



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN ARTES TEATRALES

ENSAYO

“EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA PARA EL PROCESO COGNITIVO EN LA
FORMACIÓN DEL ACTOR”

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES TEATRALES

PRESENTA

JOSÉ ROBERTO NAVA GÓMEZ TAGLE

ASESOR

MTRO. EN DOC. Y G.E. JOSÉ ALBERTO HINOJOSA NAVA

TOLUCA, MÉXICO. 2022

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
I. ANTECEDENTES	9
1.1 ANTECEDENTES DEL AJEDREZ.	9
1.1.1 PROEZAS COGNITIVAS DEL AJEDREZ COMO MUESTRA DEL ALCANCE EN EL DESARROLLO DE LA MENTE	14
1.2 ANTECEDENTES DEL TEATRO	20
1.3 ANTECEDENTES DEL MÉTODO COGNITIVISTA.....	22
1.4 ANTECEDENTES CONJUNTOS	24
1.4.1 HABILIDADES COGNITIVAS DE LA ACTUACIÓN Y EL AJEDREZ.....	25
1.4.2 LA CREACIÓN DESDE UN ENFOQUE COGNITIVO	33
II. MODALIDADES DE AJEDREZ PARA EL DESARROLLO COGNITIVO	42
2.1 AJEDREZ CLÁSICO EN LA EDUCACIÓN DEL ACTOR TEATRAL	42
2.2 AJEDREZ BLITZ EN LA EDUCACIÓN DEL ACTOR TEATRAL	48
2.3 AJEDREZ A CIEGAS EN LA EDUCACIÓN DEL ACTOR TEATRAL	49
CONSIDERACIONES FINALES	51
REFERENCIAS.....	54
BIBLIOGRAFÍA	54
MESOGRAFÍA	54
ANEXO	58

INTRODUCCIÓN

Este ensayo parte de experiencias como jugador de ajedrez, estudiante y egresado de la Licenciatura en Artes Teatrales (LAT) de la Facultad de Humanidades (FH), de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx) que ha estado en los procesos de tres puestas en escena y en 2 temporadas.

Se propone el ajedrez como una herramienta que forme parte del actor en su educación como entrenamiento para su capacidad cognitiva.

El actor se conforma de cuerpo, mente y espíritu, para la creación de sus personajes. Siendo consiente de los aspectos que lo conforman, enfoca su entrenamiento principalmente en la parte física, y aunque adquiere mucha información durante la carrera, no entrena sus procesos cognitivos. El ajedrez funciona como un entrenamiento didáctico para el actor que le permite trabajar su cerebro como un músculo, lo que genera un trabajo de los procesos cognitivos de forma lúdica, lo que le permitirá una mayor capacidad de reacción ante los estímulos, mejorar su atención durante su trabajo y una mayor capacidad de memorización.

Se plantea el entrenamiento de los procesos cognitivos en tres etapas distintas, para que pueda trabajar de forma específica y con cada modalidad aumente el grado de exigencia a estos procesos, que benefician al actor en su trabajo previo a la escena y durante el desarrollo de la misma.

El teatro y el ajedrez evaluarán la posibilidad de trabajo para los procesos cognitivos, la repercusión cognitiva, tanto teatral como ajedrecística, y la similitud de los procesos cognitivos en ambas disciplinas y se definirá el trabajo cognitivo que se llevará a cabo para el desarrollo a través del ajedrez en función del quehacer actoral, que serán la atención, el pensamiento veloz y la memoria.

Dentro de estos tres procesos cognitivos que comparten el teatro y el ajedrez, es necesaria la exigencia de trabajo en cada una de las áreas¹. La propuesta incide en

¹ Especificando que no es un entrenamiento de alto rendimiento.

el fortalecimiento y aceleración de los procesos cognitivos de un actor, no se requiere un arduo entrenamiento de varias horas al día, pero si una práctica constante del ajedrez.

Las coincidencias del teatro y el ajedrez no son solo cognitivas, también coinciden en lo artístico; el ajedrez al igual que el teatro son artes vivas, que son efímeras, aun cuando tengan un registro, la entrega de los actores en el teatro y de los ajedrecistas en el tablero permite que ambos puedan generar arte:

Una tesis más rica en matices es la que explica Diego Rasskin Gutman en su interesante libro **Metáforas de ajedrez (la mente humana y la inteligencia artificial)**, publicado por La Casa del Ajedrez en 2005: como juego, como arte y como ciencia, el ajedrez ofrece elementos atractivos para unirlo a la inteligencia artificial. (García, 2013:216).

