

El ajedrez, su desarrollo social y su vinculación con las ciencias y la tecnología

Entrenadora de ajedrez. Maestra Nacional de ajedrez
Licenciada en Cultura Física y Deportes. Profesora asistente
Universidad de Ciencias de La Cultura Física y el Deporte
"Manuel Fajardo"

Lic. Beatriz Martín Campos
beatrizmartin@infomed.sld.cu

El ajedrez, que reúne orgánicamente elementos del Arte, la Ciencia y el Deporte, lo largo de los siglos ha constituido parte inalienable de la Cultura y la Civilización mundial".

Isaac Linder, Historiador del Ajedrez

Introducción

Ajedrez, especialidad deportiva de cultura milenaria, es hoy centro de atención y desarrollo en nuestro país, por lo que pretendemos como objetivo de este trabajo, argumentar su desarrollo histórico y la relación existente entre este con determinadas ciencias y aspectos científicos y tecnológicos.

El trebejo ha tenido un surgimiento y evolución social y científica igual que el desarrollo mismo de la humanidad, los cuales han transcurrido a través de diferentes sistemas sociales que, en dependencia de la evolución del conocimiento científico del hombre, han sufrido su cambios como consecuencia de ir descubriendo y conociendo con profundidad las transformaciones que se han llevado a cabo en otras ramas del conocimiento científico-tecnológico.

El "deporte ciencia", como es conocido también, es catalogado de esta forma por llevar implícito en el cuerpo de su existencia, una gama de ciencias que convergen y son parte inseparable del mismo. Además, al igual que las ciencias, tiene un objeto de estudio, se rige por leyes y reglas impuestas por el propio juego, así como plantea sus propios principios elementales.

Estas ciencias, agrupadas en exactas, naturales, políticas, de la tierra, sociales o humanas y filosofía de la ciencia, algunas hacen su aporte y mantienen una estrecha relación con el juego de las sesenta y cuatro casillas. El ajedrez en su esencia tiene una base Matemática, siendo este el lenguaje e instrumento de la Ciencia, Tecnología y el pensamiento organizado; estimula las actividades cognoscitivas y a su vez participan los procesos volitivos; permite la transferencia a la vida cotidiana; estimula la ética y es educativo pues desarrolla valores espirituales y patrióticos.

Evolución histórica y científica del ajedrez

Surgimiento, desarrollo y evolución del Juego Ciencia por diferentes sistemas sociales

Para comenzar hablando de este deporte es necesario aportar algunos datos de interés. Este, en su estructura, semeja un Feudo, traspolándolo a la realidad objetiva. Desde su surgimiento, el

ajedrez ha sido practicado, principalmente, por las clases sociales dominantes y de gran poderío económico pues eran las que contaban; además, con una marcada educación según la época, de ahí su carácter clasista. En una época, tan remota como el Feudalismo, formó parte de las siete artes que debía dominar un guerrero o noble, si deseaba aspirar al título de Caballero. La participación femenina era muy limitada como consecuencia del tratamiento a que era sometida la mujer en esos tiempos; sin embargo, siempre hubo alguna admiradora del juego que rompió esas limitantes y tabúes impuestos por el propio hombre. Pero dejemos que el hilo de la historia nos lleve por los senderos por los que ha transitado el Trebejo de la mano de la biblioteca electrónica de consulta, Enciclopedia Encarta.

Según Encarta, en el ajedrez no han sido determinados, por los científicos, sus inicios. Los mismos plantean dos tesis: la primera, da como fecha de partida 3000 años (a.n.e) y la segunda, alrededor del siglo VI (n.e). Ambas teorías trascienden a través de la historia, pero comencemos por la más antigua aunque enlazaremos a ambas como continuidad del transcurso del tiempo y la historia.

Por hallazgos arqueológicos en Mesopotamia y Pakistán se puede colegir que ya, 3000 años (a.n.e), se encontraban juegos de tableros cuadriculados. De fecha posterior se han encontrado pinturas y bajos relieves egipcios de 1200 años (a.n.e) de la reina Nefertitis y del faraón Ramsés III, jugando algo parecido al ajedrez. Ahora bien, lo cierto es que los historiadores coinciden en afirmar, que el primer antecedente del ajedrez, tal como lo conocemos, apareció hacia el año 470 (a.n.e) en la India, en el valle Indo; se llamaba “Chaturanga” (cuatro reyes) y lo disputaban cuatro jugadores sobre un tablero de sesenta y cuatro casillas, cada uno de los cuales disponía de un rey, un elefante, un caballo y cuatro peones dispuestos en las esquinas. Este juego tenía como figura principal al rey, al cual debía tratarse de capturar por los oponentes; todo dependía de un dado que se lanzaba, con el tiempo fue suprimido el dado y los jugadores se redujeron a dos, y la reflexión al azar.

Las leyes del ajedrez y el movimiento de las piezas tradicionales del ajedrez, han sido las mismas del el siglo VI del segundo milenio. Los cambios que se llevaron a cabo han acelerado el ritmo de juego. A partir del siglo VII que se hace referencia del juego en la literatura. La primera mención del ajedrez se encuentra en un poema persa, en el cual menciona que el advenimiento del juego se desarrolló en la India.

