

1ª Parte:

Mejorando nuestra capacidad de progresar

En los últimos años he estado enseñando ajedrez a jugadores de distintas edades y niveles, y he aprendido mucho en el proceso. Con la mayoría de mis alumnos adultos, la naturaleza de sus fallos se hace clara para mí tras algunas lecciones, y eso me permite proponer algunos posibles remedios. Unas semanas después, a menudo oigo hablar de un gran éxito, y me muestran cómo han aplicado algo que han aprendido, o algo que estaban tentados a hacer antes de encontrarse en plena acción y hacer algo mejor. En esta fase estoy estimulado por el progreso, y las lecciones prosiguen. Luego, pasa algún tiempo y percibo que los errores conocidos se repiten, lo mismo que el alumno. Pero cuando observo que pensaba que estos problemas ya se habían zanjado, el alumno está tan sorprendido como yo, y sólo puedo decir: "Lo sé, lo sé..."

Ya he consultado a varios respetados instructores de ajedrez, de diversa fuerza, nacionalidad y temperamento, y el veredicto que sostienen, en el sentido de que un progreso significativo es inaccesible para la inmensa mayoría de jugadores adultos, ha sido virtualmente unánime. Muchos de estos instructores sentían que el problema era sobre todo falta de aplicación, y que el jugador aficionado medio no tiene tiempo suficiente para trabajar su ajedrez, por mucho que se esfuerce en mejorar. En este contexto, el instructor sólo puede hacer lo que hace, y el alumno no puede esperar, de forma realista, dar grandes pasos si no trabaja su juego al margen de las lecciones.

Una vez que el problema está detectado de esta forma, la solución es simple: si quiere mejorar su ajedrez, necesita dedicarle más tiempo y trabajar más duro. Aunque creo que hay cierta verdad en este modo de ver el problema, ahora pienso que la solución es engañosa. Desde luego, el tiempo de dedicación es importante, y cuanto más tiempo consagre a mejorar su ajedrez, tanto más probable será que progrese. Sin embargo, conozco a muchos jugadores que parecen hacer todo lo posible para mejorar: se esfuerzan por mantener al día sus aperturas, pagan mucho dinero para que entrenadores competentes analicen sus partidas, trabajan sobre el final lo bastante como para conocer a Lucenas y Philidores, y estudian con diligencia su propio juego de la forma en que se supone que debe hacerse. Pero sin gran éxito. Muchos incluso tratan de diagnosticar sus problemas ajedrecísticos y concentrarse en las áreas que parecen necesitar más atención, pero incluso en estos casos, es raro un progreso significativo. De modo que ¿qué es lo que sucede?

Mi impresión es que "el problema de mejorar" es más sutil y no se debe exclusivamente a déficit de tiempo para realizar el trabajo necesario. Tengo la impresión de que una vez que su Elo se estabilice en cierto punto, es raro que ese nivel cambie de forma significativa, con independencia de *la cantidad* de esfuerzo que usted dedique. Sin embargo, creo que es posible mejorar con un diferente *tipo* de esfuerzo, y la primera parte de este libro explica por qué y cómo puede hacerse. La idea esencial es que los jugadores con aspiraciones deberían dedicar mucho más énfasis a desarrollar su habilidad que a incrementar sus conocimientos. Esto significa que el trabajo de ajedrez debería estar menos concentrado en "aprender" y más en "entrenar" y "practicar", obligándose de paso a pensar¹.

Los cinco capítulos que siguen han nacido de estas impresiones. Los dos primeros aportan algún trasfondo psicológico y pedagógico para dar sentido a lo que el progreso en ajedrez puede suponer, y los capítulos 3 y 4 desarrollarán esta idea, con un enfoque del ajedrez que sitúa la idiosincrasia humana en el mismo corazón del juego y, por consiguiente, en lo más profundo de

nuestras tentativas por ser mejores ajedrecistas. Aunque incluyo algunas directrices para mejorar, estos cuatro primeros capítulos son, sobre todo, diagnóstico, mientras que el capítulo 5 incluye una orientación más explícita acerca de cómo jugar un mejor ajedrez.

Antes de que siga leyendo, me gustaría hacerle saber que no pretendo haber descubierto la respuesta definitiva a la eterna pregunta "¿Cómo puedo mejorar?". La primera parte se entiende mejor como una descripción del "problema de mejorar" y algunos pasos iniciales hacia la solución. Lo que sigue no es una receta para obtener un mayor Elo, sino un conjunto de ideas basadas en mi propia experiencia, una teoría de la forma en que aprendemos, y mi actual comprensión de lo que significa jugar al ajedrez. Una forma de mejorar su capacidad de progresar es leer detenidamente los cinco capítulos siguientes, y si me pidiera que resumiese en una línea el mensaje que contienen, le diría: **el progreso comienza en el filo de su zona de comodidad.**

1 ¿Qué hacer cuando cree que hay un agujero en su cubo?

¿Conoce la canción *There's a hole in my bucket?* (*Hay un agujero en mi cubo*). No he pensado en ella desde hace veinte años, pero últimamente la escuché con oídos de adulto y me sorprendió por su profundidad. Es un dúo entre Henry y Liza, que dice así:

*Hay un agujero en mi cubo, querida Liza, querida Liza
Hay un agujero en mi cubo, querida Liza, ¡un agujero!*

*Entonces remiéndalo, querido Henry, querido Henry, querido Henry
Entonces remiéndalo, querido Henry, querido Henry, querido Henry*

*¿Con qué debo remendarlo, querida Liza, querida Liza?
¿Con qué debo remendarlo, querida Liza, querida Liza?*

La canción sigue con Liza que propone una caña, pero Henry dice que la caña es demasiado larga. Entonces Liza propone a Henry que corte la caña y Henry pregunta cómo debería hacerlo. Liza sugiere un hacha, pero el hacha está demasiado roma. Liza dice que debería afilar el hacha y, tras la habitual objeción de Henry, dice que podría hacerlo con una piedra. Pero Henry dice que la piedra está demasiado seca, y Liza dice que debería humedecerla. Entonces Henry pregunta cómo puede hacerlo, y Liza propone que con agua, pero entonces Henry, pensando en cómo podría conseguir el agua, plantea otra pregunta pertinente:

*¿Cómo acarrearé el agua, querida Liza, querida Liza?
¿Cómo acarrearé el agua, querida Liza, querida Liza?*

Pero Liza no parece darse cuenta de la implicación de esta pregunta:

*¡En un cubo, querido Henry, querido Henry, querido Henry!
¡En un cubo, querido Henry, querido Henry, en un cubo!*

Y entonces (ya puede imaginarse lo que sigue)...

