

## ¿Ajedrez y...? Hablando de métodos de entrenamiento multidisciplinarios

Jorge Barón

\* Este artículo fue publicado en los números 7 y 9 (noviembre de 2014 y febrero de 2015) de la [Revista de Ajedrez Social y Terapéutico](#)

\* Para hacerlo "más entretenido" (no ver imágenes suele disuadir de leer en este siglo XXI) he ido incluyendo las fichas de ejemplo (a color) a lo largo de él, y no al final.

Oscar deja caer las fichas de ejercicios sobre la mesa. Basta una mirada para distinguir rápidos trazos - flechas y círculos, de diferentes colores -, realizados sobre diagramas de ajedrez.

Mientras su índice apunta al mapa añade en tono críptico: "fue un error llevar *ponies* al polo sur, ¿no?".

María escribe su nombre en la hoja con seguridad: sabe que las tres cámaras de vigilancia que ha dibujado son suficientes para vigilar toda la galería de arte. En tanto, su última planilla, fiel testigo del tiempo pasado en el *modo defensivo de la tortuga*, ondea levemente.

Aarón entra, contento, explicando cómo ha sido capaz de *dejarle el problema al otro*, resolviendo previamente el suyo de manera sencilla. "Las apariencias engañaban, pero *Sherlock* me echó una mano con la deducción", aclara.

Pedro, al tiempo, pregunta cuándo podrá saber el Elo que sube con los ejercicios de *lengua* sobre los conceptos de *tensión* y *debilidad*. En sus ojos chispea la llama de la certeza: nuevos puntos serán añadidos prontamente a su ya elevado rating *cualitativo*...

Si esta escena no es aproximadamente real es, únicamente, porque estos chicos hacen los mismos ejercicios en la misma semana. Con edades comprendidas entre diez y trece años, dos de ellos son, actualmente, campeones de España sub10 de ajedrez. Y, menos mal, ¡parece que aún se divierten entrenando "duro"!

¿Echamos un vistazo a ver qué es esto? De acuerdo. Con el permiso de Juan Antonio Montero y la gente del Club [Magic de Extremadura](#) (y otros tantos, supongo, que están empleando métodos similares), vamos a contestar algunas preguntas...



*Pensamiento multidisciplinar: piezas que encajan, tomadas de diferentes disciplinas*

[Créditos de imagen](#)



## FICHA 1: Manteniendo la tensión (nivel 1) – El penalti de hockey

La imagen inferior muestra el tiro de un *penalty* en *hockey* sobre hielo. En estos tiros:

- sólo intervienen un jugador (que tira) y el portero

a) El jugador arranca desde el centro del campo y corre hacia el portero con el disco (la pelota). Puede acercarse y tirar desde donde quiera, sin derribar al portero.

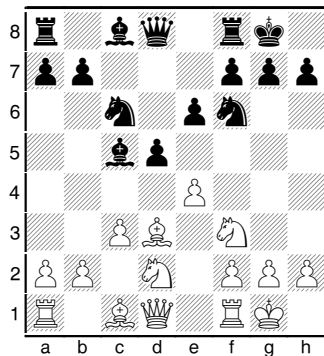
b) El portero sólo puede moverse dentro de una zona cercana a la portería (ver imagen).



[Créditos de imagen](#)

[Compartir bajo esta licencia CC](#)

1) ¿Quién crees que soporta más tensión en estos tiros, el jugador o el portero? ¿Por qué?



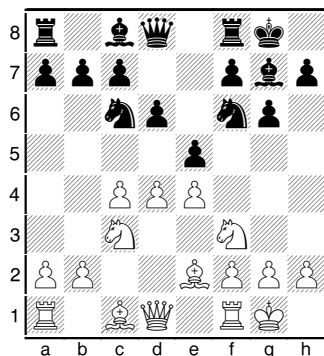
2) Llevas al negro.

La tensión central (peones d5 y e4 que “chocan”) es palpable.

Si capturas en e4, eliminando la tensión...

- a) ayudas un poco al blanco
- b) ayudas muchísimo al blanco
- c) sólo hay algunos cambios de piezas

3) Elige jugada y explica tu respuesta.



4) Llevas al blanco.

Se aprecia cierta tensión central (peones d4 y e5 que “chocan”).

¿Quién crees que está más cómodo con esta tensión central?

5) ¿Cambiarías peones en e5?

## ¿Qué es esto? Ideas de fondo

Dianne Horgan escribió en 1987 un artículo clásico: *El ajedrez como herramienta para aprender a pensar*. En él exponía la opinión del Gran Maestro soviético experto en psicología deportiva (y en pedagogía) [Nikolai Krogius](#) de que el ajedrez aprendido a edades tempranas opera como un primer lenguaje. Aunque sólo se trata de una comparación suscita un pensamiento interesante: ¿podemos trabajar de forma bidireccional el sistema ajedrez-lenguaje?