En la cita anterior vemos que más allá de la consideración deportiva que tiene el ajedrez, también se le considera arte, el autor Leontxo García cita a Alfred Binet cuando éste expresa el mundo interior que se encuentra en un ajedrecista:

Ya lo dijo el célebre psicólogo francés Alfred Binet, inventor de cociente intelectual<<Si se pudiese observar lo que ocurre dentro de la cabeza del jugador de ajedrez, se hallaría un agitado mundo de sensaciones, imágenes, movimientos, pasiones, y un panorama siempre cambiante de estados de conciencia>>. Como arte, el ajedrez ofrece un sello muy tentador para adornar el rendimiento de máquinas que se basan en la fuerza bruta de cálculo; es decir, ofrece un componente que distingue a los humanos de los algoritmos matemáticos. (García, 2013:218).

El universo creativo del hombre es lo que permite al ajedrez crear arte, pues es un elemento que los algoritmos matemáticos no tienen, Binet expresa que dentro de un ajedrecista existe una diversidad de vivencias humanas que lo guían en la creación de sus partidas, desde las sensaciones y las pasiones, hasta las imágenes y movimientos del tablero. El ajedrecista, está constantemente trabajando sus emociones y su capacidad de concentración e imaginación. El actor teatral, ocupa y trabaja estos procesos en cada montaje que realiza desde el momento que empieza a crear a su personaje, entendiendo su contexto, sus antecedentes, sus emociones y sus sentimientos, hasta el momento que forma parte del universo del montaje teatral.

A través de la experiencia como actor y practicante de ajedrez, este último permite conocer el carácter del otro jugador, partiendo de su estilo de juego en el tablero,

entre más partidas se juegan se puede saber si están sucediendo cambios en su vida personal, cuando fallece un familiar o ser querido, o si acaba de pelearse con alguien o se acaba de casar, por este motivo el ajedrez puede ser un apoyo para el actor teatral en la creación de sus personajes. De esta forma el actor puede abordar a su personaje para buscar el carácter de su personaje y su forma de reacción ante las circunstancias que vive el personaje.

Los mejoramientos de sus capacidades cognitivas le ayudaran a resolver situaciones que se presenten dentro y fuera de la escena en el universo de su personaje.

El cuadro siguiente tiene un fin comparativo entre dos disciplinas distintas para poder comprender las similitudes que pueden tener, con el fin de buscar una relación entre ambas disciplinas. El principio de esta relación es el entrenamiento de áreas comunes, para su utilización en el desarrollo de la formación de un actor teatral. Haciendo énfasis en la memoria, la velocidad del pensamiento y la atención.

Proceso cognitivo	Lenguaje escrito	Lenguaje verbal	Memoria	Efímero
Ajedrez	El uso de un lenguaje escrito, que permite la comprensión de una partida de ajedrez.	El uso de un lenguaje verbal, que permite el desarrollo de una partida.	La memorización de esquemas, que permiten el desarrollo de una partida con un conocimiento previo.	Cada partida se vive de forma única.
Ejemplo de ajedrez	1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Axc6 dxc6 5. d4 exd4 6. Dxd4 Dxd4 7. Cxd4 Ad6 ²	En la modalidad de ajedrez a ciegas se usa el lenguaje verbal para el desarrollo de una partida.	La memorización del estudio previo de aperturas y finales, así como partidas de uno mismo como de otros jugadores ya que posiciones de esas partidas se pueden volver a presentar.	Cada partida es única al ser jugada.
Teatro	El uso de un lenguaje escrito que permite la comprensión de una obra teatral.	El uso de un lenguaje verbal, que permite el desarrollo de una obra teatral.	La memorización de texto y de trazo que permiten el desarrollo de una obra teatral.	Cada representación se vive de forma única.
Ejemplo de teatro	El texto de “Los empeños de una casa” de Sor Juana Inés de la Cruz.	Se usa durante la representación del texto.	La memorización del texto a representar, así como el trazo del personaje sobre el cual el actor hará su creación.	Cada representación es única.

