



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



TESINA

“AJEDREZ Y CREATIVIDAD”

HERNANDEZ MADRIGAL YASSER EDUARDO

Director: MARIO PEREZ ZUVIRI

Mayo 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Presentación: -----	3
Inicio -----	7
1. Introducción al juego de ajedrez: -----	9
1.1. Ajedrez, Inteligencia artificial y economía	
1.2. Inteligencia y ajedrez	
1.3. Personalidad y ajedrez	
1.4. Funciones del cerebro al jugar ajedrez	
2. Creatividad y ajedrez: -----	18
2.1. Introducción a la creatividad	
2.2. El juego y la creatividad	
2.3. Creatividad y atención	
2.4. Los seis sombreros para pensar	
2.5. ¿Qué aplicación pueden tener los sombreros para pensar en ajedrez?	
2.6. Interpretación de los sombreros para pensar al jugar ajedrez	
3. Interaccionismo simbólico y ajedrez: Fundamentos de Interaccionismo simbólico.-----	28
3.1. El tablero y el espacio tiempo, el lugar de todos los eventos posibles.	
3.2. Un juego del presente	
3.3. La verdad pragmatista y las jugadas útiles	
3.4. Integración del self interaccionista y los sombreros para pensar al jugar ajedrez	
3.5. Contradicción creadora y el conflicto con el otro	
3.6. La libertad y armonía	
3.7. Sobre la conciencia y el ajedrez	
3.8. El ajedrez, lenguaje y dialogo	
3.9. Sintaxis y ajedrez	
3.9.1. Dialogo y sintaxis	
3.9.2. El sentido común y la vida cotidiana en ajedrez	
3.9.3. Ambigüedad	
3.9.4. Autoconocimiento	
3.9.5. Intuición	
4. Propuesta Técnica de análisis: -----	55
Gestos para pensar: propuesta sobre la asociación del ajedrez y lenguaje gestual.	
4.1. Se presenta una modalidad de dos propuestas	
4.2. Instrucciones	
4.3. Sombreros para pensar en ajedrez	
4.4. Significado de los sombreros para pensar y su correspondencia a gestos.	
4.5. Otros valores	
Adendum: -----	65
a) Ejemplos de “gestos para pensar” en partidas de ajedrez	
b) Ejemplos de interpretación del lenguaje Gestual y la metáfora de la vida cotidiana.	
5. Final:-----	73
6. Bibliografía-----	78

PRESENTACIÓN

El presente trabajo aborda al juego de ajedrez, por medio de una interpretación de la técnica de pensamiento lateral; “Seis sombreros para pensar”, de Edward De Bono y algunos conceptos fundamentales de interaccionismo simbólico.

Las cualidades que guarda el ajedrez como herramienta educativa y su vasto simbolismo, inspiran la creación de una diversidad de analogías y otros juegos de lenguaje, que bien pueden ensamblar en la construcción social de la realidad.

Se dice que este juego tiene más partidas posibles que átomos en el universo, además de su capacidad de representar hechos que son comunes a los humanos.

Esto me sugiere, otra relación en la búsqueda de heurísticas de reconocimiento, por medio de los gestos como vínculo entre la intuición y las emociones.

También pretende compartir una perspectiva creativa, en la manera de analizar la práctica de este apasionante juego que tiene el potencial, de ser una herramienta en la compleja labor de fomentar valores compartidos con la “ciencia”, como lo son: curiosidad, escepticismo, racionalidad, apertura y el deseo de hacer universales los mecanismos de comprobación; así como la honestidad intelectual, ya que la incertidumbre, pareciera limitarnos ante la certeza de nuestra ignorancia, a un futuro impredecible sólo abordable, mediante nuestras inferencias.

El desarrollo de esta idea puede servir como un camino creativo, en lo que se refiere a metáforas relacionadas a la construcción de nuestra libertad, pues es bien sabido que el juego, a pesar de su condición, en apariencia intrascendente, (“no tiene un objetivo vital”); es una gran herramienta en el aprendizaje humano, pues funge como el simulacro de lo que será una actividad de vital importancia hacia futuro.

Platón decía; "Todo el mundo cree que los juegos de los niños no son más que juegos, pero se equivocan, el juego infantil es el factor determinante en la formación del perfecto ciudadano".

La creatividad mediante adaptaciones de la técnica de pensamiento lateral “seis sombreros para pensar”, de Edward De Bono, aborda el ajedrez para intentar facilitar a jugadores aprendices, el distinguir esquemas o patrones que le permitan clasificar y decidir, en medida de una lógica de sentido común al responder a los gestos del oponente, en el sentido de la retroalimentación entre ataque y defensa.

La técnica de pensamiento lateral seis sombreros para pensar, resulta de gran utilidad para la resolución de problemas de una forma creativa, ya que permite al pensador hacer una cosa por vez. Permite separar la lógica de la emoción, la creatividad de la información. Este es el concepto de los seis sombreros para pensar. Ponerse uno de ellos implica describir un cierto tipo de pensamiento.

Los gestos son signos comunes para los humanos, o de acuerdo a la investigación realizada por Ekman y colaboradores en 1983. Por lo menos las que representan las emociones básicas como la ira, alegría, tristeza, sorpresa, asco y miedo.

La relación entre gestos y sombreros para pensar, pretende ayudar a dilucidar el juego y sus enseñanzas cifradas o parcialmente ocultas, que pueden servir para facilitar el aprendizaje.

El ajedrez posee una gran diversidad de cualidades, entre ellas tener el potencial de herramienta educativa. Debido a la condición universal o cuasi universal de los símbolos con los que opera, permite transmitir valores que pueden ser manipulados a voluntad, al adjudicarle un significado común entre los jugadores.

El vínculo que existe entre el ajedrez y el pensamiento creativo es amplio, tan sólo en las jugadas tácticas, se puede apreciar la gran variedad de posibilidades manifestada en complejos cálculos que suelen generar la resolución de una partida.

En toda fase del juego hay oportunidad de ser creativo y poner de inmediato a prueba la idea propia que se expresa en cada jugada, aunque esto no significa tener garantía de tener los mejores resultados.

Es aquí que el acto creativo surge (y recordando la similitud del ajedrez con el lenguaje como la advertían, Ferdinand De Saussure en su *Curso de lingüística general, 1916* y Ludwig Wittgenstein en *Investigaciones Filosóficas, 1988*), con el objetivo de incrementar la expresividad del juego, favoreciendo su conexión con mecanismos intuitivos en la resolución de problemas y generando una herramienta con la que se puedan expresar valores construidos socialmente, que fomenten la creatividad; además de la retroalimentación de ideas, al surgir el debate de dicha propuesta.

El acto de identificar patrones trae a la consciencia, elementos que tienen un significado con el cual interactúa y se adapta a su medio social el individuo. De este modo surge la idea de crear un mecanismo para identificar jugadas y asociarlas con gestos, para facilitar la evaluación de cada jugada, favoreciendo su identificación.

Tal vez una deriva de este trabajo, permita crear algoritmos en un futuro que faciliten el aprendizaje y aporten alternativas de análisis entorno al juego de ajedrez, tanto a humanos como a programas de cómputo.

George Mead indicaba que la mente surge, cuando se da la comunicación (la conversación de gestos significantes), y en la experiencia social de las personas. Esto llama mi atención hacia las posibles implicaciones en inteligencia artificial, si nos aproximamos al juego de ajedrez intercambiando el sentido metafórico habitual de guerra o lucha, por el de diálogo o conversación en los casos: humano vs máquina o máquina vs máquina, y a esto le sumamos la información de todas las partidas posibles. ¿Podrá desarrollarse algo equivalente a una mente artificial? Esta pregunta tal vez no puede resolverse aún, pues el ajedrez no ha sido resuelto en su totalidad ya que no se conocen todas las posibles partidas. Finalmente, la creación de una

serie de patrones para identificar movimientos útiles, en la práctica puede generar una fuente de información que le indique al jugador algunos datos sobre la configuración que se presenta en el tablero, haciendo más sencilla la clasificación de jugadas al sentido común para determinar qué clase de movimiento responde mejor al caso o situación dentro del tablero.

INICIO

El ajedrez, pese a sus múltiples beneficios no goza de gran popularidad, si es comparado con un videojuego, ya que no cuenta con el tipo de estímulos audiovisuales que son tan llamativos por su alta capacidad interactiva, además de su poca expresividad; para un observador casual, reflejaría poca o nula afectividad por parte de las piezas (personajes o medios de interacción), como lo podría hacer un videojuego. Como otros tantos juegos antiguos es de poco interés, aunque podríamos decir también que el ajedrez se complace del apoyo informático: juegos en línea o por computadora de alto nivel, cursos, libros y recursos informáticos que han apoyado su difusión.

Esto hace que el ajedrez en nuestros tiempos, sea una herramienta de gran variedad de aplicaciones, en diversas disciplinas como inteligencia artificial, filosofía, arte, matemáticas, etc.; además de ser mucho más rentable que otros medios lúdico-didácticos.

El pensamiento lateral, soluciona problemas por atajos poco comunes, está relacionado profundamente con la creatividad. Es difícil señalar un caso específico, en el que el pensamiento lateral aporte ideas al ajedrez, ya que son muchas las creaciones, por ejemplo ajedrez para más de dos jugadores, tableros atípicos, piezas con figuras irregulares, programas de computo, una gran cantidad de ciencia y arte.

Las siguientes interrogantes son de fundamental importancia para la construcción y recorrido de esta investigación:

1. ¿La práctica del ajedrez puede favorecer y estimular el pensamiento lateral ?
2. ¿Sería eficaz utilizar la técnica de pensamiento lateral, “seis sombreros para pensar”, al jugar y aprender el ajedrez?
3. ¿Es posible añadir expresividad al juego de ajedrez con signos como lo son gestos, para facilitar su aprendizaje?

Finalmente el tema central, es sobre una modalidad creativa para el análisis del ajedrez y su utilidad como herramienta educativa entre aquellos jugadores iniciados que saben mover las piezas y anotar partidas, con el motivo de tener registrada la memoria del juego.

El ajedrez se transforma de un simple juego, a una inestimable herramienta de autoconocimiento, pues aún en la derrota, uno encuentra alternativas para reconstruirse a sí mismo, en una acción de autoconocimiento y desarrollo de las capacidades personales, a través de retos que ponen a prueba el carácter de cada jugador.

Este trabajo contiene los siguientes capítulos:

1. Introducción al juego de ajedrez; Donde se expone información general del ajedrez.
2. Creatividad y ajedrez: introducción a la creatividad y algunas de sus relaciones con el ajedrez.
3. Interaccionismo simbólico y ajedrez: se da una introducción breve de algunos conceptos de interaccionismo simbólico y se relacionan con elementos del juego de ajedrez.
4. Propuesta Técnica de análisis: se expone la propuesta de utilizar la técnica de De Bono "seis sombreros para pensar", como herramienta al analizar partidas de ajedrez.
5. Final: Conclusión del trabajo.

1. INTRODUCCIÓN AL JUEGO DE AJEDREZ

"El ajedrez, que reúne orgánicamente elementos del arte, la ciencia y el deporte, a lo largo de los siglos ha constituido parte inalienable de la cultura y la civilización mundial"
Isaac Linder

El juego de ajedrez es producto del sincretismo de distintas culturas. Surgió en Europa durante el siglo XV, derivado del juego persa *Shatranj*, que a su vez surgió del *chaturanga* de India en el siglo VI.

Al pasar del tiempo, el ajedrez se ha visto envuelto en una multiplicidad de ideas, ya sea, para inspirar obras artísticas y analogías que hacen alusión a distintos aspectos de la vida humana, o para modificar sus reglas.

El espíritu del tiempo ha dejado huella en el juego, ya sea para la evolución de sus reglas, e identidad de las piezas, por mitos de las culturas que brindaron sus respectivos simbolismos.

La evolución de la dama o reina es un ejemplo de dichos cambios. Esta pieza pasó de ser en India el dios *Ganesha*, representado como un elefante, en el juego de las cuatro bestias, de las cuatro estaciones, cuatro estados de consciencia. Este dios en distintas poblaciones del mismo país, era suplantado por otro dios: *Krishna*, quien acompañaba a su amigo *Arjuna* en las narraciones del *Bhagavad Gita*.

En el *Bhagavad Gita* (*texto sagrado hinduista*), se encuentra la relación más original con el juego de ajedrez: es en el campo de batalla interior donde el problema de la libertad se resuelve al diferenciar entre lo real y lo irreal, el acto supremo de la libertades y la comprensión, porque cuando sabemos, no dudamos. De algún modo, nuestra identidad está íntimamente relacionada con lo que hacemos, somos auténticos cuando somos capaces de afrontar las consecuencias de nuestros actos, la armonía necesaria para desarrollar todo nuestro potencial.

A finales de la edad media, en Europa, la influencia de mujeres protagonistas en los hechos políticos sociales, como: Catalina “la Grande”, Isabel “la Católica” y Juana de Arco, tuvo recompensa con el cambio de identidad, al gran visir o consejero real con una gran influencia y poder de relación, a lo que en nuestros días conocemos como la reina o dama, siendo así esta, la de mayor movilidad en el tablero, ni más ni menos.

El juego de ajedrez es una herramienta con la que los practicantes resultan beneficiados, estén o no conscientes pues esta disciplina es una semilla con una estructura bastante compleja que influye en los procesos mentales y por tanto, gran comunicador de nuestra forma de razonar, al solucionar patrones tan variados como la gran cantidad de posibilidades que tiene una partida. Es por eso que cada partida puede tener una interpretación muy amplia en su diversidad, pero al final, deja una huella en el “alma”. Pensamos que una partida al entrelazarla con otras del mismo jugador, podría producir una fuente de información para la investigación psicométrica.

1.1. Ajedrez, inteligencia artificial y economía

El ajedrez también tiene una relación histórica con la computación, Alan Turing y Jhon Von Neuman ambos genios matemáticos, son los pioneros en la creación de programas de cómputo, para jugar al ajedrez, aunque al inicio sus creaciones Maniac I y TuroChamp respectivamente, fueron derrotados por un jugador de mediano rating, lo cual ha cambiado en muy poco tiempo. Actualmente hay programas como el *Rybka* *Houdini* que juegan en un promedio de aproximadamente 200 puntos de rating¹ más fuertes que el número uno del mundo: Magnus Carlsen.

Aparentemente el ajedrez ha perdido un poco de interés para la inteligencia artificial frente a juegos como el Go, que es un juego con reglas sencillas pero debido a un tablero con más opciones de movimiento, incrementa un mayor número de juegos distintos o posibles, a pesar de no haberse resuelto como problema de Inteligencia artificial en su totalidad, es decir: que el programa de cómputo, a partir de la primera jugada pueda saber el resultado y todas sus posibles variantes, ya que el ajedrez

tiene un número de partidas posibles aceptando que, en teoría, una partida podría extenderse hasta la jugada 5.899. El matemático N. Petrovic calculó que el número de partidas posibles es $10^{18.900}$.

El jugador intenta abstraer de la configuración dada en el tablero, la mejor jugada. Muy por el contrario del proceso de solución de las computadoras, que es por “fuerza bruta” al seleccionar una jugada por medio de analizar una gran cantidad de información de las variantes posibles.

De acuerdo con Kasparov, (2007, p.36)

La mayoría de los programas de ajedrez básicamente “cuentan bolitas”, aunque sean capaces de hacerlo muy rápidamente. Emplean la fuerza bruta para analizar todos los movimientos posibles, y luego escogen el movimiento con puntuación más alta. Botvinnik quería ir más allá, y diseñar un programa que empleara la lógica para seleccionar los movimientos, en lugar de calcularlos basándose en la fuerza bruta. En resumen, su proyecto fue un fracaso. Años de dedicación a posiciones sobre el papel y modelos teóricos nunca dieron como resultado un programa capaz de jugar mejor que un principiante humano. (Los programas que se basan en la fuerza bruta alcanzaron cierto nivel de competencia en el juego ya en los años setenta.) ¿Cómo podría un ordenador emular la creatividad y la intuición humanas? Incluso hoy día, treinta años después, cuando los ordenadores juegan en el ámbito del dv4g7bhc campeonato mundial, recurren básicamente a sistemas de fuerza bruta. Sin embargo, los programadores de ajedrez están empezando a alcanzar los límites de dichos métodos. Para mejorar sus creaciones se ven obligados a examinar algunas de las ideas de Botvinnik. Su propio proyecto fracasó, pero contenía muchas ideas valiosas y que se anticiparon a su época. Hoy nos damos cuenta de que la fuerza bruta no puede derrotar al antiguo juego y empezamos a recuperar la visión de Botvinnik que enseñaba a los programas de ajedrez a pensar más como humanos.

Es sobre esta idea de Botvinnik, enseñar a los programas de cómputo a pensar como humanos, que puede encontrarse el mecanismo para obtener avances en inteligencia artificial. La intuición parece ser la clave de este proceso.

En economía el juego de ajedrez ha sido de utilidad para modelar transacciones.

