

Ajedrez Gigante: una experiencia en las comunidades. (original)

Gonzalo Giraldo García-Camejo. Facultad de Cultura Física. Granma-Cuba.

Víctor Luis Olivera-Rodríguez. Facultad de Cultura Física. Granma-Cuba.

Resumen:

El Proyecto "Ajedrez Gigante: experiencia en las comunidades granmenses", tiene como propósito potenciar el Programa de la Revolución de Masificación del Ajedrez en la provincia de Granma, a partir de diferentes acciones comunitarias y de investigación científica que incentiven a niños, adolescentes y jóvenes hacia la práctica de este deporte.

Palabras clave: proyecto/ masificación del ajedrez/ acciones comunitarias.

Abstract:

The Project Giant Chess: experience in the communities granmenses", has as purpose potenciar the Program of the Revolution of Masificación of the Chess in the county of Granma, starting from different community actions and of scientific research that incentivate children, adolescents and youths toward the practice of this sport.

Words key: project / masificación of the chess / you work community.

Introducción:

El 7 de diciembre del 2002, en la Plaza de la Revolución de La Habana, dando clausura a la I Olimpiada del Deporte Cubano con la Simultánea Gigante de Ajedrez, el Comandante en Jefe Fidel Castro, con sus palabras de elogios hacia el noble juego, dio inicio al Programa de la Revolución de Masificación del Ajedrez.

Este programa ha permitido elevar los resultados del ajedrez en diferentes provincias. Sin embargo, en los últimos tiempos se ha podido constatar, a través de los resultados deportivos, cuestionarios, entrevistas, conversaciones, revisión de programas y visitas a municipios, que en la provincia de Granma las condiciones existentes son insuficientes en todo el proceso de masificación y en la enseñanza-aprendizaje del juego ciencia; así como, en los procesos de entrenamiento deportivo, lo que ha llevado a la disminución de las matrículas y de los resultados competitivos, debido a que son escasos los escenarios e instituciones para la práctica masiva, que permitan favorecer un ambiente ajedrecístico que motive a nuestras niñas y niños hacia un acercamiento a este juego; además, no se realizan todas las acciones necesarias (torneos, simultáneas, concursos y otras actividades), que favorezcan la masificación del juego; son insuficientes las bibliografías

especializadas y software educativos sobre los elementos básicos del juego; es insuficiente la capacitación y superación de técnicos y docentes; es pobre el empleo del juego como herramienta en la enseñanza de otras materias y en acciones educativas en la formación de valores y el conocimiento de la historia de nuestra nación; a penas se difunden las actividades ajedrecísticas a través de los medios de comunicación.

Teniendo en cuenta los antecedentes del Proceso de Masificación del Ajedrez y en la búsqueda de solucionar estas problemáticas, nace en la Facultad de Cultura Física de Granma el Proyecto “Ajedrez Gigante: experiencia en las comunidades granmenses”.

Desarrollo:

¿En qué consiste el Proyecto Ajedrez Gigante?

La historia reconoce a la Ciudad Monumento Nacional como la *Cuna del Ajedrez* en Cuba y en América, de igual manera se reconoce al *Padre de la Patria*, Carlos Manuel de Céspedes, como *Padre del Ajedrez Cubano*, por haber sido el primero en tratar de llevarlo a las masas, al traducir del francés al español la obra *Las Leyes del Ajedrez* del célebre ajedrecista Luís Charles Mahé de Labourdonnais y publicarla en varias ediciones del periódico de Santiago de Cuba *El Redactor*, a partir del 4 de octubre de 1855.

En la Plaza de la Revolución de Bayamo, por la calle Maceo, frente al Museo Provincial, estuvo situado el edificio de la Sociedad *La Filarmónica* donde el Padre de la Patria, junto a otros patriotas bayameses, conspiraba contra la colonia, mientras se jugaba al ajedrez. Así la práctica del juego ciencia se convirtió en una tradición cultural bayamesa y símbolo de cubanía, llevándose a través del tiempo a todos los lugares que conforman la provincia de Granma y a toda la Isla.