*¡Pero hay un agujero en mi cubo, querida Liza, querida Liza!
¡Pero hay un agujero en mi cubo, querida Liza, querida Liza!*

Esta amable canción contiene una profundidad oculta, como el cubo de Henry. La apariencia simple dificultad de Henry resulta ser compleja y se convierte en una situación tipo *Catch-22*^{*}, en donde el problema sólo puede ser resuelto si no existe. Una condición esencial para que el problema de Henry (acarrear agua para humedecer la piedra a fin de afilar el hacha y

^{*} El famoso best-seller del escritor norteamericano Joseph Heller. N.d.T.

cortar la caña con que parchear el agujero del cubo) pueda resolverse es que el problema no exista (es decir, que el cubo no tenga agujero).

Henry es como el jugador aspirante y Liza es el competente instructor de ajedrez. Cuando Henry se queja de que hay un agujero en su cubo, bien podría estar diciendo: "¡Pero no estoy aprendiendo nada!" Liza le ha dado muchos buenos consejos, pero que en realidad no cambian nada. Henry sigue planteando un problema que parece soluble y Liza lo resuelve, pero pronto Henry vuelve a la primera casilla, sintiéndose sin duda frustrado, mientras se diría que Liza no sabe qué hacer.

A un nivel metafórico, el agua que Henry necesita es el conocimiento que buscamos, y el agujero de su cubo representa los problemas que tenemos para encontrarlo. La capacidad de Henry para acarrear agua parece circunscribirse a las limitaciones de su cubo, lo mismo que nuestra capacidad para absorber y entender nuevas ideas ajedrecísticas está limitada por nuestros recursos cognitivos. Podría usted tener acceso a una surtida fuente, pero ser incapaz de recoger el agua porque hay un agujero en su cubo. Del mismo modo, podría usted tener el tiempo y el dinero necesarios para leer los mejores libros de ajedrez, recibir clases de los mejores maestros y analizar con los mejores programas de ordenador, pero lo que aprenda dependerá, en última instancia, de sus "instrumentos" cognitivos, como la memoria, la emoción, la razón, el lenguaje, la percepción, el sistema nervioso, etc., es decir, todo aquello que determina cómo recibe la información y el sentido que le da.

Sin embargo, el laborioso proceso que Liza plantea a Henry y el hecho de que el agujero nunca está "reparado", sugieren que Henry y Liza pueden estar enfocando mal el asunto para resolver la situación. Nuestras mentes tienen "agujeros" en el sentido de que tienen limitaciones, pero creo que el problema a que alude la canción es mucho más profundo. La razón de que nuestras mentes no puedan "llenarse" no es que tengan "agujeros", sino que no son como cubos. La opinión de aprender del sentido común es que aprendemos "llenando" de cosas nuestras cabezas, como si éstas fuesen cubos, y aprendemos llenando el cubo con conocimientos. Pero ahora sabemos que esta cruda visión espacial de la mente es engañosa y que aprender es un proceso mucho más complejo. A la luz de esto, el callejón sin salida de Henry y Liza adquiere un significado mucho mayor.

Los dos han interpretado mal el problema. Podrían pasarse años tratando de reparar el agujero (probablemente sigan en ello), sin comprender jamás que el problema no es el agujero, sino el cubo. Una respuesta más provechosa a la queja de Henry "¡Pero hay un agujero en mi cubo!" no es la solución de comienzos del siglo XX, de dar por bueno el cubo y tratar de reparar el agujero, sino algo más radical. Una solución del siglo XXI significaría que Liza ayudase a Henry a romper los modelos que lo atenazan:

¡Hay un agujero en mi cubo, querida Liza, querida Liza!

¡Hay un agujero en mi cubo, querida Liza, un agujero!

Tu mente no es un cubo, querido Henry, querido Henry

Tu mente no es un cubo, querido Henry, no es un cubo

Pero hay un agujero en mi cubo, querida Liza, querida Liza

Hay un agujero en mi cubo, querida Liza, un agujero

¡Olvidate de tu cubo, querido Henry, querido Henry!

¡Olvidate de tu cubo, querido Henry, olvidate!

¿Pero cómo recogeré el conocimiento, querida Liza, querida Liza?

¿Cómo recogeré el conocimiento, querida Liza, para mejorar?

*Tu conocimiento no se recoge, querido Henry, querido Henry
Tu conocimiento no se recoge, querido Henry, se construye.*

Sospecho que la última línea haría callar a Henry, en cuyo punto probablemente ambos habrían llegado a alguna parte. Es probable que Henry no entendiese qué quería decir Liza con "se construye", pero ahora que se le ha privado de su limitada asunción, podría empezar a plantearse preguntas más provechosas.

Aprender y desaprender

Percibimos. Ese es un hecho duro. Pero lo que percibimos no es un hecho del mismo tipo, porque aprendemos a percibir.

CARLOS CASTANEDA

Cualquier teoría acerca de cómo piensa o aprende la mente debe considerarse con mucho cuidado, porque pensar y aprender son procesos muy idiosincrásicos y difíciles de modelar sin vulnerar su inherente complejidad. Sin embargo, pienso que sabemos algunas cosas acerca de cómo *no* trabaja la mente que resultan útiles, y podemos efectuar ciertas conjeturas inteligentes acerca de qué significa esto para nuestras tentativas de entender el ajedrez y el proceso de progresar en ajedrez.

La opinión de nuestro sentido común es que la mente es un espacio a ser llenado con nuevas posiciones de ajedrez, y la industria del progreso en ajedrez confía en esta noción para vender sus productos. Sin embargo, nuestra mente no puede ser "llenada" en absoluto. La nueva información no sigue un camino immaculado hacia un cómodo destino. Las ideas ajedrecísticas no se lanzan a un apartamento sin amueblar, listas para ser desembaladas. Por el contrario, suelen estar ahogadas por la concurrencia de ideas relacionadas y llegar a un piso con mobiliario recargado, a menudo curando heridas de las batallas que han debido entablar en el camino con las viejas ideas.

El quid de la cuestión es que el entendimiento del ajedrez supone utilizar un instrumento muy imperfecto, es decir, usted, que utilizará lo que ya conoce acerca del ajedrez para hacer que el material de ajedrez que está tratando de asimilar tenga sentido para usted. **Por decirlo más técnicamente, construimos**

nuestra comprensión de las posiciones, lo que significa que utilizamos lo que sabemos, por imperfecto que sea, para dar sentido a lo que estamos asimilando. Construimos nuestro entendimiento, aprendemos "con estructura". ¿Qué estructura? Varía de una a otra persona, pero incluye los factores bioquímicos con que nacemos y el vasto entorno psicosociocultural que hemos ido construyendo, según la propia idiosincrasia, a lo largo de toda nuestra vida.