John Harsanyi, Reinhard Seiter y John Nash; recibieron el Premio Nobel de Economía en 1994 por elaborar una teoría que sirve para explicar el funcionamiento de las relaciones entre empresas competidoras. Basándose en la “Teoría de los juegos sociales”, que no dependen de decisiones sentimentales, sino más bien

racionales; Nash propuso lo que se llama la "fórmula de equilibrio Nash", que en la teoría económica hace depender de la información que se recibe del oponente, el posicionamiento para la competencia y la decisión sobre estrategias de acción.

Un símil del equilibrio de Nash en ajedrez, se obtendría tal vez mediante el conocimiento de todas las formas de empatar.

1.2. Inteligencia y ajedrez

¿El ajedrez está reservado a personas inteligentes? Cuando menos ésta es una creencia generalizada en la sociedad, sin embargo; la intuición parece tener importancia en altos niveles de competencia, tal vez por ese motivo, el gran maestro y actual campeón del mundo Viswanathan Anand, haya comentado: Si pienso, juego mal.”

Es legendaria la velocidad de juego de Anand, se le ha llamado el “lucky luke” del ajedrez, por impresionar a sus rivales gastando una fracción de tiempo muy inferior que la de sus oponentes, e incluso darse el lujo de distraerse observando otras partidas, mientras espera el movimiento de su oponente y regresa para ejecutar el movimiento ganador.

El estudio de Tanaka parece decir algo sobre la intuición y la experiencia de los jugadores expertos en shogi:

A través del monitoreo del flujo sanguíneo en el cerebro para detectar su actividad, investigadores hallaron que los jugadores expertos de shogi -un juego japonés similar al ajedrez- usan dos regiones cerebrales para efectuar los movimientos cruciales.

Los expertos en shogi, que entrenan entre tres y cuatro horas diarias durante varios años, a menudo han señalado que el mejor movimiento procede de su mente de una forma intuitiva y estos en comparación con los aficionados, mostraban una activación cerebral específica en el área del precuneus del lóbulo parietal, una región asociada con imágenes viso espaciales y la recuperación de la memoria episódica.

Esta región también se ha relacionado con la memoria de trabajo de los patrones de partidas de ajedrez.

"A diferencia de los jugadores amateur, que usan la región llamada precuneus, los profesionales emplean el núcleo caudado en el centro del cerebro", dijo Keiji Tanaka, del Laboratorio de Mapeo Cerebral Cognitivo del Instituto de Ciencia Cerebral Riken.

"Los profesionales están entrenados exhaustivamente por mucho tiempo -más de 10 años- y durante muchas horas por día.

Este tratamiento exhaustivo habría cambiado la actividad desde la corteza cerebral hacia el núcleo caudado", indicó Tanaka, autor del estudio.

"El núcleo caudado está muy bien desarrollado en las ratas y los ratones, mientras que la corteza cerebral está muy desarrollada en los primates.

Autor el universal.com los resultados fueron publicados en la revista "Science".

(El universal, 2011)

La sorprendente fuerza intuitiva, en la respuesta automática de Anand, como la de expertos en shogi, parece consistir, en los procesos de clasificación de una gran cantidad de patrones, con sus respectivas soluciones, todo esto gracias a la experiencia y entrenamiento de varios años de práctica.

El estudio de Grabner y colaboradores, del Instituto de Psicología de la Universidad de Graz, Austria, después del año 2007, sobre las diferencias individuales, parece mostrar una correlación clara entre CI y Rating altos. Particularmente en los jugadores con rating de 2200 puntos, con coeficiente intelectual por encima de 110 puntos.

"Jugadores fuertes de torneo eran algo más inteligentes de promedio que los colegas más débiles en el juego; pero ya en jugadores con un coeficiente de inteligencia (IQ) verbal y numérico de solo 85 hasta 90 puntos – que se encuentra significativamente por debajo del promedio de la población – se alcanzó por lo menos un Elo de 2.000 puntos.

Los niveles de juego superiores a un Elo de 2.200 puntos quedaron reservados para jugadores con un coeficiente de inteligencia por encima de 110 puntos.

Esto corresponde a un nivel de inteligencia, que alcanza la mayoría de las personas con estudios universitarios."

(Frank Mayer, 2011)

Por otra parte en una entrevista al prodigio noruego y número uno mundial Magnus Carlsen, cuando el periodista pregunto por su coeficiente intelectual, respondió:

Ni idea. No quiero saberlo. Podría suponer una sorpresa desagradable.

P. ¿Cómo dice eso? Con 19 años, encabeza el ranking mundial del ajedrez. Tiene que ser increíblemente inteligente.

R. Precisamente eso sería lo espantoso. Claro que es importante que un jugador de ajedrez sepa concentrarse bien, pero también puede ser un lastre que sea demasiado inteligente. Estoy convencido de que el inglés John Nunn nunca fue campeón mundial porque era demasiado listo para serlo.

P. ¿Cómo es eso?

R. Nunn empezó con 15 años a estudiar matemáticas en Oxford; era el estudiante más joven desde hacía 50 años y con 23 se doctoró en topología algebraica. Tenía una cantidad tremenda de cosas en la cabeza... Sencillamente, demasiadas. Su inmensa capacidad para aprender y su constante sed de conocimiento le apartaron del ajedrez.

P. ¿En su caso es distinto?

R. Así es. Soy un tipo completamente normal. Mi padre es más inteligente que yo.

(El país, 2010)

Ante esta opinión tan determinante por parte del mejor ajedrecista del momento, podemos suponer, que si bien el ajedrez no está reservado para una elite, si existe información que apoya la obtención de beneficios cognitivos en su práctica, primordialmente basados en mejora de habilidades de lenguaje y aritmética.

1.3. Personalidad y ajedrez

Desde una perspectiva psicológica se sabe que en el ámbito ajedrecista, existen jugadores que pueden tener un estilo de juego agresivo y no necesariamente mostrar características dominantes en su personalidad, así como aquellos que sí logran proyectarse en el tablero, como el bohemio Mijaíl Tal, quien logró ser campeón del mundo con un estilo arriesgado y artístico, enfrentándose a la personificación del método en ajedrez, Mijaíl Botvinnick.

Esto podría parecer una sentencia ante la imposibilidad de ver al ajedrez como instrumento proyectivo, por el contrario, en el momento en que mostramos nuestra fachada, ocultamos una gran cantidad de información sobre nosotros mismos. Esto es algo que en definitiva acontece al sentarse frente a un tablero.

El gran maestro y psicoanalista Reuben Fine (1984), distinguía dos personalidades en ajedrecistas: los héroes y no héroes. Héroes son aquellos a quienes sólo les importa ganar, sin preocuparse de cómo lo consigan, y la mayor parte de su tiempo lo dedican al ajedrez. Los no héroes por su parte, prefieren jugar con un sentido más estético y prefieren una partida bella a una victoria simple, además tienen otros intereses además del ajedrez.

Claramente un héroe sería el caso del carismático Bobby Fischer, a quien sólo parecía importarle el ajedrez, caso contrario el de John Nunn. Toda personalidad es una suma de yo y de mí, desde la perspectiva “interaccionista”, como veremos más adelante en ajedrez, pueden ser simbolizados estos aspectos.

1.4. Funciones del cerebro al jugar ajedrez

Aquí una síntesis con lo que respecta a las estructuras y procesos del cerebro, responsables del funcionamiento al jugar ajedrez; las partes encargadas en los procesos más complejos de reelaboración y cifrado de la información recibida, además de ser estructuras casi exclusivas en los humanos son, las zonas terciarias; una aproximación en el libro “Las 64 casillas “:

Al lado de las secundarias se construyen las zonas terciarias (Luria, 1980). Son las que más tarde maduran, las que más tarde se incorporan al trabajo, y se encargan de asociar la información que proviene de distintos analizadores. Son zonas humanas casi exclusivamente, ya que apenas existen en otras especies animales. Estas zonas terciarias son las responsables del funcionamiento de los tipos más complejos de reelaboración y cifrado de la información recibida. En ellas, los estímulos recibidos se plasman en esquemas especiales. En estas regiones por lo tanto, se plasman no solo cada pieza que se encuentra en la partida, sino su posición concreta en el tablero, si están arriba o abajo, a la izquierda o ala derecha, etc. Ejecutan también operaciones

aritméticas, por ejemplo, calcular si un rey lograra alcanzar a un peón antes de que corone, o si un peón coronara antes que otro; esto lo hacen contando los pasos que cada pieza. Se encargan también de ejecutar operaciones lógicas, como, por ejemplo, si mi contrario me ha jugado esta variante es que tiene interés en jugar una partida estratégica, o si se ha enrocado en el lado contrario al mío es que va intentar un ataque táctico.

Analizada toda esta información de la forma que hemos descrito pasaremos a la acción y a efectuar nuestra jugada en el tablero. El movimiento que vamos a hacer se decide en las zonas anteriores de los hemisferios cerebrales, concretamente en las regiones frontales, ya que son ellas las encargadas de la programación, regulación y control de nuestra actividad.

Al recibir estas informaciones de las zonas terciarias, comienza a reelaborarse dicha información, se concreta la formación de nuestras intenciones, se elaboran los planes de acción y se ejecutan. Es en estas regiones al contrario que en las anteriores, lo que predomina es la capa eferente de células, es decir, la que lleva los impulsos desde el cerebro a los órganos que ejecutan las acciones, en este caso, a los brazos y las manos que mueven la pieza.

En estudios realizados con registros fisiológicos se ha comprobado que en toda tensión intelectual, como, por ejemplo, un cálculo complicado (y una partida de ajedrez no lo es menos), surgen en las zonas prefrontales unas características ondas lentas que se extienden a otras zonas de la corteza. Al acabar el trabajo intelectual dichas ondas desaparecen.

Esto prueba que dichas zonas son las encargadas del trabajo intelectual más noble, así como el mantenimiento de un estado de atención adecuado para desarrollar esa labor.

En dichas zonas frontales donde se generan nuestros propósitos de atacar la posición rival, defender la nuestra, donde se forman paso a paso los programas de acción jugada a jugada para llevar a cabo todo ello y también donde se mantiene alerta nuestra atención para hacerlo todo y controlar la actividad en curso en todo momento.

Y en lo que a los hemisferios cerebrales respecta, es en el izquierdo donde se realiza el cálculo aritmético cuando se trata de contar los pasos de una determinada pieza. Y es el hemisferio derecho donde mayormente se trabaja la percepción espacial del tablero, de sus columnas, filas y diagonales. También el derecho se encarga de registrar y hacernos sentir nuestras emociones durante la partida. En esa parte del cerebro surgen los impulsos nerviosos por los que sentimos alegría de una victoria, la frustración de una derrota, la duda entre dos jugadas, y el nerviosismo de vernos en una posición difícil cuando, además, nuestra novia nos está mirando.(Álvarez, 2004, págs. 81-83.)

Como podemos advertir ambos hemisferios, están implicados en la actividad de jugar ajedrez.

El hemisferio izquierdo se encarga de llevar la cuenta del material y los escaques que nos separan de la casilla a la cual queremos llegar.

El hemisferio derecho está fundamentalmente encargado de funciones visoespaciales y emocionales, esto incluye la identificación de gestos y patrones ya conocidos. Esto será de ayuda al abordar más adelante la técnica que se describe en esta propuesta.

2. CREATIVIDAD Y AJEDREZ

No solo en las jugadas tácticas, como se verá en la propuesta más adelante, puede expresarse la creatividad en el ajedrez, tanto una novedad teórica, como un movimiento de eficacia posicional, puede darnos indicios de creatividad.

Tal vez para una mayoría de jugadores expertos, la jugada conocida como combinación: (una secuencia de movimientos forzados con la variante de sacrificio), no representen una locura, por el contrario, tiene un sentido lógico profundo, sin embargo para los jugadores aprendices, puede ocultar un misterio que solo se comprueba hasta el momento en que se ejecuta dicho movimiento, y se revela la vastedad de recursos que la mente humana es capaz de cosechar.

Se podría entrar en una discusión con respecto a qué tipo de pensamiento es aquel que domina el ajedrez creativo o lógico, pues representa plenamente una vieja alegoría de la existencia de la sociedad humana, su eterno conflicto y su ética grupal, entre tantas posibles interpretaciones como la partida que jugamos con nosotros mismos.

Pero parece haber una conclusión con respecto a lo que se requiere, para jugar bien al ajedrez, es una cualidad llamada; fluidez, es decir, el saber compaginar eficaz y armónicamente tanto creatividad como lógica cuando es requerido.

La fluidez es la combinación de lógica e imaginación, con objetivo de su aplicación en la realidad, un ejemplo de fluidez puede ser la creación de un artista o científico.

Con la técnica de Edward De Bono “seis sombreros para pensar” logramos complementar las ideas producto de la imaginación, que sin el aterrizaje que nos brindan las ideas lógicas, no podríamos realizar más que ilusiones y fantasías sin mayor aplicación en la cotidianeidad.

De acuerdo a lo anterior podría deducirse, como lo describe quien es considerado uno de los mejores jugadores de ajedrez de todos los tiempos, Gary Kasparov en su obra “Como la vida imita al ajedrez”, la táctica y estrategia no están en oposición, sino que existe una complementación entre ambas.

Las tácticas implican cálculos muy difíciles para el cerebro humano, pero si conseguimos reducirlas, son la parte más sencilla del ajedrez, también la más trivial comparada con la estrategia. Son respuestas forzosas planificadas, son básicamente una serie de enunciados del tipo si... entonces, con lo que un programador se maneja cómodamente. “Si el consigue un peón yo moveré mi caballo a e5. Luego si el ataca mi caballo, yo sacrificaré mi alfil Luego si...” Por supuesto para cuando llegamos al quinto o sexto “si”, nuestros cálculos tienen un nivel de complejidad muy alto, debido a la ingente cantidad de movimientos posibles.

La posibilidad de cometer un error aumenta cuantos más cálculos anticipados pretendamos. Tomamos nuestras decisiones basándonos en una combinación de análisis y experiencia. El objetivo es hacernos conscientes de ese proceso y poder mejorarlo. Para conseguirlo, debemos ampliar nuestra visión para evaluar las consecuencias más trascendentes de nuestras decisiones tácticas. En otras palabras, necesitamos la estrategia para que las tácticas mantengan el rumbo. (Kasparov, 2007, p. 65)

La complementación entre táctica y estrategia, hace pensar en la fluidez, el aspecto de mayor importancia en la construcción de una determinada actividad creativa.

Esta fluidez que produce el progreso de la mente humana, parece ser la clave para entender lo singular de nuestra condición humana, parte de lo que nos constituye como especie.

La posibilidad de utilizar “el juego de ajedrez” como un plano de libertad, donde se representan las interacciones de la sociedad, con un objetivo compartido para las piezas de su mismo color, pero opuesto ante las piezas de color distinto.

La búsqueda de una “ley de leyes” en ajedrez que permita encontrar el mejor movimiento en cada caso, tal vez no sea una quimera inalcanzable.

La recompensa o la gloria representada por las alegorías retóricas que se viven en el tablero y suelen representar profundas verdades humanas que pueden ser duales y

representar la otra cara de la derrota, cualquier preocupación excesiva hacia el material, puede resultar desastroso ya que más que el material en ajedrez, resulta fundamental el ahorrar tiempo que suele corresponder con mayor dominio espacial. De acuerdo a la máxima de Mijaíl Botvinnik:

“El mayor arte del jugador consiste en explorar las posibilidades de llevar la partida a una posición en que los normales valores relativos de las piezas dejen de regir”.

2.1. Introducción a la creatividad

La creatividad puede ser vista como un talento con el cual el humano reacciona, ante los obstáculos que hay entre la naturaleza y su voluntad ya sea necesidad o deseos más allá de los requerimientos básicos para su vida, o bien ser el catalizador para el progreso en general. El empuje de progreso creativo no es producto de un esfuerzo individual, es la suma de varios elementos socio-históricos, incluso algunos impredecibles o caóticos, dentro de dichos elementos la cultura en la cual el individuo se desarrolla. No es algo con lo que se nace siguiendo a De Bono:

Demasiada gente cree que la creatividad es un talento con las que algunas personas nacen y que el resto solo pueden envidiarlas. Esta es una actitud negativa y es completamente errónea.

Y concluye; “La creatividad es una habilidad que se puede aprender, desarrollar y aplicar.”

(De Bono, 2007, pags.10 y 11)

La creatividad tal vez no sea exclusiva de los humanos, pero si es el factor que permite diferenciarlo en la magnitud relativa, de sus logros con respecto a otros mamíferos.

Como lo expresa Csikszentmihalyi, (1998 p. 16):

“Compartimos el 98% de nuestra composición genética con los chimpancés. Lo que nos diferencia de ellos nuestro lenguaje, valores, expresión artística, inteligencia científica y tecnológica es el resultado de una ingeniosidad individual que ha sido reconocida recompensada y transmitida a través del aprendizaje. Sin creatividad, sería verdaderamente difícil distinguir a los seres humanos de los monos.

