

Componente táctico del rendimiento en ajedrez: propuesta de un método de enseñanza y entrenamiento en edad infantil¹

Tactical component in chess performance:
Proposal of a method of teaching and training in childhood

Faiber Duvian Lotero Correa²

Licenciado en educación física, Especialista en entrenamiento deportivo. Maestro de ajedrez.

Correo: faibercorreo@gmail.com

Oscar Andrés Cano Velásquez

Docente asesor. Licenciado en educación física, Especialista en entrenamiento deportivo.

Correo: oscar.cano@udea.edu.co

Resumen

En el escrito se combina un trabajo de revisión de literatura sobre la enseñanza y el entrenamiento en el ajedrez, con el conocimiento adquirido por el autor como deportista y maestro de este deporte, que se expresa en la parte final del texto, en el método que propone para la enseñanza y entrenamiento de la táctica en ajedrez, en edad infantil.

¹ Este trabajo fue elaborado en 2016 como monografía para la Especialización en Entrenamiento Deportivo del Instituto Universitario de Educación Física de la Universidad de Antioquia, Colombia.

² Expreso mis agradecimientos al profesor Oscar Andrés Cano Velásquez, asesor de la monografía, por su compromiso con el proceso. A mis padres, por inculcarme el amor por el deporte desde muy pequeño. A mis entrenadores de ajedrez, en especial al Maestro Internacional Jorge Mario Clavijo, por guiarme en el camino de la enseñanza y el entrenamiento en el ajedrez. A los Maestros Armando López y Alfredo Rojas, por inculcarme el camino de la investigación y la sistematización en los procesos de entrenamiento en ajedrez. A los profesores del Instituto Universitario de Educación Física, por su contribución a mi formación académica. A los Doctores Gustavo Ramón Suárez y León Jaime Urrego Duque, quienes son mi ejemplo a seguir en la carrera por convertirme en un profesional de la educación física. A mis alumnos, quienes son el motor que me impulsa a seguir preparándome día a día. A todos quienes que han contribuido a mi desarrollo personal, deportivo y profesional.

Palabras clave: ajedrez, táctica deportiva, entrenamiento deportivo, entrenamiento infantil

Summary

The paper combines a review of literature on teaching and training in chess, with the knowledge acquired by the author as an athlete and teacher of this sport, which is expressed in the final part of the text, in the method that proposes for the teaching and training of tactics in chess, in childhood.

Keywords: Chess, Sports Tactics, Sports Training, Children's Training.

Contenido

Introducción	84
1. El Ajedrez.....	86
1.1. Breve historia del ajedrez.....	86
1.2. Caracterización del ajedrez	87
1.3. Reglas básicas de juego	90
1.4. FIDE.....	101
1.5. El reloj de ajedrez	101
1.6. Modalidades de juego.....	102
1.7. Método Elo	102
2. Edad infantil	103
2.1. Edad Cronológica.....	103
2.2. Edad Biológica	104
2.3. Etapas de desarrollo.....	104
3. Enseñanza- aprendizaje en el deporte	107
3.1. Enseñanza.....	107
3.2. Aprendizaje	107
3.3. Principios pedagógicos del entrenamiento deportivo con niños y jóvenes	111
4. Entrenamiento deportivo.....	112
4.1 Componentes del entrenamiento deportivo	113
4.2. Características del entrenamiento infantil.....	117
5. Componentes del entrenamiento en ajedrez	121
5.1. Componente técnico	122

5.2. Componente táctico.....	122
5.3. Componente teórico	127
5.4. Componente psicológico.....	127
5.5. Componente físico	127
5.6. Principios de juego para el ajedrez	128
6. Propuesta metodológica para la enseñanza y entrenamiento de la táctica del ajedrez en edad infantil, de 7 a 12 años	129
6.1. Redefinición de los contenidos de la táctica en el ajedrez	129
6.2. Propuesta de un método de enseñanza y entrenamiento de la táctica del ajedrez en edad infantil, entre 7 y 12 años.	134

Tablas

Tabla 1. Las 10 mejores del mundo.....	102
Tabla 2. Los 10 mejores del mundo	103
Tabla 3. Clasificación de las etapas de edad, según la edad cronológica	104
Tabla 4. Síntesis de las ideas principales de la teoría del desarrollo	106
Tabla 5. Temas de ataque	125
Tabla 6. Propuesta gráfica para posibles situaciones de juego	139
Tabla 7. Clasificación de los temas tácticos.	154
Tabla 8. Resumen cuantitativo del método.	155

Gráficas

Gráfica 1. El tablero de ajedrez	90
Gráfica 2. Casilla	91
Gráfica 3. Columna	91
Gráfica 4. Fila.....	91
Gráfica 5. Diagonal	92
Gráfica 6. Movimientos del rey	92
Gráfica 7. Movimientos del peón.....	93
Gráfica 8. Movimientos de la torre	93
Gráfica 9. Movimientos del alfil	94
Gráfica 10. Movimientos de la dama	94
Gráfica 11. Movimientos del caballo.....	95
Gráfica 12. Posición inicial de las piezas	95
Gráfica 13. El jaque.....	96
Gráfica 14. Defensa del jaque (captura).....	96
Gráfica 15. Defensa del jaque (obstrucción).....	97
Gráfica 16. Defensa del jaque (movimiento del rey)	97

Gráfica 17. El jaque mate	98
Gráfica 18. El ahogado	98
Gráfica 19. Secuencia de la coronación	99
Gráfica 20. Secuencia de la captura al paso.....	99
Gráfica 21. Secuencia del enroque corto	100
Gráfica 22. Secuencia del enroque largo	100
Gráfica 23. Reloj digital de ajedrez.....	101
Gráfica 24. Mantenimiento del rendimiento del aprendizaje en función de la enseñanza	110
Gráfica 25. Factores que influyen sobre el aprendizaje de la técnica.....	114
Gráfica 26. Componentes de la estructura de la acción táctica.....	115
Gráfica 27. Propuesta gráfica de una combinación compleja, según la aplicación de los temas tácticos	133
Gráfica 28. Ejemplo valoración de la posición	136
Gráfica 29. Tabla numérica de valoración posicional	137
Gráfica 30. Propuesta gráfica de la adaptación del algoritmo táctico	140
Gráfica 31. Circuito de cálculo de variantes.....	143
Gráfica 32. Ejemplo algoritmo táctico (posición inicial).....	144
Gráfica 33. Ejemplo algoritmo táctico (posibles jaques).....	144
Gráfica 34. Ejemplo algoritmo táctico. Posición tras el primer movimiento, sacrificio de la dama	145
Gráfica 35. Ejemplo algoritmo táctico. Posición tras la captura de la dama	145
Gráfica 36. Ejemplo algoritmo táctico. Posición tras el jaque con el alfil	146
Gráfica 37. Ejemplo algoritmo táctico. Posición después de la retirada del rey.....	146
Gráfica 38. Ejemplo de aplicación del algoritmo táctico. Jaque mate	147
Gráfica 39. Ejemplo de un tema táctico realizado con diferentes piezas.....	149
Gráfica 40. Ejemplo de secuencia de combinación en la fase de asimilación. Tema ataque doble	151
Gráfica 41. Propuesta gráfica del Método Faiber de enseñanza y entrenamiento de los temas tácticos de las maniobras combinativas en ajedrez.....	155
Gráfica 42. Propuesta gráfica de la estructura del pensamiento combinativo en ajedrez.....	156

Introducción

El autor

Ajedrecista activo, por espacio de 12 años, en los cuales integró selecciones Antioquia y Colombia, y obtuvo el título Maestro FIDE (segundo rango otorgado por la Federación Internacional de Ajedrez), dan paso a 13 años como entrenador del mismo deporte, en los cuales ha preparado campeones departamentales, nacionales, centroamericanos y panamericanos, experiencia que le hizo merecedor al título de Entrenador Nacional (título más alto, otorgado por la Federación Colombiana de Ajedrez a sus entrenadores), son la carta de presentación del autor de esta propuesta, sumado al deseo de prepararse de forma integral y rigurosa. Cursar la Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Antioquia, siguiente paso que suma a su proceso de cualificación, genera un gran interés por profundizar en la teoría del entrenamiento deportivo, y adquirir los conceptos que le permitan establecer un diálogo estrecho entre dicha teoría y el proceso de enseñanza-entrenamiento tradicional del ajedrez. Este es el proceso que da vida a la presente propuesta, y al mismo tiempo la avala en gran medida, no como producto terminado que pretende revolucionar lo hecho hasta ahora en la historia de este deporte, sino como un aporte serio por parte de un enamorado de esta disciplina con méritos suficientes para ser tenido en cuenta.

El trabajo

La teoría general del entrenamiento deportivo define unos componentes de entrenamiento comunes a todos los deportes –táctico, técnico, teórico, físico y psicológico–, cada uno de ellos bien definido y clasificado en subcomponentes. Este hecho da cuenta de los aspectos que debe abarcar el entrenamiento deportivo y puntualmente del ajedrez, teniendo en cuenta además los principios pedagógicos y los principios del entrenamiento deportivo, aplicando Métodos y medios de forma planificada y sistemática, con el objetivo de mejorar el rendimiento de los deportistas.

El ajedrez es un deporte con características diferentes a los demás, siendo la principal su focalización en procesos cognitivos; por esta razón, su entrenamiento requiere adaptar algunos conceptos de la teoría general del entrenamiento deportivo, con el objeto de respetar estas diferencias y, consecuentemente, mejorar la manera de enseñarlos y entrenarlos.

Existen métodos de enseñanza y entrenamiento del ajedrez entre los cuales se destacan el método propuesto por Alexander Kotov, el método del argentino Roberto Grau, el método de la escuela China de ajedrez de Liu Winche, el método del cubano Ramón Huertas, el

método del ruso Mark Dvoretsky, el curso de ajedrez avanzado del ucraniano Igor Smirnov, los cursos del danés Jacob Aagaard, entre muchos otros, los cuales siguen siendo aplicados por entrenadores y ajedrecistas en todo el mundo, obteniendo resultados positivos.

La primera fase en el proceso de formación de deportistas de alto rendimiento es la iniciación deportiva; esta integra el aprendizaje y la asimilación de conceptos de un deporte, con el entrenamiento de los mismos, con el objetivo de que el nuevo deportista pueda aplicar lo aprendido en una situación real de juego.

En el ajedrez, el concepto de iniciación deportiva se concibe de la misma manera, y en ella se aprenden las reglas generales, los movimientos básicos de las piezas y se entrenan conceptos tácticos como el ataque y la defensa del rey, y el cálculo de una o dos jugadas para ganar material o dar mate.

En este trabajo se presenta una propuesta para el componente táctico del ajedrez, que se divide en dos: 1) se redefine la táctica en el deporte ciencia y sus componentes principales, y 2) se presenta un nuevo método de enseñanza y entrenamiento. Con él se pretende aclarar los conceptos relacionados con la táctica en el ajedrez y brindar nuevas herramientas pedagógicas que sirvan como guía para sistematizar los procesos formativos, a instructores y entrenadores de niños entre 7 y 12 años de edad.

Objetivos

General

Proponer un método de enseñanza y entrenamiento de la táctica del ajedrez en edad infantil, entre 7 y 12 años.

Específicos

Definir el componente táctico del entrenamiento del ajedrez.

Identificar los demás componentes del entrenamiento del ajedrez.

1. El Ajedrez

1.1. Breve historia del ajedrez

Existen muchas versiones acerca del origen del ajedrez, algunas de ellas un poco fantasiosas, que le atribuyen su creación a la diosa Caissa, al famoso rey Arturo o a Palamedes, sobrino de Poseidón. Estas historias, y algunas más, surgen de la creencia popular de los pueblos, y son transmitidas de generación en generación. En la actualidad, la teoría más aceptada es la que se refiere al ajedrez como el resultado de la evolución del Chaturanga o *Juego de los Cuatro Reyes*, practicado en la India alrededor del siglo V a.C., que consistía en el enfrentamiento de cuatro jugadores en un tablero de 64 casillas, todas del mismo color, el cual era conocido como Ashtapada. Cada jugador disponía de un rey, un elefante, un caballo, un navío y cuatro peones. El juego tenía como objetivo capturar al rey contrario, sin descuidar al monarca propio. Como dato curioso, el juego comenzó a practicarse utilizando un dado, con el cual se determinaban las jugadas; más adelante, y como consecuencia de la prohibición de los juegos de azar por parte de la religión, se cambiaron los dados por la decisión de cada jugador, y además se pasó de cuatro a dos jugadores. El movimiento del caballo y de la torre eran iguales a como se juega hoy; el peón se movía de forma similar a como lo hace en el ajedrez actual, con la diferencia de que no podía desplazarse dos casillas al comienzo del juego, y en el momento de la coronación solo se podían convertir en la pieza que ocupaba esa casilla al inicio del juego. El elefante, que era una de las fuerzas de guerra más importante en los ejércitos de la India, tenía un movimiento diagonal similar a la pieza que en el ajedrez actual se conoce como alfil con la diferencia de que el elefante solo podía moverse dos casillas de manera diagonal, además de contar con la ventaja de poder saltar por encima de otra pieza. El rey tenía los movimientos que actualmente tiene, y además tenía permitido moverse como el caballo una vez por partida.

*Cuando yo juego ajedrez
me distraigo de este mundo,
siento un descanso profundo
y me alivio del estrés
en mi mente hay lucidez
y hallan mis penas consuelo
no importa si me desvelo
y que a veces pierda el tino
con este juego divino
que fue inventado en el cielo*

Efraín Correa A.

Según Aramburu (2014) del Chaturanga derivaron el Shatrang persa y el Petteia griego, y luego de la guerra entre ambos países ambos juegos se fusionaron, dando origen alrededor del año 650 al ajedrez árabe, bastante similar al actual. Las expediciones, el comercio y las conquistas lo difundieron por el mundo.

Los árabes fueron grandes entusiastas del ajedrez, lo estudiaron a profundidad y desarrollaron un sistema de anotación de las jugadas, con el cual escribieron muchos tratados en los cuales se incluían partidas y problemas del juego, lo que garantizaría que se preservaran las ideas en el tiempo.

Se dice que los árabes fueron los encargados de traerlo a occidente a través de España, en los siglos VII y VIII, y que el legendario Harun- al- Raschid ofreció un ajedrez a Carlomagno, del que se conservan algunas piezas, dato que le da cierta validez a la teoría de la llegada del ajedrez desde el oriente. Uno de los caminos más importantes en la expansión del ajedrez fue la *ruta de la seda*, que comunicaba oriente con occidente, a través de la que se comercializaban productos como sal, especias, telas, piedras preciosas, porcelana, entre muchos otros. Se dice que era común ver un tablero de chaturanga entre las caravanas de viajeros, permitiendo que el juego fuera conocido en muchos países, lo que lo convertiría en un juego popular. Más adelante, el juego fue evolucionando en cantidad y tipo de piezas, color de casillas, movimientos, jugadas especiales y reglas, hasta llegar al ajedrez actual.

1.2. Caracterización del ajedrez

El ajedrez es una disciplina conocida por involucrar principalmente el factor intelectual. Se practica sobre un tablero de 64 casillas, intercaladas entre claras y oscuras, sobre las cuales se movilizan dos bandos, uno blanco y uno negro, de 16 de piezas cada uno, compuestos por 8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, 1 rey y 1 dama). El objetivo principal es amenazar al rey contrario, y que este no pueda defenderse de ninguna manera (jaque mate) y evitar que el oponente haga lo propio.

Una partida de torneo se puede definir de 2 maneras: la primera, que gane uno de los dos jugadores, lo cual se puede presentar por 6 razones diferentes:

- Uno de ellos da jaque mate.
- A uno de los jugadores se le termina el tiempo de reflexión (tiempo del que dispone cada jugador para realizar la totalidad de sus movimientos de una partida).
- Uno de los jugadores se rinde.
- Inasistencia de uno de los jugadores (ganar por W).
- Acumulación de dos movimientos ilegales. En las modalidades de *ajedrez relámpago* y *ajedrez activo*, con un solo movimiento ilegal.
- El rival comete un acto de indisciplina.

La segunda manera por la cual se puede definir una partida de ajedrez, es que se presente un empate, técnicamente conocido como *tablas*, que se puede presentar por 5 razones:

- Mutuo acuerdo.

- Cuando se presentan tres posiciones iguales, las cuales pueden, o no, ser consecutivas.
- Acumulación de 50 movimientos por parte de cada jugador, sin capturar piezas o mover peones.
- Insuficiencia de material para dar jaque mate.
- Cuando uno de los dos jugadores no puede mover su rey, el cual no se encuentra amenazado en el momento (requisito para que sea mate), y además de esto no puede mover otra pieza, si es que la tiene.

A continuación se expone la manera como se desarrolla el juego del ajedrez, abordado desde el aspecto cognitivo, apoyado en la propuesta de Sánchez, en su libro *Psicología del entrenamiento y la competencia deportiva* (2005). El ajedrez se desarrolla utilizando la habilidad racional, además de un alto nivel en lo estratégico y lo táctico para manipular las piezas y sus distintas combinaciones en el tablero.

La actividad cognitiva resulta determinante en el rendimiento del ajedrecista, y prevalecen la atención, la concentración, la memoria, la percepción y el pensamiento. En el caso de la atención, debe ser de alta calidad, ya que de esta depende tener un mejor grado en el procesamiento de la información para evitar posibles fallas en la realización de las jugadas.

La concentración es un requisito fundamental para garantizar el enfoque del ajedrecista en lo más importante que se presenta en cada posición y momento de una partida, evitando la distracción hacia estímulos ajenos a la competencia. Por otro lado, es necesaria la distribución de la atención en diferentes sectores del tablero, lo que permite mantener un conocimiento amplio de lo que ocurre en él, es decir, la relación de las piezas propias con las del oponente. Por lo tanto, la atención se requiere, tanto en términos de amplitud, como de focalización, en los ámbitos ofensivo y defensivo. En este sentido, la calidad de la atención condiciona la capacidad perceptual visual, que permite orientar el enfoque hacia los puntos fundamentales en el desarrollo de una partida; la percepción debe ser precisa, integrada y bien estructurada para posibilitar, en mayor medida, la memorización exacta y rápida de las jugadas y posiciones en las que se tuvo ventaja o desventaja, al igual que la diversa lógica empleada en tales circunstancias, con el fin de reactivar las secuencias de pensamiento que permitan nuevos razonamientos que ayuden a impulsar respuestas operativas de suma importancia en cada momento.

En el caso del pensamiento se dan todas las formas lógicas, ya que el procesamiento constante y dinámico implica análisis, síntesis o simplificaciones, comparaciones, abstracciones y generalizaciones, que sirvan para actuar de una manera estratégica o táctica. También resultan de mucha importancia la independencia, profundidad y consecutividad para crear nuevas soluciones a los problemas, flexibilidad para realizar comparaciones respecto a las

decisiones tomadas inicialmente, y agilidad para brindar respuestas precisas en tiempos cortos. El pensamiento resulta ser, entonces, uno de los procesos de mayor importancia, debido a que en él se resume toda la actividad intelectual de cada jugador, elaborando planes tácticos a largo, mediano y corto plazo, reaccionando de manera operativa en otros momentos y en todos los casos, brindando respuestas lógicas, racionales y efectivas a las diferentes situaciones que se vayan presentando en el tablero.

La imaginación tiene como propósito crear de manera mediata o inmediata, la elaboración de nuevas variantes de jugadas que vayan resultando funcionales ante los diferentes adversarios con los que se compite. La capacidad creativa está estrechamente asociada con el desarrollo del pensamiento, y se vincula también con la memoria mediata e inmediata, ya que necesita del procesamiento de un gran cúmulo de información proveniente de la memoria. De esta forma, la imaginación creadora tiene como función principal que durante las situaciones más problemáticas sea posible generar soluciones inmediatas en el tablero.

Desde un punto de vista general, la personalidad juega un papel importante, principalmente por el temperamento, ya que éste define, en gran medida, el comportamiento, que a su vez ayuda a expresar la estabilidad emocional de cada individuo. El carácter tiene como función principal regular las expresiones impulsivas y emocionales que se desprenden del temperamento, las cuales pueden influir negativamente en las capacidades resolutivas ante las diferentes jugadas frente el tablero, por lo cual se debe caracterizar básicamente la dedicación, laboriosidad, espíritu de sacrificio, persistencia y entereza, como expresiones que resulten ser rasgos volitivos del carácter, los cuales permitan superarse a sí mismo ante las situaciones difíciles que se presenten en las diferentes partidas. Estos aspectos, ligados a la decisión, firmeza y auto-dominio para desenvolverse eficazmente ante los impulsos negativos actuando sin vacilaciones.

Cabe destacar también la estabilidad emocional, como requisito para elegir las respuestas que solucionan los problemas de una manera adecuada ante los diferentes rivales, razón por la cual el sosiego, la calma, la meditación y el profundo análisis permiten la actitud o disposición adecuada para la competencia. Todo lo anterior, debe estar enmarcado en un alto interés, aspiración y motivación hacia el entrenamiento sistemático y la competencia.

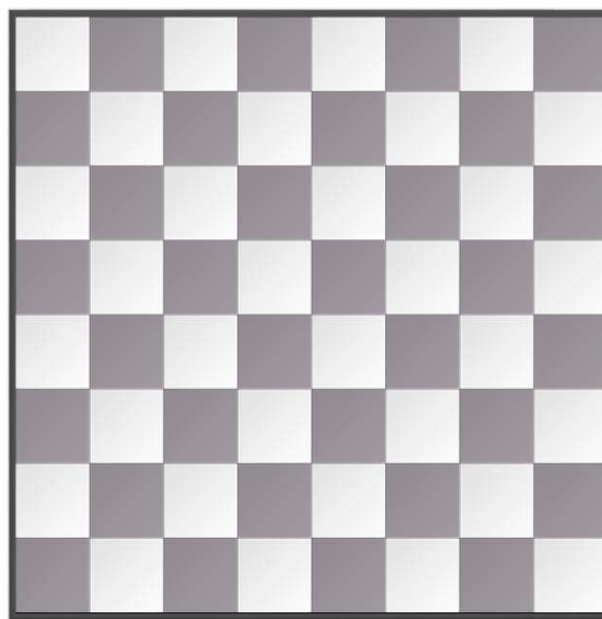
El factor psicológico es muy importante para el buen desempeño del ajedrecista. Aspectos como el equilibrio emocional, el manejo de la presión, el autocontrol, entre otros, determinan en gran medida la superación de las situaciones adversas propias de la competencia, como también de problemas de su vida personal, que como es obvio, pueden dificultar rendimiento.

Finalmente, la condición física es fundamental porque posibilita retrasar la aparición o to-
lerar mejor la fatiga, lo que favorece el rendimiento del ajedrecista.