A pesar de los esfuerzos de Céspedes, no es hasta después del triunfo revolucionario de 1959 que el ajedrez se convierte en *derecho del pueblo*, llegando de forma organizada a todos los rincones del verde caimán. A partir de esa fecha se organizan importantes competiciones y exhibiciones ajedrecísticas que provocan un gran movimiento popular, entre ellas se destaca la XVII Olimpiada Mundial de Ajedrez de La Habana 1966 que, junto al evento competitivo, desarrolló un grupo de actividades de gran expectación como la Simultánea Gigante y un Ajedrez Viviente, donde alumnos de la Escuela de Arte de Cubanacán y de la naciente Escuela de Educación Física “Manuel Fajardo”, dirigidos por Alberto Alonso escenificaron en forma de ballet la conocida partida entre Lasker y Capablanca, jugada en el Torneo Internacional de Moscú en 1936.

Uno de los espectáculos deportivos-culturales que más recuerda el autor de este trabajo, en la etapa de estudios primarios, fue un *Ajedrez Viviente* desarrollado en febrero de 1977, en el Campamento Internacional “26 de julio” de Varadero, como acto de bienvenida a las escuelas primarias “vanguardias” que se habían ganado su estancia en esa instalación. En aquel momento cursaba el 6<sup>to</sup> grado en la Escuela “Nuyen Van Troi” de Bayamo, siendo este su primer contacto con los trebejos, motivándolo a la práctica del bello juego.

Más tarde, en 1989, durante una gira turística por el Parque *Baconao* de Santiago de Cuba, vio por primera vez un juego de Ajedrez Gigante donde, con gran entusiasmo, niñas, niños y jóvenes practicaban en una de sus instalaciones, trayéndole al recuerdo lo vivido en Varadero por la similitud de la alternativa. Así nació la idea de proponer estas alternativas para la práctica del ajedrez en las escuelas.

Luego nace el Programa de la Revolución de Masificación del Ajedrez y se refuerza la idea con el presente proyecto, que tiene el objetivo de potenciar el proceso de masificación en la provincia, a través de la fabricación y empleo del Ajedrez Gigante; así como el desarrollo de otras actividades ajedrecísticas y la implementación de una estrategia de superación, según la metodología de la enseñanza, en función del conocimiento de la historia y de otras materias, la educación en valores y la identificación de potencialidades deportivas, que permita promover el desarrollo del ambiente ajedrecístico de la población y su interrelación social.

Es necesaria la explicación de que, si bien se toma la modalidad del Ajedrez Gigante como una de las principales acciones, el nombre del proyecto responde más a lo abarcador que es este en sí y a lo gigantesco que es todo el proceso de masificación, que incluye, además, al Ajedrez Viviente y a un grupo de actividades con las diferentes modalidades del ajedrez que lo convierten en una estrategia de educación en valores para las comunidades, priorizándose las acciones investigativas que den soluciones a las insuficiencias presentes en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje de esta disciplina en los diferentes niveles.

Es sabido que el Programa de Masificación del Ajedrez, implementado el 7 de diciembre de 2002, tiene sus orígenes en los primeros años de la Revolución; ya en 1961 el Comandante Ernesto *Che* Guevara, apasionado ajedrecista, dijo: “...*el ajedrez, es un pasatiempo, pero es además un educador del raciocinio, y los países que tienen grandes equipos de ajedrecistas, marchan también a la cabeza del mundo en otras esferas más importantes*”. En otra ocasión expresó: “*Vamos a tener Grandes Maestros y eso será también obra de la Revolución*”.

Por su parte, Fidel había hecho diferentes planteamientos a favor de la práctica del ajedrez, por ejemplo, el 20 de noviembre de 1966, dijo: “El mejor antídoto que puede haber contra el vicio del juego es el ajedrez...” y seguidamente agregó: “El ajedrez ayuda a desarrollar la mente, a reflexionar...”.