Así podemos concluir que la esencia del animal humano está ligada, a la pregunta o la curiosidad, que problematiza segmentos de la realidad y la respuesta a sus interrogantes, es todo un proceso en que la creatividad está presente.

Este es el pensamiento que no puede generar una computadora en la actualidad y lo que aun nos identifica como humanos. Para darnos una idea con mayor claridad sobre la definición de creatividad exploremos un extracto de Hinojosa Mora (2008, p. 18):

“Creatividad es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas. Abarca no solo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven.”

La investigación de la creatividad llegó tarde, a mediados del siglo XX con Joy Paul Guilford quien fue pionero al propulsar la investigación del pensamiento creativo; en el texto de Hinojosa Mora, distingue:

El distingue dos tipos de pensamiento: el pensamiento convergente y divergente. El primero es cerrado, es decir, implica la restricción de las posibilidades y la producción de la única respuesta a problemas tales como: “Alto es abajo como largo es a...”, o “Diga cuál es el quinto número de la serie 2, 4, 8, 16,”.

El pensamiento divergente, a su vez, es “abierto” porque requiere la producción del mayor número de respuestas a problemas del tipo: diga todas las maneras en que se puede usar una hoja de papel o escriba el mayor número de posibles palabras que empiecen con la letra B. Según Guilford, el pensamiento divergente constituye un importante factor de la creatividad; mucha, raíz de una forma brillante original de resolver los problemas.

Hinojosa Mora (2008) p. 23

Los componentes de la creatividad están fundamentados, en una síntesis de pensamiento lateral o divergente y su complemento vertical y convergente.

Lo que implica saber intercalar lógica e imaginación, de una forma armónica.

2.2. El juego y la creatividad

El juego es aquella actividad humana en la que participamos con nuestra creatividad, con el objetivo de la diversión. Sin embargo nuestras expectativas de diversión pueden ser superiores muchas veces a la experiencia misma, por esto debe hacerse sin exagerar en las expectativas, pues de lo contrario corremos el riesgo de aburrirnos antes de tiempo.

Si el objetivo del azar en cuanto a generar nuevas ideas es proporcionar una oportunidad para buscar algo que de otra manera no se habría buscado , entonces debe de haber métodos para estimular este proceso. Jugar es probablemente el método ideal. No obstante, debe hacerse de una forma verdaderamente gratuita, sin propósito ni intención. Igual que un experimento diseñado minuciosamente un intento de acelerar la naturaleza en el camino de la investigación lógica, jugar es un intento de estimular la aparición casual de fenómenos que de otro modo no se buscarían. Jugar es experimentar con el azar. (Guimon, 2003 pags.138-139)

Si el juego es una actividad que por excelencia nutre la creatividad entonces esto nos da una ligera idea del porque hay tan pocas personas que son creativas, la respuesta tal vez consista en la pregunta expresada en el párrafo siguiente:

¿Por qué los niños dejan de jugar? Se podría deber al hecho de que el mundo pasa a ser un lugar desconocido en el que sucederán cosas maravillosas a un lugar conocido en el que hay una explicación adecuada para todo. Tal vez sea este aburrimiento por familiaridad superficial lo que detiene el juego de los niños. Pero si uno no se conforma con explicaciones simplistas, entonces puede que las cosas nunca sean bastante conocidas como para que jugar se vuelva aburrido. Tal vez se dé el caso de que pongan freno al juego adultos dominados por la lógica que señalan su inutilidad y que identifican el crecimiento con la responsabilidad de comportarse de forma útil. (Guimon, 2003, p.140)

El problema es cuando perdemos el equilibrio y le damos mayor importancia al pensamiento lógico y olvidamos la fluidez o combinación de pensamiento lateral con lógico.

El humor es un juego típico de los humanos según De Bono:

El humor es, con, mucho el comportamiento más significativo del cerebro humano, por que indica la naturaleza del sistema subyacente. La razón nos dice mucho y poco porque cualquier “sistema de organización recorrido hacia atrás es un sistema de razonamiento. El humor muestra patrones asimétricos. Esto significa que la ruta desde A hasta B no es la misma que la ruta desde B hasta A.
(De Bono, 2007, p. 14)

Al observar una jugada absurda, cuando se esperaba algo lógico, el humor puede hacerse presente en una sala donde se juega u observa el ajedrez. Una relación intersubjetiva en el grupo de ajedrecistas que aprecian un acto ilógico como ese.

2.3. Creatividad y atención

Parece haber una relación entre logros creativos, en la historia podemos reconocer periodos, donde algunos lugares fueron el punto de convergencia de diversos factores económicos y políticos que impulsaron el desarrollo de la ciencia y arte. Lo importante es que una gran cantidad de nuestra limitada reserva de atención está dedicada a las tareas de la supervivencia cotidiana. Para alcanzar la creatividad en un campo ya existente, se ha de disponer de sobrante. Por eso centros de creatividad tales como Grecia en el siglo V antes de J.C., Florencia en el siglo XV y Paris en el siglo XIX tendían a ser lugares donde la riqueza permitía a los individuos aprender y experimentar por encima y más allá de lo necesario de la supervivencia.
(Csikszentmihalyi, 1998, p. 24)

El pensamiento lateral, podría tener un mensaje implícito, la diversidad que choca frontalmente con la lógica y la respuesta única. Propicia una tolerancia ante las diversas ideas y probablemente un cambio en el modo de solucionar problemas, lo que también transforma nuestra actitud, hacia una profunda humildad y fe en uno mismo.

2.4. Los seis sombreros para pensar

Esta técnica de De Bono nos alienta al riesgo de experimentar una locura momentánea de creatividad, pero no sólo aborda esta faceta del pensamiento lateral, tal vez el hecho de imitar la actitud de un sombrero para pensar realmente podría ser, evocar un estímulo para inspirarnos con un cambio de caracterización, en el rol que

exige la situación o contexto. Esta técnica posee elementos que pueden ser universales y que facilitan al sentido común, el conocimiento.

Por otra parte, el riesgo es clave e incluso para muchos aficionados al ajedrez, el riesgo es la parte de mayor intensidad del juego. Y el gran maestro Tartakover decía: “El que se arriesga puede llegar a perder, el que no se arriesga pierde siempre”.

Dicha técnica de pensamiento lateral, engrana con planteamientos del concepto de *sí mismo* de Mead; es la suma de un *yo* y un *mí*, el *yo* es la parte creativa y espontánea, el *mí* por otro lado representa las reglas sociales que interioriza el individuo. Incluye la función de ponernos en el papel del otro, por el proceso de auto indicación que consiste en hacernos objeto, en darnos el rol del otro.

El mayor enemigo del pensamiento es la complejidad, porque conduce a la confusión. Cuando el pensamiento es claro y sencillo resulta más grato y eficaz. El concepto de los seis sombreros para pensar es muy sencillo. Su utilización también es muy sencilla.

El concepto de los seis sombreros para pensar tiene dos propósitos centrales. El primero es simplificar el pensamiento, permitiendo que el pensador trate una cosa después de otra. En vez de hacerse cargo al mismo tiempo de las emociones, la lógica, la información, la esperanza y la creatividad, el pensador puede encararlas por separado. En vez de valerse de la lógica para disimular a medias una emoción, el pensador puede llevar dicha emoción a la superficie mediante el sombrero rojo y sin necesidad de justificarla. El sombrero negro para pensar puede entonces tratar el aspecto lógico.

El segundo propósito central de los seis sombreros para pensar es permitir una variación en el pensamiento. A una persona que en el transcurso de una reunión se ha mostrado continuamente negativa, se le puede pedir que se quite el “sombrero negro”. Esto le indica a la persona que está siendo persistentemente negativa. También se puede pedir a esta persona que se ponga “el sombrero amarillo”. Este es un pedido directo de que sea positiva. De este modo, los seis sombreros proporcionan un lenguaje que, sin ser ofensivo, es preciso. Lo más importante es que este lenguaje no amenaza el ego o la personalidad del sujeto. Se convierte en actuación o incluso en un juego.

Obviamente, el lenguaje consigue utilidad máxima si todos los miembros de una organización están al tanto de las reglas de juego. Por ejemplo, todos los que acostumbran reunirse para discutir deberían conocer el significado de los distintos sombreros. El concepto funciona mejor cuando se convierte en una especie de lenguaje común.

Pág. 91 y 92. De Bono E. (1985). Seis sombreros para pensar. Argentina: Granica.

En el siguiente recuadro se presentan las dicotomías de los sombreros para pensar.



(Boris creatividad, 2010)

2.5. ¿Qué aplicación pueden tener los sombreros para pensar en ajedrez?

Según De Bono para que sea eficaz su técnica en una actividad donde se requiere un nivel excepcional, el ajedrez no está contemplado. En este trabajo se hace una interpretación de esta técnica y por consiguiente se trata de una adaptación, que proponemos extender al juego de ajedrez, no se sigue al pie de la letra las ideas de De Bono.

Muchos se van a apresurar a señalar que esto es absurdo. Me permito, por lo tanto, señalarlo yo mismo. Si tienes la intención de convertirte en levantador de pesas, ¿basta esta intención; para que levantes pesas? Si tienes la intención de convertirte en ajedrecista ¿Hará esto que muevas las piezas del tablero como un experto? La respuesta es no porque en estos casos estamos buscando un desempeño excepcional.

(De Bono, 1985, p.10)

La técnica de seis sombreros para pensar puede tener utilidad en ajedrez y en muchas otras actividades, tal vez más de lo que creía De Bono. La forma de segmentar el pensamiento y evitar la complejidad, puede parecer opuesto a los vericuetos estratégicos y tácticos que deleitan a los ajedrecistas, empero; el estilo práctico tiende a ser el más funcional.

En un análisis preliminar a la interpretación de esta técnica y su posterior modificación en “gestos para pensar”, si nos interrogamos sobre qué sombrero es de mayor utilidad en el tablero, tenemos que todos encuentran su momento de aparición, como un caballo puede atacar doble, una torre puede clavarlo.

Cuando hablamos de sombreros para pensar en ajedrez, debemos ser conscientes de la relación paradójica entre dicotomías, que pueden ser el ejemplo de actitudes en oposición. Si un hipotético observador es capaz de incluir estos conflictos aparentes dentro de un mismo conjunto y manifestar su tolerancia ante el conflicto local, éste al alejar su perspectiva y reflexionar encuentra que la complementación, aunque en apariencia conflictiva e inestable, es la unidad. La unidad de la configuración y el marco para comprenderlo que es el primer paso para la resolución de problemas.

Esta complementariedad entre sombreros para pensar puede responder la pregunta ¿Qué sombrero juega mejor al ajedrez?, lo distinto sería saber la relación de porcentajes entre sombreros en una base de datos con el registro de partidas de todos los tiempos.

Aquí una síntesis de los sombreros para pensar, recordemos que ponerse uno implica adoptar un cierto rol o personaje con sus respectivas funciones:

Sombrero Blanco: *El blanco es neutro y objetivo. El sombrero blanco se ocupa de hechos objetivos y de cifras*

Sombrero Rojo: *El rojo sugiere ira, (ver rojo), furia y emociones. El sombrero rojo da el punto de vista emocional.*

Sombrero Negro: *El negro es triste y negativo. El sombrero negro cubre los aspectos negativos — por qué algo no se puede hacer.*

Sombrero Amarillo: *El amarillo es alegre y positivo. El sombrero amarillo es optimista y cubre la esperanza y el pensamiento positivo*

Sombrero Verde: *El verde es césped, vegetación y crecimiento fértil, abundante. El sombrero verde indica creatividad e ideas nuevas.*

Sombrero Azul: *El azul es frío, y es también el color del cielo, que está por encima de todo. El sombrero azul se ocupa del control y la organización del proceso del pensamiento. También del uso de los otros sombreros.
(De Bono, 1985, p. 17 y 18.)*

2.6. Interpretación de los sombreros para pensar al jugar ajedrez

Aquí las funciones de cada sombrero dentro del juego de ajedrez, quisiera aclarar que esta es una de tantas posibles interpretaciones de cada sombrero y que bien podría modificarse y probar con otros órdenes.

- 1) El sombrero **azul** es el que dirige la estrategia, jugadas de desarrollo, avance o presión en el centro, estas son las jugadas más comunes en la fase de apertura.
- 2) Cuando nos ponemos el sombrero **blanco**, al jugar ajedrez y actuamos con actitud objetiva y neutra, si lo hacemos eficazmente tenemos que recabar la información sobre los hechos del presente, la información del balance del material, y los hechos por ejemplo si se ha realizado una jaque al rey, o se ha realizado un enroque o tenemos a nuestra disposición un solo movimiento.
- 3) El sombrero **amarillo**, es la propuesta fundamentada en lo real, o bien la amenaza de captura de pieza.
- 4) El sombrero **negro**, es la oposición del anterior y es el que ocupamos cuando necesitamos defender o escapar del ataque, cuando las piezas regresan a la primera línea incluso se repliega en la casilla de origen.
- 5) El sombrero **rojo** es emocional cuando hay captura de pieza se simboliza su muerte, lo que ocurre en el campo de batalla, la selva o en la vida cotidiana.
- 6) El sombrero **verde**, es la parte táctica, y tiene naturalmente su riesgo implícito, cuando se sacrifica material para obtener algún beneficio material mayor que el oponente o bien el jaque mate.

3. INTERACCIONISMO SIMBÓLICO Y AJEDREZ: FUNDAMENTOS DE INTERACCIONISMO SIMBÓLICO.

Algunos conceptos básicos del interaccionismo simbólico, tienen la facilidad para intentar encontrar analogías o metáforas con el juego ciencia, la multiplicidad de simbolismos permite introducirnos a ideas e interpretaciones diversas.

Una de estas metáforas con mayor importancia en ajedrez por su antigüedad, es aquella que plantea el objetivo del juego, es decir: la derrota de la ilusión, por esta razón, vale recordar la máxima de Vassily Smyslov; "En el ajedrez, como en la vida, el adversario más peligroso es uno mismo"

El interaccionismo simbólico de Mead encuentra sus raíces, en dos corrientes de pensamiento: el pragmatismo y el conductismo; el conductismo con Pavlov y Watson había dejado profunda influencia en la psicología de su tiempo. En este trabajo se aprecia más afinidad con la parte pragmática, de parte de Jhon Dewey, William James, como en la inclinación del mismo Mead que deja explícito al mencionar que el estudio del conductismo es solo un "segmento" de los fenómenos psicosociales.

...afirmo, que hay todo un conjunto de teorías tradicionales basadas en una epistemología falsa que interpreta los objetos a los que se refiere el conocimiento de un modo que los sitúa "fuera de la experiencia", y no sólo en el sentido trivial de que mantengan que son algo distinto a los "datos inmediatos de la conciencia", sino en el sentido "metafísico" de excluir de su permanente y auto contenida realidad los rasgos esenciales del mundo de la experiencia ordinaria, en el que tienen lugar el experimento y la verificación. Cuando convertimos tales objetos en objetivos del conocimiento, la experiencia, inferior a tan alta realidad, deviene en "mera apariencia", y la validación experimental que nuestras ideas pueden de hecho alcanzar resulta irrelevante para la validez trascendental a la que se supone que aspiran. En oposición a tales teorías los pragmatistas han sostenido que el conocimiento no se ocupa de la realidad "antecedente" o la "ulterior", sino de la orientación que la actividad toma en la experiencia que compartimos, y de los objetos en la medida en que éstos organizan dicha actividad en torno a objetivos significativos de la acción cooperativa.

(Mead, 1938, p.5)

En los juegos, un niño tiene que utilizar el conocimiento con respecto a los significados que emergen del juego mismo, para identificarlos y así decidir qué rol es el adecuado para la cooperación de su equipo.

3.1. El tablero y el espacio tiempo, el lugar de todos los eventos posibles.

Se dice que la esencia del tiempo es el movimiento y el cambio; un observador, por otra parte, genera el tiempo en su cambio de perspectiva, la percepción de las dimensiones; de alguna forma el observador es un individuo creador, que además comparte significados en medio de intercambios subjetivos en el presente, se arroja hacia el futuro o pasado según lo amerite, y lucha con su conciencia ante la incertidumbre.

Esta característica de imaginar el futuro y recordar el pasado, es un mecanismo armonizador de la consciencia al intentar ubicar el presente, sin embargo hay mucha información del pasado inmanente en el presente, es decir, que la síntesis del pasado, construye la temporalidad necesaria para ser consciente de la existencia.

El concepto del *self*, el acto de plegarse sobre sí mismo, por medio de la introspección y ser capaces de vernos como objetos, o bien el intento de vernos como lo hacen los otros, parece ser la función que permite a nuestra conciencia, su ubicación en el tiempo.

Lo que queremos hacer controla lo que hacemos, es la dirección a la que apuntamos con nuestra conciencia la que define lo que “está ocurriendo” (presente), es un intento de proyectarnos al futuro basado en la síntesis de integraciones neuronales que conforman nuestra historia individual.

