, que es el enfoque con que se ha venido trabajando en los últimos años, sino que, además puede ser utilizado como un medio que contribuye a la recreación y al sano uso del tiempo, de modo tal, que este enfoque abre la puerta a un nuevo paradigma dentro de la recreación, permitiendo tanto para aquellas personas con capacidades físicas optimas, como para aquellas que tengan impedimentos o alguna discapacidad, puedan practicarlo y obtener sus beneficios.

**Palabras clave:** ajedrez, procesos cognitivos, Funciones ejecutivas, Inteligencia Ejecutiva



## Descripción

El juego de ajedrez es un juego milenario que goza de muy buena reputación en el contexto internacional. El mismo consta de un tablero con 64 casillas entre claras y oscuras que se alternan, asimismo el juego tiene 16 piezas blancas y 16 piezas negras para un total de 32, con este reducido material se pueden producir las más brillantes ideas jamás imaginadas, en este sentido hay que destacar que entre las personalidades consideradas más inteligentes en la historia según su cociente, se encuentran dos grandes jugadores de ajedrez (Kasparov y Polgar).

Ahora bien, la intención del presente trabajo no es la de resaltar los logros deportivos dentro del contexto ajedrecístico de algún jugador, ni los dotes particulares de alguno de ellos, simplemente se quiere sintetizar las bondades que tiene el juego ciencia tanto desde el punto de vista recreativo como cognitivo. Ya que en nuestra opinión, estos elementos son de mucha importancia tanto desde la perspectiva de la salud como desde la perspectiva educativa.

En este sentido, se presenta un estudio del arte en relación al juego, su importancia y el valor lúdico que tiene el ajedrez, de igual forma se describe de forma sintetizada la dimensión recreativa del juego ciencia, que medios se pueden emplear en su enseñanza o desarrollo, para finalizar con un estudio de casos y como se desarrollan las funciones ejecutivas en el practicante de ajedrez.

Para finalizar se concluye con algunas consideraciones pedagógicas, las cuales pueden ser tomadas como principios rectores a considerar en cualquier proyecto pedagógico de ajedrez.

## Importancia del Juego

El hombre desde sus inicios se ha visto en la necesidad de practicar actividades lúdicas, ya sean por distracción, relajación, recreación, educación o simplemente placer. El niño asume el juego con tal responsabilidad como el más importante trabajo de un adulto, pero siempre llevando en su desenvolvimiento la alegría de hacerlo. El juego es una actividad propia del niño y debería permanecer con él durante toda su vida, es un medio de aprendizaje espontáneo y agradable que



ejercita los hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales, elementos que deben permanecer aun cuando se es adulto. (Paredes, 2002).

Igualmente, el autor afirma que, el juego es parte del carácter del ser humano, el cual refleja o saca a flote la personalidad del practicante. Por el hecho de ser adulto no se pierde la alegría de lo lúdico, el juego proporciona vivencias, enriquecimiento integral en distintas formas, se mueven fantasías, lo que en definitiva viene a ser una realidad más o menos mágica, relacionada con la vida cotidiana, pasando prácticamente a ser una constante en su evolución, en cuanto a maduración y aprendizaje.

El mismo autor, plantea que el juego cumple la función biológica, psicológica, emocional y espiritual por lo cual forma, nutre y alimenta el crecimiento integral del niño consolidando su adultez. Esto permite la modelación bajo parámetros voluntarios y otros obligados, los cuales están presentes por las normas o los acuerdos existentes para jugar ya sea de forma individual o colectiva, el niño se distancia del mundo de los adultos para introducirse en su propio mundo.

El juego no es contrario a seriedad, ya que la satisfacción del juego puede estar explícita en risas o implícita como la satisfacción de un niño que juega ajedrez pero que la dinámica de juego no permite la expresión de risas, pero está presente la alegría de jugar. El concepto de juego es ambivalente porque alcanza dimensiones cualitativas-cuantitativas, pasado-presente, ganar-perder, cierto-incierto resistiéndose a una definición categórica. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y elástico que se escapa a una ubicación conceptual definitiva. (Paredes, 2002).

Por consiguiente, Pugmire-Stoy (1996, p.19) plantea que: “El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia y efectiva prolongada como ser humano”.

Así mismo, Rodríguez y Violant (2006), dicen que el juego es una de las herramientas que permite el desarrollo de las potencialidades del niño, así como la



asimilación de situaciones favorables a su aprendizaje, entre las bondades que posee se encuentran: mejora la relación interpersonal, aumenta el interés por el entorno, ayuda la concentración, facilita la realización de tareas específicas, mejora la habilidad física, cognitiva, desarrolla y fortalece la personalidad, la sociabilización y la cooperación.

