

El Mágico mundo del Ajedrez Escolar (7)



Esteban Jaureguizar

Coordinador “Ajedrez en la Escuela” (Uruguay)

En esta nota seguiremos profundizando el campo de la problematización ajedrecística en contextos escolares, diferenciándola del campo de los ejercicios. Les propongo compartir algunas ideas al respecto...

PDR “EL MÁGICO MUNDO DEL AJEDREZ ESCOLAR”

| PDR | “EL MÁGICO MUNDO DEL AJEDREZ ESCOLAR” |
|---------|---|
| PDR-121 | 1. Inicios... ¡bellos recuerdos! |
| PDR-122 | 2. Aprendiendo y desaprendiendo de nuestra práctica |
| PDR-123 | 3. El juego: un re-descubrimiento casi revolucionario |
| PDR-125 | 4. El pre ajedrez |
| PDR-127 | 5. Ajedrez en la Educación Inicial |
| PDR-129 | 6. El increíble mundo de los problemas didácticos (1) |
| PDR-131 | 7. El increíble mundo de los problemas didácticos (2) |
| PDR-133 | 8. El increíble mundo de los problemas didácticos (3) |

EN LA NOTA precedente (ver PdR-129), les presentaba un tema que me parece de trascendental importancia: el campo de la problematización en ajedrez desde una perspectiva pedagógica, y muy especialmente su discriminación en relación al concepto de “ejercicio”.

Y retomando el hilo de la nota anterior, quería detenerme un poco más en esta cuestión de lo “secreto”, en tanto explicitado en el texto del “problema”, que no hace más que poner en trama discursiva lo que en realidad es la esencia de un problema: el correr el velo a lo desconocido, que en verdad es deducible a partir de lo dado, pero que momentáneamente opera como “misterio”.

Todo el pensamiento humano está orientado en el sentido de “fill de blanks” : lo desconocido aparece como promotor de curiosidad, y genera un movimiento hacia ese espacio “vacío”. Tal cómo en la física, ¿verdad?



Todo el pensamiento humano está orientado en el sentido de “fill de blanks”: lo desconocido aparece como promotor de curiosidad, y genera un movimiento hacia ese espacio “vacío”.

Aquí les propongo entonces una alternativa más orientada en el sentido de los “códigos secretos” con que cerramos la nota anterior- que bien podría extremarse hasta límites muy elevados... ¡y divertidos!

Partiremos de un problema “clásico”, pero le daremos alguna vuelta que lo complejice.

»»»»

AJEDREZ MINERO

Los problemas de “Ajedrez minero”, refieren a un tipo de lógica de los juegos de computadora “buscaminas”: contando como dato la cantidad de veces que está amenazada una casilla –y cuáles son las casillas ocupadas por piezas de un mismo color-hay que deducir la ubicación de cada una de ellas.

Partiendo de esta potente idea, se pueden generar otras más complejas, que generen una nueva situación problemática a partir del armado de la posición “en clave”.²

Entre paréntesis, el complejizar las propuestas tiene un profundo sentido pedagógico: a mi entender, una de los sentidos importantes de lo educativo tiene que ver con promover una creciente complejización del pensamiento, que habilite cada vez más a formas analíticas menos lineales y superficiales.

Uno de los sentidos importantes de lo educativo tiene que ver con promover una creciente complejización del pensamiento, que habilite cada vez más a formas analíticas menos lineales y superficiales.



Retornado al problema, la propuesta sería la siguiente: **Ubica un rey, una dama, una torre, un alfil y un caballo blancos en las casillas resaltadas, de modo que las casillas numeradas queden atacadas exactamente la cantidad de veces que se indica.**

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| 1 | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | 1 |
| 1 | | 0 | | | |
| 0 | | | | | |
| | 1 | | 1 | | 2 |
| | | | | | |

Y brindamos este sencillo cuadro de doble entrada para ir consignando posibilidades, imposibilidades y confirmaciones:

| CASILLA | ♔ | ♚ | ♖ | ♗ | ♘ |
|-----------|---|---|---|---|---|
| h1 | | | | | |
| d1 | | | | | |
| f4 | | | | | |
| c6 | | | | | |
| f8 | | | | | |

Me parece didácticamente relevante el procedimiento que propongo para alcanzar la solución por métodos que no sean la iteración de posibilidades hasta encontrar, más por ensayo y error que por otra cosa, la solución.³

Una de las pistas fundamentales que nos da el problema, es que hay casillas indicadas con un 0, lo que descarta definitivamente a muchas piezas en algunas otras.