3.2. Un juego del presente

¿Qué tiempo se refleja mejor en un juego de ajedrez? Esta pregunta parece tramposa o confusa, pues todos los tiempos están incluidos necesariamente o pueden representarse en medida de la memoria y la anotación del juego, la cuestión es qué tiempo merece más atención, al inicio pensaríamos tal vez el futuro, en medida de la imaginación requerida en el cálculo de variantes.

Pero en retrospectiva caemos en cuenta, que para avanzar hacia nuevos cálculos irremediablemente necesitamos información de la posición actual, que a su vez es una secuencia de jugadas del pasado en la memoria, actos que requerían estar presentes para su comprensión. Cuando se da la réplica del contrario se da cuerda al presente. Se requiere indudablemente la previa interiorización de las reglas y un uso de estas para definir el tiempo emergente.

Es por el uso del lenguaje, que somos capaces de jugar con la idea en que se define al tiempo presente, en medida de las posibilidades futuras. Es una progresión de un determinado plan o proyecto con intencionalidad hacia el futuro desde la nada. Es por este motivo que, hablo de un plano de libertad, cuándo me refiero al tablero y es aquí que la expresión “el hombre está condenado a ser libre” de Jean Paul Sartre adquiere metafóricamente mayor sentido.

En ajedrez la construcción del tiempo se inicia, generalmente desde configuraciones conocidas al menos en niveles intermedios y avanzados, es decir, desde los primeros movimientos en los que se desarrollan las piezas (aperturas) ya probadas por su eficacia, lo que empieza a modificarse cuando se deja de utilizar el conocimiento de aperturas, y se ve debilitado el conocimiento del pasado, dicha transición corresponde con la fase del medio juego, donde si bien se puede hablar de conocimiento aplicable, como táctica y estrategia, existe tal vez mayor oportunidad de crear.

Se dice que el hombre actual vive hacia el futuro, lo que es indeterminado, no importa que tan bien conocemos nuestras intenciones, sabemos que siempre habrá algún tipo de oposición o resistencia para cumplirlas, lo que podemos controlar es la forma en que intentamos solucionarlas.

El futuro de las decisiones que tomamos en el presente

*La estrategia empieza con el objetivo para un futuro lejano y trabaja retrocediendo hasta el presente. Un gran maestro hace los mejores movimientos porque están basados en lo que quiere que suceda en el tablero, después de unos diez o veinte movimientos. Para ello no es necesario que calcule las incontables variables de veinte movimientos. Evalúa cuál será el resultado de su posición y establece una meta. Luego va paso a paso hasta conseguir sus propósitos.
(Kasparov, 2007, p. 42.)*

3.3. La verdad pragmatista y las jugadas útiles

La verdad puede parecer un concepto demasiado “trascendente”, para abstraerlo en ajedrez aunque en la práctica, la verdad puede salir del empuje de un peón o el ataque sorpresivo del caballo, o tal vez una poco heroica pero sencilla captura de dama.

El intentar anticiparnos al movimiento de nuestros oponentes guarda la intención de predecir el futuro, un poder según algunas creencias, de antiguas tradiciones, reservado para los oráculos y dioses.

Por otra parte la duda, es decir el pensar sin juicio, es una cualidad que el ajedrez ofrece a sus practicantes pues en cada movimiento la duda nos plantea el problema a resolver. La posibilidad de poner a prueba nuestras ideas nos encamina a una profunda humildad.

Si somos verdaderamente humildes con nuestras posibilidades, es decir en cuanto a nuestra percepción del cosmos desde la condición humana, debemos aceptar que la

máxima de nuestra existencia pueda ser el reconocer la verdad sobre sus apariencias.

La mentira y la hipocresía no sobreviven sobre el tablero de ajedrez. La creatividad de las combinaciones denuncia las presunciones de la mentira. Los hechos que sin piedad culminan con el jaque mate contradicen al hipócrita. (Fischer, 1997, p. 10)

Esto lo decía el gran campeón Emanuel Lasker, quien fuera también amigo de Albert Einstein y vencido después de un largo periodo de reinado como campeón mundial, por otro genio José Raúl Capablanca.

Por otra parte un aspecto optimista del pragmatismo en lo social, con John Dewey y su esfuerzo de llevar la democracia a la educación, nos puede vincular a Bergson en el énfasis de lo evolutivo. Si bien en la actualidad somos atentos a los riesgos de nuestra cotidianeidad, esto no debe hacernos olvidar el aspecto optimista, innegable del ser humano, con respecto a su pasado.

En los momentos claves, hay que saber hacer ligeras modificaciones a nuestra estrategia si es necesario.

El jugador táctico está en su elemento cuando tiene que reaccionar ante las amenazas y medir las oportunidades sobre el terreno de juego. Su problema es cómo avanzar cuando no hay movimientos claros, cuando es necesario actuar y no reaccionar. (Kasparov, 2007, p. 63.)

3.4. Integración del self interaccionista y los sombreros para pensar al jugar ajedrez

Para plantear de una manera más clara este punto, recordemos que el yo es la parte innovadora de la personalidad, es decir las jugadas propositivas que buscan el ataque o iniciativa y la búsqueda de la sorpresa, la elección de comer o no una pieza es la acción que determinará el equilibrio material futuro. Es por eso que los sombreros amarillo, verde y rojo encajan con mayor precisión al concepto del yo.

El *mí* por el contrario, está sujeto a la relación con la sociedad, con el *otro generalizado*, y es pasivo. Entonces el *mí* estará integrado por los sombreros: blanco negro y azul.

La objetividad debe llevarnos a una actitud impersonal, ante la posición es decir sin sombreros amarillos o negros solo una neutralidad es decir sombrero blanco.

El *mí* de un ajedrecista se enriquece por las vivencias de partidas propias y análisis del juego de expertos, que en muchos casos se trata de Grandes Maestros, campeones del mundo como Paul Morphy, Adolph Andersen, Jose Raul Capablanca, Mijaíl Tal, Robert Fischer, Gary Kasparov, Judit Polgar y Magnus Carlssen; por mencionar algunos de los ajedrecistas de mayor renombre hasta nuestros días, héroes legendarios que nutren el ímpetu competitivo al mostrar su estilo y hazañas en el tablero.

El sombrero azul debería hallar recursos en el *mí* como se verá más adelante en la integración de gestos para pensar.

3.5. Contradicción creadora y el conflicto con el otro

Serge Moscovici indicaba; que el campo de estudio perteneciente a la psicología social, es el conflicto del individuo con la sociedad, se hacía referencia a la lucha en la vida cotidiana.

La intención encuentra satisfacción, al completar la acción de sus deseos, como es habitual es más fácil conseguir lo que queremos que elegir lo que queremos.

En el juego de ajedrez es vital descubrir las intenciones del rival, cuando somos displicentes con esta labor, corremos el riesgo de caer presa de sus objetivos. En algún momento tenemos la necesidad de adaptarnos a las respuestas del otro y continuar retroalimentando el "diálogo".

Jean Paul Sartre dice; “Los otros son el infierno del ser”, en relación a la angustia que este experimenta, al saber que somos objetos para los demás, el otro me hace objeto. Si intercambiamos el concepto de conflicto y consideramos la unidad subyacente detrás de las apariencias, por ejemplo el caos que es impredecible, es en gran medida, orden del cosmos en el sentido en que toda esencia tiene sus accidentes y la mayoría de dichos accidentes no son predecibles o en la ciencia física, la incertidumbre de Heisenberg .

Recordando la similitud con la correspondencia etimológica de enemigo, al referirnos al Diablo, si bien este personaje podría encarnarlo cualquier oponente nuestro, en la vida real dentro de la más alta elite del ajedrez, el gran maestro Vicktor Korchnoi, parece haber jugado contra su “Belzebu”, encarnado en Anatoly Karpov, al retarle por el título de campeón del mundo, se dice según medios de comunicación, que el match se dio alrededor de un clima lleno de amenazas, incluso se hablo de pistolas bajo la mesa, por parte del equipo de Karpov quien representaba la hegemonía rusa de aquellos años, lo que nos da una idea de la importancia del ajedrez en la política Rusa.

3.6. La libertad y armonía

El tablero de ajedrez es un marco donde los símbolos que interactúan, causan la retroalimentación entre las réplicas de los participantes, es un contexto ideal para simular una forma de libertad, las acciones constituyen las formas de comunicación con el otro. En el caso del ajedrez una interacción negativa, al existir una competencia.

La jugada que potencia la libertad es aquella que genera mayor cantidad de alternativas futuras, adquisición de actividad.

Por supuesto si las piezas están mejor coordinadas, seguramente generan una mayor libertad futura.

3.7. Sobre la conciencia y el ajedrez

La conciencia es un proceso de integración, donde las funciones de las estructuras del organismo interactúan con la realidad externa, al igual que el proceso del juego de ajedrez, una pieza aislada del tablero carece de sentido.

El vínculo con el otro, es el proceso en el cual surge la conciencia, en torno a la adaptación individual, al tejido espacio-tiempo siempre cambiante, en una relación inextricable, pero fundamental para la comprensión de la vivencia propia de cada ser, en su participación de la construcción social de la realidad, nuestras elecciones van determinando el contexto futuro, lo que puede modificarse en medida de reflexionar ante la situación que experimentamos y echar un paso atrás para elegir una alternativa de mayor libertad.

En algún momento nos damos cuenta, que irónicamente en la experiencia de la vida cotidiana, el otro puede ver mejor nuestro afuera que nosotros mismos, tal vez nuestra única garantía sea lo interior sin la ayuda de un espejo.

No solo la internalización de significados, de los símbolos sustenta la conciencia a su vez la intuición e imaginación sobre las acciones que se desarrollan en cada distinto contexto, deben hacerse corresponder con cierta inferencia de causalidad, esta herramienta lógica que contiene todo lo que se niega, y aquello que se acepta es decir el cálculo de nuestra libertad.

La fabricación conceptual de la nada, incide en una comprensión de una aparente opuesto al concepto de infinito, la situación por defecto o el plano de libertad, sobre el cual emerge la síntesis, de los patrones adecuados para cada contexto, según los principales núcleos motivacionales, que se requieren al adaptarse a cada ambiente.

La persona se forma conciencia de sí, por la información que procesa, sobre las actitudes de los otros y el juego es un punto clave en el desarrollo social, nos permite ponernos en el papel del otro.

Bateson define información como "una diferencia que hace una diferencia".

Mead, describe cómo surge la conciencia:

*La existencia del espíritu o de la inteligencia solo es posible en términos de gestos que son símbolos significantes puede existir el pensamiento- que es simplemente una conversación subjetivada o implícita del individuo consigo mismo por medio de tales gestos. La internalización en nuestra experiencia de las conversaciones de gestos externas que llevamos a cabo con otros individuos, en el proceso social, es la esencia del pensamiento; y los gestos así internalizados son símbolos significantes porque tienen las mismas significaciones para todos los miembros de la sociedad o grupo social dado, es decir, provocan respectivamente las mismas actitudes en los individuos que las hacen que en los que reaccionan a ellos: de lo contrario el individuo no podría internalizarlos o tener conciencia de ellos y de sus significaciones. Como veremos, el mismo procedimiento responsable de la génesis y la existencia del espíritu o conciencia- a saber, la adopción de la actitud del otro hacia el espíritu de uno, o hacia la conducta de uno- involucra también la génesis y existencia, al mismo tiempo, de los símbolos significantes o gestos significantes.
(Mead, 1973, p. 90.)*

La manera en que emerge la consciencia, es por el proceso de auto indicación, de acuerdo con Mead, si analizamos la idea de vernos como objeto, equivale a vernos a nosotros mismos como otro nos vería, imitamos a todo un repertorio del otro generalizado, donde el mí capta los códigos creados por la sociedad.

Si utilizamos esta idea al mezclarla con la situación por defecto, o bien el contexto, agregamos a la persona que se mueve en este tejido espacio-temporal o plano de libertad, donde retroalimenta el ambiente al adaptarse y adaptar.

En el momento en que se amenaza algo surge una tensión, el que amenaza tiene iniciativa y quien recibe el ataque tiene generalmente dos posibilidades que pueden ser plausibles según los casos, la primera es defender para mantener el equilibrio material, la otra opción es contraatacar, el éxito depende, si la amenaza de contraataque sea de mayor valor que la del oponente, de lo contrario como en el caso de los jaques innecesarios, tendremos desventaja en los tiempos.

Una computadora tardaría cientos de años en parar antes de llegar a la finitud en la resolución de un problema como el ajedrez, la consciencia emerge de aislar

elementos seleccionados en influencia del entorno, tal vez por esto nuestra consciencia guarda una indudable relación con la muerte, pues es la consciencia de nuestra propia finitud la que condiciona el camino de nuestra voluntad, aunque la negación ante este hecho universal nos lleve a los artificios del inconsciente.

El hombre se distingue por su capacidad de analizar el campo de estimulación en forma de poder seleccionar un estímulo antes que otro y así aferrarse a la reacción que corresponde a ese estímulo, escogiéndola de entre otras y recombiniéndola con otras.

(Mead, 1973, p. 130.)

Los savants (individuos con capacidades excepcionales), logran sorprender con sus habilidades de cálculo matemático, muy probablemente gracias a su cualidad, de identificar patrones únicos para cada número, que observan además de los signos asignados a los números mismos. ¿Esta es una propiedad natural de los números o simplemente una añadidura creativa individual para facilitar la asociación?

Mead ofrece una idea en relación a esto:

Dedicamos nuestra atención a una cosa en especial. No solo abrimos la puerta a ciertos estímulos y la cerramos a otros, sino que nuestra atención es un proceso organizador así como un proceso selectivo. Cuando prestamos atención a lo que vamos a hacer, estamos escogiendo todo un grupo de estímulos que representan actividad sucesiva. Nuestra atención nos permite organizar el campo en que vamos a actuar. Y aquí tenemos al organismo como actuante y determinante de su ambiente.

(Mead, 1968, p.70.)

3.8. El ajedrez, lenguaje y dialogo

“El lenguaje es el bien más precioso y a la vez el más peligroso que se ha dado al hombre”

Friedrich Hölderlin

Ferdinand de Saussure el padre de la semiótica moderna, fue pionero al utilizar la analogía del ajedrez, al explicar el lenguaje, poco más tarde el filósofo austriaco Ludwig Wittgenstein, retoma el sendero de Saussure al brindarle importancia a la

conexión entre las piezas, recordándonos que éstas por sí mismas no tienen sentido, al igual que las palabras requieren de otras para comprenderse.

Las reglas son la forma de conexión entre símbolos (piezas), en esta analogía equivalen a la gramática y por esto demarcan la comunicación o el dialogo entre ajedrecistas. Cada jugada modifica el sentido de las acciones a las cuales se agrega dentro de este micro cosmos simbólico, al igual que en el dialogo, cada palabra altera el significado de sus antecedentes, cada palabra adquiere su identidad con respecto a la estructura total del mensaje, al momento en que se elige ensamblarla y renovar la configuración del significado en el dialogo.

Al jugar la apertura (fase del juego inicial donde cada bando desarrolla sus piezas.), empezamos a darnos cuenta que si no atendemos las intenciones del rival, seguramente perderemos el juego, por ejemplo si un rival decide al jugar con negras la defensa siciliana, me será más conveniente con blancas jugar un ataque diseñado, para las debilidades propias de esta defensa como el ataque Sozin, Richter- Rauzer, Keres, etc. y no un ataque fegetello u de otra apertura no correspondiente a las necesidades estratégicas, el resultado de un experimento tal, seria alejarse del equilibrio o quedar inferior tanto en posición como en material, es por esto que en el caso de las aperturas existe un riesgo claro, de no jugar a lo que juega el rival cuando este dispone de iniciativa, es como intentar negociar en un idioma desconocido. O en términos de Kasparov:

Si jugamos sin objetivos a largo plazo. Nuestras decisiones se convierten en exclusivamente reactivas y nos vemos jugando el juego de nuestro oponente, no el nuestro.

(Kasparov, 2007, p.41)

En el lenguaje debemos seguir ciertas reglas, que nos lleven al mismo objeto, que aquel del cual habla nuestro interlocutor, al igual que este debe ser reciproco para generar el dialogo.

Incluso en la partida que jugamos a solas, o con nuestra mismidad para crear mensajes con sentido lógico, debemos estar atentos en el balance del juego.

Si jugamos con las ideas anteriores una partida de ajedrez podría asemejarse, a un metálogo de acuerdo con Bateson, G.:

“Un metálogo es una conversación sobre algún tema problemático. La conversación tiene que ser tal, que no sólo los participantes discutan efectivamente el problema sino que la estructura de la conversación en su totalidad sea también pertinente al mismo tema.”

(Bateson, 1998, p.16)

En el momento en que elegimos una línea conocida, de alguna apertura ya sea con blancas o negras o una extraña e innovadora, estamos entrando tal vez sin saberlo a un código principal o común para los ajedrecistas expertos, en este momento en el que elegimos un sentido estricto o amplio.

