

Uso pedagógico de partidas jugadas antes de Adolf Anderssen (1475 a 1844).

Giovanni Pierattini¹, Temuco 2026



¹ El autor es psicólogo, y actualmente profesor de ajedrez. Trabaja en educación desde hace más de 20 años, principalmente en las áreas de evaluación, matemáticas y ajedrez, y en la década de 1990 estudió psicología, sociología, filosofía y matemáticas. Desde 1988 juega ajedrez de forma competitiva.

Introducción.

Este texto pretende ser un aporte para quienes hacemos clases de ajedrez, o simplemente nos interesamos por su historia. En él profundizaré en una perspectiva propia relativa a la pedagogía del ajedrez, generando un material que nos sirva, tanto para las clases que hacemos, como también para las conversaciones que sostengamos² y, por supuesto, para entretenernos de nuevas formas.

La perspectiva pedagógica específica que está a la base del texto descansa sobre la siguiente observación: al hacer talleres de ajedrez he visto que en su historia³ hay valiosos elementos que sirven no solo para trabajar temas tácticos y estratégicos, sino también para enfocarnos en aspectos formativos específicos, como son la *ampliación de la visión de mundo*, el *cultivo de la apreciación estética*, el *desarrollo de la conciencia histórica*, y también para lograr algo que es de carácter más general: *abrir conversaciones sobre los más diversos temas*, algunos ajedrecísticos, y otros que se alejan de ellos.

En clases busco mezclar entretención con reflexión, lo liviano con lo profundo, y tengo la impresión de que hoy eso no pasa frecuentemente en la experiencia de los estudiantes y las personas en general⁴. Para lograr esto, me ha resultado útil usar partidas de otras épocas, contextualizándolas y vinculándolas con un sinnúmero de textos, algunos de ajedrez, otros de historia, y por supuesto también con relatos y habladurías. En mi experiencia me ha resultado provechoso combinar la historia documentada con la *ficción*, porque el fin último es pedagógico, y no científico.

Cabe hacer notar que esto es algo que los ajedrecistas venimos haciendo hace siglos. Recordemos, por ejemplo, las leyendas relativas al origen del ajedrez, el relato popular sobre el mate que le dio un pastor a un rey⁵ y el libro *Il Puttino* (1604) de Alessandro Salvio (1570-1640), en donde se narran las andanzas en tierras lejanas de los jugadores Leonardo di Bona da Cutri (1542-1597) y Paolo Boi (1528-1598), originarios de Calabria y Sicilia respectivamente.

Es claro que los objetivos centrales de un taller de ajedrez suelen ser otros, normalmente referidos al desarrollo de destrezas y conceptos tácticos y estratégicos, que nos permitan jugar “mejor” o “más correctamente”, y eso nos lleve a rendir mejor. Si bien este juego es por definición un enfrentamiento entre dos bandos en el que ambos quieren vencer⁶, en

² Nos referimos principalmente a conversaciones sobre pedagogía y filosofía del ajedrez, pero obviamente esas son solo subconjuntos de un conjunto mucho mayor.

³ Me refiero a la historia del ajedrez, pero no es menos cierto que conocer más de la historia personal de los participantes brinda excelentes oportunidades pedagógicas.

⁴ Eso es lo que observo en su experiencia en las clases obligatorias, las casas y las redes sociales.

⁵ Esto es un relato popular cuyos orígenes son desconocidos, y el antecedente más antiguo que tenemos es la traducción que hace Francis Beale en 1656 de la obra de Gioachino Greco, llamando a este mate *scholars mate*.

⁶ Usando la taxonomía de Roger Caillios, el ajedrez sería un juego asociado centralmente a la categoría *agón*, pero tiene también elementos de *illynx* (eso puede verse en el vértigo que provoca la conciencia de que un

mis talleres he observado que la mayoría de los participantes van a jugar con otros y a pasar un buen rato desconectados de los quehaceres. Es variable cuánto les importa ganar o perder y cuánto les interesa aprender técnicas y estrategias, pero siempre han sido pocos los que han estado dispuestos a dedicar tiempo a estudiar ajedrez⁷.

Sin duda que, tanto la *perspectiva científica* (jugar de forma “correcta”), como la *deportiva* (rendir lo mejor posible) juegan un rol importante en todo taller, pues suelen coincidir no solo con lo que busca el que enseña y algunos de los que aprenden, sino también con las expectativas (muchas veces implícitas) que tienen las instituciones en las que se dan esos talleres, y los padres de los estudiantes que asisten. Es habitual ver que ellos esperan que sus estudiantes o hijos sean “mejores” que otros, que ganen premios y que ojalá aporten alguna copa a la vitrina del colegio⁸.

La primacía que hoy tienen estas dos perspectivas en los talleres de ajedrez por sobre otras perspectivas, como son la *artística* y la *histórico cultural* creo deben darnos que pensar. Si situamos la pedagogía del ajedrez en un contexto más amplio, nos parece bastante claro que en las últimas décadas de la educación chilena (y de la historia de Chile) se ha operado un cambio que ha ido justamente en esta misma dirección. La *competencia* y la *eficiencia* han cobrado un papel cada vez más relevante y, de forma análoga, podría decirse que las perspectivas científica y deportiva ejercen una aplastante primacía por sobre las perspectivas artística e histórica cultural. Si bien justificar esas afirmaciones es algo demasiado largo de desarrollar aquí⁹, nos ha parecido una hipótesis de contexto

error puede decidir en cualquier momento la partida), y de *alea* (pues, por ejemplo, es una suerte que un conjunto de variantes justifiquen un sacrificio, y no haya ninguna que lo invalide), e incluso de *mimicry* (en el caso que usemos elementos teatrales o simbólicos del ajedrez, por ejemplo, usar las figuritas para jugar a hacer un funeral o una boda, o representar una escena histórica). Ver su libro *Los juegos y el hombre* (1950).
⁷ Justamente eso hace que muchos se entusiasmen con jugar algún torneo, pero en ellos se encuentran con pares que sí se dedican a estudiar (incluso puede que tengan profesores particulares), por tanto, es habitual que con algunas derrotas “traumáticas” (similar a perder en el primer asalto por nocaut) decaiga su interés por el juego.

⁸ Es poco común observar que los colegios exhiban públicamente algún logro en ajedrez, debido a varias razones. Creo que la principal es que la gran mayoría de las actividades competitivas y no competitivas en ajedrez son de carácter individual, y en ese caso los premios suelen ser “propiedad” de la persona y no del colegio.

⁹ De forma preliminar solo diremos que, desde hace tres décadas, año a año, los colegios rinden en varios niveles y asignaturas (solo en las “importantes”, las científicas humanistas) una prueba estandarizada de carácter censal que permite rankearlos (el SIMCE, creado a fines de la década de 1980), y lo mismo pasa con las pruebas de selección universitaria. Así se generan premios y castigos que los motivan a entregar una mejor oferta educativa y buscar su espacio en el mercado educacional. La idea central que está a la base de estas mediciones es generar información que oriente a la demanda (las preferencias de los padres), a fin de que eso regule la oferta, es decir, que crezcan los “buenos” colegios y el resto desaparezca (en la práctica esto ha ocurrido poco, pero ya nos enseñó Nimzowitsch que *la amenaza es más fuerte que su ejecución*. Se configura así un panorama en el cuál la educación ha avanzado en la dirección de constituirse en un bien de consumo, que sería la llave que permitiría a las nuevas generaciones cumplir sus sueños e insertarse de forma exitosa en la sociedad. Naturalmente, lo que sería éxito para unos, es fracaso para otros, (igual que en la mayoría de las partidas de ajedrez), y para que esto cuente con legitimidad social debe crearse la percepción de que hay

fundamental, porque podría echar luz sobre por qué el ajedrez estaría adoptando ciertas características hoy, lo cual incluye a su pedagogía.

