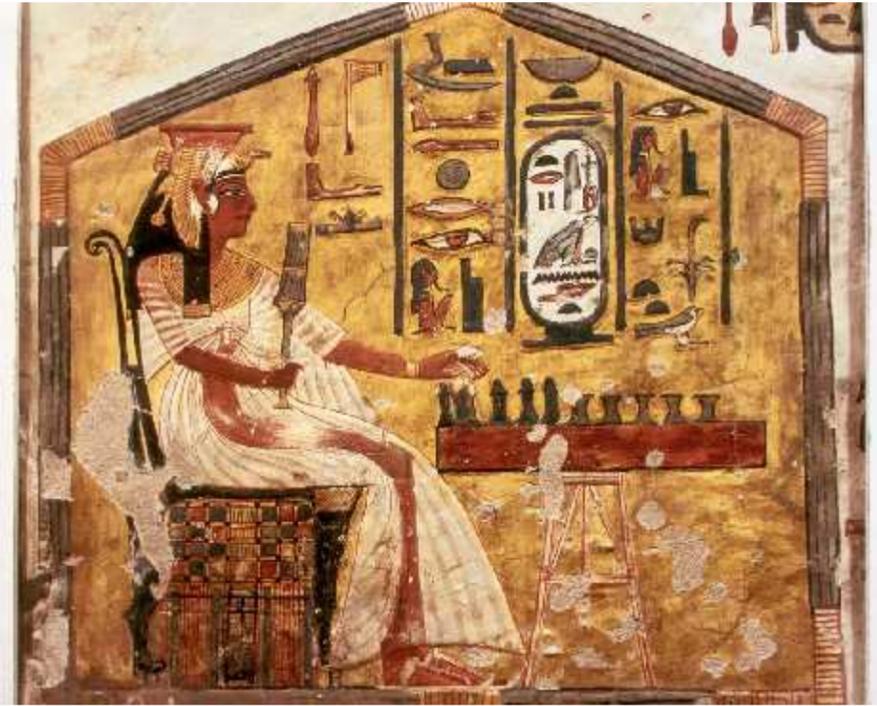


Ajedrez para todos

Sergio Garza

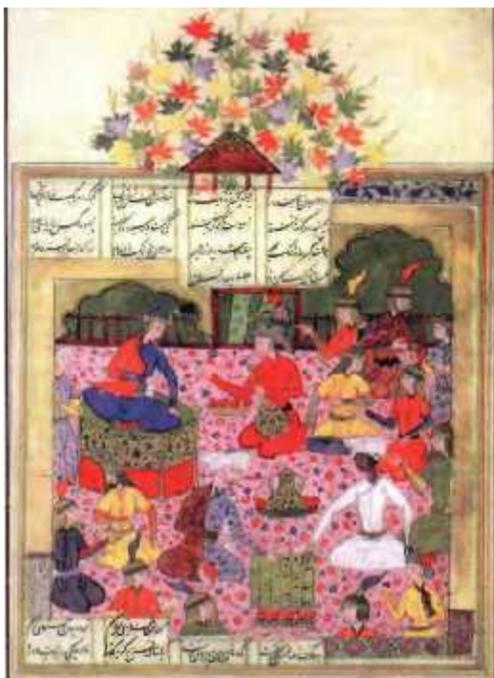
Juego, deporte, arte y ciencia, el ajedrez cuenta en la actualidad, y según estimaciones de la Federación Estadounidense de Ajedrez, con más de 200 millones de jugadores de ajedrez en activo. Se estima que en el mundo se han escrito unos 50.000 libros de ajedrez. De hecho, se han publicado más libros de ajedrez que del resto de juegos y deportes juntos. Su popularidad se debe a que plantea un apasionante desafío intelectual, produce un gran placer estético a quienes lo practican, es el deporte más barato que existe, se juega con las mismas reglas en todo el mundo, y es apropiado para cualquier edad.

El origen del ajedrez



Nefertiti jugando al antiguo juego egipcio Senet (el tablero es de 3x10) que existía miles de años antes de la invención del ajedrez.

La historia de los inicios del ajedrez tiene su origen en Asia. El juego del chaturanga que se jugaba en el noroeste de la India puede considerarse su precursor. En Sánscrito chatur = cuatro, anga = parte. Simbolizaban las 4 divisiones del antiguo ejército indio: infantería, caballería, elefantes y carros. En su historia del mundo en 30 volúmenes Muruj adh-Dhahab, el historiador y geógrafo al-Masudi (888 - 956 a.c.), cuando presentaba la línea de la sucesión de los reyes Indios, menciona que 120 años tras la muerte del bien conocido Rey Poros inventó el chaturanga durante el reinado del Rey Balhit. Ya que es posible fechar correctamente a Poros, entonces según al-Masudi se puede establecer la fecha de invención del chaturanga como aproximadamente en el año 200 a.c. Participaban cuatro jugadores y se jugaba con dados en un tablero que contenía 64 casillas. Al principio de la partida, había 32 piezas en el tablero, 8 para cada jugador. Antes de cada jugada la decisión de que pieza se debía mover se tomaba por medio de una tirada de dado que tenía 4 símbolos. El objetivo del juego no era el jaque mate, si no la eliminación de la mayor cantidad posible de fuerzas enemigas. Cada pieza capturada valía una cantidad específica de puntos. Durante el reinado del rey Sasánida Khosrau I Anushirwan (531 - 579) el chaturanga viajó mediante las rutas de comercio del Noroeste de la India al área ocupada por el moderno estado de Irán, donde evolucionó desde el protoajedrez de 4 manos basado en dados a un juego de 2 jugadores llamado shatranj. Tras la invasión de Persia por los árabes (desde el 634) el juego fue adoptado por ellos y conocido por su nombre árabe shatranj. A principios del siglo VIII, especialmente con la conquista de España (a partir del 711) el shatranj llegó a los países mediterráneos por medio de los árabes y las campañas de los vikingos. Con excepción de la dama y el alfil, el shatranj se jugaba con las mismas piezas que el ajedrez moderno, aunque el tablero tenía casillas de un solo color. En lugar de la dama, estaba el fers (= Visir, el consejero del rey) que sólo podía mover un cuadro por jugada, de forma diagonal; en lugar del moderno alfil, estaba el alfil (al fil = el elefante) que saltaba en diagonal dos casillas, estuviere o no la casilla que cruzaba ocupada por una pieza amiga o enemiga. El peón (baidaq) todavía no podía avanzar dos casillas en su movimiento inicial y cuando llegaba al otro lado del tablero debía coronarse en un fers. La victoria se obtenía con el jaque mate o con el ahogado o cuando el rey rival había perdido todas sus piezas (victoria por aniquilación o del rey desnudo). La partida tenía la misma posición inicial de piezas que nuestro juego moderno, o si se deseaba acelerar la partida había posiciones iniciales predeterminadas, llamadas tabiya, la mayoría con nombres muy poéticos. Algunos cambios radicales en las reglas contribuyeron a hacerlo un juego más dinámico, logrando que fuera más popular: Alrededor de 1300 al peón se le permitió avanzar dos casillas. Alrededor de 1475 la dama y el alfil pudieron mover como se hace en el juego moderno. Se permitía coronar el peón a dama cuando llegaba al otro lado del tablero, siempre que el jugador no tuviese ya una dama en el tablero. No fue hasta mediados del siglo XIX que se permitió promocionar a dama cuando el jugador ya tenía una dama en el tablero. En 1490 se introdujo la regla de comer al paso. Alrededor de 1555 se introdujo el enroque, con variaciones regionales. Primero tomó la forma de dos jugadas separadas, convirtiéndose en una única jugada alrededor de 1600. Al final del siglo XV las reglas del ajedrez moderno estaban establecidas en su esencia, aparte de unas pocas variaciones regionales acerca de detalles sobre la promoción del peón, el enroque, el ahogado y tomar al paso.