Por consiguiente, el propósito fundamental del presente trabajo es demostrar como el juego de ajedrez, constituye un medio efectivo a la recreación cognitiva y una excelente herramienta mediadora para el desarrollo de las funciones ejecutivas en quienes lo practican

### **El Juego como parte Inherente del Desarrollo del ser Humano**

El juego es una actividad presente tanto en los seres humanos como los animales, mediante la cual se exploran nuevos aprendizajes (Moyle, 1999). Así mismo Reyes (1998), dice que algunos intelectuales de la ciencia han identificado el juego con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de las especies y que a su vez le ha permitido alcanzar un mejor desarrollo.

Un gran número de pedagogos y especialistas de la educación están plenamente de acuerdo con que el juego es una de las mejores maneras de aprender, el cual puede llegar a ser tan agradable que el aprendiz no diferencia el juego del trabajo académico propiamente, pasando a ser una actividad integrada, pero conservando atractivo lúdico. Como bien lo decían Piaget y Inhelder (1981), el juego es una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, la psicología genética ha demostrado que el juego en la infancia posibilita y brinda el medio que permite la toma de iniciativas y desarrollo de la inteligencia.

En el mismo orden de ideas Zapata (2002) plantea que el juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad del ser humano y su importancia fundamental radica en sus incuantificables aportes al desarrollo de la inteligencia desde sus múltiples perspectivas, así como también al desarrollo de su afectividad, mejorando su sociabilización y su identidad social, esto lo evidencian los aportes teóricos hechos por Wallon (2007) y Piaget (2001). Por lo que la contribución del



juego se constituye en una herramienta operativa para el educador que brindan amplias posibilidades didácticas académicas en las jornadas cotidianas, constituyéndose así el juego en un elemento renovador de la enseñanza y en un medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

Por ello es evidente, que a través del juego el niño asimila la realidad del medio que lo circunda, siendo una forma de aprendizaje simbólico de gran valor, ya que condiciona al practicante a realizar construcciones más adaptadas, predominando la asimilación de lo real al yo (Piaget, 2001).

De allí pues que, Cervantes, Aguilar y Acitores (1995), plantean que el juego humano no es sólo una actividad propia de los niños, sino que está presente en todas las edades, por lo que el hombre juega durante toda su vida, cuando es pequeño juega funcionalmente sin saberlo, lo que le ayuda a desarrollar su organismo, luego pasa al juego imaginario, para llegar al juego social, el cual posee normas. El juego es un modo básico e integrado de vivir presente en las diversas culturas del mundo, siendo la cultura lúdica un fenómeno universal.

### **El Ajedrez y su Valor Lúdico**

Para García (2001), además de su carácter lúdico el ajedrez es un juego muy instructivo, el cual es una afectiva herramienta educativa que puede ser utilizada por el docente, ya que sin discusión alguna, los niños aman los juegos, y el ajedrez no es la excepción de realidad lúdica de los practicantes. El niño juega por el placer que siente al hacerlo, lo que le permite trasladarse a un espacio de acciones que ha creado su mente y que contienen diversos valores que le enseñaran el respeto a las normas del juego y la vida.

Por consiguiente, el mismo autor continua señalando que el juego de ajedrez es un método y un recurso de enseñanza auxiliar del docente, que benefician a los niños que lo practican, ayudándolos a entender mejor los diferentes puntos de vistas, al mismo tiempo que los ayuda a obtener más confianza en sí mismo.

Siguiendo el mismo orden de ideas Blanco (2003), señala que el ajedrez es un modo sano y divertido de experimentar una estrategia de vida que repercute en el mejoramiento del intelecto humano, generando ideas aplicables a un infinito número



de soluciones de problemas de diferente índole, sin perder su carácter lúdico y es accesible a todo aquel que desee practicarlo.

Así mismo La Rosa (2009) expresa que el pensamiento y la educación estarán incompletos si la expresión lúdica que posee el ajedrez, la cual indudablemente mantienen su espacio para la recreación pudiendo invertir en tiempo libre en una actividad educativa y compartir con otros. Es por ello que Olías (1998), considera que existen un sin números de ventajas educativas que logran los niños, cuando se utiliza el ajedrez como una estrategia lúdica en la práctica docente.

En este sentido Telch (2003) comprende el impacto lúdico que alcanza el juego de ajedrez en la escuela, llegando a formar un espacio entre lo formal y lo no formal, entre lo obligatorio y lo recreativo. Permitiendo de una manera divertida que el niño tenga mayores posibilidades de apropiación de un nuevo conocimiento. El valor educativo del juego se pone al servicio del aprendizaje de los estudiantes, sean estos alumnos destacados o aquellos que poseen dificultades dentro del marco formal de lo académico. Ellos encuentran en el juego un momento de distensión, un aire de estimulación, confianza en sí mismos, la oportunidad de considerar los errores cometidos como parte del aprendizaje. En este sentido, el ajedrez como juego se transforma en una realidad educativa de gran fuerza.