El 7 de diciembre de 2002, hace que se implemente como programa cuando, entre otros planteamientos, dijo: “Masificar el ajedrez, te aseguro, colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente; es como saber una asignatura básica.

Más adelante, el 11 de septiembre de 2004, ratificando este programa, expresó: “El ajedrez lo estamos impulsando para que la gente aprenda a buscar opciones...”

Después de analizar los referentes teóricos y hacer un diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la masificación del ajedrez y con la intención de darle solución a las problemáticas existentes, el proyecto se ha trazado un grupo de tareas, entre ellas se destacan:

- Diseño de juegos y tableros de Ajedrez Gigante para su fabricación.
- Implementación del Ajedrez Gigante y Viviente en la Plaza de la Revolución de Bayamo, escuelas, centros recreativos y plazas de las comunidades seleccionadas para favorecer el entorno y la masificación del juego.
- Elaboración de metodologías de enseñanza del ajedrez y el libro *Mi pequeño reino* para el primer ciclo escolar y para la iniciación en la categoría 7-9 años.
- Publicaciones impresas y digitales sobre la enseñanza de los elementos básicos, el entrenamiento deportivo, la historia del ajedrez en la localidad y otros temas.
- Elaboración de software educativos, sitios web, entre otros.
- Organización de festivales, eventos, simultáneas, concursos y otras actividades ajedrecísticas en las plazas, parques y escuelas de las comunidades seleccionadas.
- Elaboración de una estrategia de superación para profesores, maestros, técnicos, promotores y miembros de las comunidades
- Diseño de diplomados, cursos, talleres y seminarios sobre la metodología de la enseñanza del ajedrez, la formación de valores, el conocimiento de la historia y de otras materias.
- Actividades conjuntas con el Museo Casa Natal de Céspedes, Museo Provincial y otros museos de la provincia; así como, preparación de conferencias sobre la historia del ajedrez en Cuba, sobre Céspedes y su vínculo con este juego y el deporte en general.
- Rescate de los torneos tradicionales, especialmente el Torneo Internacional “Carlos Manuel de Céspedes In Memoriam” y celebración en la casa natal.

-Determinación del efecto que produce la aplicación del proyecto en el proceso de masificación y la búsqueda de talentos a través de análisis parciales.

#### Proceso investigativo

Al abarcar todo el proceso de masificación y los procesos de enseñanza-aprendizaje del ajedrez en los diferentes niveles, el proyecto ha permitido desarrollar varias investigaciones, entre ellas un programa de actividades lúdicas recreativas para familiarizar a los niños de preescolar con el ajedrez, un sistema de juegos del ajedrez para el desarrollo de la concentración en niñas y niños de 4-5 años, una metodología de la enseñanza del ajedrez en la categoría 7-9 años de los combinados deportivos y dos software educativos para la enseñanza del ajedrez. Además, el proceso de demostración del proyecto en general para corroborar su factibilidad.

La observación a las actividades es significativa para comprobar si se cumplen los requisitos establecidos respecto a la labor educativa y la interrelación entre los miembros de las comunidades. Además, se tiene en cuenta la experiencia personal de los investigadores participantes.

En enero de 2010, durante el Campeonato Pioneril de la provincia Granma, se aplicó un cuestionario inicial a quince (15) especialistas en ajedrez de diferentes municipios como diagnóstico del objeto de estudio, donde un profesor evaluó de mal el proceso de masificación en la provincia, siete profesores lo evaluaron de insuficiente, cinco de aceptable y sólo dos de bien, sin ninguna evaluación de excelente, siendo uno de los elementos fundamentales para determinar la problemática.

La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permite obtener una visión amplia de los procesos a estudiar y a hacer una descripción de las acciones propuestas, así como del sistema de evaluación objeto de nuestra investigación para diagnosticar las razones, necesidades y dificultades.

