

LA METODOLOGÍA *ORDEN DE PENSAMIENTO* Y EL JUEGO DE AJEDREZ: UNA ANALOGÍA

Federico R. Arieta Pensado
Universidad Veracruzana
farieta11@gmail.com

Tenue rey, sesgo alfil, encamizada
reina, torre directa y peón ladino
sobre lo negro y blanco del camino
buscan y libran su batalla armada
Jorge Luis Borges.

Resumen: Este ensayo compara y relaciona la metodología del profesor Campirán prevista para aprender y/o enseñar a pensar ordenadamente, con la estructura y reglas del juego de ajedrez. El propósito es mostrar que las competencias que requiere un ajedrecista para jugar son similares a las que se requieren para tener una comprensión ordenada del lenguaje (COL).

Términos clave: bitácora OP, método COL, argumentación, habilidades de pensamiento, pensamiento crítico, ajedrez.

Abstract: This essay compares and relates the professor Campiran's methodology intended to learn and teach how to think in order with the chess's structure and rules. The purpose is to emphasise that the competencies required by a chess player are similar to the ones that are required to have an Ordered Comprehension of Language (OCL/COL spanish acronym).

Keywords: OP logbook, COL method, argumentation, order thinking skills, critical thinking, chess.

Introducción

Presento esta breve analogía como una propuesta didáctica que coadyuve en la comprensión de la Metodología Orden de Pensamiento, desarrollada por Ariel Campirán (2000; 2001),¹ dirigida en particular a los estudiantes de Pensamiento Crítico y Lógica Informal.

Mi preocupación inicial fue la pregunta: ¿cómo puede facilitarse el proceso enseñanza/aprendizaje de la metodología Orden de Pensamiento? En particular si se trata de estudiantes universitarios

¹ Véase también: Campirán (2008); Sitios en Internet: Modelo COL, Bitácora OP, Didáctica Hiper-COL.

como los que asisten al Taller de Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo de la Universidad Veracruzana. Desde mi punto de vista, es recomendable que la presentación del modelo sea clara y precisa, es importante también que sea, además, *significativa, sugerente e intuitiva* para los aprendices.

Con este propósito he centrado en este trabajo mi interés en mostrar una *analogía* que facilite la comprensión del *modelo* propuesto por Campirán, *clave* en el desarrollo de las habilidades analíticas, críticas y creativas dentro del taller antes mencionado. Creo que dicha analogía se encuentra en el *juego del ajedrez*. He tenido la mejor intención de no forzar las similitudes.

Es pertinente aclarar que la analogía de la *argumentación como guerra o combate*, que estoy suponiendo junto con el juego de ajedrez, ha sido estudiada y debatida por diferentes autores (v. gr. Lakoff & Johnson (2009); Dascal (2011)); no es la única analogía y/o metáfora que se ha empleado para referirse a la discusión racional² y, por ello, no pretendo suponer que sea óptima, pero creo que es innegable su utilidad para mejorar la comprensión de dicha actividad intelectual.

En la primera sección expongo la analogía y en la segunda hago explícitas algunas ventajas del modelo COL a la luz de la analogía.

1. Analogía del modelo COL con el ajedrez

La metodología Orden de Pensamiento, cuenta con una estrategia didáctica llamada Bitácora OP, que consiste en siete columnas, a cada una de las cuales corresponde una pregunta de los *siete movimientos clave* que sigue la mente para lograr la comprensión. Aquí descubro la primera similitud: en el ajedrez también tenemos que realizar movimientos clave si queremos lograr nuestro objetivo final, ganar la partida.

² Vega Reñón (2007, 39) menciona al menos cinco nociones metafóricas comunes de argumentación: como una batalla, un edificio, un camino, un recipiente o contenedor y una cadena.

