

LA MASIFICACIÓN DEL AJEDREZ EN LAS COMUNIDADES URBANAS A PARTIR DE LAS POTENCIALIDADES DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

THE SPREADING OF CHESS IN URBAN COMMUNITIES DEPARTING FROM THE POTENTIALITIES OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

MSc. Darvin Manuel Ramírez- Guerra. Profesor Asistente. Universidad de Ciencias de la Cultura Física "Manuel Fajardo". Facultad Holguín

Dr.C Lázaro Antonio Bueno- Pérez. Profesor Titular. Universidad de Ciencias de la Cultura Física "Manuel Fajardo". Facultad Camaguey

Dr.C Héctor Noa- Cuadro. Profesor Titular. Decano Universidad de Ciencias de la Cultura Física "Manuel Fajardo". Facultad Holguín

País. Cuba

RESUMEN

El trabajo tuvo como objetivo fundamental elaborar una propuesta de actividades que permita vincular las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones con el proceso de masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas del municipio Calixto García, para lo cual se utilizaron los principales métodos teóricos existentes, así como instrumentos para la recolección, procesamiento e interpretación de la información. Se proponen actividades a

partir de las potencialidades que adquieren las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para este proceso. Los resultados obtenidos en la implementación de las actividades propuesta se pueden valorar como positivos.

Palabras clave. Masificación, Ajedrez, Comunidades urbanas, Tecnologías de Información y las Comunicaciones.

ABSTRACT

The investigation had as a main objective the elaboration of a proposal of activities that allows the integration of information and communication technologies to the spreading of chess in communities in Calixto Garcia's municipality to which the principal theoretical existent methods as well as other instruments to the collection, processing and interpretation of the information were used. Activities are proposed for the spreading departing from the potentialities acquired. Taking into account the results in the implementation of the proposal, they can be positive evaluated.

Key words. Spreading, Chess, Urban communities, Technologies of Information and the Communications

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías se han convertido hoy en día, en un poderoso factor de influencia y motor transformador de la sociedad. Por su carácter dual, capaz de servir para diversos fines desde lo educativo hasta lo económico.

Si se entiende que la tecnología no es, sino una inagotable fuente de recursos

derivados del esfuerzo intelectual del hombre, que bien utilizada es capaz de transformar positiva y contundentemente la sociedad, se estará comprendiendo su importancia y se habrá dado el primer paso para asegurarse de que su impacto resulte benéfico.

Ha jugado un papel significativo en diferentes campos y materias que se desarrollan en la actualidad. El deporte no queda ajeno a esta realidad, pues ha contribuido a elevar los resultados deportivos y a perfeccionar las diferentes técnicas y métodos de entrenamiento, así como a variar los diferentes reglamentos de competición. Su presencia ha estado en algunos deportes como: el Atletismo, Taekwondo y el Ajedrez, en este último con mayor incidencia en el arbitraje.

En el Ajedrez han jugado un papel importante pues desde que surgió el "Autómata" (antigua máquina que imitaba a las actuales computadoras) en los años 1865, la que recorrió el mundo como elemento recreativo de sus practicantes hasta hoy en día como es el caso del Internet por solo citar uno.

La principal figura que perfeccionó las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en el

entrenamiento de este deporte fue Botvinnik (citado por Ramírez y Bueno 2011), a quien se le considera el padre de la enseñanza del Ajedrez en la nueva era, pues fue quien primero se dedicó al estudio de los programas computarizados en función del desarrollo de la disciplina.

Los adelantos de la ciencia y la tecnología que han matizado esta era han obligado a realizar cambios en las reglas del juego. Entre los más significativos se encuentran la eliminación de las partidas selladas, la popularización del juego rápido, los fuertes programas de juego en las computadoras como el FRITZ, la creación de páginas Web donde se pueden jugar interactivamente sin importar el país, ni el nivel, entre otros.

En Cuba, las TICs han jugado un papel importante en la masificación del Ajedrez a partir de que han sido utilizadas con fines educativos desde el triunfo de la Revolución. En el año 1978, el Maestro Internacional Eleazar Jiménez Serquera, comienza a impartir un curso de Ajedrez por Radio Rebelde, lo cual favoreció la divulgación de este juego y utilizó esta tecnología para el crecimiento ajedrecístico en el país.