Ciertos estudios han demostrado que la práctica regular del ajedrez mejora nuestra habilidad en matemáticas y en comprensión lectora (relacionada con el lenguaje). Tomemos, pues, el lenguaje. ¿Podría este *ciclo* realimentarse (bidireccionalmente) en la forma “mejoro mi comprensión de ciertos conceptos del ajedrez directamente a través del lenguaje, lo cual a su vez aumenta directamente la profundidad de mis conocimientos ajedrecísticos, lo cual a su vez incrementa ciertas interrelaciones útiles entre mis registros lingüísticos, lo cual...”?

Ejemplo de tales conceptos típicos en ajedrez: “iniciativa”, “compensación”, “debilidad”, “tensión”, “progresar”, “intuición”... y la lista es amplia. ¿Diferentes personas los comprenden de la misma manera? No; si preguntas a diez personas qué es debilidad es probable que obtengas diez respuestas diferentes. Para colmo, a veces la diferencia entre dos conceptos es sutil. En la [última conferencia](#) metí en un ring a “[progresar](#)” y a “[prosperar](#)” y sólo pudo ganar el primero... ¡en el último asalto!

Bueno, pues una primera idea – nada novedosa, huelga decirlo – vendría a ser ésta. Trabajar el lenguaje conceptual de forma explícita (a través de fichas, ver [ficha de ejemplo “Debilidad”](#)).

Otras ideas tienen que ver con el intento de fomentar un pensamiento estructurado (aprender a pensar), a través de situaciones típicas de identificación y resolución de problemas (ampliado a otras disciplinas, con nivel adaptado al del niño).

Un método “simple” consiste en la reducción del problema a lo más básico (¿por qué?, ¿a causa de qué...?), tal y como hacía Isaac Asimov cuando explicaba las cosas. Ejemplo: “No puedo enrocarme. ¿Es importante? Mucho. ¿Por qué no puedes? El alfil de a3 me lo impide. ¿Por qué lo impide? Porque el rey quedaría en jaque (ilegal). ¿Por qué sucede esto? Porque la diagonal está abierta (esencia del problema). ¿Puedes hacer algo para resolverlo? Intentar cerrar la diagonal. ¿Cómo? Juego Cd7, tapo con el peón en c5...”. Todas las fichas de ejercicios están planteadas siguiendo este “método Asimov”.

El tratamiento específico de estas formas de pensamiento incluye también *trucos útiles*. Por ejemplo, conceptos como “resuelvo mi problema y le dejo el suyo” o “mi idea no puede ser evitada, así que mejoro mi posición para ejecutarla en el momento más propicio” o uno de los más importantes e ignorado “me favorece mantener la tensión, luego no la elimino (no cambio esos peones, por ejemplo)”. Véase [ficha “El penalti de hockey”](#).

Bueno, y si aún se preguntan qué rayos es el método de la tortuga y para qué sirve, aquí (entiendo yo) también encontramos trucos útiles... ¡de psicología de torneo!

En numerosas ocasiones nos encontramos con situaciones adversas en nuestras partidas. Estas ayudas psicológicas, especialmente concebidas para niños, tratan de luchar contra las más dramáticas: cuando estábamos bien en la partida y lo hemos “perdido todo, o casi todo”.



## FICHA 2: Lenguaje (nivel 5) - Debilidades o puntos débiles



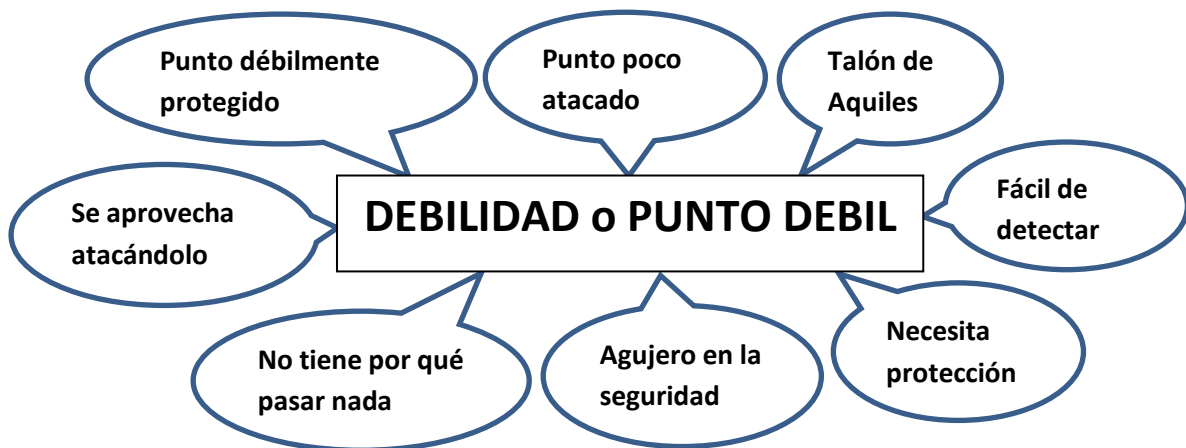
“La contraseña era el nombre de la hija. Esa fue la debilidad que aprovecharon.”