Libro de los juegos, o Libro del ajedrez, dados y tablas, de Alfonso X El Sabio



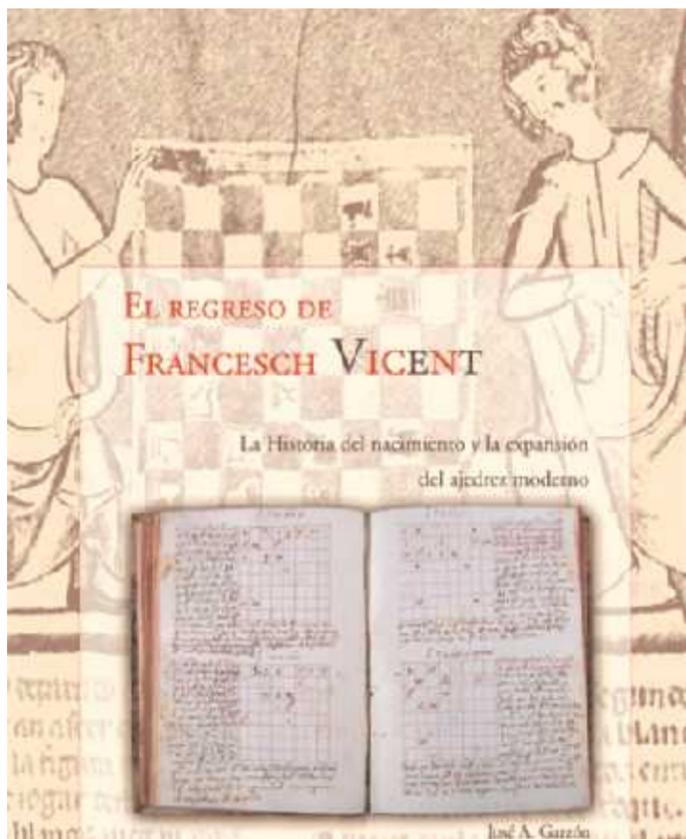
El Libro de los juegos o Libro del ajedrez, dados y tablas, fue encargado por Alfonso X, rey de Castilla, León y Galicia entre 1251 y 1283. En su transcripción original "Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alfonso el sabio". Es el libro más antiguo sobre el ajedrez que nos ha llegado, compuesto en 1283. Consta de 98 folios de pergamino con 150 ilustraciones en color. Los juegos cubren el ajedrez, el alquerque, los dados y tablas (la familia de juegos que incluye al backgammon). El libro contiene la descripción más antigua de alguno de estos juegos, incluyendo algunos importados de los reinos musulmanes. El libro es uno de los documentos más importantes para la investigación de los juegos de mesa. Está dividido en siete partes, la primera de las cuales es la que está dedicada al ajedrez: «libro de ajedrez». En ella se describe las reglas y se incluyen 103 problemas, de los cuales 89 aparecen en otros tratados de origen árabe. El único original conocido se encuentra en la biblioteca del Monasterio de El Escorial, cerca de Madrid. Está encuadernado en piel de oveja y mide 42 x 30 cm. Una copia de 1334 se conserva en la biblioteca de la Real Academia de la Historia.



Ajedrez moderno



Tras muchos años de estudio, viajes e investigaciones, el Historiador José Antonio Garzón Roger (Chelva, 1963) ha podido demostrar que el ajedrez moderno nació en Valencia. La Reina del ajedrez fue creada en Valencia hacia 1475, inspirada en la Reina Isabel la Católica. «El documento original donde se crea la dama o reina es el poema "Scachs d'amor", de 1475, obra de tres grandes poetas valencianos, Bernat Fenollar, Narcís Vinyoles y Francí Castellví». Todo ello se puede ver en el libro "El regreso de Francesch Vicent", publicado en el año 2005. El primer libro impreso sobre el ajedrez moderno, esto es, cuando aparece por vez primera la Dama, fue de un segorbino llamado Francesch Vicent. Su título: Libre dels jochs partitis del scachs en nombre de 100, impreso por Lope de Roca, en Valencia, el año de 1495.



El otro libro de ajedrez más antiguo con las reglas modernas que ha sobrevivido hasta nuestros días, del que únicamente existen 8 copias en el mundo, es de Luis Ramírez de Lucena (1465 - 1530) y se llama Repetición de Amores e Arte de Axedrez, con CL juegos de partido. Donde se estudian 11 aperturas y 150 problemas. La primera edición apareció en Salamanca en 1497.



