

El ajedrez como juego. El juego de la vida

**Facultad de Cultura Física
Autora: Lic. Dagglais C. Miguez Rodríguez
Email: dag378@umcc.cu
Octubre de 2004**

Introducción

El ajedrez es un juego ancestral que con el decursar del tiempo ha devenido en deporte. En él no interviene en lo absoluto el azar, sino la rapidez mental de los jugadores. Su aprendizaje contribuye a la formación de cualidades científicas, técnicas, culturales, y promueve valores éticos, morales. Su naturaleza es abarcadora, por lo que va trascender los límites de juego para interactuar con las diferentes esferas de la sociedad.

La autora estima necesaria la realización de esta monografía para resaltar las numerosas perspectivas que ofrecen los trebejos para mejorar al hombre y su relación con el entorno. Mediante un análisis bibliográfico de los diferentes sucesos históricos se demuestra que el ajedrez constituye la base o inspiración de adelantos científicos técnicos, culturales y su papel es decisivo en la formación y educación de las cualidades físicas morales. Autores jugadores como Lasker, Capablanca, Jorge Canale han tratado el tema, pero el aporte de mi trabajo radica en hacer una revisión bibliográfica basada en los disímiles acontecimientos que se han producido en la vida del hombre que hayan guardado relación con el juego ciencia, mostrando sus puntos de contacto con la realidad y como a su vez es un medio eficaz para educar la personalidad y desarrollar el intelecto, contribuyendo así a ampliar el conocimiento teórico y práctico.

Desarrollo

Según investigaciones, los orígenes del ajedrez son diversos. Unos le atribuyen este juego al griego Palamedes que lo inventó, según se cree, durante el sitio de Troya para distraer a los guerreros, pero la versión más acertada ubica sus inicios en la India, específicamente en el valle Indo en el siglo VI d.n.e.

Un antiguo pergamino cuenta que estaba enfermo cierto rey de la India y le recetaron que se tenía que distraer, por lo que el sabio Hindi crea este juego para él. El rey se sintió tan entusiasmado que le dijo que pidiese la recompensa que quisiera y el sabio pidió un grano de trigo para el primer escaque, dos para el segundo, cuatro para el tercero y así sucesivamente duplicando siempre el número hasta la casilla número sesenta y cuatro. El rey ordenó al visir que se le pagara de inmediato la recompensa tan modesta. Echo el cálculo se descubrió que todos los graneros del imperio no hubiesen bastado para contener todo el trigo pedido, pues equivalía a un cubo de más de un kilómetro de lado que se corresponde con la impresionante suma de 18 446 744 073 709 551 615, se necesitarían cultivar aproximadamente ¡¡76 veces!! toda la superficie de la tierra. Esta leyenda ha sido relatada de muchas maneras teniendo como escenarios diferentes culturas, pero lo que sí no varía es la recompensa señalada en esta progresión geométrica, por lo que su invención va a estar estrechamente relacionada con las matemáticas, además – y dentro de estas – por su nexo indisoluble con la teoría de las probabilidades.

“La construcción del ajedrez como juego científico es uno de los inventos más avanzados que haya aportado la inteligencia humana, es una aportación de las más representativas de la cultura de la ciencia que se relaciona con la historia de la filosofía y como tal con la cultura del dominio, nace ligado a la cultura del poder, a las cuestiones de guerra y, por ende, a la estrategia y táctica”¹.

Precisamente la palabra *strategos* etimológicamente se refería en griego a un nombramiento de General en Jefe del Ejército. Después el término se transfirió semánticamente a las cualidades que debían distinguirlo, es decir, el arte del General. De la India fue el juego a Persia y se popularizó. Los infantes eran *piyadah* (peones), el carro – hoy torre – se llamaba *rukh*, de la que se origina enroque. *Shahmar* significaba “el Rey está perdido” y dio origen a la expresión “jaque mate”, en tiempos en que la costumbre de conservación de la vida del rey prisionero para exigir rescate o ser objeto de negociación política, era más al uso que la ejecución del mismo.