“Aquiles tenía un punto débil: su talón estaba desprotegido. Allí disparó el arquero.”

“En las fiestas, los dulces de chocolate eran su debilidad. Siempre comía de más.”

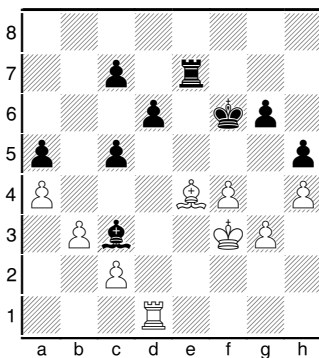
“Conocías tus puntos débiles en ese tema. Por eso llevaste la conversación por otro camino.”

1) ¡Tu turno! Subraya lo que creas que está relacionado con el concepto de hoy.



2) Qué opinas, ¿crees que cualquier persona tiene sus debilidades?

3) En ajedrez, ¿podría ser el rey una debilidad? ¿Y una casilla vacía?



Faibisovich-Westerinen, Vilnius 1969

4) ¿Detectas alguna posible debilidad en la posición negra? Márcalas con un

5) Tienes 5 flechas así → (5 jugadas gratis) para intentar algo con el blanco. Algo natural, eh, sin capturar ninguna pieza por el camino...

¿Cómo las empleas?

El problema real parece ser que en estos casos hay una total pérdida de objetivos: ahora ya “no ventaja, no partida, no torneo y no nada” (todo ello con gran angustia). ¡No tengo nada por lo que luchar y lo estoy pasando mal!

Idea: mediante una transferencia virtual a una tortuga (tema trabajado antes de forma muy real) se elimina parte de la angustia y se crea una esperanza (un objetivo). Las tortugas tienen un caparazón resistente y algunas son bastante longevas; están preparadas para aguantar tempestades y, cuando éstas pasan, salen a tomar el sol... Esa es la idea: aguanta dentro del caparazón, espera a que pase... Este es el modo de resistencia más pasivo (posición muy mala); los modos erizo y escudo (con espada) muestran las dos variantes más llevaderas (clara o ligera ventaja del otro).

### **Por curiosidad, ¿se puntúan estas fichas?**

Sí, y desde ahora también los *ecos* de estos temas en partidas de torneo. Como ejemplo particular, se puntúa notablemente la capacidad de lucha y el empleo de modos tortuga (o el que se prefiera), el establecimiento de una defensa razonable, etc. La razón es sencilla: probablemente, en los torneos y en la vida quienes luchan con ímpetu ante las adversidades son los que salen mejor parados.

Hay que aclarar que la puntuación se centra en el esfuerzo y la comprensión, teniendo en cuenta que son niños: ni los jugadores de la élite son a veces capaces de seguir luchando ante una adversidad en plena partida. Como ejemplo, inicialmente los chicos se marcan como objetivo real la lucha a tope en un 40-50% de esas situaciones.

### **¿Qué pretende conseguir un sistema de ejercicios como éste?**

Además de lo expuesto antes, la nota 5 del relevante documento [Sumario de las investigaciones del ajedrez en la educación](#), de Robert Ferguson, convoca al ya citado Krogius para exponer claramente el fondo del tema.

Marco la negrita de Ferguson como cursiva: “[...] la *función pedagógica del ajedrez*, dirigida hacia la formación de las *facultades creativas* del estudiante, desarrollando habilidades cognitivas activas en el *aprendizaje sobre lo que le rodea en el mundo* [...]. La habilidad para encontrar las *soluciones óptimas* en situaciones que demandan un alto nivel de atención, *selección y evaluación de los diversos factores*.

Requiere de [...] un *proceso disciplinado de pensamiento*. [...] El arte del *pensamiento comparativo* (a través de *analogías* o comparaciones) juega un papel importante en el desarrollo del jugador [...]. Y remata con un sugerente: “Eventualmente, los estudiantes que juegan al ajedrez *trasladan esta habilidad* adquirida a *otras actividades de su vida*.”