1.3. Reglas básicas de juego

1.3.1. El tablero de ajedrez

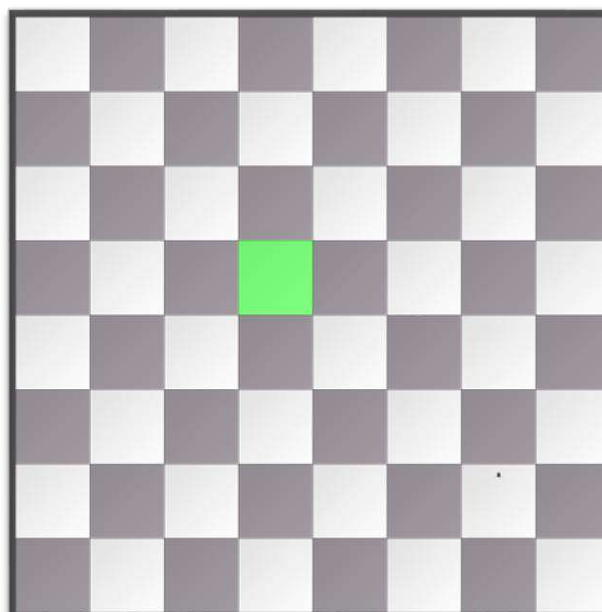
Es una superficie cuadrada, dividida en
64 casillas: 32 blancas y 32 negras.



Gráfica 1. El tablero de ajedrez.

Casilla o escaque

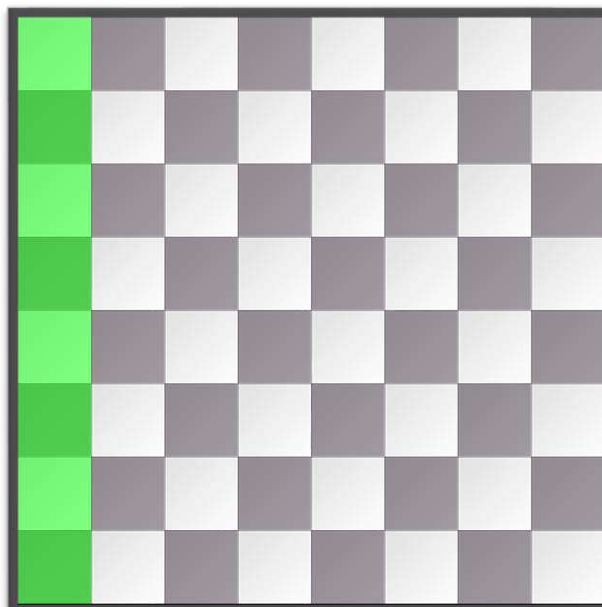
Es cada uno de los cuadros que conforman el tablero de ajedrez, 64 en total, del mismo tamaño, que varía según el tamaño del tablero. La mitad de ellos son de color blanco, y la otra mitad de color negro. En los torneos actuales casi nunca se utilizan estos colores, ya que han sido reemplazados por otros para la diferenciación de casillas y piezas. Sin embargo, sin importar los colores que se utilicen siempre se les denomina blanco y negro. El tablero está correctamente posicionado cuando la casilla ubicada al extremo inferior derecho de cada jugador es blanca.



Gráfica 2. Casilla.

Columna

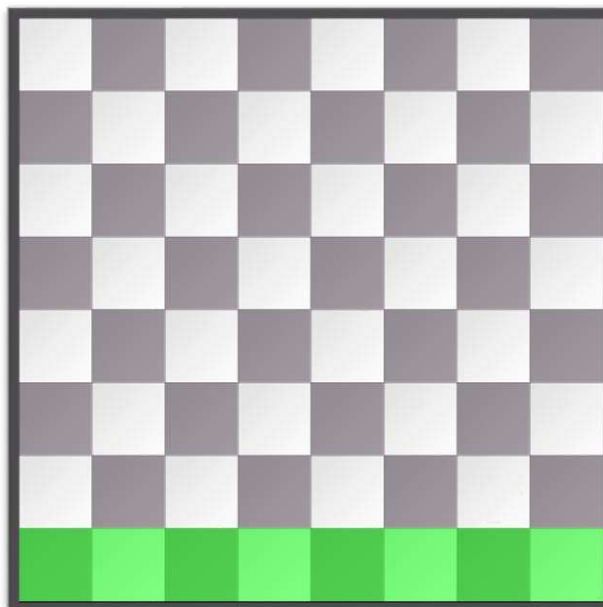
Serie de casillas en forma de hilera o vertical (una delante de otra), en cada tablero son 8 columnas y cada una está representada por una letra del abecedario que va de la A hasta la H, siendo A la primera columna del lado izquierdo del jugador que lleva las piezas blancas.



Gráfica 3. Columna.

Fila

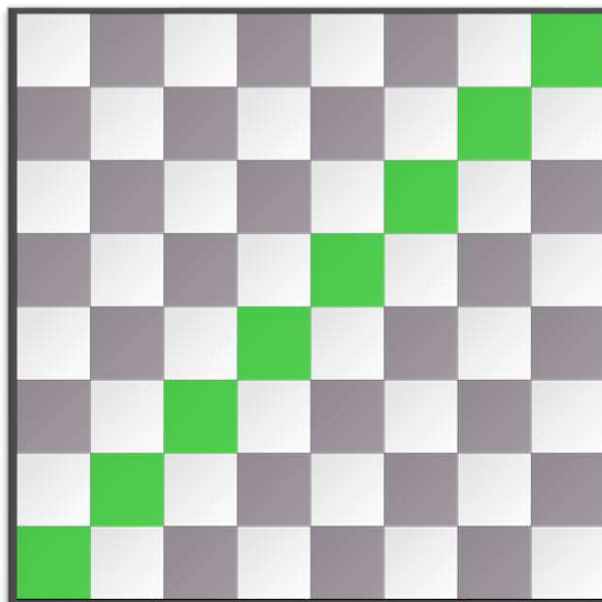
Serie de casillas en sentido lateral u horizontal, también son 8 en el tablero. Cada una se representa de 1 a 8, siendo 1 la primera fila que se encuentra al frente del jugador que lleva las piezas blancas.



Gráfica 4. Fila.

Diagonal

Secuencia de casillas de un mismo color, unidas por un vértice.



Gráfica 5. Diagonal.

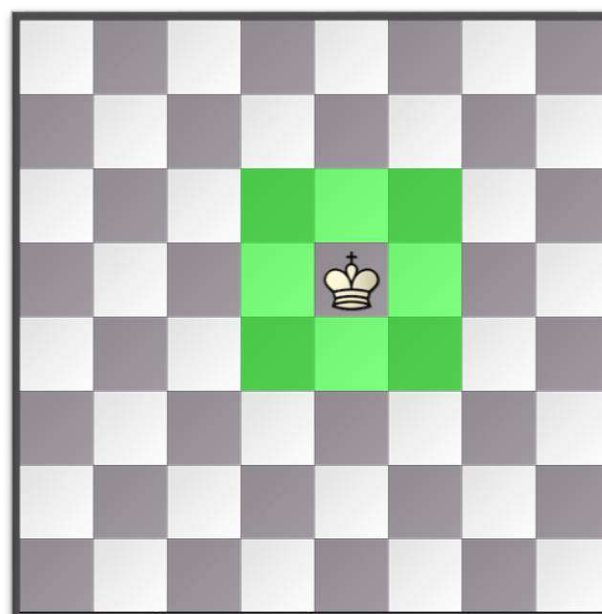
1.3.2 Las piezas

Cada bando está conformado por 8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, 1 rey y 1 dama.

Movimiento de las piezas

El rey

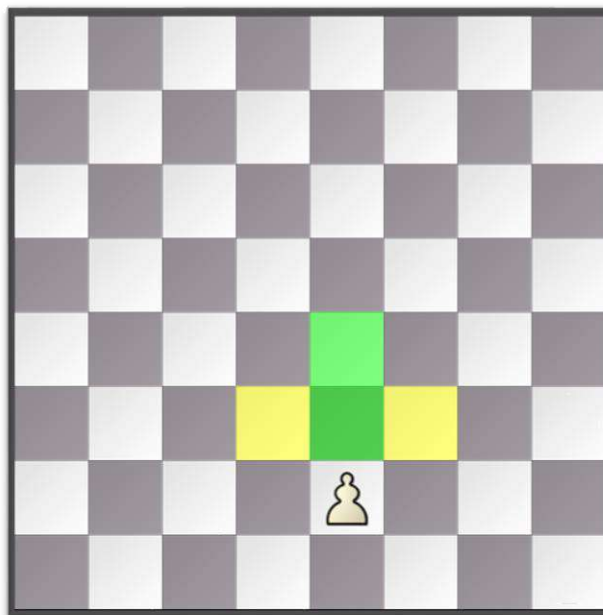
Se mueve una casilla en cualquier dirección, y captura de igual forma.



Gráfica 6. Movimientos del rey.

El peón

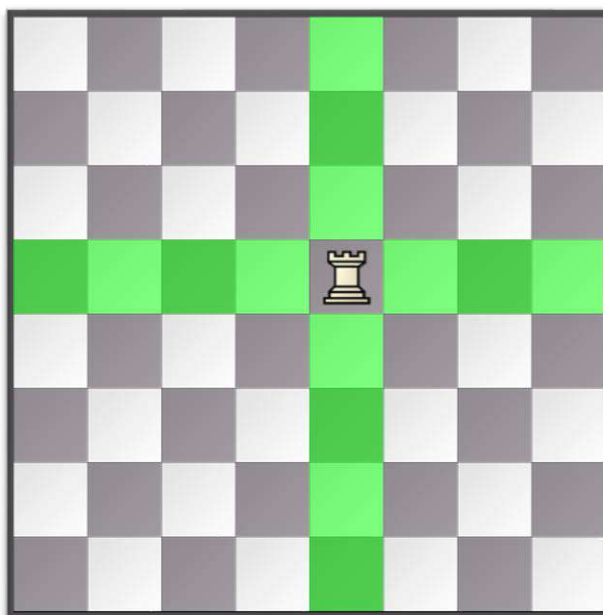
Se mueve hacia adelante una casilla y captura diagonalmente avanzando una casilla. Solo cuando se encuentra en su casilla de partida, puede avanzar dos casillas. Es la única pieza que no puede retroceder.



Gráfica 7. Movimientos del peón. En amarillo, sus posibilidades de captura.

La torre

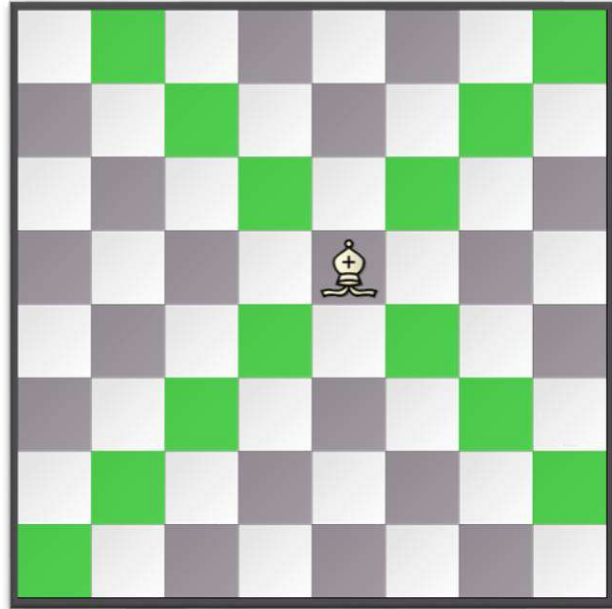
Se mueve por columnas y filas, el número de casillas que se desee, pero solo en una dirección por movimiento. Captura igual que como se mueve y puede retroceder.



Gráfica 8. Movimientos de la torre.

El alfil

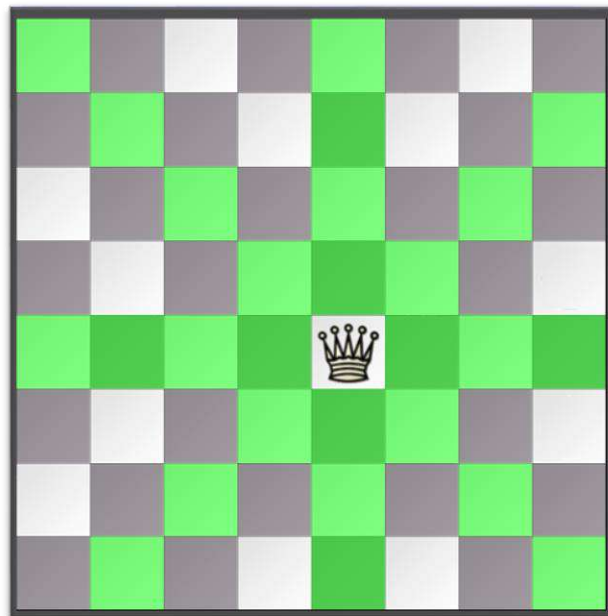
Se mueve diagonalmente solamente por las casillas del color de su casilla inicial, y el número casillas que se desee, pero en una sola dirección en cada turno. Captura igual que como se mueve y puede retroceder.



Gráfica 9. Movimientos del alfil.

La dama

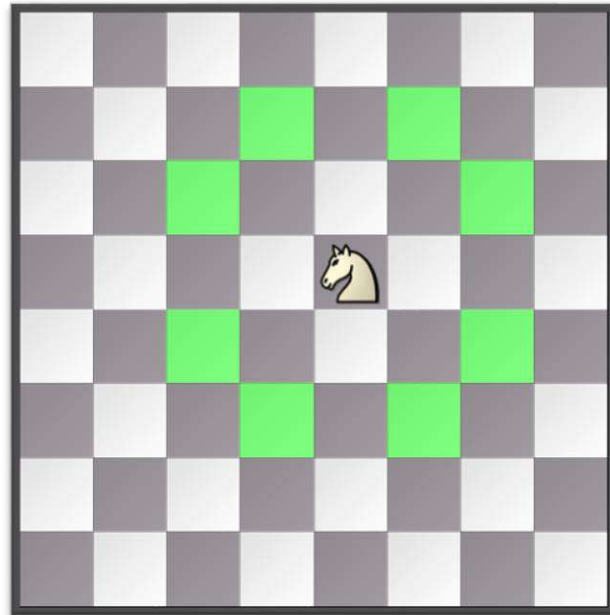
Se mueve por diagonales, filas o columnas, las casillas que se desee pero solo en una dirección en cada turno. Captura igual que como se mueve y puede retroceder.



Gráfica 10. Movimientos de la dama.

El caballo

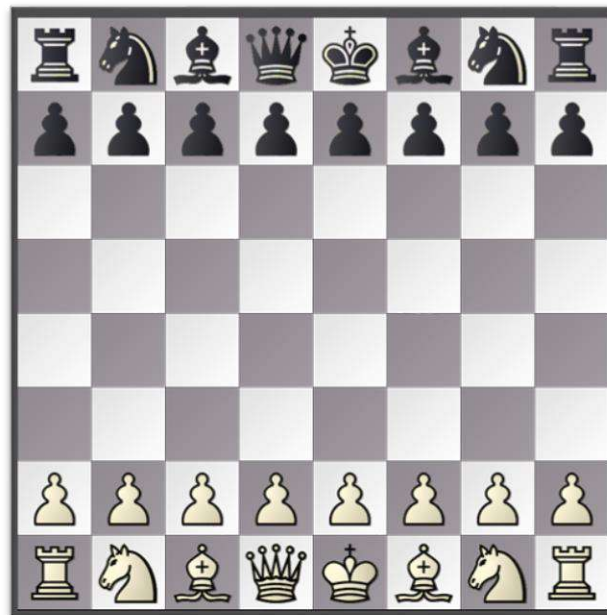
Se mueve una casilla en línea recta y otra en diagonal, en cualquier dirección, formando una L de 4 casillas, incluyendo la de salida. Solo captura en la casilla de llegada, puede retroceder y es la única pieza que puede saltar por encima de otras piezas.



Gráfica 11. Movimientos del caballo.

1.3.3 Ubicación de las piezas en el tablero

Las torres se ubican en las esquinas, los caballos al lado de las torres, luego los alfiles, uno a cada lado y por último se ubican el rey y la dama, esta última ubicada en la casilla del mismo color que representa, es decir, dama blanca en casilla blanca y dama negra en casilla negra. Los peones ocupan la segunda fila para las blancas y la séptima para las negras.

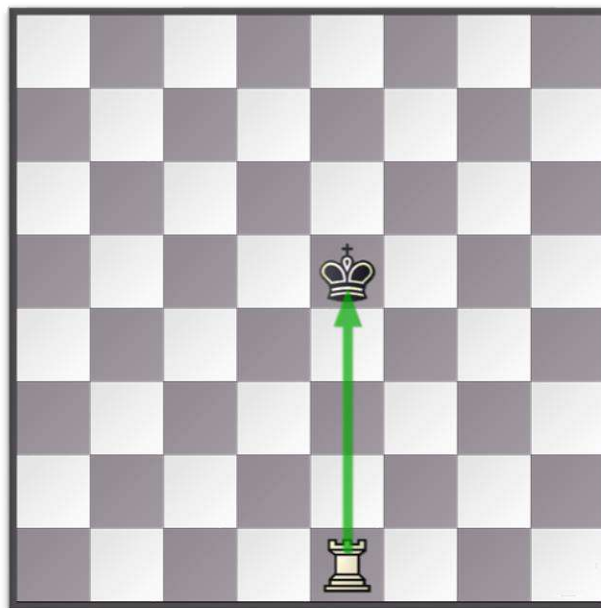


Gráfica 12. Posición inicial de las piezas.

1.3.4 Algunas situaciones de juego

El jaque

Se presenta cuando el rey es amenazado por una pieza enemiga.

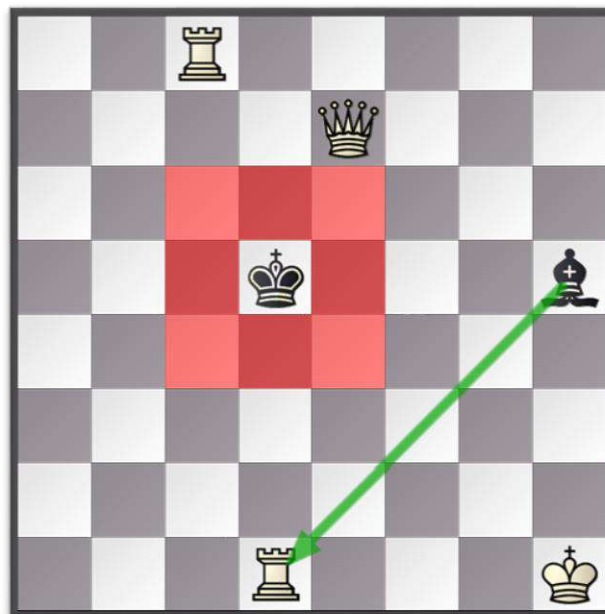


Gráfica 13. El jaque. La torre amenaza al rey, es decir, le da jaque

Formas de defender el rey ante un jaque

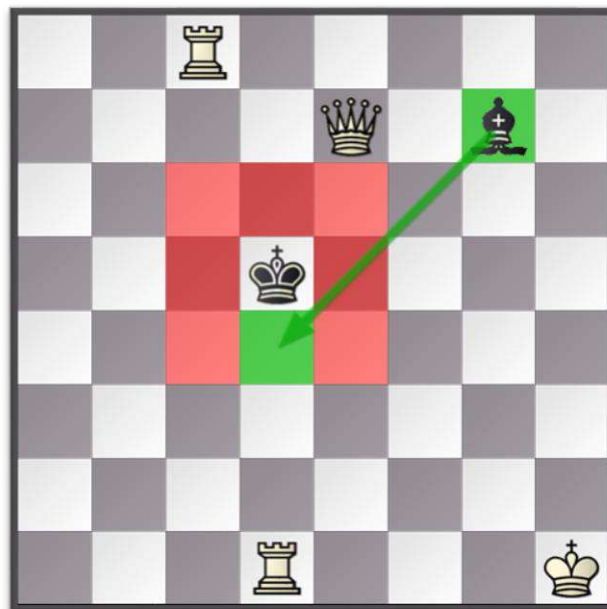
Existen tres formas:

1) Capturar la pieza que amenaza al rey. El rey negro está en jaque por la torre, y no puede moverse ya que las demás piezas blancas dominan las casillas adyacentes, pero el alfil negro puede capturar la torre que está dando el jaque y así defender a su rey.



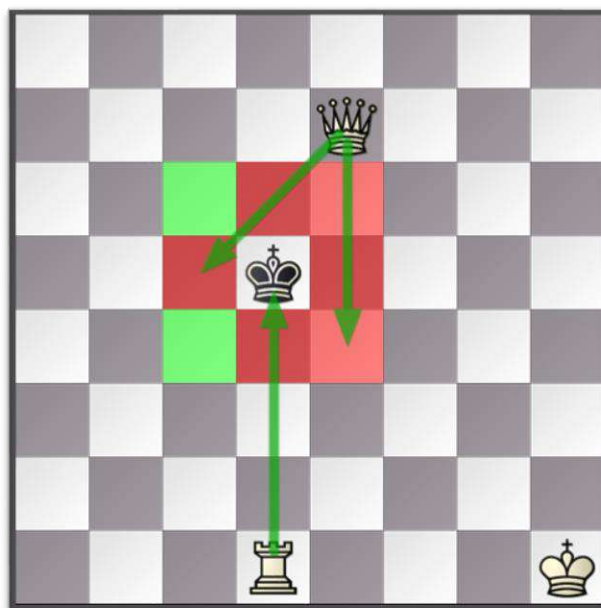
Gráfica 14. Defensa del jaque (captura).

2) Ostruir la línea por la que se le está dando jaque al rey. El rey está en jaque por la torre y no puede moverse porque las demás piezas blancas dominan todas las casillas, pero el alfil puede ubicarse frente del rey y así obstruir el jaque.



Gráfica 15. Defensa del jaque (obstrucción).

3) mover el rey a una casilla en la que no quede en jaque. El rey está en jaque por la torre, pero puede defenderse moviéndose a las casillas verdes, ya que ninguna pieza blanca está dominando estas casillas.

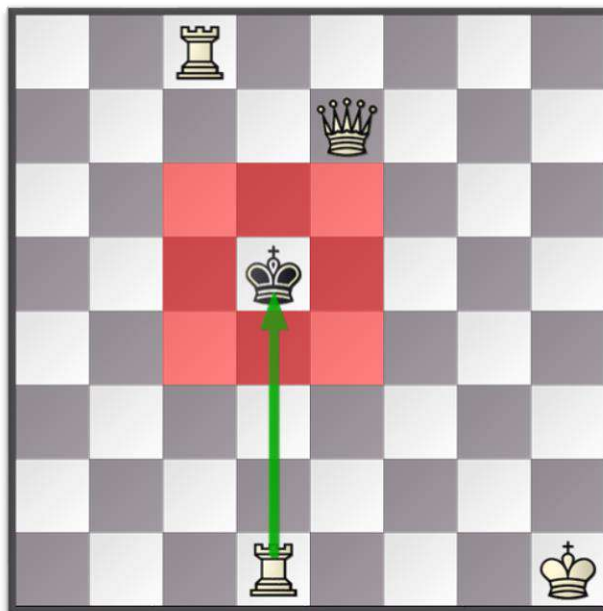


Gráfica 16. Defensa del jaque (movimiento del rey).

