

Yoendrez: Software educativo para la enseñanza del ajedrez.

Yoenis Díaz-Rodríguez. Dirección Municipal de Deportes Río Cauto. Granma-Cuba.

Resumen:

El presente trabajo versa sobre la propuesta de un software educativo para la enseñanza del Ajedrez en la comunidad, a partir de la utilización de la computadora como medio auxiliar. Con el objetivo de brindar una alternativa viable que posibilite una adecuada impartición y asimilación de los conocimientos esenciales del juego ciencia y con ello lograr la masificación del mismo.

Palabras clave: ajedrez/ software educativo.

Abstract:

The present work turns on the proposal of an educational software for the teaching of the Massive Basic Chess in the community starting from the use of the computer like half assistant. With the objective of a viable alternative that facilitates an appropriate impartition and assimilation of the essential knowledge of the science game toasting and with it to achieve the masification of the same one.

Words key: chess / educational software.

Introducción:

El ajedrez promueve el logro de la independencia cognitiva, manifestándose en una adecuada representación del problema y como proceso mental activo en la búsqueda de soluciones. Este juego recreativo es parte de la cultura de la humanidad y se reconoce como deporte, arte, además de tener elementos de ciencia. La masificación de la cultura y el deporte en Cuba, y del ajedrez como componente de este, es uno de los objetivos fundamentales de nuestro estado revolucionario.

Varias son las acciones desarrolladas para lograr la masificación del ajedrez en el ámbito nacional, lo cual ha sido llevado también al contexto comunitario. En la provincia Granma se desarrolla el Proyecto “Ajedrez Gigante”, como una experiencia en sus comunidades, que pretende dar solución a un grupo de insuficiencias presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje y de masificación de este juego, por lo que se propone como objetivo: Diseñar un Software educativo para la enseñanza del Ajedrez en la comunidad.

Desarrollo:

El Comandante en Jefe Fidel Castro, durante la Simultánea Gigante del 7 de diciembre de 2002, inauguró el Programa de Masificación del Ajedrez, y planteó: “Masificar el Ajedrez colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente; es como saber una asignatura básica”. ⁽¹⁾

Este programa desarrolló varias acciones, entre las que estaba la elaboración de documentos rectores y orientadores del proceso de enseñanza-aprendizaje a diferentes niveles.

A partir de entonces el Sistema de Educación Primaria cuenta con un programa de Enseñanza de Ajedrez, que tiene algunas limitaciones, entre ellas: debe ser aplicado por especialistas en la materia; si bien plantea el contenido a impartir basado en tabloides, no desglosa cómo hacerlo, ya que se infiere que el que imparte tenga total conocimiento de lo que enseña.

Asimismo, se ha podido comprobar que, aunque el objetivo es lograr que todos los niños conozcan al menos los elementos básicos del ajedrez, los contenidos no son asequibles, lo cual se refleja fundamentalmente en la necesidad de procedimientos didácticos con un enfoque comprensible, tanto para el que imparte, como para el que recibe la actividad, adaptada a las disímiles características individuales de los practicantes.

Por otra parte, se cuenta con programas televisivos, pero estos no tienen la manera de contactar la cantidad de personas que ven el mismo; tampoco pueden evaluar de qué manera va incidiendo en el televidente y si realmente los que

reciben la clase van adquiriendo conocimientos y habilidades, sobre todo en los grupos poblacionales que no poseen aptitud para el juego ciencia. Todo lo anteriormente planteado nos permite exponer las siguientes aseveraciones:

Son insuficientes los documentos didácticos que guíen el proceso de enseñanza-aprendizaje del Ajedrez en las comunidades. El razonamiento de los aspectos anteriores sugiere, entre otras acciones, la necesidad de implementar un Software educativo como alternativa sencilla y viable para que exista una adecuada correspondencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Ajedrez, que permita la obtención de los conocimientos y habilidades de los elementales básicos del juego ciencia.

Dicho proceso se desarrolló en la comunidad "Vado del Yeso", donde se tomó como muestra 60 niños que representan el 80 % de la población, de ellos 35 hembras y 25 varones, con una edad promedio de 9 a 10 años. En este proceso se emplearon métodos de niveles empírico y teórico, así como técnicas y procedimientos que permitieron estudiar y analizar el objeto de estudio para llegar a las conclusiones. Además, en la etapa de diagnóstico se elaboraron dos pruebas, una teórica y otra práctica, para conocer el nivel de conocimiento de la muestra.

Los resultados de la prueba teórica inicial fueron los siguientes:

- 1.- Nombre de las piezas: el 100 % de los encuestados salieron con una evaluación de excelente.
- 2.- Valor de las piezas: alcanzaron evaluación de bien 2 hembras, que representa el 5.7 % y 2 varones, para un 8 %. Evaluados de regular 5 niñas, que representa el 14.3 % y 2 niños con el 8 %, evaluados de mal 28 niñas para un 80 % y 21 varones, el 84 %.