Volviendo a lo que nos convoca, establezcamos de antemano que las perspectivas histórico-cultural, estética, científica y deportiva, no tienen por qué oponerse entre sí, al contrario, pueden potenciarse mutuamente. La habilidad táctica y la comprensión estratégica se ven notablemente favorecidas cuando en nuestro aprendizaje vamos recorriendo la evolución histórica del ajedrez. En las partidas más antiguas (siglo XV a XVII) pueden verse golpes tácticos y combinaciones básicas sorprendentes (mates en dos o tres jugadas, que incluyen el sacrificio de la dama, por ejemplo), y luego en el siglo XVIII, con André Danican Philidor (1726-1798), ya podemos empezar a incorporar elementos propios de un ajedrez menos impulsivo, que apuesta por planes a mediano plazo¹⁰ y se propone objetivos estratégicos distintos al ataque inmediato e incesante contra rey enemigo, sin reparar en los gastos que conllevan esas empresas. Como ya es sabido, el lema del gran revolucionario francés¹¹ que creció en el Café de la Regence, al calor del juego de Kermur Siré de Legal en la primera mitad del siglo XVIII, es: *los peones son el alma del ajedrez*, y ese lema sintetiza el descubrimiento (¿o invención?) de un nuevo y vasto continente, y que debió esperar poco más de cien años para que surgieran nuevos exploradores de esas tierras¹².

El período histórico en el que nos enfocaremos en este texto va desde 1475 a 1844, y justamente Philidor constituye una absoluta excepción dentro de él, porque los grandes jugadores que lo sucedieron no profundizaron demasiado en sus ideas (algo de eso sí puede verse en Staunton), y debimos esperar largamente la llegada de nuevos exploradores, que tuvieron al segundo Steinitz¹³ (en la década de 1870) como su indiscutido Moisés. Dada su

igualdad de oportunidades al momento de competir (como proveedor y como consumidor), por tanto, todo depende de nuestra *libertad* para esforzarnos más o menos en estas materias.

¹⁰ La idea de plan estratégico se atribuye justamente a Philidor, y está asociada fundamentalmente a los finales.

¹¹ Que además era un destacado músico, y quizás hasta un polímata.

¹² Por supuesto siempre hubo defensores del “viejo continente”, de los encantos y aventuras que podían vivirse en él, y que serían (para ellos) insuperables. Para ellos el descubrimiento de este nuevo continente incluso sería de dudoso valor, porque nos hace olvidar el paraíso del que venimos originalmente. En esa perspectiva podemos conectar a la Escuela italiana (incluyendo a la Escuela de Módena del siglo XVIII) con Anderssen, con el Romanticismo alemán, con el torneo de 1903 en Viena (en el cual los mejores jugadores del mundo estaban invitados a jugar un torneo con “pie forzado”, pues todas las partidas debían partir con el gambito de rey aceptado), y agreguemos que, desde siempre, el gambito de rey ha sido el estandarte de quienes reivindican la perspectiva artística del ajedrez. Eso llega hasta nuestros días, porque, cuando en las décadas del 30, 40 y 50, algunos grandes maestros del Mar Báltico (primero Keres, y luego Bronstein, Koblents y Tal, solo por nombrar a los principales) pusieron al ajedrez romántico (que no rehúye el riesgo, suele hacer grandes concesiones materiales y privilegia la estética) a la altura del ajedrez pragmático (que toma menos riesgos, hace mínimas concesiones y busca preservar el control de la posición) parten haciendo justamente esto, reivindicando el gambito de rey. Eso lo hace el primero de ellos, el estoniano Paul Keres (1916-1975), que incluso escribió un libro sobre él.

¹³ El primero es el jugador que en Londres llamaban el “calabrés contemporáneo”, y un magnífico ejemplo de su “primer” ajedrez, que parece salido de la Escuela italiana (como Greco del siglo XVII), es este match a 14 partidas que juega con Anderssen en 1866. Ver <https://www.chessgames.com/perl/chess.pl?tid=79633>. En él

condición de excepcionalidad histórica, Philidor nos servirá para introducir ideas que no tienen claros antecedentes ni consiguientes en este período.

Al estudiar partidas antiguas, resulta natural hablar del contexto histórico cultural en el que se dieron, así como también de las impresiones estéticas que nos provocan sus jugadas, e ir las relacionando con partidas posteriores. Por ejemplo, el mate pastor puede relacionarse con partidas del Greco del siglo XVII en las que juega la apertura alfil de rey y, si queremos ir a algo más específico, en ellas juega la variante Boi¹⁴ o la variante López¹⁵, cuyos nombres se deben a dos célebres jugadores de la época. Con estos elementos podemos construir buenos relatos y hacernos interesantes preguntas.

El mate pastor es por supuesto una de las primeras cosas que alguien experimenta cuando juega ajedrez, pero no siempre damos valor a su origen, y esa es una de las cosas que resulta casi natural hacer cuando nos sumergimos en un período en el cual la historia muchas veces se confunde con el mito y la leyenda. La leyenda del mate pastor, según la tradición oral, está ambientada en el contexto de los reinos medievales o en los inicios de la modernidad (históricamente lo podemos situar a fines del siglo XV, cuando ya había nacido el ajedrez español, en el cual la incorporación de la poderosa dama cambia completamente la forma de jugar¹⁶).

Si vamos a la estructura del texto, éste está compuesto de **una selección de poco menos de cien partidas, que está documentado que se jugaron entre 1475 y 1844**, más algunas referencias a textos de ese período, cuyo contenido son análisis y estudios hechos por grandes jugadores del pasado (seguramente estos contenidos se basan en partidas que ellos jugaron, pero que no están documentadas). Dos ejemplos de esto son las partidas del siglo

se jugaron cuatro gambitos de rey aceptados (más uno rechazado), seis gambitos Evans aceptados, tres defensas sicilianas y una defensa berlinesa. Cabe hacer notar que las últimas dos partidas, en las que se decidía el match, jugaron justamente una defensa berlinesa y un gambito de rey rechazado y, contrario a lo que podría pensarse, fue Anderssen el que quiso llevar el juego por cauces más tranquilos, y se encontró un ajedrez digno de Philidor (dando mucha importancia a como la estructura de peones determina el dinamismo de las piezas). Este match es considerado el primer match por el título mundial. Quiénes lo quieran revisar disfrutarán de partidas muy entretenidas.

¹⁴ Paolo Boi (1528-1598) fue un destacado jugador de Sicilia. Entre sus logros se cuenta el 2do lugar en el gran Torneo de Madrid de 1575, delante del español Ruy López (1530-1580), y que tuvo como ganador al legendario Leonardo di Bona da Cutri (1542-1597), proveniente de Calabria y llamado Il Puttino. Este torneo se jugó en el Escorial, y tuvo como público a la corte de su patrocinador el rey Felipe II, tal como lo muestra el cuadro *Leonardo da Cutro e Ruy Lopez giocano a scacchi alla corte di Spagna* de Luigi Mussini (1871). La variante Boi es 1.e4 e5 2. Ac4 Ac5, y a 3.Dh5 el negro puede defenderse del mate con De7 y luego expulsar la dama blanca con Cf6.

¹⁵ Seguramente esta variante es atribuida al español Ruy López. Sus primeras jugadas son 1.e4 e5 2. Ac4 Ac5 3.De2. La 3ra jugada del blanco mejora la idea original de tratar de dar el mate pastor.

¹⁶ Ahora las partidas podían ser muy breves, pudiendo durar incluso menos de cinco jugadas. Eso le dio un gran dinamismo al juego y generó la necesidad de estudiar la apertura, pues ahí podía decidirse la partida. Por supuesto que en eso el poder de la dama jugaba un rol central, y justamente el mate pastor es un ejemplo de eso.

XVII del calabrés Gioachino Greco (1600-1634¹⁷), y el libro *Analyse du jeu du Échecs* (1749) de Philidor. Adicionalmente he considerado textos relativos a la historia del ajedrez, como la monumental obra *History of Chess* (1913) de Murray, y artículos como los de Yuri Averbakh y Ricardo Calvo. Tal como decíamos, todo lo anterior puede condimentarse con algo de imaginación, que se expresa normalmente en especulaciones plausibles que establecen conexiones entre elementos que podrían parecer aislados.

Los años que delimitan el período que va desde 1475 a 1844 no son azarosos. Corresponden, por un lado, al *origen del ajedrez español* y, por otro, a la *aparición de Adolf Anderssen en escena*. En 1475, tres poetas valencianos inventaron gran parte de las reglas actuales del juego, incorporando, tal como decíamos, una pieza que cambiaría completamente la forma de jugar: la poderosa dama¹⁸.