El jaque mate

Se presenta cuando el rey está en jaque y no puede defenderse de ninguna de las tres maneras expuestas, lo que da como resultado la victoria para el jugador que dio jaque mate.

El rey está en jaque por la torre, no puede capturarla, tapar o moverse:, entonces el blanco da jaque mate y gana la partida.

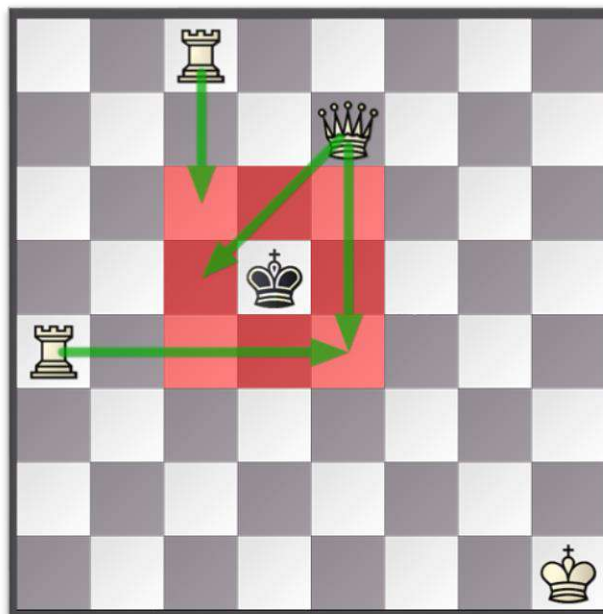


Gráfica 17. El jaque mate.

El ahogado

Se presenta cuando el rey no puede moverse, a pesar de no estar en jaque y además no se puede mover ninguna otra pieza, si es que la hay, lo que da como resultado un empate (tablas).

El rey negro no se puede mover para ninguna casilla, pero no está en jaque. El resultado es un empate.

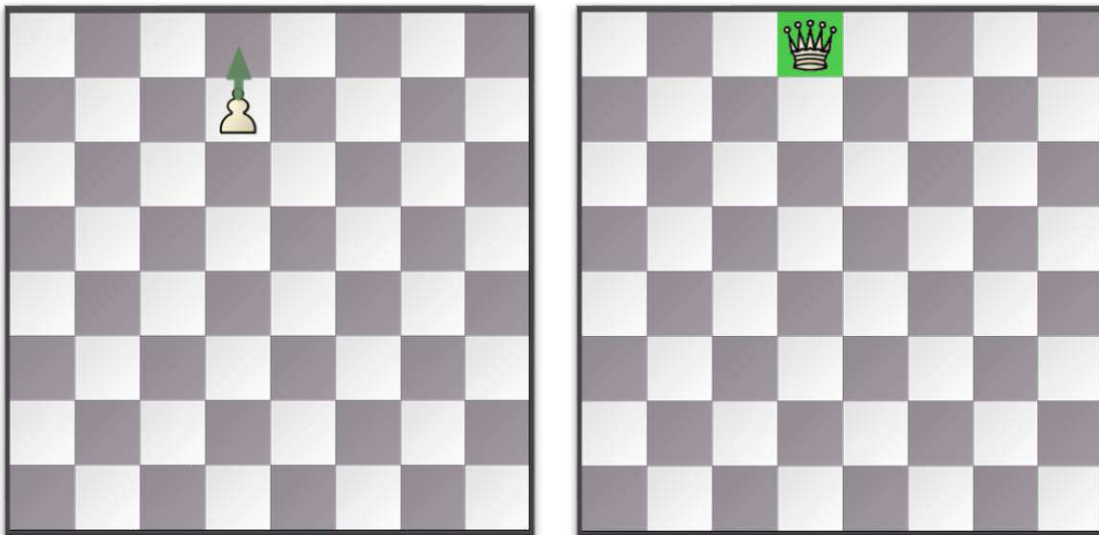


Gráfica 18. El ahogado.

Movimientos especiales

La coronación

Se presenta cuando un peón llega a una línea final, y es cambiado por otra pieza, excepto por rey o un peón; la nueva pieza se ubica en la misma casilla a la cual llegó el peón y este es retirado del tablero.



Gráfica 19. Secuencia de la coronación.

La captura al paso

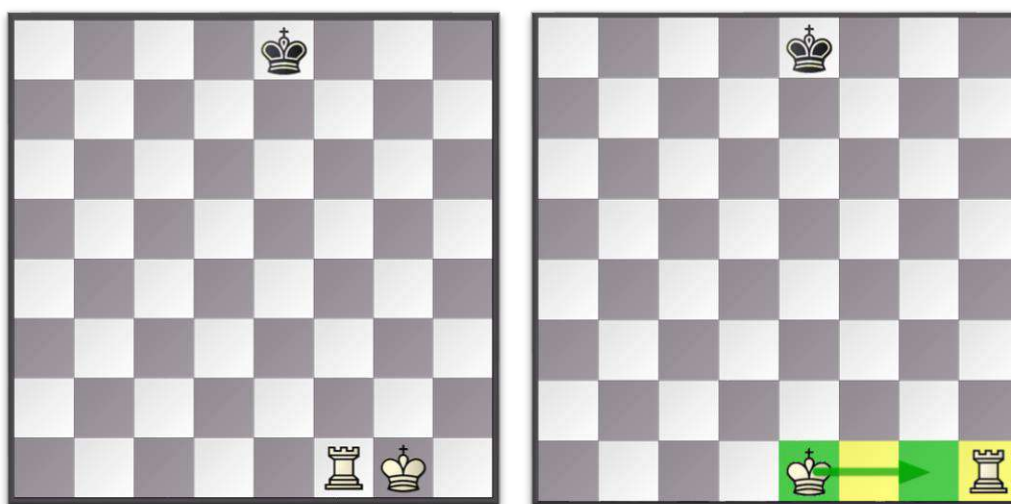
Se presenta cuando un peón avanza dos casillas y queda en la casilla inmediatamente al lado de un peón rival, dicho peón puede ser capturado como si hubiese salido solo una casilla y posteriormente es retirado del tablero.



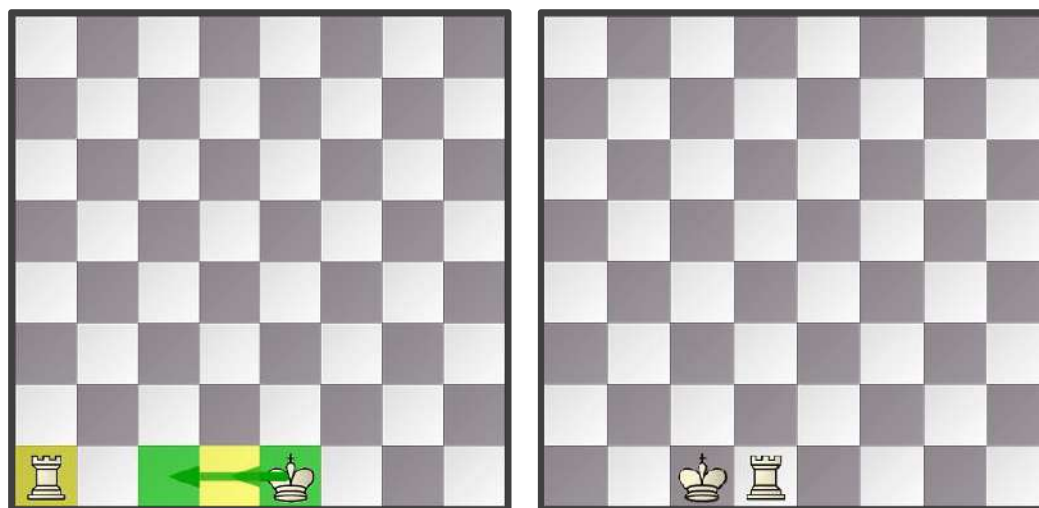
Gráfica 20. Secuencia de la captura al paso.

El enroque

Es un movimiento que involucra el rey y una de sus torres. Ambas piezas deben estar en sus casillas iniciales y el rey se desplaza dos casillas hacia la torre (no deben haber otras piezas en el camino) quedando en el mismo color de la casilla que ocupaba y la torre pasa por encima, quedándose en la casilla inmediatamente al lado del rey. Existen dos tipos de enroque: el *enroque corto*, que recibe su nombre porque la torre y el rey están separado solo por dos casillas; y el *enroque largo*, porque ambas piezas están separadas por tres casillas. El enroque no se puede realizar si ya se ha movido el rey o la torre, cuando el rey esté en jaque, o cuando al enrocar, el rey pase por una casilla que esté dominada por una pieza rival.



Gráfica 21. Secuencia del enroque corto.



Gráfica 22. Secuencia del enroque largo.

1.4. FIDE

La Fédération Internationale des Échecs es la organización que gobierna todas las federaciones de ajedrez a nivel mundial. Se fundó en 1924 en Francia y cuenta con 158 federaciones afiliadas. Entre sus funciones se encuentran redactar las reglas del ajedrez, dar los títulos a los jugadores, entrenadores y árbitros, además de computar el Elo (se explica el significado de este término en apartado posterior), organizar los campeonatos del mundo individuales, las olimpiadas y otros eventos referentes al ajedrez mundial.

1.5. El reloj de ajedrez

El reloj es un implemento muy importante en el desarrollo del ajedrez de competencia. Tiene como objetivo controlar el tiempo para el término de las partidas, ya que por la complejidad del juego, una partida podría prolongarse significativamente, como sucedía antes de su inclusión en el siglo XIX. El primer reloj análogo de ajedrez fue patentado por Amandus Shierwateren, en Liverpool Inglaterra, en 1884. En la década de 1860 se empezaron a utilizar relojes de arena, los cuales no eran muy precisos a la hora de cumplir su tarea.

El mecanismo del reloj de ajedrez es sencillo. En realidad son dos relojes, uno a al lado de cada jugador, que funcionan de forma regresiva, según el tiempo estipulado tan pronto inicia la partida. En el momento en que un jugador realiza su movimiento, presiona su reloj y este se detiene y comienza a contar el de su rival. Cuando se termina el tiempo del que dispone cada jugador, este pierde la partida, sin importar que la posición de las piezas en el tablero le sea favorable.



Gráfica 23. Reloj digital de ajedrez. Fuente: Wikimedia commons.

1.6. Modalidades de juego

Según el tiempo de juego (ritmo de juego)

En la actualidad existen 3 modalidades de juego, clasificadas según el tiempo que se da a cada jugador para realizar todos los movimientos de una partida. Estas modalidades son:

- *Ajedrez clásico*: a cada jugador se le da un tiempo mayor de 60 minutos para terminar su partida.
- *Ajedrez Rápido*: a cada jugador se le da un tiempo entre 15 y 60 minutos para terminar su partida.
- *Ajedrez Relámpago*: a cada jugador se le da un tiempo máximo de 15 minutos para terminar su partida. El ente organizador tiene la potestad para definir el tiempo con el que se registrará el torneo.

Según el número de jugadores

- Individual: el deportista compite con el único objetivo de superar a sus rivales, quienes participan en las mismas condiciones.
- Por equipos: cuando se forman equipos de más de dos deportistas, generalmente integrados por 4 titulares y 1 o más suplentes.

1.7. Método Elo

Es el método estadístico utilizado para determinar el nivel del deportista. Fue por el teórico estadounidense Arpad Elo. Consiste en que a cada jugador que participe en torneos oficiales, se le asigna una puntuación inicial que aumenta o decrece, según los resultados que vaya obteniendo. En la actualidad, esta es la clasificación utilizada por la FIDE según el Elo:

Tabla 1. Las 10 mejores ajedrecistas del mundo.

TOP 10 FEMENINO (Abril, 2016)			
Ranking	NOMBRE	PAIS	ELO
1	Hou, Yifan	China	2663
2	Koneru, Humpy	India	2575
3	Ju, Wenjun	China	2568
4	Muzychuk, Mariya	Ucrania	2561
5	Kosteniuk, Alexandra	Rusia	2557
6	Muzychuk, Anna	Ucrania	2555
7	Cmilyte, Victorija	Lituania	2536
8	Dzangideze, Nana	Georgia	2535
9	Lagno, Kateryna	Rusia	2529
10	Tan, Zhongyi	China	2518

Tabla 2. Los 10 mejores ajedrecistas del mundo.

TOP 10 MASCULINO (Abril, 2016)			
Ranking	NOMBRE	PAIS	ELO
1	Carlsen, Magnus	Noruega	2851
2	Kranmnik, Vladimir	Rusia	2801
3	Caruana, Fabiano	USA	2795
4	Giri, Anish	Holanda	2790
5	Vachier-Lagrave, Maxime	Francia	2788
6	Nakamura, Hikaru	USA	2787
7	Aronian, Levon	Armenia	2784
8	Karjakin, Sergey	Rusia	2779
9	Ding, Lren	China	2777
10	So, Wesley	USA	2773

2. Edad infantil

Aunque autores como Martin *et al.* (2004, p.11) expresan que la edad infantil comprende el período que va del nacimiento a los 14 años, la mayoría de autores hablan del periodo entre 6 y 12 años (Barrera & Vargas, 2006, p.59), edad que corresponde con el ingreso del niño a la escuela, lo que significa su convivencia con niños de edades similares. En el presente trabajo se acepta esta última definición.

La edad es un factor determinante en el desarrollo del ser humano, y su conocimiento nos da pistas importantes sobre las características principales de cualquier sujeto, pues con ella podemos sacar algunas conclusiones sobre su desarrollo físico y cognitivo.

2.1. Edad Cronológica

Manno (1991, p.57) define la edad cronológica como, “la edad determinada con base a los años, meses y días de vida”. Esta es la más utilizada en la vida cotidiana, ya que permite determinar las características *generales* de cada persona, facilitando la clasificación de grandes grupos poblacionales, lo cual la convierte en una herramienta útil. En la siguiente tabla se presenta la clasificación que propone Weineck (2005, p.103), y que precisa, o debe tomarse como un patrón rígido:

Tabla 3. Clasificación de las etapas de edad, según la edad cronológica.

Etapas de edad	Edad cronológica (años)
Lactancia	0 – 1
Primera infancia	1 – 3
Edad preescolar	3 – 6/7
Edad escolar temprana	6/7 – 10
Edad escolar tardía	10 – entrada en la pubertad (chicas 11/12; chicos 12/13)
Primera fase puberal (pubescencia)	} Pubertad Chicas 11/12 – 13/14 Chicos 12/13 – 14/15
Segunda fase puberal (adolescencia)	
	Chicas 13/14 – 17/18 Chicos 14/15 – 18/19
Edad adulta	Después de los 17/18 o de los 18/19

Fuente: Weineck, 2005, p.103.

2.2. Edad Biológica

Según Manno (1991, p.57) la edad biológica está determinada con base en características biológicas relevantes, como las características de maduración ósea y las características primarias y secundarias, estatura y masa corporal, entre otras. A diferencia de la edad cronológica, esta nos da una idea mucho más específica de las características de una persona.

2.3. Etapas de desarrollo

Entendemos por desarrollo “aumentar o reforzar algo de orden físico, intelectual o moral” (RAE, 2014). De acuerdo con Olmedo (2010, p.4), el desarrollo alude “a la mejora progresiva de potencialidades humanas tales como el lenguaje, el razonamiento, la memoria, la atención...”. Podemos concluir que todos los seres humanos tenemos características similares en nuestro proceso de desarrollo, el cual implica cambios para cada sujeto, tanto en los aspectos cognitivos como en los físicos. Estos cambios se manifiestan principalmente en los primeros años de vida, encontrando con el pasar de los años diferencias significativas entre hombres y mujeres. Estas diferencias de género son más sobresalientes en el desarrollo físico.

2.3.1. Desarrollo cognitivo

Según Piaget (1979, p.102) la cognición es “la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas, que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto es

capaz de ir resolviendo a medida que avanza en su desarrollo”. Para Piaget (1991) existen 4 etapas de desarrollo, a saber:

1. Etapa sensoriomotriz o práctica anterior al lenguaje, 0 a 2 años: el niño adquiere el aprendizaje en dos momentos: primero, gracias a la interacción con su propio cuerpo; segundo, en la interacción con su medio.
2. Etapa preoperacional, 2 a 7 años: el niño continúa su aprendizaje por medio de la interacción física con el medio. En esta etapa comienza a desarrollar el pensamiento por medio de las representaciones mentales, pero este es solo intuitivo y su razonamiento no es del todo lógico, además de que su actitud es bastante egocéntrica.
3. Etapa de operaciones intelectuales concretas, 7 a 12 años: el niño ya tiene pensamientos más realistas y comienza a desarrollar operaciones lógicas (relaciones de tamaño, cantidad, etc. Tiene una noción más clara de los objetos, de su materia, peso y volumen, y desarrolla sentimientos morales y sociales cooperación.
4. Etapa operaciones formales: de la adolescencia a la edad adulta.

2.3.2. Desarrollo físico

Martin *et al.* (2004, p.45) definen el desarrollo físico como una relación de interdependencia entre el desarrollo somático (soma=cuerpo) y fisiológico (fisiología= ciencia de los procesos normales de la vida). El desarrollo somático se evidencia principalmente con el crecimiento, proceso anabólico atribuible a la multiplicación y aumento del tamaño de las células del cuerpo, y al incremento de la sustancia ósea y cartilaginosa. Por su parte, el desarrollo fisiológico es esencialmente funcional y dependiente de los estímulos del entorno.

Proponen una clasificación general de los componentes corporales, que se van desarrollando con el tiempo, cambiando tanto en lo estructural como en lo funcional. Estos son: desarrollo esquelético, desarrollo en talla corporal, desarrollo de la masa corporal, desarrollo del tejido graso subcutáneo, desarrollo de la musculatura esquelética y desarrollo del sistema cardiovascular. A continuación veremos los principales cambios de estos componentes, en los diferentes momentos del proceso de desarrollo:

Etapas del desarrollo físico

En la tabla 4 se expresa la concepción de Martin *et al.* (2004, p.39) sobre del desarrollo físico (se incluyen edades del periodo de adolescencia, para facilitar la comprensión general del desarrollo en los seres humanos):

Tabla 4. Síntesis de las ideas principales de la teoría del desarrollo.

COMPONENTES	PRIMERA FASE		SEGUNDA FASE		TERCERA FASE	
	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos
Edad cronológica (años)	0 a 7	0 a 7	7 a 9	7 a 11	9 a 14	11 a 17
Desarrollo esquelético	Lento periodo de osificación. Las epífisis son relativamente grandes y están más fuertes que el resto de los huesos.		Lentificación de la velocidad de la osificación y el crecimiento. No se forman nuevos centros de osificación. Los centros de osificación de las extremidades aparecen más pronto.		Se forman definitivamente las epífisis, el sesamoideo y las cavidades medulares. Incremento del crecimiento esquelético. Fase activa de formación ósea, cierre sacro. Ligamentos y articulaciones débiles.	
					Pelvis y huesos del cóccix más ancho.	Huesos del cóccix más elevado.
Edad Cronológica (años)	0 a 9	0 a 9	9/10 a 13	9/10 a 13	13/14 a 18	13/14 a 18
Peso y talla Masa corporal Tejido subcutáneo.	Fase de la corpulencia: el crecimiento longitudinal retrocede frente al crecimiento de la masa corporal.		Fuerte incremento de la talla y de la masa corporal. Tronco grande, pero manos y pies pequeños. Se desplaza el tejido subcutáneo.	Crecimiento longitudinal de la pubertad se da solo al final de la etapa. Se desplaza el tejido subcutáneo.	En la segunda mitad de esta etapa se detiene el crecimiento.	Mayor crecimiento en la pubertad y luego de los 16 años disminuyen las tasas de crecimiento.
Musculatura esquelética	En ningún momento del desarrollo existe multiplicación de las fibras musculares; el crecimiento muscular se debe atribuir casi en su totalidad a la hipertrofia de éstas. La proporción de masa muscular con relación a la masa corporal está entre un 20 y un 23% en los recién nacidos, y entre un 40 y 44 % en los adultos. Hasta el comienzo de la pubertad no hay diferencias significativas entre chicos y chicas; éstas solo aparecen con los cambios hormonales hasta el comienzo de la pubertad, donde el aumento muscular de los chicos llega entre los 14 y 16 años y el de las chicas entre los 12 y 14 años.					
Sistema cardiovascular	El tamaño del corazón coincide en todas las edades con el tamaño del puño de la mano cerrada. Entre menos edad y menos volumen cardíaco, se presenta una frecuencia cardíaca más alta. La frecuencia cardíaca de las chicas y las mujeres es cerca de 5 latidos mayor que la de los chicos y los hombres, siendo ésta medida en las mismas situaciones de esfuerzo.					

Fuente: Martin *et al.*, 2004, p.39.

Podemos concluir resaltando la importancia que tiene para un entrenador de categorías infantiles tener conocimientos sobre las fases de desarrollo físico y cognitivo en estas edades. Esta Información es necesaria para planificar el proceso con los niños, ya que nos brinda datos generales sobre las características principales de esta población y nos ofrece la facilidad para entender las individualidades de cada deportista.

3. Enseñanza- aprendizaje en el deporte

Se entiende el entrenamiento, principalmente en sus fases o niveles iniciales, como un proceso educativo, puesto que en su desarrollo se presentan dos eventos fundamentales: 1) la enseñanza, entendida como la forma en que un sujeto transmite conocimiento a otros; y 2) el aprendizaje, referido a cómo las personas reciben o asimilan el conocimiento. El proceso de enseñanza-aprendizaje es, según Contreras (1990, p.23), un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar aprendizaje”. A continuación se abordan estos conceptos y algunas de sus características:

3.1. Enseñanza

De acuerdo con Nicoletti, la enseñanza es “el transporte que comunica al docente y al alumno, transitando el recorrido que va desde la mente de uno hasta la mente del otro”, y se produce a través de diferentes formas de enseñanza (2006, p.257). Para Huerta, la enseñanza implica el dominio de diferentes modelos de conocimiento y su aplicación “simple o con variantes”, criticando el pragmatismo que conduce al formalismo que va en detrimento de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje (1991).

En términos generales, la enseñanza se asume como el proceso mediante el cual se transmite el conocimiento, de un sujeto que conoce un tema –padre, profesor, instructor, entrenador, maestro– hacia otro u otros que lo desconoce o no lo dominan.

3.2. Aprendizaje

Davis *et al.* (1983, p.95) definen el aprendizaje como el “cambio relativamente permanente en la conducta como función de la práctica o la experiencia”. Por su parte, Alonso *et al.* (1997, p.22) la entienden como “el proceso de adquisición de una disposición relativamente duradera para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia”. Ambas definiciones contienen términos similares, pero la última incluye la palabra “proceso”, la cual nos da una idea de que el aprendizaje se “construye” por medio de experiencias.

