

Libro. Ajedrez Integral en formato chessbase, medio para el aprendizaje del ajedrez (Original).

Book. Integral Chess in format chessbase, means for the learning of the chess (Original).

Tey Almaguer, Tania María; Alarcón Vázquez, Lietis; Rodríguez Hernández., Zenaida Herenia

Tania María Tey Almaguer

ttey@uho.edu.cu

Universidad de Holguín. Holguín. Cuba., Cuba

Lietis Alarcón Vázquez

lietis91@gmail.com

Combinado Deportivo: Pueblo Nuevo. Holguín. Cuba., Cuba

Zenaida Herenia Rodríguez Hernández.

zrodriguez@uho.edu.cu

Universidad de Holguín. Holguín. Cuba., Cuba

Olimpia

Universidad de Granma, Cuba

ISSN-e: 1718-9088

Periodicidad: Frecuencia continua

vol. 19, núm. 3, 2022

lfigueredofrutos@udg.co.cu

Recepción: 25 Mayo 2022

Aprobación: 27 Junio 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/429/4293350009/>

Universidad de Granma. Cuba



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NonComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen: El presente estudio tuvo como escenario la Facultad de Cultura Física, perteneciente a la Universidad de Holguín, se realizó con el objetivo de favorecer el aprendizaje del ajedrez en la mencionada institución educativa debido a las escasas habilidades de los estudiantes para el trabajo con el libro de texto de la asignatura. La elaboración de un medio consistente en la conversión del libro de Ajedrez Integral (tomo I) al formato Chessbase, contribuyó notablemente al aprendizaje del ajedrez en los sujetos investigados.

Palabras clave: aprendizaje, chessbase, libro, ajedrez, integral.

Abstract: The present study had as its scenario the Faculty of Physical Culture, belonging to the University of Holguin, was carried out with the objective of favoring chess learning in the aforementioned educational institution due to the insufficient abilities of the students to work with the textbook of the subject. The development of a medium consisting of conversion from the book of Integral Chess (volume I) to the Chessbase format, which contributed significantly to the learning of chess in the subjects under investigation.

Keywords: learning, chessbase, book, chess, integral.

INTRODUCCIÓN

El actual plan de estudio E por el que transita la educación superior en Cuba posee como característica fundamental la perfección de la formación del pregrado en carreras de perfil amplio, reenfoicándolas hacia la solución de los problemas generales y frecuentes de la profesión en el eslabón de base, como es el caso de la carrera de Cultura Física.

Se entiende por eslabón de base de la profesión, el puesto de trabajo en el que se manifiestan los problemas más generales y frecuentes inherentes al objeto de trabajo, y donde se debe ubicar al recién graduado. “El

eslabón de base se relaciona directamente con la primera etapa de la preparación deportiva a largo plazo: la etapa de la preparación básica” (Ministerio de Educación Superior [MES], 2016, p.136).

El objeto de trabajo del Licenciado en Cultura Física es eminentemente pedagógico, el modo de actuación se pone en práctica mediante habilidades profesionales específicas que comprenden la dirección del proceso de enseñanza deportiva. En este sentido las asignaturas Deporte I y II formando parte de la disciplina Teoría y Práctica del Deporte, constituyen materias del currículo base del ejercicio de la profesión que tienen entre los objetivos fundamentales: la formación de habilidades para la dirección de dicho proceso.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las referidas materias relacionadas con el ajedrez como disciplina deportiva, requiere de la utilización por parte de los estudiantes del libro de texto Ajedrez Integral (tomo I) en función de adquirir nociones ajedrecísticas para dirigir la enseñanza en el eslabón de base.

En observaciones realizadas a clases con estudiantes del 3er año de la carrera del curso regular diurno (CRD), se detectaron insuficiencias en el aprendizaje que tienen su principal causa en las escasas habilidades para el uso del libro de texto de la asignatura en formato impreso, constatándose que durante la utilización de este consumen mucho tiempo para pasar las partidas o colocar diagramas posicionales en sus tableros de mesa y cometen errores que hacen necesario el regreso a posiciones anteriores, lo cual provoca pérdida de la motivación y un uso excesivo de tiempo para cumplimentar la actividad orientada por el docente.