El trebejo emigró a Persia (Irán) durante el reinado del rey Chosroe-I Anshiravan (531-579) y se describe en un manuscrito persa de ese período. Dicho texto explica la terminología, nombres y funciones de las piezas con cierto detalle. El ajedrez también es mencionado en los poemas de Firdousi, un poeta persa del siglo X, en el cual menciona presentes que son introducidos por una caravana del rajah de la India en la corte del rey persa Chosroe-I. Entre esos regalos se encontraba un juego que simulaba una batalla entre dos ejércitos. Registros señalaban que había originalmente cuatro tipos de piezas usadas en el ajedrez. El “Shatrang” (Sánscrito en Hindú) significa “cuatro” y anga significa “destacamento”.

En la dinastía Sassaind (242-651 n.e.) un libro fue escrito en idioma medio persa Pahlavi llamado “Chatrang namakwor”. El Shatrang representa al universo de acuerdo a un misticismo

hindú. Los cuatro lados representan los cuatro elementos (fuego, aire, tierra y agua) y las cuatro “gracias” del hombre. Aunque los nombres de las piezas son diferentes en varios países hoy, sus movimientos son sorprendentemente similares. En Persia, la palabra “Shatrang” se usó para nombrar al ajedrez mismo.

En el siglo VIII, los Moros invadieron España y el juego de las sesenta y cuatro casillas se propagó por Europa. El juego fue introducido por el mundo occidental al conquistar los musulmanes territorios de India y Persia al Oriente y España en Occidente. La primera mención se encuentra en el Testamento Catalán en el 1010 n.e; otro documento de ese mismo año atestigua que el ajedrez era popular por aquella época, fue realizado por el Conde de Barcelona Ermengol, quien lega sus trabajos al Convento de San Gil; y otro documento con un legado similar fue el de la Condesa Hermandosa en el 1058 n.e. Un juego le fue obsequiado como presente a Carlos Magno de parte del famoso soberano musulmán Haroom-al-Rashid. Los musulmanes también conquistaron Sicilia y el juego llega a Rusia probablemente a través de las rutas Caspio-Volga de comercio. Los nombres de las piezas rusas claramente indican el origen persa y árabe del juego.

Como anteriormente se expresó, el juego llegó a Europa a través de la conquista de España por el Islam, aunque también lo practicaban los vikingos y los cruzados que regresaban a tierra santa. En poemas populares de Rusia, el ajedrez se menciona como un juego popular. Los vikingos llevaron el juego al noreste de Europa a través del mar Báltico. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de Vogos se descubrieron unas piezas del siglo X, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional. El ajedrez arribó a Alemania alrededor del siglo XI con la referencia más reciente del juego hecha por el monje ‘Froumund von Tegermsee’. Se extiende a Italia desde Alemania y más tarde a Inglaterra e Irlanda. También llegó a Escandinavia por el siglo XI y a Bohemia desde Italia.

Los más antiguos de estos masabat fueron escritos por el autor árabe Al-Aldí en siglo IX quien también menciona las diferencias entre las reglas del juego hindú y persas. Partidas a ciegas, contiendas formales, problemas de ajedrez, el primer libro de ajedrez, eran conocido más allá del siglo VIII. Durante la Edad Media España e Italia eran los países que más lo practicaban. Se jugaba de acuerdo a las normas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las cuales la reina y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla. El rey Alfonso X el Sabio (1252-1284 ó 6), recogió de ellos ciento tres problemas en el Bonus Socius; al morir había escrito su libro “Juego de Axedres, dados y tablas con sus explicaciones”.

Durante este período de conquista y expansión el Trebejo sufrió varias reformas pero la más importante fue la del original firzan, en árabe se convierte en dama o reina cuando adquiere poderosa capacidad de movimiento en todas direcciones. Se ha especulado alrededor de estos cambios, y si los mismos no eran un atributo a las poderosas reinas de entonces, como Isabel la católica, que tantas muestras de poder y energía daba. Al lado del rey se colocaba una pieza y era obvio llamarle pil, derivándose posteriormente a fil y luego vino alfil, nombre que aún se conserva aunque variando sus movimientos, por último los ingleses viendo que su cabeza parecía una mitra lo denominaron bishop.

Los persas recibieron al ajedrez con entusiasmo. Los califas, soberanos del mundo musulmán, mantuvieron profesionales del ajedrez en sus cortes a través de los siglos IX y X. El ajedrez fue traído a Europa por los moros en España antes de 1000 n.e. Hubo gran confusión por la Europa Medieval en relación a los nombres de las piezas. Los elefantes se convirtieron en arqueros en España, portadores comunes en Italia, mensajeros en Alemania, bufones de la corte en Francia y alfiles en Portugal, Inglaterra, Irlanda e Islandia. El 'rukh' fue otro enigma. En 1527, un poeta italiano, Vida, extravagantemente identificó a la torre como un elefante con una torre en el lomo tal como fue usado por Hannibal diecisiete siglos antes. Esto se arraigó, pero el elefante era difícil de esculpir y desapareció quedando sólo la torre.