Así, ya podemos inhabilitar que en c6 haya un caballo, en d1 una torre o una dama, en f4 lo mismo, y en f8 una dama o un alfil. El cuadro quedaría entonces así:

| CASILLA | ♔ | ♚ | ♖ | ♗ | ♘ |
|-----------|---|---|---|---|---|
| h1 | | | | | |
| d1 | | × | × | | |
| f4 | | × | × | | |
| c6 | | | | | × |
| f8 | | × | | × | |

Luego, trabajamos desde los “1”, que nos habilitan piezas probables e imposibles. Por ejemplo, para que una pieza ataque a4, solo pueden ser una dama o un alfil desde c6, lo cual descarta a todas las demás piezas de esa casilla; el “1” de g5 solo puede ser alcanzado por el rey, la dama o el alfil desde f4.

| CASILLA | ♔ | ♚ | ♖ | ♗ | ♘ |
|-----------|---|---|---|---|---|
| h1 | | | | | |
| d1 | | × | × | | |
| f4 | | × | × | | × |
| c6 | × | | × | | × |
| f8 | | × | | × | |

A partir de estos primeros registros, podemos ir deduciendo los campos de posibilidad e imposibilidad⁴ para cada una de las piezas y cada una de las casillas. Y si agudizamos la mirada, tendremos un nuevo dato: si la pieza que esté en c6 necesariamente debe ser un alfil o una dama, ella será la responsable del único ataque a a8, por tanto eso descarta a la torre de f8. Y sólo le quedará h1 como campo de posibilidad. ¡Ya tenemos nuestra primera certeza!

| CASILLA | ♔ | ♚ | ♖ | ♘ | ♙ |
|-----------|---|---|---|---|---|
| h1 | ✗ | ✗ | ✓ | ✗ | ✗ |
| d1 | | ✗ | ✗ | | |
| f4 | | ✗ | ✗ | | ✗ |
| c6 | ✗ | | ✗ | | ✗ |
| f8 | | ✗ | ✗ | ✗ | |

Y si sabemos que en h1 está la torre, eso va dejando descubrimientos en “cascada”, y aquí los razonamientos pueden ser muy diversos. Por un lado, de sólo cargar el cuadro con datos nos damos cuenta de que la dama sólo puede estar en c6. Pero por otro, si prestamos atención ahora al cuadro f2, vemos que de todas las posibilidades sólo puede ser atacado por un caballo desde d1... y que a su vez, esto deja al rey como única casilla posible la f8, lo cual concluye por ubicar al alfil en f4. ¡Asunto finalizado!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | ♔ | |
| | ♚ | | | | |
| | | | | | 1 |
| 1 | | 0 | | ♘ | |
| 0 | | | | | |
| | 1 | | 1 | | 2 |
| | | | ♙ | | ♖ |

Pero aquí puede no terminar el “problema”, si es que así lo deseamos. Porque una vez ubicadas las blancas, podemos establecer la posición de las negras con un nuevo sistema de “pistas”:

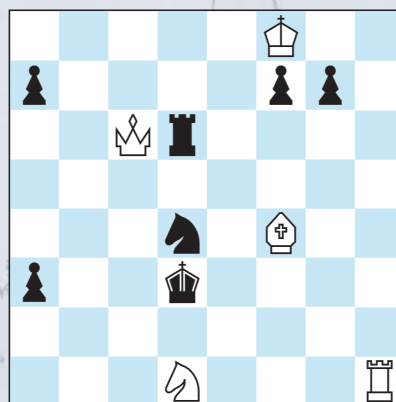
- 1 El rey negro está en d3.
- 2 Negras: #a3, #a7, #f7 y #g7.
- 3 Negras: @d6.
- 4 Es el turno de las negras.
- 5 Negras: %d4.

- 6 La dama es la única pieza blanca que está atacada.
- 7 En la partida no hubo coronaciones.
- 8 Ninguna de las piezas que ubicaste en el punto 2 están defendidas.

Y con ello, llegar a la siguiente posición, en la que aparecerá el último (¿último?) problema:

¡Las negras mueven y ayudan a las blancas a darles mate en la jugada siguiente!

Con la bonita (y muy difícil) solución es la jugada 1...♔e2, que permite 2.♚e4 mate!!



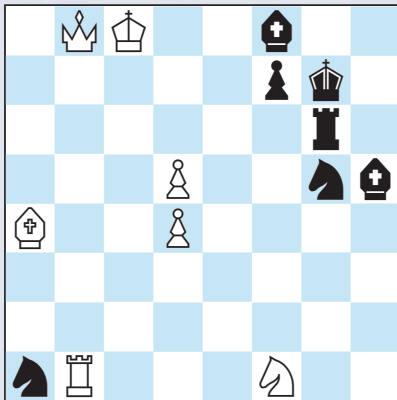
Ahora les muestro otra idea, más simple y también más ágil, y que presenta una linda manera de (por ejemplo) trabajar en el mural sin tener que someternos a la complicación de armar y desarmar posiciones permanentemente:

MATES SUCESIVOS

Muchas veces introduzco problemas de este tipo retomando la historia del “peor jugador del mundo”, una historia que genera mucha curiosidad y picardía.