Así, si lo que tenemos (es decir, nuestra actual comprensión del ajedrez) posee muchos sesgos elaborados por nosotros mismos, recuerdos que nos llenan de orgullo y recuerdos penosos, afectará directamente a la calidad de lo que leemos o pensamos en un esfuerzo por mejorar nuestro juego. Esto significa que el **verdadero** aprendizaje a menudo es un proceso penoso, porque no estamos simplemente recogiendo nuevas ideas y ordenándolas en una especie de amplio almacén cognitivo. Significa que aprender es duro, porque hay que *desaprender* muchas cosas que antes tenían sentido para nosotros. Significa que aprender requiere elasticidad, porque las cosas no siempre tendrán sentido de inmediato, y podría usted sentirse estúpido o ignorante antes de que las cosas comiencen a clarificarse de nuevo a un más alto nivel. Ciertamente, he llegado a creer que **el tipo de aprendizaje más útil para el progreso en ajedrez es "desaprender"**.

Supongo que a la mayoría de los lectores esto le sonará perturbador. Cuando uno está desesperado por mejorar, quiere seguir adelante para aprender nuevas cosas. No quiere desprenderse de todos los malos hábitos y mirar hacia atrás, recordando aquellas lamentables derrotas, o enfrentarse al hecho de que las ideas de apertura que tanto le gustaban ya no le sirven bien. Sin embargo, si tiene ciertos

modos de pensamiento acerca del ajedrez y fuerte inclinación por ciertas estructuras, aperturas, estilos de juego, etc., entonces esto actuará como una especie de filtro reductor para el nuevo material que está tratando de aprender. Quizá pueda captar esa nueva y extraña idea y experimentar pequeñas mejoras al aprender nuevas cosas, pero los verdaderos avances sólo se producirán cuando realice un verdadero examen a sí mismo, además de al sistema que está tratando de dar sentido al nuevo material. Los humanos no tenemos la opción de cambiar nuestro sistema, sino que lo que tenemos es la capacidad de metacognición, es decir, pensar acerca de nuestro pensamiento. Esto puede ser nocivo durante nuestras partidas, porque puede confundirnos y distraernos de la tarea competitiva, pero entre partidas, cuando pensamos acerca de cómo mejorar, puede resultar muy útil. Una vez que comencemos a pensar de forma metacognitiva, hay muchas más posibilidades de que podamos empezar a corregir algunas de nuestras asunciones restrictivas. En tal caso, cabe esperar que suframos menos bloqueos y nos convirtamos en mejores y más eficientes pensadores.

De modo que *desaprender* es realmente una forma de examinar de forma constante el bagaje que incorpora usted a las posiciones de ajedrez y tratar de trabajar sobre el bagaje, que es, obviamente, más problemático. También es una forma de tratar de mirar las posiciones de ajedrez con ojos nuevos, tan libres de prejuicios como sea posible. Cuando consiga hacer esto, empezará a ver los prejuicios como prejuicios, y no como verdades absolutas, y entonces el verdadero progreso será más fácil.

Debería decir aquí que este tipo de *desaprendizaje* es extremadamente difícil, porque es natural querer que las cosas tengan sentido, e imponer el orden en el caos con reglas, categorías y argumentos. Así lo hacemos en ajedrez al proceder a evaluaciones acerca de jugadas y posiciones. Por otra parte, siempre que dejamos de hacerlo, tendemos a sentirnos incómodos, y tengo la impresión de que esto es así porque el pensamiento real es incómodo, al menos a primera vista². Seguir las

nociones y aplicar lo que usted sabe del juego está muy bien, pero esto normalmente significa, al menos en algún punto de la partida, que su evaluación será superficial. Cuando trata de renunciar a sus queridas nociones acerca del ajedrez y de que las cosas funcionen en el tablero, es inicialmente muy desolador comprender que todo eso no tiene mucho sentido. Sólo más tarde, cuando se comprende que el ajedrez es inevitablemente profundo y complicado, comienzan a tener lugar cambios significativos. Esto me recuerda uno de los aforismos *zen* preferidos, que he adaptado aquí a nuestros efectos:

Quando sabes lo que sabes, los alfiles son alfiles, los caballos son caballos, y los peones son peones.

Quando empiezas a *desaprender*, los alfiles ya no son alfiles, los caballos ya no son caballos, y los peones ya no son peones.

Quando percibes el beneficio de *desaprender*, los alfiles vuelven a ser alfiles, los caballos vuelven a ser caballos, y los peones vuelven a ser peones.

Es un bonito pensamiento. Puedo imaginar que está usted pensando: ¿pero cómo se supone que funciona? Si lo único que tengo que hacer es *desaprender* muchas de las ideas que, por lo visto, no dan resultado en ajedrez, ¿no tendría que reemplazarlas por otras nuevas? La pregunta sigue basándose en la idea de que su mente es un cubo que debe ser llenado, con la idea implícita de que el agua sucia debe ser reemplazada por agua nueva. Como he dicho, y seguiré diciendo, su mente no es un cubo y el conocimiento no es agua. Por otra parte, *desaprender* no significa rechazar. La idea de *desaprender* es más bien ver qué ha aprendido y cómo lo ha aprendido y, por consiguiente, está construido y es falible, antes que real e irremplazable. *Desaprender* le ayuda a mejorar, porque el proceso requiere que considere cuidadosamente el ajedrez, además de la forma en que trata de darle sentido al juego. Esto por sí solo no añadirá nada a sus conocimientos del juego, y no "reemplazará" los hábitos mentales que están siendo puestos a prueba, sino que más bien desarrollará y mejorará esos hábitos. La idea de *desaprender*

es ver sus hábitos mentales *como hábitos* y, por consiguiente, tener un mayor autocontrol durante el juego. Esto incrementará, de forma acusada su nivel de habilidad y las dos secciones siguientes deberían mostrarle cómo opera esto y por qué es tan importante.

Pensamiento retrospectivo y previsor

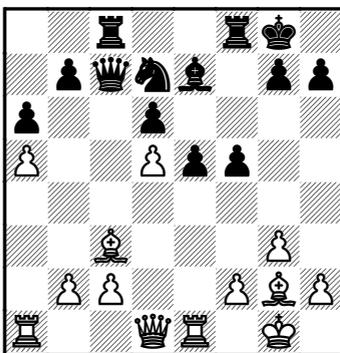
El pensamiento retrospectivo explica el daño que el pensamiento previsor habría evitado.

ANÓNIMO

La siguiente partida tuvo lugar en las últimas fases de la Olimpiada de Estambul 2000, un evento agotador para mí, que había estado luchando contra una oposición de +2600 Elo. En esta partida, mi oponente tenía un Elo en torno a 2500 (más o menos como yo por entonces) y, puesto que yo llevaba las blancas, me dije que era mi oportunidad de ganar una partida.

Rowson – Wu Shaobin
Olimpiada de Estambul 2000

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘c6
5.♘c3 ♖c7 6.g3 a6 7.♙g2 d6 8.0-0 ♙d7 9.a4
♘f6 10.♘xc6 ♙xc6 11.a5 ♙e7 12.♙e3 ♞c8
13.♞e1 ♘d7 14.♙d4 0-0 15.♘d5 ♙xd5
16.exd5 e5 17.♙c3 f5



Tómese unos minutos para considerar la posición antes de seguir leyendo.