Ajedrez de competición

El primer torneo de ajedrez se jugó en 1467, siguiendo una invitación de la sociedad de jugadores de Heidelberg a los amantes del ajedrez de Nördlingen. Las partidas y resultados no han llegado hasta nuestros días. El primer match de ajedrez documentado tuvo lugar en 1575 entre Ruy López de Segura y Leonardo di Bona en presencia del Rey Felipe II en Madrid y terminó 3-2 a favor de Leonardo. En la Edad Media el ajedrez era popular sobre todo entre los caballeros. Además de cabalgar, nadar, tiro con arco, lucha libre, halconería y tocar el laúd, el ajedrez pertenecía a las siete habilidades que el caballero debía poseer. Pero pronto pasó de círculos cortesanos a círculos no cortesanos. Ya que los críticos del juego, la iglesia entre otros, se dieron cuenta de que simplemente prohibirlo no tendría éxito, fue tolerado. Pronto se convirtió en popular y en su versión moderna se preparó a conquistar el mundo. Hoy en día se juega en todos los países del mundo.



En 1924 se fundó la asociación mundial de ajedrez FIDE. Desde entonces, como el ente regulador, ha organizado el ajedrez mundial y ha tenido como una de sus tareas más importantes la organización de los Campeonatos del Mundo de ajedrez. Pero el título de Campeón del Mundo de Ajedrez ya existía antes de la FIDE. El primer match oficial por el Campeonato del Mundo tuvo lugar en 1886 entre Wilhelm Steinitz y Johannes Hermann Zukertort y terminó en una victoria por doce y medio a siete y 7 medio para Steinitz. El ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte. Actualmente el ajedrez no es uno de los deportes olímpicos reconocidos por el COI, pero la FIDE forma parte de este organismo, así que puede que en el futuro el ajedrez pase a participar en los Juegos Olímpicos con el resto de deportes olímpicos. Mientras tanto, el ajedrez cuenta con sus propias olimpiadas. Se organizan oficialmente por la FIDE desde 1927 y tienen lugar cada dos años. La olimpiada de ajedrez es una competición por equipos, cada uno representando a un país (aunque el país organizador puede jugar con dos equipos o tres en el caso de que el número total de equipos sea impar).



Las selecciones vencedoras en la última olimpiada, Tromsø 2014, fueron Rusia en la competición femenina, y China en la masculina.

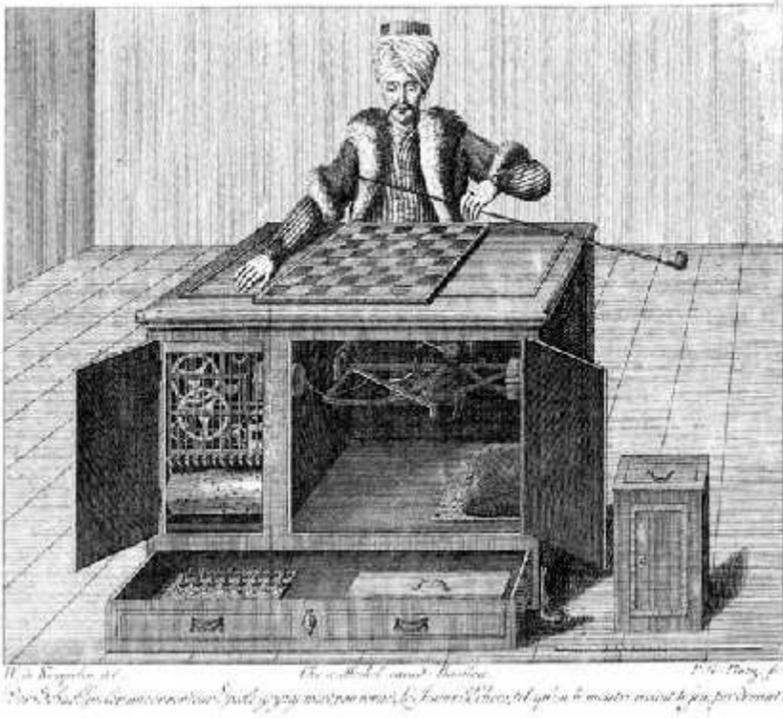
Elo

La fuerza de juego de los jugadores activos se puede medir objetivamente y de manera muy precisa con un sistema de rating que fue desarrollado por el profesor de física Estadounidense Arpad Elo (1903 - 1992) hace unos 40 años e introducido en el congreso de la FIDE de Septiembre de 1970.

Autómatas

El turco

El primer autómatas capaz de jugar al ajedrez fue el Turco. Construido por Wolfgang von Kempelen en 1769. Tenía la forma de una cabina de madera de un metro veinte de largo por 60 cm de profundidad y 90 de alto, con un maniquí vestido con túnica y turbante sentado sobre él. La cabina tenía puertas que una vez abiertas mostraban un mecanismo de relojería y cuando se hallaba activado era capaz de jugar una partida de ajedrez contra un jugador humano a un alto nivel. Sin embargo, la cabina era una ilusión óptica bien planteada que permitía esconderse en su interior a una persona y operar el maniquí. Kempelen exhibió por primera vez al Turco en la corte de la emperatriz de Austria, María Teresa, en 1770, realizando posteriormente una gira por Europa durante varios años de la década de 1780. Consiguió derrotar, entre otros, a Benjamin Franklin y Napoleón Bonaparte. Se piensa que al menos 15 jugadores de ajedrez operaron al autómatas a lo largo de su existencia.



El ajedrecista

El Ajedrecista fue un autómatas construido en 1912 por Leonardo Torres Quevedo (Cantabria, 1852 – 1936). El ajedrecista hizo su debut durante la Feria de París de 1914. Utilizando electroimanes bajo el tablero de ajedrez, jugaba automáticamente el final de rey y torre contra el rey de un oponente humano. No jugaba de manera muy precisa y no siempre llegaba al mate en el número mínimo de movimientos, a causa del algoritmo simple que evaluaba las posiciones. Pero sí que lograba la victoria en todas las ocasiones. Era capaz de jugar al ajedrez sin intervención humana.



Torres Quevedo y el gran ajedrecista Tartakower.



El Ajedrecista, desde el punto de vista del ajedrez, fue sin duda un precursor de las computadoras.