La primera gran contribución de Europa al ajedrez se suscitó por los años 1000 n.e, un tablero con casillas de color alternadas para asistir a la vista (antes no era así). Para detalles mas completos, se puede observar al juego japonés shogui. Un siglo más tarde vino una segunda contribución: el aceleramiento de la apertura, dándole a los peones la opción de avanzar dos casillas en su primer movimiento. Por el año 1580, un italiano sugiere transformar a la reina en la pieza más poderosa en vez de la más débil. La promoción del peón hasta ahora un incidente menor, se convirtió en un cataclismo. La longitud promedio de una partida se acortó a la mitad. Al mismo tiempo, la pieza que llamamos alfil, que anteriormente estaba muy restringida, fue delimitada. El nuevo juego fue apodado "Scacchi all rabiosa" por los italianos y "Echecs de la dame enragee" por los franceses.

Entre los siglos XV y XVI se fijan definitivamente las reglas del juego, tal y como las conocemos hoy en día; en estos siglos se desenvuelve la fascinante historia del ajedrez reformado, y así surge el primer tratado sobre el juego ciencia, debido a Lucena 1497. "Repetición de amores en el arte de Axedres", primer compendio de aperturas; también se le atribuye el famoso manuscrito de Gottingan, donde se analizan doce aperturas y treinta problemas, entre los que se encontraba la que llevaría posteriormente el nombre de la apertura Española o Ruy López quien se atribuyó la idea más tarde.

Durante los siglos XVI y XVII el deporte ciencia experimentó un importante cambio, y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, en cuanto a su movimiento se refiere, en el tablero. Fue entonces cuando se les permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujeron las reglas conocidas como en passant, que permite capturar al paso al peón que sigue su marcha y no captura la pieza que se le ofrece por una determinada estrategia, y el revolucionario concepto de enroque.

Pero barrió Europa como un fuego forestal, con excepción de Rusia, donde las grandes masas se apegaron al juego antiguo por más de dos siglos después. Italia se impuso sobre España como el país líder en el ajedrez en el siglo XVII, los italianos comenzaron a dominar el juego y escribieron libros como "IL giouco degli Scacchi". Los italianos a su vez fueron desbancados por los franceses. En el siglo XVII la supremacía se pasó a Francia y posteriormente a los ingleses en los siglos XVIII y XIX cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y aristocracia, pasó a los cafés y a las universidades; se escribieron libros como "Essais analytiques sur les Echecs". A comienzos del siglo XIX todos los grandes jugadores son franceses, que hacen del café de la Regence en París, el centro mundial del juego; crearon la Palamede la cual fue

dirigida por La Bourdennais, además de los libros escritos en esa época se encuentra un catálogo publicado por Vander Liden en 1880. Otras capitales le disputaban el cetro a París, entre ellas Londres y Viena, van surgiendo los grandes nombres del ajedrez mundial: Adolf Andersen, Paúl Charles Morphy, Wilthelm Steinitz estudiante de Praga. Por el año 1840, Londres se convirtió en el principal centro ajedrecístico. El primer torneo internacional se realizó en esta ciudad en 1851 y fue ganado por Adolf Andersen, un profesor alemán de matemática. El nivel del juego mejoró notablemente. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

La escuela romántica surge en 1850 y su nombre esta dado porque fue creada en la época de los descubrimientos científicos y se desarrolló una nueva corriente científica. El ajedrez no quedó atrás e impulsó esta escuela que se caracterizaba por el juego agresivo, brillante y carente de solidez. Sus principales figuras fueron: Staunton, Morphy, Andersen, La Bourdennais.

Hasta el presente siglo, el ajedrez tradicional (L01 de Chesmayne) era regalado como un juego de las clases ricas y holgadas de la sociedad. Es el deporte nacional de Rusia, es más popular que el fútbol. Ciertamente los jugadores rusos han dominado el mundo del ajedrez desde los años '40, aunque su superioridad está siendo rápidamente desafiada por la Gran Bretaña quien se establece como una fuerte jugadora. El ajedrez se compara con otro juego conocido como el Go (de estrategia similar).

El avance fantástico del siglo XX se demuestra mejor por figuras. Antes de 1923, raramente se realizaban más de 4 torneos internacionales en un año. Entre 1923 y 1939 el promedio era de 6. Después de la Segunda Guerra Mundial este número se cuadruplicó. En el año de 1974 escaló a 60, en 1975 a 75 y en 1976 a 100. A finales de 1990 el número había aumentado a más de 1000 torneos registrados, desarrollándose principalmente en Europa.