La *primera* columna es la del **Tema**, y su pregunta correspondiente es *¿De qué se está hablando?* El **tablero** de ajedrez representa ésta columna, es el campo de batalla, toda la discusión, toda la disputa se llevará a cabo en un territorio específico, claramente delimitado por una temática previamente seleccionada o identificada.

La *segunda* columna es la del **Problema** y responde a la interrogante *¿Qué te preocupa sobre eso?* Es el **conflicto**, la inminente batalla, la disputa entre dos rivales del mítico juego, la que *se asemeja* a la pregunta polémica de OP, que te plantea un dilema entre dos posiciones antagónicas, que te lleva a un sí o a un no; que te obliga a elegir entre dos alternativas únicamente: las piezas **blancas** o las **negras**, a jugar de un solo lado, a tomar partido, a elegir una posición.

La *tercera* columna es la de la **Tesis**, que contesta la cuestión *¿Tú qué piensas al respecto?* Y que veo representada por la pieza del **rey**, es la **idea que vas a defender**, la pieza que vas a proteger; si tu tesis es *afirmativa*, puedes estar defendiendo, por ejemplo, al rey de las **negras**, en caso contrario, de ser *negativa*, puedes jugar por el rey de las **blancas** (o al revés). La similitud está en las dos posiciones *contrastantes*, antagónicas. Tu estrategia se centrará en imponer a tu monarca, y para ello, tienes que derrocar a la tesis opuesta. Al final sólo un rey ha de prevalecer y has decidido apoyar a uno de ellos.

La *cuarta* columna de la bitácora es la del **Trasfondo**, que se refiere a la pregunta *¿Qué estás presuponiendo?* En esta analogía, queda representada por el **jugador**: hay una mano detrás de cada movimiento, hay una intención, alguien defiende a ese rey, a esa tesis, y lo hace influido por su cultura, religión, educación, moral, idiosincrasia, etc. Quien juega, el que piensa cada movimiento y se enfrasca en el combate, no lo hace partiendo de cero, ha de poseer algunos antecedentes: conoce las piezas, las reglas del ajedrez, estrategias de ataque y defensa, incluso puede conocer a su adversario; de la misma forma quien defiende una idea lo hace influido por sus creencias más entrañables, por lo que sabe o cree saber.

La *quinta* columna es la del **Argumento**, responde a la cuestión *¿En qué te basas para pensar así?* Muchas son las piezas, en el ajedrez, con las que se puede proteger a nuestro soberano, como muchos son los argumentos que podemos esgrimir para apuntalar una tesis en OP: las *torres*, los *caballos*, los *alfiles* y la *reina*, son, en este imaginario, las distintas razones y/o argumentos que, combinándose estratégicamente, pueden demostrar la verdad de una idea; cada una de estas piezas tiene una forma peculiar de moverse por el tablero, armonizando dichos movimientos se construye una estrategia de triunfo. Cuando argumentamos tenemos que estructurar de forma válida o correcta nuestras razones para alcanzar la conclusión deseada.

Lo que vale para la defensa vale para el ataque, un buen jugador de ajedrez sacará provecho del ataque frontal de sus torres, del avance diagonal de los alfiles, de los brincos sorpresivos de sus corceles y de la letal libertad de tránsito de la reina. Los mismos argumentos que intentan vindicar una idea, demostrarla cierta, pretenden también probar la falsedad de la tesis opuesta. En una reñida batalla a través de los cuadros claros y oscuros, los jugadores van derrumbando las piezas (los argumentos) del oponente, debilitando cada vez más a su rey (la tesis), hasta que finalmente cae, pues toda su defensa (argumentación) ha resultado vana (falsa, inverosímil, inválida). Un rey no puede ganar por sí solo una batalla (una tesis necesita de fundamentos).