Los resultados de la prueba inicial práctica fueron los siguientes:

- 1.- En la colocación del tablero merecieron excelente 21 niñas, que representa el 60 % y 18 varones, para el 72 %; mal 14 niñas, para un 40 % y 7 niños, para el 28 %.
- 2.- Colocación de las piezas en el tablero: logran evaluación de excelente 4 niñas, representando el 11.4 %, y 2 niños, el 8 %; obtienen evaluación de muy bien 7 niñas, que representa el 20 %, y 8 niños, para un 32 %. Evaluación de bien 9

niñas, que representa el 25.7 %, y 6 niños, representando el 24 %. Evaluadas de regular 11 niñas, que representa el 31.4 %, y 5 niños, el 20%. Evaluados de mal 4 niñas para un 11.4 %, y 4 varones, el 16%.

3.- Movimiento de las piezas: obtienen evaluación de excelente 8 niñas, representando el 22.8 %, y 7 niños que representa el 28 %; 8 niñas obtienen evaluación de muy bien, que representa el 22.8 %, así como 9 niños, el 36 %; adquieren evaluación de bien 10 niñas, que representa el 28.6 %, y 5 niños, para un 20 %, las 3 niñas restantes salen evaluadas de mal, que representa el 8.6 % y 2 niños, representando el 8 %.

4.- Jaque: consiguen evaluación de excelente 12 niñas, que representa el 34.3 %, y 15 niños, para el 60 %; salen evaluadas de mal 23 niñas, el 65.7 %, y 10 niños, el 40 %.

5.- Jaque mate: evaluadas de mal 35 niñas, que representa el 100 %, y 25 niños, para un 100 %.

6.- Enroque corto: 6 niñas alcanzan evaluación de excelente, representando el 17.1 %, y 4 niños evaluados de excelente, que representa el 16 %; por otra parte, fueron evaluadas de mal 29 niñas, para un 82.6 % , y 21 niños, que representa el 84 %.

7.- Enroque largo: alcanzan evaluación de excelente 6 niñas, que representa el 17.1 %, y 4 niños, para un 16 %; logran evaluación de mal 29 niñas, representando el 82.6 %, y 21 niños, el 84 %.

El software como medio de enseñanza del ajedrez

El empleo adecuado y sistemático de los medios de enseñanza es de vital importancia durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del Ajedrez en todos los niveles y categorías. Entre estos medios ha jugado un papel relevante en los momentos actuales la computación.

En el campo del Ajedrez se han elaborado múltiples software, sobre todo para jugar con la máquina o para facilitar el entrenamiento deportivo, llevando a que el Ajedrez Moderno, prácticamente, no se pueda concebir sin el empleo de la computación y de software especializados.

En los últimos años, por la velocidad de análisis y variedad de opciones, han

ganado gran popularidad un grupo de software, capaces de enfrentar con éxito a los mejores jugadores del mundo, ejemplo: FRITZ, JUNIOR, RYBKA, CHESSMASTER, entre otros; que también son empleados en el proceso de entrenamiento. En este, sobre todo en el análisis de partidas y trabajo con las bases de datos, uno de los más empleados es el CHESSBASE, que permite insertar los módulos de análisis de los mencionados anteriormente.

Por otra parte, el Internet ha desarrollado la información ajedrecística y permite la interacción con jugadores de diferentes partes y niveles a través de Sitos Web, tales como: BUHO21, CHESSONLINE y otros.

Tomando como referencia lo planteado por el profesor Perea Garzón (2009), “En el ámbito de la educación, el software educativo se debe utilizar para contribuir a lograr determinados objetivos instructivos y educativos en los alumnos, potenciar su desarrollo, estimular su pensamiento y apropiarse de los contenidos de forma amena e interesante.”⁽²⁾ Con ese fin nació este software que, a diferencia de otros, enseña los elementos básicos de forma teórica y práctica, insertando un sistema de evaluación que le permite al profesor controlar y evaluar al alumno cuando lo decida, ya que cuenta con un registro de los errores cometidos durante la ejecución de los ejercicios y los datos del alumno.

En el proceso de elaboración del software se consultaron diferentes fuentes, destacándose el libro *Ajedrez Integral*, tomo I, para la estructura del sistema de conocimiento. En la programación se utilizaron los siguientes softwares: Adobe Photoshop 8.0 esp, Mediator 8.0 y JefAudio Plus VX 6.2.2. Este software es de muy fácil aplicación, solo con un clip puedes conocer el mundo básico del Ajedrez, se puede instalar en el sistema operativo Windows XP SP1, SP2, SP3, Windows Vista, Linux.