El proyecto se desarrolla inicialmente en el Consejo Popular “San Juan-El Cristo” de la Ciudad de Bayamo y luego se generalizará por todos los consejos populares de este municipio, con grandes posibilidades de llevarlo a toda la provincia Granma.

Como se expresa en las tareas, entre las propuestas fundamentales del Proyecto está la implementación de un tablero gigante en la Plaza de la Revolución de Bayamo. Este tablero de Ajedrez Gigante estaría elaborado artísticamente, constituyendo el centro de la Plaza de la Revolución, frente al Padre del Ajedrez Cubano, por un lado, y a Perucho Figueredo, por el otro, pudiéndose emplear para embellecer actividades político-culturales a través de espectáculos de Ajedrez Viviente, además del permanente atractivo que

provocarían el juego con las piezas gigantes, elaboradas por artistas locales, para el disfrute de toda la población bayamesa y de sus visitantes.

De esta manera, este ajedrez no solo sería un símbolo de identidad de la ciudad y atractivo turístico, sino que se convertiría en una alternativa que potenciaría el proceso de masificación, ideado por Fidel, contribuyendo al proceso de formación de valores y al conocimiento de la historia de la Nacionalidad Cubana.

El intercambio con la población y la elevación del conocimiento de la historia y de la cultura ajedrecística de la ciudad serán los pilares fundamentales que tendrán como basamento este Ajedrez Gigante, que se daría a conocer al mundo, a través de notas de prensa y televisión, como uno de los aportes de Cuba al desarrollo del ajedrez como Patrimonio de la Humanidad y a las celebraciones por los 500 años de la fundación de la segunda villa cubana y de la llegada del ajedrez a América.

Otros sustentos de este proyecto deportivo-cultural sería el convertirse en escenario para brindarle a pobladores y visitantes conferencias magistrales, recorridos, homenajes, intercambios y espectáculos artístico-culturales sobre nuestra historia y sus vínculos con el juego ciencia. Uno de estos espectáculos puede ser un Ajedrez viviente, como el que se desarrolló en la inauguración de la Simultánea Gigante de Santa Clara –clausura de la II Olimpiada Nacional del Deporte Cubano-.

De igual manera propone el rescate de los principales eventos, entre ellos el Torneo Internacional “Carlos Manuel de Céspedes In Memoriam” y su desarrollo en el Museo *Casa Natal de Carlos Manuel de Céspedes*, con actividades y conferencias especializadas sobre el Padre de la Patria y su vínculo con el juego ciencia.

#### Beneficiarios

Se beneficia toda la población de la Ciudad de Bayamo, involucra a toda la sociedad y a los visitantes, ya que durante el desarrollo de las actividades una parte participará de manera indirecta en el mismo a través de la observación y el seguimiento intelectual, mientras la otra parte será participante activa en las actividades del juego y colaterales como las conferencias magistrales, recorridos, etcétera.

La participación activa de la población resulta de suma importancia para la estrategia de educación y de desarrollo del talento local, debido a que con estas se propiciarían las bases para incentivar a los profesores y entrenadores del municipio a la perfección de sus habilidades y conocimientos acerca de la enseñanza del deporte, el conocimiento de la historia y la educación en valores en función de la masificación y el rendimiento atlético de

sus practicantes para que en un futuro poder disfrutar del beneficio de obtener las victorias y campeones locales integrales.

#### Impacto social

Al insertar y generalizar el *Ajedrez Gigante* en plazas, parques, centros recreativos y escuelas permite elevar la motivación de nuestras niñas, niños y adultos, entre ellos los profesores, hacia la práctica del ajedrez. Asimismo facilitará el desarrollo de habilidades ajedrecísticas vinculadas con actividades físico-recreativas.

La propuesta sería una opción más de recreación sana; así como, el desarrollo de actividades de *Ajedrez Viviente*, donde los participantes representen las figuras del juego, contribuyendo a elevar la cultura de nuestros educandos y del pueblo en general, y traduciéndose en calidad de vida.

