

SESIONES ORDINARIAS

2000

ORDEN DEL DIA Nº 974

COMISIONES DE DEPORTES Y DE
COMUNICACIONES E INFORMATICA

Impreso el día 28 de septiembre de 2000

Término del artículo 113: 9 de octubre de 2000

SUMARIO: Proyecto de enseñanza de ajedrez por Internet. Implementación. Tazzioli y otros. (4.912-D.-2000.)

Dictamen de las comisiones

Honorable Cámara:

Las comisiones de Deportes y de Comunicaciones e Informática, han considerado el proyecto de declaración del señor diputado Tazzioli y otros señores diputados, por el que se solicita al Poder Ejecutivo que, a través del organismo que corresponda, arbitre los medios necesarios para implementar el proyecto de enseñanza de ajedrez por Internet; y, por las razones expuestas en el informe que se acompaña y las que dará el miembro informante, aconsejan su aprobación.

Sala de las comisiones, 13 de septiembre de 2000.

Daniel O. Scioli. — Arturo R. Etchevehere. — Miguel R. Mukdise. — María S. Mayans. — Ricardo N. Vago. — Angel O. Geijo. — Juan D. Zacarías. — María G. Ocaña. — Juan M. Urtubey. — Pablo D. Fontdevila. — Adalberto L. Brandoni. — Carlos T. Castellani. — Horacio R. Colombi. — Julio C. Conca. — Rafael H. Flores. — Miguel A. Jobe. — Guillermo R. Jeneses. — María del Pilar Kent de Saadi. — Arnoldo Lami-sovsky. — Fernando E. Llamosas. — Roberto R. Nicotra. — Irma F. Parentella. — Héctor T. Polino. — Rafael E. Romá. — Pedro Salvatori. — Marta Palou. — Atilio P. Tazzioli. — Julio A. Tejerina.

Proyecto de declaración*La Cámara de Diputados de la Nación***DECLARA:**

Que veía con agrado que el Poder Ejecutivo, a través del Ministerio de Desarrollo Social y Medio Ambiente, en su Secretaría de Deportes, arbitre los medios necesarios para la implementación del proyecto de enseñanza de ajedrez por Internet.

A tal efecto se adjunta al presente el programa temático para su enseñanza sistematizada.

*Atilio P. Tazzioli. — Alfredo P. Bravo —
Cristina R. Guevara. — Eduardo G.
Macaluse. — Miguel R. Mukdise. —
Ricardo N. Vago.*

AJEDREZ**Proyecto de capacitación para el ciclo 2000***El juego de ajedrez favorece el desarrollo mental*

Un número cada vez mayor de programas escolares desarrollados en todo el mundo está demostrando que el ajedrez puede convertirse en un eficaz antídoto contra cualquier tipo de problemas relacionados con la educación.

Gracias a estos programas se ha comprobado que el ajedrez no sólo puede inculcar paciencia y concentración sino que puede ser especialmente beneficioso para los niños deseosos de cultivar la mente, la sana competencia y el deseo de triunfar.

Durante cuatro años Robert Ferguson, coordinador de educación para niños superdotados en Bradford, estado de Pensilvania (Estados Unidos), observó atentamente la evolución académica de 50 alumnos desde el séptimo grado hasta el segundo año del secundario. A una mitad se le enseñó ajedrez y a la otra algunos videojuegos, redacción creativa o bien se los disciplinó para resolver problemas mediante computadoras.

En una prueba de evaluación del pensamiento crítico, los estudiantes de ajedrez superaron al resto y demostraron una asimilación intelectual mejorada en un 17,3 por ciento en contraste con el 4,6 por ciento de los demás.

Herramienta pedagógica

El ajedrez se presenta como un juego que puede convertirse en un instrumento pedagógico no convencional que apoyaría decididamente la labor docente, enriqueciendo al niño con nuevos mecanismos de pensamiento, que serán la base para arribar a la etapa operatoria formal. Y si bien la escuela siempre ha proporcionado distintas actividades como consecuencia de las experiencias de aprendizaje propuestas, se considera que el potencial lógico y creativo del niño puede ser ampliado y estimulado por medio del aprendizaje sistemático del ajedrez.

Algunas de las operaciones que se destacan en la gran cantidad de artículos y notas que actualmente

reconen el mundo para justificar la enseñanza del juego e incluso en la escuela son aquellas que pueden emplearse para formar hábitos de indagación reflexiva como: comparar, resumir, formular hipótesis, tomar decisiones y no tan sólo orientarse hacia la asimilación de conceptos sino a su comprensión, organización y aplicación creativa.