Por otro lado, 1844 es el año que me parece que mejor representa la que podría ser la principal inflexión que ha vivido la historia del ajedrez moderno¹⁹, pues por ese entonces el juego empieza a adquirir la fisonomía de un deporte-ciencia²⁰, y amplía sus fronteras más

¹⁷ No hay total claridad sobre la muerte de Greco, pues lo que se cuenta de su vida parece una novela de aventuras. Según dice Alessandro Salvio (1570-1640), jugador y escritor de ajedrez napolitano, al que se le atribuye el famoso gambito Salvio (variante dentro del gambito de rey, hermana del gambito Muzzio y prima de los gambitos Kieseritzki y Allgaier) y ser el mejor jugador del mundo a fines del siglo XVI, el Greco habría muerto en el Caribe en 1634. También existe la teoría del inglés William Lewis (1787-1870), destacado jugador del siglo XVIII, que señala que Greco habría vivido hasta una avanzada edad, y eso se apoya en un manuscrito de 1734 que indicaba (se extravió) que Gioachino Greco volvió a Londres en 1634. (fuente https://www.chessgames.com/player/gioachino_greco.html).

¹⁸ Rápidamente el nuevo juego se hizo conocido como el juego de la donna rabiosa (o ajedrez a la rabiosa), Eschets le dame enragée (francés) o Mad Queen Chess (inglés).

¹⁹ Nos referimos a una inflexión relativa al lugar que ocupa el ajedrez en la sociedad, porque teorizar acerca de las inflexiones en la forma de jugar implica otro tipo de análisis. Pienso que los jugadores del Mar Mediterráneo del siglo XVI y XVII (Greco principalmente), los del Canal de la Mancha del XVII y principios del XVIII (Philidor principalmente), y luego Steinitz y los hipermodernos (Nimzowitsch y Reti principalmente) marcaron las principales inflexiones en el modo de jugar. Demos crédito también a los jugadores del Mar Báltico del siglo XX (Keres, Bronstein y Tal, principalmente) que actualizaron el ajedrez de ataque, poniéndolo a la altura del ajedrez de la tradición dominante. Por supuesto que esto es una discusión en la que hay múltiples puntos de vista, y otros propondrán que jugadores como Alekhine encarnan inflexiones tanto o más importantes.

²⁰ Recordemos que hoy esto se ha ampliado, pues hay otros juegos que conviven con el ajedrez bajo la categoría *mind sports* o deportes mentales, pero ninguno de ellos se aproxima a algo que podríamos llamar una ciencia. Posiblemente esto se debe a que su práctica se acota a algunos países o a una región, como son el Jiangxi, el Go, el Mancala y el Backgammon. Las Damas es lo más parecido al ajedrez en cuanto a su difusión mundial, tienen múltiples variantes (españolas, inglesas, turcas, internacionales, etc.) y desde mediados del siglo XX existe el título de campeón mundial de damas internacionales. También se han creado programas que jueguen al más alto nivel, y de hecho Chinook ya “resolvió” en 1998 las damas en un tablero de 8x8 con 12 piezas cada bando, pero hacerlo para 12x12 y 20x20 tiene una dificultad mucho mayor, comparable a la del ajedrez (fuente <https://es.wikipedia.org/wiki/Damas>). Si ampliamos el radio, podemos pensar que el Bridge se aproxima en parte al ajedrez en cuanto a la categoría de ciencia. Para juzgar esto baste ver la cantidad de libros que se han escrito de cada uno. En este caso, la IA chatgpt estima que se han escrito 30.000 libros de ajedrez, 6.000 de damas y 9.000 de bridge.

allá del mar Mediterráneo y el Canal de la Mancha. Recordemos que en la década previa (1833 a 1843) el ajedrez empezó a ocupar un espacio social cada vez mayor (sobre todo en París y Londres), lo cual se expresó en los primeros clubes, las primeras revistas²¹, su presencia en los periódicos, la disputa por el cetro mundial (ver match Labourdonnais-McDonnell 1834 y Saint Amant-Staunton 1843), y por supuesto el nacimiento de un público atento a los nuevos acontecimientos. En esa década creció exponencialmente la cantidad de partidas registradas en forma escrita. Si tomamos como referente la página www.chessgames.com, en solo diez años se triplicó la cantidad de partidas que estaban documentadas (entre 1475 y 1832 hay alrededor de 400 partidas registradas, en cambio entre 1833 y 1843 hay documentadas más de 1300).

En este contexto surge una nueva generación de jugadores, de la cual el prusiano Adolf Anderssen (1818-1879), originario de Breslau, es su emblema, y llevará al ajedrez a una cima de belleza y creatividad que aún hoy es admirada. Sus partidas muchas veces han sido catalogadas como obras de arte inmortales, destacando entre ellas justamente la partida llamada La Inmortal²² (1851, Londres) y la Siempreviva²³ (1852, Berlín). Cabe hacer notar que, desde ese momento, cuando un jugador juega una partida *memorable* de indudable belleza, el público reconoce a esa partida como una “inmortal” (aclaremos que las partidas llamadas inmortales no son todas brillantes ataques al rey, llenas de sacrificios. Existe por ejemplo la famosa inmortal del zugzwang de Aron Nimzowitsch (1923)²⁴).

Todo esto dará paso a que en la década siguiente (1850-1860), la leyenda estadounidense Paul Morphy (1837-1884) deslumbre a Europa con un ajedrez de gran precisión, belleza y elegancia²⁵, y en la subsiguiente (1860-1870) aparezca el padre de la Escuela posicional, Wilhelm Steinitz (1836-1900). Desde ahí en adelante el ajedrez practicado por los mejores jugadores²⁶ ha recorrido una historia que puede ser vista como una sola gran conversación

²¹ La primera revista es la *Palaméde* fundada en 1836 en París. Se escribía en el Café de la Regence mientras al mismo tiempo se jugaba apostando en la sala de al lado, y justamente Labourdonnais fue su primer editor. Esto es muy importante para entender la inflexión que se estaba provocando en la historia, porque las revistas están a medio camino entre los libros y los periódicos, ya que rescatan del olvido lo que es contingente sin saber de antemano cuán importante será esa información en el futuro, ni trabajarla a fondo para producir un libro. De algún modo muestran el interés por retener el presente (algunos periódicos han hecho algo similar, pero de modo menor, y prueba de eso es que hasta no hace mucho tiempo las personas guardaban recortes de los diarios (en este caso de columnas de ajedrez), así como quien conserva las fotocopias de una revista).

²² Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1018910>

²³ Ver <http://chessgames.com/perl/chessgame?gid=1018961&comp=1>

²⁴ Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1102400>.

²⁵ Una de sus partidas más conocida es la que jugó en el intermedio de una ópera en París en 1858, y debido a la cual existe el patrón llamada “mate de la ópera”. Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1233404>

²⁶ Por supuesto que eso incluye a destacadas jugadoras como Vera Menchik, Maia Chiburdanidze y Judith Polgar.

colectiva. Podría decirse, siguiendo a Reti en su libro *Los Grandes Maestros del Tablero* (1931), que Anderssen es el primer gran jugador del pasado y, a diferencia de Philidor y Greco, tenemos registro de cientos de sus partidas, algunas de ellas jugadas en match y torneos oficiales, y otras casuales. En la misma página www.chessgames.com hay 848 partidas suyas.

Hay cierto consenso en que con el *genio de la combinación*²⁷ nace, de algún modo, la Historia del ajedrez, es decir, la historia que fundamentalmente han protagonizado los mejores jugadores de cada época. Es una Historia que tendría poco menos de 200 años²⁸. Sobre el inicio de la historia del ajedrez hay obviamente diferentes puntos de vista, muchos lo asocian al match de 1866 jugado en Londres²⁹ entre Anderssen y Steinitz, en el cuál el jugador proveniente del Imperio Austrohúngaro se alzaría con la victoria después de catorce vibrantes partidas (iban seis a seis y, las últimas dos, las ganó Steinitz, mostrando una mejor comprensión posicional, que recuerda a Philidor). Conviene aquí citar la monumental obra de Kasparov *Mis Grandes Predecesores* Tomo I. En el inicio del primer capítulo (Wilhelm I), el autor señala: "...Verdaderamente, el primer hito en la historia del ajedrez se produce cuando en Praga, en el año 1836, nace el primer campeón del mundo, Steinitz, ..." (pág. 13).

Vistas así las cosas, lo que aquí estaríamos haciendo es detenernos en la "prehistoria" del juego, que duró 360 años, y de la cual hay pocos registros escritos. Muchas de las partidas de ese período se jugaban con reglas que aún estaban en evolución³⁰, en su mayoría eran partidas breves, con ataques fulminantes e ideas simples. Entonces, ¿por qué destinar trabajo y tiempo a esta etapa, si la comprensión del ajedrez, e incluso la apreciación de su belleza, puede ser alcanzada sin tener la más mínima idea sobre lo que estamos llamando prehistoria del ajedrez?