Resulta que este señor (con toda la relatoría previa que se les ocurra), nunca había podido ganar una partida de ajedrez. Y esta vez estaba a punto de hacerlo, pero siempre dejaba escapar su posibilidad. ¡Hasta que finalmente lo logró!

En esta posición siguiente, desperdició una a una sus posibilidades de mate, y nuestra tarea es descubrir cuáles eran las jugadas que le hubiesen dado la victoria en cada caso... Nuestro buen amigo llevaba las blancas y se trata de ir descubriendo, uno a uno, los mates que pudo dar y dejó pasar.



1...♔f6 2.♕f4+? [2...♖e5#] 2...♔e7 3.d6+? [3...♜b7#] 3...♔e6 4.♘d2? [4...♖e5#] 4...♔d5 5.♜b5+? [5...♖e5#] 5...♔c6 6.♘b3? [6.d5#] 6...♘f3 7.♕f5? [7.♘a5#] 7...♔xd6 8.♔d8? [8...♖d7#] 8...♔e6 9.♘c5? [9...♖c5#] 9...♘d1 10.d5? [10...♜b6#] 10...♘xa4 11.dxe6? [11...♘b7#] 11...♘d1 12.e7? [12...♜b6#] Y por fin, nuestro héroe acertó el golpe: 12...♔c6 13.♕d7 mate!

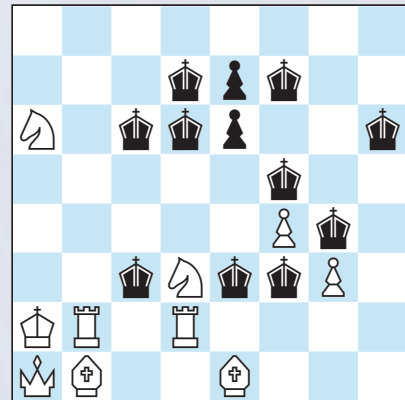
¡DIEZ REYES!!

Imagínense lo que sucedió el día en que el honor del planeta hubo de ser defendido justamente por el peor jugador del mundo... Los marcianos han invadido, y han elegido jugarlos la independencia global al ajedrez, pero ellos mismos escogieron a quien sería nuestro defensor. ¡Houston, tenemos un problema!

Pero más dramática era la cuestión, pues se jugaba con leyes marcianas: ¡los peones podían coronar en rey! Así, nuestros feroces adversarios habían tomado como estrategia el llenarse de reyes, lo que les brindaba dos cosas importantes: por un lado, había que dar mate a todos al unísono; y por otro, todas las jugadas que atacaran a más de un rey, serían ilegales, excepto el ya mencionado “jaque mate colectivo”. ¡Más problemas, Houston!

Aquí, antes de proseguir –y una vez colocada la posición⁵ del diagrama⁶– podemos preguntar dos cosas muy significativas y constructoras de saberes:

Aún con reglas marcianas ¿Por qué es imposible alcanzar esta posición? ¿Crees que fue buena o mala la estrategia marciana? ¿Qué podrían haber hecho para mejorarla?



Juegan las blancas y dan jaque mate en tres movimientos a los diez reyes al mismo tiempo!

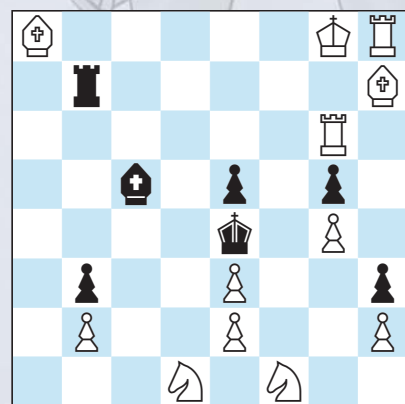
Y ambas respuestas tienen la clave en la coronación. Por un lado, es imposible que los marcianos hayan logrado tener más de nueve reyes, fruto del máximo de 8 coronaciones⁷; y por otro, es evidente que si las negras fueron capaces de coronar todos sus peones, más les valía promoverlos a dama... ¡seguramente ya hubieran dado mate y obtenido el control del planeta!