Algunos de ustedes pensarán algo de tipo general como: "Las blancas tienen la pareja de alfiles y más espacio", y concluirán que las blancas deben estar mejor. Algunos se centrarán en una cosa, quizá no muy significativa, pero como la juzgan significativa concentrarán sus pensamientos en torno a ella. Por ejemplo: podría usted pensar que las blancas tienen un peón débil en "a5", de modo que no deberían mover su torre de "a1". Espíritus más aventureros podrían pensar en mover la dama negra de "c7" a fin de hacer posible el sacrificio de calidad ...♙xc3, y luego dirigir su atención a la forma en que las blancas podrían evitar esto. Otros podrían sentirse poco inspirados por la posición y decir "está absolutamente igualada" y optar por una jugada sin mayor intención, como 18.♞d2. Algunos de ustedes podrían fijarse en la columna "e" y preguntarse por sus posibilidades. Otros podrían preocuparse (en nombre de las blancas) por la idea ...f4 y la apertura de la columna "f". Otros, en fin, apenas considerarían esta idea, porque debilitaría las casillas blancas. Jugadores más fuertes ni siquiera *lo verían*, porque están filtrados por un subconsciente que discierne.

Piense acerca de su evaluación y pregúntese de donde proceden sus ideas. ¿Qué recursos mentales está utilizando para dar sentido a esta posición? ¿Le recuerda alguna otra? ¿Está libre para pensar acerca de esta posición de cualquier forma que elija, o revierten sus pensamientos a los mismos temas, una y otra vez? He mostrado esta posición a varios alumnos y sus pensamientos me han resultado muy instructivos.

Un jugador oxidado en los 1900 se quedó obsesionado con la idea de situar un alfil en "e6" para hacer un doble a rey y torre, y gastó mucha cantidad de energía para conseguir que la idea funcionase. Compungido, declaró: "no hay vuelta atrás", pero me pareció una forma absurda de iniciar un tren de pensamiento. Con todo, no fue voluntario, era aquello en que su sistema de percepción se concentraba, por la razón que fuese, tan pronto como vio la posición. Otro estudiante se sentía incómodo por la debilidad de la casilla "b6", y por el

hecho de que la dama tuviese que vigilarla. Otro, con un Elo en torno a 2100, al principio pensó que las blancas debían estar mejor, debido a la cadena de peones. Señaló los peones de "a5" y "d5" y los comparó con las debilidades de "b6" y "d6". Pensaba también que podría ser "necesario" f4, pero cuanto más miraba la posición, más le quedaba claro que las blancas no tienen muchas ideas.

La verdad, tal como yo la veo, es que las negras tienen una significativa ventaja. En la Olimpiada de 2000 me encontraba en una forma lamentable, y cuando llegué a esta posición esperaba poder encontrar una jugada distinta de 17.♙c3, que, por supuesto, está pidiendo problemas a gritos, y **cuando estoy jugando bien, la "esperanza", que queda fuera de mi esfera de influencia, no forma parte de mi pensamiento.** Aun así, cuando vi de antemano esta posición, me pareció prometedora, incluso con ♙c3. Tuve visiones de abrir la posición con c4-c5 y responder a ...f4 con ♙h3, a ...e4 con f3, y si las negras tomaban en f3 y seguían con ...♞e5, yo tomaría en "e5", jugaría d6 y "rompería". Sin embargo, sobre todo asumía que mis dos alfiles y la ventaja espacial servirían para algo. Sólo un examen más detenido hizo que se viniese abajo mi evaluación inicial.

Sospecho que la mayoría de los Grandes Maestros encontraría sorprendente mi mala evaluación, porque a un jugador fuerte no le lleva mucho tiempo ver que es mucho más fácil jugar esta posición con negras. Sin embargo, no había profundizado de antemano en la posición y me había parecido que la torpe situación de mi alfil en "c3" era inevitable. Por otra parte, lejos de ser un detalle menor, esta característica de la posición es un serio impedimento. Las negras están mejor, sobre todo porque las blancas carecen de un plan adecuado. Las negras cuentan con una mayoría móvil en el flanco de rey, mientras que la mayoría de las blancas no es operativa, y lo más importante es que las negras tienen un claro plan de cambiar alfiles de casillas oscuras, mediante ...♙f6 y ...e4. Si las blancas tuviesen su peón "c" en "c4", protegido por otro

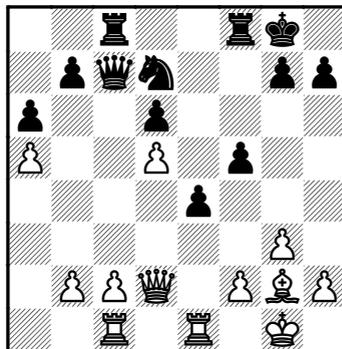
peón en "b3", tendrían una posición razonable, pero debido al emplazamiento del alfil en "c3", les corresponde sufrir. Se requiere un alto nivel de discernimiento para comprender la importancia de esta diferencia. El jugador más fuerte con el que comenté esta posición, Luke McShane, casi inmediatamente captó este aspecto de la posición. Le pregunté simplemente: "¿Qué opinas de esta posición?". Respondió: "No estoy seguro, pero el alfil de 'c3' es pintoresco".

La esencia de la posición es que no puedo hacer nada si no consigo jugar c4, y no puedo jugar c4 porque mi alfil está en "c3". Por otro lado, no puedo mover mi alfil de "c3", porque protege "c2", de modo que necesitaría jugar ♞c1, lo que permite ...♙g5 y el inmediato cambio de alfiles de casillas negras. Las blancas no están perdidas, pero la única forma de evitar una gradual asfixia es descubrir una eficiente formación defensiva y asegurarse de que las cosas no empeorarán. Sin embargo, esto es más fácil de decir que de hacer, ¡sobre todo cuando empiezas por la asunción errónea de que tienes ventaja!

18.♞c1

Traté de descubrir enfoques más creativos, pero una posición así no permite muchas florituras. Por ejemplo: 18.♞a4!? ♙f6 19.♙f1 e4 20.♞c4 ♜b8 21.♙xf6 ♞xf6 22.♞xc8+ ♜xc8 23.c4 ♞e5 24.♙e2, y parece que la igualdad está cercana, pero tras 24...f4 lo que está claro es que las negras llevan la voz cantante.

18...♙g5 19.♙d2 ♙xd2 20.♜xd2 e4!



Sin hacer nada especial, sólo reaccionando

a mis jugadas, las negras han asumido el control de la partida. Esto tiene que ver con la tercera parte del libro, pues tengo la impresión de que así es cómo las negras a menudo toman el control, simplemente reaccionando bien, y también cómo suelen perderlo las blancas, tratando de que algo suceda (15.♘d5), antes de que la posición lo permita.