Computadoras

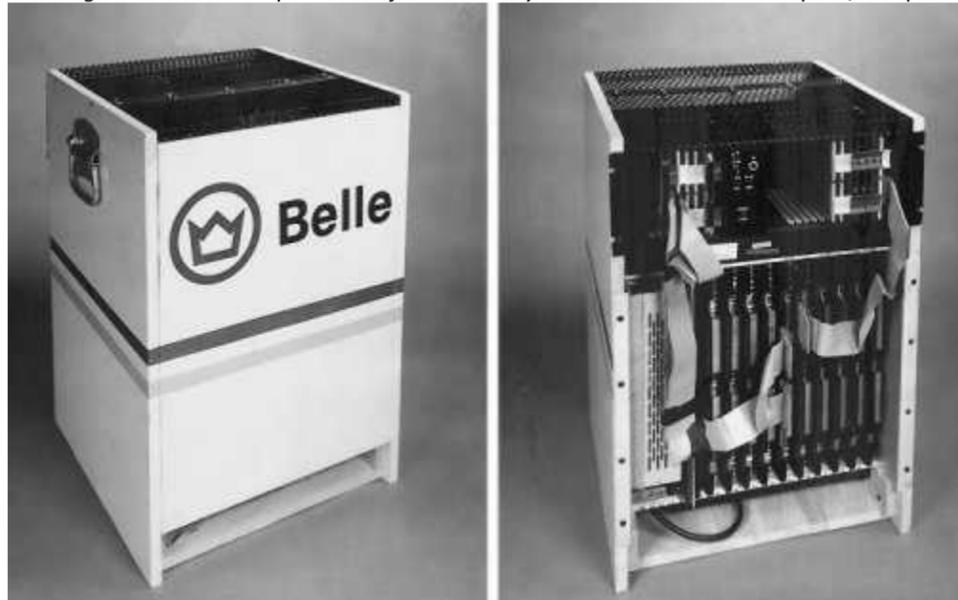
Desde los primeros tiempos de la informática el ajedrez ha sido campo de investigación de la inteligencia artificial.

Chess 4.0

Fue el primer programa —creado por David Slate y Larry Atkin en 1973 en la Universidad Northwestern, de Chicago (EE. UU.)— que destacó más por su fuerza bruta que por su capacidad de podar ramas del árbol de análisis, pero también fueron valiosas sus aportaciones para que la máquina distinga en qué posiciones debe calcular con mayor o menor profundidad; fue la gran referencia de otros muchos durante largo tiempo. En sus últimas versiones, a finales de los setenta, alcanzó una puntuación Elo de 2.000, correspondiente a un humano experto. También fue el primer programa en lograr un éxito de pequeña importancia contra humanos: la versión 4.7 ganó el grupo B del torneo Northern California en 1976, y el abierto de Minnesota de 1977. Ese mismo año ganó el II Mundial de Computadoras, destronando al soviético Kaissa.

Belle.

Primera computadora y programa unidos y creados exclusivamente para jugar al ajedrez, por Ken Thompson y el diseñador Joe Condon en los Laboratorios Bell, de Nueva Jersey (EE. UU) desde 1973. La versión de 1977 tenía 25 procesadores, pero Thompson vivía obsesionado con la idea de que si lograba aumentar esa potencia su máquina sería sin duda la mejor. Tenía razón: el modelo que exhibió en 1978 ya contaba con 325 chips y calculaba 5.000 posiciones por segundo. Pero no era suficiente para él; poco después produjo otra versión, con 1.700 procesadores y 120.000 posiciones por segundo. En 1980, Belle ganó el Mundial de Computadoras, y se reafirmó como sucesor de Chess como rey de los inhumanos. Y su arquitectura inspiró cinco años más tarde para construir ChipTest, el abuelo de Deep Blue. Cuando terminó su reinado, en 1983, ya ganaba habitualmente a humanos (no profesionales) y tenía un nivel de maestro (2.363 puntos Elo). Thompson fue también el pionero de las tablas de finales: bases de datos que hoy permiten a los programas jugar perfectamente las posiciones con muy pocas piezas en el tablero. Y aumentó muchísimo la capacidad de almacenaje de aperturas (primeros movimientos de una partida, que tanto humanos como máquinas realizan de memoria) hasta albergar y clasificar 500.000 posiciones. Thompson no podía imaginar lo que le pasó en 1982, cuando la policía de aduanas del aeropuerto Kennedy le confiscó su máquina, que debía participar pocos días después en un torneo soviético. Se le acusó de querer enviar ilegalmente tecnología avanzada a un país extranjero. Un mes y 600 dólares de multa después, recuperó a su hijo intelectual.



Encuentros hombre máquina

En 1985, el campeón del mundo en esa época, Kaspárov, ganó las 32 partidas simultáneas que disputó en Hamburgo contra 32 programas de ajedrez. Los principales fabricantes de computadoras especializadas enviaron sus mejores modelos. El esfuerzo del flamante campeón del mundo, de 22 años entonces, fue tremendo: más de cinco horas consecutivas jugando rápido y preciso contra rivales que nunca se cansaban. La primera vez que una máquina derrotaba a un gran maestro (la máxima titulación en ajedrez) en una partida de torneo fue en 1988 por parte de Deep Thought («pensamiento profundo»), sobre el danés Bent Larsen, en Long Beach, California. La primera versión de Deep Thought tenía cuatro procesadores en paralelo que calculaban 700.000 posiciones por segundo. En Nueva York, octubre de 1989 Kaspárov consiguió una victoria por 2-0. Para lograr derrotar a Kaspárov IBM invirtió cuatro millones de dólares en convertir a Deep Thought en Deep Blue, trabajando para mejorar su rendimiento. En 1993, el prototipo de Deep Blue da su primer aviso y vence por 1,5-0,5 en Nueva York a la húngara Judit Polgar, única mujer de la historia que ha logrado estar entre los diez mejores del mundo; las partidas son de media hora para cada jugador. En el año 1994, Londres, el programa Genius 2, conectado a un procesador Pentium, que le permite calcular 100.000 posiciones por segundo, vence a Kaspárov en una partida a 25 minutos por jugador. En febrero de 1996 en Filadelfia el ruso juega seis partidas a ritmo normal contra Deep Blue, el programa de IBM que calcula 100 millones de jugadas por segundo generadas por 192 procesadores en paralelo. Kaspárov ganó 4-2, perdiendo una partida, empatando 2 y ganando 3. En 1997, se disputó un segundo match, que fue llamado «el más espectacular duelo de ajedrez de la Historia». En esa ocasión, la supercomputadora Deep Blue, que había sido mejorada desde el anterior encuentro, ganó a Kaspárov 3½-2.



Los ordenadores han seguido mejorando y actualmente los mejores programas capaces de jugar al ajedrez tienen una puntuación más alta en la valoración elo que los mejores ajedrecistas de carne y hueso. Magnus Carlsen, el actual campeón del mundo, en febrero de 2013 alcanzó los 2872 puntos Elo, la cifra más alta de todos los tiempos lograda por un humano. El programa Stockfish 6 tiene en la actualidad un elo de 3310, seguido muy de cerca por Komodo 8 con 3301.