En ajedrez la objetividad del discurso, se destaca pues el equilibrio se puede alterar con un solo movimiento o palabra.

3.9. Sintaxis y ajedrez

La relación entre ajedrez y sintaxis, se basa en que ambos requieren un dominio del conocimiento, de las reglas para coordinar la estructura de lenguaje de manera más efectiva.

La sintaxis se rige por una serie de reglas combinatorias de palabras, para formar unidades mayores como los sintagmas o las oraciones gramaticales, de hecho es una de las analogías preferidas por los lingüistas en la enseñanza del lenguaje. Aquí una aproximación al concepto de sintaxis:

Así, cuando el criterio de clasificación de las reacciones significantes entre los signos, es el tiempo y el espacio, entonces tenemos: sintaxis temporal, sintaxis espacial, y sintaxis mixta (combinación de las anteriores). La sintaxis temporal es la relación simultánea de los signos; tal como se establece para los lenguajes articulado, musical y, en general, en la de códigos acústicos. La sintaxis espacial es la relación sucesiva de elementos que se organizan en torno a plano (espaciales); así como se distribuyen

en las composiciones iconográficas, indumentarias, y en toda expresión no verbal. La sintaxis mixta se caracteriza por presentar relaciones donde, tanto la posición y la dimensión de los términos, como su desenvolvimiento en el tiempo, son significantes; tal sucede en la producción cinematográfica, en la expresión dancística, etcétera. En consecuencia la forma del mensaje es la clase de sintaxis que se realiza. "Rudimentos del lenguaje articulado" (Paulín Pérez, 2006, p. 50.)

Una sintaxis en ajedrez podría desarrollarse, si sobreponemos conceptos, por ejemplo, donde las piezas son el sujeto y la acción realizada es el verbo, hallamos combinaciones de la totalidad de acciones, interconectadas en búsqueda constante de sentido o coherencia lógica de algún contexto, sea el medio físico, situacional y social, o configuración de las piezas dentro del tablero, cuestión que renueva constantemente su descripción.

El dialogo depende del contexto como se analiza en el siguiente artículo:

*Basándonos en observaciones e investigaciones experimentales, hemos formulado, en tanto que regla general que opera en el funcionamiento de la lengua, el "principio de adaptación del contexto" (difícil de realizar en la comunicación de los Ordenadores). Concebimos el **contexto** -ya desde finales de los años 40- no solo como una configuración lingüística, sino también en tanto que situación y circunstancias socio-históricas, sistemas de coordenadas de los participantes -por tanto todos los **niveles contextuales** posibles. Mencionamos, por Último, que el emisor organiza su expresión (Slama-Cazacu, 1983, p. 10)*

Es importante hacer énfasis en lo que no pueden hacer los ordenadores, es donde encontramos los rasgos que nos distinguen y los que podemos intentar enseñar a estos. Por otro lado, a pesar de los condicionamientos del contexto, el emisor es quien elige su repertorio de respuestas.

El dialogo es una forma de comunicación entre dos o varias personas -incluidas en una situación común, a través de la cual la información es transmitida con objetivos variados y que se caracteriza por una conexión interactiva entre los participantes, por sus intereses mutuos y por la orientación de cada participante hacia los otros, y más específicamente por el intercambio alternativo de las réplicas, por la dosificación (la longitud proporcionada) de réplicas y por la forma lingüística, de concatenación sintáctico-contextual entre las réplicas. El diálogo está basado en el funcionamiento de algunas reglas, que le confieren sus rasgos específicos y que le dan al mismo tiempo una forma estructurada, organizada. El dialogo tiene como particularidad esencial el hablar alternado y encadenado de los diversos participantes, sobre un tema común (Jakubinskij, 1923: 139; Slama- Cazacu,

1977 (1961): 41). *Las réplicas pueden estar encadenadas de manera que juntas formen "una única unidad sintáctica"* (Svedova. 1956: 68).
(Slama-Cazacu, 1983, págs. 11 y 12.)

Sobre esto se sigue que lo fundamental, para elegir un lenguaje en el dialogo, es el contexto, que determina la intencionalidad de los interlocutores, esto traducido en el tablero implica una relación causal entre las réplicas, que pueden estar configuradas en mayor medida por el conocimiento de aperturas, de los jugadores participantes, ya que la combinación de jugadas, desarrolladas en la apertura obedecen a principios estratégicos determinados y diferentes entre sí como lo es un idioma de otro.

En el momento en que construimos una partida de ajedrez se crea aun sin saberlo, un paralelo del dialogo, en medida de la lógica expresada en proposiciones y sus réplicas, podemos decodificar un mensaje con mayor o menor sentido común según sea el caso, todo esto en la irónica cooperación que puede darse en un juego de suma cero, entre la búsqueda de armonía, entre las piezas (materia) dentro del tejido espacio-tiempo (tablero), o lo que es lo mismo en medida de que las jugadas realizadas se complementen a tal grado que se manifiesten intencionalidad y emociones. El momento en que surge el primer tema común es donde convergen las intenciones, en la primera interacción material donde uno ataca y el otro defiende este tipo de relaciones de poder que se resuelven en el transcurso del juego.

En este mismo artículo sea analiza la interacción negativa.

Una función importante de la SD es, con certeza, la de la estructuración lingüística del dialogo. Considerada, por tanto, en una perspectiva psico o sociolingüística, la SD muestra también otras funciones (a veces contradictorias). Entre ellas, la función importante de indicar (o, viceversa, de reflejar) las diferentes relaciones interpersonales (como: las intenciones de cooperación -o de competición. la intención de ayudar al participante a expresarse sugiriéndole cómo continuar su réplica o mostrándole su interés justamente al complementarle, o, por el contrario, en interacciones negativas, aniquilando su réplica posible.
(Slama-Cazacu, 1983, p. 20)

La interacción negativa en cuanto a las replicas de cada jugador permite enunciar, inmediatamente un contraste ante la idea del otro, las interrupciones son la regla y de

algún modo una alternativa, ante un debate en el que cada participante, tiene turno inmediatamente después, que el oponente ejecuta su movimiento.

En este fragmento anterior del artículo citado, se sugiere la posibilidad, de ayudar al interlocutor a seguir con su réplica, que es muy similar a la enseñanza que pretende arrojar la técnica aquí presentada.

El jugar ligeramente mejor que el otro garantiza una buena batalla pero si este jugador es mucho mejor que el otro, ¿qué podría hacer este para no aburrirse, o bien para no desmotivar el interés de aquel otro menos experimentado?

Una posible respuesta sería jugar ligeramente mejor que él otro, el jugador más fuerte, da una pequeña ventaja al no jugar con toda su fuerza, esto es actuar como alguien a quien es posible ganarle, esto a la larga puede motivar mucho más que si solo se jugara con toda su fuerza aplastando al rival, lo cual sugiere una vía de enseñanza un tanto curiosa.

La sintaxis mixta es útil para comprender la estructura del diálogo en el “juego ciencia”, donde las reglas son comunes para ambos jugadores, la apertura delimita el contexto y las piezas mediante sus acciones, crean una configuración de sentido al encontrar las réplicas de nuestros argumentos, ante la oposición de nuestro rival.

Los detalles implícitos son los que están marcados por los estados en que el tablero se convierte en escenario, para las emociones expresadas en gestos, en reacción de las réplicas del rival o bien en el momento que apercibimos un error propio.

3.9.1. Diálogo y ajedrez

Aunque a veces un sacrificio de pieza en un momento intenso, por ejemplo al final de la partida cuando ambos jugadores tienen poco tiempo para pensar, suele ser impactante o perturbador, para quien lo recibe aunque dicho sacrificio sea un error

camuflado, si nuestro rival se deja llevar por la creencia de estar en riesgo, es más sencillo que nos devuelva el favor con otro error cometido.

Al igual que en el diálogo y en la lógica proposicional se aprecian falacias, que se hacen evidentes si uno juega correctamente y el otro no.

La armonía del juego y el mensaje que puede transmitir, depende de la construcción de ambos jugadores de algún modo tratan de adaptarse y en otros momentos de apoderarse de la iniciativa, pero el juego que tiene equilibrio de fuerzas por ambos bandos construye un empate, parece el ajedrez un juego justo.

Las piezas establecen en cada acto o aparición un significado y forman una sintaxis en conjunción de las jugadas pasadas, un caballo que da jaque y ataca a otras piezas suele terminar como protagonista, de hecho hay oportunidad para que todas las piezas puedan ganar una partida incluso el peón.

Reinterpretando la versión de Wittgenstein de la analogía del ajedrez en el lenguaje, las proposiciones atómicas son cada movimiento, la suma de un movimiento de blancas y negras encontrarían en paralelo una proposición molecular.

Las piezas son pseudo conceptos y solo tienen significado en relación con su contexto, o bien por la forma en que se une y cambia el significado.

Lo que recuerda la frase; “no cuentes las piezas que están fuera del tablero y también “La mejor jugada es la que se realiza” de Tartakover. Una posible conclusión sería la de llevar por medio de los acciones a una ética determinada, en medida del cambio generado por la última jugada, el saber como individuo que el valor que tenemos recae en nuestras acciones, debería despertar un profundo sentimiento de humildad si aceptamos la idea de vernos inmersos en un ambiente de plena interdependencia, donde un peón puede “iluminarse” al coronar y transformarse en Krishna (Dama), o donde un caballo remata una partida después de algunos sacrificios brillantes.

Tampoco podemos decir lo que no podemos pensar, como en la expresión del estilo y el nivel ajedrecístico en la práctica. No es que los ajedrecistas produzcan esa claridad por sí mismos, sino que dentro del juego de ajedrez la claridad es el triunfo.

Las piezas como objetos no serían más que pseudo conceptos, aislados y fuera del tablero, se crean los significados, solo en relación a otras piezas y dentro del tablero. En su sentido ético el ajedrez inspira posibles interpretaciones, en la búsqueda de un juego equilibrado, en retrospectiva de la relación amo y esclavo, las actitudes activas y pasivas, en conjunción de un imperativo categórico con respecto a la comunicación humana, que nos ponga justo en medio de esa relación, o tal vez mas allá de las ambigüedades de amos y esclavos, tal vez el verdadero líder democrático, sería una opción plausible como estrategia, al jugar ajedrez y un puente de equidad en la comunicación humana.

Sobre el aprendizaje de aperturas y su analogía, con los procesos que nos permiten adquirir conocimiento del lenguaje y los hechos atómicos, es perturbadora la idea de afianzarnos a un orden externo a nosotros mismos, y que en sincronía sea fundamento del carácter de un individuo; un hecho atómico impuesto desde afuera causaría un conflicto constante, hasta el momento en que una de las fuerzas cediera, ante la imposición del modelo dominante de interpretación, la otra vía sería la natural o de libre elección, donde la única guía es uno mismo, sin olvidar que la mayoría de los humanos a excepción de los ejemplos como “el niño de Aveyron”, y experimentos con recién nacidos, con el objetivo de conocer la lengua natural, apoyan la idea de lo crucial del contexto social en el aprendizaje del lenguaje y conocer por medio de esta herramienta una gran cantidad de conocimiento, otorgado de la cultura en la cual se desarrolla, bien es cierto que nuestro entorno micro social, está afectado por otros factores macros de un orden externo impuesto, estos condicionamientos se configuran por los símbolos significantes dominantes de la corriente principal en auge, si esto parece desalentador, puede haber una alternativa al utilizar el lenguaje para identificar patrones que deseamos controlar. Siguiendo la frase de Wittgenstein “los

límites de mi mundo, son los límites de mi lenguaje". Eso definirá nuestro mundo o nuestro camino según Bateson:

"El camino real hacia la conciencia y la objetividad pasa por el lenguaje y los utensilios." (Bateson, 1998, p. 45)

En el juego las piezas funcionan como utensilios, o herramientas para comunicarnos en las distintas fases de juego siendo estas el cambio de contexto. Dicho cambio afecta en distinto grado a cada pieza por ejemplo; los peones que protegen al rey es preferible no moverlos de su lugar de origen en la fase de apertura, ya que al hacerlo se crearan debilidades o huecos, que el rival puede aprovechar e invadir. En la fase final estos peones de enroque deben moverse, de un modo distinto y el cálculo preciso se hace más complicado, sin embargo se da preferencia a un objetivo que es "coronar", que equivale a una recompensa, la transformación del peón que llega a la última fila se puede pedir cualquier pieza menos otro rey, en teoría es posible tener nueve damas, claro si es posible y conveniente pues en esta fase se dan casos raros donde el avanzar peones lleva a la derrota.

3.9.2. El sentido común y la vida cotidiana en ajedrez

"Veo en la lucha ajedrecística un modelo pasmosamente exacto de la vida humana, con su trajín diario, sus crisis y sus incesantes altibajos" Bobby Fischer

El tablero de ajedrez puede problematizar diversas cuestiones importantes de la humanidad, por medio de la representación de las piezas como un microcosmos en el teatro de la vida cotidiana.

¿Ser victorioso o más apto significa ser depredador? Tal vez la respuesta sea afirmativa en sentido estricto de la sobrevivencia bajo condición única de cazar o dar muerte a otro ser vivo.

Interpretar eficazmente al oponente, no solo parece tener importancia para los humanos, en el mundo animal parece reinar la sobrecogedora indiferencia de la

naturaleza, ante la arcaica lucha por la vida entre depredador y presa. Sea de depredador o presa nuestra condición conviene ser impredecible para el rival.

Si comprendemos las acciones de nuestro oponente, comprendemos sus decisiones. Es importante guardar energía para la sobrevivencia y no desperdiciarla con error en la interpretación.

La muerte del rey simboliza el término de la partida esto podría significar la resolución del dialogo y la refutación de las ideas del oponente.

En un empate se puede llegar a distintos estados, pero el significado seria la igualdad o la consecución de una armonía, lograda en el dialogo de los jugadores.

Los errores crean debilidades, cuando cometemos un error este puede llevarnos a senderos, que aparentemente no elegimos. Los errores aquí simbolizan los prejuicios o sesgos cognitivos, lo que amplifica la idea de que el ajedrez, puede ser objeto de estudio para la psicometría.

El paralelo del ajedrez y la vida humana es inevitable, se circunscribe como “uoruboros”, en el tejido del lenguaje y en relaciones pasivas y activas conservando la retroalimentación.

A veces en el dialogo se presentan relaciones de dominio y sumisión, incluso pueden tornarse por medio de un cambio de sentido por parte del interlocutor, en un sentido muy distinto tal vez al contrario de un dominio, una seducción o invitación a ella, un ejemplo es el apreciar esta relación dominio sumisión o jugadas activas y pasivas. Si se le asigna un repertorio de palabras al color, se aprecia una relación aparente de sentido, mediante el uso de tópicos de lenguajes y categorías apropiadas al entorno.

Sobre la idea del otro generalizado al interpretar a otro, y de este modo convertirnos en nuestros familiares más cercanos, alguna persona de la calle, o un personaje de

televisión, nos da una selección detallada de nuestra historia en el proceso de socialización, elementos que caracterizan la asimilación de universales, en posteriores asociaciones servirán, para reconocer patrones que aceptaremos o rechazaremos.

Aristóteles señalaba la afirmación o negación eran esenciales para la lógica por otra parte los animales al elegir uno u otro alimento, o bien una conducta u otra alteran su ambiente y el futuro de su especie.

Mead trató de resolver, un gran problema planteado por las concepciones evolucionistas: el problema de cómo franquear la brecha existente entre impulso y la racionalidad, de mostrar como ciertos organismos biológicos adquieren la capacidad de tener consciencia de sí mismos, de pensamiento, de razonamiento abstracto, de conducta con fines fijados, de devoción moral; en pocas palabras, el problema de cómo surgió el hombre, el animal racional.

De acuerdo con Kant: la facultad de aplicar reglas o de distinguir, cuándo la regla es aplicable al caso, es lo que denominamos “sano entendimiento” o “sentido común”. Partiendo de este punto entre el impulso y racionalidad lo que acorta, la brecha puede ser la interrupción, de un proceso para percibir los patrones, que identifican a ciertos casos y de ahí la elección de la regla.

Algunos principios parecen tener aceptación general en la comunidad ajedrecística, son parte del sentido común que los ajedrecistas de un nivel intermedio conocen. Por ejemplo el principio de no mover la misma pieza dos veces en la apertura, con motivo de ganar tiempo y desarrollo eficaz. Puede verse esta batalla de ideas envuelta en un plano filosófico, donde la temporalidad adquiere un sentido vital. Kasparov comenta:

En la vida no existe esa obligación de moverse. Si no tenemos a mano un buen plan, podemos ver la televisión, seguir con nuestros asuntos como siempre y creer que la ausencia de noticias es una buena noticia. Los seres humanos son capaces de inventar formulas brillantes para pasar el tiempo sin crear nada en absoluto. Entonces es cuando destaca el verdadero estratega quien descubre un método para progresar,

para fortalecer la posición y prepararse para lo inevitable conflicto. Porque el conflicto no debemos olvidar, Es inevitable.
(Kasparov, 2007, p. 64.)