En el siglo IV, bajo Alejandro Magno, ya *strategos* significaba habilidad para aplicar la fuerza, vencer al enemigo y unificar un sistema global de gobierno de ocupación que garantizase la preservación de la conquista. En el 326 a.n.e., en la campaña contra la India, se le enfrentó un cuerpo de infantería, caballería, carros de combate y elefantes. Era el ejército indio que reproducía tradicionalmente la estructuración del primitivo tablero de ajedrez, a saber, dividido en cuatro sectores (*chaturanga*) que significa “cuatro partes o brazos”, más los significados ya mencionados, atribuibles al sentido sagrado de la cifra 4.

Los que insisten en que el ajedrez es la imitación del arte de la guerra, localizan su origen en fuentes militares.

¹ Tesis de Doctorado en Ciencias Filosóficas “Crítica a la democracia como hegemonía en el capitalismo: su especificidad en el México actual”, autor: MsC. Salvador Romero Montalvo, Facultad de Ciencias Sociales, UCLV, 2004, pp.23-24.

“El que inventó el juego de ajedrez hizo un modelo del arte militar representando en él todos los pasos y contemplaciones de la guerra, sin faltar ninguno. (...) En la guerra y en el juego del ajedrez no hay fortuna, (...) Todo es ignorancia y descuido del que pierde y prudencia y cuidado del que gana.”²

Este juego fue remplazado por el juego tal y como es conocido hoy, en el 500 d.n.e., que coincide con la fecha de su primera mención escrita.

Su difusión va a ocurrir a través de las rutas comerciales que iban a Persia, precisamente durante el reinado del Rey Chosroe-I Annshiravan (531-579) y se describe en un manuscrito Persa de ese periodo. Dicho texto explica la terminología, nombres y funciones de las piezas con cierto detalle; después el imperio Bizantino y Asia. Los árabes, fueron los primeros en estudiarlo con profundidad. Lo hicieron muy popular con el nombre de shatranj, que representaba el universo de acuerdo a un antiguo misticismo Hindú. Los cuatro lados simbolizaban los 4 elementos (fuego, aire, tierra y agua) y las cuatro "gracias" del hombre. Le aportaron numerosos adelantos al escribir tratados e introducir el sistema de notación algebraica. Luego mediante la conquista del Islam a la Península Ibérica llega a Europa alrededor de los años 700 y 900. Los vikingos y los cruzados también lo practicaron como entretenimiento entre guerras y lo atestiguan hallazgos de piezas encontradas. En esta época van apareciendo paulatinamente variantes y problemas, desarrollo de nuevas reglas (como avanzar 2 casillas el peón en su primer movimiento (finales siglo XIII)

En el siglo VII comenzó la conquista de Persia por los islámicos y el ajedrez se hizo popular también entre los musulmanes, que lo extendieron a todas las regiones que quedaron bajo su dominio. Se expandió por toda Europa Occidental hasta Constantinopla, desde donde los vikingos lo llevaron a las regiones nórdicas. Las leyendas acerca del ajedrez son ricas y sugerentes, como es el caso de la que narra como Alfonso VI, Rey de Castilla y León, sitió la ciudad de Sevilla, entonces bajo ocupación moruna, cuyo califa Al Mutamid, en su afán de salvarla, ofreció al sitiador un magnífico juego de ajedrez de ébano y sándalo y lo desafió a una partida donde el ganador conservaría tablero y piezas y al perdedor, concederle un deseo. Alfonso VI fue derrotado y aunque se quedó con el juego tuvo que acceder al deseo del califa, que no fue otro que pedir el levantamiento del sitio.

Este juego fue considerado multicelularmente como un desafío al carácter. Las historias como la relatada, incluso otras que describen cómo se otorgaban o no a pretendientes la mano de hijas casaderas regias, en dependencia de cómo tal pretendiente se desenvolviese en el juego, fueron tan abundantes como ilustrativas de la importancia que se le daba al conocimiento del ajedrez. La partida significaba la vida, y la estrategia para llevarla a feliz término, sinónimo de la eficacia del plan de vida del sujeto dado³.