Según Hernández, el constructivismo es una teoría del aprendizaje basada en la idea de que el aprendizaje es una construcción mental de las personas que les permite elaborar nuevos conocimientos con base los aprendizajes previos (2008, p.27). Entre los grandes referentes de la corriente constructivista encontramos al ruso Lev Vygotsky, con su teoría basada en la interacción social; al estadounidense David Ausubel, con su teoría del aprendizaje significa-

tivo; y al suizo Jean Piaget, con su teoría basada en el aprendizaje por medio de la interacción con objetos, teoría ésta última en la que se basa la presente propuesta. Se presentan entonces los postulados básicos de estas teorías.

3.2.1. Teoría de Vygotsky

Para Vygotsky no basta con tener en cuenta los conceptos, sino que también se debe conocer acerca de su adquisición y formación, donde se marca notoriamente una separación de su teoría con las de corte mecanicista (ideología según la cual todo en lo natural se puede asemejar al funcionamiento de una máquina). Se puede decir que Vygotsky se preocupa más por el proceso, y no tanto por el resultado, ya que para él “los conceptos no son simples listas de rasgos acumulados, sino que forman parte de teorías o estructuras más amplias, el aprendizaje de conceptos sería ante todo, el proceso por el que cambian estas estructuras” (Pozo, 1989, p.5).

Otro aspecto importante en la teoría de Vygotsky es que el conocimiento nuevo posibilita que las estructuras simples se conviertan en estructuras más complejas, es decir, el nuevo conocimiento es apropiado e internalizado por los conocimientos previos o anteriores para conjugarse. Queda clara aquí la apuesta por la comprensión del conocimiento y no solo por la mera acumulación de conocimientos.

Finalmente, otro aspecto destacado en este autor es la importancia otorgada al medio social, algo innovador para su época, en la que primaban teorías conductistas y cognitivistas basadas en el mero procesamiento de información por parte del individuo, olvidando de dónde se adquiere el conocimiento. Al respecto Vygotsky postula que:

Los instrumentos de mediación incluidos los signos, los proporciona la cultura, el medio social. Pero la adquisición de signos no consiste sólo en tomarlos del mundo social externo, sino que es necesario interiorizarlos, lo cual exige una serie de transformaciones o procesos psicológicos (Pozo, 1997, p.23).

Vygotsky conjuga ambos aspectos, el individual (la interiorización del conocimiento) y el entorno social (donde se encuentran los instrumentos de mediación para que el conocimiento pueda lograrse), y con esto, abre caminos para teorías posteriores más enfocadas en el campo social y en la preeminencia de la escuela en la adquisición de conocimientos del niño.

3.2.2. Teoría de Ausubel

David Ausubel se considera el pionero del aprendizaje significativo, una de las teorías constructivistas en la que se relaciona la nueva información con la que ya se posee, creando un nuevo conocimiento por medio de reajustes y nuevas construcciones. Realiza un giro conciliador muy pertinente entre algunos aspectos de la teoría cognitiva mecanicista y algunos

postulados de Lev Vygotsky, y además le da valor al entorno y a las posibilidades de que la instrucción (escuela) sea un factor posibilitador, o no, del denominado aprendizaje significativo. Sin embargo, para Ausubel es claro que existe un tipo de aprendizaje memorístico, basado en la inmediatez o cúmulo de información, que solo sirve momentáneamente para ponerse a prueba (test, aplicación de fórmulas en laboratorio, entre otros); no obstante, su apuesta es por el tipo de aprendizaje que “puede relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe” (Pozo, 1989, p.33), siendo este tipo de aprendizaje más duradero, facilitando la relación de nuevos conocimientos con los ya apropiados.

Para este autor deben existir tres tipos de elementos para predisponer el aprendizaje significativo. El primero de ellos es que el ambiente de aprendizaje contenga material práctico para la apropiación del conocimiento que se desea alcanzar, y no simples instrumentos de experimento. En segunda instancia, que el aprendiz tenga una disposición real o motivación para el aprendizaje, y, finalmente, que la estructura cognitiva contenga ideas con las que se pueda relacionar el material y de allí se genere el nuevo conocimiento.

3.2.3. Teoría de Piaget

Es considerado como el principal exponente del constructivismo, gracias a la importancia de sus ideas y la calidad de sus obras, con las cuales contribuyó enormemente al desarrollo de la pedagogía. Respecto a la educación, expresa Piaget:

La meta principal de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, innovadores y descubridores, la segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece (1991).

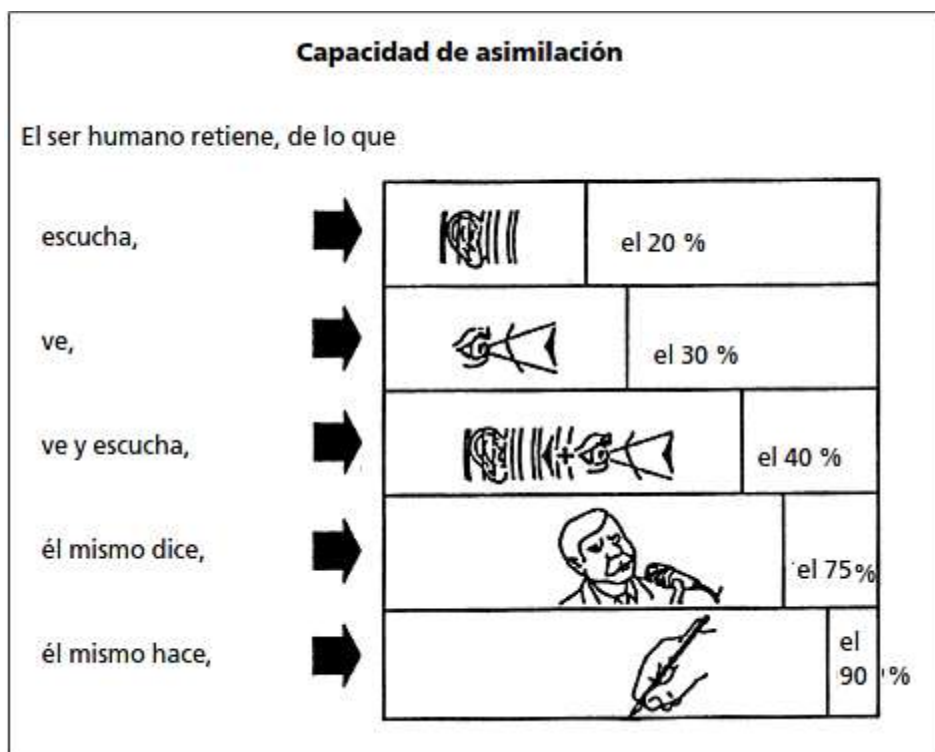
De acuerdo con Castilla (2013, p.16), la teoría del desarrollo de Piaget se basó en el presupuesto de que el niño elabora el conocimiento a través de diferentes medios, como la lectura, la escucha, la observación, la exploración, entre otros. Es decir, el niño adquiere el conocimiento por medio de experiencias, las cuales, según Piaget (citado por Hernández, 2008) “son modelos mentales, los cuales van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación”.

Piaget consideraba que el aprendizaje es un proceso en el cual se organizan dichos esquemas y esta organización constante genera cambios en las estructuras mentales, logrando “transformar la representación de las cosas hasta el extremo de modificar o invertir totalmente la posición inicial del sujeto en relación a ellas” (1991).

Asimilación

Es la primera fase del aprendizaje, y se presenta en el momento en que el sujeto recibe nueva información. En palabras de Piaget (citado por Pozo, 1997), “es la integración de

elementos exteriores a estructuras en evolución o ya acabadas en el organismo”. Weineck (2005), desde la perspectiva del entrenamiento deportivo, ilustra la capacidad de asimilación del ser humano, de este modo:



Gráfica 24. Mantenimiento del rendimiento (del aprendizaje) en función del proceso de enseñanza (Weineck, 2005, p.513).

La asimilación es, entonces, un proceso de adaptación del organismo, en el cual se recibe información del exterior y se incorpora a las estructuras que estén en proceso o ya estén establecidas (esquemas).

Acomodación

Para Piaget (citado por Pozo, 1997, p.13), la acomodación es “cualquier modificación de un esquema asimilador o de una estructura, modificación causada por los elementos que se asimilan”. Por su parte Pozo plantea que “la acomodación supone no solo una modificación de los esquemas previos en función de la información asimilada, sino también una nueva asimilación o reinterpretación de los datos o conocimientos anteriores en función de los nuevos esquemas construidos” (1997, p.13). Haciendo referencia a que la asimilación y la acomodación son componentes inseparables, Piaget (citado por Pozo, 1997, p.13) afirma que “no hay asimilación sin acomodación, pero la acomodación tampoco existe sin una asimilación simultánea”.

Equilibración

El equilibrio es la relación de la nueva información que ingresa a los esquemas mentales (asimilación) y su interacción con la información ya existente (acomodación). Según Pozo (1997, p.19), “para Piaget el proceso cognitivo no es consecuencia de la suma de pequeños aprendizajes puntuales, sino que está regido por un proceso de equilibración”.

De los trabajos de Piaget podemos extraer la idea de que este proceso no es progresivo, sino de características no monótonas, donde todas las reconstrucciones de superaciones de conflictos cognitivos (desequilibrios) tiene como objeto último el equilibrio perfecto, existiendo periodos donde parece producirse un retroceso, debido a que habilidades superadas anteriores parecen haber decaído (Olmedo, 2010, p.3).

En conclusión, diremos que la teoría de Piaget está basada en la idea de que el aprendizaje es un proceso permanente en el que se genera un equilibrio entre asimilación y acomodación; dicho equilibrio es el balance entre lo externo (nuevas experiencias) y lo interno (esquemas), logrando así la construcción y reconstrucción del conocimiento, que es el proceso en el cual, a través de los años, se van formando y adaptando nuevos esquemas de pensamiento.

3.3. Principios pedagógicos del entrenamiento deportivo con niños y jóvenes

Para Martin *et al.* (2004, p.188), “los principios son orientaciones y directrices generales para las tareas y acciones educativas, de asesoramiento y metodológicas”. En el campo concreto del entrenamiento deportivo, se proponen los siguientes principios, que deben orientar y regir su desarrollo:

- *Principio de comprensión ética del entrenamiento:* es necesario conocer las individualidades físicas y cognitivas de cada niño y joven, aceptarlas y ser muy respetuosos en el trato que se les dé.
- *Principio de la responsabilidad pedagógica y obligación de asistencia:* además del derecho legal que tienen los niños y jóvenes a la educación, tanto padres como entrenadores tienen la obligación moral de hacer cumplir este derecho.
- *Principio del papel guía pedagógico:* los entrenadores son un importante referente para los deportistas, tanto fuera como dentro del deporte mismo, deben ser conscientes de ello y educar con el ejemplo.
- *Principio de apoyo al desarrollo integral de la personalidad:* los logros en competencia son importantes, pero en ningún momento se debe olvidar que la principal función de

los procesos formativos, es contribuir con el buen desarrollo de la personalidad de los deportistas.

- *Principio de mantenimiento y protección de la salud:* el entrenamiento debe estar pensado como herramienta de promoción de estilos de vida saludable y prevención de las enfermedades. Así, la salud debe ser lo primordial, ya que un deportista enfermo no tendrá un óptimo rendimiento.
- *Principio del entrenamiento de acuerdo con el desarrollo:* como se mencionó, es importante que el entrenador conozca muy bien las fases de desarrollo y sus características, antes de realizar cualquier tipo de planificación, de manera que no imponga cargas de entrenamiento inadecuadas a sus deportistas, lo que podría ocasionar lesiones físicas o psicológicas.
- *Principio de promoción de alegría en el entrenamiento:* es necesario que se cree un entorno óptimo para la realización del entrenamiento, generando lazos de amistad entre los deportistas, y haciendo del espacio de clase un ambiente agradable y divertido, que no se quiera abandonar.
- *Principio del reconocimiento del doble esfuerzo:* no se debe olvidar que la mayoría de los deportistas están escolarizados, y que su asistencia a los entrenamientos no es lo único que realizan durante el día. Comprendiendo esta situación, se debe propiciar un entorno favorable para su aprendizaje.
- *Principio de la autorresponsabilidad:* se debe crear conciencia en los niños y jóvenes deportistas acerca de la importancia del compromiso y la responsabilidad, buscando que cumplan con sus tareas por su propia decisión, sin depender de otros para ello.

4. Entrenamiento deportivo

A continuación, se abordan algunas definiciones sobre el proceso del entrenamiento deportivo y algunos aspectos asociados.

Huerta considera entrenamiento “todo conjunto de actividades de trasmisión de conocimientos, hábitos y habilidades que persiga como fin el aumento acelerado en las capacidades síquicas, físicas o intelectuales del ser humano” (1991, p.1). Se infiere de esta definición que el término entrenamiento, en sentido amplio, aplica también a campos diferentes al deporte. Por su parte Weineck define el entrenamiento en el ámbito deportivo, como el

“proceso de ejercicio que busca un grado más o menos acentuado de mejora en los objetivos de cada momento” (2005, p.15).

Una definición clásica y más específica del entrenamiento deportivo es la de Matveiev (citado por Weineck, 2005, p.15) quien lo plantea como “la preparación física, técnico-táctica, intelectual, psíquica y moral del deportista con la ayuda de ejercicios físicos”. Desde una perspectiva más biológica, Ozolín (1983) lo entiende como el “proceso de adaptación del organismo a todas las cargas funcionales crecientes”. Se puede sintetizar lo planteado hasta ahora con la definición de Pérez & Pérez (2009), quien de una manera más integral, define el entrenamiento deportivo como el “proceso científico – pedagógico sistemático y abarcador, concebido sobre la base de las nuevas combinaciones y aplicaciones de los contenidos, encaminado al logro de distintas transformaciones biológicas más profundas dirigida al aumento de las capacidades de rendimiento físico y psicológico”.

4.1 Componentes del entrenamiento deportivo

El éxito en las competencias deportivas depende de diferentes variables. Algunas de ellas son: dominio de las características del deporte, buena condición física, excelente toma de decisiones, tranquilidad para enfrentar la competencia, trabajo en equipo, concentración para realizar la acción de juego, conocimiento de todo lo referente al deporte específico, entre otras, las cuales, a su vez, podrían tener múltiples sub variables, lo que hace complejo saber con exactitud qué se debe realizar en un proceso de entrenamiento.

Para facilitar la comprensión y posterior proceso de preparación de todas estas variables, la teoría del entrenamiento deportivo recomienda clasificarlas en 5 grupos, conocidos como *componentes del entrenamiento*. Ellos son: técnico, táctico, teórico, psicológico y físico, los cuales se pueden separar en algunos momentos del proceso de entrenamiento, para facilitar la metodología de trabajo, pero lo ideal es correlacionarlos el mayor tiempo posible para acercarse cada vez más a las situaciones reales de juego, que finalmente es a lo que el deportista se va a enfrentar.

4.1.1. Componente técnico

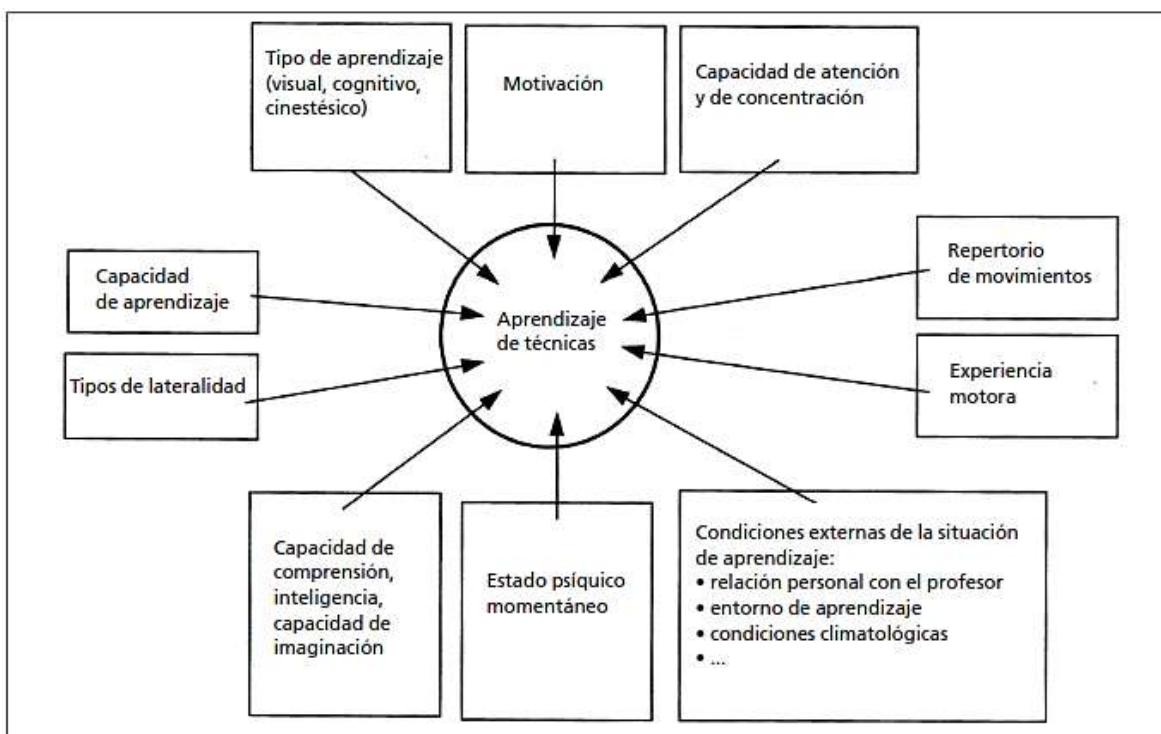
Weineck define la técnica deportiva como “el procedimiento desarrollado normalmente en la práctica para resolver una tarea motora determinada de la forma más adecuada y económica”, y su entrenamiento consiste en “aproximar un valor real (nivel de habilidad actual), a un valor ideal (tipo motor ideal)” (2005, p.501).

Platonov plantea una definición similar, expresando que se debe entender la técnica deportiva como una “unión de procedimientos que aseguran la resolución más eficaz de los contenidos motores condicionados por la especialidad del deporte concreto, su disciplina y movimientos de los deportistas” (2001, p.253). En contraste con Weineck, Platonov no habla

de entrenamiento sino de preparación técnica, que define como “el grado en el que el deportista asimila el sistema de movimientos que corresponde a las particularidades del deporte concreto y que pretende alcanzar unos resultados deportivos” (2001, p.253).

Otra definición, más corta y general, la proponen Campos & Cervera, para quienes la técnica “es un elemento dinámico capaz de cambiar y transformarse de forma permanente [...] y los gestos técnicos en el deporte constituyen movimientos de precisión en los que las partes corporales actúan parcial o totalmente” (2003, p.76).

De manera gráfica se presentan los factores influyentes en el aprendizaje de la técnica, de acuerdo con Weineck:

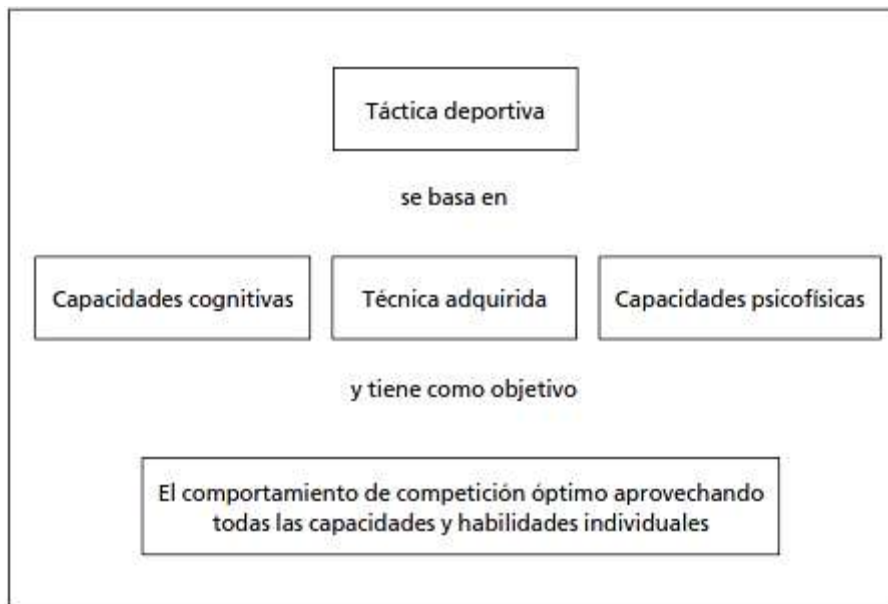


Gráfica 25. Factores que influyen sobre el aprendizaje de la técnica (Weineck, 2005, p.504).

4.1.2. Componente táctico

Mahlo define la táctica como una combinación compleja de los procesos mentales y motores necesarios para resolver un problema que surge en la misma situación de juego, “siendo un componente indisoluble de la actividad” (1969). Sampedro, por su parte, la define como “la combinación inteligente de los recursos motrices, de forma individual y colectiva, para solucionar las situaciones de juego de forma actual que surgen de la propia actividad competitiva” (1999). Adicionalmente, Martin *et al.* expresan que “el concepto de táctica designa la utilización de un sistema de planes de acción y de alternativas de decisión que permite regular la actividad, haciendo posible un éxito deportivo” (2001).

Weineck (2005) clasifica la táctica en general y específica: “la táctica general se refiere a las reglas y regularidades generales del comportamiento táctico, mientras que la táctica específica es propia de la modalidad y necesita su correspondiente entrenamiento”. Además, afirma que una acción táctica tiene los siguientes componentes:



Gráfica 26. Componentes de la estructura de la acción táctica (Weineck, 2005).

4.1.3. Componente teórico

Una definición clásica y clara del componente teórico del entrenamiento la presenta Ozolin, quien afirma que es “la adquisición de conocimientos de la especialidad deportiva que se realiza y su utilización en la práctica como medios apropiados para acelerar el crecimiento deportivo” (1983). Weineck (2005) lo define como “el entrenamiento de las capacidades intelectuales que el deportista necesita para tener éxito en competencia deportiva”, y resume su contenido en 5 puntos:

- 1) El entrenamiento de la capacidad de aprendizaje sirve para la adquisición y actualización de los conocimientos propios de la modalidad (datos sobre normas de competición y reglas de juego, nociones sobre organización y conducción de la competición deportiva);
- 2) El entrenamiento de la capacidad de pensamiento propio de la modalidad (por ejemplo, inteligencia de juego);
- 3) El entrenamiento de la capacidad de anticipación. Su objetivo es una programación previsor y, por lo tanto, la preparación de potenciales alternativas de acción;
- 4) En el entrenamiento de la recepción y el procesamiento de la información dirigiendo y agudizando la atención;
- 5) El trabajo de las cualidades emocionales-volitivas (Weineck, 2005).