El referido libro se encuentra editado además en formato digital, sin embargo, tiene como inconveniente que los diagramas posicionales, que constituyen parte esencial del contenido, no se pueden apreciar por lo que imposibilita ver las posiciones de las piezas en el tablero de ajedrez, como se muestra a continuación:

XABCDEFGHIY

8-+-+k+-+(
 7+-+p+-+-'
 6-+-+--+&
 5+-+zP+-+-%
 4-+-+--+-\$
 3+-+--+-#
 2-+-+--+"
 1+-+mK+-+!
 xabcdefghy

FIGURA 1.
 Visualización del tablero de ajedrez en formato digital

Luego de una revisión de fuentes bibliográfica y estudios científicos relacionados con la situación problemática, se encontró como antecedente: Vogel (2005), Bazán y Salino (2009), Rodríguez (2009), Gutvay y Fernández (2012), donde se aportan acciones metodológicas, programas y criterios para la enseñanza-aprendizaje del ajedrez en la educación superior mediante el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), sin que se hayan encontrado estudios que impliquen el uso del texto básico de la asignatura.

Tanto la enseñanza como el aprendizaje son categorías didácticas que a su vez constituyen procesos cada una por separados; Según Feldman (2005) “El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (p.191).

Al respecto (Álvarez de Zayas 1995 p.44) plantea: “El aprendizaje es la actividad que desarrolla el estudiante para aprender, para asimilar la materia de estudio” ... “el alumno es el sujeto de su propio aprendizaje”.

En este sentido el libro de texto es considerado como un recurso didáctico o un medio de enseñanza esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es un instrumento básico que contribuye a aumentar la interacción entre el alumno y el contenido, posibilita la búsqueda de conocimientos y aumenta la cultura, por sobre todas las cosas porque en su mayoría los contenidos han sido elaborados por un colectivo de autores de connotada experiencia en la materia. Al respecto se ha expresado:

“A pesar de la gran variedad de recursos educativos existentes en el mercado y los avances producidos en el campo tecnológico, la práctica de la enseñanza continúa apoyándose en el libro de texto”. Cabero, Duarte & Barroso (1989), como se citó en (Fernández, Caballero, y Fernández, 2017, p. 202).

Las autoras del presente estudio ponderan el valor instructivo del libro de texto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que, a partir del estudio inicial del diagnóstico y las fuentes bibliográficas consultadas, se determinó como objetivo convertir el libro de texto Ajedrez Integral (tomo I) al formato Chessbase para favorecer el aprendizaje del ajedrez, en los estudiantes de la carrera de Cultura Física en Holguín.

El ajedrez como área de conocimiento tiene la virtud de contar con varios programas informáticos que pueden ser utilizados con diversos fines tales como: aprender las reglas esenciales del juego, jugar partidas, solucionar diagramas, organizar pareos de competencia, tales como: Genius 3, El Pequeño Fritz, Swiss Manager y Chessbase, entre otros.

El Chessbase es un popular programa de bases de datos para almacenar y buscar partidas de ajedrez que corre bajo Microsoft Windows. Este posibilita introducir texto escrito, partidas, diagramas posicionales con variadas líneas de juego y sub-variantes comentadas, y ser guardadas en bases de datos creada por el usuario con múltiples fines, propiciando la visualización del tablero y las piezas del juego, así como el movimiento de éstas.



FIGURA 2.
Visualización del tablero de ajedrez en formato Chessbase

El desarrollo de las TIC ha favorecido el cambio de los ambientes rutinarios de aprendizaje por otros caracterizados por la innovación y la interacción permanente. El nuevo milenio demanda habilidades o competencias en el manejo de la información por lo tanto los procesos de adquisición, selección y utilización

de la misma, así como la creación de nuevos conocimientos, requieren la utilización de herramientas que permitan energizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el artículo de (Horruitiner 2006 p. 12) se hace referencia al proceso de formación de los universitarios y enfatiza en las estrategias curriculares como una cualidad que es necesario tener en cuenta y expresa:

En las universidades cubanas hoy en día, es común que las carreras incorporen al proceso de formación, simultáneamente, varias estrategias curriculares. Las más comunes son:

§ Estrategia educativa, relacionada con la formación de valores en los estudiantes.