La respuesta es simple. Tal como ya dijimos, si enseñamos el ajedrez como una ciencia, un deporte y un arte, hasta cierto punto podemos prescindir de ese período. De hecho, en la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX está todo lo que necesitamos³¹. Ahí

²⁷ Frase usada por Kasparov para referirse a Adolf Anderssen en su libro *Mis Geniales Predecesores* (2003).

²⁸ En la segunda mitad del siglo XIX se va llegando a un consenso en cuanto a las reglas y las competiciones se hacen más formales (aparece el uso de los relojes, la obligación de anotar las partidas y los jueces). Después, en la primera mitad del siglo XX aparecen las federaciones mundiales, las olimpiadas, y el título de Gran Maestro, y recién en la segunda mitad aparece el puntaje Elo y los rankings.

²⁹ La organización de este match ocurrió debido a la iniciativa de varios jugadores londinenses, y a los clubes London Chess Club, Westminster Chess Club y St. George's Chess Club.

³⁰ Recordemos solo las distintas formas de enrocar que existieron en Italia desde el siglo XV hasta mediados del siglo XIX.

³¹ Es claro que para poder aprovechar muchas de las cosas que nos ofrece este período es necesario haber desarrollado un dominio al menos rudimentario del juego y de la historia universal.

podemos encontrar desde sencillas miniaturas hasta obras de arte de jugadores como Chigorin y Rubinstein, e incluso muchos elementos históricos y culturales de gran interés³².

Pero hay dos razones que justifican la importancia e incluso la necesidad de considerar la prehistoria del ajedrez. Por un lado, si enfocamos la pedagogía del ajedrez desde una *perspectiva científica*³³, y queremos comprender bien los conceptos e ideas principales del juego (que son propios de la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX), entonces es muy deseable³⁴ haber recorrido su historia previa.

Si asumimos que la evolución individual del aprendizaje del ajedrez está íntimamente relacionada con su evolución colectiva, entonces conviene no saltarse los orígenes, e ir comprendiendo el juego y desarrollando destrezas a la par con su historia³⁵. Al ver las partidas de la llamada “prehistoria”, encontraremos muchas de las cosas que nosotros mismos enfrentamos en nuestras primeras partidas y nos podremos reconocer en lo que vivieron dentro del tablero los primeros jugadores.

Por otro lado, si enfocamos la pedagogía del ajedrez desde una *perspectiva histórico cultural*, y nuestros objetivos centrales son la ampliación de la visión de mundo y el desarrollo de la conciencia histórica, entonces es imprescindible considerar el período que hemos llamado prehistoria (1475-1844), porque es impensable abordar de buena forma estos objetivos si omitimos esos largos 360 años. Eso es precisamente lo que justifica la existencia de este texto, porque estamos hablando de un período que ha sido prácticamente olvidado por la literatura ajedrecística, lo cual, hasta donde sabemos, incluye a la literatura de pedagogía del ajedrez.

Un ejemplo que ilustra todo esto es el análisis contextualizado de las partidas de Pedro Damiano, Ruy López y Leonardo da Cutri (1497 a 1575), en las cuáles, por un lado, podemos empezar a comprender elementos estratégicos básicos y desarrollar nuestra habilidad

³² Eso es justamente lo que hace Grau en su *Tratado de Ajedrez*. Baste ver el *Tomo I, 3ra parte: Cien partidas instructivas*.

³³ Esto incluye en parte la perspectiva deportiva, porque mientras más sólidas son nuestras bases conceptuales y procedimentales, más eficiente podremos ser en la competencia. Por supuesto hay dimensiones de la competencia que no tienen que ver con nuestro dominio del juego, sino sobre todo con aspectos psicológicos, que todo buen entrenador conoce.

³⁴ Por supuesto que no es imprescindible hacerlo.

³⁵ Recordemos un axioma pedagógico planteado por Reti en la primera página de su libro *Los Grandes Maestros del Tablero* (1931), y que es asumido después por la tradición soviética y la mayor parte de los pedagogos del ajedrez: “Antes de practicar el juego de posición, se debe aprender a combinar. Esta regla se ha confirmado en la historia del ajedrez, y no podemos recomendarla bastante a los jugadores jóvenes”.

táctica y, por otro, de seguro nos interesaremos en la historia europea de esos siglos³⁶ y es posible que, al reconocernos en ellas, nos sintamos parte de una historia colectiva.

Adicionalmente, si pensamos en estas dos razones, ¿es necesario establecer explícitamente relaciones entre esta prehistoria del ajedrez y lo que ocurre después de 1844 y antes de 1475, evitando su separación artificial respecto a la historia completa? Sí y No.

No, porque este período tiene suficiente riqueza como para ser analizado en forma independiente de otros períodos, más aún considerando que 1475 es el año 0 en el que nace la forma de jugar que hoy se practica en todo el mundo, y que la mayoría de los occidentales asocian al “ajedrez”.

Pero también podemos responder que Sí, porque la forma en que miramos cualquier período histórico se ve notablemente enriquecida por la visión de conjunto que tengamos de la historia³⁷. Hay ocasiones en las que resultará natural establecer relaciones con elementos que están “fuera” de los 360 años que nos interesan, y es por esto que en determinados momentos traeremos a colación a los mansubat medievales (árabes), los ajedrecistas de la Lombardía del siglo XIII, Chigorin y Magnus Carlsen, entre otros invitados ilustres.

Creo que no debemos perder de vista que la visión de la historia “completa” sirve mucho para provocar que otro *se sienta parte de una tradición* que nadie sabe con certeza cuándo ni cómo partió, y cuyo futuro es difícil de predecir³⁸. Esto no necesariamente hay que hacerlo explícito, pero, si valoramos esto, entonces es evidente que conviene estarla enriqueciendo y meditando permanentemente. Eso nos permitirá no solo tener a mano antecedentes, sino tener relatos, ficciones, especulaciones que le den sentido a construir pasados, y en ocasiones meditar sobre el futuro. Por lo mismo, resulta pertinente tener a mano una visión, aunque sea somera, de la historia del ajedrez que se ha jugado en el lugar al que pertenecemos, en nuestro caso esto es el continente americano, Chile, y la ciudad de Temuco³⁹.

³⁶ Por eso es fundamental construir un buen relato del contexto, viendo cuando es necesario dar paso a la ficción.

³⁷ Hacemos nuestro el lema hegeliano que reza “la verdad está en el Todo”.

³⁸ Consideremos solamente los cambios de las últimas tres décadas, con internet, el “módulo”, las plataformas y la IA.

³⁹ Solo para quedarnos con una idea de eso, dejamos aquí algunas partidas de algunos de los mejores jugadores de la historia de Chile. Eso nos servirá de entrada hacia su historia. También dejamos partida del mejor jugador de la historia de Temuco.

1. Letelier-Najdorf 1954 <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1101329>,

2. Morovic-Beliavsky 1985 <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1099571>,

3. Onischuk-Vasquez 2003 <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1268037>,

4. Gelfand-Henríquez 2015 (rapid) <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1801125>

y 5. Rubinetti-Carmona 1966 <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=2080739>.

Este material se basa fundamentalmente en los **talleres de ajedrez** que he hecho con diversos grupos, desde niños de dos años, hasta adultos de más de noventa. La mayoría de los grupos con los que he trabajado son estudiantes de primaria y secundaria, que asisten semanalmente, y de forma voluntaria⁴⁰, a talleres extracurriculares que les brindan sus colegios o alguna universidad. Naturalmente que esta experiencia práctica se nutre de la reflexión con otros⁴¹, y supone una perspectiva pedagógica personal, en la cual lo central ha sido apuntar al tipo de persona que me interesa formar, y en menor medida al desarrollo de su experticia en el juego y también de habilidades como la resolución de problemas y la observación de patrones. En mi caso, la reflexión pedagógica ha estado asociada no solo a la pedagogía en general (que incluye a la pedagogía del ajedrez), sino también a las ciencias sociales, las humanidades y al ajedrez practicado como deporte.