Los bandos en pugna (jugadores que conducen piezas blancas y negras) equivalen a las naciones representadas por sus estados mayores los cuales dirigen el ataque y la defensa; los trebejos (los ejércitos) son los que se enfrentan por la ventaja material (piezas), espacio (casillas del tablero) y tiempo (iniciativa y velocidad de las acciones) en función de obtener el triunfo.

² Artículo, Juan Huarte de San Juan, Diario La Prensa, 1971.

³ Salvador Romero...ibidem.

El juego ciencia no se debe considerar para nada un medio agresivo de devastamiento como son las guerras. Si es cierto que esta echo a su imagen y semejanza, pero lo verdadero es que en vez de destruir al hombre lo engrandece.

En épocas antiguas era considerado tan sagrado, que muchas contiendas bélicas se definieron en una partida de ajedrez entre los máximos soberanos, así lo constata el celebre Imán Chaffi, fundador de la escuela de derecho “algunos soberanos hindúes obedientes al consejo de los sabios, resolvían sus conflictos no por la guerra sino por el triunfo en el tablero” pues la religión árabe tenía como precepto, según se expresa en el manuscrito de un autor desconocido de los años 897 de la Hégira (1491 de nuestro calendario) “Un Masei al Lital Finaki” (ejemplo de combate de la solución de problemas, la no-prohibición del ajedrez. Se dice que el mismo Mahoma asistía a las partidas con beneplácito.

Aristóteles también compartía la misma filosofía. En una ocasión le dijo a su discípulo Alejandro: “Veo que viajas mucho. Si te sientes aislado, extranjero en el mundo, juegas al ajedrez. Este juego sostendrá tu espíritu y será tu consejero fiel en las operaciones militares”, por lo que podemos inferir que la guerra y el ajedrez tienen grandes puntos de contacto pero con la diferencia que es fuente de paz y hermandad lo que se produce en un tablero.

Las tácticas y las estrategias del juego, se elevan como semejanza también en la política mundial contemporánea. Autores han destacado como objetivo los intereses estratégicos internacionales y han hecho notar la tendencia de los dirigentes norteamericanos y europeos a utilizar las colonias como fichas en un tablero de ajedrez. “...para hacer referencia a la supremacía estadounidense y a los imperativos geoestratégicos de los E.E.U.U., Zbigniew Brzezinski, desarrolla un concepto como el del gran tablero mundial”, en su obra homónima⁴.

Durante la Edad Media donde más se arraigó fue en las penínsulas itálica e ibérica. En 1283 el rey Alfonso X el Sabio traduce y ajusta las normas árabes del juego en el manuscrito 'Libro del Acedrex, según las cuales la reina y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla. Durante los siglos XVI y XVII el ajedrez experimentó un importante cambio, y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, en cuanto a su movimiento se refiere, del tablero. Fue entonces cuando se permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujeron la regla conocida como en *passant* ('al paso'), que permite capturar el peón que sigue su marcha y no come la ficha que se le ha ofrecido por una determinada estrategia, y el revolucionario concepto del enroque Pero poco a poco los mejores jugadores irán apareciendo en Francia e Inglaterra, siendo éstos generalmente de carácter noble, a causa del aumento del número de partidas jugadas, pequeños torneos. Los jugadores italianos comenzaron a dominar el juego, arrebatándoles la supremacía a los españoles. Los italianos, a su vez, fueron desbancados por los franceses y los ingleses durante los siglos XVIII y XIX.

Para la mejor comprensión de las características del juego ciencia, su estudio se enmarca en dos etapas: la era antigua, que comprende desde sus orígenes hasta el siglo XVII, y la moderna, que va desde 1600 hasta la actualidad. Esta a

⁴ Zbigniew Brzezinski: “El Gran Tablero Mundial”, Editorial Piados, México, 1998; Salvador Montalvo, op. cit..

su vez se delimita en dos momentos fundamentales: romántica o clásica y científica que:...” Incluye la evolución de nuestro juego desde los lejanos tiempos de Ruy López (siglo XVI) hasta el final de la gloriosa época de Lasker, es decir desde los tiempos en que el ajedrez dejó de ser un juego para convertirse en un arte y una ciencia hasta entrar en los campos de la psicología y la competitividad en que se buscó el triunfo ante y todo y sobre todo”⁵

La romántica o clásica abarca desde 1600-1886 y va a constituir verdaderamente una expresión de arte y genialidad por el estilo brillante de las partidas, que se definía mayormente como táctica de juego.