Clasificación	Nombre	País	Rating
1	Carlsen, Magnus	NOR	2863
2	Caruana, Fabiano	ITA	2802
3	Nakamura, Hikaru	USA	2798
4	Topalov, Veselin	BUL	2798
5	Grischuk, Alexander	RUS	2794

Curiosidades matemáticas del ajedrez

Leyenda de Sissa

Sucedió hace más de 1.500 años. El rey Sheram, de la India, se aburría mucho. Pidió a sus criados que inventasen algo que le divirtiera. Se pusieron manos a la obra de inmediato, y crearon juegos, músicas, bailes, concursos..., pero el rey seguía aburiéndose, hasta que un tal Sissa fue a la corte, pidió audiencia y presentó el juego del ajedrez, que acababa de inventar. El monarca quedó muy impresionado, y se convirtió en una persona feliz. Tanto, que decidió premiar generosamente a Sissa: «Pídemelo lo que quieras en recompensa; te lo daré con mucho gusto». Sissa había oído que el rey era arrogante, y decidió darle una lección de humildad: «Majestad, quiero un grano de trigo por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta... y así, doblando el número cada vez, hasta el escaque 64». Sheram pensó que Sissa no era tan inteligente como parecía, e insistió: «Por favor, no me pidas sólo eso. Yo soy muy rico, y quiero recompensarte porque me has hecho muy feliz. Pídemelo algo que sea realmente valioso». Pero Sissa se mantuvo en sus trece, y sugirió que los secretarios de Su Majestad hiciesen el cálculo correspondiente. Cuando, por fin, lograron sumar el trigo de todas las casillas, los resultados superaban en mucho lo que pudiera esperarse. Así, en la casilla 64 habría nueve trillones, doscientos veintitrés mil trescientos setenta y dos billones, treinta y seis mil ochocientos cincuenta y cuatro millones, setecientos setenta y cinco mil ochocientos ochos granos de trigo. Sumados a los del resto del tablero serían exactamente 18.446.744.073.709.551.615; es decir, dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince granos. Los consejeros de la corte calcularon también que haría falta acumular la cosecha de trigo en todo el mundo durante 2.000 años para poder pagar a Sissa.

En su primer movimiento las blancas disponen de 20 jugadas a las cuales el negro puede contestar con otras 20, como resultado de ello después de la primera jugada de blancas y negras son posibles 400 posiciones distintas. Tras el segundo movimiento de las blancas son posibles 5.362 posiciones distintas. Y después de que ambos bandos hayan efectuado dos jugadas existen 72.084 posiciones posibles. El número de posiciones diferentes posibles después de sólo 10 movimientos es de 165 cuatrillones y medio. El número total de situaciones posibles es del orden de veinte septillones. El número de diferentes partidas que pueden jugarse es de 10 elevado a 123, es decir, un uno seguido de 123 ceros; un número mucho mayor que el de átomos en el universo conocido, 10 elevado a 80.



COSMOS – TIERRA

La siguiente anécdota está extraída del interesante libro: *Viaje al reino del ajedrez* (1975), de los autores Averbakh y Beilin.

El nueve de Junio de 1970 ocurrió un caso sin precedentes en la historia del ajedrez. La nave espacial <Soyuz 9> realizaba en línea espiral su largo vuelo alrededor de la tierra. En la cabina, y entre muchos objetos y aparatos necesarios para la navegación espacial, había un juego de ajedrez. Verdad es que dicho juego tenía unas características particulares, o sea, las piezas y peones se movían por unas ranuras especiales, hechas con el fin de que no se saliesen del tablero. Este ajedrez cósmico fue construido para poder jugar en condiciones de ingravidez. La fecha antes citada fue día de descanso en el largo programa de vuelo. Tras haber dado 140 vueltas, la tierra propuso a los cosmonautas Nikolaiev y Sebastianov, tripulantes de la nave, jugar una partida. De ese modo, la historia del ajedrez registró la primera partida jugada entre la Tierra y el Cosmos; por el Cosmos jugaron los dos miembros de la tripulación y por la Tierra el general Kamanin y el cosmonauta Gorbatko. La partida se prolongó cerca de seis horas, pues hubo de hacerse un descanso cada vez que la nave se hallaba en el límite del radio de visibilidad del centro de vuelos espaciales. Indudablemente, el objeto de esta partida no fue entretener el tiempo, como se suele hacer en un vagón de ferrocarril y en un viaje largo, sino mantener a los cosmonautas en contacto con el medio terrestre, con el ambiente que les era familiar. La partida terminó en tablas en 35 jugadas.



Imagen de la famosa película 2001: Una odisea del espacio, del director de cine y aficionado al ajedrez Stanley Kubrick, donde el astronauta David Bowman juega al ajedrez contra el computador que gobierna la nave Hall 9000.

Virtudes del ajedrez

Está demostrado que el ajedrez incrementa la concentración, memoria, razonamiento lógico, pensamiento científico, autocrítica, responsabilidad personal, motivación, autoestima, planificación, previsión de consecuencias, capacidad de cálculo, imaginación, creatividad, paciencia, disciplina, tenacidad, atención a varias cosas a la vez, cálculo de riesgos, deportividad, sangre fría, cumplimiento de las reglas, respeto al adversario, visión espacial y combatividad.

El ajedrez, la música y las matemáticas son las tres actividades que producen más niños prodigio.

Muchos estudios realizados desde 1925 en países de los cinco continentes demuestran que los niños ajedrecistas desarrollan más la inteligencia y logran resultados académicos mejores (en un 17 % por término medio) que los no ajedrecistas, especialmente en matemáticas y lectura. Si bien es cierto que un porcentaje importante de esas experiencias no se ha plasmado en artículos científicos rigurosos, parece imposible que tanta gente se equivoque al mismo tiempo; sobre todo, si se tiene en cuenta que muchos de esos estudios no han sido realizados por ajedrecistas militantes —con el riesgo de que estén cegados por su deseo de que los resultados sean positivos— sino por profesionales de la pedagogía, la psicología u otras ramas de la ciencia que sentían curiosidad por las supuestas ventajas pedagógicas del ajedrez. El número de países de todo tipo (pobres, ricos, grandes, pequeños, de distintos continentes, culturas, sistemas políticos y religiones) donde el ajedrez se imparte en las escuelas en horario lectivo o como actividad extraescolar no deja de crecer.