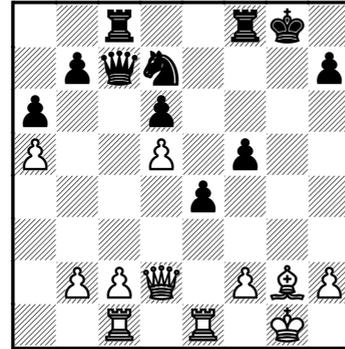
En cualquier caso, me encontraba de talante combativo, y no estaba dispuesto a admitir que mi posición era peor, de modo que pensé un buen rato para recuperar la iniciativa.

21.g4?

Una jugada tan debilitadora no fue efectuada a la ligera, pero me desesperé al no encontrar respuesta a la amenaza posicional ...♘e5 (con idea de ...♘c4, que no puede impedirse con b3, debido a la dominante ...♙c3). Este avance me pareció la mejor opción práctica, pero ni siquiera en el momento de realizarlo estaba realmente convencido. Debí haber asumido que las cosas no habían ido bien. Desde luego, me sentía un poco culpable y decepcionado, porque ahora sabía que estaba peor, pero de algún modo quería convencerme de que podría arreglarlo.

Como suele ser el caso, la jugada más natural probablemente sea aquí la mejor: 21.c4! ♘e5 22.♞e3! ♘d3 (22...b6!? 23.axb6 ♙xb6 mantiene una cómoda ventaja para las negras, pero no será fácil romper sin permitir que el alfil blanco entre en juego) 23.♞c3 ♙c5 (23...♙xa5? 24.♞cxd3!) 24.f4! Esta última jugada es un importante recurso, que le debo a *Fritz*. Es difícil de imaginar una mente humana que entregue voluntariamente a las negras un peón pasado protegido e invite al enorme caballo a situarse en "d3". Pero *Fritz* "ve" sin esas construcciones mentales. Mientras nosotros pensamos en términos de peones pasados y protegidos, y de caballos—"pulpo" (como Raymond Keene se refirió a una criatura así en "d3"), el monstruo de silicio sólo ve variantes (en este caso, cortando variantes en las que el caballo se retira a "e5"). Ahora, si 24...b6, 25.♙f1, y las blancas comienzan a contraatacar.

21...g6! 22.gxf5 gxf5



Esperaba que la columna "g" me diera algún contrajuego y que mi alfil pudiese activarse, atacando "f5", pero en realidad la apertura del flanco de rey sólo me hace más vulnerable al ataque. La vieja regla, "no abras juego en el sector del tablero en que estás más débil", tiene aquí una aplicación directa.

23.♞e3 ♘e5 24.c4 ♘h8 25.♘h1 ♙g7 26.♞g3 ♙f6 27.♙f1 f4 28.♞g2 ♞g8 29.♙d4 ♞xg2 30.♙xg2 f3 31.♙f1 ♞g8 32.♞e1 ♙g5 33.♙h3 ♙h4 34.♙f1 ♙g4

Las blancas se rindieron.

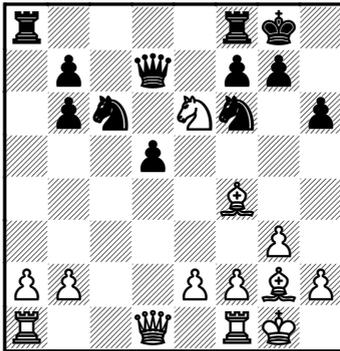
¿Qué podemos hacer con una partida así? La lección más directa tiene que ver con la psicología de torneo. Desde que jugué esta partida, he apreciado lo siguiente en infinidad de ocasiones: después de jugar con una serie de jugadores más fuertes, te enfrentas con alguien que tiene un Elo similar o ligeramente inferior al tuyo y cometes el error de pensar que ese jugador es flojo, y que tienes la oportunidad de recuperar el terreno perdido contra los tipos más fuertes. Sin embargo, a menudo estas supuestas víctimas sólo son relativamente débiles en comparación con tus oponentes anteriores, ¡pero no en comparación contigo! Si no los tomas en serio, en términos de igualdad, corres el riesgo de perder más terreno.

Sin embargo, la principal razón por la que elegí mostrarle esta partida, y las reacciones de mis alumnos al respecto, es porque pienso que ilustra el desajuste existente entre nuestros principios generales (dos alfiles, espacio,

para apreciar el tipo de transformación que aquí se requiere.

15.a3?

Una jugada indecisa. Tal comete el error de esperar que los triunfos posicionales de su posición se pongan de manifiesto por sí solos, cuando es él quien tiene que conseguir que las cosas funcionen. Liberar la torre de la defensa de su peón es útil, pero parece más importante impedir la idea principal de las negras, que consiste en cambiar alfiles de casillas blancas, debilitando el flanco de rey de su rival y tomando bajo control la casilla "e4". La dificultad de las blancas en estas posiciones radica en no saber qué tipo de ventaja deben buscar. Contar con la mejor estructura de peones y la pareja de alfiles está muy bien, pero ésta no es una posición en la que eso baste. Es preciso hacer algo (véase capítulo 8). Las blancas deberían atender a la amenaza ...♙h3 de su rival, con la que las negras mejoran considerablemente su posición. Una forma de hacerlo es la relativamente pasiva 15.♖e1, pero después de 15...♙h3 16.♙h1 ♖fe8, la posición sigue siendo muy tensa. Bastante más efectivo es 15.♗xe6!, que cambia de forma radical la naturaleza de la partida.

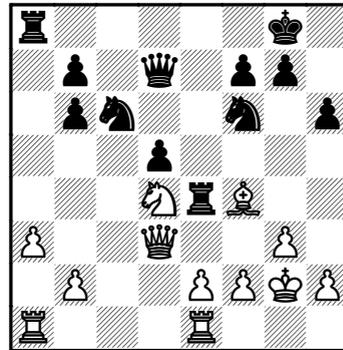


Las negras ya no tendrán un peón "d" aislado y su supuesto alfil *malo* ha desaparecido, pero las blancas siguen teniendo una mejor estructura y ventaja a largo plazo, en virtud de sus dos alfiles contra los dos caballos. Pero lo principal es que pueden crear inmediatas amenazas que no son fáciles de contrarrestar. Por ejemplo:

a) Merece consideración 15...♗xe6!?, porque las blancas tendrán problemas para atacar y controlar el peón "d" aislado. Después de 16.♗d3 ♖fe8 17.♖fe1 ♗e4, es probable que las blancas estén un poco mejor, aunque las negras también tienen motivos para sentirse satisfechas.

b) 15...fxe6 16.♗b3!, y las negras tienen problemas inmediatos que resolver. La respuesta evidente es 16...e5!?, pero ahora el centro es un tanto inestable. 17.♙e3! (17.♙d2 ♗d4 18.♗d1 ♗b5 19.e3 ♗c6 puede que siga siendo mejor para las blancas, pero la posición negra es muy activa) 17...♗a5 18.♗xb6 ♗c4 19.♗b3, y las blancas han ganado un peón sin compensación suficiente para su rival. Quizá las negras deban jugar, más modestamente, 16...♖a6, pero las blancas conservan cierta ventaja, aunque siguen siendo posibles los tres resultados.