En 1924, la FIDE contaba con una docena de países miembros. En 1990 tenía 127. En el 2000 esta cifra aumentó a 149 países que practicaban el ajedrez. Cada dos años, un torneo de equipo se lleva a cabo y es conocido como la Olimpiada Mundial de ajedrez. El número de estados participantes en la primera Olimpiada en 1927 fue de 16. En la última celebrada en el 2004 la cifra se remontó hasta alcanzar 108 equipos. La primera Olimpiada Mundial con participación femenina tuvo lugar en 1957 con 21 equipos aumentando el récord a 87 en el 2004. Todos los años, la FIDE realiza un congreso, en donde se revisa el trabajo de las Federaciones Nacionales, Confederaciones y las Directivas Zonales, así como entrega los títulos obtenidos por los jugadores en ese período

Por otra parte, también se desarrollan los Campeonatos Mundiales por equipos, pero es tan sólo para un grupo reducido de países, los que son considerados los mejores de su zonas y del mundo. Para el Campeonato Mundial un retador era seleccionado después de tres años de torneos eliminatorios y los encuentros daban comienzo con torneos de zonas continuando con interzonales y culminaban con el torneo de candidatos, y por último, el Campeonato Mundial se disputaba por matches; en la actualidad la eliminación se realiza por el sistema KO por matches, utilizando un pareo Suizo. Los Campeonatos Mundiales femeninos se llevan a cabo bajo

procedimientos similares. El título de Campeón Mundial de ajedrez se remonta estrictamente desde 1886 ha sido transferido retrospectivamente al año 1866 por acuerdo general.

A partir de 1993, algunos ajedrecistas de primera línea se separaron de la FIDE para fundar la PCA, pues se involucraron en una pelea con la Federación. Nombres como los de Garry Kasparov, Nigel Short, Viswanathan Anand, Vladimir Kramnik, entre otros, formaron parte de la nueva organización que disputaría un Campeonato Mundial sin la aprobación de la FIDE. La Federación, por su parte, continuó celebrando sus campeonatos y tan sólo reconoce la corona que ella pone en disputa según el sistema de eliminación que establece para las diferentes zonas en que se divide la misma.

El ajedrez y la teoría del conocimiento

Como destaca Shulman, "El conocimiento no crece de forma natural e inexorable. Crece por las investigaciones de los estudiosos (empíricos, teóricos, prácticos) y es por tanto una función de los tipos de preguntas formuladas, problemas planteados y cuestiones estructuradas por aquellos que investigan" (2) (1986: 9-10). El Trebejo se ha desarrollado gracias a las investigaciones realizadas por aquellos jugadores, que junto con el desarrollo y evolución del juego, se han dedicado y dedican a buscar una respuesta a las preguntas y problemas planteados de una determinada parte del juego estructurada en esquemas y posiciones.

Bunge (1981:9) plantea que: "un conocimiento debe cumplir ciertos requisitos para que pueda considerarse Conocimiento Científico, exige que sea racional, sistemático, exacto, verificable y fiable". (3) El juego de las sesenta y cuatro casillas cumple con estos requisitos establecidos por Bunge, ya que es incuestionable su racionalidad, su práctica sistemática que permite su desarrollo, exactitud ante sus planteamientos, en donde pueden ser verificados su confiabilidad y eficacia.

Por su parte, Díaz y Heler (1985:72) apuntan que las siguientes características son necesarias para esta determinación:

"Saber crítico y fundamentado. Debe justificar sus conocimientos y dar pruebas de su verdad". (4) De hecho, es necesario para lanzar un nuevo juicio sobre algo que, en el ajedrez, estaba establecido con anterioridad, un análisis crítico y bien fundamentado para hacer un aporte del mismo.

"Sistemático. El conocimiento científico no consiste en conocimientos dispersos e inconexos, sino en un saber ordenado lógicamente que constituye un sistema que permite relacionar hechos entre sí. Las interrelaciones entre los conocimientos es lo que da sentido a las teorías (formulaciones que pretenden explicar un aspecto determinado de un fenómeno), que se estructuran en leyes y se representan mediante Modelos (representaciones simplificadas de la realidad que muestran su estructura y funcionamiento)". (5) En el ajedrez todo fluye en un saber orden lógico, lo que permite una relación estrecha y armónica entre los diferentes procesos que convergen en un sistema y tiene su máxima expresión en el análisis minucioso de las situaciones; además, expone sus reglas y leyes a través de su reglamento el cual hace cumplir estrictamente y

por el que se transmite la relación de posibilidades de sucesos que se pueden presentar en dependencia de cómo se desarrolle una partida y en el marco en que se encuentra, en consecuencia de las características propias de cada una, aunque no siempre pueden cubrir todas las situaciones posibles.

Explicativo: La ciencia formula teorías que dan lugar a leyes generales que explican hechos particulares y predicen comportamientos. Son conocimientos útiles". (6) Tiene sus métodos y sistemas de estudio, reglas que cumplir; el jugador tiene un problema ante sí, plantea una hipótesis para resolverlo, define un marco teórico de acción, lo ejecuta y establece conclusiones como en cualquier otra actividad de investigación; por lo que podemos decir que, en el ajedrez, todo está bien fundamentado y explicado como consecuencia de un proceso investigativo.

Verificable. Se centra en fenómenos susceptibles de ser comprobados experimentalmente o al menos contrastados experiencialmente (de manera que demuestren su adecuación, su utilidad)". (7) En el Trebejo lo que permite formular hipótesis puede llevarse a feliz comprobación a través de la práctica para ver su adecuación y su posterior beneficio, en caso de que la hipótesis expuesta sea aceptada. Por medio de la bibliografía y publicaciones electrónicas, el contenido verificado pasa a ser de conocimiento general para sus practicantes.