### **El Ajedrez y su dimensión Recreativa**

La cosmovisión secular que presenta el juego de ajedrez posee varias dimensiones en su concepción pragmática, una de ellas es la deportiva, que sin lugar a duda es la más conocida, gracias a la publicidad mediática que generan los medios de comunicación e información de los grandes campeonatos internacionales.

De igual forma, existe una interesante dimensión que se resume en una línea de trabajo que es el ajedrez pedagógico, dicho de otra forma y no es para menos, es la utilización del ajedrez como herramienta pedagógica, la cual está sustentada firmemente en investigaciones científicas durante más de 120 años. En este mismo orden de ideas y más recientemente surge una línea de trabajo e investigación, que sin lugar a dudas viene hacer una fascinante dimensión, la cual es el ajedrez y sus aplicaciones sociales o dicho de otra forma, el ajedrez y su valor terapéutico. En este sentido se entiende, que es la



utilización del juego de ajedrez en contexto como las cárceles, en personas con Síndrome de Down, en niños con TDAH, Síndrome Asperger, alzhéimer entre otros, dando como resultados muy buenas experiencias e investigaciones.

Sin embargo, existe una dimensión poco mencionada y poco investigada, que es juego de ajedrez y su dimensión recreativa, tal vez motivado a que las nombradas anteriormente son tan fascinantes que cuesta crear que el juego ciencia da para más, cosa que es cierta. Sucede pues, que pesar de que muchos ajedrecistas de nivel, así como jugadores novatos, pasan muchas horas jugando partidas amistosas deleitándose, divirtiéndose y disfrutando el momento pocos son los investigadores interesados en indagar en profundidad que sucede con este entretenido contexto que ofrece el ajedrez, el cual nace de forma espontánea de cada participante, pero respetando siempre las reglas del juego y la caballerosidad que implica el juego. A pesar de ello, en este sentido se puede afirmar que son pocos los estudios que reseñan el ajedrez y la recreación.

Entre algunos de los aspectos muy significativos que se pueden mencionarse cuando se juega ajedrez de manera recreativa, se encuentra la total ausencia de presión de la competencia, algo muy positivo, primero porque no se tiene el cuerpo lleno de adrenalina, la cual ocasiona malestares tanto físicos como psíquicos, causados por el compromiso que implica la competencia, segundo, el deseo de jugar es espontáneamente con el único objetivo que es diversión.

Por lo tanto, el jugar de manera recreativa solo implicar divertirse, el ganar o perder pasa a un segundo plano. Estas afirmaciones se evidencian claramente en los centros o espacios públicos donde se juega ajedrez por diversión, se ven chistes y bromas, así como se nota claramente la empatía en sus participantes, igualmente el testimonio de los entrevistados así lo corrobora.

Visto de esta forma, otro beneficio sumamente importante que proporciona el ajedrez recreativo, es el ejercicio mental que se realiza durante cada una de las partidas amistosas, lo es una gimnasia mental y que por tal motivo, como lo reafirman las investigaciones científicas, se puede prevenir la aparición del Alzhéimer, una razón más para que sin dudas se preste mayor atención al juego ciencia, muy significativa desde el punto de vista de salud pública.



De igual forma, es importante señalar que otro de los factores a fortalecer es el uso del tiempo libre, el cual es aprovechado de manera muy sana y beneficiosa. Ya que, cuando alguien se sienta a jugar ajedrez de manera recreativa, a pesar, que no se hace pensando en los beneficios cognitivos que eso le proporciona, sino más bien en el momento agradable que pasará, pero de igual forma los beneficios cognitivos estarna presentes. En este sentido, el ajedrez es un juego de múltiples bondades cognitivas, entre los cuales se encuentran, la tomas de decisiones, la resolución de problemas, la autocrítica y la creatividad entre otras, ahora bien, podemos decir que cada minuto invertido en una partida de ajedrez recreativo, no solo causa un agradable rato de esparcimiento, sino que lleva un valor añadido hacia los procesos cognitivos.

### **Que medios o estrategias existen con el ajedrez recreativo**

Entre la gran variedad de propuestas que existen y pueden surgir producto de la creatividad se pueden mencionar algunos medios muy agradables entre los cuales se encuentran:

- Las canciones con temas de ajedrez
- El ajedrez en espacios públicos
- EL ajedrez e internet
- Los ajedrez Vivientes
- El ajedrez y la pintura
- Los títeres relacionado a temas del ajedrez
- Las obras de Teatros alusivas al ajedrez
- Jugar ajedrez bajo el agua
- Jugar ajedrez blitz
- Los software infantiles

Como bien es señalado, existe una gran variedad de alternativas que van desde una simple partida amistosa, hasta las más inimaginables adaptaciones y propuestas para hacer del noble juego ciencia una verdadera actividad recreativa.