Los especialistas (Barreras, 2006; Blanco, 2007) coinciden en que se necesita organizar científicamente este proceso y estudiarlo sistémicamente aprovechando las potencialidades y adelantos de la tecnología en todos los espacios donde se realiza el proceso de masificación del Ajedrez.

Los proyectos comunitarios que se han propuesto (2007) para la masificación del Ajedrez en las comunidades, aún no son lo suficientemente integrales y sistémicos y no tienen en cuenta la aplicación de las TICs en este proceso.

Con la simultánea gigante (Castro, 2002) planteó la necesidad de perfeccionar el proyecto del Ajedrez escolar y manifestó las potencialidades de este deporte para el bienestar de la población, tanto mental como en la formación de la personalidad.

La masificación del Ajedrez en Cuba según plantea (Ramírez y Bueno 2011), ha transitado por tres etapas fundamentales, a saber: la primera; la organizativa, desde 1960 al 1978, la segunda; institucionalización y difusión, desde 1979 al 2001, y la tercera; la expansión, desde el 2002 hasta la actualidad.

En la primera etapa se inició el trabajo con las TICs con la utilización de la radio y la prensa escrita para contribuir con la

masificación del Ajedrez, en la segunda etapa jugó un rol protagónico los programas informáticos, aunque existía un reducido número de personas que tenían acceso, en esta etapa el Ajedrez postal o por correspondencia toma mucho auge y en la tercera se potencia la televisión con la inclusión del Ajedrez en el programa de universidad para todos.

Como se ha analizado anteriormente las TICs han sido utilizadas en la masificación del Ajedrez en diferentes escenarios y desde diversas formas, sin embargo, no ha sido suficientemente profundizado en el sentido de las potencialidades de las comunidades urbanas, tal es el caso de los Joven Club de Computación, institución a la que toda la población tiene acceso y un puntal importante en el desarrollo de la masificación del Ajedrez.

Otra institución importante es la Sala de Video Club, la cual puede proyectar un número de películas que difundan las potencialidades del Ajedrez y las emisoras municipales, en las que se pueden crear sesiones dentro de programas que aborden las potencialidades que trae la práctica del Ajedrez para el individuo, por solo abordar las principales.

A partir de lo expresado anteriormente se puede afirmar que es necesario desarrollar una nueva visión teórico–metodológica y práctica para lograr vincular las TICs existentes en las comunidades urbanas con la masificación del Ajedrez.

Las valoraciones anteriores y el estudio inicial realizado, permiten determinar el siguiente problema de investigación: ¿Cómo incentivar la masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas a partir del aprovechamiento de las potencialidades de las TICs?

Para solucionar la problemática se plantea como objetivo elaborar actividades que incentiven la masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas a partir del aprovechamiento de las potencialidades de las TICs.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la investigación se toma como muestra la comunidad urbana Rigoberto Mora del municipio Calixto García la cual fue seleccionada de forma intencional a partir de poseer diversas instituciones que utilizan las TICs. Con una población de 185 comunitarios que se encuentran actos mentalmente y son

mayores de seis años. Por tal sentido se realiza un estudio poblacional.

La investigación está basada en el Materialismo-Dialéctico y tomará elementos de los paradigmas investigativos cuantitativo y cualitativo, con preferencia por el segundo.

Los métodos estarán suscritos por la relevancia del paradigma cualitativo. Tales como el histórico-lógico, el que propició conocer las diferentes etapas de la masificación del Ajedrez y su vínculo con las TICs; el análisis - síntesis, se utilizó para procesar la información obtenida de la literatura consultada, los documentos de la masificación del Ajedrez y su vínculo con las TIC; y el inductivo deductivo permitió llegar a las respuestas que dan solución a las insuficiencias existentes en la masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas a partir de la utilización de las TICs.

En los empíricos se encuentran: la observación participante, la que se llevó a cabo durante todo el proceso investigativo y permitió obtener información directa de las transformaciones ocurridas en la comunidad urbana de Rigoberto Mora del municipio Calixto García; la entrevista, que permitió conocer el estado de opinión de

los comunitarios, profesores de Ajedrez y trabajadores de las instituciones implicadas; y en los matemático-estadísticos la estadística descriptiva, fundamentalmente el análisis porcentual.