² Es el desarrollo de una partida, que se puede leer de la siguiente forma: jugada 1 peón de e2 a la casilla e4, peón de e6 a la casilla e5. Jugada 2 caballo de g1 a la casilla f3, caballo de b8 a la casilla c6, jugada 3 alfil de f1 a la casilla b5, peón de a7 a la casilla a6, jugada 4 alfil de b5 captura el caballo de la casilla c6, el peón de la casilla d7 captura el alfil de la casilla c6, jugada 5 peón de d2 a la casilla d4, jugada 5, peón de e5 captura el peón de la casilla d4, jugada 6 dama de d1 captura el peón de la casilla d4, dama de d8 captura la dama de la casilla d4, jugada 7 caballo de f3 captura la dama de la casilla d4, alfil de la casilla f8 se mueve a la casilla d6

Proceso cognitivo	Velocidad de Acción-Reacción Mecanicismo	Control emocional	Bits de acción Teleología
Ajedrez	<i>La velocidad de reacción ante situaciones imprevistas durante la partida</i>	<i>El control emocional de un ajedrecista se direcciona a una partida.</i>	<i>La utilización del lenguaje corporal para detonar al oponente en debilidad o fortaleza.</i>
Ejemplo de ajedrez	Un ajedrecista debe poder reaccionar ante los estímulos dados por su oponente.	Definición de nervios de acero, para el desarrollo de una partida.	El ajedrecista puede mover la cabeza dando a entender que ha hecho una buena jugada o mala jugada (sea verdad o no).
Teatro	La velocidad de reacción ante situaciones imprevistas durante las representaciones	La emocionalidad del actor es dirigida al universo axiológico correspondiente.	La utilización del lenguaje corporal para comunicarse con el público y detonar la caracterología del personaje. El cuerpo es el guante del pensamiento.
Ejemplo de teatro	Un actor debe reaccionar ante los estímulos dados por los otros personajes.	Un actor controla y dirige sus emociones de acuerdo a las peripecias y el carácter del personaje.	El actor puede estar dando vueltas en el escenario y da a entender al público un significado de su movimiento. Los movimientos son los necesarios en el escenario.

Proceso cognitivo	Movimientos basura	Atención	Imaginación
Ajedrez	<i>El control de sus movimientos y expresiones para no evidenciar sus errores o su inseguridad.</i>	<i>La atención durante una partida. Dirigiendo los sentidos hacia un mismo objetivo.</i>	<i>La imaginación como proceso creativo para materializar las ideas y pensamientos del ajedrecista.</i>
Ejemplo de ajedrez	Los ajedrecistas deben evitar los movimientos y gestos que demuestren su inseguridad o excesiva confianza.	El ajedrecista debe estar concentrado con todos sus sentidos en el desarrollo de su partida con su oponente.	El ajedrecista debe imaginar las posibilidades de una posición para crearlas en el tablero.
Teatro	El control psicofísico para diferenciar al actor de una creación conductual.	Atención durante una representación. Dirigiendo los sentidos hacia un mismo objetivo del universo axiológico.	La imaginación como proceso creativo para materializar las ideas y pensamientos para la creación del universo escénico.
Ejemplo de teatro	Los actores no deben hacer más de lo que deben hacer en escena.	Un actor debe estar en el escenario con todos sus sentidos enfocados en el desarrollo de la misma con sus compañeros.	El actor debe imaginarse como alguien que no es él, y vivir en un universo que no es el suyo.

Cuadro 1: Procesos cognitivos con relación al teatro y ajedrez, autoría propia.

I ANTECEDENTES

1.1 ANTECEDENTES DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego, deporte y ciencia que también es considerado arte con una amplia historia, ésta ha evolucionado a través de los siglos y en el que no solo han cambiado los movimientos de las piezas, sino la forma de pensar las estrategias y las tácticas. El ajedrez ha ido evolucionando desde su aparición hasta el día de hoy:

El registro arqueológico indica que las estatuillas más antiguas que sin duda representan piezas de ajedrez datan del siglo VI en la región de Samarcanda (actual Uzbekistán) y remiten al contexto del Imperio Persa Sasánida. Pero existe otra serie de estatuillas sobre las que recaen discusiones de si se tratan o no de piezas de ajedrez. De ser, nos remontan a los primeros siglos de la era cristiana, y ubican su origen más probable en el noroeste del subcontinente indio y su vecina región de Asia central, una zona de intersección de las antiguas rutas comerciales del mundo antiguo, de China a la Mesopotamia y de la India al Mediterráneo. (Maskin, 2015:1).