Uno de sus máximos exponentes fue el clérigo español Ruy López de Segura (1530?-1580), quien publicó en 1561”Libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez”, uno de los primeros tratados donde se abordan temas de la apertura, medio juego y final, es el padre además de la famosa apertura que lleva su mismo nombre.

“ El juego de López y sus contemporáneos es similar al de un joven aficionado de nuestros días tras su primer año de práctica, abundando en él las estrategias elementales, el gambito de rey, las combinaciones primarias contra 7ar, los jaques de horquilla y algunos otros trucos de rápido éxito, dada la total ausencia de sentido defensivo. Este estilo parecerá hoy inocente, en su día, denotaba gran el ingenio que poseían aquellos legendarios pioneros.”⁶

Otra escuela que se hizo de renombre llegando a superar inclusive a la española fue la italiana, con Aportes decisivos en la figura de Giacomo Greco (1600-1634).Le gustaba viajar y de hecho muere en las antillas en pleno viaje. Dejó muchos escritos con partidas comentadas, creó el gambito greco más conocido en la actualidad como el gambito letón y el famoso el mate de la coz o mate al greco, donde se entrega la dama que ahoga al rey enemigo y posteriormente se da mate con el caballo.

El estilo italiano se basaba fundamentalmente en el juego de ataques muy rápidos gracias al centro abierto, típico de los gambitos que facilitan variados sacrificios de materiales. Su símbolo es el alfil de c4, listo para caer sobre f7. Otros de sus exponentes fueron Boi, Leonardo, Salvio, Carrera, Lolli, Del Río., Ponziani, creadores e impulsores de las ideas del ajedrez hacia los siglos XVII y parte del XVIII donde precisamente se cambia un poco las concepciones de los italianos, esta vez a manos del francés Francois André Danican Philidor (1726-1795).

Philidor planteaba que los peones eran el alma del ajedrez y aclaró el sentido de concepto claves como peones doblados pasados, mayorías. Publicó en 1729 “L’Analyse du jeu des Échecs”.

El ajedrez inglés también intentaba sobresalir y contrataba los servicios de los profesionales franceses como Philidor y Labourdonnais, pero sus frutos no se ven reflejados hasta la llegada de Howard Staunton(1810-1874) al vencer a Pierre Saint Amant en un encuentro efectuado en París, quien le dio profundo sentido estratégico a las partidas, investigando desarrollos laterales de base de

fianchetos de alfil y el avance de 1.c4, conocido desde entonces como la apertura inglesa. Marcó un hito en la era de los torneos internacionales al realizar, por iniciativa propia, coincidiendo con la exposición de universal de Londres, 1851, un torneo con los mejores jugadores de Europa. El ganador fue el matemático Adolf Anderssen(1818-1879), protagonista de las célebres partidas “La inmortal”y la “Siempreviva”, donde hace derroche de su talento combinativo.

La figura que cierra este período es el joven genio americano Paul Morphy(1837-1884). Conocido como la estrella fugaz, pues en un año alcanzó la cumbre y en un año abandonó el tablero. Su juego se basaba en un desarrollo extremadamente rápido con ganancias de tiempos, poniendo a actuar a las torres y alfiles, con un sacrificio demoledor. No dejó obra escrita.