RESULTADOS

A partir de las valoraciones realizadas y los resultados de las investigaciones consultadas se propone como solución al problema científico actividades para masificar el Ajedrez en las comunidades urbanas, a través de las TICs.

La propuesta contiene un total de 15 actividades que van dirigidas a diversas instituciones de la comunidad urbana que poseen varias tecnologías. A manera de ejemplificación se muestran cuatro en este artículo.

La estructura de las actividades propuestas está conformada por: objetivo, orientaciones y evaluación, las cuales son asumidas de (Ramírez y Bueno 2011), a partir de la adecuada articulación entre las partes y de su fácil ejecución, son generalizable a diferentes contextos y puede ser ejecutada por cualquier persona que conozca de ajedrez, razón por la cual

constituye una herramienta importante para el fin con que fue concebido.

Ejemplificación de las actividades para la masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas a partir del aprovechamiento de las potencialidades de las TICs.

Actividad 1. Visite el laboratorio de Computación de la escuela y conozca el reglamento del Ajedrez.

Objetivo: lograr que los comunitarios conozcan el reglamento de Ajedrez.

Orientaciones

Para esta actividad se debe organizar diapositivas donde se le explique a los comunitarios los elementos esenciales del reglamento, el mismo deberá repetirse hasta que se logre que la mayoría de los comunitarios lo conozcan.

En el mismo no debe faltar lo siguiente:

- Artículo 1. La naturaleza y objetivos del juego.
- Artículo 2. La posición inicial de las piezas en el tablero.
- Artículo 3. El movimiento de las piezas.
- Artículo 4. La acción de mover las piezas.
- Artículo 5. La partida terminada.

Evaluación

Para la evaluación de esta actividad se recomienda realizar un test final con un valor de 10 puntos cada pregunta, las cuales deben reflejar lo establecido en los artículos antes mencionados. El que alcance el máximo de puntos obtendrá la categoría de Árbitro Comunitario de Ajedrez.

Actividad 2. Visita tu Joven Club y conoce ajedrecistas destacados.

Objetivo: lograr que los comunitarios, mediante la visita al Joven Club, conozcan ajedrecistas destacados desde su comunidad hasta el mundo.

Orientaciones

En esta actividad los comunitarios que visiten el Joven Club consultarán las páginas Web cubanas y del municipio, extraerán datos y fotos sobre ajedrecistas destacados, así como los resultados en los eventos en los que han participado. Luego de finalizada la búsqueda se realizará un debate, donde todos puedan polemizar sobre su ajedrecista favorito y expongan sus puntos de vista.

Esta actividad debe realizarse cada 15 días para buscar actualización.

Evaluación

Para la evaluación de la misma se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

- Cantidad de comunitarios que visiten el laboratorio.
- Nivel de conocimiento de las reglas del Ajedrez.
- Cantidad de ajedrecistas destacados que logaron seleccionar

Se tendrá en cuenta en la evaluación la calidad del debate final y el nivel de profundización que hayan mostrado los comunitarios en la misma, así como la cantidad de participantes en ella.

Actividad 3. Visita tu Sala de Video y observa la película: “Un genio sin igual”.

Objetivo: relacionar a los comunitarios con la historia del Ajedrez universal.

Orientaciones

Se convoca a una reunión de los representantes de los círculos ajedrecísticos y las organizaciones de masas y directivos de los organismos de la comunidad, y se les explica que en la Sala de Video se proyectará la película “Un genio sin igual”, donde se muestra la

formación de un ajedrecista de talla mundial.

Es fundamental, que cada círculo participe con la mayor cantidad de miembros posibles y que convoquen al resto de los comunitarios a su participación, y al finalizar la misma se realizará un debate.

Evaluación

Para la evaluación de la misma se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

- Calidad del debate.
- Cantidad de intervenciones.
- Calidad y profundidad del debate.
- Cantidad de personas que asistieron a la misma.

Actividad 4. Participa en el torneo de Ajedrez electrónico en tu Joven Club de Computación.

Objetivo: elevar el nivel de conocimientos ajedrecísticos de los comunitarios.

Orientaciones

Para esta actividad se convoca a los círculos ajedrecísticos y todos los comunitarios que deseen participar. El torneo se jugará con tres equipos por el sistema de competencia todos contra todos y cada círculo debe inscribirse con tres días de antelación y decir qué programa de

juego quiere que lo asesore en la realización de las jugadas, cada partida se realizará con un ritmo de juego de 15 minutos por jugador.