4.1.4. Componente psicológico

De una manera general, Capdevila (1987) define este componente como un “conjunto de recursos que se entrenan sistemáticamente con el objetivo de adquirir habilidades que permitan interaccionar de forma óptima en situaciones deportivas”. De una forma más específica, Pérez *et al.* (1992, p.62) lo definen como el “sistema de trabajo mediante el cual se entrenan procesos cognitivos para afrontar con éxito las demandas específicas internas o externas, que el deportista percibe como estresantes, de una situación deportiva”. Para Martens (2002, p.17), “la psicología deportiva se ocupa de comprender por qué los atletas se comportan como lo hacen, a veces en relación unos con otros. Se trata de algo complejo, dado que la conducta humana es compleja”. Son objetivos generales del entrenamiento psicológico:

- 1) Conseguir que el deportista mejore sus procesos evaluativos, de manera que sean los más adaptados posibles a sus propias exigencias; 2) Conseguir que el deportista aprenda a organizar sus recursos de afrontamiento de un modo óptimo; 3) Hacer que el deportista mejore el nivel de eficacia de sus recursos o que se aprendan otros nuevos (Pérez *et al.*, 1992).

En función de comprender mejor los contenidos del componente psicológico, y facilitar su planificación, Weineck propone la subdivisión de sus métodos de entrenamiento en 3 grupos principales:

- 1) Métodos psicológicos para mejorar la regeneración y aumentar la capacidad de rendimiento físico; 2) Métodos psicológicos para mejorar el aprendizaje de la técnica; 3) Métodos psicológicos para eliminar factores de distorsión psíquicos que influyen sobre la capacidad de rendimiento deportivo (Weineck, 2005, p.545).

4.1.5. Componente Físico

Este componente hace referencia al desarrollo de las capacidades físicas, las cuales, según Garth *et al.* (citados por Guío, 2010, p.80), son las capacidades que posibilitan “satisfacer con éxito las exigencias físicas presentes y potenciales de la vida cotidiana”. Según García *et al.*, las capacidades físicas se dividen en dos grupos, “capacidades condicionales y las capacidades coordinativas: las condicionales se fundamentan en el potencial metabólico y mecánico del músculo y estructuras anexas (huesos, ligamentos, articulaciones, sistemas, etc.), mientras que las coordinativas dependen de las capacidades de control y regulación muscular” (1996, p.127). Entre las capacidades condicionales encontramos la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad; y entre las capacidades coordinativas encontramos la diferenciación, el acoplamiento, la orientación, el equilibrio, el cambio y la ritmización.

4.2. Características del entrenamiento infantil

A juicio del autor del presente trabajo, el entrenamiento con niños se debería implementar a la luz de dos ideas principales. La primera, planteada por Martin *et al.*,

El entrenamiento con niños y jóvenes no se puede contemplar sólo como un proceso sistemático de entrenamiento para la satisfacción de las condiciones prospectivas de la conexión con el sistema de deporte de alto nivel y con el entrenamiento de alto rendimiento (2004, p.17).

Esta idea nos da a entender que el entrenamiento con niños debe tener diferentes objetivos, en función a una formación integral que involucre tanto factores cognitivos como físicos, y que su pedagogía no tenga como única finalidad desarrollar deportistas de élite.

La segunda idea la expresa Weineck (2005, p. 108), quien afirma que “el entrenamiento de niños y jóvenes no es un entrenamiento de adultos reducido. Toda etapa de edad tiene sus tareas didácticas especiales y sus particularidades específicas del momento de desarrollo”. Este es el error más común que se observa en espacios deportivos donde se entrena con niños. Tanto entrenadores, como padres de familia, tratan a los pequeños en formación como si fueran adultos, actitud que solo se puede entender por el desconocimiento de las etapas de desarrollo físicas y cognitivas. El éxito de cualquier proceso formativo con niños requiere que los formadores posean conocimientos sólidos y amplios sobre los procesos de crecimiento y desarrollo de los niños y adolescentes; por otro lado, se debe pensar en acciones tendientes a optimizar el acompañamiento de los padres de familia, de modo que dispongan de la información suficiente en estos aspectos.

4.2.1. Iniciación deportiva

Para Sánchez (1984), el individuo está iniciado cuando “es capaz de tener una operatividad básica sobre el conjunto global de la actividad deportiva en la situación de juego o competencia”. Según Blázquez (1995), la iniciación deportiva es “el período en que el niño empieza a aprender la práctica de uno o varios deportes”. Hernández (1997) propone una definición más detallada:

Es el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo para la adquisición del conocimiento, y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con el mismo hasta que es capaz de jugarlo o practicarlo con adecuación a su estructura funcional.

4.2.2 Principios del entrenamiento con niños y jóvenes

Con el objetivo de orientar el proceso de entrenamiento, es necesario partir de unos principios generales, los cuales nos servirán para planificar y organizar los contenidos del entrenamiento. De acuerdo con Carrasco *et al.*,

Los principios de entrenamiento son el conjunto de directrices generales, que basadas en las ciencias biológicas, psicológicas y pedagógicas, posibilitan al entrenador la adecuada implantación de los procesos globales de entrenamiento, los métodos y la planificación, así como el control sobre el conjunto del proceso de entrenamiento (2013).

Martin et al (2004, p.188) clasifican los principios de entrenamiento en dos grupos:

Principios relacionados con la elaboración y organización del entrenamiento. Entre estos se encuentran:

- *Principio de la adecuación del entrenamiento al objetivo:* los objetivos deben ser claros, cumplibles y medibles, pues todo en un proceso de entrenamiento debe ser cuantificable. No se debe dejar nada al azar y mucho menos realizar mediciones imprecisas o *al cálculo*.
- *Principio del comienzo temprano y oportuno del entrenamiento:* todo deporte tiene una edad óptima para comenzar el entrenamiento, y debido a que cada día los procesos son más sistemáticos, es muy difícil que un deportista que empiece “tarde”, llegue al más alto rendimiento.
- *Principio de la formación del rendimiento a largo plazo:* para que un deportista llegue al más alto nivel, debe cumplir con un proceso aproximado de 10 años, así que cualquier planificación que pretenda acelerar ese proceso, corre un gran riesgo de fallar. Debe tenerse muy en cuenta las etapas de desarrollo de los deportistas para, esta manera, realizar una planificación más consciente y productiva.
- *Principio de la especialización creciente y oportuna:* la planificación debe estar muy bien sistematizada y el entrenador debe conocer muy bien a sus deportistas, para saber el momento exacto en el que debe especificar sus contenidos y ejercicios.
- *Principio de la eficacia de la acción del entrenamiento:* se deben tener muy claras las metas a lograr en cada etapa del proceso de entrenamiento, y enfocar cada esfuerzo en cumplir de la mejor manera dichas metas.

- *Principio de armonía entre las exigencias de la competición y del entrenamiento:* debe existir una correlación entre el proceso de entrenamiento y la competición. No sirve de nada entrenar de una manera para competir de otra, y tampoco tendría mucho sentido competir solo por hacerlo; es necesario que las competencias tengan objetivos relacionados con el plan de entrenamiento, pues estas deben ser tomadas como entrenamientos control en los procesos formativos.
- *Principio del entrenamiento anual continuo:* a pesar de lo difícil que es planificar el entrenamiento con deportistas escolarizados, debido a las largas vacaciones en escuelas y colegios, es importante buscar estrategias que permitan desarrollar el entrenamiento sin descansos tan prolongados.

Principios relacionados con la planificación del contenido metodológico del entrenamiento. Entre estos se encuentran:

- *Principio de aumento progresivo de la carga:* en el proceso de entrenamiento, los ejercicios deben estar sistematizados de lo fácil a lo difícil y de lo sencillo a lo complejo.
- *Principio de aumento progresivo de las dificultades de aprendizaje:* el proceso de enseñanza-aprendizaje debe aumentar paulatina y sistemáticamente la dificultad de sus contenidos.
- *Principio de la variedad del desarrollo del entrenamiento:* se debe tener gran cantidad de ejercicios específicos para cada objetivo propuesto en la planificación, de tal manera que el deportista desarrolle todas sus capacidades y mantenga una motivación constante en el transcurso del proceso.
- *Principio de selección correcta de la secuencia de los contenidos del entrenamiento:* de nada sirve contar con excelentes contenidos, si no se estructura bien el orden en los que serán impartidos, por lo que se necesita una buena sistematización del proceso.
- *Principio de la calidad de la realización óptima de los ejercicios del entrenamiento:* el plan de entrenamiento debe apuntar a una ejecución cada vez más perfecta de los ejercicios (la calidad de los ejercicios), especialmente de aquellos relacionados con la técnica.
- *Principio de unidad entre calidad y cantidad:* para obtener los mejores resultados en un plan de entrenamiento, debe existir una correlación entre calidad del proceso y los contenidos, y la cantidad en cuanto a tiempo y número de contenidos.

- *Principio de la acentuación y complejidad del desarrollo del rendimiento:* consiste en categorizar los contenidos del entrenamiento por semejanza, según su complejidad, lo que es conocido en la actualidad como *formación en bloque*.

Por otro lado, Weineck (2005, p.23) clasifica los principios del entrenamiento en 4 grupos:

Grupo 1. Principios de la carga para producir efectos de adaptación. Entre estos encontramos:

- *Principio del estímulo eficaz para el entrenamiento:* la carga debe superar un umbral determinado para que se desarrolle un nuevo proceso de adaptación.
- *Principio de la carga individualizada:* cada deportista es diferente y por lo tanto necesita una carga de entrenamiento distinta a la de los demás.
- *Principio de la carga creciente:* cada que se genere adaptación a una carga, se debe aplicar otra mayor.
- *Principio de la sucesión correcta de las cargas:* dependiendo de los componentes a entrenar en la sesión, se deben organizar las cargas de manera sistemática.
- *Principio de la carga variada:* por medio de cambios, continuos o discontinuos, en la aplicación de la carga, se busca generar adaptaciones en los deportistas.
- *Principio de la alteración de la carga:* el desgaste ocasionado por la aplicación de la carga es diferente para cada componente de la preparación física (fuerza, resistencia, coordinación, etc.), por lo que se deben conocer los tiempos de recuperación para cada uno de ellos.
- *Principio de la relación óptima entre carga y recuperación:* después de la aplicación de una correcta carga, se disminuye el rendimiento deportivo, pero después de la recuperación a este esfuerzo, el rendimiento aumenta, situación que se conoce como supercompensación.

Grupo 2. Principios de la organización cíclica para garantizar la adaptación. En este grupo encontramos:

- *Principio de la carga continua:* para que el rendimiento se mantenga, es necesario que éste no se detenga por mucho tiempo.

- *Principio de la periodización de la carga:* debido a que es imposible realizar una carga alta durante un periodo de tiempo prolongado, es necesario planificar el entrenamiento enfocado a que en el momento de la competencia más importante, el deportista esté en su mejor nivel.
- *Principio de la regeneración periódica:* cuando un deportista está estancado en su rendimiento, se podrían planear descansos de 6 a 12 meses, en los cuales se realicen actividades de menor intensidad a las que se está acostumbrado, lo que podría contribuir a recargar las reservas psicofísicas y así mejorar su desempeño.

Grupo 3. Principios de especialización para hacer específico el entrenamiento. En este grupo encontramos:

- *Principio de la adecuación a la edad:* para no cometer errores, es importante conocer el estado de desarrollo del deportista, para determinar qué tipo de carga se le debe asignar.
- *Principio de especialización de la carga:* cada día, el desarrollo del proceso formativo del deportista debe estar más enfocado a los componentes específicos del deporte que practica.

Grupo 4. Principios de proporcionalización. Son:

- *Principio de la relación óptima entre preparación general y específica:* normalmente el proceso de entrenamiento debe ir de lo general a lo específico.
- *Principio de la relación óptima en el desarrollo de los componentes del rendimiento:* con el interés de mejorar el rendimiento del deportista, se debe buscar un equilibrio entre el desarrollo físico con el técnico y el táctico con el cognitivo.

5. Componentes del entrenamiento en ajedrez

El entrenamiento del ajedrez, “como en cualquier actividad competitiva, se trata del proceso que el jugador lleva a cabo para mantenerse en forma” (Gude, 2005, p.67); para este proceso se deben tener en cuenta los mismos componentes que en el entrenamiento en cualquier otro deporte: técnico, táctico, teórico, psicológico y físico. A continuación se definen estos componentes:

5.1. Componente técnico

Para Heredia (2010) la técnica es el “dominio de conocimientos teóricos sobre la estrategia y la táctica de las fases del juego y de habilidades prácticas para aplicarlos de forma creativa durante la solución a los problemas que surgen en las posiciones de una partida”. Por su parte, Tribuiani (2006, p.55) afirma que “la técnica en el ajedrez está representada por el saber y el uso que se hace de la experiencia para aprovechar una ventaja (estratégica o táctica)”. En la primera definición, se ve la técnica como la aplicación de conocimientos adquiridos, que es un concepto general de la teoría del entrenamiento deportivo; en la segunda, se plantea una idea similar, pero el autor nos da a entender que la técnica sirve específicamente para aprovechar una ventaja.

A pesar de que en el párrafo anterior se hace referencia a la técnica como el conocimiento aplicado durante una partida de ajedrez, sin especificar en qué fase (apertura, medio juego o final) del juego se aplique más, reconocidos autores actuales como Dvoretzky & Yusupov (2003) o Aagaard (2011), hacen énfasis en la técnica solo en la fase final de la partida.

5.2. Componente táctico

Gude (2005, p.171) lo define como “el arte de jugar la partida conforme a los planes y objetivos estratégicos previamente trazados. Dicho de otro modo, las acciones y maniobras concretas, de ataque y defensa, que se realizan en la partida”. Desde una visión más relacionada con el entrenamiento deportivo, según Ibero (1977, p.118), la táctica es el “conjunto de acciones ofensivas y defensivas (maniobras, escaramuzas, golpes tácticos, etc.). Del mismo modo Heredia (2010) se refiere a la táctica como “la materialización de los planes estratégicos mediante operaciones (jugadas) que requieren un orden preciso y que tienen como base la amenaza”.

Estas definiciones dan cuenta de que en el ajedrez se ha entendido la táctica como la ejecución de las ideas que se presentan en el desarrollo de una partida, ejecución que puede contener respuestas forzadas (a corto plazo y exactas) o no forzadas (a largo plazo, con alto porcentaje de incertidumbre). Las maniobras no forzadas, normalmente han sido concebidas como estratégicas, y las maniobras forzadas, como tácticas.

5.2.1. Combinación

La táctica en el ajedrez por lo general ha sido relacionada con las secuencias de jugadas que dan como resultado una ventaja en la posición del jugador frente a su contrincante. Las maniobras en las cuales uno de los dos jugadores gana material, o da mate de manera forzada, se conocen como combinaciones, que Gude (2005, p.42) define como “secuencia táctica de carácter agudo, que implica sacrificio(s), de pieza(s)”. Romanovsky (1971, p.8) da

una definición más completa: “es una variante o conjunto de ellas, en las cuales se producen respuestas forzadas por ambos bandos, y que proporciona ventaja al bando activo”.

5.2.2. Visión táctica o visión combinativa

A lo largo de una partida de ajedrez, es de vital importancia, encontrar combinaciones de jugadas que permitan lograr ventaja, ya que de ellas dependen el éxito o el fracaso. La capacidad de observación y análisis que permite encontrar estas jugadas, se conoce como visión táctica. En palabras de Kotov (1981) es “la capacidad para elegir mentalmente un número óptimo de jugadas con los componentes de una posición previsible, lo cual exige no solo dotes intelectuales, sino también un ejercicio continuado”. De forma más clara, Dvoretzky (2003) lo define como “la capacidad para descubrir rápidamente ideas tácticas ocultas es decir el tipo de jugadas que no se perciben de un vistazo y que normalmente implican sacrificios”.

5.2.3. Motivos tácticos

Romanovsky (1971, p.10) utiliza un término muy particular, definiéndolos como los “accidentes de la posición que caracterizan una situación combinatoria determinada”. Por su parte Gude (2005, p.121) usa términos más técnicos, expresando que es la “característica de una posición que puede dar origen o inspirar una secuencia combinativa”. López (2004), los define como “las debilidades que permiten la realización de los temas tácticos”. Eliskases (2007, p.27) plantea una definición general de las debilidades, como los “puntos o piezas que permanente o transitoriamente necesitan protección”. López (2004) clasifica los motivos tácticos en 4 grupos:

- *Debilidad de casilla*: entre estas encontramos debilidad de diagonal, debilidad de columna y debilidad de fila.
- *Debilidad de pieza*: encontramos la pieza indefensa, la pieza sobrecargada (debe defender más de una amenaza), la pieza mal colocada (descoordinada con las demás), y la pieza encerrada (que no tiene movilidad).
- *Debilidad del rey*: el rey no está bien protegido y entre estas debilidades encontramos la debilidad del rey en el centro y la debilidad del rey enrocado.
- *Peón pasado*: es un peón cuyo avance hasta 8 fila no puede ser impedido por otro peón.

En conclusión, los motivos tácticos son las debilidades que causan una combinación.

5.2.4. Temas tácticos

Para Gude (2005, p.175) son el “tipo de maniobra que caracteriza o que interviene en la combinación”. De manera similar, López (2004) afirma que los temas tácticos “son los procedimientos para aprovechar tácticamente las debilidades de la posición”, de manera que los temas tácticos hacen parte del efecto o respuesta que se emplea para castigar los motivos tácticos previamente enunciados, y a pesar de que existen muchas ideas para ejecutar una combinación, estas tienden a estar incluidas en los temas tácticos más comunes. López (2004) clasifica los temas tácticos así:

- *Ataque doble*: consiste en atacar dos o más piezas del adversario con una pieza propia o peón.
- *Ataque descubierto*: la pieza que se mueve, descubre otra, atrás, que ataca una pieza de mayor valor. En este tema encontramos el molino (ataque con torre y alfil utilizando reiteradamente el descubierto), y el jaque doble (dar jaque con dos piezas a la vez).
- *Clavada*: se presenta cuando una pieza inmoviliza a una o varias piezas enemigas. Existen dos tipos de clavada: absoluta (cuando una pieza no se puede mover porque cubre al rey) y relativa (cuando una pieza cubre a otra).
- *Desviación*: es el desvío de una pieza clave en la defensa de una posición.
- *Atracción*: se atrae una pieza, preferiblemente al rey, a un lugar donde tiene menos posibilidades de defensa.
- *Obstrucción o bloqueo*: mediante esta acción se impide que participen una o más piezas en la defensa. Este tema abarca las situaciones: obstrucción de casilla, de diagonal, de columna y de fila, y los subtemas de mate ahogado (las piezas atacantes fuerzan a las piezas del contrario a quitar las casillas de escape del rey) y mate de las charreteras (el rey tiene dos piezas a sus lados que impiden su movimiento).
- *Intercepción*: es una particular obstrucción de la acción de las piezas adversarias en su punto de coincidencia.
- *Destrucción de la defensa*: se elimina la pieza o piezas que defiende el objetivo de ataque.
- *Liberación del espacio*: se despejan casillas, diagonales, columnas o filas para facilitar la acción agresiva de las piezas.

- *Ataque rayos X*: consiste en eliminar o desviar las piezas propias o ajenas, que obstruyen el objetivo de ataque de una pieza.
- *Promoción de peón*: combinación para coronar un peón.
- *Jugada intermedia*: consiste en no retirar o defender una pieza atacada para amenazar otra del adversario o dar un jaque (jaque intermedio).
- *Demolición de la estructura*: son sacrificios de piezas para destruir las defensas del enroque.
- *Combinaciones para hacer tablas*: entre ellas encontramos las de ahogado, las de jaque perpetuo y las de repetición de jugadas.

Clavijo (2004, p.7), clasifica los temas de ataque en: ataque doble, ataque descubierto, clavada, distracción, aniquilación de la defensa, encaminamiento, obstrucción, bloqueo, demolición de la estructura de peones, conversión del peón, jugada intermedia, ahogado, ataque rayos x, despejar el espacio, abrir una línea y persecución. Existen varias diferencias de tipo conceptual entre las clasificaciones que proponen López (2004) y Clavijo (2004), a saber:

Tabla 5. Temas de ataque.

López (2004)	Clavijo (2004)
Destrucción de la defensa	Aniquilación de la defensa
Atracción	Encaminamiento
Promoción de peón	Conversión del peón
Intercepción	Obstrucción
Obstrucción	Bloqueo
Jaque perpetuo y repetición de jugadas	Persecución

5.2.5. Estrategia

Desde su creación, en cuanto representación simbólica de batallas entre dos ejércitos, el ajedrez se ha relacionado con la estrategia militar, cuyo objetivo es derrotar al rival, para lo cual se utilizan diferentes planes que se basan en las circunstancias de la batalla y en las debilidades y fortalezas de cada bando. Esta misma idea se emplea en el desarrollo de una partida de ajedrez, tal y como lo expresan diferentes autores. Para Gude es “el arte o ciencia de la planificación y diseño de la lucha en un espacio o teatro de operaciones, con de-

terminadas fuerzas en juego” (2005, p.70). Según Heredia, la estrategia en el ajedrez “constituye el plan a seguir, acorde a las circunstancias y características de las posiciones” (2010). Tribuiani por su parte plantea que la estrategia “consiste en el examen y en el juicio de objetivos de ataque (o de defensa) y en la formulación de planes de acción tendientes a la conquista de tales objetivos” (2006, p.54), expresando además:

En la base de la estrategia existen los principios ligados a la masa (converger sobre el objetivo con fuerzas preponderantes) o a la velocidad (anticiparse a tiempo al adversario previa conquista del centro o de las principales vías de comunicación) o a la sorpresa (ejecución de jugadas o planes originales con el efecto de complicar o retardar la búsqueda de soluciones por parte del adversario) o a la iniciativa (facultad de escoger los objetivos de ataque) (Tribuiani, 2006, p.55).

5.2.6. Evaluación de la posición

Es el dictamen, valoración o enjuiciamiento de una posición, con base en una serie de factores que permiten interpretarla, como balance de material, estructura de peones, iniciativa, seguridad de los reyes y coordinación general de piezas y peones. Cuanto más precisa sea la evaluación de cada uno de estos factores, tanto más certera será la evaluación global de la posición (Gude, 2005, p.73)

Cuando evaluamos en forma concreta, para asumir decisiones y efectuar jugadas podemos utilizar muy efectivamente las valoraciones generales, que nos facilitan conocer las opciones lógicas o alternativas, nos orientan en la secuencia del orden del análisis y además nos advierten sobre los requerimientos de profundización o exactitud cuándo concebimos una elección que constituye una excepción a las reglas generales (Huerta, 1991, p.51)

5.2.7. Plan de juego

De acuerdo con Gude (2005, p.140), es “el proyecto que el jugador traza acerca de las acciones que debe emprender para lograr sus objetivos. Para ello procede a una evaluación o dictamen de la posición que le permita actuar de la forma consecuente”. La elaboración del plan tiene dos componentes principales, la evaluación de la posición y el cálculo de variantes, que, en palabras de Gude (2005, p.140), “supone descubrir las mejores jugadas de una variante táctica, con su correspondiente evaluación”; sin uno de estos dos componentes, la elaboración del plan estaría incompleta, dado que si solo se realiza la evaluación el plan fallará en lo táctico, y si se comienzan a calcular jugadas sin evaluar, lo más posible es que se comience a andar en la dirección incorrecta.