La etapa científica se define con el gran pensador y padre del ajedrez moderno Wilhem Steinitz (1836-1900). Es considerado como el primer campeón del mundo oficial tras derrotar a Zukertor. A continuación le ofreceremos la relación de los campeones mundiales hasta la actualidad: William Steinitz 1866-1894 , Dr. Emanuel Lasker 1894-1927, José Raúl Capablanca 1921-1927, Dr. Alexander Alekhine 1927-1935 , Dr. Max Euwe 1935-1937, Dr. Alexander Alekhine (murió siendo campeón, FIDE tomó control) 1937-1946, Dr. Mikhail Botvinnik 1948-1957, Vassily Smyslov 1957-1958 , Dr. Mikhail Botvinnik 1958-1960, Mikhail Tal 1960-1961, Dr. Mikhail Botvinnik 1961-1963, Tigran Petrosian 1963-1969, Boris Spassky 1969-1972, Bobby Fischer 1972-1975, Anatoly Karpov 1975-1985, Garry Kasparov 1985-1993, Alexander Khalifman 1999-2000, Viswanathan Anand 2000-2002 y Ruslan Ponomariov 2002

Los campeonatos mundiales femeninos se empiezan a partir de 1927, en Londres y la primera reina mundial fue Vera Menchik 1927-1944, quien ostentaba el título en el momento de su muerte debido a un bombardeo alemán en víspera de la 2da. Guerra Mundial. Después le sucedieron Liudmila Rudenko, Elizabeta Bikova, Olga Rubsova, Nona Gaprindashvili, Maya Chiburdanidze, Xie Jun, Zsuzsa Polgar y la actual monarca Chen Zu.

No podemos olvidar la lección que le dieron los ajedrecistas a la humanidad, durante el desencadenamiento de la catástrofe humana escenificada en la segunda guerra mundial. En Buenos Aires (1939), se disputaba el más importante de los eventos: el Torneo de las Naciones, representativo a la primera olimpiada mundial. Se reunieron equipos de 27 países, integrados por los más altos representantes de la época como fueron Capablanca y Alekhine. En su transcurso se declara la guerra, existiendo algunas decepciones por las presiones alemanas, pero a pesar de ello el magno evento se llevó a cabo dando ejemplo de solidaridad y hermandad.

El juego ciencia va constituir la base del pensamiento lógico y organizado, lo cual abre el camino a las soluciones de los conflictos de la realidad, movilizandoo capacidades que ya poseemos, pero que no explotamos al máximo.

(...)”como juego de opciones y variantes, donde se entrelazan en la toma de decisiones, estrategias y tácticas para actuar de manera muy similar a lo que sucede en la propia vida personal y social, el ajedrez nos muestra que a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas, pues no hemos sido entrenados para ello”(…)7

⁷ Ajedrez Integral tomo I, colectivo de autores ISLA.

El ajedrez es sinónimo de integralidad, a él tributan elementos del conocimiento humano que se relacionan directamente con la ciencia y el arte, específicamente en las esferas del deporte, la recreación, la cultura y la ciencia-técnica. Algunos grandes jugadores como Capablanca apoyaban este criterio, y consideraba que el ajedrez:

” Es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es, además, un medio de acercamiento social. El ajedrez significa en el orden intelectual lo que el deporte es en el orden físico: un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar (...) sirve como pocas cosas en este mundo, para distraer y hacer olvidar las preocupaciones de la vida diaria”.

Por correspondencia no es solamente valioso como fuente de aprendizaje sino también por sus aportes a la ciencia.

En la economía ha contribuido a la teoría de los juegos. Se puede establecer como analogía que su estrategia se relaciona con la de los trebejos: Depende de los movimientos del jugador o elecciones que realicen los demás.

Ha tenido aportes significativos en la teoría de los juegos en las matemáticas. Consiste en el análisis matemático de cualquier situación en la que aparezca un conflicto de intereses, con la intención de encontrar las opciones óptimas para que, en las circunstancias, se consiga el resultado deseado. Tiene su origen en este conocido pasatiempo.

Guarda relación con la informática. Se utiliza como termómetro de la “Inteligencia artificial” y “los sistemas expertos” La IBM creó en 1997 un superordenador (de gran capacidad, tremendamente rápida y de costo elevado, se utiliza en cálculos complejos o tareas muy especiales que requieren gran cantidad de sofisticados algoritmos y de cálculos matemáticos) denominado Deep Blue. Desafió y fue capaz de vencer 2-1 al campeón mundial de ajedrez Garry Kasparov, lo que supuso un hito en el campo de la inteligencia artificial.