3.9.3. Ambigüedad

“Todos somos muy ignorantes. Lo que ocurre es que no todos ignoramos las mismas cosas.”
Albert Einstein

Permanecer ambiguo parece tener una ventaja pues desde la ambigüedad, se puede partir a cualquier parte. La ambigüedad está vinculada a la creatividad, pues la polisemia, ofrece amplias interpretaciones de sentido, parece cumplirse una gran ironía, que los jugadores más destacados, como el gran prodigio noruego Magnus Carlsen, acercan su estilo de juego en medida en que progresa, con mayor semejanza al de los programas de cómputo, un estilo que podría ser categorizado como ambiguo, Carlsen comenta en una de sus entrevistas, que su estilo de juego es vago y caótico.

Permanecer indeterminado ante los ojos del rival, es muy práctico ya que es importante en nuestro juego, el hacerle más difícil a nuestro oponente el detectar nuestras intenciones.

El sabernos los mayores depredadores como especie humana, damos por hecho nuestro derecho de tomar un riesgo, en cualquier dirección que pueda significar para nuestro oponente, si los patrones que interpreta coinciden con los reales tendrá mejores posibilidades de sobrevivir. Por el contrario si somos capaces de permanecer indefinidos o ambiguos tendremos mayores posibilidades de no ser dominados.

Bateson consideraba que la comunicación está directamente determinada por el contexto, puesto que es éste el que supone el carácter intencional de la información dada por el locutor y permite su correcta decodificación por parte del interlocutor. Por otra parte, consideraba que los procesos comunicativos son producto de la evolución y, al mismo tiempo, cumplen con leyes evolutivas en las que juega un papel definitivo la realimentación continua entre locutor e interlocutor.

Las palabras más usuales en determinados contextos, son una guía para poder interactuar, en las situaciones que se generan, la cuestión en ajedrez será recabar dichas palabras y analizar las relaciones que pueden darse ya sean pasivas, activas y complementarias. En el momento en que movemos una pieza en el tablero se establece, una analogía con el dialogo, puede ser una propuesta, una afirmación o una pregunta. En nuestros tiempos uno de los principios más populares en la apertura, es la no definición temprana, al enrocarnos rápidamente o cambiar piezas apresuradamente, exponemos nuestras debilidades con mayor facilidad.

El ajedrecista tiene las piezas al abordar la metáfora, de dios moviendo los hilos de las marionetas humanas. Lo cual nos indica en cierta medida la autodeterminación y el hecho irrevocable, que el punto de partida para experimentar la realidad somos nosotros mismos.

El yo parte propositiva para las reacciones de los demás, es el descubrimiento de la creación es la parte no calculable o no predecible de la persona.

La figura es independiente de lo que acaece, la pieza tiene un valor y función fija pero tal se obtenga la figura del mundo del ajedrez, cuando se resuelva la totalidad de los hechos o partidas posibles.

En el ajedrez como en la vida cotidiana, nuestras acciones no siempre alcanzan sus intenciones originales, ya sea por sesgos en interpretaciones o por cierta ambigüedad del escenario social. El lenguaje natural está lleno de ambigüedades, por otro lado el ajedrez muestra todo el tiempo lo que ocurre en el tablero y sus posibles variantes son objetivamente alcanzables para quien las encuentra.

Un estilo incómodo para el rival tendría jugadas multifuncionales, como lo son las jugadas ambiguas y complejas: las ambiguas son movimientos con más de una

función que suelen ser más difíciles de definir que las jugadas complejas que también incrementan la libertad en espacio y tiempo.

Una forma ambigua, ofrece la posibilidad de interpretaciones polares. Desde sentido del humor hasta lo siniestro o amenazante. En lo espacial la “situación por defecto” parece atraer la mirada de las personas creativas.

La identidad de las piezas va estar marcada por la posición, e interacción material con las otras piezas. Un caballo vale más que un alfil o incluso que una dama en ciertas posiciones ya sea una posición cerrada o una posición de dobles o mate de la coz.

Imagino que algunos dirían que debería tener prioridad algunos patrones sobre otros con relación a la búsqueda de eficacia práctica en la convivencia social, de acuerdo a las exigencias del contexto o situación que experimentamos.

En la convivencia social de la vida cotidiana no podemos dejar de comunicar ya sea digital o analógicamente, no podemos dejar de crear interacciones únicas e irrepetibles. Y aunque sea determinante la influencia de factores macro sociales, estos nunca acaban con esa individualidad original basada en nuestra libertad de elección.

Sin duda, la victoria en ajedrez es la meta indiscutible, pero este momento no debe predominar sobre la búsqueda de la verdad, por muy difícil que sea descubrirla algunas veces. La victoria significa la muerte del otro, el empate suele dejar un sabor agri dulce o de justicia cuando se considera el juego equilibrado en las acciones.

Los valores para Max Scheler rompen la indiferencia, están ligados a las motivaciones que generan, la cuestión es que en la vida cotidiana podemos tener grandes diferencias sobre los valores que asignamos a las cosas, la ventaja del juego ciencia es que tiene valores universales para todo los jugadores permite analizar con objetividad las interacciones, en un entorno muy conveniente para observar la

confrontación de ideas, descubrir verdades y ofrecernos una simulación de la libertad individual.

Cada individuo por vía de su conciencia es capaz de elegir el sentido de interpretación para cada situación, en la vida cotidiana existen situaciones, en que estos mecanismos, parecen ser automáticos, suelen ser parte del conocimiento de sentido común, casos donde una gran mayoría responderían de una determinada forma.

Pero no sucede lo mismo en situaciones ambiguas, ahí es donde se multiplican las posibilidades sentidos como la respuesta misma y las características más propias del individuo salen a flote.

Si el ajedrez es un dialogo, con una búsqueda constante de retroalimentación negativa, entonces podría parecerse mucho a una conversación con la intención de insultar, cambiar el sentido o atacar al status o posición a quien se dirige el insulto.

3.9.4. Autoconocimiento

“El hombre es la criatura constantemente en busca de sí misma.”

Petrarca

Surge de la intención de ser otro por medio de nuestra imaginación. En el momento en que surge la conciencia, por medio de la auto indicación, al intentar adoptar las formas de algún otro que pueda señalarnos, implica irónicamente mirarnos como alguien externo a nosotros que es capaz de señalarnos e incluso de percibirnos desde afuera, este cambio de perspectiva producto de la imaginación es suficiente para generar alternativas que nos permitan comprendernos.

Ya sea por alguna clase de “giro copernicano” como el realizado por Descartes al abstraer al yo de Dios, y quitarlo del centro del cosmos, que adquirimos la cualidad de dialogar con nosotros mismos como si lo hiciéramos con otro, en prácticamente

cualquier contexto, independientemente de si se comparte con otros individuos o se está solo.

*“Solo aquellos que pueden tolerar estar solos son capaces de dominar el contenido simbólico de un campo.”
(Gardner, 1995, p. 82.)*

En la consciencia la atención es fundamental en el reconocimiento de patrones, se puede decir que el gran dilema para la inteligencia artificial, es enseñar a las computadoras a elegir en determinado momento, el cambiar el foco u objetivo de atención, de una operación a otra incluyendo la auto indicación.

3.9.5. Intuición

El reconocimiento de patrones puede verse como un requisito universal, en la comunicación de sistemas alternos ya sean naturales o artificiales. Es la función que aun da problemas a la inteligencia artificial. En ajedrez tenemos que seleccionar una gran cantidad de movimientos, con lo que parece sorprendente la intuición humana, ya que los mejores programas de ajedrez calculan con precisión millones de movimientos, por segundo y de este modo parece complicado equivocarse, en cambio el humano elige unas cuantas opciones pero desecha la mayoría de movimientos posibles que son poco prometedores.

Esta habilidad para seleccionar los movimientos de mayor utilidad, le permiten al humano que no posee la fuerza bruta del cálculo, una manera de economizar recursos energéticos.

Tenemos que reconocer que ningún cálculo, que realizamos nos garantiza la certeza de vivir determinada experiencia, la intuición suele ser eficaz en situaciones sorprendidas, es una respuesta ante la incertidumbre.

Se ha dicho sobre la intuición, que es “la razón del corazón “, otros lo ven como un mecanismo de solución que ejecuta el subconsciente, además de estar relacionado al conocimiento implícito.

La intuición es una cualidad común a todos los humanos, Kant sobre la intuición decía que es el contacto directo del sujeto con el objeto.

Para el filósofo Baruch Spinoza la intuición es la mejor vía de conocimiento:

Para entender las conclusiones del sistema de Spinoza, es necesario analizar los tres tipos de conocimiento que propone, en su misma Ética: el sensible (o por testimonio), el deductivo, y la intuición.

El conocimiento sensible capta lo singular y solo nos proporciona hechos desordenados, sin unidad; no puede originar certeza alguna, solo opiniones.

El conocimiento deductivo es racional, inteligible; procede por demostraciones, como en las matemáticas. Ya es un conocimiento cierto, y propio del nivel científico.

Pero el tercer nivel, o conocimiento intuitivo, es el mejor modo de captar la realidad. Su objeto es el mismo dios y el hombre logra, con esto, una visión exhaustiva de todo cuanto existe. Ahora se comprende que el ideal de Spinoza es la visión intuitiva del Absoluto, que llevaría consigo el conocimiento total, y la felicidad del hombre.

(Gutiérrez Sáenz, 1981, p. 125)

En una paráfrasis del filósofo Spinoza, la intuición es una visión sintética de la totalidad, y tal vez por esto no puede ser enteramente consciente para el ser humano, es por esto que cuando se cae un objeto, e inmediatamente lo alcanzamos justo antes de que caiga al piso, nos percatamos que el acto de alcanzar el objeto no fue representado simbólicamente en nuestra mente, por el lenguaje, en el momento justo en que nos impulsamos a salvar dicho objeto. Una experiencia como esta puede hacernos reconocer, que las respuestas que organizaron la solución, son de un determinado orden simbólico en este caso el implícito, y solo posible por las vivencias necesarias para encontrar clases y casos dentro de contextos distintos.

Los valores modifican la intención y seccionan la indiferencia, el saber diferenciar el valor numérico entre una pieza y un peón es un ejemplo de ventaja, para quien además sabe mover las piezas. En la cotidianidad constantemente utilizamos la

intuición para captar patrones que requieren respuesta inmediata, cuando reaccionamos ante cada objeto y cada ser que somos capaces de percibir.

En las partidas rápidas conocidas como blitz, el jugador recurre necesariamente, a su intuición sobre todo cuando queda poco tiempo.

Esta adaptación de técnicas de pensamiento lateral y conceptos de interaccionismo simbólico, es un juego que puede ayudar a identificar y responder con mayor facilidad y salir un poco de la apabullante ambigüedad, de este apasionante juego.

4. PROPUESTA DE ANÁLISIS: “GESTOS PARA PENSAR” SOBRE LA ASOCIACIÓN DEL AJEDREZ Y LENGUAJE GESTUAL.

El objetivo de facilitar el aprendizaje y comprensión de cada jugada realizada en una partida de ajedrez mediante la construcción de mapas mentales que sirvan de guía a los jugadores aprendices en el intrincado camino de elegir uno u otro movimiento, mediante la identificación de gestos correspondientes con la retroalimentación de funciones entre ataques y defensas. También está dirigido a quien le interesa el juego ciencia y formas alternas de analizarlo, dicha propuesta pretende brindar una herramienta, que puede ser de utilidad en lectura del juego mediante asociación de colores y gestos, que faciliten la decisión al asociar patrones con funciones y la información que intentamos anticipar.

Los gestos no son exclusivos de la comunicación humana, varios animales se comunican por medio de ellos, pero es el humano el que tiene una mayor variedad, los gestos en los humanos transmiten emociones e información, sobre la vida interna de quien la expresa, es una síntesis implícita de la resolución de su situación o conflicto en el tiempo. Cuando miramos fotografías y observamos los gestos de las personas retratadas, nos queda una “instantánea” de su presente. Sobre el proceso social Mead, (1973) comenta lo siguiente:

Aquí se hacen dos afirmaciones principales: 1) que el proceso social, gracias a la comunicación que posibilita entre los individuos involucrados en ella, es responsable de la aparición en la naturaleza de toda una serie de nuevos objetos, que existen en relación con ella (objetos, esto es, de “sentido común”) ; y, 2) , que el gesto de un organismo y la reacción adaptativa de otro organismo a dicho gesto, dentro de cualquier acto social dado, establecen la relación que existe entre el gesto como comienzo del acto dado y la completación o resultante del acto dado, al cual el gesto se refiere. Estos son los dos aspectos lógicos básicos y complementarios del proceso social.

La estructura lógica de la significación, hemos visto, puede ser encontrada en la triple relación del gesto con la reacción de adaptación y la resultante del acto social dado. La reacción por parte del segundo organismo al gesto del primero es la adaptación – y hace surgir la significación- de dicho gesto como indicador de la resultante del acto social que inicia y en el que ambos organismos quedan de tal modo involucrados. Esta relación triple o trídica entre el gesto, la reacción de adaptación y la resultante del acto social que el gesto inicia, es la base de la significación está; porque la existencia de la significación depende del hecho de que la reacción de adaptación del segundo organismo.

(Mead, 1973, págs.117 y 118).

Tal vez de acuerdo a lo anterior, el gesto no produce un significado, o reacción determinada, lo que si produce es una serie de posibles reacciones, entre las cuales puedan elegirse, por la singularidad y animo de cada individuo.

La expresión facial de la emoción por medio de gestos es de alguna forma, una proyección de la actitud hacia el futuro, dando por hecho la réplica de nuestro interlocutor del otro lado del tablero, intentando anticipar la reacción del otro.

Es verdad que todo movimiento que podemos realizar cuando tenemos turno, está al alcance de nuestra imaginación y se podría pensar que esta cualidad nos encarrila hacia lo explicito, sin embargo existen muchos movimientos en determinadas posiciones con un amplio espectro de emociones, desde la experiencia de alegría hasta el enojo por una mala elección, o el sufrimiento tras tener al propio rey acorralado, es en estos momentos mediante los gestos, que el ajedrecista deja ese misterio de cálculos, que solo eran parte de su vida interior y refleja su actitud ante su entorno.

*“el valor adaptativo de las expresiones emocionales radica en que comunica sentimientos e intenciones de los demás. Una de las maneras de comunicar sentimientos podría ser mediante la imitación.
(Carlson, 2006, p. 409)*

Los gestos son innatos, para todos los humanos lo variable en cada cultura son las normas de manifestación:

(Normas que indican bajo qué circunstancias debemos o no manifestar signos de ciertas emociones). (Carlson, 2006, p. 398).

Por lo menos esto es lo que se sugiere.

Las investigaciones llevadas a cabo por Ekman y sus colaboradores (Ekman y Friesen, 1971; Ekman, 19880) tienden a confirmar la hipótesis de Darwin según la cual la expresión facial de la emoción hace uso de un repertorio innato, típico de especie, de movimientos de los músculos faciales para expresiones (1872/1965). Por ejemplo, Ekman y Friesen (1971) estudiaron la capacidad de los miembros de una tribu aislada en Nueva Guinea para reconocer las expresiones faciales de emoción que hacia los occidentales. Los sujetos no tuvieron problemas para hacerlo y ellos mismos hicieron expresiones faciales que los occidentales reconocían con facilidad. De hecho las expresiones faciales de niños ciegos y con visión son muy similares (Woodworth y Schlosberg, 1954; Izard, 1971).

Carlson N. R. (2006) Pág. 397

Por otra parte el estudio de Merim Bilalic en la Universidad de Tübingen Alemania, muestra que los jugadores expertos utilizan ambos hemisferios del cerebro y los jugadores aprendices, solo el izquierdo. Se sabe que la amígdala y el hemisferio derecho son las partes especializadas en identificar expresiones faciales de la emoción. Esta información nos ofrece un objetivo y un mecanismo de asociación.

(PLoS ONE, 2011)

4.1. Se presenta una modalidad de dos propuestas

Al terminar la partida se cotejan los dos patrones escritos de ambos jugadores, en la papeleta; (planilla donde se anotan las jugadas de una partida), por medio del dialogo se expresan, los gestos que representan la modalidad del sombrero para pensar, esta correspondencia crea un patrón único que se configura, por la contrastación de los sombreros elegidos por cada jugador, de esta forma el intercambio subjetivo, crea un contraste de aciertos o errores, al haber esta posibilidad se puede jugar con los significados de los símbolos de las piezas y otros valores.