De algún modo este texto se hace eco de la aparición de un movimiento al interior de la pedagogía del ajedrez⁴² que ha sido llamado **ajedrez educativo**, y que tiene presencia en muchos países desde la 2da mitad del siglo XX. Este movimiento ha generado que el ajedrez haya sido incluido como materia a veces obligatoria a veces opcional dentro de la educación formal de varios países. Un hito importante de este movimiento es la recomendación que hizo en forma unánime el Parlamento europeo el 2012⁴³, al promover el ajedrez como una herramienta pedagógica en las escuelas. En 2017 se implementó también en la Unión Europea el proyecto Castle Project, en el que escuelas de tres países europeos implementaron exitosamente programas de ajedrez en algunas de sus escuelas, a partir de un enfoque que integra a los profesores de aula y no restringe el ajedrez a los estudiantes que se interesan en él de manera más profunda⁴⁴. Una idea fundamental que se deriva del espíritu del ajedrez educativo es que cuando trabajamos con otros desde la posición asimétrica profesor-alumno siempre, querámoslo o no, estaremos influyendo en la forma que van adquiriendo nuestros estudiantes, independiente de que el objetivo declarado sea desarrollar habilidades cognitivas o preparar para la competencia con diversos elementos tácticos y estratégicos.

Una segunda idea que queremos rescatar del ajedrez educativo es el cruce que puede hacerse entre el ajedrez y las distintas materias escolares (como historia y matemáticas) y también con objetivos transversales como el desarrollo de la capacidad de resolver

⁴⁰ Secundariamente me he basado en lo que he desarrollado con alumnos particulares individuales que están más bien orientados a la competición.

⁴¹ En la elaboración de este trabajo ha sido fundamental el intercambio de ideas con dos profesores de ajedrez con los cuales he trabajado en estos últimos años, **Elías Ortiz** (psicopedagogo) y **Martín Mege** (escritor y licenciado en Letras).

⁴² Me refiero a organizaciones como AjEdu y el Club Magic de Extremadura, a figuras como Adriana Salazar, Leontxo García y Joaquín Fernández, y a iniciativas como Ajedrez en el aula y Ajedrez en la Escuela.

⁴³ Ver https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-7-2012-0097_ES.html

⁴⁴ Academias como las escuelas para Pioneros de la URSS responden a ese modelo.

problemas y la empatía. Esto coincide con la idea de profundizar en el uso de elementos de la historia del ajedrez pues, de algún modo, en la historia está todo, ahí aparecen todas las esferas de “lo humano y lo divino” (expresión popular chilena), y es posible pasar con soltura de un tema a otro, e incluso establecer relaciones con las dimensiones psicológica y social de los mismos estudiantes. Un ejemplo de eso es hacer el ejercicio de ponernos en el lugar de los diferentes actores de una escena histórica (viendo por supuesto, al mismo tiempo, varias partidas asociadas a esa escena), como podría ser el caso de Ruy López y Leonardo en el siglo XVI, para los cuales el ajedrez implicó mucho más que una entretenimiento o una profesión, y su vida se cruzó con la de pontífices, reyes, academias populares, etc., y con mundos como la política, la religión, el arte, los viajes a otras culturas, la amistad, la frustración y la capacidad de enfrentarla, por citar solo algunos elementos.

La valoración de elementos históricos y de las partidas antiguas tiene que ver principalmente con el pensamiento de los estudiantes, y en este texto abordaremos de forma secundaria aspectos psicológicos y sociales de éstos, por lo cual, si queremos apuntar a fondo a esas áreas, necesitaremos hacer un trabajo análogo al que estamos haciendo aquí, pero referido específicamente a ellas. Sabemos que esto es materia de otros esfuerzos, pero nos parece que es parte esencial de una introducción a un texto pedagógico el llamar la atención sobre la importancia de esto, pues el espíritu que anima este escrito es justamente aportar elementos que nos permitan acometer de nuevas formas la tarea de formar personas.

Un **tercer antecedente** importante de mencionar es preguntarnos por la presencia de las mujeres en el ajedrez que se jugó en este período, y de lo que podría aportarnos la distinción masculino y femenino dentro del ajedrez, por supuesto, no asociándola de forma simplista con la condición sexual de los que juegan, sino más bien con categorías como el patriarcado y el inconsciente.

Hasta donde hemos indagado, solo hay dos antecedentes importantes relativos al registro de partidas jugadas por mujeres antes de 1844. Por un lado están las dos partidas (que no es claro si son ficticias o no), que habrían jugado Napoleón y Madame Remusat en 1804 y 1805⁴⁵ en París. Hay un cuadro que los retrata jugando (en él aparece además una figura que representaría a Philidor)⁴⁶, por lo cual es muy probable que efectivamente hayan jugado, pero es lamentable que no tengamos certeza sobre cómo fueron esas partidas. El otro antecedente es una partida que habría jugado el autómatas el Turco contra “Miss Hook” en 1819 o 1820 en Londres, pero no está claro cuáles fueron las jugadas (Charles Tomlinson transcribió las primeras 32 jugadas en el libro *Amusements in Chess* (London, 1845)).

⁴⁵ Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1250611> y <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=2013286>

⁴⁶ Ver en <https://www.chessgames.com/perl/chessplayer?pid=77027>

Lamentablemente no tenemos más antecedentes, pese a que es evidente que muchas mujeres tienen que haber jugado ajedrez en esos años. Es muy probable que los ambientes grupales (no de a dos) en los que se jugaba ajedrez hayan estado reservados para los hombres, sobre todo cuando las partidas eran “más serias” y se registraban las jugadas. Pensemos en las iglesias cristianas⁴⁷, las cortes, las academias y los cafés. Podríamos pensar que el sexismo en ajedrez se exagera cuando el ajedrez empieza a transformarse más en una profesión y la práctica de una ciencia que en un juego, y todos los profesionales (miremos solo a quienes han disputado el título mundial) y estudiosos del juego en esos años eran hombres. Esto llega hasta el siglo XXI (baste recordar los dichos de Bobby Fischer y del establishment al respecto), y de algún modo eso se rompe con la aparición de Judith Polgar, que es el contraejemplo vivo que hecha por tierra la reificada conjetura que señala que una mujer no puede llegar a jugar al nivel de los mejores hombres⁴⁸.

Pensar en qué sería el ajedrez masculino y femenino en este período, y en general, es materia de otro análisis⁴⁹. Por supuesto que para nosotros este es un tema capital, pues en nuestros talleres se ponen en juego todo el tiempo elementos como la autoimagen, los estereotipos, los prejuicios inconscientes y los paradigmas mentales, y es común que al comenzar la pubertad decaiga el interés de las mujeres por el juego, cosa que contrasta con lo que ocurre en los primeros años. Por supuesto está implícito, es inconsciente, lo que

⁴⁷ Ahí hay un contraste bien interesante con las representaciones del Chaturanga y el poema *Scachs da Amour* de 1475, en las cuales el ajedrez estaría vinculado al amor o a algún tipo de intimidad que ocurre fuera del tablero.

⁴⁸ El documental *Queen of Chess* (2026) de Rory Kennedy muestra muy bien todo esto.

⁴⁹ Pensamos que la forma en que juega ajedrez una mujer no es sinónimo de ajedrez femenino, pues antes se requiere pensar esos conceptos. En principio somos de la idea de no asociar lo masculino al ajedrez que juegan los hombres si tampoco al ajedrez de ataque (mal llamado táctico), ni asociar lo femenino al ajedrez de maniobras más lentas (mal llamado posicional), sino poner el énfasis en el fin de por qué jugamos ajedrez. Por lo demás, estas categorías son tan flexibles que alguien podría sostener justamente lo contrario, que el ajedrez de ataque está asociado al rojo pasional y el posicional al azul y lo fríamente calculado, por tanto, a mujeres y hombres.

Establezcamos provisoriamente que el ajedrez masculino tiene como fin principal el triunfo y el ejercicio de algún tipo de hegemonía. Eso cubre casi toda la historia del ajedrez, y tanto el Greco como Judith Polgar estarían dentro de ese paradigma. En cambio, podríamos pensar en un ajedrez femenino como aquél en el cual ganar no es lo central, por ejemplo, optando por jugadas en razón a consideraciones estéticas y no de conveniencia estratégica, o a seguir jugando cuando nuestras capacidades van en declive, y más allá de la competencia, lo hacemos por el mero placer de jugar (o quizás por querer dejar un testimonio), sabiendo que eso implica empezar a ser superado por rivales que antes vencíamos. Un claro ejemplo de eso es cuando Tal decide seguir jugando hasta sus últimos días, pese a estar cada vez más enfermo y a que el sacrosanto Elo dijera fehacientemente que ya no era el mismo. Este es un ejemplo interesante de seguir, en tiempos en los que perder Elo y prestigio parece ser cada vez más importante, al punto que muchas personas dejan de jugar para no perder su posición.