Evaluación

Esta actividad se evaluará por la calidad de las partidas jugadas, el cumplimiento del tiempo de juego y la cantidad de participantes que se inscriban y asistan a la misma.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para determinar la factibilidad de las actividades se seleccionaron un grupo de indicadores los cuales se explican a continuación que se muestran en la tabla 1 con una comparación entre el pretest y el posttest aplicado.

Tabla 1 Resultados obtenidos de la evaluación de los indicadores en el pre y posttest

Indicadores	pretest	posttest
Conocimiento teórico – práctico que poseen los comunitarios sobre el Ajedrez	47 comunitarios	109 comunitarios
Cantidad de círculos ajedrecísticos creados	2 círculos	5 círculos
Cantidad de instituciones que poseen TICs vinculados con la masificación del Ajedrez en la comunidad	2 organismos	6 organismos
Cantidad de eventos, simultáneas y otras actividades ajedrecísticas desarrolladas por medio de las TICs	6 actividades	16 actividades
Motivación e interés de los comunitarios por la práctica del Ajedrez	24 comunitarios	59 comunitarios
Participación en las actividades ajedrecísticas planificadas	52 comunitarios	82 comunitarios

Descripción de los resultados obtenidos

Al comparar los resultados en el indicador *Conocimiento teórico-práctico que poseen los comunitarios sobre el Ajedrez* se pudo apreciar que se produjo un salto favorable, pues del nivel medio al nivel alto transitaron 47 comunitarios para un 25,4 %, mientras que del bajo al nivel medio aumentó a 62 comunitarios, lo que representa un 33,5 %. Se observa una mejoría en dicho indicador de 109 comunitarios para un 58,9 %.

Como se puede comprobar en el estado final hubo una mejoría con respecto al estado inicial. Esto, como es lógico, se debe a las actividades realizadas contenidas en la metodología aplicada.

En el indicador *Cantidad de círculos ajedrecísticos creados* se tuvo una mejoría, pues luego de aplicada la metodología se logró un aumento de siete círculos ajedrecísticos.

La comparación del estado inicial con el final en el indicador *Cantidad de instituciones que poseen TICs vinculados con la masificación del Ajedrez en la comunidad*, en el cual se evidencian resultados satisfactorios, pues aumentó en cuatro organismos en relación con el

estado inicial, lo que equivale a un 66,6 % de incremento.

En cuanto al indicador *Cantidad de eventos, simultáneas y otras actividades ajedrecísticas desarrolladas por medio de las TICs*, se muestra que existió un avance significativo, pues se incrementaron en 15 las actividades comunitarias realizadas, las cuales fueron bien aceptadas por los participantes.

En el indicador *Motivación e interés de los comunitarios por la práctica del Ajedrez* se obtuvo una evolución favorable. Al analizar los resultados del pretest y el posttest, se pudo constatar que transitaron del nivel bajo al medio 24 comunitarios para un 12,9 % y del nivel medio al alto 35 comunitarios para un 18,9 %, por lo que existió una mejoría de un 31,8 % (59 comunitarios).

Al comparar el estado inicial y final en cuanto al indicador *Participación en las actividades ajedrecísticas planificadas* se observó que se produjo un aumento, pues del nivel medio al alto transitaron 52 comunitarios, lo que representa el 28,1 %, del nivel bajo al medio pasaron 32 comunitarios para un 17,5 %, por lo que hubo una mejoría del 45,4 % (84 comunitarios)

CONCLUSIONES

De lo analizado se puede concluir lo siguiente:

1. La aplicación de las TICs es un medio importante para la masificación del Ajedrez en la transformación positiva de la sociedad desde las potencialidades de las comunidades urbanas.
2. Las actividades propuestas tiene entre sus cualidades que son democráticas y participativas, que permite la inserción de los actores en la masificación.
3. Los resultados obtenidos corroboran la importancia de la aplicación de las TICs en la masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas de Calixto García.