## Estudio de caso sobre el

## ajedrez

Como otro de los temas de importante interés en el presente trabajo es el de las funciones ejecutivas y pueden fortalecerse con la práctica del ajedrez, En este sentido se presenta un estudio de caso de corte longitudinal, el cual lleva cuatro años y nueve meses con mi hija Esmeralda Blanco de seis años de edad para la fecha. Se toma esta decisión, partiendo de la premisa que el mejor laboratorio para hacer investigación educativa es el aula y el hogar.

En función a esto, se inició el trabajo un poco complicado porque era una niña de un año, a pesar de contar con la experiencia de más de 25 años en la enseñanza del ajedrez en niños, no era un reto fácil.

La idea nace cuando la niña se acerca a un juego de ajedrez y le llamo mucho la atención las piezas. En ese momento, pensé en hacer una pequeña prueba que fue enseñarle el nombre de las piezas<sup>1</sup>, la cual le gustó mucho y como hasta ahora no hay, ni conozco alguna investigación que diga que el aprendizaje del ajedrez a muy temprana edad es contraproducente, comencé con mucha paciencia el trabajo instruccional.

Para ello, establecí una primera meta de aprendizaje, que consistía en que se aprendiera los nombres de todas las piezas a la edad de un año, periodo que Piaget denomina Sensomotor, en el cual, estamos hablando que a través del aprendizaje del nombre de las piezas de ajedrez, hay ampliación del vocabulario y comienza a estimularse el desarrollo la función simbólica.

Asimismo, comienza a dominar el concepto de objeto, comienza a comprender la relación entre un objeto perfectamente presente (las piezas y el tablero de ajedrez), además es capaz de transformar una percepción visual (piezas) en lenguaje (nombre de las piezas) lo que indica, que ha comenzado a usar símbolos mentales. Efectivamente y sin problemas se cumplió con esa meta.

Ese aprendizaje del nombre de las piezas, que se hacía con un juego real (tridimensional), se le combinó, con imágenes bidimensionales de, fotos e imágenes de computadoras, Tablet, entre otros medios. Esto se hizo de forma intencional, sin

---

<sup>1</sup> Video. Esmeralda aprende el nombre de piezas de ajedrez.  
<https://www.youtube.com/watch?v=G7bLLyZBKsE>



previo adiestramiento, evidenciándose una clara transferencia del aprendizaje, ya que podía reconocerlas las piezas, en cualquier otro formato.

La siguiente meta de aprendizaje, fue que aprendiera a colocar las piezas, antes de cumplir los dos años<sup>2</sup>, lo que fácilmente lo logro, evidenciando una clara ubicación y dominio de la aptitud espacial, que es un elemento importantísimo a desarrollar a estas edades. De igual forma, se hizo el mismo ejercicio con una pizarra magnética de mano, cuyas figuras eran bidimensionales, evidenciando una clara transferencia y desarrollo de la función simbólica. Lo que implica, el comienzo del desarrollar de la capacidad de representación y remplazarlo.

Una vez lograda esta meta, la siguiente era que antes de los tres años aprendiera el movimiento de la piezas<sup>3</sup>, para lo cual requiere como un conocimiento conceptos un poco más complejos, como son columna, fila y diagonal, lo cual, para una niña de dos años pensé que no sería muy sencillo, sin embargo, sucedió todo lo contrario, rápidamente entendió esos conceptos muy bien y rápido. No solo entendió el concepto, sino que hizo una transferencia de conocimientos de forma espontánea, lo cual fue evidenciado de forma no planificada, cuando la niña observaba a su mamá trazando líneas en una matriz de datos estadística de una investigación de su laboratorio, la niña se le acercó y cuando la mamá trazaba una línea vertical le decía “*mamá columna*”, y cuando trazaba una línea horizontal le decía “*mamá fila*”. Eso fue una gran sorpresa, ya que solo tenía dos años.

La meta planificada la logró a los dos años y medio, lo que es un extraordinario hándicap, considerando que los mejores jugadores del mundo lo lograron a los cuatro y cinco años.

En lo actuales momentos Esmeralda tiene 7 años en campeona nacional y centroamericana.