15...♙h3 16♗d3 ♖fe8 17.♖fe1 ♙xg2 18.♙xg2 ♖e4!



¡Cómo han cambiado las cosas! Las blancas tienen su enroque debilitado, ya no cuentan con los dos alfiles y las negras ejercen un excelente control de "d4" y presión sobre la columna "e", lo que les da un juego más cómodo.

19.♗f3 ♖ae8 20.♙d2 d4!

Ganando espacio y creando nuevas posibilidades para la dama negra.

21.e3 ♗d5 22.exd4 ♖xd4 23.♖xe8+ ♗xe8 24.♗e2 ♗d6

La centralización de las negras es admirable y las blancas tienen numerosos saltos de

caballo en qué pensar. Lo único deficiente en la posición negra es su estructura del flanco de dama, pero puesto que tienen la iniciativa, por el momento es un tema inesencial.

En el plano personal, es instructivo para mí que la actividad de las negras es aquí realmente importante. Y lo es porque creo que uno de mis puntos débiles como jugador es la falta de respeto por las piezas activas, y el peligro que eso supone. Debo confesar que, si hubiese previsto esta posición desde varias jugadas antes, estaría inclinado a pensar que, como mínimo, las blancas estarían bien, y con posibilidades de estar mejor. Ahora, sin embargo, a la vista de la posición que tengo frente a mí, puedo apreciar que eso es un error, pero creo que la razón por la que he pensado así es comprensible, y habla por sí sola de la distinción entre conocimiento y habilidad.

El desequilibrio alfil vs caballo y los peones "b" doblados habrían destacado en mi mente como los factores más importantes de mi pensamiento previsor, porque la relevancia de estos desequilibrios es algo que conozco. Es mucho más difícil aferrarse al significado de una noción como "actividad" y apreciar, por ejemplo, la relevancia de que la dama clave el caballo de "f3", cuando esto es algo que puede cambiar en un solo movimiento. Comparar con éxito la actividad de las negras con el desequilibrio estructural y de piezas menores requiere un alto grado de habilidad, y una intuición del ajedrez que no puede explicarse verbalmente.

Cuando llego a la posición después de 24...♟d6, puedo ver que las cosas no son tan claras, pero sigo pensando que las blancas están bien. Sólo retrospectivamente, tras haber visto el resto de la partida, puedo apreciar que las negras están aquí mejor. Estudiar esta partida me aporta un pequeño conocimiento de la importancia relativa de factores temporales y dinámicos, pero ejerce un impacto muy superficial sobre mi nivel de habilidad. Para que eso cambie, necesitaría muchos más ejemplos, y tener que resolverlos me serviría de más ayuda que leer acerca de los mismos.

25.♙e3 ♜d3 26.♞g1 ♟c4 27.♟e1

27...♞b3 ♟xb2 es un problema.

27...♞b3

La presión de las negras ha asumido proporciones definidas, y las blancas no tienen otra alternativa que hacer una concesión estructural.

28.♞c1

28.♞d1 ♞xb2!

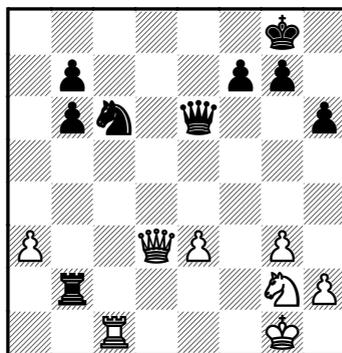
28...♟xe3 29.fxe3 ♞e5!

Un ataque doble que gana por fuerza un peón. Las negras tienen ahora clara ventaja.

30.♟g2

30.♟d3 ♞e4 no es una mejora para las blancas, debido a que 31.♞d1 ♟d4! es mortal.

30...♞xb2 31.♞d3 ♞e6!?



Una interesante decisión. Las negras amenazan ...♞b3 y buscan el cambio de torres. El problema con la estructura blanca no es sólo la debilidad del peón "e", sino el hecho de que su rey ha quedado expuesto por la pérdida del peón "f" (la "jaula" blanca ha quedado comprometida –véase capítulo 7, *Seguridad*–). Esto significa que al rey blanco le resultará difícil lidiar con el equipo dama y caballo. Es importante comprender que ésta es una decisión práctica y que también es posible mantener las torres sobre el tablero, por ejemplo, con 31...b5, para seguir con ...b4. Sin embargo, en tal caso, las blancas quizá puedan crear alguna molestia sobre la columna "f" y Keres prefirió evitarlo. El resto de la partida no guarda relación con este capítulo, pero es interesante ver cómo Keres mejora, muy poco a poco, su posición. Me gusta de modo especial la forma en que entrega un peón pero lo recupera de modo casi forzoso con jaque.

32. ♖f4 ♗b3 33. ♗c3 ♗xc3 34. ♗xc3 ♗e4
 35. ♗b3 b5 36. ♗xb5 ♗xe3+ 37. ♔f1 ♗f3+
 38. ♔g1 ♗e3+ 39. ♔f1 g5 40. ♔e2 ♔e5 41. ♗xb7
 ♔d3 42. ♗c8+ ♔g7 43. ♗f5 ♗d2 44. ♔d4
 ♗e1+ 45. ♔g2 ♗e3 46. ♗d5 ♗f2+ 47. ♔h3
 ♗f1+ 48. ♔g4 ♔f2+ 49. ♔f5 ♗d3+ 50. ♔e5
 ♔g4+ 51. ♔d6 ♗xa3+ 52. ♔c7 ♗e7+ 53. ♔c8
 ♔e3

♗+♔+♗ vs ♗+♔ sería difícil de resistir para las blancas con su rey en "g1", pero con el rey en "c8" está completamente perdido, porque las negras tienen una pieza efectiva (¡el rey!). de ventaja.

54. ♗b5 ♗e4 55. ♗b2 ♔g6 56. ♗b6+ f6 57. ♔e6
 ♔c4 58. ♗a6 ♔e5 59. ♔c7 ♗c2 60. ♗d6 ♗xh2
 61. ♔d5 ♗f2 62. ♔b7 ♗xg3 63. ♗xf6+ ♔h5
 64. ♗e6 ♔g4 65. ♔e7 ♗f3+ 66. ♔c8 ♔h4
 67. ♔f5+ ♔h3 68. ♔d8 h5 69. ♗g6 ♔e5 70. ♗e6
 ♔g4 71. ♗g6 ♔e5 72. ♗e6 ♗d3+ 73. ♔d4+
 ♔g4 74. ♗d5 ♔f2 75. ♔c8 h4 76. ♗e5 ♗e4
 77. ♗f6 ♗f4 78. ♔f5 ♔e4 79. ♗e6 ♗g4

Las blancas se rindieron.

Conocimiento y habilidad

La habilidad para hacer se adquiere haciendo.