Entre los pioneros de la investigación de la utilidad pedagógica del ajedrez merecen un lugar de honor los profesores soviéticos Diákov, Petrovski y Rúdik (1927). Su informe, basado principalmente en el estudio de los mejores jugadores de la época durante su participación en el torneo de Moscú de 1925, fue determinante para que el Gobierno de la URSS decidiera masificar la práctica del ajedrez en el país más grande del mundo, con este comunicado oficial: «El ajedrez estimula, desarrolla y disciplina la inteligencia; no hay otro juego tan cercano a la lógica pura y a la deducción propias del pensamiento moderno. Sólo eso ya otorga un valor educativo muy grande al ajedrez, pero no es todo: también es una lucha que requiere un gran esfuerzo de voluntad. El número elevado de combinaciones desarrolla la reflexión ordenada y la prudencia. Cada experiencia sirve para aprender y mejorar la capacidad de cálculo. Todas estas cualidades reunidas nos proporcionan un perfil ideal, tanto desde el punto de vista psicológico como intelectual».

Matemáticas

Sobre la mejora del ajedrez en las matemáticas el estudio más significativo es el de la escuela Olewig de Tréveris (en alemán, Trier); durante más de cuatro años, la mitad de los alumnos de un curso de primaria sustituyó una hora semanal de matemáticas por una hora de ajedrez, mientras la otra mitad seguía recibiendo las mismas horas de matemáticas, sin ajedrez. Es muy importante subrayar que esas dos mitades se eligieron aleatoriamente para evitar el llamado «sesgo de autoselección» (los niños a quienes les gusta el ejercicio mental se apuntarían voluntarios a unas clases de ajedrez, lo que podría contaminar el resultado). Al final de cada curso, los niños ajedrecistas obtuvieron resultados mucho mejores en matemáticas (el doble de buenos), a pesar de que habían recibido una hora menos de clase por semana. Y lo mismo ocurrió con la comprensión lectora.

Un estudio similar, pero de interés especial porque se hizo en cuatro escuelas alemanas para niños con dificultades de aprendizaje (cociente intelectual entre 70 y 85), fue dirigido en 2008 por Markus Scholz, de la Universidad de Leipzig. En sus conclusiones se indica claramente que los resultados fueron muy positivos, que el ajedrez es una herramienta pedagógica muy útil para este tipo de niños y que se ha observado una conexión clara entre la práctica del ajedrez y el desarrollo de habilidades matemáticas.

Comprensión lectora

Los resultados, muy positivos, de las citadas experiencias, con sujetos elegidos aleatoriamente, dan más importancia al estudio de Stuart Margulies que se hizo en el Distrito 9 del Bronx (Nueva York) en 1992. Sus resultados fueron también magníficos: los niños ajedrecistas mejoraron su comprensión lectora más que los del grupo control a lo largo del curso. Pero puede aducirse que esos niños se apuntaron voluntariamente a las clases de ajedrez, y que, por tanto, tenían mayor capacidad intelectual o deseo de aprender que los otros. Sin embargo, como los resultados coinciden con los de Alemania y con otros similares (aunque menos documentados) en países distintos, y también con el testimonio de muchos docentes no ajedrecistas que han visto la eficacia del ajedrez en la mejoría de la comprensión lectora, quedan ya pocas dudas al respecto, aunque siempre sería mejor contar con más estudios rigurosos realizados con muchos niños.



Ajedrez en las aulas

La Comisión de Educación del Congreso de los Diputados ha decidido “instar al Gobierno a implantar el programa Ajedrez en la Escuela en el sistema educativo español, de acuerdo con las recomendaciones del Parlamento Europeo.



Ajedrez para personas mayores

Hay indicios sólidos para afirmar que la práctica frecuente del ajedrez demora el envejecimiento cerebral; y que, por tanto, podría ser útil para prevenir o retrasar el Alzheimer. Ese hallazgo resulta especialmente importante cuando la esperanza de vida no deja de aumentar en todo el mundo desarrollado.

En un estudio que Verghese y otros realizaron con 469 personas mayores de 75 años en el Hospital Albert Einstein de Nueva York, publicado en el *New England Journal of Medicine* el 19 de junio de 2003. Sus autores no habían pensado previamente en el ajedrez de manera específica, pero al analizar los datos se encontraron con algo muy significativo: quienes más habían desarrollado su capacidad cognitiva durante el período experimental, y reducido hasta un 75 % el riesgo de sufrir Alzheimer, eran las personas que habían jugado al ajedrez y al bridge, así como las que se habían dedicado a bailar con frecuencia (el baile exige una buena coordinación entre la mente y el resto del cuerpo). Por detrás, con peores resultados desde el punto de vista del deterioro cognitivo, estaban quienes se dedicaron a —por este orden— tocar un instrumento musical, hacer crucigramas, leer, pasear, nadar, cuidar niños, cuidar de la casa, escribir, practicar deportes de equipo, participar en discusiones de grupo, subir escaleras o andar en bicicleta. Por si quedaba alguna duda, el *Washington Post* publicó ese mismo día un reportaje, basado en testimonios del citado doctor Verghese y otros especialistas, bajo el título: «Los juegos mentales pueden triunfar sobre el Alzheimer. Un estudio cita los efectos del bridge y el ajedrez». Y Verghese era muy contundente: «No está lejos el día en el que nuestro doctor nos recomendará una partida de ajedrez y un crucigrama diario, además de hacer ejercicio físico y mantener una alimentación sana». Aún más significativo fue un estudio terminado en 2008 en el Hospital Clínico de Valencia (España), financiado por la Generalitat. Participaron 120 personas; su edad estaba entre 55 y 87 años, pero el 75 % de ellas tenían entre 65 y 79. Se dividieron en dos grupos de 60 personas, casi todas principiantes en ajedrez; uno recibió clases de ajedrez de hora y media semanal durante un año; el otro asistió a otros cursos, pero no de ajedrez; ambos pasaron pruebas psicotécnicas antes, durante los cursos y después de éstos. En el grupo de nuevos ajedrecistas, el 65% vio aumentado su rendimiento cognitivo; en el otro no hubo mejora (en ningún caso)! Y hay dos matices importantes: 1) quienes tenían mayores capacidades espaciales antes de la prueba fueron precisamente quienes menos mejoraron; 2) lo normal en la vejez es que el rendimiento cerebral baje cada año, y en este caso subió.