---

<sup>2</sup> Video. Esmeralda acomodando las piezas con un año.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-xRUT8pNUw&feature=youtu.be>

<sup>3</sup> Video. Esmeralda de dos años aprendiendo a mover los peones.  
<https://www.youtube.com/watch?v=GYKIgnuCQp0&feature=youtu.be>



**El Juego de Ajedrez**

**Favorece al Desarrollo de la**

### **Inteligencia Ejecutiva de Esmeralda**

La inteligencia ejecutiva, se encarga de ordenar lo cognitivo y lo emocional, ya que, hablar de inteligencia en la actualidad es hablar de resolver problemas, tal como lo comentábamos en párrafos anteriores y para resolver un problema se mezclan no solo estructuras cognitivas, sino emociones y sentimientos y es donde la inteligencia ejecutiva actúa muy pertinentemente, para tomar y ejecutar la mejor decisión.

De este modo, se puede decir que esta nueva teoría sobre la inteligencia ejecutiva viene a dar nuevas luces sobre el complejo sistema de pensar y actual del ser humano, por lo que, que tiene que ver con todas aquellas operaciones mentales que conllevan objetivos, elaboración de proyectos y la parte operativa implícita en el propio pensamiento.

De las afirmaciones anteriores, Mariana (2012) plantea diez funciones ejecutivas que se relacionan con el ajedrez y que las iremos analizando con el desarrollo del aprendizaje de Esmeralda y en sus diferentes momentos, ellas son:

#### **a) Activación cognitiva**

Tiene que ver, como el cerebro se mantiene alerta para realizar cualquiera tarea, esta situación pone en movilización el resto de las funciones si es necesario. Esmeralda desde muy pequeña ha entrenado esta función, permitiéndole mostrar respuestas correctas ante el estímulo del juego de ajedrez<sup>4</sup>.

#### **b) Inhibición de la respuesta impulsiva**

Una de las funciones más importante de la inteligencia ejecutiva, ya que mucho de los errores humanos proviene de los impulsos sin control. Jugar ajedrez es el mejor entrenamiento para aprender a controlar el impulso. Los niños cuando comienzan a jugar ajedrez, hacen sus jugadas muy rápido, lo que conlleva a regalar las piezas, Esmeralda no es la excepción de la regla, aun contando con buenas herramientas cognitivas para jugar ajedrez muy bien, muchas veces comete errores garrafales (regalar la Dama) por no controlar el impulso y jugar de manera intuitiva y no analítica, sin embargo, eso se ha ido mejorando cada vez más, pero también hay

---

<sup>4</sup> Video. Esmeralda jugando con buena precisión. <https://www.youtube.com/watch?v=I7vjfjuidQ8>



que señalar que desde que tenía tres años sus partidas pasaban de la hora juego, lo que quiere decir, que se tomaba su tiempo para pensar la jugada a realizar, inhibiendo su impulso inmediato.

### **c) La Gestión de la Atención**

Es un problema propio del infante, de mayor o menor proporción, pero el niño o niña aprenden a poner atención voluntariamente, con el simple hecho de verse atraído por algún estímulo atractivo. Evidentemente, es un punto donde el juego de ajedrez toma mayor fuerza, ya que de entrada, el ajedrez representa un fuerte estímulo de atracción para cualquier niño o niña, incluso para los aquellos con alguna discapacidad.

Po lo que es importante señalar, que la atención de Esmeralda ha mejorado de manera significativa, evidencia que se puede apreciar, cuando jugo su primer torneo nacional con la edad de tres años, con niñas de diez años, pudo jugar siete partidas a un nivel exigente. De igual forma, el siguiente año jugo el nacional de ajedrez infantil con cuatro años y muchas de sus partidas pasaron de una hora de juego, hecho significativo para una niña de su edad que permanezca más de una hora centrada en una sola actividad.

### **d) Mestas**

Es una de las funciones ejecutivas más característica y sobre saliente, ya que, dirige todas las operaciones mentales hacia una meta no inmediata.

Sin lugar a duda, la anticipación a las diferentes situaciones que pueden presentarse durante el juego de ajedrez, es la forma más característica de cómo piensa el jugador o un buen jugador de ajedrez. Asimismo, el evitar tomar metas anticipadas es propio del pensamiento ajedrecístico, las metas son producto de un análisis estratégico y con un formato fundamentado en lo racional.

Como algo propio de la edad, Esmeralda ha intentado imponer planes rápidos, para dar jaque mate de forma violenta y cuando se le explica que fracasará ese plan, el cual no cuenta con las suficientes piezas para atacar al rey, por ende, la estrategia debe ser a más largo plazo.

En la actualidad, Esmeralda ha logrado discriminar la importancia y el nivel de calidad de sus planes, los cuales son basados en metas más realista, derivadas de la relatividad de la situación en el tablero, entendiéndolo que no siempre los planes



deben estar ajustados a dar jaque mate, sino objetivos menos ambiciosos que a mediano y largo plazo debilitaran la posición del contrario.