5.3. Componente teórico

Al igual que en todas las disciplinas deportivas, el ajedrez cuenta con un componente teórico que es bastante amplio debido a la gran cantidad de temas que giran a su alrededor. En palabras de Gude (2005, p.175), la teoría del ajedrez “es el conjunto de conocimientos técnicos que lo integran, así como las investigaciones que siguen desarrollándose acerca de las diferentes fases del juego y su interconexión”. Según Heredia,

La preparación teórica es el proceso de entrenamiento dirigido a la adquisición de los conocimientos teóricos relacionados con la estrategia y la táctica de la apertura, el medio juego y final, así como las reglas, la historia y las ciencias aplicadas que garantizan una cultura ajedrecística integral (2010).

Cuando los ajedrecistas se encuentran en las etapas de formación, la preparación teórica debe contener, de manera general, todo lo enunciado en el párrafo anterior, pero cuando los deportistas llegan a un nivel superior, ésta tiende a centrarse en la primera fase de la partida, estudiando las aperturas propias y analizando en detalle el repertorio de los rivales.

5.4. Componente psicológico

El componente psicológico en el ajedrez tiene contenidos muy similares a los de la teoría general del entrenamiento deportivo, ya que en él se buscan los mismos objetivos principales: mejorar el aprendizaje y el rendimiento deportivo. Huerta (1991) entiende el componente psicológico desde la personalidad del ajedrecista y la define como “el conjunto de cualidades cognoscitivas, psicológicas y volitivas, que definen los aspectos intelectuales y deportivos del atleta de ajedrez”. Entre las cualidades cognoscitivas se encuentran: la atención, las percepciones, el pensamiento, la memoria y la imaginación; entre las psicológicas, el temperamento, el carácter y las capacidades; y entre las volitivas, la independencia, la firmeza y autodominio y la perseverancia.

5.5. Componente físico

Aunque en apariencia el ajedrez sea una actividad deportiva de *menos requerimientos físicos* que las demás, es de vital importancia que los ajedrecistas tengan una preparación física adecuada, la cual les permita tener una buena condición general para afrontar las competencias. De acuerdo con Tribuiani (2006), la preparación física en ajedrez se debe basar en 2 contenidos generales:

Fortalecimiento muscular: para un jugador de ajedrez, que debe estar muchas horas sentado, es necesario tener una buena tonificación muscular, sobre todo en las zonas abdominales y

lumbares en donde tales músculos conforman el busto natural, previniendo lumbagos y patologías más graves (p.75).

Mejoramiento de la resistencia aeróbica general: “La actividad regular de tipo aeróbico potencializa las vías de flujo de la glucosa y del oxígeno y mejora el uso, la remoción de las dendritas necróticas neuronales son agilizadas y aumenta la disponibilidad de enzimas como el Q10 necesarias para la actividad cerebral”(p.73).

Ejercicios como caminar, trotar, nadar, montar en bicicleta, practicados durante al menos media hora diaria, pueden mejorar la resistencia aeróbica general en los ajedrecistas.

5.6. Principios de juego para el ajedrez

Los principios son un conjunto de directrices generales que orientan los procesos formativos. Para el ajedrez existen varios principios que guían la lógica interna de este deporte. Smirnov (2015) propone como principios:

- *Principio de máxima actividad:* las piezas deben estar situadas lo más adelante posible y en los lugares donde más movilidad tengan.
- *Principio de la pieza menos activa:* se debe activar la pieza que menos participación tenga en la posición.
- *Principio del centro:* ya que desde el centro del tablero las piezas tienen más movilidad hay que tratar de ubicarlas en las casillas centrales.
- *Principio de ataque:* al mismo tiempo que llevemos a cabo el plan de juego, se deben realizar jugadas de ataque, ya que, entre más ataquemos a nuestroponente, menos posibilidad de ataque tendrá él.
- *Principio de neutralización:* se debe buscar neutralizar la pieza de mayor actividad del oponente.

6. Propuesta metodológica para la enseñanza y entrenamiento de la táctica del ajedrez en edad infantil, de 7 a 12 años.

Varias preguntas dieron vida a la idea y desarrollo de la presente propuesta. Algunas fueron:

¿Por qué los ajedrecistas europeos y asiáticos logran niveles de rendimiento tan alto, a tan cortas edades?

¿Por qué la mayoría de los ajedrecistas colombianos, con altos volúmenes de entrenamiento acumulado, tienen un nivel más bajo que el de algunos jóvenes entrenados en las potencias mundiales, con volúmenes significativamente menores?

Al hablar de rendimiento deportivo a nivel mundial, varios factores lo determinan; entre ellos encontramos los sistemas de detección de talentos, las condiciones socio-económicas de los deportistas que inician, los sistemas de apoyo estatal al deportista y la cultura.

Con la intención de aportar al mejoramiento de los procesos de enseñanza y entrenamiento del ajedrez desde la base, entendido este como una de las posibles causas de las grandes diferencias en el rendimiento, ya mencionadas, presentamos una propuesta de enseñanza y entrenamiento del componente táctico del ajedrez en la edad infantil. Inicialmente se plantea la redefinición de algunos conceptos tradicionales de la táctica en el ajedrez, y, en segunda instancia, se propone un método de enseñanza y entrenamiento.

6.1. Redefinición de los contenidos de la táctica en el ajedrez

6.1.1. Táctica

La consideramos como el conjunto de acciones de juego planificadas que buscan cumplir con objetivos específicos de ataque o defensa, desarrolladas aplicando los principios de juego. Pueden ser maniobras posicionales o maniobras combinativas.

6.1.2. Estrategia

Es la planificación permanente con la cual se pretende dar solución a las situaciones problemáticas que se presentan en el transcurso de una partida de ajedrez. Su correcta elaboración depende de una buena evaluación posicional, y su ejecución se realiza mediante maniobras posicionales y combinativas.

La estrategia es uno de los elementos más importantes en el ajedrez, y aunque por lo general se ha entendido como un componente aparte de la táctica, en esta propuesta se incluirá

en el componente táctico, ya que es así como se asume en la mayoría de los deportes, y esto con el fin de planificar de una manera más práctica el entrenamiento.

6.1.3. Debilidades

En ajedrez, las debilidades son las situaciones en las que una pieza o casilla requiere protección. Se entiende que una casilla o una pieza están protegidas, cuando otra pieza de su mismo bando puede ocupar dicha casilla. Las debilidades son los factores causantes de las maniobras posicionales y maniobras combinativas, jugadas que se abordarán más adelante. Eliskases (2007) clasifica las debilidades en:

Transitorias o motivos tácticos

Son debilidades de corta duración en el tiempo, están relacionadas con la mala situación del rey u otra pieza (que el autor denomina descoordinación de piezas) y debido a su corta duración deben aprovecharse con gran velocidad. Este tipo de debilidades son objeto de maniobras combinativas.

Estructurales

Son las debilidades relacionadas con las estructuras (posiciones) de los peones, pues debido a que éstos no pueden retroceder, suelen ser difíciles de cambiar, y en algunos casos pueden llegar a ser permanentes. Entre las debilidades estructurales se presentan las siguientes opciones: los peones aislados, los peones retrasados, los peones doblados, el par de peones aislados y los peones colgantes. Estas estructuras son débiles por dos razones: a) se pierde la posibilidad de que los peones se defiendan entre ellos mismos; y b) se deja de defender casillas importantes (lo cual es una de las funciones principales de los peones). Estas debilidades son el objetivo de maniobras posicionales.

En este sentido, el vocablo *permanentes*, utilizado por el Eliskases para hacer referencia a las debilidades relacionadas con la estructura de peones, puede ser reemplazado por el vocablo *estructurales*, pues en el mayor número de casos en los que se presenta este tipo de debilidades, es factible que se puedan presentar cambios, lo cual va en contravía de su denominación *permanente*.

6.1.4. Maniobras posicionales

Son secuencias de jugadas con variantes no forzadas, con las cuales se busca un cambio positivo en la valoración de una posición, entendida como la interpretación de los factores evaluados en una posición y el momento en el que se determina quién está mejor y que tanto lo está. Entre estas maniobras encontramos las siguientes:

Mejorar la ubicación de una pieza: por regla general, una pieza es más activa si se encuentra en una línea abierta o si está más al centro, pero realmente una pieza está óptimamente ubicada si se encuentra en la posición requerida de acuerdo al plan.

Ganar espacio en el tablero: dominar el mayor número posible de casillas en el tablero, principalmente las casillas centrales que es desde donde comienzan la gran mayoría de acciones de ataque y defensa.

Crear una o más debilidades al rival: entre más debilidades tenga el rival, más difícil le será la defensa, y si estas debilidades son de carácter transitorio (motivos tácticos), serán objetivo de maniobras de carácter forzado (combinaciones).

Realizar un cambio de piezas conveniente: con este tipo de maniobras se intenta realizar el cambio de una pieza propia que consideremos de poco valor, según la evaluación posicional, por una pieza rival que se considere un riesgo para nuestras intenciones.

6.1.5. Maniobras combinativas (combinación)

Son secuencias de jugadas con variantes forzadas, con las cuales se busca un cambio positivo en la valoración de una posición, entendiendo como variante la posibilidad de respuesta que tiene un jugador ante un movimiento del rival, y variante forzada como la respuesta obligada ante una fuerte jugada de ataque, que en el caso de las combinaciones, resulta ser insuficiente para evitar un inminente cambio negativo en la valoración de la posición. Las combinaciones se clasifican así:

a) Según el objetivo

Combinación de mate: tiene como único objetivo realizar el jaque mate.

Combinación de ganancia de material: buscan ganar una o más piezas.

Combinación para mejorar la valoración posicional: su objetivo es cambiar positivamente la valoración de la posición.

b) Según la situación de juego

Combinación de ataque: se utiliza cuando se tiene la iniciativa, buscando mejorar la valoración de la posición y materializar las ventajas.

Combinación de defensa: se utiliza cuando el rival tiene la iniciativa. En este tipo de situación se pueden utilizar todos los temas tácticos, pero solo en función de neutralizar al rival hasta conseguir una posición cómoda para emprender un ataque, puesto que, al lograr la igualdad en la valoración posicional, se emplearían las maniobras de ataque.

Aunque se puede utilizar cualquier acción táctica para defenderse, las más comúnmente empleadas se relacionan con la búsqueda del empate, y se utilizan cuando la ventaja del rival es tan importante, que ya no es posible ganar la partida, razón por la cual se deben hacer todos los esfuerzos en conseguir un empate. Los temas relacionados con el empate son:

Combinación de ahogado: se sacrifican piezas con el fin de buscar una posición final de ahogado.

Combinación de repetición de *jugadas:* su finalidad es llegar a la regla de las tres posiciones iguales. Incluye el jaque perpetuo y la persecución.

Sustracción de material: se busca una posición en la que el rival no disponga del material suficiente para ganar la partida, por ejemplo, que solo cuenta con un alfil para dar mate, o que se llegue a un final teórico de tablas.

c) Según la complejidad

La complejidad de una combinación depende de los siguientes aspectos:

Si contiene, o no, sacrificio de material: el sacrificio es la entrega voluntaria de material y es una de las acciones más difíciles de realizar, pues a muchos deportistas les cuesta trabajo imaginar o asumir una jugada de tanto riesgo.

La cantidad de temas tácticos empleados: entre más temas tácticos se empleen en la combinación, más difícil será de descubrir.

La cantidad de movimientos de la línea principal: con cada movimiento de más que se calcule, el jugador necesita involucrar más procesos mentales, para saber dónde están ubicadas las piezas propias y rivales, y además debe saber a dónde deben ir dichas piezas, razón por la cual, a mayor número de movimientos, mayor complejidad.

La cantidad de variantes: además del número de movimientos que se deban calcular, surgen variantes opcionales del rival que se deben tener en cuenta para ejecutar una combinación.

Si el ataque es directo, o no: la amenaza no se dirige necesariamente hacia el punto donde se va a atacar, sino que se puede emplear una jugada que aparentemente no amenaza, pero que a profundidad termina convirtiendo la defensa del rival en una variante forzada.

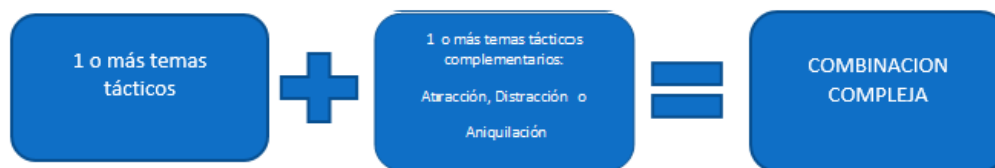
Las características principales en cuanto a la complejidad de las combinaciones son:

Combinación simple

- Normalmente no incluye sacrificio.
- Tiene un solo tema táctico.
- Por lo regular requiere un movimiento de amenaza y otro de captura.
- Presenta 2, 1 o ninguna variante.
- El ataque normalmente es directo: comienza con jaque, captura o una amenaza a la pieza o piezas que desea capturar.

Combinación compleja

- Normalmente implica sacrificio de material: a diferencia de las combinaciones simples, en las combinaciones complejas se presenta sacrificio de material, el cual unas jugadas más adelante se recupera y se mejora la valoración posicional.
- Incluye 2 o más temas tácticos: normalmente la integran cualquier tema de combinación, unido con el tema de distracción y/o atracción y/o aniquilación de la defensa, que también son temas comunes pero que, a su vez, son complementarios de los demás en el momento de realizar una combinación compleja. La gráfica aclara esta característica de las combinaciones complejas.



Gráfica 27. Propuesta gráfica de una combinación compleja, según la aplicación de los temas tácticos.

- Requiere más de dos movimientos: a diferencia de las combinaciones simples, el número de jugadas a calcular aumenta considerablemente.
- Normalmente tiene más de una variante: el número de variantes del rival también aumenta en comparación con las combinaciones simples.
- Puede ser de ataque directo o indirecto: estas combinaciones se realizan con un jaque, una captura o una amenaza directa o indirecta.

6.2. Propuesta de un método de enseñanza y entrenamiento de la táctica del ajedrez en edad infantil, entre 7 y 12 años.

6.2.1. Evaluación de la posición

La posición es la “disposición general en el tablero, y en un momento dado, de las piezas de uno y otro bando” (Gude, 2005). Es el momento previo al proceso estratégico, y es cuando se clasifican las debilidades y fortalezas propias y del rival, para determinar quién está mejor, y por qué. Proponemos el siguiente orden para esta fase:

Orden de evaluación posicional

Este es un tema tratado desde hace años. Los grandes maestros del ajedrez han escrito libros relacionados con el tema, algunos de carácter teórico y otros con ejemplos y ejercicios, con la intención de que los jugadores, novatos o expertos, mejoren su comprensión respecto a cada posición. Los conceptos empleados a continuación, son los mismos planteados por diferentes maestros, y la propuesta se basa en aclarar cinco aspectos a tener en cuenta, y la forma en que pueden ordenarse. Para un análisis más completo, se recomienda considerar las posibilidades propias y las del rival:

- *Debilidades y fortalezas estructurales*: característica del centro de peones, debilidades en la estructura de peones y líneas abiertas.
La estructura de peones debe ser lo primero que se analice, pues de ella dependen los demás factores de evaluación; sus características le dan vida a las piezas menores (caballos y alfiles), al igual que a varios motivos tácticos, incluso en posiciones en las que la característica principal sea el ataque directo al rey. Deben evaluarse las características estructurales del momento, algo que normalmente se omite, y con ellas complementar el plan a seguir.
- *Material*: según Gude (2005), es el “conjunto de efectivos de un bando y su relación con los del otro (ventaja, igualdad, inferioridad de material)”; el material se debe pensar tanto en función de la cantidad de piezas, como también de la comparación de las piezas menores propias con las del oponente; por ejemplo, pareja de alfiles contra alfil y caballo.
- *Actividad de las piezas*: clasificación de las piezas en activas y pasivas, siendo las piezas activas las que tienen mayor movilidad.
- *Debilidades transitorias (motivos tácticos)*: mala situación del rey (posición en la que el rey tiene riesgo de ser atacado), piezas descoordinadas (aquellas que no están protegidas por ninguna otra pieza o que no participan en las acciones defensivas más importantes), peón pasado y casillas débiles (casilla, fila, columna y diagonal).

- *Amenazas*: de acuerdo con Gude (2005, p.19) la “jugada o secuencia de jugadas inminente, que uno de los dos contendientes proyecta realizar y que, de ser ejecutada acarrearía consecuencias negativas para el rival”. Deben ser el último paso a considerar, ya que conforman el resumen de las debilidades propias y las posibilidades de ataque del rival.

Es importante señalar que el proceso de evaluación requiere tiempo para realizarse de manera correcta, sobre todo si el deportista no cuenta con la experticia y los conocimientos necesarios. Además, es posible que, en competencia, no se disponga del tiempo suficiente para realizarlo las veces que se requieran, aún más si se está participando en una modalidad de juego más rápida. Pero su utilización en los procesos formativos y de entrenamiento puede ser muy valioso, ya que le brindará al deportista una mejor comprensión del juego. De igual manera, con el pasar del tiempo el deportista va adquiriendo la destreza para encontrar la información más importante de cada posición, lo que le permitirá sintetizar su proceso evaluativo; esta síntesis normalmente se adquiere con el dominio de los motivos tácticos.

Preguntas guía para valorar la posición (preguntas de claridad)

Después de evaluar minuciosamente la posición, el jugador debe establecer la estrategia dando respuesta a preguntas que aclaran el panorama, dan cuenta de una manera amplia de la estructura posicional y sirven de guía para tomar las decisiones más adecuadas. Estas preguntas son:

¿Estoy en ventaja, en desventaja o en igualdad de condiciones con mi oponente?

Para responder esta pregunta, se realiza una valoración cuantitativa de la posición, utilizando una tabla numérica (similar a las empleadas en los módulos de análisis). El resultado obtenido se interpreta de la siguiente manera: el “0” (cero) implica igualdad de condiciones; valores positivos implican ventaja para el jugador que realiza la valoración; y valores negativos implican desventaja para el mismo.

El valor que se le da a una posición depende de dos aspectos:

- *Valor relativo de las piezas*: valor aproximado de una pieza antes de comenzar una partida (peón = 1 punto, caballo o alfil = 3 puntos, torre = 5 puntos y dama = 9 puntos). Este valor está determinado por las posibilidades de movimiento de cada pieza. Por ejemplo, si un jugador perdió una torre, se entiende que tiene menos 5 puntos.
- *Valor general de la posición*: además del valor relativo de las piezas, se tienen en cuenta aspectos como: debilidades y fortalezas de la estructura de peones, actividad de las piezas, debilidades transitorias, amenazas.

Una posición puede ser favorable o desfavorable según aspectos como: estructura de peones, material, actividad de las piezas, coordinación de las piezas, situación del rey y amenazas. Una posición favorable a un jugador, está determinada por la comparación entre sus debilidades y fortalezas con las de su rival, y si las debilidades son menores, se da un valor entre 0 y 0.9 puntos.

La relación entre estos dos aspectos es lo que determina la valoración que cada jugador le dé a una posición. A continuación se presentan algunos ejemplos:

- En una posición en la que el jugador que esté usando el método, tiene un peón de ventaja (1 punto), pero el oponente tiene ventaja en el “valor general de la posición”; dicha posición se valora con un puntaje entre 0 y 0.9 puntos (no con 1 porque no se cuenta con un peón de ventaja sin ningún tipo de complicación) a favor del primer jugador.
- En una posición en la que el jugador A tiene ventaja material de 5 puntos (una torre), y el jugador B tiene tanta ventaja en los demás aspectos evaluados, que le garantiza la recuperación del material de menos, y adicionalmente quedar en ventaja, la valoración debería ser un puntaje negativo para el jugador A, y ya el número exacto que se utilice, depende de la ventaja final obtenida después de las acciones de juego.
- Una posición en la que los jugadores están empatados en el valor relativo de las piezas (suma de las piezas en el tablero), pero el jugador A tiene algo de desventaja en el “valor general de la posición”. El valor adjudicado a la posición de A será entre 0 y -0.9, ya que todavía no se cuenta con material de menos.

Ejemplo gráfico



Gráfica 28. Ejemplo de valoración de la posición.

En esta posición, el jugador que posee las piezas negras tiene el turno para mover. En el proceso de evaluación de la posición, analiza que no cuenta con material de menos (ambos jugadores poseen las mismas piezas), pero comprende que su rival cuenta con más espacio para movilizar sus piezas (su peón central se encuentra más adelante) y piezas más activas (caballo y dama se han movilizadas de su casilla original y ambas están en una casilla central), razones por las cuales el jugador con las piezas blancas tiene ventaja, a la cual podría asignársele un valor aproximado de 0.6, lo que para el rival implicaría un valor de -0.6. De manera gráfica se entiende así:



Gráfica 29. Tabla numérica de valoración posicional. La línea azul corresponde al puntaje correspondiente al valor adjudicado a la posición.

La valoración cuantitativa no busca que los jugadores calculen de forma exacta, ni mucho menos estandarizada. Los objetivos principales de esta herramienta son:

- a) Incrementar la objetividad en la valoración posicional desde los primeros años de formación de los ajedrecistas (los números facilitan la objetividad).
- b) Enfatizar en la valoración de la posición en función de las debilidades y fortalezas de ambos jugadores, y no solo de la propia, pensamiento muy común en los principiantes. A partir de ella se planea una secuencia de jugadas (maniobra combinativa o maniobra posicional) con las cuales se mejore la posición propia, y se valore muy bien la posible posición resultante, ya que muchas veces en dicha posición quien más mejora su situación es el oponente. En resumen, se busca mejorar el proceso y resultado de los procesos de valoración de la posición.

Las sesiones de entrenamiento que tengan como objetivo el desarrollo de la capacidad para valorar la posición, deberán contener los siguientes pasos para cada uno de los ejercicios planteados:

- A partir de una posición y un tiempo asignados por el entrenador, el jugador valora dicha posición. El tiempo asignado depende de los objetivos específicos planteados por el entrenador.

- El jugador asigna un valor a la posición.
- El entrenador otorga un tiempo (determinado según los objetivos del ejercicio) para que el jugador elabore un plan y calcule las posibles secuencias de jugadas (maniobras combinativas o maniobras posicionales) a realizar.
- El jugador elige la mejor secuencia de jugadas.
- El jugador evalúa la posición resultante después de dicha secuencia de jugadas, y constata si supera, o por lo menos mantiene, el puntaje de la posición inicial.
- El entrenador y el jugador analizan conjuntamente la posición resultante, además si fue bien valorada por este último.