También, más allá de las situaciones netamente ajedrecísticas, lo importante es poder solucionar los problemas que se presentan en las distintas asignaturas, con conceptos y conocimientos derivados de la práctica del ajedrez. Espacio, tiempo, hipótesis, probabilidades, procesos alternativos, procesos interactivos, variables, funciones, relaciones, proporciones, geometría están incorporados a la currícula escolar, se tratan, se aprestan, se les da contenido y se intenta enseñarlos. El ajedrez los contiene y los comprende.

Mens sana in corpore sano

"La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo." Doctor Manuel Lascker, ex campeón mundial.

La presente propuesta educativa tiene como meta poner al ajedrez al alcance de todos, con un programa elaborado a partir de un estudio progresivo y planificado. Exigir solamente aquello que esté en concordancia con la edad del niño, pero hacer que las fuerzas innatas vayan superándose a sí mismas. Disponer un trabajo ligero, pero al mismo tiempo, proporcional y regularmente difícil.

Cultivar y desarrollar esta disciplina para que cumpla una función educativa coadyuvando el desarrollo integral de la persona, favoreciendo el pensamiento lógico, la imaginación creadora, la adaptación al grupo y la sociabilidad, es el objetivo a cumplir. El material didáctico seleccionado contempla todos los aspectos de la enseñanza y profundización del ajedrez. Además de la exposición, los ejemplos, ejercicios y práctica permitan al alumno aprender divirtiéndose. Los estudiantes penetrarán paulatinamente en los secretos del ajedrez gozando de las bellezas que brinda este milenario arte.

Otro caso

A lo largo de varios años de análisis los pedagogos Beste y Kaiser han observado el desarrollo comparativo de grupos de niños que juegan o no al ajedrez, teniendo en cuenta los resultados escolares. Han investigado por estadísticas si los cursos regulares sobre el ajedrez influyen positivamente sobre los resultados, en particular en matemáticas, y si los jugadores jóvenes mostraban más estabilidad en su actitud en relación con los estudios.

Resumiendo los resultados se observó el siguiente cuadro

1. El ajedrez está excelentemente adaptado para estimular la actividad y estabilizar la personalidad

de los alumnos durante el crecimiento, contribuyendo, además, por su elemento de competición y las aptitudes y conocimientos necesarios para el éxito, a liberar los factores de la personalidad decisivos. Ayudan particularmente a franquear las crisis de inestabilidad de la pubertad.

2. La práctica del ajedrez, que es una inteligente y noble actividad, es ventajosa como otros deportes tanto para el individuo como para la sociedad. La competición exige la más alta concentración física y mental, y pide una vida sana.

3. La profunda lógica que requiere el juego de ajedrez favorece el pensamiento lógico en general y tiene una influencia positiva sobre los resultados escolares, en particular en matemáticas.

No hay apenas otra cosa que estimule elementos positivos como el ajedrez: pensamiento lógico, memoria, imaginación, tenacidad, precisión, investigación de la mejor solución, voluntad, concentración, discernimiento, autocrítica. Este el fundamento del gran valor educativo del ajedrez.

La influencia de nuestro juego sobre la personalidad de los alumnos se percibe fácilmente. Los cambios positivos son variables en intensidad, pero todos se manifiestan.

Resumen

Con justicia se considera el ajedrez como la gimnasia mental más completa porque:

- a) Favorece el poder de concentración;
- b) Desarrolla la memoria;
- c) Obliga a trabajar la mente con lógica;
- d) Hace actuar las facultades de análisis y de síntesis;
- e) Enseña la aplicación de la analogía;
- f) Desarrolla la observación;
- g) Aumenta la imaginación;
- h) Agudiza el ingenio.

Pero, ¿qué es el ajedrez? Mucho hay para decir y escribir sobre este milenario: ¿juego?, ¿arte?, ¿ciencia?, ¿deporte?

Siempre fue una labor difícil definir qué es exactamente el ajedrez.

Quienes a diario disfrutamos de su hechizado embujo sabemos que es mucho más que un juego: es deporte porque implica competición; es ciencia pues contiene elementos exactos de índole matemática y es arte porque puede golpear el espíritu con la sorprendente energía de la belleza abstracta.

Simplificando, nos quedamos con un dicho que escuché en una calificada universidad del Perú: "El ajedrez es la más bella de las artes, la más compleja de las ciencias y el más exhaustivo de los deportes".

Programa temático

Primer año

Iniciación en la práctica del ajedrez

Clase 1. Principio Historia del ajedrez. Conocimiento del tablero. Casillas Relación derecha y diagonal Zonas del tablero. Columnas, líneas y diagonales.