#### **e) La Planificación**

La planificación no es otra cosa que la organización y orientación de los recursos y herramientas con que se cuentan, para conseguir la meta. Sobre esta base, Esmeralda durante una partida de práctica, ha hecho un ejercicio interesante de planificación, donde visualiza una posición dentro del tablero que le es favorable para dar jaque mate, luego levanta las piezas intencionalmente y las coloca en la posición deseada (visualizada), cuando corrobora que es esa la posición deseada que había reproducido mentalmente, regresa las piezas a su posición inicial y comienza planificar las estrategias que le permitirán construir el camino a esa la posición que proyectó mentalmente en el futuro. Es evidente la existencia de la aptitud espacial y razonamiento abstracto, ya que parte de lo real (posición con piezas) a un supuesto (posición de mate sin haber movido piezas) y luego elabora el camino para llegar a ella (planes y estrategias)

#### **f) La Gestión de las Emociones**

Cotidianamente, el ser humano atribuye significados afectivos y emocionales a los diferentes sucesos en los que participa, en este sentido, Goleman (1996) plantea que las emociones a pesar de contener algunos rasgos que proporciona la genética, realmente el componente de mayor peso lo proporcionan la familia y la escuela, es este momento cuando verdaderamente se construye un sistema de emociones sólido o no, indispensable para definir las actuaciones futuras.

El ser humano atribuye significados afectivos y emocionales a todo lo que hace o piensa, por ello, es importante aprender a controlar, gestionar y canalizar las diferentes emociones, factor determinante en el éxito tanto personal como profesional. Para ello, debe estar presente el autodomínio, la persistencia, la capacidad de automotivarse.

El ajedrez no escapa a la presencia muy marcada de las emociones, como la ansiedad antes de jugar, el miedo a perder, la alegría de ganar, la rabia al perder o realizar un movimiento erróneo. En el caso de Esmeralda, como todo infante, muestra una gran cantidad de emociones en una partida de ajedrez, que van desde una gran



alegría cuando gana, o un gran llanto cuando pierde, es una niña impulsiva e inquieta, siempre trata de que prevalezca su criterio y tener la razón, si no es así se molesta, sin embargo, con el ajedrez ha logrado autorregular sus emociones y mencionadas conductas, ya que cuando se juega ajedrez y no hay un autocontrol de las emociones se corre el riesgo de perder la partida por falta de concentración en la misma.

### **g) La Gestión de la Memoria de Trabajo**

La memoria, ha sido considerada hasta ahora en los contextos educativos un tópico de innumerables críticas, ya que se le atribuye los aprendizajes mecánicos, sin embargo, hay que entender que sin ella pues, entenderíamos poco del mundo que nos rodea. Por consiguiente, Marina (2012) plantea que el componente cognitivo al que llamamos memoria lo dirige y construye la inteligencia ejecutiva, que es la que hace, que el jugador de ajedrez aprenda jugadas, millones y millones de ellas, que pueden ponerse en práctica al instante que se necesiten, algo que sin duda estimula la memoria de trabajo del infante.

Atendiendo estas consideraciones, se puede afirmar que la memoria de Esmeralda, es una de sus actitudes intelectuales más desarrolladas, no solo demostrado en su amplia capacidad para aprender jugadas y principios del ajedrez en situaciones específicas dentro del tablero, sino que, con evidencias observadas y registradas desde los dos años, momento en que era capaz de realizar jugos de memorias con su mamá y/o papá, ganándoles, cosa no muy común para una niña de esa edad. Asimismo, con la misma edad jugaba memoria con aplicaciones de la Tablet<sup>5</sup> con llamativa facilidad, lo que clara mente evidencia el potencial alcanzado con el ajedrez.

### **h) El Mantenimiento del Esfuerzo**

Se puede afirmar sin temor a equivocarse, que el mantenimiento a del esfuerzo es uno de los principales problema educativos, sobre todo en edades tempranas.

Visto de esta forma, no existe mejor instrumento para adiestrar el mantenimiento del esfuerzo que el ajedrez. Una partida puede llegar a jugarse por

---

<sup>5</sup> Video. Esmeralda jugando memoria con la Tablet <https://www.youtube.com/watch?v=rnPKsYJd00k>



horas, donde el cuerpo muchas veces es sometido, no solo a la presión mental, sino física y a pesar de ello, existe una gran satisfacción por jugar, lo que adiestra mente y cuerpo a trabajar manteniendo el esfuerzo.

En este sentido, Esmeralda ha logrado un verdadero **mantenimiento del esfuerzo**, ciertamente, esto se puede corroborarse de manera rigurosa remontándonos a septiembre del 2013, en esa fecha la niña participó en el Campeonato Nacional de Ajedrez Infantil en la ciudad de Mérida, en la categoría sub 8, categoría con apenas cuatro años.