4.2. Instrucciones

1. Cada jugada se valora por cada jugador en la papeleta; ya sea en el transcurso o final reproduciendo la partida.
2. Hay seis colores que tienen una correspondencia con los seis sombreros para pensar, estos colores a su vez representan un gesto.
3. A cada movimiento se le asigna un color que puede representarse con las letras iniciales para facilitar su registro en vez de gestos, en el caso de jugadas azules se diferencian de las amarillas al escribirlas en mayúscula.
4. A las jugadas sencillas se les pueden asignar un color, a las jugadas compuestas dos y las jugadas complejas de tres a cuatro colores.
5. El orden que debieran tener las letras en jugadas compuestas y complejas, es el de anotar el color que se incline hacia la intención más evidente del movimiento en las jugadas realizadas.

6. Al final, obtenemos los tres colores más frecuentes para cada jugador y tres de las jugadas más importantes elegidas por cada jugador en la fase de juego correspondiente es decir: apertura, medio juego y final.

4.3. Sombreros para pensar en ajedrez

En el aprendizaje de una partida con notación algebraica, que sea la de mayor preferencia junto a la notación de dibujos, es de gran ayuda que esté comentada y analizada por expertos pues ayuda a identificar las jugadas buenas, malas, interesantes, etc., a diferencia de una partida sin estos signos la evaluación para adjudicarle un valor a cada jugada es enteramente una labor del jugador y esto no ayuda mucho sobre todo si se está iniciando.

La pregunta surge entonces ¿Cómo identificar patrones que permitan la obtención de datos, sobre una partida de ajedrez con signos lo suficientemente universales, como para establecer un consenso en la comunidad ajedrecística y la creación de una base de datos con objetivo de encontrar patrones que tengan alguna utilidad?

Los gestos son los signos más fundamentales para los humanos además que tienen un vínculo con la intuición y las emociones. Aquí es donde integramos los colores que se derivan de cada sombrero para pensar de Edward de Bono, con intención de describir cada jugada que se presente y al identificarla tener mayor información sobre las alternativas en la dinámica del juego, en medida de la realimentación negativa o positiva, que se equiparará con jugadas activas y pasivas.

4.4. Significado de los sombreros para pensar y su correspondencia a gestos.

La correspondencia a la que nos referimos, es mediante la clasificación de jugadas, cada jugada puede tener varios matices y por lo tanto no reducirse a un solo color, cada color de sombrero para pensar, representa un gesto.

El blanco: es la función que sustenta datos objetivos y busca el evitar sesgos de interpretación se utiliza para describir jugadas únicas, para seguir jugando o jugadas que obligan al adversario a jugar defensivamente como los jaques o cuando no hay más que un único movimiento para seguir jugando además de los enroques. El gesto y emoción correspondiente son la seriedad.

El rojo: su función se compone de jugadas donde existen capturas el gesto correspondiente es la ira.

El negro: funciona como el cálculo de los riesgos basado en la lógica, se utiliza para jugadas defensivas o de escape tras alguna amenaza o cuando una pieza retrocede sin captura o ataque. El gesto y emoción correspondiente son el miedo.

El amarillo: su función se relaciona con ser optimista o ser soñador siendo al mismo tiempo realista, se utiliza para distinguir jugadas de amenaza de captura, el gesto correspondiente es alegría.

El azul: implica la visión global obtener conclusiones, es el control, se utiliza para simbolizar, las jugadas de desarrollo y avance en el centro y flancos, se ejerce presión en todo el tablero, sin necesidad de atacar directamente a alguna pieza, el gesto y emoción correspondiente no están aun bien definidos, la opción más pertinente, sería imaginar un gesto de concentración, como el caso de quien está frente a una situación donde debe elegir y descartar entre una u otra opción.

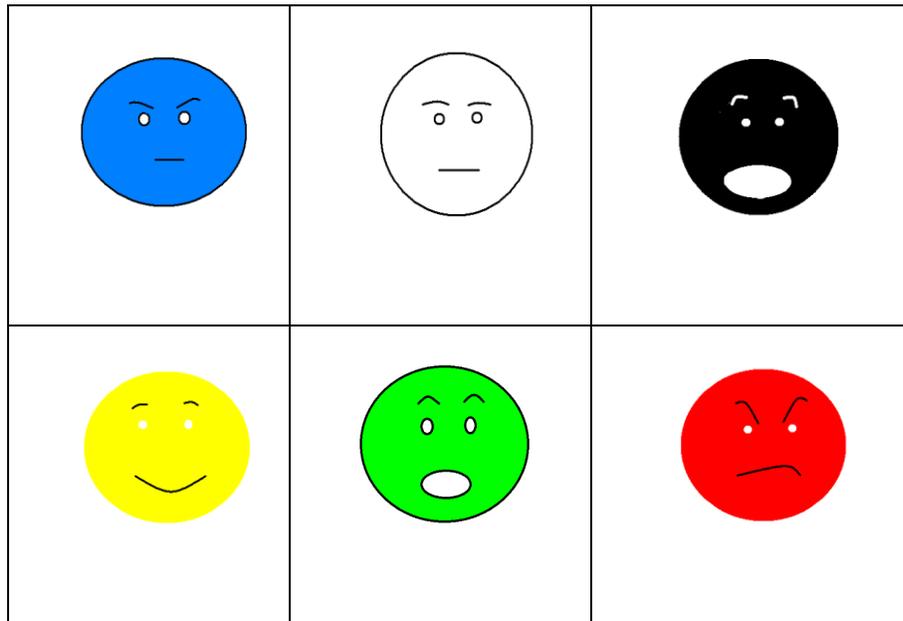
El verde: es la función creativa que busca alternativas y generar ideas, aquí su función es la de jugadas inusuales sorprendidas, como en el caso del sacrificio de material. El gesto y emoción correspondiente es la sorpresa.

El yo debería tener relación con la iniciativa, es la parte reactiva y original de la persona por lo tanto impredecible esto nos dice que el yo estará representado primordialmente por colores amarillo, verde y rojo.

El *mi* es la parte pasiva ante el *otro generalizado*, tendrá colores como azul, negro y blanco.

El *self* es la cualidad que nos permite auto referirnos, es decir la capacidad de objetivarnos a nosotros mismos, equivale a la combinación de todos los colores es decir el *mí* y el *yo*.

Fig. 1 Ejemplo de la correspondencia entre sombreros para pensar y gestos:



Algunos signos para comentar jugadas ya existentes son internacionalmente aceptados, que abajo se presentan, se aclara que la intención, sería complementar el análisis relacionando dichos signos con los “gestos para pensar” y hallar si es posible patrones con utilidad, esto no quiere decir que alguno de estas relaciones sean inseparables en esta modalidad (siendo lo contrario en la otra modalidad), pues a cada jugador le corresponde elegir los colores que correspondan a su jugada manejando un límite de 1 color para las movimientos sencillos, 2 para los compuestos y de 3 a 4 para los complejos. Habrá momentos en que un movimiento no checa con ningún sombrero, ante este caso, las alternativas serían dos, describir la intención del movimiento, o bien dejar el espacio en blanco, como un silencio.

Estos son los signos internacionalmente aceptados para describir jugadas:

!: Jugada buena

?: Jugada mala

!!: Jugada muy buena

??: Jugada muy mala

!?: Jugada interesante

?!: Jugada dudosa

4.5. Otros valores

Están dados por el balance material al restar o sumar el intercambio de material, por el número de peones a los cuales equivale cada pieza. Las jugadas rojas son capturas, cada captura incrementa la tensión entre el equilibrio material.

PIEZA	VALOR MATERIAL	ESTATUS	ESTIGMAS O ETIQUETAS	FUNCIONES PRINCIPALES	GÉNERO
Peón	1	En el punto más bajo, teniendo la posibilidad de convertirse en cualquier pieza con excepción del rey al coronar.	Esclavo Soldado hijo	Avance, protección, Estructura, Transformación.	Masculino
Caballo	3	En posiciones cerradas vale más que el alfil	Caballero Aventurero	La única pieza que salta otras ataque múltiples, movimientos en curvas	Masculino
Alfil	3	En posiciones abiertas vale más que el caballo	Obispo bufón	Avanza diagonales de un solo color, el número de cuadros que se desee solo impedidos por otras piezas.	Femenino
Torre	5	Es más elevado que el alfil y el caballo	Protector El templo interior o la casa de dios.	Horizontal vertical	Masculino
Dama	9	La pieza más potente en el tablero	Reina Ministro Krisnha Ganesha Madre	Horizontal, vertical, Diagonales cuadros limitados solo por otras piezas	Femenino
Rey	Todo el juego	La pieza más importante del juego	Emperador Líder Padre	Un cuadro hacia a cualquier dirección	Masculino

Fig. 2: Esquema de piezas

Es aquí uno de los puntos donde deberíamos de darle mayor atención, para encontrar o formar patrones, que nos puedan alertar por ejemplo, si es buena idea seguir con los intercambios o por el contrario se nos da una señal para elegir una alternativa.

Otra regla es que cada jugada debe leerse por sí misma, aunque si se espera una similitud de colores en partidas de la misma apertura, al haber preferencias en la mayoría de los jugadores por ciertos movimientos de utilidad demostrada.

Las piezas valen o tienen significado por la forma con la que interacciona con el tablero y las otras piezas.

Una actitud ambigua será la deseada si no queremos definir tempranamente la estructura de nuestras piezas, o bien una actitud definida puede marcar el ritmo o iniciativa del juego. Esto al parecer no solo depende del jugador que tiene el turno sino que también del conocimiento e intenciones del otro jugador. La analogía que puede referir esta cuestión se expresa en los movimientos sencillos, compuestos y complejos.

La metáfora de la vida en un “plano de libertad” como lo es el tablero, en la partida de ajedrez al ordenarse mediante una serie de prioridades, al ajustarse en un orden que intenta traer armonía del pensamiento al juego y combatir la ambigüedad del juego. Al igual que la mente lo hace al adaptarse a su medio.

Obteniendo el subproducto ético o moral (moral en caso de que el jugador elija sus propios valores para las casillas) es decir un mensaje que decodifica las decisiones tomadas, por ambos jugadores en una lectura individual y también la posibilidad de un mensaje integrado entre blancas y negras.

Al final se obtiene un código que se puede descifrar, en diversas modalidades ejemplo; (familia, fabula, ética, sociedad etc.). O bien versar sobre tópicos de distintas humanidades. Se elige la manera de integrar valores, para interpretar la partida y se

carga de significado a las piezas y sus interacciones, ya sea como dialogo, un consejo, una narración o alguna correspondencia con la que se pueda jugar al crear una cadena de significados.

Al elegir el color que debemos asignar tomamos una instantánea, elegimos una actitud, que puede encarrilarnos en una realimentación, y nos ayuda en la adopción de un rol y pensar la función del sombrero, al que le asignamos nuestro movimiento, que puede resolverse con una acertada elección del color, posteriormente se analiza si la realimentación debe ser positiva, negativa o complementaria.

La otra modalidad debería tener un carácter universal, en lo que se refiere a la unidad de valoración de los patrones obtenidos, inspirado por la idea de crear un software en el futuro, que defina por si mismo lo que suceda en el tablero, con base de datos de partidas de todos los tiempos hasta la actualidad, asignando automáticamente los colores y gestos a las jugadas.

Esta modalidad genera algunas preguntas que están más allá de los alcances de este trabajo.

- ¿Cuáles serían las implicaciones del desarrollo de una base de datos?
- ¿Qué porcentajes resultarán de los sombreros para pensar en dicha base?
- ¿Qué actitud será la más conveniente al jugar ajedrez?
- ¿Qué tipo de comunicación se podría dar al jugar con un programa de cómputo que funcione con dicho código?
- ¿Se podrán encontrar patrones que nos ayuden a identificar la pertinencia lógica de alguna jugada?
- ¿Será posible que la técnica de pensamiento lateral “seis sombreros para pensar” tenga utilidad a un nivel de experto en oposición a lo que decía De Bono?

ADENDUM.

a) Ejemplos de “gestos para pensar” en partidas de ajedrez

Con motivo de facilitar el registro de cada partida, se apunta en letra, aclarando que corresponden con las funciones de los “gestos para pensar”, a su vez con los gestos de colores antes expuestos.

Aquí está el ejemplo de una partida del famoso “Mago de Riga” un jugador de un estilo táctico muy definido, obsesionado por el riesgo, esta partida tiene una curiosa historia detrás. El legendario Mijaíl Tahl, Gran Maestro ruso, tuvo graves problemas de salud, de hecho llegaron a serlo tanto que se sometió a una operación para extirparle un riñón. Ante estos hechos, hubo especulación, las noticias sobre la operación fueron confusas y en un periódico yugoslavo, se publicó la noticia de su muerte.

La consternación en el mundo del ajedrez fue terrible. Pero para fortuna de sus admiradores se trató de una equivocación y Tahl a quien se le conoce como “el mago de Riga” regresó de entre los muertos.

Un mes después de la operación, Tahl reapareció en el torneo en Tbilisi, Georgia Eurasia, y allí disputó la siguiente partida. El sacrificio de dama que eligió, es propio de una mente brillante. Tras la partida, demostrando su característico sentido del humor, comentó: "No está nada mal para un difunto".

Mijaíl Tahl vs Alexey Suetin: Tbilisi 1969

Tahl / Suetin		
Tbilisi 1969 Resultado 1-0		
blancas / negras	Bl	N
1. e4 / c5	A	A
2. Cf3 / e6	A	A
3. d4 / cxd4	A	R
4. Cxd4 / a6	R	A
5. Ad3 / Ce7	A	A
6. Cc3 / Cbc6	A	a
7. Cb3 / Cg6	N	A
8. 0-0 / b5	B	A
9. Ae3 / d6	A	A
10. f4 / Ae7	A	A
11. Dh5 / Af6	A	a
12. Tad1 / Axc3	A	Ra
13. bxc3 / Dc7	R	A
14. Td2 / Cce7	A	Na
15. Cd4 / Ad7	A	A
16. f5! / exf5	aV	R
17. exf5 / Ce5	Ra	Na
18. Ce6! / Axe6	aV	Ra
19. fxe6 / g6	Ra	a
20. Dxe5 / dxe5	RaV	R
21. exf7+ / (Abandono, Suetin).	RaB	

La "Partida Inmortal" fue una partida informal de ajedrez disputada entre el alemán Adolf Anderssen y el francés Lionel Kieseritzky, jugada en la ciudad de Londres en 1851.

Adolf Anderssen era uno de los mejores jugadores de su época, y considerado por muchos campeón del mundo tras su victoria en el torneo de Londres de 1851. Lionel Kieseritzky vivió en Francia la mayor parte de su vida, país en el que daba clases de ajedrez y jugaba partidas por cinco francos la hora en el *Café de la Regence* de París. Kieseritzky era conocido por su capacidad de derrotar a jugadores más débiles, aún concediéndoles ventaja - por ejemplo, jugando sin dama.

Tras el final de la partida, Kieseritzky estaba impresionado y telegrafió las jugadas a su club de ajedrez parisino. La revista de ajedrez *La Regence* publicó la partida en julio de 1851. El nombre de "Partida Inmortal" se lo puso el austriaco Ernst Falkbeer en 1855.

Adolf Anderssen v.s Lionel Kieseritzky: Londres 1851

Anderssen – Kieseritzky 1851 1-0	Bl	N
1. e4 e5	A	A
2. f4 exf4	a	R
3. Ac4 Dh4+	a	aB
4. Rf1 b5	N	aV
5. Axb5 Cf6	Ra	a
6. Cf3 Dh6	a	Na
7. d3 Ch5	AN	AN
8. Ch4 Dg5	A	a
9. Cf5 c6	AN	a
10. g4 Cf6	a	Na
12. h4 Dg6	a	Na
11. Tg1 cxb5	N	R
13. h5 Dg5	a	AN
14. Df3 Cg8	A	N
15. Axf4 Df6	Ra	Na
16. Cc3 Ac5	Na	A
17. Cd5 Dxb2	aV	Ra
18. Ad6 Axc1	aV	R
19. e5 Dxa1+	AV	RaB
20. Re2 Ca6	AN	A
21. Cxg7+ Rd8	RaB	N

22. Df6+ Cxf6	aBV	Ra
23. Ae7++	aB	

b) Ejemplos de interpretación del lenguaje gestual y la metáfora de la vida cotidiana.

La vida es una “batalla”, en el sentido de reconocernos como seres que para subsistir deben librar obstáculos, e incluso afectar con las acciones a favor o en contra, de la vida de otros con una perspectiva moral distinta.

En este apartado se da un ejemplo, de lo que podría ser el inicio de una respuesta ante la siguiente pregunta **¿Se puede crear un dialogo artificial con un sentido lógico e incluso de similitud con el lenguaje natural a partir del código de esta propuesta, aplicado a una partida de ajedrez?**

Lo primordial es jugar con las analogías y con los significados que podemos elegir libremente, al adjudicarle a las piezas en acción, mediante la asignación de palabras que sintetizan la función ejercida por los colores de los sombreros para pensar, en las jugadas correspondientes, de modo que al final nos resulte una cadena de palabras, implicando la descripción del juego y sus interacciones primordialmente negativas, por eso la importancia de relacionar el juego con el diálogo.