“corresponde” hacer a hombres y mujeres, y también las fortalezas y debilidades que tendría cada sexo⁵⁰.

En lo que respecta a este texto, por un lado, tendremos en cuenta la ausencia de registro de partidas que jugaron mujeres entre 1475 y 1844 y el efecto que eso tiene en nuestros estudiantes y, por otro, estaremos atentos a tener siempre de fondo la reflexión en torno a lo masculino y lo femenino en el ajedrez, entendiendo que es necesario pensar en el efecto que podrían tener sobre todos nosotros los paradigmas, y eso incluye al patriarcal. En principio pensamos que los paradigmas y las visiones de mundo nos abren y cierra puertas, y generan ideas y conductas que vale la pena que sean pensadas al momento de plantearse desafíos relativos a la formación de personas.

Mencionaré por último un cuarto antecedente de este texto. Estoy convencido de que vivimos una especie de **pandemia de salud mental y bienestar general con nuestros niños y adolescentes**. Este tema está siendo investigado y pensado por diversos grupos y personas, y desde varios puntos de vista hoy en día. Me parece que quién ha reunido de muy buena forma gran parte de los antecedentes que hay sobre este tema es el profesor de la universidad de Nueva York **Jonathan Haidt**. Él ha venido desarrollando su perspectiva desde hace años y la sintetizó de un modo interesante y cercano en su libro *La Generación ansiosa* (2024). Ahí postula que en los último quince años la humanidad ha sufrido un cambio radical en el modo en el que crecen los niños y adolescentes, pasando de una infancia basada en el *juego*, a otra basada en el *teléfono* (eso habría empezado a pasar desde el 2010).

Él llama a este cambio radical la Gran Restauración, e identifica dos tendencias culturales que estarían a la base de ella. Por un lado, está la tendencia a la *infraprotección* de los menores en el mundo virtual (en que son presa fácil de los gigantes informáticos, que los empujan a un consumo excesivo de pantallas interactivas y redes sociales) y, por otro, está la tendencia a su *sobreprotección* en el mundo real (adultos que coartarían el desarrollo de su autonomía, dificultando la existencia del juego libre sin supervisión). Personalmente estoy de acuerdo con la observación de la primera tendencia, pero no totalmente con la segunda, lo cual daría para un análisis mayor del tema. Esta Gran Restauración estaría cambiando el modo en el que los menores crecen, especialmente la forma en la que se desarrolla su cerebro, su forma de sentir, pensar y relacionarse con otros. Todo esto lo explica Haidt de forma detallada en su libro *La Generación ansiosa* (2024).

El ajedrez por supuesto no está ajeno a todo esto. Desde la aparición de internet a principios de los 90, el ajedrez virtual ha venido ganando terreno, y en la última década ha tenido un crecimiento explosivo. Recordemos que el primer servidor de ajedrez (ICS) fue programado

⁵⁰ Eso puede trabajarse en un taller de ajedrez, y revertir estadísticas como esta: dos de cada tres niñas de 10 años dicen que tienen problemas con las matemáticas, en cambio uno de cada dos niños de la misma edad dice eso.

en 1992 y luego, en 1995, se relanza ese mismo servidor con el nombre de ICC (Club de Ajedrez en Internet), y así cobra nuevos bríos el ajedrez que se juega de forma sincrónica y a la vez a distancia (recordemos que el primer antecedente de esto son los match entre ciudades de la década de 1830, en los que se usó el telégrafo).

Hay muchos otros antecedentes que permiten entender este gran crecimiento, pero solo nos quedaremos con el que considero esencial: la plataforma chess.com. Esta nace en 2007, ya en 2023 tenía más de 100 millones de usuarios, y actualmente tiene más de 235 millones⁵¹. A diario hay más de 10 millones de usuarios en línea y se juegan alrededor de 15 millones de partidas. En ella los usuarios juegan en su gran mayoría partidas rápidas (a ritmos blitz y bullet), lo cual les permite entretenerse de forma un tanto frenética unos cuántos minutos que rápidamente se transforman en horas.

El modo en el que opera esta plataforma es el mismo que observó Haidt en otros gigantes tecnológicos. La adictiva sensación que da la liberación permanente de dopamina hace que nos involucremos más y más con lo que nos ofrecen. Dicho sea de paso, el éxito de estas plataformas también se debe a los muchos recursos que nos aportan, y no me refiero tanto a los módulos, baterías de problemas, textos y videos, sino más bien al conjunto de métricas y datos que nos permiten saber más de nuestras conductas digitales en ellas, y por supuesto evaluarnos y compararnos con otros. Estas métricas están a la vista de todos, es decir, estamos expuestos en algo así como una gran vitrina virtual con rasgos panópticos, en la cual es habitual sentir orgullo, vergüenza y admiración. La información del tipo “estas jugadas son blunders”, o “el porcentaje de acierto que este jugador tuvo en esta partida fue x%” (eso sería el grado en el que sus jugadas coinciden con las que haría “la máquina”⁵²), van haciendo más completa la experiencia, y así vamos agregando horas a nuestra permanencia en ellas⁵³. Algunas de las mentes que están detrás de todo esto nos explicarían con “peras y manzanas” que lo que se ha hecho es *gamificar* de muchas formas nuestra experiencia, haciéndola más entretenida y competitiva respecto a otras experiencias que, dicho sea de paso, podemos tener en paralelo con el uso de la plataforma (pololear o trabajar sin ir más lejos). Pareciera que cuando se trata de mantenernos frente a las pantallas todos estuvieran unidos en nuestra contra, no solo los grandes consorcios como

⁵¹ Recordemos que las estimaciones sobre cuantas personas juegan ajedrez (español) en el mundo oscilan entre 500 y 600 millones. Por supuesto hay varias otras centenas de millones que juegan ajedrez chino (Jiangxi), japonés (Shogi) y varias otras formas de ajedrez que existen oriente.

⁵² Notemos que esto tiene implícito el supuesto de que lo que dice el programa es lo correcto y que debemos acercarnos progresivamente al 100%. Aclaremos que jugadores como Bronstein o Tal tienen muchas partidas en las que se alejan de lo que el módulo considera correcto, llegando así a posiciones “perdidas”, pero que por alguna razón eran muy difíciles de jugar para otros humanos y terminaban dándolas vuelta, y “robando” como dirían ahora los jóvenes.

⁵³ Recordemos que estas plataformas son empresas, que tienen un modelo de negocios (freemium). En este caso tiene similitudes con Clash Royale, YouTube e Instagram, pues siempre hay cosas atractivas que seguir consumiendo y tiene una versión gratuita y otra pagada.

Google, sino también la última bomba noticiosa, o la pareja que quiere una respuesta rápida por WhatsApp.

Todo esto va moldeando nuestra forma de jugar, y pasa a ser evidente que el camino a seguir es ir mejorando progresivamente nuestro porcentaje de precisión, para lo cual no es aconsejable tomar riesgos “irracionales”, que por supuesto no tomaría la máquina. Esto muchas veces desplaza el foco de jugar para entretenernos (y buscar cosas como la belleza) a jugar para ganar puntos en el ranking.

Aquí hay algo importante que precisar. YouTube e Instagram han generado una proliferación de gambitos que prometen diversión total y rápidos ascensos de nuestro Elo⁵⁴. Entre ellos hay algunos muy “razonables”, hasta otros cuyo éxito se basa fundamentalmente en el efecto sorpresa, y por tanto resultan efectivos sobre todo a ritmos muy rápidos⁵⁵. Estas formas sorpresivas de jugar suelen dar paso a vibrantes partidas en las que se dan vistosos golpes tácticos, y no es raro ver que un aficionado coseche inesperados éxitos contra maestros. Entendemos que esta tendencia es parte del auge que están teniendo las experiencias entretenidas y emocionantes en todo orden de cosas, y eso se expresa en la creciente gamificación de la vida, que normalmente nos diseñan empresas o aparatos públicos. Ir a la escuela, trabajar e incluso hacer guerras hoy no dista mucho de *jugar frente a una pantalla*⁵⁶.