La *sexta* columna es la del **Ejemplo**, cuya pregunta es *¿Puedes darme un ejemplo?* Los *peones* representan este papel: limitados como están en sus movimientos, ya que sólo pueden avanzar un cuadro a la vez, no se equiparan aquí a las piezas que semejan a los argumentos, sin embargo, cada peón coadyuva en la defensa del rey y en el ataque de su oponente (de la misma manera que un buen grupo de ejemplos *ilustrativos* o *demostrativos* pueden auxiliar a probar una tesis); además los peones permiten recuperar piezas que se dieran por perdidas en la partida y que, al final, puedan resultar clave para la victoria. Asimismo, un *buen ejemplo* puede demostrar la viabilidad de un argumento que se considera dudoso.

La séptima y última columna es la del **Contraejemplo**, su pregunta dice *¿Qué piensas del siguiente ejemplo?* Este papel le corresponde de nuevo a los peones, pero no a los propios, sino a los **peones del oponente**: ellos pueden, si se presenta la ocasión, comerse a cualquiera de nuestras piezas, a pesar de su limitada movilidad. Un contraejemplo demostrativo, no obstante que no constituye un contra-argumento, puede ser tan contundente y avasallador como uno. Así como un solo peón puede poner en aprietos a nuestro rey, un contraejemplo puede poner en jaque a nuestra querida tesis.

Esto es todo respecto de las siete columnas de la Bitácora OP, de la metodología Orden de Pensamiento de Campirán. No obstante, la analogía continúa.

Ahora bien, la forma en que se va desarrollando la habilidad o la destreza en el ajedrez presenta a su vez similitudes con la manera de adquirir destreza en el pensamiento crítico a través de la Bitácora OP: hay 3 **niveles**, la **torpeza** o rudeza inicial se va sustituyendo por un juego *inteligente*, analítico. La comprensión cada vez más *fina* de lo que pasa en el tablero, la desarrolla el ajedrecista a través de la *práctica*, es decir, su saber es heurístico, aprende haciendo. La *comprensión* o dominio de lenguaje y la *argumentación*, son habilidades que se pueden *pulir* con los ejercicios de la Bitácora del modelo de Campirán.

Por otro lado, aunque se hable de combate y batalla, el ajedrez es un juego *civilizado*, en el que las **actitudes** cuentan y mucho: los jugadores de ajedrez descubrimos muy pronto que mover las piezas sin previa reflexión sólo ha de conducirnos al desastre.

La *precipitación*, *premura* e *irreflexión*; desesperarse, realizar jugadas atropelladamente y sin cuidado, nos colocan a merced del contrario; peor aún si éste se desempeña con *mesura*, *reflexión* y *búsqueda de constatación*.

Si nuestro interés está puesto en defender una tesis, conviene pensar detenidamente qué queremos decir con ella *¿es clara y precisa*, o por el contrario, *vaga y ambigua*? Vale la pena tomarse

su tiempo para clarificarla; lo mismo vale para los argumentos, hay que buscar buenas y poderosas razones a favor de nuestra tesis, ejemplos nítidos y funcionales.

En el ajedrez como en la metodología OP, la atenta autoobservación de los pasos que sigue nuestro pensamiento nos permite corregir errores, potenciar el aprendizaje y pulir las destrezas. El competidor habrá de *darse cuenta* de las diferentes etapas de la *lid*; de igual forma, OP propicia en el estudiante la *metacognición* de los siete movimientos clave que debe seguir un pensador crítico para alcanzar la comprensión, recorriendo los niveles: comprensión básica, analítica y crítica (creativa).

Para ganar en el *deporte ciencia* el jugador ha de echar mano de cada una sus *facultades de pensamiento*:

- a) del *intelecto*, ya que es un juego lógico; de la *imaginación*, pues se requiere ser creativo y flexible, espontáneo y versátil;
- b) de la *emoción*, es menester auto-regularlas, focalizar las que ayuden al juego, para mantenerse ecuánime y concentrado;
- c) de la *memoria*, ya que se puede obtener provecho de la experiencia ganada en otras partidas, así como de las estrategias previamente conocidas.
- d) Por último, la *voluntad*, el ajedrecista expresa su autonomía en la forma personal, libre y creativa con que realiza sus jugadas. El ha elegido jugar esa partida, ha decidido defender a ese rey.