Es importante señalar, que el torneo constaba de siete rondas, de las cuales cuatro de ellas, la niña se mantuvo jugando por encima de una hora, para la edad es un logro significativo, ya que, mantener a un infante en una silla jugando ajedrez o cualquier otro juego es una tarea casi imposible y el ajedrez lo logra.

#### **i) La Flexibilidad**

Es la función ejecutiva que permite la adaptación y cambio en la toma de decisiones, según lo amerite la circunstancia. En el ajedrez se aprende a tener un pensamiento flexible, en vista de la gran cantidad de circunstancias y situaciones que pueden surgir de una jugada a otra. Visto de esta forma, se puede afirmar que el infante comienza su aprendizaje de ajedrez con un pensamiento algorítmico, de una forma muy mecánica, pero que a medida que se adentra en conocimientos y principios más complejos, se va transformando en un pensamiento más heurístico (Blanco 2011), un pensamiento con una gran capacidad de flexibilidad ante lo conocido y lo desconocido, capaz analizar y de deducir las más complejas situaciones dentro del tablero.

En este sentido, Esmeralda, ha pasado de un aprendizaje mecánico a un aprendizaje constructivo, que van de una etapa de repeticiones a la etapa del pensamiento flexible, afirmación que se basa en el nivel técnico que actualmente posee registrado en videos, partidas anotadas, protocolos de pensamiento<sup>6</sup> y la comparación de sus partidas con las partidas de infantes cuatro años mayor que ella.

Asimismo, al realizar una partida de adiestramiento, se le pide que elabore un plan que conlleva a pensar varias jugadas en su imaginación, luego se le pide que

---

<sup>6</sup> Video. Esmeralda con dos años y 11 meses jugando y respondiendo a las preguntas sobre las jugadas <https://www.youtube.com/watch?v=vp1jRPhIC7c>



analice, pero al darse cuenta que no funcionara por haber obviado un detalle en algún punto, simplemente lo desecha y elabora otra idea o plan. Es un ejercicio un poco exigente para una niña de esta edad, pero una excelente gimnasia mental.

### **j) La Metacognición**

Es la operación mental producto de un aprendizaje estratégico, que permite regular y entender lo aprendido de manera significativa que permite reflexionar sobre el propio conocimiento aprendido. Por esta razón este planteamiento, es realmente la principal orientación que debe tener el docente en formación de infantes, la cual se centra en resolver aspectos concretos de su propio aprendizaje y no sólo a resolver una tarea determinada o un aprendizaje memorizado, es decir, orientar al estudiante a que se cuestione, revise, planifique, controle y evalúe su propia acción aprendida.

Sin ninguna duda, el ajedrez es un juego que favorece el desarrollo de la metacognición. Esto ocurre cuando en una partida se debe cuestionar todos y cada uno de los planteamientos e ideas tanto del rival como las propias, es inevitable revisar todas y cada una de las jugadas para poder estar consciente de la realidad, se debe hacer un plan y evaluar toda y cada una de las situaciones que van surgiendo en cada instante y aprender tanto de las buenas como de las malas jugadas.

En consecuencia, podemos afirmar que la práctica sistemática del juego ciencia en infantes, aumenta la concentración, la paciencia, la perseverancia, desarrolla de la creatividad, la intuición, la memoria, de igual forma, permite desarrollar la capacidad de analizar y deducir de un conjunto de principios generales o específicos, aprende a tomar decisiones, resolviendo problemas de manera consciente, afirmaciones sustentadas en testimonios e investigaciones.

Atendiendo a todas estas consideraciones, es sumamente interesante ver la evolución de un infante que comienza aprender a mover las piezas de ajedrez sin ninguna lógica y sin ningún sentido, pero que progresivamente va sumando estructuras al repertorio cognitivo, que posteriormente serán utilizadas como herramientas y recursos cognitivos y metacognitivos. Tal es el caso de Esmeralda, ya que al comenzar desde el desde que tenía un año, el aprendizaje que emprendió iniciando con el nombre de las piezas, hasta los tres años, cuando se realizó de forma





exitosa un protocolo de pensamiento en voz alta<sup>7</sup>, donde claramente se evidencia la claridad y facilidad del manejo de conceptos metacognitivos.

Como un complemento muy valioso desde el punto de vista metacognitivo y de la psicología infantil, fue cuando con cinco años, realizó una partida a ciegas, es decir, la niña jugo con los ojos vendados, sin ver ni las piezas ni el tablero y pudo a través del sistema de anotación algebraico con facilidad realizar una partida como si estuviese viendo el tablero<sup>8</sup>.