Con tres palabras por color, para elegir la descripción, más pertinente al caso o situación dada en el juego.

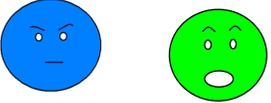
Por ejemplo en la partida anterior podemos sustituir las letras de colores con palabras de distintos contextos, que expresen mejor la similitud con el proceso que sintetiza, la función de los gestos para pensar asignados al movimiento.

Aquí un ejemplo:

Blancas	Negras
<p>1- A control (avance) peón.</p> 	<p>A control (avance) peón.</p> 
<p>2- a propuesta (amenaza de captura) peón.</p> 	<p>R emocional (captura) peón captura peón.</p> 
<p>3- a propuesta (amenaza de captura) alfil ataca un peón defendido.</p> 	<p>aB (propuesta obligada) Dama da jaque.</p>  
<p>4- N retroceso (defensa) rey escapa.</p> 	<p>aV ataque y sorpresa (intercambio material irregular) el peón ataca sin tener protección, el alfil está en posibilidad de capturar.</p> 
<p>5- Ra emocional alfil captura.</p>  	<p>a propuesta caballo ataca peón.</p> 
<p>6- a propuesta caballo ataca dama.</p>	<p>Na retroceso y propuesta (contraataqué) dama retrocede y ataca un peón protegido.</p>

	 
7- AN control peón avanza y defiende peón.	AN control caballo avanza y protege peón.
 	 
8- A control caballo avanza	a propuesta Dama ataca caballo y peón.
	
9- AN control caballo avanza se defiende.	a propuesta peón ataca alfil.
 	
10- a propuesta peón ataca caballo.	Na (contra-ataque) caballo retrocede. y ataca peones.
	 
11- a propuesta peón ataca Dama.	Na (contra-ataque) dama retrocede y permanece atacando peón.
	 
12- N defensa la torre protege por segunda vez el peón.	R emocional peón captura alfil.

	
<p>13- a propuesta peón ataca Dama.</p> 	<p>AN (defensa) dama avanza y evita el ataque.</p>  
<p>14- A control dama avanza y protege peón.</p> 	<p>N retroceso caballo retrocede a su lugar inicial.</p> 
<p>15- Ra captura y ataque alfil captura peón y ataca Dama.</p>  	<p>Na (contra-ataque) Dama retrocede y ataca peón.</p>  
<p>16- Na contra-ataque caballo ataca peón y defiende el propio.</p>  	<p>a alfil ataca torre.</p> 
<p>17- aV ataque y sorpresa caballo ataca Dama y deja desprotegido el peón.</p>  	<p>Ra (captura y ataque) dama captura peón, ataca peones y torre.</p>  
<p>18- aV ataque y sorpresa alfil ataca alfil y deja sin protección a la torre y peones.</p>	<p>R emocional alfil captura torre.</p>

	
<p>19- AV (avance) peón avanza y permite captura de torre.</p> 	<p>RaB captura y propuesta obligada Dama captura Torre y da jaque al Rey.</p> 
<p>20- AN avance y defensa</p> 	<p>A (control) caballo avanza.</p> 
<p>21- RaB captura y propuesta obligada, el caballo captura peón y da jaque al Rey.</p> 	<p>N defensa el rey se mueve para evitar el ataque.</p> 
<p>22- aVB ataque sorpresa y propuesta obligada.</p> 	<p>Ra captura y propuesta.</p> 
<p>23- aB propuesta obligada y final.</p> 	

Esta técnica podría tener una proyección con mayor dinamismo y atractivo en su presentación, en forma de videojuego o programa de cómputo en otra modalidad.

5.- FINAL

En este trabajo basado en la integración de mi experiencia personal, en la práctica del ajedrez, y algunos conceptos fundamentales de interaccionismo simbólico, aunados a la técnica “seis sombreros para pensar” de Edward De Bono; se concluye dando cuenta de la propuesta presentada:

1. En el ajedrez se da un autoconocimiento, en medida de la exposición de diversos estilos e interpretaciones. El juego de ajedrez tiene un diálogo con nosotros en nuestra particular interpretación de los hechos; aunque se quiera imponer un estilo, se aprecia que la mayoría de los estilos pueden tener éxito, si son ejecutados con precisión y armonía es decir la combinación correcta de táctica y estrategia.
2. Los patrones pueden convertirse en una retroalimentación para el individuo, ya sea en la ética, o en la búsqueda de lograr un juego armónico. Los colores dominantes en el estilo de juego, podrían ofrecernos una metáfora con la cual jugar y obtener mediante la razón, una solución en el tablero de la vida cotidiana.

Ser conscientes de nuestras emociones y comportamientos así como de la percepción, que los demás tienen de nosotros, puede influir sobre nuestras acciones de forma que repercutan en beneficio propio.

Hay que descubrir cuáles son nuestros valores, lo siguiente es analizar las creencias que hemos formado alrededor de esos valores. Al parecer valores que emergen como necesidad para el avance de cualquier sociedad, ya sean abejas o seres humanos; la tolerancia y la cooperación, un individuo aislado en ambas sociedades es demasiado vulnerable sin contacto con sus semejantes.

El ajedrez es un juego democrático, ya que tenemos que poner atención a la multiplicidad de interacciones, entre piezas de distinto valor en todo el tablero. La idea de tener un dialogo con pausas en las cuales se escucha al otro, inmediatamente nos da una idea del marco democrático que proporciona el ajedrez, es decir a los dos emisores en constante retroalimentación, para poder expresar reacciones determinadas en el tablero de ajedrez, siendo un juego complejo con reglas sencillas, es afectado por mucho menos factores que lenguaje humano.

El ajedrez tiene bien ganado el apelativo de “juego ciencia”, ya que es un marco de encuentro de diversas ideas de origen filosófico y la rama de la ciencia aporta muchos conceptos, las libertades arrojadas a un contexto donde las opciones son mayores al número de átomos que hay en el universo.

Este aspecto cuantioso y apabullante, parece dar al juego de ajedrez una garantía de innovación constante, en un sistema incierto en términos humanos.

El acto de sentarnos frente a un rival y mediante el uso de reglas comunes y averiguar quien posee los argumentos más eficaces de acuerdo a la naturaleza de la posición, puede ejemplificar la tolerancia fundamentada, con la que la comunidad científica discute sobre sus distintas problemáticas.

Una lucha de libertades, se abre paso en un contexto donde la entropía define las rutas más probables de un futuro, que si bien es cierto en oposición durante la lucha, pero en comunicación constante con el rival mediante las reglas del juego.

El hecho de ser creativos y arriesgarnos en un marco de reglas donde nuestros movimientos afectan directamente la libertad del otro, nos permite hacernos conscientes de una retroalimentación constante con el entorno.

En el tema espejo en ajedrez se advierten ideas para las negras, como la de tratar a nuestro oponente del mismo modo que él y sin mayor creatividad que la copia de

cada movimiento, pero con un tiempo menos, por lo tanto favorece las propuestas de las blancas.

Este camino intricado en el desarrollo social del sí mismo, encaminado hacia el otro generalizado, encuentra en la tolerancia y la cooperación, una de sus rutas con mayor armonía.

El empate podría ser como mencionaba el legendario Bobby Fischer la verdad sobre el ajedrez, "Pienso que es casi definitivo que el juego es tablas teóricamente." Lo que nos lleva a pensar en conceptos como justicia, democracia y armonía; si esto coincide con la resolución final del juego por parte de alguna súper computadora en el futuro.

La creatividad encuentra en la imaginación su vía de escape, o realización y se ve afectada por cada pensamiento experimentado en el discurrir del espacio tiempo, si a este orden le agregamos la inercia y la libertad, encontramos cabida para un caos aparente.

La vida como un simulacro de guerra, donde las ganancias de uno afectan negativamente al rival, ofrece en el marco de un juego, el reto al intelecto, una invitación a comprender la lógica de cada movimiento, la sintaxis de un lenguaje tan enigmático como el del ajedrez.

La capacidad de identificar patrones, tan importante en matemáticas, es fundamental para la sobrevivencia de todos los organismos.

Uno de los propósitos de este trabajo, es el relacionar elementos que pueden ser comunes para los humanos como son los gestos y utilizarlos para identificar ya sea actitudes y emociones, con acciones dentro de un tablero de ajedrez y por dicha vía encontrar si es posible patrones que nos describan y faciliten la comprensión, sin necesidad de ser expertos, una visión de lo que está sucediendo en este contexto.

Cuando obtenemos información a través de los gestos nos indica rápidamente de modo implícito, lo que el otro está comunicando, esta información aunada al contexto nos brinda la pauta para interpretar el mensaje y elegir nuestra reacción de un modo más práctico por lo menos si no es una mentira u actuación como puede darse en las interacciones sociales, cuestión que en ajedrez suele parecer más compleja de elaborar ya que podemos intentar distraer al oponente con una jugada, pero si esta jugada no está justificada con las necesidades reales de la posición y nuestro oponente logra encontrar la verdad de este artificio, seguramente castigará nuestra mentira y se hará con el triunfo.

El simular procesos intuitivos mediante la identificación de patrones, puede ser un elemento interesante para la enseñanza del ajedrez, o bien para la inteligencia artificial.

El proceso de convertirse en experto, tanto en ajedrez como en otras actividades humanas, puede consistir mayormente gracias a una mayor integración entre los hemisferios cerebrales en el momento en que se realiza dicha actividad esto gracias a una vasta experiencia y en la identificación de diversos patrones, que representan signos con los cuales la conciencia, puede operar en su adaptación al medio.

El combinar gestos que son signos universales con respecto a los humanos y la técnica “seis sombreros para pensar” de Edward De Bono, al identificar jugadas, se intenta analizar el ajedrez desde un punto de vista creativo y favorecer el desarrollo de esquemas mentales que brinden apoyo en su aprendizaje.

La incertidumbre y el caos permean su influencia en todo el universo, la respuesta para el progreso humano es la creatividad, que puede ser curiosamente el intento de sorprender a la incertidumbre.

La capacidad de anticiparnos al futuro, implica un proceso de planificación, es una cualidad creativa de la conciencia humana que le permite abrirse camino ante problemáticas necesarias y contingentes.

Y finalmente el primordial objetivo de este trabajo, de dar difusión tanto al juego ciencia como a la creatividad, fomentar su práctica y también compartir un vínculo de ideas, en la interpretación de un intrincado mar de complejidades, donde la creatividad encuentra un campo de reglas, en el cual pueden desplegarse, las habilidades lógicas e imaginativas de cada individuo.

6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barthes R, (1983) *La aventura semiológica*. Argentina: Paidós,
- Bateson G. (1998) *Pasos hacia una ecología de la mente*. Argentina: LOHLÉ-LUMEN
- Berger P.L, Luckmann I. (2001) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu
- Carlson, N.R.(2006) *Fisiología de la conducta*. España: Pearson, Addison Wesley
- Csikszentmihalyi, M. (1998) “*el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*”. Barcelona: Paidós
- De Bono, E. (2007) *Creatividad “62 ejercicios para desarrollar la mente”*. Argentina: Paidós.
- De Bono E. (2008). *El pensamiento lateral práctico*. Argentina: Paidós
- De Bono E. (1985). *Seis sombreros para pensar*. Argentina: Granica.
- Eliade, M. (1991) *Mito y realidad*. España: Labor
- Fischer, R. J. (1997) *Mis 60 Partidas Memorables*. Barcelona. Pomaire
- Garcia Velasco, D. (2003) “*Funcionalismo y lingüística: la gramática Funcional de S.C. Dik*” Ed. Servicio de publicaciones Universidad de Oviedo
- Gardner, H. (1995) “*Mentes creativas “una anatomía de la creatividad”*”. España: Paidós
- Guimon, J. (2003) “*Mecanismos Psico-biológicos de la Creatividad Artística*.” Ed. Desclee de Brouwer, S.A.
- Gutiérrez Sáenz R. (1981) “*Historia de las doctrinas filosóficas*” México: Ed. Esfinge
- Heller, E. (2008) *Psicología del color*. Barcelona: Rubí
- Hinojosa Mora, Marcela E. (2003) *Pensamiento creativo*. Rein: Trillas
- Hofstadter Douglas, R. (1982) *Gödel, Escher, Bach: Una eterna trenza dorada*. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología,
- Kasparov G.(2007). *De cómo la vida imita al ajedrez*. España: Gedisa

Mead, G. H. (1973). *Espíritu, persona y sociedad*, Buenos barcelona: Paidós

Mead, G. H.(1938). *Filosofía del presente*. Buenos Aires: Paídos

Paulín Pérez,Georgina (2006) “*Rudimentos del lenguaje articulado*” Ed. Unam México D.F.

Reubenfine, (1984). *Psicología del jugador de ajedrez*. España: Escaques.

Saydy, A. (1972) *La batalla de las ideas en ajedrez*. Barcelona: MartínezRocca.

Watzlawick,P. (1995) *El sinsentido del sentido o el sentido del sinsentido*. Barcelona: Herder

Watzlawick,P. (1985)*Teoría de la comunicación humana*. Barcelona: Herder

Cibergrafía

Slama-Cazacu, T. (1983) *Relaciones interpersonales y estructuración del dialogo “La sintaxis dialogada” Anuario de psicología Núm. 29-1983* Descargado 22 de septiembre de 2011 en internet: <http://goo.gl/uclIT>

Grabner, Stern, Neubauer. (2007). “Individual differences in chess expertise: A psychometric investigation. *Acta Psychologica*”, 124, 398-420

Autor Frank Mayer,(2007) [Investigación: Relación entre el nivel de juego y la inteligencia] Revisado 26 de octubre 2011 desde internet: http://www.tabladedflandes.com/frank_mayer/frank_mayer67.html

Autor eluniversal.com, (2011) [Jugadores de ajedrez usan partes ocultas de su cerebro] Revisado 26 de octubre de 2011 en internet: <http://goo.gl/5pR7G>

Imagen Descargada 16 marzo 2012 de internet: <http://goo.gl/LkyJQ>

Autor educar El portal educativo del Estado argentino, [El mundo del ajedrez en frases] Revisado el 1 de agosto de 2012 en internet: <http://goo.gl/CN6a2>

Autor El País.com, "Soy caótico y vago"] Revisado 31 de julio 2012 en:
http://elpais.com/diario/2010/03/28/domingo/1269751959_850215.html

Autor PLoS ONE, (2011) Revisado el 24 de julio de 2012 en: <http://goo.gl/dltU2>

ⁱ La Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), clasifica a sus jugadores de acuerdo a su fuerza ajedrecística. Dicha fuerza se representa por un número que va desde los 1000 puntos (muy débil) hasta no más de 3000 (extraordinariamente fuerte, de hecho, nadie ha llegado a esta cifra nunca). Los jugadores de ajedrez toman muy en cuenta este número, su rating, porque para los profesionales, ser uno de los jugadores más fuertes del planeta implica ser invitado a participar en torneos magistrales, en donde hay jugosos premios y, muchas veces, dinero a los jugadores por el simple hecho de participar. Así, todos se preocupan por mantenerse e incluso, si es posible, subir su rating cada vez más. La FIDE publica cada tres meses la lista de rating oficial, la cual rige para los torneos en todo el mundo.

Pero ¿cómo se calcula el rating? ¿a quién se le ocurrió una fórmula que pueda representar en un número la habilidad ajedrecística de un jugador? Arpad Elo, un matemático húngaro, nacido en 1903 y emigrado a los EEUU a la edad de 10 años. Fue profesor de física y astronomía de 1935 a 1965 en la Universidad Marquette. De 1935 a 1937 fungió Elo como administrador de la Federación Americana de Ajedrez, la cual se convertiría más tarde en la USCF (United States Chess Federation). Elo fue nueve veces campeón o co-campeón de Wisconsin. En 1959 Elo decidió trabajar sobre un sistema de clasificación de los jugadores, el cual la USCF adoptó en 1960 y hasta 1970 por la FIDE. Elo pasó al salón de la fama del ajedrez norteamericano en 1988 y murió en 1992.

El sistema de rating puede parecer misterioso, pero se basa en una teoría puramente estadística. Obviamente, dos jugadores que tienen el mismo rating tienen la misma oportunidad de ganar una partida de ajedrez (50%). Menos obvio es, sin embargo, que la misma diferencia de rating entre dos jugadores implica la misma chance de triunfo, es decir, un jugador de 2400 puntos Elo que juega contra un jugador de 2200 puntos tiene la misma chance de ganar que un jugador de 1400 puntos que enfrenta a uno de 1200 puntos. La diferencia es en ambos casos de 200 puntos.

Elo así describió una tabla que muestra la probabilidad de un jugador de ganar una partida, de acuerdo a esta diferencia de rating entre los jugadores. Esto puede extenderse, desde luego, al rating promedio de un torneo. De la tabla de diferencia de ratings

Revisado el 15 de noviembre 2012 en internet:

<http://www.chessbase.com/espanola/newsdetail2.asp?id=3078>