El “sistema experto” es un programa de ordenador o computadora que trata de simular al comportamiento humano y que consta en ocasiones de una denominada base de conocimientos, que le ayuda en la toma de decisiones. Algunos ejemplos muy populares son los programas de juego de ajedrez, lo de diagnóstico médico o los que ayudan al control de sistemas industriales.

Guarda relación con la Criptografía: ciencia que trata del enmascaramiento de la comunicación de modo que sólo resulte inteligible para la persona que posee la clave o método para averiguar el significado oculto, mediante el criptoanálisis de un texto aparentemente encubierto. Las claves de transposición para escribir el mensaje pueden suponerse a los movimientos de las piezas en un tablero de ajedrez, una de las más difíciles resulta la del salto de caballo.

En la arquitectura, las impostas ajedrezadas de la época romántica son basadas en su inspiración. Las podemos encontrar en la Catedral de Jaca perteneciente a la provincia de Huesca en España y en la Piazza Castello en Marostia, Italia, pertenecientes al estilo del siglo XV, muchas ciudades de la antigua Europa están hechas a compás y cordel, en forma de un juego de ajedrez y lo que en esta llamamos casas que son los cuadros blancos y negros van a significar las cuadras allí, que se corresponde con lo que se dice en Europa Islas.

A pesar de todo, y también gracias a todo eso, los trebejos constituyen una verdadera manifestación de cultura y arte. El término arte se deriva del latín

ars, que significa habilidad, y hace referencia a la realización de acciones que requieren especialización, como por ejemplo, en el arte de jugar ajedrez.

En la literatura ha sido tema de novelas y ensayos. Vladimir Nabokov (1899-1977), novelista estadounidense de origen ruso, considerado una de las principales figuras de la literatura universal, bajo el seudónimo de Vladimir Sirin comenzó a escribir para los emigrantes rusos en Berlín, donde vivió de 1923 a 1937. Lo lanzó a la fama su novela sobre el ajedrez: “La defensa de Lüzin” (1930). Otras de las más deliciosas obras literarias escritas sobre el tema es “A través del espejo y lo que Alicia encontró allí”, (1872), del escritor inglés y profesor de lógica Lewis Carroll. Fernando Arrabal (1932-), singular escritor y dramaturgo español, obtuvo premio Nadal en 1982 por su novela “Torre herida por el rayo”, en la que desde el título emerge su pasión por el juego ciencia.

En la pintura encontramos entre los más famosos la prestigiosa obra de Juan Gris, español (1887-1927), quien desarrolló mayormente su actividad en París, considerado como uno de los maestros del cubismo. Realiza una pintura de naturaleza muerta titulada “El tablero de ajedrez” (1917, que se exhibe en el Museo de Arte Moderno de New York).

Las artes escénicas encontraron pretextos dramáticos en el ajedrez. Thomas Middleton (1580-1627), fue un dramaturgo inglés nacido probablemente en Londres. Estudió en Oxford y comenzó como dramaturgo en 1600. Su obra “Una partida de ajedrez” (1627), estuvo nueve días en cartelera y reflejó, en su fuerte contenido antiespañol, el estado de la política de la época.

El séptimo arte también ha tenido inspiración en el ajedrez. “El séptimo sello” narra, como famoso largometraje de ficción el regreso de un caballero sueco de las Cruzadas. Este caballero, desalentado por el mal sesgo de sus peripecias y la de sus correligionarios en Tierra Santa, reta a la Muerte a una partida de ajedrez, mientras se cuestiona, ya en franca posición desafecta, la existencia de Dios. Está basada en la obra de teatro “Trämalning”, de Ingmar Bergman. Esta película, Premio Especial del Jurado en Cannes, en la versión de 1956, refleja en su factura estética grandes problemas existenciales que aquejan al ser humano: soledad, escepticismo, obsesiones.

