

# Nuestro Círculo

Año 15 N° 731

Semnario de Ajedrez

20 de agosto de 2016

## AJEDREZ : ARTE, CIENCIA Y DEPORTE 2ª. PARTE



Isaac Linder, Historiador del Ajedrez

**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 al-

goritmico 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, las 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 autovvaloración. 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 trabajo 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 entrete-

nimiento 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 y 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 coloraría 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 compu-

tadoras, 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 e 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 Chess-Base 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 éstas, 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 convertían 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 (Federation Internationale 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 va 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 internautas 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 cotidianeidad de la vida mediante las luchas 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 del autor

---

Isaac Linder nació el 20 de noviembre de 1920 y falleció el 31 de octubre de 2015.

Graduado en Historia en la Universidad de Moscú, fue un historiador, escritor y experto en la historia del enxadrismo.

Su obra maestra es “El arte de los pedazos de ajedrez”

---

#### NUESTRO CIRCULO

Director : Arqto. Roberto Pagura

[arquitectopagura@gmail.com](mailto:arquitectopagura@gmail.com)

(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8ºD

1184. Buenos Aires - Argentina

---