El peor jugador del mundo necesita de nuestra ayuda telepática... ¿cómo hará para ganar? Y la solución pasa por colocar a algunos reyes en casillas blancas:

1.♜b3+ ♔c4 2.♜h8+ ♔g6⁸ 3.♘e5 mate! ¡Salvamos al planeta!

Y para cerrar esta entrega, veremos un problema clásico y conocido, no por ello menos valioso.

EL “ANTIPROBLEMA”



Juegan las blancas. ¿Averigua cuál es la única jugada que no da mate en una!

La presente posición es obra de la creatividad del genial problemista Karl Fabel, y a lo que nos desafiaba no es a cómo dar mate al rey negro, sino a cómo no darlo... Suele presentarse este problema con el relato acerca de una princesa enamorada, que sólo debía dejarse vencer al ajedrez por un príncipe, para poder contraer enlace, motivo por el cuál no deseaba darle mate.

Y aquí bien podemos trocar este argumento por el del peor jugador del mundo, que no acertó con ninguno de los mates de la posición (que son 13, y es interesante que parte del “problema” pueda ser descubrirlos a todos, o jugar a quién descubre más), o bien que... ¡el peor jugador del mundo era el príncipe!

La jugada –única– que no da jaque mate es **1.♖c6?? (!!),** ya que al obturar la diagonal del ♖a8, libera a la torre negra que puede salvar a su rey con **1...♞xh7!**

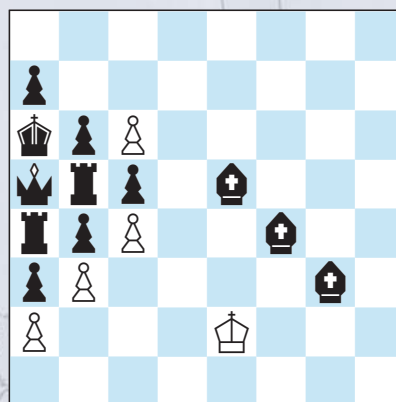
Como ven, en todos los casos estamos trabajando con situaciones cuyas resoluciones nos obligan a bucear entre el arsenal de recursos conocidos para poder saber cuáles de ellos serán útiles para desentramar el problema; a diferencia de los ejercicios, en los que una vez reconocido el patrón, solo queda aplicar el procedimiento sabido para casos similares

Interesante puede resultar también el preguntar acerca de la legalidad o no de la posición, para

que en primer lugar se pueda llegar al descubrimiento de que hay dos alfiles de casillas blancas, y en segundo lugar recuperar el “saber” acerca de la sub promoción.

¿QUIÉN GANA?

Esta posición, de Sir Roger Penrose, no puede ser comprendida por los módulos de computadora, ¡pero sí por el peor jugador del mundo! Nuevamente, no se trata de qué jugada deben hacer las blancas, **sino de cuáles no deben hacer...** (NdR: Ver PDR-128, pág. 20-23).



¡Un lindo cierre para decir que el peor jugador del mundo no capturó ninguna torre, y solo moviendo su rey alcanzó un honroso empate!

En la próxima entrega, profundizaremos en otras cuestiones muy interesantes acerca del maravilloso mundo del problema... ¡hasta entonces!

NOTAS

- 1 Expresión del inglés que significa “completar el espacio en blanco”.
- 2 En honor a la verdad, la forma descriptiva que nos ofrece el sistema algebraico es en sí una “clave”, sólo que más simple de descifrar. El cifrado de mensajes es toda una unidad de trabajo escolar mucho más que interesante y abundaremos sobre ello cuando trabajemos las propuestas de trabajo interdisciplinar, en un artículo futuro.
- 3 De todos modos, este procedimiento lo cito a modo de ejemplo, y de mostrar cómo un problema ajedrecístico puede aportar a la construcción de saberes y competencias propias de otros campos de problematización, más vinculados a las disciplinas tradicionales. Pero es importante destacar que el método no es lo importante: incluso la elaboración de un propio marco metodológico es incluso mucho más rico que la aplicación de uno ya dado.
- 4 Definir sucesos en base a categorías de posible / imposible / probable / poco probable es un contenido escolar el área de matemáticas, previo al desarrollo del concepto de probabilidades. Esta idea también la profundizaremos más adelante, en una nota dedicada a ello.
- 5 Se trata de una adaptación que realicé a un problema cuyo autor es Reichely. El problema original solo muestra la última jugada.
- 6 Para colocar esta posición, como muchas otras provenientes de problemas artísticos que cuentan con muchas piezas idénticas, les recomiendo fotocopiar y pegar sobre cartón las piezas del mural.
- 7 Y allí podemos proponer un juego “común” ¡en el que caballos y alfiles también coronen!
- 8 Esta es la posición original del problema de Reichely.