Un ajedrecista británico aficionado mostró ligeras pérdidas de memoria durante dos años, y su problema fue diagnosticado entonces como «deterioro cognitivo leve». Mantenía una vida normal, autosuficiente, aunque tenía dificultades para seguir el sentido de una conversación, repetía a veces las mismas ideas en poco tiempo y había perdido capacidad para calcular variantes cuando jugaba una partida. A los siete meses murió inesperadamente por una enfermedad totalmente ajena a lo anterior, y el resultado de la autopsia fue asombroso: las abundantes placas de amiloide en su cerebro indicaban que, en realidad, padecía un Alzheimer en fase muy avanzada. La hipótesis es clara: el ajedrez tal vez no evite el Alzheimer, pero lo retrasa durante muchos años.

Kevrick, un exsoldado estadounidense de 70 años, que había sido guardia en una embajada estadounidense, estaba experimentando síntomas de pérdida de memoria y confusiones, que se suelen relacionar con los primeros síntomas del alzhéimer. Además tenía problemas con la vista y tenía que adquirir nuevos conocimientos de un programa de rehabilitación para personas ciegas o que tienen mal la vista. "Nunca había aprendido a jugar al ajedrez y la verdad que no me interesaba", comentó. "Pero si aprender una actividad nueva como, por ejemplo, jugar al ajedrez, puede retrasar mi desintegración mental o mejorar la salud de mi cerebro de alguna manera, ¿por qué no probarlo!". Kevrick no solamente aprendió a jugar al ajedrez, sino que se ha convertido en un embajador entusiasmado por el juego y está compartiendo su nueva pasión con otras personas mayores. Lo más importante es que el exmilitar verdaderamente opina que el ajedrez ha cambiado su vida porque le ayuda a mantener vivo y activo y vibrante su cabeza. Con algo de ejercicio físico, una alimentación más sana y manteniendo en marcha su cerebro al jugar al ajedrez, Kevrick ha conseguido frenar de manera considerable el trascurso de la enfermedad de Alzhéimer. "Lo único necesario era una persona con la paciencia suficiente para enseñarme el juego y que creyera que lo podía conseguir", comentó Kevrick.



Ajedrez en la cárcel

La Fundación Jóvenes y Deporte del Gobierno de Extremadura fue galardonada en el año 2012 con la Medalla al Mérito Social Penitenciario por patrocinar y apoyar el programa "Jaque mate a la exclusión", que desde el 2009 desarrolla el Club de Ajedrez Magic Extremadura en los Centros Penitenciarios de Badajoz y Cáceres. Esta medalla fue entregada en el Círculo de Bellas Artes de Madrid en un acto presidido por Jorge Fernández Díaz, ministro del Interior del Gobierno de España. Este programa, dirigido por el psicólogo Juan Antonio Montero, se enmarca de lleno en el pujante ajedrez "social y terapéutico". Por supuesto que tiene como base el ajedrez, pero el ajedrez en su faceta de herramienta estratégica y de educador en valores. Y esto porque enfocado de esta forma, el juego del ajedrez puede funcionar extraordinariamente bien para que los internos aprendan a reflexionar sobre las consecuencias de sus actos, adquieran hábitos cívicos y adaptados a la convivencia y a la vida en sociedad, y comprendan el sentido de respetar las normas y respetar a los otros.



Simultáneas

Una modalidad de juego muy espectacular donde un ajedrecista se mide a varios rivales al mismo tiempo son las llamadas partidas simultáneas. El número de competidores puede variar, a mayor cantidad mayor dificultad.

El gran maestro iraní de 29 años Morteza Mahjoob consiguió batir en el año 2009 el récord Guinness al enfrentarse con 500 oponentes a la vez, sumando 397 victorias, 90 empates y 13 derrotas (= 88,4%). El esfuerzo duró 18 horas, Mahjoob recorrió 40 kilómetros y el espectáculo fue cubierto por la televisión iraní. Uno de los alumnos de Morteza Mahjoob, un niño de seis años, ganó la partida contra su profesor. El niño formaba parte del grupo de los diez últimos jugadores de las simultáneas.



Simultáneas a la ciega

Se trata de una versión donde el jugador que imparte las simultáneas juega de espaldas y no ve los tableros. Un alemán de 41 años desconocido fuera de su país, Marc Lang (con un Elo de 2.306), jugó 46 simultáneas a ciegas contra aficionados en Sontheim an der Brenz el 26 de noviembre de 2011; ganó 25, empató 19 y perdió sólo 2, en 21 horas y 9 minutos, sin que se haya publicado ninguna sospecha de irregularidad. Por tanto, éste sería el nuevo récord del mundo legítimo.



El excampeón del mundo Topalov, dando una exhibición de simultáneas a la ciega, en Bilbao.

Ajedrez para ciegos

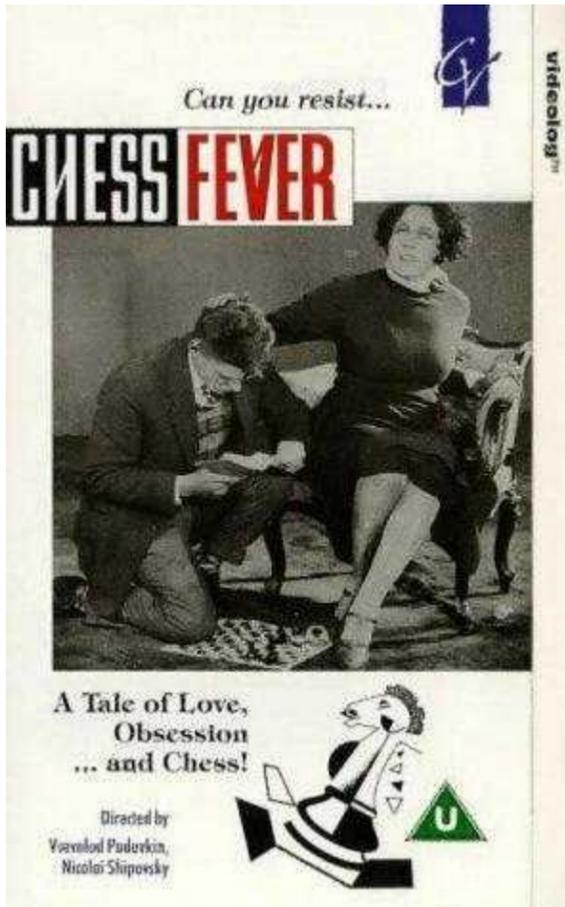
El ajedrez es el deporte más apropiado para invidentes y minusvidentes, por eso hay competiciones específicas para ellos, y también es relativamente frecuente que haya participantes ciegos (generalmente, con sus perros lazarillos tumbados junto a sus pies durante la partida) en los torneos abiertos. En España, la ONCE tiene una importante sección de ajedrez, y ha organizado el Campeonato del Mundo por Naciones en el año 2013, en Zaragoza. Entre otros éxitos, la selección española logró la medalla de bronce en las dos últimas Olimpiadas de Ajedrez para Ciegos, organizadas por la Asociación Internacional de Ajedrez para Ciegos (IBCA), que durante muchos años presidió el español Delfín Burdío (1934-2005). Los ciegos utilizan tableros especiales. El tablero tiene los cuadros negros ligeramente más altos que los blancos, para hacerlos diferenciables al tacto. Las piezas negras llevan, en su parte superior, una protuberancia que las distingue de las blancas. Cada casilla del tablero tiene un orificio en el centro. En él se insertan las piezas, que disponen, en su parte inferior, de un pequeño vástago. Mediante este sistema, las manos del jugador pueden tocar todas las piezas sin derribarlas. Las partidas entre ajedrecistas ciegos se juegan en dos tableros; cada uno de los jugadores mueve las piezas en su tablero de modo que, al tocarlas, no moleste ni sea molestado por su contrario. Los relojes de ajedrez disponen de un mecanismo de voz con auriculares para acceder al tiempo de juego; en cualquier momento, el jugador puede pulsar un botón y escuchar por el auricular el tiempo que le queda disponible.