BIBLIOGRAFÍA

1. Barreras Meriño, José. (2006) El fascinante mundo del Ajedrez. La Habana. Editorial Arte y Literatura. 300p
2. Blanco Uvencio. (2003) Arbitraje de Ajedrez. Caracas. Editorial La Calendaria, 295p
3. ----- (2004) PreAjedrez. Caracas. Editorial La Calendaria, 253p
4. ----- (2005) Por qué el Ajedrez en las

escuelas. Caracas. Editorial La Calendaria, 157p

5. ----- (2007) Ajedrez Básico. Caracas. Editorial La Calendaria, 221p
6. ----- (2008) Sistema instruccional de Ajedrez. Caracas. Editorial La Calendaria, 271p
7. Camerino Foguet, O. y M. Cartañer Balcells. (1991) 1001 Ejercicios y juegos de recreación. Barcelona. Editorial Paidotrivo.
8. Castillejo Olan, Rubén. (2003) Estrategia de superación para propiciar el desarrollo de las habilidades pedagógicas profesionales a partir de la dirección de la clase en los profesores de Educación Física en su etapa de Adiestramiento Laboral. Tesis de Maestría. (Didáctica de la Educación Física Contemporánea). Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
9. Castro Ruz, Fidel. (2002) Discurso pronunciado en la clausura de la Primera Olimpiada del Deporte Cubano. Granma, 7/12/2002, La Habana, Cuba.
10. Caldentey Arias, José y cols. (2007) Lecciones de Filosofía Marxista-Leninista. La Habana. Editorial Félix Varela, 317p

11. Collazo Acosta, Alexander. (2009) Alternativa metodológica para elevar la satisfacción de los niños de las comunidades. Formato PDF Caracas, 20p. Extraído de: www.monografias.com Consultado: 20 de enero de 2010
12. Concepción Romería y Carmen Rodríguez. (1999) El proceso de enseñanza–aprendizaje. Su didáctica. Formato PDF, Cienfuegos, 30p.
13. Córdova Martínez, Carlos. (s.f.) Consideraciones sobre metodología de la investigación. Material no publicado, 102p.
14. Cortes García, Gustavo. (2009) Ajedrez y psicología. Formato HTML. Extraído de: www.monografias.com Consultado: 6 de enero de 2010
15. Estévez Cullell, Migdalia; Margarita Mendoza Arrollo y Cecilia Terry González (2006) La Investigación Científica en la Actividad Física: su Metodología. La Habana. Editorial Deportes. 317p
16. Fernández Ruíz, Lourdes y cols. (2003) Pensando en la personalidad. La Habana. Editorial Félix Varela. 415p.
17. Francés, Álvaro. (2008) Diccionario Cervantes de la Lengua Española. La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 917p
18. Fullea Bandera, Pedro. (1995) Instrucción de las Ludotecas en Cuba. La Habana. Editorial Asociación de Ludotecas. 164p.
19. García Silvino y cols. (2003) Ajedrez Integral. La Habana Editorial Deportes, 337p.
20. González Carlos. (2007) Los beneficios del Ajedrez. Su práctica. Formato PDF, 12p. Extraído de: www.monografias.com Consultado: 11 de enero de 2010
21. Ibarra Martín, Francisco y cols. (2001) Metodología de la investigación social. La Habana. Editorial Félix Varela. 203p
22. Instituto Nacional de Deportes (IND). (2007) Proyecto de Ajedrez en Barrio Adentro Deportivo. Caracas, Venezuela. 33p.
23. Ramírez Guerra Darwin M. y Lázaro Bueno Pérez (2011) La masificación del Ajedrez y su contribución al desarrollo local. En CD memorias del V Evento Científico Metodológico de la Enseñanza Superior.

Recibido: 15102013

Aprobado: 1912013

Datos de los Autores:

MSc. Darvin Manuel Ramírez- Guerra.

Profesor Asistente.

Universidad de Ciencias de la Cultura

Física "Manuel Fajardo". Facultad Holguín

E-mail: dramirez@hlq.uccfd.cu

Dr.C Lázaro Antonio Bueno- Pérez.

Profesor Titular.

Universidad de Ciencias de la Cultura

Física "Manuel Fajardo". Facultad

Camaguey

E-mail: lazaro.bueno@reduc.edu.cu

Dr.C Héctor Noa- Cuadro. Profesor Titular.

Decano Universidad de Ciencias de la

Cultura Física "Manuel Fajardo". Facultad

Holguín

E-mail: hectornc@hlq.uccfd.cu