Metódico: Los conocimientos científicos no se adquieran al azar, sino que son fruto de rigurosos procedimientos (observación, reflexión, contrastación, experimentación, etc.)". (8) En este deporte los conocimientos no han sido adquiridos por casualidad, sino por un proceso de enseñanza y desarrollo previo, donde el individuo adquiere habilidades intelectuales mediante la observación de los fenómenos desarrollando así la capacidad para reflexionar en torno a ellos, contrastando con las experiencias adquiridas a través del procedimiento de experimentación de las mismas como parte de su desenvolvimiento práctico.

Objetivo: Aunque actualmente se reconoce la dificultad de una objetividad completa incluso en el ámbito de las Ciencias Naturales". (9) Las Leyes del ajedrez no pueden cubrir todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, como tampoco pueden legislar todos los aspectos administrativos. En los casos no reglamentados en forma precisa por un artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a un juicio correcto a partir del estudio de situaciones análogas que hayan sido discutidas en las Leyes. Las Leyes presuponen que el árbitro posee la necesaria competencia, el sano juicio y absoluta objetividad. Un instrumento legal excesivamente detallado privaría al árbitro de la libertad de criterio necesario, impidiéndole con ello hallar solución a un problema que debería ser dictada por la equidad, la lógica y los factores especiales.

Comunicable: Debe utilizar un lenguaje científico, unívoco en términos y proposiciones, y que evite las ambigüedades". (10) El lenguaje utilizado por el deporte, mediante la anotación, se distingue por su esencia matemática, donde cada casilla tiene su nombre y no existe otra igual en el tablero; cuenta con varios tipos de escrituras que permiten de esa forma su comunicación, perdurabilidad y la traducción de un sistema al otro y viceversa. Desde el punto de vista algorítmico cada posición en el tablero transmite ideas y requiere de un análisis profundo y detalla de la situación problemática presentada para poder darle solución.

Provisorio: La concepción de verdad como algo absoluto debe ser abandonada y substituida por la certeza, considerada como una adecuación transitoria del saber a la realidad. El saber científico está en permanente revisión, y así evoluciona". (11) El ajedrez tiene ricas posibilidades de enfrentar la realidad con la búsqueda de la verdad, de profundizar la relación de lo objetivo y lo subjetivo, del sujeto y el objeto, lo absoluto y lo relativo.

La lucha ajedrecística obliga a enfrentarse a conceptos fundamentales de la teoría del conocimiento, tales como: función, algoritmos, incertidumbre, optimización, modelos, variables, etcétera. Todos estos aspectos tienen un carácter metodológico fundamental y tienen una concreción práctica.

Ajedrez, ciencias y tecnología

El ajedrez y la psicología

Los procesos psicológicos presentes en el ajedrez nos permiten plantear la estrecha relación existente con la Psicología dada la actividad cognoscitiva que es necesaria para que el individuo desarrolle varios procesos como son: la orientación, valoración y análisis de posiciones. En este convergen muchos procesos cognoscitivos del pensamiento como: el pensamiento abstracto y el pensamiento lógico, la imaginación, la sensopercepciones y la memoria con un alto nivel de concentración. Además se ponen de manifiesto los procesos volitivos: la perseverancia, la tenacidad, la toma de decisiones y el valor. Según Boris Spasski, ex-campeón mundial: "El ajedrez, con toda su profundidad filosófica, es ante todo un juego en el que se ponen de manifiesto, la imaginación, el carácter y la voluntad". (12)

Los procesos afectivos – motivacionales no quedan exentos de su presencia, en este caso están presentes: emociones, sentimientos, estados de tensión y de ánimo, intereses, intenciones y la autovaloración. La preparación del individuo para la toma de decisiones está presente en toda la partida, según transcurre el juego, jugada a jugada el sujeto debe enfrentarse a la elección del movimiento, el cual exige la valoración de continuas alternativas, la experimentación de incertidumbre, de la duda, la indecisión y los procesos emocionales que se vinculan entre ellos.

La vinculación de la Psicología también se traduce en el desarrollo de habilidades intelectuales y emotivo-volitivas. Estos aspectos conllevan al desarrollo del pensamiento crítico, la reflexión, el pensamiento productivo, y otras cualidades vinculadas al enfrentar la lucha ajedrecística tales como son: la asimilación de la victoria y el fracaso, y la asimilación de las normas por el otro en la contienda ajedrecística, Así el ajedrez traduce al individuo la importancia del autocontrol. La actividad competitiva obliga al individuo a desarrollar valores morales importantes relacionados con la responsabilidad individual, el perfeccionamiento de si (auto educación) y la autocrítica.