§ Estrategia de informatización, relacionada con el empleo de la computación y las tecnologías de la información y las comunicaciones...

En esta última dirección se plantea:

Se espera, como lo indican Coll, Mauri y Onrubia (2006), que el aumento en los niveles de uso de los recursos TIC impulse, no solo una transformación en los modelos pedagógicos, sino en el fomento de nuevos escenarios de adquisición de autonomía del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Además, si las tecnologías de información generan nuevos lenguajes y formas de representación, y facilitan la creación de nuevos escenarios de aprendizaje, las instituciones educativas no pueden permanecer al margen; deben conocer y utilizar estos nuevos lenguajes y formas de comunicación. Es urgente que las instituciones educativas se apropien de recursos, formen responsablemente a sus docentes en el uso de los nuevos medios y creen las condiciones para que sus alumnos se beneficien por igual de ellos y tengan igualdad de oportunidades en su acceso. (Ricardo y Iriarte, 2017, p. 12).

MATERIALES Y MÉTODOS

La población del presente estudio científico estuvo integrada por 6 estudiantes del tercer año de la carrera de Cultura Física pertenecientes al CRD, constituyendo el total de los matriculados en la asignatura Deporte I (Ajedrez). Esta tiene como rasgos comunes el conocimiento de los elementos esenciales del juego, aprendidos en centros escolares precedentes y la motivación hacia la práctica de este deporte, a pesar de no poseer experiencia como atletas de dicha disciplina deportiva.

Para el estudio científico se utilizaron los siguientes métodos, técnicas y procedimientos de investigación científica:

- Histórico-lógico: permitió conocer antecedentes relacionados con el tema de investigación.
- Analítico-sintético: posibilitó determinar aspectos significativos en relación con los preceptos del aprendizaje y el uso de las TIC.
- Observación: viabilizó el diagnóstico de las habilidades de los estudiantes en el trabajo con el libro de texto en formato impreso.
- Medición: posibilitó cuantificar el tiempo en minutos del primer y segundo diagnóstico.
- Experimento: permitió valorar el aprendizaje de los estudiantes con el libro de texto en formato impreso y en formato Chessbase.
- Dinámica de grupo: posibilitó conocer el estado de opiniones de los estudiantes.
- Estadística descriptiva: facilitó la descripción e interpretación de los datos obtenidos en los diagnósticos y el experimento, mediante el uso de tablas.

El estudio científico transcurrió de la siguiente manera: mediante el método de medición se realizó un primer diagnóstico, consistió en medir el tiempo en minutos de cada uno de los estudiantes al reproducir una partida modelo de 20 jugadas (sin variantes) en el tablero de mesa con ayuda del libro de texto impreso, así como cuantificar la cantidad de errores cometidos.

Posteriormente se conformaron dos grupos (experimental y de control) con similares características, teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico; se le facilitó al grupo experimental el libro de texto en soporte Chessbase al de control en formato impreso, y se les orientó a ambos grupos las guías de estudio

para un periodo de 12 horas de clases prácticas, siendo evaluadas mediante el método de observación y los correspondientes indicadores. Posteriormente se aplicó un segundo diagnóstico similar al primero utilizando otra partida modelo. Luego se realizó el procesamiento estadístico de los datos y se recopilieron opiniones a partir de la técnica de investigación científica dinámica de grupo.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Primer diagnóstico

Objetivo: diagnosticar el tiempo (minutos) y la cantidad de errores cometidos al reproducir una partida de 20 jugadas (sin variantes) en los tableros de mesa.

TABLA 1.
Tiempo (minutos) utilizado por estudiantes en el primer diagnóstico

Estudiantes	1	2	3	4	5	6
Tiempo (minutos)	23	27	22	31	33	25

La medición permitió conformar dos grupos con características similares para el proceso investigativo: experimental y de control.