Clase 2. Nomenclatura algebrica. Presentación de las piezas. Los movimientos. (Torre, alfil, dama, rey, caballo, peón y caballo) Práctica. Ejercicios.

Clase 3. Mecánica del juego. Disposición de piezas y tablero Objetivos generales de la partida. El trabajo de las piezas: mover, comer, amenazar, defender, dominar. Alteraciones en la movilidad de las piezas provocadas por la presencia e influencia de las otras en el tablero Práctica. Ejercicios.

Clase 4. Dominio y movilidad. Ejercicios. Deducción del valor de las piezas. ($T = 5$; $A = 3$; $C = 3$; $D = 9$; $P = 1$) Valor del rey. Enseñanza de la acción agresiva de las piezas. Casos en los cuales las piezas se encuentran en la banda o en los rincones del tablero. Práctica. Ejercicios.

Clase 5. Jugadas especiales: captura con peón, con peón al paso, coronación y enroque. Ejemplo de partida elemental Noción de jaque como amenaza El jaque mate y noción de cercado. Práctica. Ejercicios.

Clase 6. Jaque mate. Formas simples de ejecución Defensa del jaque mate (escapar, capturar o tapar). Mate con dos torres, en el borde y en el centro del tablero. Mate con la dama. Mate con una torre. Mate con dos alfiles. Jugadas de espera. Ejercicios. Práctica.

Clase 7. Jaque mate. Catálogo de posiciones básicas. Formas de llegar a él. Concepto de sacrificio para conseguir un objetivo. Noción primaria de final. Final de rey y peón contra rey. Oposición. Regla del cuadrado. Excepciones para la sexta línea. Práctica. Ejercicios.

Clase 8. Jaque mate. Métodos. Ejercicios. El ahogado. Noción de ventajas intermedias. El valor relativo de las piezas y los peones Alteración del valor de las piezas al llegar a la fase final de la partida. Práctica.

Clase 9. Ataques con finalización en jaque mate. Idea de plan táctico Percepción de debilidad. Costo de la debilidad (valor de la pieza atacada o por atacar, más valor de la defensora, más situación de exposición al ataque).

Clase 10. La combinación. Ventajas inferiores al jaque mate. Ganancia de piezas y peones. Significado. Práctica. Ejercicios.

Clase 11. Clavadas de piezas: "absolutas" y "prácticas". Diversas defensas contra la clavada. Combinaciones posibles cuando la clavada no es absoluta. Práctica. Ejercicios.

Clase 12. El doble. La doble amenaza. Importancia del caballo en este tema. Práctica. Ejercicios.

Clase 13. El jaque descubierto. Múltiples posibilidades. Ganancia de tiempos y material. Práctica. Ejercicios.

Clase 14. Desvíos. Estancamiento. Sobrecaiga. Otros temas tácticos. Ejercitación de la imaginación. Práctica. Ejercicios.

Clase 15. Más temas tácticos. Ejercitación de la fantasía. Composición.

Clase 16. La evaluación general. La estrategia. Noción de tiempo y espacio. La elaboración de planes. Práctica y ejercicios.

Clase 17. Debilidad estratégica. Dominio de columnas. Apertura de líneas. Ataque coordinado. Entrelazamiento de piezas defendidas. Práctica. Ejercicios.

Clase 18. Concepto de centro, desarrollo e iniciativa. Esbozo de aperturas. El rápido desarrollo de las piezas. La seguridad del rey. Desalojo de las piezas adversarias de las posiciones agresivas. Ventajas y desventajas del desarrollo prematuro de la dama.

Clase 19. Estructura de peones. Planes para la ubicación de piezas. Enfermedad de estructuras (peón aislado, peón doblado). El peón libre. Esbozo de aperturas con definición estructural.

Clase 20. Noción de pequeña ventaja. Ejemplos con partidas simples. Pasaje de la apertura al medio juego. Planes generales. Objetivo en el medio juego de las aperturas abiertas.

Clase 21. Chequeo general en partidas en el nivel magistral de los elementos tácticos y estratégicos. Repaso.

Clase 22. Introducción al uso de la computadora. Armado de una base de datos. Recoger, almacenar, elaborar y transmitir información. Búsqueda en Internet. Programas para la práctica. Ajedrez por e-mail.

INFORME

Honorable Cámara:

Las comisiones de Deportes y de Comunicaciones e Informática, al considerar el proyecto de declaración del señor diputado Tazzioli y otros señores diputados, luego de un exhaustivo análisis le presta su acuerdo favorable.

Daniel O. Scioli.