Podemos decir que el ajedrez ayuda a la formación integral de la personalidad del sujeto, y en él se manifiesta la fusión de todos estos procesos. Ocurrirán situaciones en las cuales deberá cuidar sus piezas, determinar su mejor ubicación en el tablero, de acuerdo con las situaciones,

detectar errores del contrario y saber aprovecharlos, así como superar los errores propios. Según Rubén Fine: “En el ajedrez el individuo aprende a pensar, razonar, reflexionar sobre la información que recibe, interpretar la realidad, reconstruirla y transformarla. Enseña al niño a construir su propia tabla de valores, a mantenerlo alerta, a utilizar las armas del algoritmo, el modelo, la complejidad, la estructura, a optimización, la incertidumbre, el significado, el pronóstico. Estimula la autodeterminación como única forma de superar los errores, es un juego de decisiones donde toma conciencia de una situación problemática y se valora para llegar a la verdad”. (13)

El trebejo ayuda al desarrollo de la formación de la personalidad, a la adquisición de hábitos intelectuales, formas de trabajo, desarrolla habilidades y capacidades intelectuales, además permite la mejor comprensión de otras asignaturas. Sirve como medio de recreación saludable pues es una ocupación sana del tiempo ocio o libre no sólo por el entretenimiento que le proporciona a la persona sino por lo rentable y práctico de su utilización.

El ajedrez y la pedagogía

El Dr. Enmanuel Lasker, uno de los mejores jugadores de su época expresó: “La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de ajedrez. La Educación mediante el ajedrez debe ser la Educación de pensar por sí mismo”. (14)

Está científicamente demostrado que el ajedrez tiene una amplia capacidad formativa que ayuda a la mejor comprensión y asimilación de cualquier materia, por lo que contribuye a elevar la posibilidad de aprendizaje de cualquier asignatura y que los niños y niñas sean mucho más eficaces en el ejercicio de las tareas que tengan que llevar a cabo. Asimismo se cumplen varios principios de la actividad educacional como son el desarrollador en los aspectos formativos más generales de la enseñanza, de las capacidades recreativas y del espíritu crítica.

El Dr. Carlos Manuel Álvarez de Zayas afirmó que: “Una actividad pedagógica sustentada en los principios de la unidad entre actividad y comunicación lleva implícito una carga semántica duradera. Pero esta actividad debe concebirse sobre los objetivos de una enseñanza y fundamentos por los aportes de la teoría psicológica a fines del aprendizaje pedagógico”. (15) Todos estos aspectos deben tener su debida valoración en la conducción del proceso pedagógico por ello en la vinculación del programa a la Pedagogía y la Didáctica. Toda tarea en ajedrez debe ser considerada de acuerdo a las habilidades alcanzada por los participantes y por ello debe tenerse en cuenta las diferentes individualidades. El profesor de ajedrez que aspira a aplicar algún programa sobre el deporte, aunque sea de los elementos mínimos del juego, debe quedar familiarizado con los estilos de enseñanza de manera de irle permitiendo al alumno la toma de decisiones cada vez más amplia.

El proceso de enseñanza permitiría al alumno los mecanismos de autovaloración pues podrá regirse por un grupo de modelos y algoritmos que así se lo permiten. De lograrse todo lo anterior el alumno podrá alcanzar la fase del descubrimiento guiado., es decir lograr el conocimiento a través de la indagaciones y descubrimientos en las posiciones que se planteen, llegando con ello a respuestas del insight estructural. Así un logro importante en la conducción del programa es que se alcance una fase de solución de problemas a través del pensamiento divergente pues el alumno

estará en condiciones de buscar lo nuevo a través de lo desconocido y aún si está en su deseo ir más allá pues se le ofrecen métodos para poder alcanzarlo.

Por lo antes expuesto, se le ha dado una gran importancia a la enseñanza masiva del ajedrez en las escuelas dada las posibilidades intelectuales y la formación integral de la personalidad del individuo tras las palabras de nuestro comandante Fidel Castro Ruz, en donde expresó que: “Masificar el ajedrez colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente; es como saber una asignatura básica”. (16)

Lasker definió las particularidades de la enseñanza con el siguiente planteamiento: “¿Cómo enseñar el ajedrez en las escuelas? Para aprender a jugar se deben dominar todos los elementos que serán para ello lo que el instrumento para el artesano y para esto no basta que se comprenda simplemente su significado superficial sino que debe ejercitarse sin ejecutar sin ninguna posibilidad de error cierto número de operaciones que se presentan con frecuencia, ya una vez dominada esta parte técnica debe el estudiante conocer ciertos principios”. (17)

En nuestra actualidad el Trebejo tiene un papel esencial en la Educación Física, en donde establece sus propios objetivos, medios, métodos, procedimientos y sistemas de evaluación característicos del mismo, en dependencia de sus particularidades. Está concebido por nuestro sistema educacional, como de alta prioridad incluido en el programa de asignaturas básicas en la Educación Primaria. Sujomlinski (1975) planteó que: “Mediante juegos didácticos, juegos motores, historias con transferencias, el profesor de Educación Física ejercitará y desarrollará habilidades propias del pensamiento abstracto, la concentración, que son procesos inherentes del juego de ajedrez. Sin el ajedrez no se puede concebir una educación cabal de las facultades mentales y de la memoria. El ajedrez debe entrar en la vida de la escuela primaria como uno de los elementos primarios para el desarrollo de la memoria. Se trata precisamente de la escuela primaria donde la educación intelectual ocupa un lugar particular y exige formas y métodos especiales de trabajo”. (18).