TABLA 2
Grupos conformados según tiempo minutos del primer diagnóstico

Grupos	Estudiantes por grupos	Tiempo promedio (minutos)
Experimental	2 - 3 - 4	27
Control	1 - 5 - 6	26

Durante el proceso investigativo se desarrollaron 6 clases prácticas (posterior a una conferencia) consistentes en dirigir secciones de enseñanza referentes a elementos esenciales del juego tales como: el tablero y las piezas del juego, el jaque y el jaque mate, el sistema de anotación algebraico y jaque mate elementales.

Clase práctica # 1. El tablero y las piezas del juego.

Clase práctica # 2. El jaque y el jaque mate.

Clase práctica # 3 Sistema de anotación algebraico.

Clase práctica # 4 Jaque mate con rey y dama.

Clase práctica # 5 Jaque mate con rey y dos torres.

Clase práctica # 6 Jaque mate con rey y una torre.

Indicadores para la evaluación en clases prácticas:

- Precisión en el uso del tablero mural.
- Estimación de la metodología utilizada.
- Fluidez en las exposiciones.

TABLA 3.
Categoría evaluativa promedio por estudiantes en clases prácticas

Estudiantes	1	2	3	4	5	6
Evaluación promedio	4	5	4	5	3	3,5

TABLA 4
Categoría evaluativa promedio por grupos en clases prácticas

Grupos	Evaluación promedio
Experimental	4,7
Control	3,5

Se pueden apreciar mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental; como aspecto a destacar en este grupo se observó precisión al ubicar las piezas y diagramas posicionales en el tablero mural y en los tableros de mesa, adecuada creatividad en las metodologías de enseñanza adoptadas y fluidez durante las exposiciones de las actividades.

Segundo diagnóstico efectuado (posterior a 12 horas de clases prácticas)

Objetivo: diagnosticar el tiempo (minutos) y la cantidad de errores cometidos al reproducir una partida de 20 jugadas (sin variantes) en los tableros de mesa con el uso del libro de texto impreso.

TABLA 5
Tiempo (minutos) utilizado por estudiantes en el segundo diagnóstico

Población	1	2	3	4	5	6
Tiempo (minutos)	19	18	16	19	21	22

TABLA 6.
Comparación de diagnósticos. Promedio (minutos) y cantidad de errores cometidos

Grupos	Primer diagnóstico	Segundo diagnóstico	Cantidad de errores del primer diagnóstico	Cantidad de errores del segundo diagnóstico
	Tiempo promedio (minutos)			
Experimental	27	18	10	2
Control	26	21	7	5

Se puede apreciar una disminución del tiempo utilizado para pasar una partida de 20 jugadas (sin variantes) en ambos grupos posterior a un periodo de 12 horas de clases prácticas, sin embargo, se observa que con respecto a la medición inicial el grupo experimental obtuvo mejores resultados economizando 9 minutos para el desarrollo de la actividad y solo cometió dos errores al reproducir las partidas modelos en los tableros de mesa.

La técnica dinámica de grupo arrojó como principales criterios que el texto básico en formato Chessbase posibilita una mejor orientación del espacio y las partes componentes del tablero de juego en toda su estructura, ayuda a la mejor comprensión del sistema de anotación algebraico, se eliminan los errores al pasar las partidas y colocar diagramas posicionales en los tableros de mesa, economiza el tiempo para la realización del estudio y el trabajo independiente, constituye una forma amena de interactuar con el contenido, posibilita mayor acceso al libro de texto de la asignatura pues en papel suelen agotarse.

Conversión del libro Ajedrez Integral (tomo I) al formato Chessbase.

La conversión del libro de texto quedó estructurada en ocho bases de datos, cada una contiene en su interior la denominación, los números de páginas en correspondencia con el libro de texto en formato impreso y el contenido.