### **A MODO DE CONCLUSIÓN**

Se argumentó de forma firme y concreta de porque el ajedrez es una de las mejores herramientas recreativas en infantes, jóvenes y adultos y que sin duda debe formar parte del repertorio del profesional de la recreación, asimismo, su práctica metódica y sistemática desarrolló el potencial cognitivo y metacognitivo en la niña Esmeralda Blanco, así como el fortalecimiento de las funciones ejecutivas.

### **Implicaciones Pedagógicas**

- El ajedrez un excelente medio recreativo intergeneracional, ya que lo puede jugar un infante de corta edad como una persona de avanzada edad, sin ninguna contraindicación.
- En pro del desarrollo y mejora de la calidad de la educación, el ajedrez surge como un nuevo paradigma para la didáctica educativa, que permite al docente un trabajo cognitivo y metacognitivo muy efectivo en sus estudiantes.
- Debe existir el planteamiento de formación y capacitación técnica de ajedrez adecuada a los docentes que implantarán el proyecto de ajedrez en la escuela o en el aula de clases.
- La práctica del juego de ajedrez en contextos escolares tiene planteamientos, pedagógicos, inclusivos y polivalente.

---

<sup>7</sup> Video. Esmeralda realizando un Protocolo de pensamiento en voz alta. 3 años.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ypljRPhIC7c>

<sup>8</sup>Video. Esmeralda jugando a ciegas con una excelente precisión.  
<https://www.youtube.com/watch?v=qWEwrnRiwPs>



- Las diferentes experiencias didácticas incluyendo la presente investigación debe de servir de referencia educativa.

## REFERENCIAS

Blanco, (2014). *Esmeralda Jugando una partida de ajedrez a ciegas*. [Página Web en Línea]. Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=qWEwrnRiwPs> [Consulta: 2014, febrero 26].

Blanco, (2014). *Esmeralda de un año reconociendo las piezas*. [Página Web en Línea]. Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=G7blLyZBKsE> [Consulta: 2014, febrero 26].

Blanco, (2014). *Esmeralda acomodando las piezas de un año*. [Página Web en Línea]. Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=-xRUT8pNUw&feature=youtu.be> [Consulta: 2014, febrero 26].

Blanco, (2014). *Esmeralda jugando una partida*. [Página Web en Línea]. Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=I7vjfjuidQ8> [Consulta: 2014, febrero 26].

Blanco, (2014). *Protocolo Esme 15213*. [Página Web en Línea]. Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=yp1jRPhIC7c> [Consulta: 2014, febrero 26].

Blanco, J. (2011). *Desarrollo del aprendizaje estratégico a través del juego de ajedrez*. Tesis Doctoral. Upel-IPC. Caracas-Venezuela.

Blanco, J. (2003). *Diseño de un Programa Deportivo que Permita la Administración del Entrenamiento Dirigido a Ajedrecistas Infantiles*. Trabajo para optar al título de Magíster no publicada. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Carcas.

Cervantes, J., Aguilar, L., Acitores, V. (1995). *Juegos Predeportivos Iniciación al deporte*. México: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens* (3º Ed.). Madrid. Alianza Editorial.

García, F. (2001). *Educando desde el ajedrez*. Barcelona, España: Paidotribo.

La Rosa, E. (2009). *Ajedrez Integral. Educación Conciencia y Comunidad*. Venezuela: El Juego Ciencia Editores.

Marina, J. (2012). *La Inteligencia Ejecutiva*. España. Editorial Planeta.



- Moyles, J. R. (1999). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Ministerio de Educación y Cultura. Madrid, España: Morota.
- Olías, J. (1998). *Desarrollo de la Inteligencia a través del ajedrez*. Madrid, España: Serie C: Educación Temprana.
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis Doctoral. España: Universidad de Alicante.
- Paredes, J. (2003). *Juego, Luego soy Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla, España: Wanceulen.
- Piaget, J. (2001). *Representación del mundo en el niño*. España: Morata.
- Piaget, J. Inhelder, B. (1981). *Psicología del niño*. España: Morata.
- Pugmire-Stoy, (1996) *El Juego Espontaneo. Vehículo para el aprendizaje y comunicación*. España: Narcea.
- Rodríguez, M. y Violant, V. (2006). *Aprendizaje Creativo Continuo. Cuando Aprender es Aprender*. México: Trillas.
- Reyes, R. (1998). *El Juego. Procesos de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Telch, (2003). *Los caminos del ajedrez escolar*. 8vo. Congreso Nacional de Profesores de Ajedrez. Buenos Aires Argentina.
- Wallon, H. (2007). *La Evolución de la psicología del niño*. Barcelona, España: Ares y Mares.
- Zapata, O. (2002). *Aprender Jugando en la Escuela Primaria. Didáctica de la psicología genética*. México: Pax.