De los principios manifestados en la Educación Física, el juego ciencia toma como suyo, los siguientes: principio de la combinación de la teoría con la práctica y principio de la unidad de lo concreto con lo abstracto. Uno de los métodos utilizados en la Metodología de la Educación Física, y no es frecuentemente visto en otros deportes, es el método de solución de problemas para el desarrollo de habilidades intelectuales, el cual está presente en este deporte como un factor fundamental para su enseñanza y posterior desarrollo.

El ajedrez, las matemáticas y la computación

Las Matemáticas y la Computación como parte de las Ciencias Exactas, juegan un papel fundamental pues, el cálculo de jugadas y el uso de las computadoras, resultan un binomio que trae en su haber lo más antiguo de estas Ciencias Exactas, y a su vez, lo más moderno y novedoso desarrollado por el ingenio humano.

En las matemáticas, el cálculo y la solución de problemas son dos de los eslabones fundamentales en su concepción. Llevado al ajedrez, en muchos casos, el cálculo y solución de jugadas, variantes y combinaciones, no siguen la máxima de: “El orden de los factores no altera el

producto”, ya que el mínimo cambio del orden de las jugadas puede dar al traste con desenlaces diversos y, de hecho, con el resultado final de la partida; por lo que es necesario un cálculo preciso, exacto y sin dudas tras el estudio de todas las posibilidades de variantes a desarrollar en una misma posición para que no exista una equivocación que nos pudiese costar la partida.

Por otro lado, el trabajo que se realiza en la geometría con las coordenadas X y Y, son utilizadas en la misma forma por el ajedrez. Matemáticamente su esencia es ubicar un punto en una superficie plana, donde cada uno tiene un nombre y no existe otro que sea igual. En el caso del ajedrez, las coordenadas son utilizadas para definir la ubicación o posición de las piezas en el tablero mediante el nombre otorgado a esa casilla por la unión de la columna con la fila, también para llevar las anotaciones de las jugadas de una partida, dígase tanto el sistema de anotación algebraico como descriptivo, en el cual el eje de las X son las columnas y las de la Y son las filas mediante la unión en un punto de ambos ejes.

La computación, por su parte, en el ajedrez tiene una adaptación excelente a este medio, posiblemente mejor que ningún otro deporte. El uso de los programas de base de datos como el ChessBase constituye, sin lugar a dudas, la mejor fuente informativa para que el alumno desarrolle habilidades tanto en una asignatura como en la otra, a la vez que sería la fuente bibliográfica fundamental. A la par de este programa el alumno puede dar uso de las técnicas más avanzadas para la elaboración de artículos u otro tipo de publicaciones por sus posibilidades gráficas y elaboración de textos. De igual forma las posibilidades de contar con un programa de juegos avanzados tales como el Fritz 8, Junior, Ravel, etc., lograrían en mucho aumentar la motivación por el juego.

El ajedrez y su vinculación con la investigación científico-técnica

El ajedrecista tras concluida una partida jugada en torneo, analiza de forma individual o colectiva los posibles transcurso de la partida de haber utilizado otras variantes de movimientos en diferentes momentos por lo que hace que el jugador investigue, indague sobre nuevas posibilidades estableciéndose problemas a solucionar, hipótesis de posibilidades las cuales verificará mediante el estudio y aplicación de las mismas. También dentro de sus aportes refuta jugadas o variantes que alguna vez fueron consideradas como buenas, malas, interesantes o dudosas y demuestra con su o sus hipótesis fundamentadas lo contrario de lo que hasta ese instante estaba planteado. Todo este cambio puede ser planteado por el ajedrecista, lo que lleva consigo una profunda investigación no solo de forma práctica sino también bibliográfica para poder demostrar la teoría a la hora de exponerla.

Por otra parte el entrenador o profesor debe encontrarse al tanto, según sus posibilidades, de los cambios que ocurren en este medio, aunque no queda exento de realizar sus aportes. Además, puede darle solución a los problemas que se le pueden presentar en el ejercicio de su profesión como son: la escasez de bibliografía, carencia de materiales para impartir las clases, etc.

Fidel planteó que “En las condiciones de la revolución científico – técnica contemporánea no concebimos al maestro con métodos artesanales de trabajo; lo concebimos como un activo investigador, como personalidad capaz de orientarse independientemente como un intelectual

revolucionario que toma partido ante los problemas y plantean soluciones desde el punto de vista de las ciencias y de nuestros intereses de clases”. (19)

El ajedrez y la implementación tecnológica

La revolución científico – técnica trajo consigo un desarrollo vertiginoso de la evolución del conocimiento humano. El hombre, según avanzaban los descubrimientos, fue adaptándolos a sus actividades en dependencia de las características propias de estas, sus intereses individuales y las posibilidades económicas con las que contaban, las cuales trajeron como consecuencia un cambio y desarrollo significativo en los procesos de pensamiento y conceptualización al que estaba adaptada la sociedad hasta ese momento de transformación, y de los marcos en que se encerraban dichas actividades.