RALPH WALDO EMERSON

Keres ganó aquella partida no tanto porque supiese que la posición de apertura era buena para él (conocimiento), como porque sabía cómo manejarla (habilidad). No es fácil ilustrar esta distinción entre conocimiento y habilidad, porque es muy sutil. Una forma de tratar de clarificarla es describirla en términos ligeramente distintos. Esto no es difícil, porque inicialmente tenía la idea de que una distinción así era importante para el progreso en ajedrez, tras leer un capítulo de un libro de filosofía titulado *El concepto de la mente*, por Gilbert Ryle. El segundo capítulo de este libro se llama "Knowing How and Knowing That". Ryle utiliza el ajedrez para ilustrar esta distinción (la cursiva es mía):

"Un jugador corriente de ajedrez puede seguir parcialmente la táctica y la estrategia de un campeón. Quizá tras mucho estudio, acabe

entendiendo por completo los métodos empleados por el campeón en determinadas partidas. Pero nunca puede anticipar del todo cómo luchará el campeón en su próxima confrontación, y nunca será tan rápido ni estará tan seguro en sus interpretaciones de las jugadas del campeón como éste al realizarlas, o quizá, al explicarlas... *Aprender a mejorar la habilidad no es como aprender o adquirir información. Las verdades pueden ser impartidas, los procedimientos pueden ser inculcados, y aunque el proceso de inculcarlos sea gradual, impartir es relativamente repentino. Tiene sentido preguntar en qué momento alguien aprehendió una verdad, pero no preguntar en qué momento alguien adquirió una habilidad.* "Parcialmente entrenado" es una expresión significativa. "Parcialmente informado" no lo es. El entrenamiento es el arte de disponer tareas que los alumnos aún no han llevado a cabo, pero que ya no son incapaces de cumplir".

Creo que la declaración de Ryle aclara que el *know-how* (saber cómo) es la prioridad para jugar un buen ajedrez, no el *know-that* (saber tal cosa). Con esto quiero decir que **acumular conocimientos acerca de aperturas, finales, etc., sólo es útil en la medida en que le ayude a saber cómo jugar la apertura y el final, y esta transición no se produce de forma automática.** Antes bien, como sugiere Ryle, se adquiere mediante un concienzudo entrenamiento y la correspondiente práctica. Para ser claros: no tengo nada contra el conocimiento, y es cierto que los jugadores más fuertes tienden a poseer un mayor conocimiento de las posiciones que los jugadores flojos. Lo que estoy tratando de dejar claro es que tendemos a enfatizar en un aspecto erróneo. Otro comentarista, el psicólogo de Harvard Jerome Bruner, capta este punto como sigue (la cursiva es mía): "La habilidad es una forma de tratar con las cosas, no una derivación de la teoría, como cuando aprendemos acerca de los bordes internos y externos de nuestros esquíes, pero nuestra destreza al esquiar no mejora hasta que ese conocimiento lo aplicamos a la habilidad de esquiar. *El conocimiento sólo ayuda cuando se incorpora a los hábitos.*" (Bruner, 1996).

La distinción entre saber cómo y saber qué es similar a la distinción entre conocimiento y habilidad, y a nuestros efectos aquí, es equivalente. Decidí concentrarme en conocimiento y habilidad porque siempre que he hablado de este tema, algunos individuos vieron la elegancia de la distinción *know-how/know-that*, pero en la mayoría de los casos parecía demasiado sutil y los ojos comenzaban a extrañarse. Es más fácil y más claro hablar de conocimiento y habilidad, aunque en cierta forma creo que la distinción de Ryle es más precisa.

En caso de que ninguna de estas dos distinciones signifique mucho para usted, me encontré con un tercer proverbio similar, en un artículo de Nigel Davies, titulado *The How and the What* (*Chesscafe.com*). Siguen extractos del mismo, con el permiso de su autor: "Recientemente vi un debate en un grupo de noticias acerca de la preparación para torneos. Allí se mencionó todo lo conocido bajo el sol, desde aperturas a finales, y desde estrategia a táctica, mostrando todo el mundo sus propias ideas acerca de cómo debía hacerse. Sólo comenté que 'el cómo era más importante que el qué', dejando que quienes lo leyeran sacasen sus propias conclusiones acerca de lo que quería decir. En realidad, el comentario era deliberadamente enigmático (...). No importa mucho realmente lo que se estudie. Lo importante es utilizarlo como una base de entrenamiento para *pensar* antes que tratar de asimilar una increíble cantidad de información. Hoy día, en que habiendo un millón de diferentes productos de ajedrez, este mensaje parece estar perdido, y desde luego la mayoría de la gente busca libros que le digan qué debe hacer. La realidad es que tienes que mover las piezas en el tablero y *jugar* con la posición. ¿Quién hace eso? Los aficionados no, pero sí los Grandes Maestros..."

Los jugadores que tratan de mejorar necesitan, por tanto, tratar de desarrollar su habilidad, no incrementar su conocimiento: mejorar su *know-how* y preocuparse menos por *knowing that*... También necesitan concentrarse menos en el "qué" del ajedrez y más en el "cómo" se hace. Son distintas formas de decir

lo mismo, y lo que significa es que si quiere jugar mejor al ajedrez, necesita enfatizar menos en el "estudio" (que le permitirá incrementar su conocimiento de posiciones) y enfatizar más en el "entrenamiento", es decir, tratar de resolver problemas, jugar partidas, o quizá incluso tratar de vencer a un fuerte programa de ordenador, a partir de una posición ventajosa.

En cualquier caso, creo que esta distinción entre conocimiento y habilidad es el meollo de la cuestión cuando se trata de por qué a los jugadores jóvenes suele resultarles relativamente fácil progresar. Los jugadores juveniles están dispuestos a aprender, pero aún suelen estar más dispuestos a jugar. Cuando juegan una partida, o analizan sus partidas con un jugador más fuerte o reproducen algunos finales de torneos, parecen ser capaces de absorber lo que han aprendido y aplicarlo a sus partidas de una forma que los adultos rara vez son capaces de hacer. Paradójicamente, el problema parece ser cuando los jugadores juveniles tienden a poner en práctica lo que han aprendido sin una tentativa consciente, y de ahí que mejoren gradualmente, mientras que los jugadores adultos *se esfuerzan por entender* lo que están aprendiendo, y esto conduce a todo tipo de problemas, porque en lugar de adquirir habilidad, esta habilidad se ve adulterada por nuestras tentativas de formalizarla en conocimiento. Parece que el foso entre conocimiento y habilidad es algo menor para juveniles que para adultos. Pero ¿por qué es así? Es difícil de explicar, pero probablemente tenga que ver con que los jugadores jóvenes tienen una mayor plasticidad neural y menos prejuicios para asimilar. En cualquier caso, una vez que capta la significación de la distinción entre conocimiento y habilidad, el terreno está claro para preguntar por qué el progreso en los adultos es tan elusivo.