A continuación, se describen las bases de datos en soporte Chessbase:

- Datos preliminares: desde la portada hasta la página 21.
- Contenidos: portada del libro, índice, leyenda, introducción, caracterización y valores del ajedrez, los orígenes, hitos del ajedrez cubano.
- Conociendo el Ajedrez: desde la página 22 a la 51 del libro de texto impreso Ajedrez Integral (tomo I).
- Contenidos: Movimiento del rey, la torre, el alfil y la dama, el jaque y el jaque mate, movimientos del peón y el caballo, los enroques, el resultado de una partida o juego, el rey ahogado, los sistemas de notación, el valor absoluto y el valor relativo, los jaques mates elementales, jaque mate con rey y dama, jaque mate con rey y dos torres, jaque mate con rey y torre, jaque mate con rey y dos alfiles, jaque mate con rey, alfil y caballo.
- Elementos Esenciales: desde la página 52 a la 96 del libro de texto impreso Ajedrez Integral (tomo I).
- Contenidos: fases de la partida de ajedrez, estructura de peones, concentración y cambio de piezas, la estrategia y la táctica, el centro y el desarrollo a través de juegos clásicos de peón rey, el espacio, el tiempo y la lucha por la iniciativa, la armonía, actividad y coordinación de piezas.
- Los Temas Tácticos de Combinación: desde la página 97 a la 105 del libro de texto impreso Ajedrez Integral (tomo I).
- Contenidos: temas combinatorios o tácticos: la clavada, el doble ataque, el jaque a la descubierta, destrucción de la defensa, intercepción, atracción, desviación, bloqueo, liberación del espacio; valoración de posiciones: ventaja temporal y ventaja permanente.
- Medio Juego: desde la página 106 a la 176 del libro de texto impreso Ajedrez Integral (tomo I).
- Contenido: el alfil y las diagonales abiertas, alfiles de distinto color, el caballo y su base de operaciones, la lucha del alfil contra caballo, los dos alfiles, las torres, la posición expuesta del rey como factor estratégico, los peones, el peón pasado, el bloqueo, el peón aislado, la pareja de peones aislados, peón retrasado, peones doblados, el centro, tipos de centro.
- Finales: desde la página 177 a la 262 del libro de texto Ajedrez Integral (tomo I).
- Contenido: finales de reyes y peones, final de rey torre y peón contra rey y torre, finales especiales elementales, final de rey y dama contra rey y peón en séptima, final de rey, alfil y peón de torre (columnas a y h) contra rey, final de rey bloqueado peón torre y caballo contra rey, final de rey, caballo y peón contra rey y caballo, final de rey, alfil y peón contra rey y alfil del mismo color, final de rey y alfil contra rey y caballo teniendo cualquiera de los dos bandos un solo peón de ventaja.
- Final de rey, alfil y peón contra rey y caballo, final de rey caballo y peón contra rey y alfil, final de rey y dama contra rey y torre, final de rey, torre y alfil contra rey y torre, finales de rey, torre y caballo contra rey y torre, final de rey y torre versus rey y alfil, final de rey y torre versus rey y caballo, conceptos fundamentales que se aplican en finales de reyes y peones, la lucha del caballo contra peones pasados, ejemplos didácticos, la lucha del alfil contra peones pasados, finales básicos de alfil de diferente color, la lucha del alfil versus caballo, finales de torre contra varios peones, finales de damas.
- Universo de las Aperturas: desde la página 263 a la 293 del libro de texto impreso Ajedrez Integral (tomo I).

- Contenido: aperturas del peón rey (1. e4), el Ruy López o española: 1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6 3. Ab5, las defensas contra peón rey (1. e4), las Defensas Francesas y Caro kann, La defensa Siciliana, las defensas Escandinava y Alekhine, las defensas Pirc y Moderna, Gambito de la Dama Aceptado (1. d4 d5, c4 dxc4), Gambito Dama Rehusado, Contra-gambito Albin, Defensa India de la Dama y Bogo-India, Defensa India del Rey (1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ag7), defensa Grunfeld (1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5), Gambito Volga (1. d4 Cf6 2. c4 c5 3. d5 b5), Defensa Benoni Moderna 8 1.d4 Cf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Cc3 exd5 5. Cxd5 d6), Defensa India Antigua 8 1.d4 Cf6 2. C4 d6 3. Cc3 e5), Defensa Holandesa (1.d4 f5), Defensa Budapest (1. d4 Cf6 2. c4 e5), apertura del peón dama sin c4, Apertura de Flanco, Apertura Inglesa (1.c4), Apertura Reti, Apertura Larsen (1.b3), Apertura Bird (1.f4), ejemplos de partidas.