El ajedrez no quedó a un lado de estos cambios que influyeron posteriormente en sus reglas. Un ejemplo clásico de lo antes planteado y que sigue evolucionando hasta nuestros días es el uso del reloj, pues produjo cambios en el reglamento original del Trebejo establecido en las versiones anteriores de reglamento del deporte, ya que, a partir de ese momento, la partida se jugaba a un tiempo determinado, el tiempo y su control se convertirían en un factor importante dentro de la definición de la partida pues la caída de la banderita indicaba la pérdida de la misma según expresa el Artículo 6 de la FIDE en sus Reglas en la Competición en las versiones anteriores de la del 2000. Esto ayudó a que los enfrentamientos no duraran tanto y no se volvieran tediosos, monótonos y aburridos. Pero, además, se crearon nuevas formas de competición definidas como “modalidades”, establecidas a través del Artículo 10 en el Juego rápido a “finish”, donde la partida se debe terminar en un tiempo determinado en dependencia de la modalidad, en las que se encuentran el “blitz” (menos de 15 minutos, según Inciso C de las Reglas en la Competición), “rápido o activo” (de 15 minutos – 1 hora, según Inciso B de las Reglas en la Competición) y “normal” (de 1-2 horas, según la FCA).

El reloj, que hasta hace unos años atrás se utilizaba, era con un sistema analógico tradicional. A partir del año 2000, la FIDE (Federazione Internazionale Da Echecs), estableció en su nueva versión del Reglamento de la Competición, el nuevo reloj llamado Fischer creado por ese inigualable jugador. El mismo es digital y permite sincronizar el tiempo según el evento y los intereses del jugador; como novedad presenta alrededor de 25 tipos de combinaciones para jugar a diferentes tiempos, en donde se incluye, como propuesta, el incremento de segundos por movimiento lo que provocó un cambio en el Reglamento del deporte, expresa el Artículo 6 de la FIDE en sus Reglas en la Competición en la versión del 2000 y puesta en vigor a partir del 2001. Este incremento de segundos trajo como consecuencia la eliminación de los controles de tiempo y desaparecieron algunas reglas del juego rápido a finish obligando a la anotación de la partida hasta el final.

Otro caso está planteado por el surgimiento de la Era Cibernética, pues con el inicio del desarrollo de la computación, el ajedrez encontró un rico caudal de posibilidades con su explotación. Las computadoras se han convertido en una fuente indispensable para el entrenamiento en el deporte de las sesenta y cuatro casillas, no sólo porque sirven como instrumento de almacenamiento para base de datos, sino que vaya mucho más allá, ha sido capaz de sustituir al entrenador en la preparación del ajedrecista de la categoría media hasta el alto rendimiento, y también como potencial contrincante enfrentando a programas avanzados de computación en ajedrez como un fabuloso espectáculo entre el hombre y la máquina, estos se

perfeccionan cada año incorporándole nuevos aditamentos para facilitar y ampliar su utilización. En resumen, son utilizados como medio para el mejoramiento y perfeccionamiento del entrenamiento ajedrecístico por su rapidez, profundidad, eficacia y efectividad de su uso.

La internet, red internacional computarizada de información que permite llegar a cualquier recóndito lugar del mundo, por su parte, a revolucionado la realización de partidas independientes y torneos online, lo cual permite jugar en cualquier nivel, a cualquier hora y en cualquier lugar del mundo a un mismo tiempo, a pesar de la distancia, en sitios destinados para llevar a cabo esa actividad donde visitan ínter nautas admiradores del juego, algunos de estos sitios de navegación son: yahoo.com (juegos), ICC (sitio profesional para jugadores de ajedrez), ajedrez21.com (página dedicada solamente a la información ajedrecística), entre otros más. Permite, además, enfrentarse a los mejores jugadores del mundo, no se tiene distinción de razas y sexos, pues en la mayoría de los casos se juega bajo seudónimos.

Una novedad presente ya en los principales torneos de envergadura mundial en los últimos años, es la transmisión en vivo de las partidas mediante un tablero electrónico que permite acceder a las mismas en el mismo instante en que están realizando, posibilitando así contar con la información más actualizada de una competencia y lo más significativo de lo que se está jugando a nivel internacional por los ajedrecistas de la élite mundial.

Conclusiones

Haciendo un análisis de lo antes expuesto podemos expresar que el surgimiento y desarrollo del ajedrez tiene como bases esenciales, en primer orden, la evolución del conocimiento científico adquirido por el hombre a través de los siglos y de los estudios científicos y técnicos llevados a la práctica por el mismo; y como segundo motivo, expresar una necesidad declarada por el ser humano en la búsqueda de plasmar la cotidianidad de la vida mediante las lucha y guerras características de la época, buscando la solución a sus conflictos por medio de sus análisis y lógica transmisión de ideas de generación en generación, logrando así una vinculación del ajedrez con algunas ciencias mediante métodos y medios utilizados. Hemos puesto a su consideración algunos planteamientos expresados por algunos científicos y personalidades de la historia y el mundo ajedrecístico sustentados en la opinión muy particular y reflexiva de la autora.

Notas

Capablanca, J. 19. "Últimas lecciones de Capablanca".

Marqués Graells, P. (1999) "El Conocimiento Científico: Ciencia y Técnica". Documento digital. Párrafo 4.

Idem. Párrafo 5.

Idem. Párrafo 6.