En mi opinión, el problema puede dividirse en dos partes principales:

- 1) La mayoría de los jugadores trata de incrementar su conocimiento aprendiendo nuevas posiciones, y tiende a estudiar "leyendo y memorizando", como dijo Nigel Davies. Lo que deberían hacer más a menudo es po-

tenciar sus habilidades, sea cual fuere su grado, y obligarse a pensar mediante el entrenamiento y la práctica.

2) El conocimiento a menudo interfiere en el camino de la habilidad, porque no es "inocente" y debe ser construido. Esto significa que habrá límites a lo que usted aprenda por absorción pasiva, y aquello que más previsiblemente le permitirá progresar *desaprendiendo* algunas de sus ideas existentes, será el análisis honesto y riguroso de sus propias partidas.

El subconsciente inteligente

Contrariamente a la opinión popular, la mente humana es un libro cerrado. El espacio ante los ojos es tiniebla para siempre. No es posible el acceso, ni a través del pensamiento, ni a través de los sentidos, pues pensamientos y experiencias son los productos de esa oscura factoría, de cuyas operaciones no existe rastro alguno... En la mente se fabrican las sensaciones, se forman los pensamientos, y se pintan los cuadros perceptivos. Pero del pintor y del ingeniero no tenemos ni idea... O habría que decir, que sólo tenemos ideas.
GUY CLAXTON

La breve sección que sigue podría haberse expandido fácilmente en un capítulo completo o incluso en todo un libro. Cualquier teoría comprensible de la psicología ajedrecística necesita tener en cuenta aspectos no conscientes de la cognición, porque recientes evidencias de la psicología cognitiva sugieren que los pensamientos y las percepciones de que somos conscientes quedan enterrados por la cantidad de información que recibimos a nivel no consciente (Claxton, 1996; Wilson, 2002). Estoy completamente convencido de esta opinión acerca de la mente, y ahora me siento mucho más cómodo acerca, por ejemplo, de realizar una jugada que me parece correcta, aun cuando no entienda del todo por qué es correcta. Sin embargo, he decidido que esta sección fuese deliberadamente breve, porque es muy difícil extrapolar cualquier consejo ajedrecístico de los estudios psicológicos, y

más difícil aún es ilustrar el de cómo el subconsciente opera en ajedrez con ejemplos instructivos de nuestro juego.

Muchos asocian "el subconsciente" con Freud* y el psicoanálisis, pero la psicología ha recorrido un largo camino desde entonces. En la imaginación popular, "el subconsciente" solía ser una especie de sima pantanosa en la que refugiamos nuestras heridas infantiles, en la oscuridad de nuestra habitación. Pero hoy día los aspectos subconscientes de la cognición tienen connotaciones mucho más positivas y esto se refleja en la terminología "el subconsciente inteligente" (Claxton) o "el subconsciente adaptativo" (Wilson).

Es muy importante recalcar que "el subconsciente" no es una sola cosa, lugar o mecanismo, sino más bien una forma abreviada de describir las muchas cosas que suceden en nuestra mente, sin que seamos realmente conscientes de ello. El siguiente extracto, tomado del libro *Strangers to Ourselves* (Extraños para nosotros mismos), de Timothy Wilson, subraya por qué vale la pena ser conscientes de la dimensión de lo mucho que no somos conscientes:

"Considere que en cualquier momento, nuestros cinco sentidos están absorbiendo más de 11.000.000 de unidades de información. Los científicos han determinado este número contando las células receptoras que cada órgano sensorial posee y los nervios que van desde esas células al cerebro. Sólo nuestros ojos reciben y envían cada segundo más de 10.000.000 de señales a nuestro cerebro. Los científicos también han intentado determinar cuántas de estas señales pueden ser procesadas conscientemente en cualquier momento, observando cosas como la rapidez con que puede leer la gente, detectar distintos impactos luminosos y distinguir diferentes tipos de olores. La estimación más liberal es que la gente puede procesar, de forma consciente, unas 40 unidades de información por segundo. Piense acerca de esto: recibimos unos 11.000.000 de unidades de información por segundo, pero sólo podemos procesar unas 40 de forma

* La palabra "subconsciente" es de uso generalizado, aunque en rigor, el término freudiano es "inconsciente" N.E.

Desarrollar la habilidad

Somos lo que hacemos reiteradamente. La excelencia, por tanto, no es un acto, sino un hábito.

ARISTÓTELES

En este capítulo he sugerido que luchamos demasiado por mejorar con métodos existentes porque éstos se basan en una visión deficiente de la forma en que aprendemos. También he subrayado que necesitamos enfatizar en el pensamiento previsor antes que en el retrospectivo, y en la habilidad antes que en el conocimiento. Por otra parte, construimos nuestro entendimiento del ajedrez y necesitamos *desaprender* muchas cosas que tienen sentido para nosotros. A la luz de todo eso, ¿cómo deberíamos tratar de mejorar?

La respuesta más honesta es que no estoy del todo seguro. Pero tengo la informada impresión, sin embargo, de que la habilidad en ajedrez resulta de jugar al ajedrez, junto con entrenamiento específico, entendiendo por "entrenamiento" el medio de trabajar por su propia cuenta. La principal habilidad que un jugador de ajedrez necesita es la habilidad a la hora de tomar decisiones. De modo que eso es lo que usted necesita, y hacerlo repetidamente. **Si quiere convertirse en un mejor jugador, necesita adquirir mejores hábitos, y puede cultivar mejores hábitos gracias al entrenamiento. El mejor entrenamiento es aquel**

que le empuja contra los límites de su zona de comodidad, en los que debe obligarse a asumir la responsabilidad de decisiones difíciles. Es mucho más fácil leer libros que dar directrices estratégicas, pistas y consejos, etc., pero lo que usted necesita es *know-how* y eso significa aprender haciendo.

La mejor forma de cultivar mejores hábitos es tratar de hacer que las cosas funcionen sobre la base de sus hábitos existentes, y mirar detenidamente cuáles son sus carencias. Descubrirá que la mayoría de sus errores no procede de no conocer cosas, sino de no ver o no hacer cosas. Puede trabajar sobre esto, jugando y analizando honestamente sus partidas, resolviendo complejos problemas de ajedrez, o tratando de ganar posiciones ganadas contra fuertes programas de análisis. Incluso pienso que puede desarrollar su habilidad con un inteligente uso de partidas de *Blitz*, siempre y cuando no analice las posiciones en profundidad, pero si comparar su primera impresión de determinadas posiciones con la forma en que evolucionó el juego en las mismas.

Con estos enfoques, no estará adquiriendo ningún nuevo "conocimiento", por lo que podría pensar que no está creciendo como jugador. Sin embargo, si los argumentos de este capítulo tienen sentido para usted, y puede confiar en este tipo de proceso de entrenamiento, creo que encontraría ese nivel de habilidad que necesita para mejorar, y con él, por supuesto, sus resultados.