¿Cómo fue posible que pasara todo esto de modo tan rápido en una disciplina que solía atraer a personas “aburridas” capaces de pasar horas sentadas pensando en silencio frente a otro humano? La razón no es solo el acceso a internet, sino también la progresiva incorporación de nuevos ritmos de juego⁵⁷, lo que permite jugar de forma cada vez más

⁵⁴ Llamamos Elo al puntaje asignado por la FIDE a los jugadores que ya están jugando torneos oficiales y que son informados a la federación internacional, y ella hace unos cálculos de los que emana el elixir sagrado que consiste en un número que va variando de acuerdo a tu rendimiento contra otros que también tienen asignado un puntaje Elo. Curiosamente, una vez que el “sistema” le asigna Elo a una persona, nunca más podrá volver al estado original en el que no lo tenía, y es más, hoy incluso todos los que quieran jugar torneos oficiales deben pagar una cuota a su federación para entrar en este sistema (en el cuál también les asignan un número similar al del carnet de identidad). Si no hacen esto, simplemente no son aceptados en los torneos oficiales (no solo los grandes torneos, sino también torneos menores organizados en cualquier villorrio). Así es el sistema, y somos libres para elegir si nos hacemos parte o no.

⁵⁵ No nos estamos refiriendo por supuesto a complejísimo y bellos gambitos como el Botvinnik en la defensa eslava. Vean por ejemplo esta partida que, si bien se jugó en blitz, me consta que tomó decenas de horas de preparación (ver la partida entre el los GM Carlos Albornoz- Rodrigo Vásquez comentado por Pepe Cuenca el 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=iBS1Lb599gE> minuto 23).

⁵⁶ Pensemos en un avatar que sigue una historia en un programa educativo, en la creación de jamboards y archivos compartidos que se pueden trabajar al mismo tiempo en línea, y en el cumplimiento de misiones tipo Fortnite o la producción del último video de postrealidad que lanzará la Casa Negra.

⁵⁷ Como contexto, proponemos considerar que la evolución de la regulación del tiempo tiene cinco grandes hitos: 1. Primer reloj (de arena) usado en 1861 en la partida Kolisch-Anderssen, 2. Primer reloj mecánico usado en el torneo internacional de Londres de 1883, 3. Primer reloj digital creado y comercializado en 1973, 4. El reloj con incremento creado por Fischer en 1988, y 5. Aplicación Chess Clock (2014) que permite que cualquier

vertiginosa (ya no solo partidas blitz a 5 y 3 minutos, sino también electrizantes bullet a 1 minuto⁵⁸).

Este aumento del vértigo al jugar no es algo que nazca en este siglo, pues su origen se remonta a la creación misma del ajedrez español en el siglo XV, lo que, como bien sabemos, es una innovación que hicieron tres poetas valencianos⁵⁹ respecto al ajedrez árabe (shatranj) que, dicho sea de paso, aún se practica, y que curiosamente ha sido muy poco valorado en Occidente. Es claro que el aporte que nos hicieron los árabes es inmenso⁶⁰, pues sin el shatranj es impensable la creación de “nuestro” ajedrez.

En este nuevo ajedrez del siglo XV todo se hizo más “urgente y espectacular”. Ahora las partidas podían durar incluso menos de cinco jugadas, pues la nueva dama tiene un poder de fuego tan grande que incluso sola podría someter al rey contrario en pocas jugadas. En cierto modo, quedó atrás el lento ajedrez de los árabes que, al no tener dama (en su lugar estaba la alferza o el visir, cuyo alcance es menor que el de un alfil) el juego necesariamente se hacía más lento, por lo cual era difícil masificarlo y transformarlo en un espectáculo para las cortes⁶¹. Este pequeño gran cambio caló hondo en la cultura europea y se profundizó con el correr del tiempo producto de su sintonía con el cambio de época que estaba ocurriendo. La naciente modernidad tenía a la velocidad y al vértigo como algunos de sus estandartes (eso se profundiza en el siglo XIX con el auge de las entretenencias propias del tiempo libre⁶²), y el ajedrez no iba a quedarse atrás. Los jugadores también reclamaban más acción, y prueba de ello son los cambios que ya estaban teniendo las reglas en el siglo XIII

teléfono inteligente se transforme en un reloj de ajedrez con incremento al ritmo que se desee. Ver https://es.wikipedia.org/wiki/Reloj_de_ajedrez

⁵⁸ Es curiosa la analogía con el relámpago y la bala, porque el relámpago viaja a 360 millones de km/h, en cambio la bala de rifle viaja a 3.600 km/h. Sería más apropiado hablar de ritmo luminoso o luciferino, pues la luz viaja a 1.080 millones de km/h.

⁵⁹ Es más que plausible la tesis que dice que esta revolucionaria innovación no es fruto simplemente de la imaginación de los poetas, sino que es fruto de una suerte de jugada histórico política de la Corona española, más precisamente de los reyes católicos Fernando de Aragón e Isabel de Castilla, pues el nuevo ajedrez incluye a una Dama o Reina como la pieza más poderosa y los “personajes” ahora son arquetipos que podemos encontrar en cualquier reino europeo que se precie de tal, y ya no personajes del mundo oriental (indio, persa o árabe). El juego de las Damas sería parte de la misma operación, pues en 1508 se crean las damas españolas, en que, de la misma forma, se incorpora una poderosa reina que hace más excitante el juego.

⁶⁰ Por supuesto no es el único. Pensemos en el álgebra y la medicina.

⁶¹ Curiosamente con Ruy López, Lucena, Philidor y Steinitz, y en general con la perspectiva científica y deportiva del ajedrez, “renace” el shatranj, pues para jugar “correctamente” y ganar, hay que considerar necesariamente principios estratégicos que nos sirvan para emprender minuciosas escaramuzas, en las cuales la estructura de peones, los finales y la importancia de cada casilla son fundamentales. Tal como decíamos, recién respecto a los “bálticos” de la primera mitad del siglo XX, la perspectiva que abraza el caos en el tablero se pone a la altura del partido del orden, integrando sus principios y usándolo para sus incendiarios fines.

⁶² Como ya vimos, la historia del ajedrez vivió una inflexión irreversible a mediados del siglo XIX, adquiriendo un nuevo espacio dentro de la vida social (de Francia e Inglaterra especialmente) y eso va muy de la mano con la Revolución Industrial, pues por esos años nacen los hobbies y adquiere relevancia el uso del tiempo libre que deja el trabajo.

en la Lombardía, relativos a la movilidad de las piezas, y que culmina en la gran reforma de fines del siglo XV⁶³.

Este vértigo constitutivo del ajedrez moderno es posible que esté a la base de las ludopatías, y también de las diversiones en las que estamos a punto de perder el control del cuerpo (más aún si estamos en altura⁶⁴ o nos movemos a gran velocidad)⁶⁵. Aquí se puede aplicar con precisión la analogía con los equilibristas, pues los españoles inauguraron una forma de jugar en la que un error puede costarnos inmediatamente la partida (eso hizo que fuera fundamental el estudio de la apertura), y luego con el blitz y los bullet solo intensificamos esa tendencia. El apremio del tiempo agregó una adrenalina similar a la de correr sobre una cuerda que está en altura.

Naturalmente esto tiene todo que ver con la pandemia de salud mental que describíamos, pues jugar ajedrez en pantalla a ritmos vertiginosos cuadra perfectamente con las observaciones del doctor Haidt, y hace que la experiencia de jugar ajedrez se empiece a asemejar a la experiencia de jugar juegos como Fortnite, Clash Royale y Poker (versión virtual)⁶⁶.

Es por todo esto que, si lo que nos convoca es la pedagogía, entonces debemos estar preocupados por el estado actual del juego, especialmente si pensamos en las nuevas generaciones, que están creciendo no solo en un mundo en el que el uso de internet está siendo casi tan imprescindible como el agua, sino que también en medio de una avalancha de pantallas que los estimulan y que son dirigidas a partir de un criterio comercial que no retrocede ante prohibiciones legales ni reparos éticos (los gigantes tecnológicos ya están moviendo más dinero que países completos, y son como monstruos marinos cuya “vida” cambia con la misma vertiginosidad y hasta frenesí que ellos le imprimen a la vida humana e incluso a la de toda la Tierra, vista como un gran sistema).

Frente a toda esta urgente realidad pienso que cuando en un taller nos detenemos en la historia (y en sus múltiples historias), situamos el pensamiento y la conversación en un

⁶³ En el breve resumen que hace Murray de su monumental obra *History of Chess* (1913), él señala: “... los jugadores lombardos estaban fortaleciendo la potencia de movilidad de algunas piezas, y para 1300 le habían dado a la dama, al peón y al rey, en este orden y para su primera jugada solamente, una facultad adicional. Estos intentos culminaron en la gran reforma de los años 1490, que dio a la dama y al alfil sus movimientos modernos, haciendo posible y necesario el estudio del juego de apertura, y revitalizó completamente al ajedrez...”.