El juego ciencia va a engrandecer el espíritu de sus asiduos pues desarrolla, como deporte intelectual, desde el punto de vista psicológico, el carácter, moldeándolo, mejora la concentración de la atención, la intuición, imaginación; organiza el pensamiento lógico en sus niveles y aprendemos a ser pacientes en la toma de decisiones, ya sea en situaciones normales o complejas, sin dejar de mencionar que educa - como deporte al fin - cualidades físicas que permiten respaldar la idea de cuerpo sano mente sana y respalda valores éticos morales como la justicia, lealtad, la responsabilidad ante cada acto.

“El juego ayuda al hombre a conocer sus fortalezas y debilidades: a explotar las primeras y a suprimir las segundas, emprendiendo así la senda perfeccionamiento constante e integral.”

Conclusiones

El ajedrez es un puramente un modo sano de experimentar una estrategia de vida con resultados superiores para el mejoramiento del intelecto humano, aplicable a todo el universo en que se desenvuelve como ser social dándole solución a problemáticas sensibles y retos que impone el desarrollo de la ciencia que recaen lógicamente en el mejoramiento de la calidad de vida.

Entonces, el ajedrez nos revela que puede ser una estrategia eficaz para el mejoramiento de la calidad de vida del hombre, por lo de un análisis de sus aportes históricos y como base de muchos adelantos de la humanidad, se infiere la necesidad de que se realice una alfabetización del ajedrez generalizada a todos los estratos poblacionales, inclusive a aquellos que requieran un tratamiento especial por su sensibilidad y características particulares en su aprendizaje, si queremos aspirar a un futuro mejor en cualquier latitud.

Para ello hay en Cuba condiciones aseguradas por la voluntad política de impulsarlo.

El ajedrez, como juego, tiene un carácter iniciático y público al mismo tiempo, pues es accesible, en su nivel más elemental, a todos, pero es iniciático en tanto es descifrable de manera gradual, con la adquisición de la maestría deportiva. (...)”como juego de opciones y variantes, donde se entrelazan en la toma de decisiones, estrategias y tácticas para actuar de manera muy similar a lo que sucede en la propia vida personal y social, el ajedrez nos muestra que a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas, pues no hemos sido entrenados para ello”(...)⁸

Sería conveniente que toda la población, sin distinción, conociera sus principios elementales, sobre todo en las edades tempranas, pues contribuiría a engrandecer las cualidades con que cuenta el ser humano como principal artífice del bienestar de la sociedad, o sea, tendría la capacidad para determinar lo que hace, por qué lo hace, para quiénes lo hace y, a la hora del cómo lo hace, no habría barreras que se sobrepongan a su intelecto.

El ajedrez contribuye a configurar valores personológicos muy valiosos para el ser humano: tenacidad, responsabilidad, decisión, madurez.

(...)”Masificar el ajedrez,... colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente; es como saber una asignatura básica” (...)⁹

Fidel Castro.

⁸ Ajedrez Integral tomo I, colectivo de autores ISLA.

⁹ Ibídem.

Bibliografía

- Artículo, Juan Huarte de San Juan, Diario La Prensa, 1971.
- Ajedrez Integral I, Colectivo de Autores, Editorial Deportes, 2003.
- Biblioteca de Consulta, Microsoft Encarta, 2004.
- Brzezinski, Zbigniew: "El Gran Tablero Mundial", Editorial Piados, México, 1998; Salvador Montalvo.
- Carpintero, Javier. Curso de ajedrez 1
- Capablanca, Cómo jugar ajedrez,, Editorial Científico Técnica 1996.
- Cartajedrez, Jorge Canale, impresiones Avellaneda 1992.
- Krogus, N.V. La Psicología en Ajedrez, Barcelona, Editorial Martínez Roca, 1973.
- Lasker, Manual de Ajedrez, Tipografías Barza, 1992.
- Romero Montalvo, MsC. Salvador. Tesis de Doctorado en Ciencias Filosóficas "Crítica a la democracia como hegemonía en el capitalismo: su especificidad en el México actual", Facultad de Ciencias Sociales, UCLV, 2004, pp. 23-24.