En OP, el estudiante emplea también de forma *libre y creativa* cada una de sus cinco facultades de pensamiento, con el propósito de descubrir hasta qué punto puede ser razonable una tesis. El aprendizaje se vuelve significativo en la medida que su sentir, su interés y su voluntad guían el ejercicio.

Podemos imaginar al aprendiz de pensador crítico librando los combates del pensamiento en el *tablero blanco y negro* de la dialéctica, pero la analogía trasciende el ámbito puramente

especulativo, pues ésta partida por alcanzar el conocimiento, se libra en todas las disciplinas y en todas las ciencias, involucrando a muchas personas en distintos ámbitos; se libra incluso en nuestras propias vidas y en nuestro afán por dar sentido a nuestra existencia, y es que, en alguna medida, todos somos ajedrecistas.

2. Ventajas del modelo COL a la luz de la analogía con el ajedrez

La metodología Orden de Pensamiento ha sido diseñada por Ariel Campirán como un modelo para “guiar al docente y al estudiante en la ardua tarea de aprender a pensar ordenadamente.” (Campirán: 1999, 96) Nuestro autor supone que su método “sintetiza” algunas estrategias para enseñar habilidades analíticas y críticas del pensamiento.

La Bitácora OP es una metodología de tipo *dialogico* que propicia la autorreflexión, mediante la observación atenta del propio pensamiento, llevándolo de un nivel de *comprensión* (manejo del lenguaje) básico a un nivel analítico y crítico.

“En cada nivel de comprensión, en cada nivel de lenguaje hay por lo menos los siete movimientos mentales (...) y que conviene reconocer para lograr el dominio del nivel.” (Campirán: 1999, 100)

Como ya se dijo en el desarrollo de la analogía, los siete movimientos mentales se representan en siete columnas de la Bitácora OP, a saber:

Tema, Problema, Tesis (Hipótesis), Trasfondo, Argumento, Ejemplo y Contrajemplo; cada uno con una pregunta mediadora correspondiente que guía la comprensión ordenada del pensamiento: ¿de qué se está hablando?, ¿qué te preocupa sobre eso?, ¿tú qué piensas al respecto?, ¿qué estás presuponiendo?, ¿en qué te basas para pensar así?, ¿puedes darme un ejemplo? y ¿qué opinas del siguiente ejemplo? (Cfr. Campirán 2000, 196-7)

La Bitácora OP ofrece muchos beneficios:

a. Como *estrategia didáctica*, genera un aprendizaje significativo y por descubrimiento, ya que su secuencia lógica encamina al intelecto a *aprender haciendo*.

b. Es un método *integrador* porque permite utilizar al mismo tiempo, y con un mismo fin, un sinnúmero de estrategias y metodologías analíticas.³

c. Focaliza un *sujeto epistémico*, una especie de interlocutor *virtual* que orienta la *atención* del aprendiz en sus propios procesos de pensamiento, mediante una serie de preguntas “simples” que facilitan la generación ordenada de nuevas ideas, o la organización de las que ya se tienen.

d. Es una estrategia que propicia la *generación de conocimiento*, aplicable en muchos contextos, incluidos, por supuesto, los académicos:

“Durante una conferencia, una cátedra, al leer un texto, al conversar con alguien o simplemente al dialogar con nosotros mismos, estos siete movimientos cubren la actividad de ‘indagación’ o de ‘descubrimiento y justificación cognoscitiva’.” (*Ibidem*)

e. Sin duda, la Bitácora OP genera la *construcción del conocimiento* al propiciar el dominio de los *niveles del lenguaje*. De hecho, en otro lugar he examinado mediante otra analogía la idea de que los niveles de construcción del conocimiento *equivalen* a niveles de manejo del lenguaje:

“Algunas personas tienen en su espíritu *creencias* que, sin su consentimiento, han crecido ahí como “plantas silvestres en el patio trasero de su conciencia”, desconocen su trasfondo por decirlo así, porque ni siquiera se imaginan que poseen uno. Más aún, ni siquiera conciben que éste pueda hacerse consciente y ser explicado, discutido, modificado y pulido, según sea el caso. Además, sus herramientas del lenguaje y de pensamiento son tan pobres y limitadas que no pueden “arreglar la maleza que ha invadido sus facultades” acostumbradas como se encuentran a *funcionar* así. Otras personas poseen algo más que sólo opiniones, tienen *creencias verdaderas*, “bellas y exóticas

³ Eliminación de la vaguedad y la ambigüedad, uso de la definición, manejo de paráfrasis, reconocimiento de falacias y tipos de razonamientos, entre otras.

plantas que adornan el traspatio de su espíritu”; incluso se preocupan por “abonarlas y regarlas”, porque tienen alguna idea de la existencia y la importancia de su trasfondo. Pero esas plantas no las han sembrado ni cultivado ellos, aunque puedan disfrutar de la belleza y perfume de esas flores, degustar la frescura de esos frutos y aprovechar sus nutrientes, aún no son jardineros ni labriegos, sólo consumidores del trabajo de otros. Están por último aquellas personas que con sus manos han arado la tierra, han sembrado la semilla y cultivado los frutos y las flores; son las que saben los porqué y los cómo y conocen el arte de la reflexión, la *justificación* y la clarificación conceptual; son las que poseen las herramientas indicadas para la “construcción del conocimiento”; ellas han hecho de su trasfondo “un campo fértil para sus ideas”. (Arieta: 2011, 27-28)

Para esto último también sirve la metodología Orden de Pensamiento.

Bibliografía

Arieta, Federico (2001) “Metacognición: Metafilosofía y Epistemología”, en *Ergo Nueva Época*, Revista de Filosofía, No. 11, Marzo, México: Universidad Veracruzana. Pp. 7-29.

Campirán, Ariel (1999) “Enseñar a Pensar”, en Morado, R. (comp.) (1999) *La Razón Comunicada.*, Ed. Torres Asociados, UX y FF-UV: México. Pp. 93-102.

——— (2000) “Didáctica para mejorar la reflexión: Comprensión Ordenada del Lenguaje [COL]”, en Obiols y Rabossi (comp.) (2000) *La enseñanza de la filosofía en debate: Coloquio internacional sobre la enseñanza de la filosofía.* Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas. Pp. 191-205.

——— (2001) “Enseñar a pensar; estrategias didácticas para el desarrollo de las habilidades de pensamiento”, en Guerci de Siufi (comp.) (2001) *Filosofía, Investigación y enseñanza en el NOA del 2001.* Argentina: Editorial Universidad Nacional de Jujuy. Pp. 24-34.

——— (2008) “Pensamiento crítico: habilidades, actitudes y conocimientos que lo desarrollan de manera competente”. *Revista Praxis*, Año 10, No. 13. Facultad de Psicología, Chile: Universidad Diego Portales. Pp. 55-70.

Dascal, Marcelo (2011) “Argumentación, Guerra y el rol de los medios en el manejo de conflictos”, en Herrera Ibañez, A. (comp.) (2011) *Metáfora y Analogía*, México: Ed. Torres Asociados. Pp. 365-402.

Lakoff, George & Johnson, Mark (2009) *Metáforas de la Vida Cotidiana*, 8ª. Edición, España: Cátedra. Pp. 288.

Vega Reñón, Luis (2007) *Si de Argumentar se trata*, España: Ed. Montesinos. Pp. 305.

*Recibido el 10 enero, revisado el 20 de enero,
aprobado el 20 de febrero de 2011.*