Este último párrafo expone la idea clave, con la salvedad de que en muchos aspectos parece proclive a ser tratada de forma bidireccional: en otras actividades de tu vida se utilizan formas análogas de pensamiento a las del ajedrez; si las comprendes de forma lógica y las aplicas correctamente probablemente mejorará tu nivel de ajedrez, comenzando así el ciclo de realimentación.

Desconozco la profundidad que tales ideas alcanzaron en la antigua URSS o en la actual Rusia (y exrepúblicas). ¿Hasta qué punto fueron llevadas a la práctica? Sería muy interesante saberlo, puesto que tal transferencia de habilidades cognitivas es precisamente lo que se busca en cualquier sistema educativo.





### FICHA 3: Pensamiento crítico (nivel 4) – Orca, ¿la ballena asesina?

\* Para esta ficha son necesarios unos conocimientos básicos de inglés, aunque puede intuirse igualmente...

Debajo tenemos a nuestra querida “amiga”, la orca. Hoy día es habitual llamarla también la *ballena asesina*. Sin embargo, este nombre es incorrecto... para empezar, ¡no es una ballena!



[Créditos de imagen](#)   [Compartir bajo esta licencia CC](#)

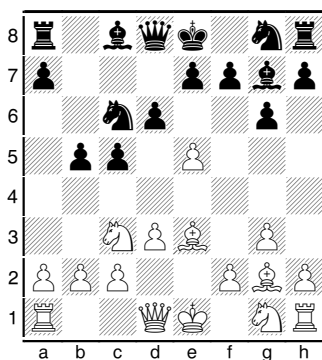
Parece ser que en el siglo XVIII los marineros españoles daban a las orcas un apodo... que tendrás que averiguar. Los ingleses oyeron este apodo y lo tradujeron al revés como *killer whale* (donde *killer* = asesino/a; *whale* = ballena).

#### 1) ¿Cómo apodaban los españoles a las orcas?



#### HEREDAR EL ERROR

*Esto ocurre más a menudo de lo que parece a lo largo de la Historia. ¡Algo puede quedar equivocado simplemente porque se tomó la costumbre de llamarlo mal! El verdadero problema es que luego, cuando ya todo el mundo lo llama así, es muy difícil cambiarlo...*



2) Llevas al negro y estás jugando una interesante siciliana. Tu juego se basa en las recomendaciones de un libro del reconocido autor Ludek Pachman.

La línea continúa aquí con 7...Cxe5! 8.Axa8 Ag4! y las negras tienen buena compensación por la calidad tras 9.f3 Dxa8, o bien 9.Af3 Cxf3+ 10.Cxf3 Da8!

¿Qué haces, ¿entras?

## ¿Es realmente útil este sistema de ejercicios?

Bueno, aquí habría que definir “útil”, lo que viene a depender de si la persona (el niño, en este caso) le encuentra una utilidad práctica, un beneficio concreto. ¿Puede ser útil cabalgar sobre un rayo de luz? Pensaríamos que no, pero desde que Einstein lo hizo parece que sí lo es.

¿Posibilidades útiles? Los métodos de identificación de factores, planteamiento y resolución de problemas serían directamente aplicables. El manejo de contextos variados (ajedrez, polo sur, un rayo de luz) estimularía la curiosidad y podría ayudar al establecimiento de relaciones *interesantes* entre la información y los contextos. La puesta en práctica del pensamiento crítico (ver [ficha “Orca, ¿la ballena asesina?”](#)) o el creativo podría ser muy útil para encontrar soluciones diferentes; o para recordar nombres, DNIs o incluso piezas de ajedrez situadas aleatoriamente. La visualización y el cálculo a la ciega...

En contra, bueno... ¡aún no he encontrado efectos secundarios peligrosos!

## ¿Llevará mucho tiempo adicional?

Primero un apunte: debo aclarar que para comenzar con esta iniciativa (septiembre 2014) he pedido permiso expreso a los padres de los once chicos (igual pronto el *experimento* se amplía a otros niveles). ¿Motivos? En primer lugar, quizá las funciones de un entrenador atípico no deben trascender ciertos límites. En segundo, tales métodos pueden no ser considerados adecuados (y especulativos). Por último, el tiempo podría jugar en contra (tareas del cole, etc).

No obstante, el tiempo calculado por ficha serían unos 10 minutos, siendo la parte de ajedrez la más durilla en niveles superiores.

Por fortuna, aunque seguramente esas tres partes están implicadas, los padres me han otorgado su confianza... y los chicos parece que también. Bueno, pues entonces trataremos de llegar – como decían en Toy Story – hasta el infinito y más allá... ¡Seguiremos contando!