FUNDAMENTOS

La importancia del ajedrez como un valioso complemento a la educación tradicional ha sido reconocida en los últimos años por numerosos organismos. Así por ejemplo la UNESCO, en 1995, recomendó oficialmente a todos sus países miembros la incorporación del ajedrez como materia educativa tanto en la Enseñanza primaria como en la Secundaria.

Sobre el nacimiento del ajedrez, hay muchas versiones; una de ellas, la más aceptada, dice que el juego de ajedrez fue inventado en la India alrededor del siglo VI DC. Se le conocía como "el juego del ejército" o "Chaturanga" y podía jugarse con dos o con cuatro jugadores. Gracias a los viajes de los mercaderes y los comerciantes el juego llegó primero a Persia y después fue conocido en toda Asia. Más adelante los árabes estudiaron a profundidad el juego y se dieron cuenta que estaba muy relacionado con las matemáticas, escribieron varios tratados sobre él y aparentemente fueron los primeros en formalizarlo y en escribir sus reglas.

Entre los años 800 y 900 D.C. el ajedrez se conoció en Europa. Primero llegó a España, con la conquista de los árabes y posteriormente, otra vez gracias a las rutas comerciales, se fue conociendo en los demás países de ese continente. También se sabe que por esa misma época los vikingos lo jugaban, dado que en los restos de una tumba vikinga fue encontrado un tablero de ajedrez con algunas piezas.

En Europa, durante la edad media, los países donde más se jugó ajedrez fueron España e Italia. Se jugaba de acuerdo con las reglas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las cuales la reina y el alfil eran piezas débiles que sólo podían avanzar de una en una las casillas. Durante los siglos XVI Y XVII el ajedrez tuvo un importante cambio: se escribieron y publicaron las reglas que hoy se usan, las piezas adquirieron la forma que tienen actualmente, la reina se convirtió en la pieza más poderosa y pudo moverse tal y como lo hace hoy en día, por cualquier fila o por cualquier diagonal del tablero. Fue entonces cuando se permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujo la regla conocida corno "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. Fue también en esa época cuando se invento el enroque.

Según el Dr Siegbert Tarrasch. "La idea principal es que el jugador aprenda cuando y corno aplicar principios valiosos, y cuando y corno desafiar las convenciones". El Ajedrez, como la música y el amor, tiene el poder de hacer feliz a la gente". Cuando se usa el ajedrez en las escuelas, la misi6n no es la erudici6n de sacar maestros de ajedrez, sino la de pensar.

Cuenta Don Miguel de Unamuno el relato de un cura de aldea, socarrón y malicioso, que siendo niño, en su primera visita a un pueblo civilizado, Guernica por más señas, pasando por el camino escuchó las siguientes frases: "si hace Ud. eso, le como el caballo!", "En ese caso le comeré yo la torre", "Este peón será reina". Todo ello, en un pueblo calificado de civilizado por su tío, le asustó tanto que pidió lo sacasen de allí.

Para finalizar se puede recordar una premonitoria cita del alemán Emmanue1 Lasker (1868-1941), doctor en matemáticas y campeón mundial de ajedrez entre 1894 y 1921:

"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".

Por ello:

Autor: Osvaldo Enrique Muena.

Legislatura de la Provincia
de Río Negro

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO

D E C L A R A

Artículo 1°.- De interés educativo y cultural el Torneo Grand Prix de Ajedrez Provincia de Río Negro 2006 que es organizado por la Asociación Rionegrina de Ajedrez, abarcará a todos los ajedrecistas de nuestra provincia y clasificará a los campeones que nos representarán en los Campeonatos Argentinos clasificatorios para los Panamericanos y Mundiales año 2007.

Artículo 2°.- De forma.