Ajedrez y cine

Hay más películas sobre ajedrez que sobre cualquier otro deporte, si incluimos aquellas en que el ajedrez es actor secundario. Algunas de las más famosas son:

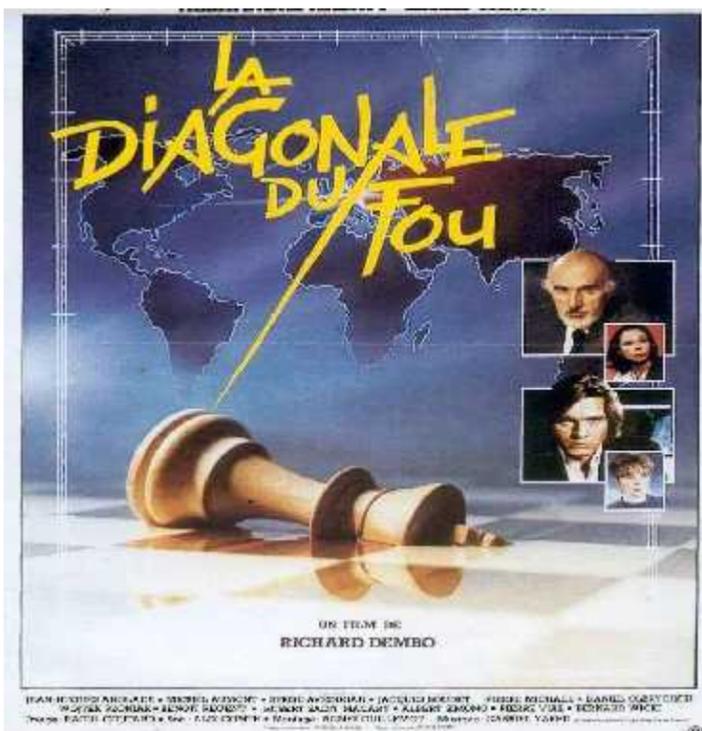
La fiebre del ajedrez, 1925 (URSS). Director: Vsevolod Pudovkin, Nikolai Shpikovsky



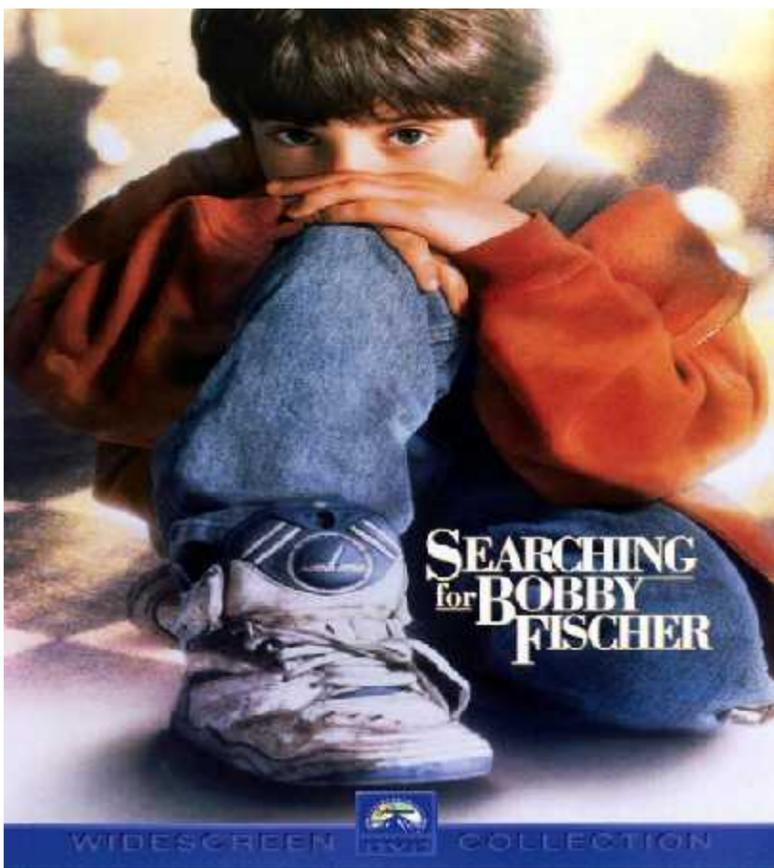
El séptimo sello, 1957 (Suecia). Director: Ingmar Bergman.



La diagonal del loco, 1984 (Suiza). Director: Richard Dembo.



En busca de Bobby Fischer, 1993 (Usa). Director: Steven Zaillian.



La tabla de Flandes, 1994. (España y Gran Bretaña). Director: Jim McBride. Película basada en la obra homónima de Arturo Pérez-Reverte.



La defensa Luzhin, 2001. (Gran Bretaña). Director: Marleen Gorris. Basada en la novela del mismo nombre del escritor y gran aficionado al ajedrez Vladimir Nabokov.