¿Atacar o defender?

Una vez realizada la valoración posicional, y definido si se está en ventaja, desventaja o igualdad, se debe decidir la siguiente jugada, es decir, si *atacar* o *defender*.

Se entiende como jugada *ofensiva* o de ataque el movimiento con el cual se pone en situación de riesgo a la posición del rival, y como *defensiva* una jugada que intenta controlar un ataque del contrario. Existen dos tipos de jugada defensiva: una pasiva, cuyo único objetivo es contrarrestar el ataque del rival; y una activa, que busca generar al rival algún tipo de preocupación, al mismo tiempo que se intenta evadir su ataque. Este tipo de jugada es el punto medio entre la defensa y el ataque, pues, por su condición de amenaza, prepara acciones ofensivas. En ambos casos, el objetivo principal es esperar un error del oponente para iniciar una transición de defensa a ataque. Generalmente se recomienda emplear la defensa de carácter activo, pues puede provocar más fácilmente errores del rival. En algunos casos, la posición no se presta para este plan y se debe optar por la defensa pasiva, la cual, a pesar de ser bastante incómoda para el jugador a la defensa, puede llegar a ser muy eficiente para salvar algunas partidas.

Para mayor claridad en la respuesta de esta pregunta, se propone la siguiente tabla, en la que se presentan diferentes situaciones de juego y sus posibles soluciones, las cuales se basan en el concepto de iniciativa, entendida como la posibilidad de emprender libremente acciones ofensivas de juego.

Tabla 6. Propuesta gráfica para posibles situaciones de juego.

Estado de la posición	¿Atacar o defender?
Desventaja	
Desventaja con iniciativa	Atacar
Desventaja sin iniciativa	Defender
Igualdad	
Con iniciativa	Atacar
Sin iniciativa	Defender
Ventaja	
Con iniciativa	Atacar
Sin iniciativa	Defender

Según las debilidades evaluadas, ¿maniobras combinativas o maniobras posicionales?

Por último, se debe elegir la acción táctica a emplear, ya sea ofensiva o defensiva; existen dos posibilidades: realizar una maniobra posicional o una maniobra combinativa. Todo depende del tipo de debilidades encontradas; si las debilidades son de carácter transitorio (motivos tácticos), se deben emplear maniobras combinativas, y si las debilidades están relacionadas con la estructura de peones o la actividad de las piezas, y no presenta motivos tácticos, entonces se deben emplear maniobras posicionales.

6.2.2. Algoritmo táctico

Un algoritmo es un “conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema” (RAE, 2014), definición bastante clara que nos lleva a pensar en la importancia de incluir ese concepto en los procesos formativos de la táctica en el ajedrez, ya que la razón de ser del mismo, es la solución de problemas, y si se puede estandarizar el proceso cognitivo necesario para este proceso, se facilitaría la comprensión del juego a los ajedrecistas.

Se suele creer que al jugador hay que dejarlo pensar por sí mismo, y que cualquier tipo de enseñanza que implique su capacidad de memoria, podría ser perjudicial para su desarrollo deportivo, razón por la cual se han desechado interesantes propuestas de enseñanza y entrenamiento. Siendo el rendimiento en el ajedrez algo que depende en un alto porcentaje de la capacidad cognitiva, principalmente de la memoria del jugador, es importante estimular esta función con el objetivo de mejorar los procesos de pensamiento táctico (solución de problemas), puesto que si un jugador dispone de buenas cualidades memorísticas es capaz de calcular las variantes en menor tiempo, lo que se traduce en una capacidad de toma de decisiones más eficiente, factor de gran importancia en el ajedrez competitivo.

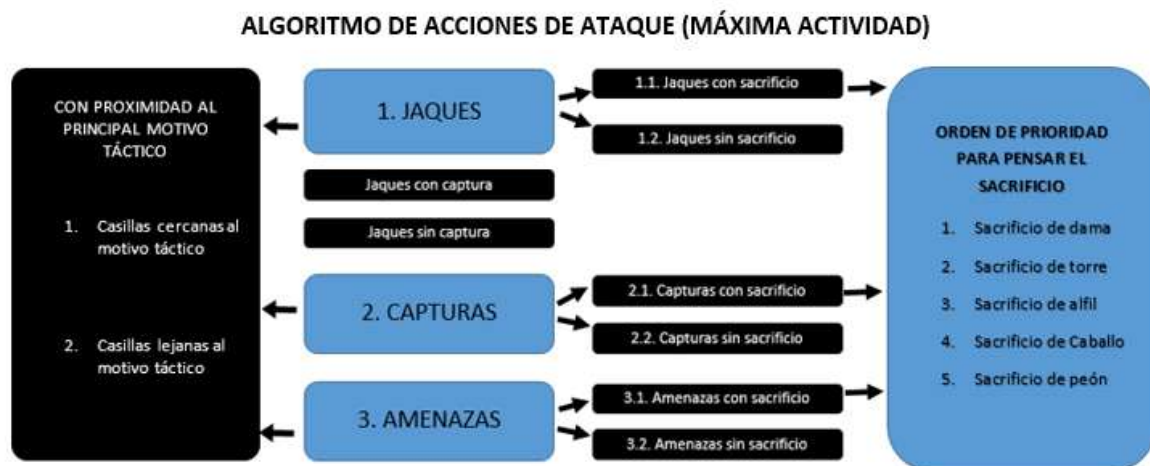
Origen del algoritmo

Desde finales de 2015, el entrenador cubano al mando de la selección Colombia juvenil Armando López, maestro FIDE, viene trabajando en un método con el cual se intenta facilitar la visión combinativa de los deportistas durante la partida de ajedrez. Su método se basa en la premisa de Igor Smirnov (2015), según la cual “en una posición táctica debemos calcular principalmente los movimientos forzados (jaque, captura y amenaza)”.

Con el objetivo de facilitar la comprensión del orden planteado por Smirnov, el maestro López define una nueva prioridad a su estructura, consistente en identificar inicialmente las jugadas con la dama, luego con la torre, después con los alfiles, luego con los caballos y, por último, con los peones; además, se prioriza el concepto de la amenaza a la situación de rey. Dichas adaptaciones al concepto de “movimientos forzados”, han sido definidas como “algoritmo táctico”, partiendo de la idea de que con este orden de pensamiento es posible resolver cualquier ejercicio táctico en ajedrez. Se justifica este nombre, explicando que “un algoritmo es un conjunto de instrucciones ordenadas para realizar una actividad” (López, 2015).

Adaptación del algoritmo táctico

En la siguiente gráfica, al algoritmo existente (información en fondo azul) se añade un nuevo contenido (fondo negro):



Gráfica 30. Propuesta gráfica de la adaptación del algoritmo táctico.

La propuesta consiste en la inclusión de los contenidos graficados en fondo negro, con los cuales se busca sistematizar aún más el proceso de pensamiento, lo que podría significar

economía en el tiempo de reflexión y ahorro de energía en el deportista, factores determinantes en su rendimiento durante la competencia. Estos nuevos contenidos se dividen en tres columnas:

En la primera se agrega el concepto de proximidad al motivo táctico, importante a tener en cuenta a la hora de dar un orden al proceso de pensamiento, ya que, en la mayoría de los casos, entre más cerca al objetivo sea el ataque (sobre todo con dama o torre), mayor es el daño que se le puede causar, puesto que con ataques cercanos se disminuye la posibilidad defensiva de obstruir la línea donde se está realizando la amenaza (columna, fila o diagonal), además de que se controla un mayor número de casillas, restringiendo así las posibilidades de escape.

En la segunda columna, abajo de los jaques, se incluyen dos nuevos conceptos: el jaque con, y sin captura, dándole, en orden jerárquico, la prioridad a los que se realizan con captura incluida, ya que suelen ser más directos, y de entrada se están eliminando piezas del rival. En la segunda columna se priorizan las jugadas con sacrificio, que es una entrega voluntaria de material, con la que se pretende mejorar la valoración de la posición. En resumen, las jugadas de jaque con captura, sacrificio y próximas al objetivo, suelen ser las más fuertes dentro de las posibilidades de ataque en una partida de ajedrez.

Uno de los consejos principales que normalmente se da al principiante, es que “no regale ninguna pieza”, consejo acertado desde los principios generales de juego, pero que debe estar acompañado de un “dependiendo de la posición”, ya que, en algunos casos, se requiere entregar voluntariamente una pieza (sacrificio). Esta indicación se da con el objetivo de evitar una inferioridad numérica de piezas, factor que es vital en competencia, ya que en ocasiones basta solo con un peón de menos para perder una partida.

Debe replantearse la manera como se enseña el valor de las piezas. El deportista en formación debe tener claro que, generalmente, hay que conservar el material, pero que también debe buscar la mejor opción para sacrificarlo, si con ello obtiene beneficios. Como se mencionó, normalmente se hace demasiado énfasis en el concepto de no perder piezas, por lo que el principiante desarrolla temor a realizar maniobras que le impliquen desprenderse de su *valioso* material, y debido a que las combinaciones compuestas implican sacrificios, es común que, al presentársele, ni siquiera las tenga en cuenta.

Incluir la prioridad de sacrificio en la estructura del algoritmo, podría ser muy útil en función de aclarar al deportista el orden en el que debe analizar las variantes para solucionar un problema; además, debido a su condición de jugada de riesgo, podría ser más atractivo y fácil de recordar para los niños, ya que, en ellos, es común dirigir la imaginación a espacios de riesgo donde se juega a ser protagonista.

El sacrificio se debe pensar en el orden dama, torre, alfil, caballo y peón, debido a:

- Las combinaciones más ocultas para los jugadores en formación son aquellas que implican sacrificio de dama, puesto que, al querer mantenerla en juego, la mayoría de las veces ni se les pasa por la cabeza cambiarla.
- Entre más movilidad tenga una pieza (casillas que pueda atacar), más destructivo será su sacrificio.
- Al enseñar y entrenar el concepto de sacrificio, es importante que el jugador estructure un orden sobre lo que debe pensar.

Componentes del algoritmo de pensamiento táctico

Jugada de ataque: movimientos con el fin de causar daño a la posición del rival, para ganar la partida o mejorar la valoración de la posición. Se clasifican en:

Jugadas de ataque directo: aquellas que inmediatamente realizan una acción ofensiva.

- *Jaques:* son las primeras jugadas que se deben pensar, pues son acciones de ataque directo que se deben contrarrestar de inmediato capturando, tapando o moviendo el rey, por lo que generalmente no generan jugadas importantes de contraataque, lo que garantiza al jugador que da el jaque, mantener la ofensiva en el juego. Si se tienen dos posibilidades de jaque, una de las cuales implica captura, se recomienda elegir esta, ya que normalmente es más efectiva.
- *Captura:* siendo el material de juego (cantidad de piezas) un factor determinante en la consecución de una victoria, la captura de una pieza obliga al oponente a intentar recuperar el equilibrio material y, por consiguiente, se verá en la necesidad de abandonar su idea de ataque, si esta carece de fuerza. Por esta razón, después del jaque, la captura es una acción de ataque importante y estará en el segundo puesto de este escalafón de prioridades.

Jugadas de ataque indirecto: aquellas que preparan una acción ofensiva.

- *Amenaza:* ubicación de una pieza en un lugar donde sirva a un propósito ofensivo, que normalmente se transformará en una jugada de ataque directo (jaque o captura).

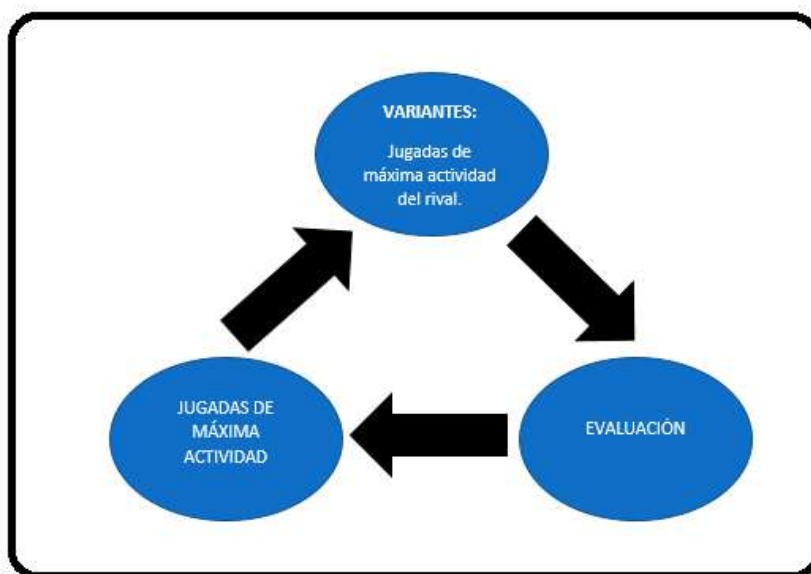
6.2.3. Circuito de cálculo de variantes

Luego de valorar una posición de juego, y determinar que existe un motivo táctico de gravedad (debilidad), se comienzan a pensar maniobras de juego que permitan atacar o defender dicha debilidad. Según el caso, esta acción se basa en dos herramientas fundamentales:

el algoritmo y el conocimiento de los diferentes temas de combinación. Estas herramientas, analizadas en las posibilidades de ambos bandos, y sumadas al extenso número de ramificaciones de variantes posibles (cálculo de variantes), determinan si la acción de juego que se está calculando es conveniente o no.

Uno de los principales errores al momento de ejecutar una acción táctica, es subvalorar las jugadas de ataque del rival. Estas acciones suelen ser invisibles a los cálculos de muchos jugadores, pues son pensadas de manera superficial. En muchas ocasiones, la atención se centra solo en jugadas de defensa pura o de ataque directo (jaques o capturas), las cuales son pensadas de manera incompleta (es común pasar por alto las jugadas con sacrificio, como también dejar pasar jugadas defensivas que cumplen simultáneamente tareas indirectas en ataque - amenazas). Generalmente, estas omisiones en el cálculo conducen a una derrota por *knock out*, pues en la mayoría de las combinaciones complejas efectuamos acciones de riesgo con la intención de recuperarnos para quedar en una mejor situación.

En conclusión, el cálculo de variantes es el proceso cognitivo, por medio del cual, utilizando el algoritmo de pensamiento táctico, se analizan las jugadas más activas del bando atacante, y las mejores respuestas del bando defensor (variantes), en una secuencia de movimientos que puede ser de pocas o muchas jugadas (profundidad de cálculo), dependiendo de la necesidad de la situación de juego. Este proceso debe finalizar con una evaluación de las posiciones resultantes, que determine si estas son, o no, más ventajosa que la posición actual. La repetición del proceso, compuesto por jugadas de máxima actividad, cálculo de variantes y evaluación por parte de ambos bandos, se denomina circuito de pensamiento táctico.



Gráfica 31. Circuito de cálculo de variantes.

Ejemplos de funcionalidad del algoritmo táctico:

Gráfica 32. Ejemplo algoritmo táctico (posición inicial).

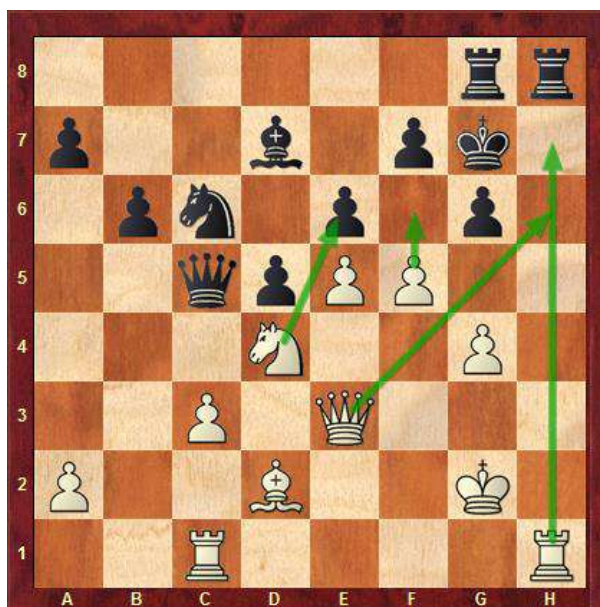
Juegan las blancas y ganan. Combinación de mate con sacrificio de dama, ejercicio N° 10 del libro de Reinfeld (1963), *1001 combinaciones de mate*.



En esta posición, se puede apreciar que el rey negro está en riesgo (motivo táctico), ya que puede ser atacado directamente por cuatro piezas: la dama en e3, la torre en h1, el peón en f5 y el caballo en d4; además, puede ser atacado en pocas jugadas por el alfil, ubicado en d2 y la torre en c1. Esto le da al blanco un volumen de ataque significativo; además, el bando negro tiene otros dos problemas: su estructura de peones presenta debilidades en f6 y h6 (huecos) y descoordinación de las piezas, pues la dama, el caballo y el alfil no participarían en la defensa del rey.

Gráfica 33. Ejemplo algoritmo táctico (posibles jaques).

En esta posición, primero se deben pensar las posibilidades de jaque, según el algoritmo de pensamiento. De las 4 opciones que se presentan, se debe determinar el orden de valor de la pieza a sacrificar, en este caso la dama.



Gráfica 34. Ejemplo algoritmo táctico. Posición tras el primer movimiento, sacrificio de la dama.

Después del sacrificio de la dama blanca, capturada con la torre negra, las blancas utilizan el tema combinativo de atracción.



Gráfica 35. Ejemplo algoritmo táctico. Posición tras la captura de la dama.

Luego del sacrificio de la dama, las blancas tienen 3 opciones de jaque: la primera que se debe considerar es la captura, tal como lo indica el algoritmo, en este caso con el alfil. Esta es una jugada de ataque más directa.



Gráfica 36. Ejemplo algoritmo táctico. Posición tras el jaque con el alfil.

A continuación del jaque con el alfil, las negras solo pueden mover el rey, puesto que no es posible su captura, pues está defendido con la torre. La casilla f6 está atacada por el peón, en e5, y la casilla f8 está atacada por el alfil. Las negras solo tienen dos posibilidades de juego: las casillas h7 y h8, ambas en la misma columna.



Gráfica 37. Ejemplo algoritmo táctico. Posición después de la retirada del rey.

El rey negro se defendió del jaque moviéndose a la columna h, pero ahora se encuentra en una situación peor (motivo táctico), y el blanco debe realizar uno de los posibles jaques del tema táctico descubierto (el movimiento del alfil descubre la torre), pero ¿cuál realizar? La respuesta es sencilla: el jaque que elimine la casilla g7 como posible escapatoria del rey. Si el alfil retrocede, el rey se defenderá ubicándose en g7; si es el alfil el que se ubica en g7, será capturado por el rey. La única forma donde cumple la función de evitar la salida del rey es ubicándose en la casilla f8.



Gráfica 38. Ejemplo de aplicación del algoritmo táctico. Jaque mate.

Después del movimiento del alfil, el rey negro se encuentra en jaque mate, dando por terminada la combinación utilizando el algoritmo de pensamiento táctico. El motivo táctico más importante fue la mala posición del rey (rey en riesgo) y los temas tácticos utilizados fueron atracción, descubierta y aniquilación de la defensa.

Se debe enfatizar en que el jugador calcule las variantes completas antes de realizar el primer movimiento, máxime cuando este es de sacrificio. Un cálculo erróneo, inmediatamente deja en desventaja al jugador que incurre en él.



6.2.4 Método Faiber de enseñanza y entrenamiento de los temas tácticos de las maniobras combinativas en ajedrez

Este método fue presentado por primera vez en 2011 en la revista VIREF del Instituto de Educación Física de la Universidad de Antioquia, cuando el autor se graduó como Licenciado en Educación Física. A la fecha, se han incorporado conceptos y herramientas útiles para la enseñanza y entrenamiento de la táctica, tales como el algoritmo de pensamiento combinatorio adaptado y el circuito de cálculo de variantes.

Un óptimo manejo del algoritmo de pensamiento combinatorio permite al ajedrecista solucionar cualquier tipo de posición combinatoria, sin necesidad de conocer y aplicar otros conceptos. No obstante, la enseñanza y entrenamiento de los motivos y temas de combinación son muy importantes en la formación de un ajedrecista. Su conocimiento faculta al jugador de ajedrez de un abanico de recursos tácticos mayor, lo que le facilita encontrar y desarrollar combinaciones de manera más rápida.

Con este método, se pretende enseñar y entrenar los motivos y temas de combinación en los niños, al mismo tiempo que se inicia la construcción de su estructura de pensamiento ajedrecístico mediante la asimilación del algoritmo de pensamiento combinatorio y el circuito de cálculo de variantes.

Previa implementación de este método, el niño debe contar con un óptimo proceso formativo general de base, gracias al cual debe conocer las reglas básicas del ajedrez, manejar las diferentes técnicas de mate (con dos torres, con dama y rey, con torre y rey, del pasillo), y además el niño debe estar en capacidad de ejecutar mates en 1 jugada y haber iniciado el proceso de solución de ejercicios de mate en 2 jugadas con bajo nivel de dificultad.

Este método consta de 4 fases, las dos primeras enfocadas a la enseñanza (fase de esquemas y estructuras mentales, y fase de asimilación) y las restantes enfocadas al entrenamiento (fase de acomodación y fase de equilibrio). A continuación se describen estas fases.

Fases de enseñanza

Fase 1. Esquemas y estructuras mentales

El objetivo es que el niño vivencie un primer acercamiento a los temas de combinación y los esquemas que se forman al emplearlos. Se le presentan cada uno de los temas de combinación, enseñándole sus característas principales y la forma como pueden ejecutarse con las diferentes piezas.