· Los Campeones del Mundo: desde la página 294 a la 320 del libro de texto impreso Ajedrez Integral (tomo I).

- Contenido: Enmanuel Lasker, José Raúl Capablanca, Alexander Alekhine, Max Euwe, Mikhail Botvinnik, VasiliSmislov, Mijail Tal, Tigran Petrosian, Boris Spasski, Robert (Bobby) Fischer, Anatoli Karpov, Garri kasparov, Alexander Jalifman, Viswanathan Anand, Vladimir Kramnik, Ruslan Ponomariov.

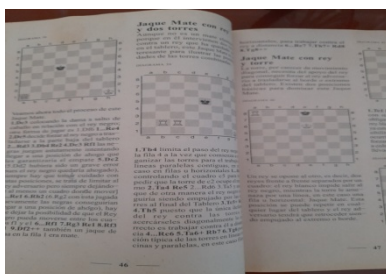


FIGURA 3.

Imagen del libro de texto en formato impreso

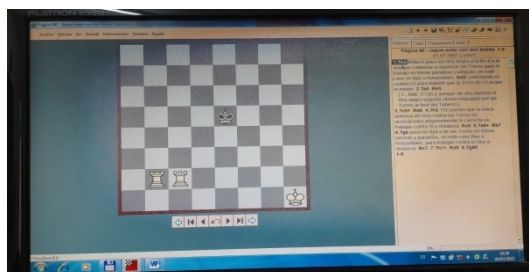


FIGURA 4.

Imagen del libro de texto en formato Chessbase

CONCLUSIONES

El proceso de formación de los universitarios atribuye significativa importancia al libro de texto de la asignatura y enfatiza en el empleo de la computación y las tecnologías de la información y las comunicaciones como estrategia curricular de aprendizaje.

El diagnóstico realizado permitió determinar las escasas habilidades en los estudiantes para el uso del libro de texto Ajedrez Integral (tomo I) en formato impreso.

El libro Ajedrez Integral (tomo I) en formato Chessbase contiene ocho bases de datos que se corresponden con los contenidos y páginas del libro de texto en formato impreso, lo cual posibilita la orientación de las actividades en condiciones similares por parte del docente.

La conversión del libro Ajedrez Integral (tomo I) al formato Chessbase favoreció el aprendizaje del ajedrez en estrecha relación con el uso de las TIC, desarrollando habilidades para trabajo con la literatura ajedrecística y el correspondiente aprendizaje para la dirección del proceso de enseñanza deportiva en el eslabón de base.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez de Zayas, C. (1999). *Didáctica de la Escuela en la Vida*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Bazán, P. y Salino, F. (2009). *Ajedrez. Iniciativas de la Agenda Digital de San Luis*. Argentina: Universidad de La Punta.
- Feldman, R. S. (2005). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. 6ta edición. México: Graw Hill.
- Fernández, M. P., Caballero, P. A y Fernández, J. A. (2017). El libro de texto como objeto de estudio y recurso didáctico para el aprendizaje: fortalezas y debilidades. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. 20 (1), 201-217. <https://dx.doi.org/10.6018/reifop.20.1.2296411>
- García, S., et al. (2003). *Ajedrez Integral*. (Tomo I). La Habana: Editorial Deportes.
- Horruitiner, P. (2006). *El proceso de formación en la universidad cubana*. Pedagogía Universitaria. 11(3).
- MES. (2016). *Plan de estudio E. Carrera Licenciatura en Cultura Física*. [Archivo PDF]. Documento en soporte electrónico.
- Ricardo, C. y Iriarte Fernando. (2017). *Las TIC en la Educación Superior*. [Archivo PDF]. Documento en soporte electrónico.
- Rodríguez González, P. (2009). *Sistema de acciones metodológicas como vía de preparación de los profesores de Educación Física, para la masificación del Ajedrez, utilizando las tecnologías educativas*. . [Tesis inédita de maestría]. Sancti Spiritus: Facultad de Cultura Física.
- Vogel, E. (2005). Fundamentación del Ajedrez Escolar: Entre la fragilidad y la panacea. *Revista Digital - Buenos Aires*, 10 (86)