⁶⁴ Como el parkour, la escalada o la montaña rusa (diversión en la que se paga por sufrir).

⁶⁵ Podría decirse que en la modernidad empieza un camino ascendente respecto a lo entretenido que debe ser la vida. Hoy es común oír hablar de la gamificación en todo tipo de campos, se estudia mejor si aprender es como jugar un juego, el trabajo puede ser una especie de juego, e incluso la guerra podría asemejarse a un juego de consola.

⁶⁶ Juegos como Minecraft son distintos en este punto, pues requieren un poco más de calma y planificación a mediano plazo. Podríamos decir que todos los juegos y deportes de enfrentamiento “a muerte” entre dos jugadores son vertiginosos, adrenalínicos y suelen atraer al público. Hasta las ancestrales peleas de gallos y de box responden a esta misma lógica.

espacio muy distinto al de la satisfacción inmediata que brinda el jugar partidas rápidas en plataformas online. Con esto no estamos proponiendo reducir o eliminar la emoción de las partidas rápidas que atrae a ajedrecistas con espíritu de equilibristas, sino más bien introducir un matiz que justamente tiene que ver las distintas formas en las que podemos aprovechar el ajedrez. Una cosa es la adrenalina de jugar contra el tiempo partidas rápidas (normalmente solo frente a una pantalla), y otra es sentir el vértigo que da hacer jugadas como las que hace Tal en la partida contra Joachim Hecht⁶⁷, jugada en la Olimpiada de Varna en 1962. Nos referimos específicamente a las jugadas 19 y 21, que obviamente tienen sentido dentro de un modo de jugar⁶⁸, no son iluminaciones aisladas, son parte de un estilo, que por lo demás no provoca el caos a toda costa ni en todo momento, sino que busca hacerlo convivir con el orden, sin subordinarse a este.

Si seguimos el rastro de este goce con el vértigo nos tenemos que salir de los límites que constituyen la prehistoria del ajedrez (1475 a 1844), pues podemos encontrarlo incluso antes de ella. Baste ver los impresionantes mansubat de los árabes de la era medieval. Ahí hay un tipo de vértigo que se basa en la urgencia de encontrar la salvación cuando estamos al borde de la muerte⁶⁹.

Vistas las cosas así, podría decirse que lo que atraviesa la historia del ajedrez es el deseo de *que se haga posible lo que parecía imposible⁷⁰ y salvemos la situación, tal como un héroe que realiza hazañas*. De algún modo, todo deporte jugado al más alto nivel consiste en eso. Recordemos solamente la rapidez sobre humana de Usain Bolt o la epopeya que protagonizó el tenista Nicolás Massú en la Olimpiada de Atenas el 2004. No es casual que la imagen de ambos sea la de héroes siendo coronados con laureles propios del Olimpo.

Estamos seguros que conocer más de la historia del ajedrez previo a Anderssen nos puede aportar mucho en este mismo sentido, pues apreciaremos cómo otros lograron o malograron esto mismo, con ideas simples y pocas jugadas, sin tener que llegar a las cimas que se empezaron a alcanzar desde que Anderssen apareciera en escena en 1844.

Tal como decíamos, en estos 360 años no hay más de dos mil partidas registradas, y eso es aproximadamente el 0,01% del total de partidas que registra chess.com diariamente, pero es justamente esa desproporción la que da valor a esas pocas partidas. En la mayoría de ellas, el que hizo el esfuerzo de registrarlas quiso decir algo, dejar su marca, sorprender con algo a sus contemporáneos, y es una suerte que en un taller podamos retroceder psicológicamente hasta esos tiempos y revivir parte de lo que se vivió ahí.

⁶⁷ Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1139582>

⁶⁸ Hegel dice “la verdad reside en el Todo”.

⁶⁹ Algo similar a ganar un partido de básquetbol con un triple en el último segundo.

⁷⁰ De algún modo estamos hablando del deseo de ser testigos o autores de algo que suele llamarse un *milagro*, y que está reservado para los héroes y dioses.

Detenernos en la historia nos acostumbra a apreciar y buscar la belleza, la precisión y la excepción a la regla. También nos hace sentir de otra manera los errores, pues aquí nos cuestan la partida que nos había llevado un tiempo largo de reflexión⁷¹, que había requerido no solo de nuestra intuición, destreza táctica y comprensión estratégica inmediata (como pasa en los blitz), sino también de la creación de estrategias que no son evidentes, la realización de cálculo complejos y precisos, y por supuesto de la capacidad de pensar “fuera de la caja”. Y todo eso requiere tiempo, no es posible hacerlo en un par de minutos.

Lo memorable en ajedrez rara vez está asociado a una secuencia de varias intuiciones rápidas. Por supuesto en este tipo de materias siempre hay excepciones a la regla. Baste ver esta impresionante partida relámpago⁷² jugada en el campeonato mundial de blitz de 1987 entre Tal y Karpov⁷³, en la que el Mago de Riga literalmente saca conejos del sombrero:

1. e4 c6 2. c4 d5 3. exd5 cxd5 4. cxd5 Nf6 5. Nc3 Nxd5 6. Nf3 Nxc3 7. bxc3 g6 8. d4 Bg7 9. Bd3 O-O 10. O-O Nc6 11. Re1 Re8 12. Bg5 Be6 13. Rxe6 fxe6 14. Bc4 Qd6 15. Qe2 Nd8 16. Re1 Rc8 17. Nd2 Kh8 18. Ne4 Qc7 19. Bb3 e5 20. h4 exd4 21. h5 gxh5 22. Qxh5 Rf8 23. Bc2 Qe5 24. Ng3 Qxe1+ 25. Kh2 h6 26. Bxh6 Kg8 27. Bxg7 Rxf2 28. Qh7+ Kf7 29. Qg6+ Kg8 30. Bh6+ 1-0

Hoy en día, de algún modo está en disputa el sentido de para qué jugamos ajedrez, qué nos entretiene y apasiona de él, qué desafíos plantea a nuestra voluntad. Detenerse en su historia ensancha nuestra forma de apreciarlo, porque ya no solo disfrutamos jugándolo, sino también entrando en los mundos que abren las partidas que han creado otros ajedrecistas a lo largo del tiempo.

Para terminar, si miramos el Todo, podemos decir que estamos frente a una posición muy preocupante, que nos obliga a extremar nuestros recursos. La reflexión pedagógica al interior del mundo del ajedrez también se ha acelerado, quizás hay un sentimiento de urgencia que va atravesando toda la pedagogía. Estamos en un mundo que está cambiando de modo cada vez más vertiginoso y desordenado, y a ratos todo parece estar en constante cambio, pero, si hacemos el gesto de detenernos, mirar la historia de la posición y analizarla sin la presión del tiempo, veremos que a la vez nada cambia, porque hay zonas inconscientes de la cultura que tienen un nivel de profundidad tal, que toma mucho trabajo y tiempo llegar a ellas.

⁷¹ Los errores suelen dejarnos más aprendizajes cuando se le ha tenido aprecio a la partida y hemos hecho mucho esfuerzo en ella. Perder una partida rápida es distinto, los errores van y vienen, y no es costumbre detenernos en ellos, mejor pasar a las siguientes partidas y tener nuevas aventuras.

⁷² Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1067017>

⁷³ Ver <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1067017>

Frente a todo eso, pensamos que requerimos pedagogos que mediten sobre cómo estamos formando a las nuevas generaciones, y estén un poco menos preocupados de formar buenos jugadores de ajedrez.

Visto así, tenemos una misión⁷⁴.

⁷⁴ Ante la realidad descrita, creo que demonizar el uso de la tecnología no es el camino. En el caso de los menores de 12 años creo que hay que hacer lo posible por eliminar el uso de pantallas interactivas, y ya al acercarse a la adolescencia creo que hay que ayudar a los estudiantes a que, frente a la técnica actual, desarrollen la actitud que describe Martin Heidegger en el texto *Serenidad* (1956). Decirle sí y no a la técnica, para no ser esclavo de ella y aprovechar sus bondades en su justa medida, equilibrando el desarrollo del pensamiento calculador con el pensamiento meditativo. Eso nos acerca al destino que tenemos los humanos en la tierra. ¿Acaso educar no se trata de eso?