Metodología de trabajo

Volumen:

Sesiones por tema: 1

Temas por sesión: 1

Esquemas trabajados por sesión: 18 (3 por pieza y son 6 piezas)

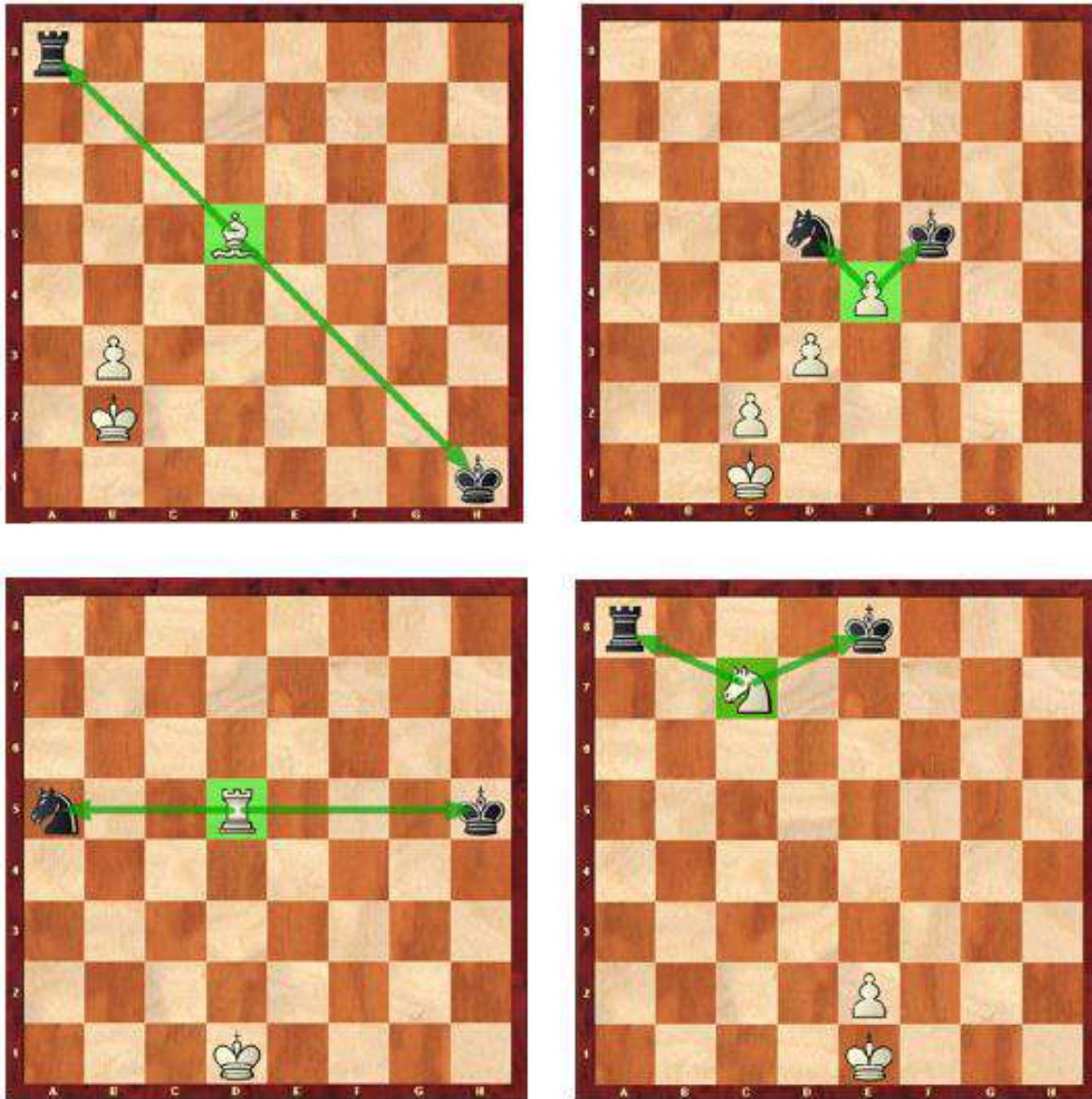
Ejercicios en la fase: 306

Descripción:

En esta primera sesión, se explica al niño en qué consiste el tema y sus características, se presentan ejemplos de esquemas en los cuales se ejecute el tema con las diferentes piezas del ajedrez, ubicadas en diferentes sectores del tablero, cuestionando repetidamente a los niños sobre la pieza que ejecuta el ataque doble. Por último, se juegan partidas en las que el niño identifique por sí solo la aparición del tema (si este se presenta) y lo identifique ante el profesor. Si el niño no lo visualiza, el entrenador se lo da a conocer. El entrenador se debe encargar de que el tema de la sesión se presente durante la partida de práctica, para que sea identificado por el niño.

Se recomienda que el entrenador repita una y otra vez el objetivo de la partida, para que el niño mantenga su atención en la búsqueda e identificación del mismo.

Ejemplo.



Gráfica 39. Ejemplo de un tema táctico realizado con diferentes piezas. Las piezas blancas realizan ataque doble con la pieza resaltada en verde. Ataque doble.

Fase 2. Asimilación

En esta fase se busca que el niño mejore su comprensión acerca sobre los diferentes temas, y la manera en la cual pueden utilizarse en una partida de ajedrez. Al superar la fase anterior, el niño tiene conocimiento sobre los temas y sus características principales. En esta, se le presentan combinaciones simples en las que se utilicen los temas aprendidos, y se explican los motivos tácticos que dieron origen a la combinación. Se inicia trabajo con el algoritmo de pensamiento combinativo y el circuito de cálculo de variantes.

Metodología de trabajo

Volumen:

Sesiones por tema: 2

Temas por sesión: 1

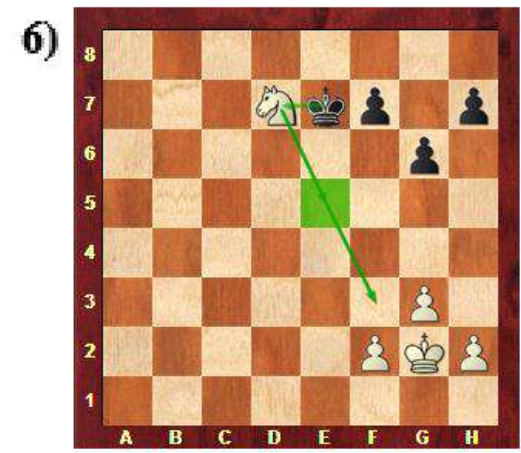
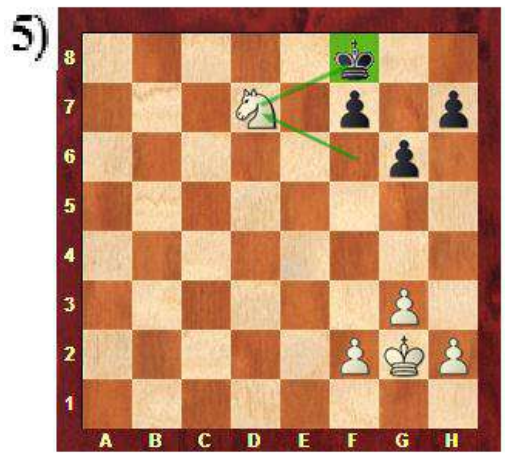
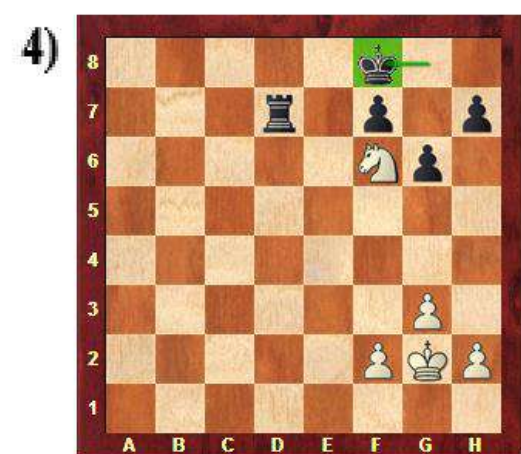
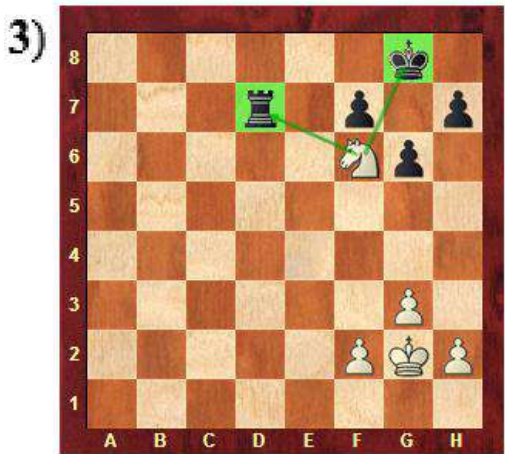
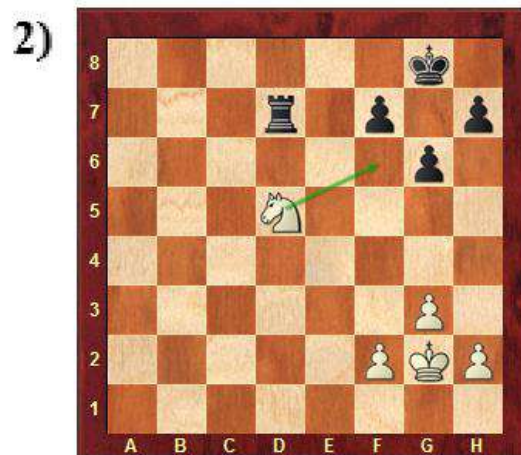
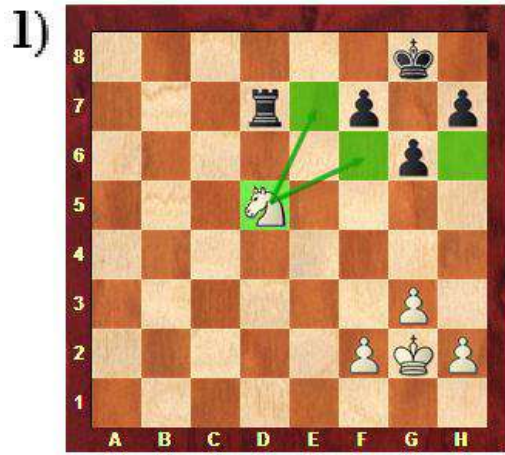
Ejercicios por sesión: 15

Ejercicios por tema: 30

Descripción:

Las sesiones de esta fase se dividen en dos momentos. En el primero, el entrenador propone 15 ejercicios diarios, con los cuales explica motivos y temas, al tiempo que introduce los conceptos del algoritmo y el circuito de cálculo. En el segundo momento se juegan partidas, cuyo objetivo principal es identificar el tema que se esté trabajando. El entrenador debe mencionarlo repetidamente, e identificarlo si los jugadores no lo hacen.

Ejemplo.



Gráfica 40. Ejemplo de secuencia de combinación en la fase de asimilación. Tema ataque doble.

En la gráfica se presenta un ejemplo de combinación que contiene la siguiente secuencia de diagramas enumerados:

Diagrama 1: se explican al niño los motivos tácticos, en este caso representados en la debilidad de las casillas f6 y h6, además de que el rey puede ser atacado por el caballo en la próxima jugada.

Diagrama 2: luego de identificar los motivos tácticos, se utiliza el algoritmo de pensamiento con el que se deben identificar dos posibles jugadas de jaque (los jaques son lo primero en lo que debe pensarse), una en f6 y otra en e7, esta última, respondida utilizando el circuito de cálculo de variantes, sería respondida por la jugada de máxima actividad del negro (captura) Txe7, con la que perdería el blanco.

Diagrama 3: el blanco utiliza la jugada más fuerte, consistente en jaque con el caballo y al mismo tiempo atacar la torre, lo que se constituye como un ataque doble (tema que se está trabajando).

Diagrama 4: el rey negro, luego de ser amenazado por el caballo, ya que no tiene otra posibilidad de defensa (capturar o tepar) debe retirarse a una casilla en la que elude el jaque, pero ¿Cuál es la más conveniente? Utilizando el algoritmo y el circuito de cálculo de variantes, se elige la casilla f8, donde tiene alguna opción de capturar el caballo y no perder tanto material.

Diagrama 5: las blancas, utilizando el algoritmo, ejecutan la jugada de jaque con captura, que además es la jugada natural después de realizar el ataque doble.

Diagrama 6: las negras continúan con su plan de capturar el caballo (amenaza), el cual utiliza la vía de escape, lo que da como resultado, en la evaluación en el circuito de cálculo, que las blancas ganan una torre con esta combinación, lo que le representa una mejora en su valoración posicional, puesto que antes de comenzar la combinación se encontraban en desventaja de material.

Fase 3. Acomodación

En este momento del proceso, el niño sabe en qué consisten los temas y conoce sus características, sabe cómo emplearlos y conoce el procedimiento para buscar las mejores jugadas y pensar las variantes del rival. Se busca que resuelvan ejercicios de combinación sobre el tema que se esté trabajando.

Metodología de trabajo

Volumen

Sesiones por tema combinativo: 2

Temas de combinación por sesión: 1

Ejercicios por sesión: 17

Ejercicios por tema: 34

Intensidad

Dificultad: Combinaciones simples de 2 o 3 jugadas, con máximo 2 variantes.

Descripción:

En esta fase los jugadores solucionan ejercicios que incluyan el mismo tema táctico (ejercicios temáticos). Los ejercicios son los mismos empleados en la fase anterior para explicar el tema. Al igual que en las fases anteriores, se juegan partidas con el objetivo de encontrar combinaciones del tema trabajado durante el transcurso de la sesión.

Fase 4. Equilibrio

En esta última fase, el jugador conoce los diversos temas, entiende perfectamente qué son, y cuáles son, los motivos tácticos, posee una estructura de pensamiento básica utilizando el algoritmo de pensamiento, conoce el circuito de cálculo de variantes y ha resuelto ejercicios de cada tema. El objetivo principal de esta fase es que el niño desarrolle su capacidad de observación e identificación de los temas de combinación, sin que se le diga específicamente en cual debe pensar, integrando lo aprendido en las fases anteriores y solucione los ejercicios que se le presentan.

Método de trabajo

Volumen

Sesiones: 18

Temas por sesión: 10

Ejercicios por sesión: 10

Ejercicios por tema: 270

Intensidad

Dificultad: Combinaciones simples de 2 o 3 jugadas, con máximo 2 variantes.

Descripción:

Las sesiones de esta fase se dividen en dos momentos. En el primero, el entrenador propone 10 ejercicios con un tema de combinación diferente y se le entregan al niño de manera aleatoria. En el segundo momento se juegan partidas en parejas, en las que los niños deben identificar ante al entrenador las combinaciones que van apareciendo y explican a qué tema pertenecen.

Temas tácticos en el método

En el método de enseñanza y entrenamiento se utilizan los siguientes temas tácticos, clasificados en 4 grupos para facilitar su comprensión y ordenados según su grado de complejidad:

Tabla 7. Clasificación de los temas tácticos.

CLASIFICACIÓN DE LOS TEMAS TÁCTICOS		
Orden de enseñanza	Temas	Clasificación
1	Ataque doble	Temas ofensivos básicos
2	Ataque descubierto	
3	Clavada	
4	Distracción	Temas ofensivos complementarios
5	Aniquilación de la defensa	
6	Atracción	
7	Demolición de la estructura de peones	Temas ofensivos generales
8	Conversión del peón	
9	Despejar el espacio	
10	Ataque rayos X	
11	Simplificación	
12	Obstrucción	
13	Bloqueo	
14	Jugada intermedia	
15	Ahogado	Temas defensivos
16	Repetición de jugadas	
17	Sustracción de material	

En esta tabla se incluye el tema táctico *simplificación*, que consiste en cambiar las piezas cuando se tiene algún tipo de ventaja, para hacer más fácil la conclusión de la partida. Además, se propone el tema defensivo *sustracción de material*, que consiste en realizar cambios de piezas para llegar a un final teórico de tablas.

Tabla 8. Resumen cuantitativo del método.

Resumen del método			
Fase	Nº temas tácticos	Nº ejercicios por tema	Nº sesiones
1. Esquemas	17	306	17
2. Asimilación	17	30	34
3. Acomodación	17	30	34
4. Equilibrio	17	15	17
Total sesiones del método			102

Recomendación para la implementación del método

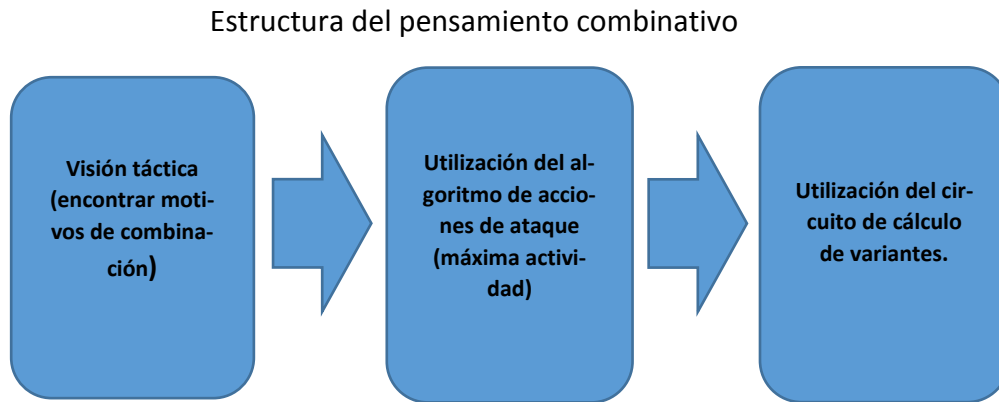
Es de gran importancia la elección de los ejercicios (medios tácticos) que se repetirán en cada una de las fases, con el fin de que el niño establezca una relación de los esquemas y los memorice más fácil y efectivamente.



Gráfica 41. Propuesta gráfica del Método Faiber de enseñanza y entrenamiento de los temas tácticos de las maniobras combinativas en ajedrez.

6.2.5 Estructura del pensamiento combinativo

La siguiente es una propuesta gráfica que resume lo expuesto en este trabajo, principalmente lo relacionado con la estructura del pensamiento frente a las maniobras combinativas.



Gráfica 42. Propuesta gráfica de la estructura del pensamiento combinativo en ajedrez.

Se espera que los contenidos expuestos en este trabajo sean de utilidad para el desarrollo de la teoría del entrenamiento general del ajedrez, y específicamente para mejorar el nivel de nivel de rendimiento de los ajedrecistas colombianos.

Referencias

- Aagaard, J. (2011). *Maestría en la técnica*. España: Ediciones Chessy.
- Alonso, M., Gallego, D., & Honey, P. (1995). *Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora* (6ª ed.). Bilbao: Ediciones Mensajero.
- Aramburu, F. (2014). *Historia del ajedrez*. Uruguay: El autor.
- Barrera, B., & Vargas, L. (2006). *Taller de proyecto de vida como vacuna para evitar la reiterancia en menores internos por la infracción de robo en el consejo tutelar de Pachuca, Hidalgo*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- Campos, J., & Cervera, V. (2003). *Teoría y planificación del entrenamiento deportivo*. Barcelona: Paidotribo.

- Capdevila, L. (1987). Influencia del entrenamiento psicológico en el rendimiento de deportistas de fondo con problemas de ansiedad. *Revista de Investigación y Documentación Sobre las Ciencias de la Educación Física y el Deporte*, 6, 17-29.
- Carrasco, D., Carrasco, D., & Carrasco, D. (2013). *Teoría y práctica del entrenamiento deportivo*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Castilla, M. (2013). *La teoría del desarrollo cognitivo de piaget aplicada en la clase de primaria*. España: Universidad de Valladolid.
- Clavijo, J. M. (2004). *Combinaciones en ajedrez*. Medellín: El autor.
- CR Congreso de la República. *Ley 1098 de 2006, por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Bogotá: El Congreso.
- Contreras, J. (1990). *Enseñanza, curriculum y profesorado*. Madrid: Akal.
- Davis, R., Alexander, L., & Yelon, S. (1983). *Diseño de sistemas de aprendizaje: un enfoque del mejoramiento de la instrucción*. México: Trillas.
- Dvoretsky, M. (2003). *Secretos de la táctica en ajedrez*. España: Ediciones Merán.
- Dvoretsky, M., & Yusupov, A. (2003). *Técnica para el jugador de torneo*. Madrid. La casa del ajedrez.
- Eliskases, E. (2007). *Mejora tu juego posicional*. España: Ediciones Chessy.
- García, J., Navarro, M., & Ruiz, J. (1996). *Bases teóricas del entrenamiento deportivo*. Madrid: Gymnos.
- Grau, R. (1982). *Tratado general de ajedrez II*. Buenos Aires: Sopena.
- Guío, F. (2010). Conceptos y clasificación de las capacidades físicas. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 1(1), 77-86.
- Gude, A. (2005). *Diccionario de ajedrez*. Madrid: Tutor.
- Heredia, D. (2010). Los componentes y direcciones del entrenamiento ajedrecístico. *EF Deportes*, 15(144).

- Hernández, J. (1997). La iniciación deportiva desde la praxiología motriz. En: *XVI Congreso Panamericano de Educación Física y Deportes*. Quito, Ecuador.
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías : aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5(2), 26-35.
- Huerta, R. (1991). *Metodología para la enseñanza y entrenamiento en ajedrez*. La Habana, Cuba: El autor.
- Ibero, R. (1977). *Diccionario de ajedrez*. Barcelona: Martínez Roca.
- Kotov, A. (1981). *Juego como un gran maestro*. Madrid: Fundamento.
- López, A. (2004). *Curso práctico de ajedrez*. La Habana, Cuba: El autor.
- López, A. (2015). *Algoritmo de ajedrez*. Tunja, Colombia: El autor.
- Lotero, F. (2011). *Propuesta de un método de entrenamiento de la táctica en Ajedrez*. Colombia: VIREF Biblioteca Virtual de Educación Física, Universidad de Antioquia.
- Mahlo, F. (1969). *La acción táctica en el juego*. La Habana, Cuba: Pueblo Nuevo.
- Manno, R. (1991). *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Barcelona: Paidotribo.
- Martens, R. (2002). *El entrenador de éxito*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Martin, D., Carl, K., & Lehnertz, K. (2001). *Manual de metodología del entrenamiento deportivo*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Martin, D., Nicolaus, J., Ostrowski, C., & Rost, K. (2004). *Metodología general del entrenamiento*. Barcelona: Paidotribo.
- Nicoletti, J. (2006). Fundamento y construcción del acto educativo. *Docencia e Investigación*, 31, 257–278.
- Olmedo, P. (2010). Implicaciones del desarrollo cognitivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado de 6 a 16 años. *Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del Adolescente*, 9(1), 1–10.

- Ozolín, N. (1983). *Sistema contemporáneo de entrenamiento deportivo*. La Habana, Cuba: Científico-Técnica.
- Pérez, J., & Pérez, D. (2009). El entrenamiento deportivo: conceptos, modelos y aportes científicos relacionados con la actividad deportiva. *EF Deportes*, 13(129).
- Pérez, G., Marí, J., & Font, J. (1992). Entrenamiento psicológico para los juegos olímpicos de Barcelona 92. *Revista de Psicología del Deporte*, 2(1), 67-79.
- Piaget, J. (1979). *El mecanismo del desarrollo mental*. Madrid: Nacional.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Labor.
- Platonov, V. (2001). *Teoría general del entrenamiento deportivo olímpico*. Barcelona: Paidotribo.
- Pozo, J. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- RAE Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: RAE.
- Reinfeld, F. (1963). *Reinfeld 1001 Combinaciones de Mate*. Barcelona: Bruguera.
- Romanovsky, P. (1971). *Combinaciones en el medio juego*. Barcelona: Martínez Roca.
- Sampedro, J. (1999). *Fundamentos de la táctica deportiva*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, F. (1984). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, M. (2005). *Psicología del entrenamiento y la competencia deportiva*. La Habana, Cuba: Editorial Deportes.
- Smirnov, I. (2015). *Los secretos del gran maestro*. España: IChess.
- Tribuiani, R. (2006). *El máximo rendimiento en el ajedrez*. Italia: Prisma.
- Weineck, J. (2005). *Entrenamiento total* (Paidotribo). Barcelona.