#### Impacto científico

Con el empleo de una nueva metodología de la enseñanza como parte del proyecto para la práctica escolar, el maestro se sustenta en las características psicopedagógicas y físicas de los escolares y en la lógica secuencial del movimiento de las piezas, y de los elementos básicos del juego, que garantiza interiorizar el aprendizaje del ajedrez a través del juego (ejercicio físico). De la misma manera utiliza el “tablero gigante” para desarrollar el *Ajedrez Viviente*, donde los escolares sustituyen a las figuras, representando la realidad para así desarrollar la atención voluntaria, que en edades tempranas es dispersa, por ejemplo: El Rey como máximo Jefe; la Reina como segunda al mando o General de Ejército, resaltando el papel de la mujer; la Torre como el vigilante de la Torre del Castillo; el Alfil como un Mosquetero del Rey; el Caballo como un Caballero con armadura y el Peón como el Soldado valiente, que puede llegar a convertirse en General; asimismo desarrolla la percepción de la forma de los objetos, para lograr su denominación y comprender cómo una figura se transforma en otras o puede cambiar sus dimensiones. Se logrará así no solo una percepción global de las figuras, sino su percepción analítica.

Además, se elaboran software educativo y materiales bibliográficos sobre los elementos básicos del juego y otros temas, que tributan a la formación de valores y al conocimiento de la historia y de otras materias.

#### Diseño del Ajedrez Gigante y Viviente

En la elaboración de tableros de Ajedrez Gigante, y para que pueda ser usado en el Ajedrez Viviente en las escuelas primarias, parques y paseos, debe tenerse en cuenta el ancho de hombros de los niños de 12 años; es decir, las dimensiones de cada casilla

deben ser iguales o superiores al ancho de los hombros de estos niños. El tablero de ajedrez puede ser de 264 x 264 cm; o sea, que cada casilla debe medir 33 cm.

Para el caso de la propuesta de la Plaza de la Revolución de Bayamo puede utilizarse en la elaboración del tablero el mármol o granito. También elaborarlo con un material resistente que proyecte la luz desde el interior de cada casilla blanca.

En otros escenarios puede elaborarse el tablero utilizando pintura de aceite en blanco y negro, o simplemente pintando las casillas blancas y dejar las demás con el color natural del piso, ya sea de cemento o asfalto, según el caso.

En la elaboración de las piezas se debe tener presente el peso del material a utilizar, pudiendo ser de madera, aluminio, pastas o plásticos, fibras de vidrio, papel maché u otro material resistente con peso ligero. Un elemento importante en la elaboración de las piezas es el ancho de la base de cada figura, debe tomarse como máxima dimensión las dos terceras partes del ancho de las casillas. Para la altura de las piezas se proponen las siguientes dimensiones que oscilan de 35 a 45 cm.

Por su parte, el *Ajedrez Viviente* se desarrollará en el mismo tablero del Ajedrez Gigante y los disfraces de las niñas, niños y jóvenes se harán de diversos materiales, según las posibilidades de las instituciones participantes y con la colaboración de los padres.

#### Conclusiones:

- La implementación del Proyecto Ajedrez Gigante favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y de masificación del ajedrez.
- La alternativa de Ajedrez Gigante en escuelas, plazas, parques y centros recreativos permite desarrollar actividades ajedrecísticas a través de juegos, vinculándolas con el ejercicio físico; además, facilita el desarrollo de actividades culturales-recreativas con el Ajedrez Viviente, contribuyendo a la formación de valores y al conocimiento de la historia de la nacionalidad cubana.

#### Citas y notas:

1. Palabras del Comandante Ernesto Guevara. (1967). Revista *Jaque Mate*. No.10-11/1967. Dirección de Divulgación del INDER. La Habana.
2. *Ibíd.*
3. Mario Torres de Diego. (2005). *Fidel y el Deporte. Selección de pensamientos 1959-2005*. La Habana, Editorial Deportes.