El proceso de validación del software se tuvo en cuenta lo planteado por Perea Garzón: “...la efectividad en el uso de la computadora como medio de enseñanza está estrechamente vinculada con el software educativo que se emplee.”⁽³⁾

Posterior a la recopilación y análisis de los resultados de las pruebas teóricas y prácticas, se diseñó y aplicó el software educativo: Yoendrez, con las siguientes características.

1. Pantalla de entrada del software.

Esta pantalla refleja un video de animación de las piezas del Ajedrez.

2. Pantalla de identificación del usuario.

Esta pantalla permite identificar el usuario con nombres y apellidos del alumno, así como el grado y el grupo a que pertenece en la escuela o joven club. Si es el profesor, entra por el registro de profesores para evaluar a los alumnos.

3. Pantalla de identificación del software.

En esta pantalla se muestra el inicio del software con la imagen del Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, jugando Ajedrez con nuestros escolares durante la Simultánea Gigante de la Plaza de la Revolución de La Habana en el 2002.

4. Sistema de conocimiento.

4.1- Historia del Ajedrez: se hace referencia al surgimiento del Ajedrez de acuerdo a las distintas versiones y los principales episodios del Ajedrez Cubano desde su llegada a nuestro país hasta la fecha.

4.2- El tablero y sus características: se explican los componentes del tablero y sus características: filas, columnas, diagonales, centro y esquinas; así como la colocación correcta de este y la disposición inicial de las piezas para realizar una partida.

4.3- Las piezas y sus movimientos: se presenta el nombre de cada una de las piezas, sus movimientos y captura. Rey (R), Torre (T), Alfil (A), Dama (D), Caballo (C); y Peón (P), que se representa con letra minúscula de la casilla que ocupa.

4.4- Reglamento: se hace referencia al reglamento del Ajedrez actualizado.

4.5- Notación de la partida: se explica cómo anotar la partida, utilizando la simbología en los dos sistemas más empleados: algebraico y descriptivo.

4.6- El enroque: se explican los tipos de enroque, cómo realizarlo y qué condiciones hay que tener en cuenta para realizarlo.

4.7- Jaque y Jaque Mate: se explica de forma teórica y práctica cuándo es jaque y jaque mate.

4.8- Jaque Mate Elementales: aborda los tres primeros Jaque Mate Elementales de un total de cinco: 1) Mate Rey Dama contra Rey, 2) Mate de Rey y dos Torres contra Rey, 3) Mate de Rey y Torre contra Rey.

Al concluir la aplicación del software realizamos las mismas pruebas iniciales para saber si realmente yoendrez es efectivo.

1.- En las dos pruebas teóricas el 100 % de las niñas y niños alcanzan evaluación de excelente.

2.- En las pruebas prácticas:

- En la colocación del tablero las 35 niñas alcanzan evaluación de excelente al igual que los 25 niños.

- En la colocación de las piezas en el tablero 33 niñas alcanzan evaluación de excelente, que representa el 94.2 %, 24 niños alcanzan evaluación de excelente, que representa el 94 %, 2 niñas y 1 niño alcanzan evaluación de muy bien. Comparando estos resultados con las pruebas iniciales se tiene una notable mejoría en los resultados.

- Movimiento de las piezas: obtienen evaluación de excelente 35 niñas, que representa el 100 % y 25 niños, para un 100%.

- Jaque: el 100 % de las niñas y niños aprendieron a realizar el jaque.

- Jaque mate: 15 niñas evaluadas de excelente, que representa el 43 %; esta evaluación muestra la realización de los tres jaque mate elementales, 11 niños con evaluación de excelente, representando el 44 %; evaluados de muy bien 10 niñas, que representa el 29 % y 7 niños, el 28 %; esta evaluación es resultado del dominio de 2 mate de tres estudiados; con evaluación de regular se tuvieron 10 niñas, que representa el 29 % y 7 niños, para un 28%; evaluación está dada por el dominio de un jaque mate de tres estudiados.

Conclusiones:

La valoración de los resultados demostró la utilidad del software educativo "Yoendrez" en el proceso de enseñanza-aprendizaje del ajedrez, al ser aplicado como medio de enseñanza en la comunidad referida.

Citas y notas:

1. R. V. Perea Garzón. (2009). Software Educativo “Elemag” como medio de enseñanza de la electricidad y el magnetismo en la especialidad Electrónica. Tesis de Maestría en Ciencias de la Educación, Bayamo.
2. Ibídem
3. Ibídem
4. Col aut. (2004). Ajedrez Integral, tomo I. La Habana.
5. Fidel Castro Ruz. Palabras pronunciadas en la simultánea gigante. La Habana, 7 de Diciembre del 2002.