Podemos encontrar la aparición del ajedrez físicamente entre los primeros cuatro siglos del cristianismo. Sin embargo, el ajedrez del siglo VI no tiene las reglas que tenía o la forma en la cual se jugaba, por lo cual para este proyecto no se descartan los antecedentes anteriores al juego moderno; para buscar los antecedentes que nos acerquen al ajedrez de hoy en día y encontrar el apoyo a la concentración, la imaginación y la memoria del ajedrez moderno. En el siglo XIII se encuentra el primer tratado de ajedrez de Don Alfonso El Sabio donde explica la leyenda del origen del ajedrez:

Segunt cuenta en las historias antiguas, en India la mayor hobo un Rey que amaba mucho los sabios e tenielos siempre consigo e facieles mucho a menudo razonar sobre los fechos que nascien de las cosas. E destos habie y tres que tenien sennas razones. El uno dicie que más valie seso que ventura. Ca el que vivie por el seso, facie sus cosas ordienamentre e aun que perdiese, que no habie y culpa, pues que facie lo que le conviene.

Ell otro dicie que más valie ventura que seso, ca si ventura hubiese de perder o de ganar, que por ningún seso hobiese, non podrie estorcer de ello.

El tercero dicie que era meior qui pudiese vevir tomando de lo uno e de lo al, a esto era cordura; ca en el seso cuanto meior era, tanto habie y mayor cuidado como se pudiese facer complidamientre. E otrosi en la ventura cuanto mayor era, que tanto habie y mayor peligro porque non es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiese homne que más su pro fuese, e de la ventura guardarse homne de su daño lo más que pudiese e ayudarse della en lo que fuese su pro.

E desde que hobieron dichas sus razones much afincadas mandoles el Rey que le aduxiese ende cada uno muestra de prueba de aquello que dicen, e dioles plazo qual le demandaron. E ellos fueron e cataron sus libros, cada uno segunt su razon. E quando llegó el plazo, vinieron cada unos antel Rey con su muestra.

El que tiene razón del seso, troxo el acedrex con sus juegos, mostrando que el que mayor seso hobiese e estudiase apercebudo podrie vencer al otro.

E el segundo que tiene la razón de la ventura troxo los dados mostrando que no valie nada el seso si no la ventura, segunt parecie por la suerte, llegando el hombre por ella a pro o a danno.

El tercero que dice que era mejor tomar de lo uno e de lo al, troxo el tablero con sus tablas contadas e puestas en sus casas ordenamiente e con sus dados, que las moviesen para jugar, segunt se muestra en este libro que habla apartadamiente de esto, en que face entender que por el juego de ellas que el qui las sopiere bien jugar que aun que la suerte de los dados le sea contraria, que por su cordura podrá jugar con las tablas de manera que esquivará el daño que puede venir por la aventura de los dados. (Cit. en Lizalde, 1972:29).³

Con esta anécdota El rey Alfonso X deja claro que el ajedrez es considerado un juego muy antiguo para el siglo XIII, cuya historia se remonta varios siglos antes de

³ Según cuenta en las historias antiguas, en India la mayor hubo un Rey que amaba mucho los sabios y teniéndolos siempre consigo y haciéndolos mucho a menudo razonar sobre los hechos que nacen de las cosas. Y de estos había tres que tenían mucha inteligencia. El uno dijo que más vale razonamiento que suerte. Pues el que vive por el razonamiento, hace sus cosas ordinariamente y aun que perdiese, que no había culpa, pues que hacía lo que le conviene.

El otro dijo que más vale suerte que razonamiento, pues si suerte hubiese de perder o de ganar, que por ningún razonamiento hubiese, no podría escapar de ello.

El tercero dijo que era mejor que pudiese vivir tomando de lo uno y de lo otro, que esto era cordura; pues en el razonamiento cuanto mejor era, tanto había y mayor cuidado como se pudiese hacer cumplidamente. Y otro si en la suerte cuanto mayor era, que tanto había y mayor peligro porque non es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar del razonamiento aquello que entendiese hombre que más su beneficio fuese, y de la suerte guardarse hombre de su daño lo más que pudiese y ayudarse de ella en lo que fuese su beneficio.

Y después que hubieron dicho sus razones muy en desacuerdo, les mando el Rey que le llevaran cada uno muestra de prueba de aquello que dicen, y les dio plazo qual le demandaron. Y ellos fueron y cataron sus libros, cada uno según su razón. Y quando llegó el plazo, vinieron cada uno ante el Rey con su muestra.

El que tiene razón del razonamiento, trajo el ajedrez con sus juegos, mostrando que el que a mayor razonamiento hubiese y se estudiase apercebido podría vencer al otro.

El segundo que tenía la razón de la ventura trajo los dados mostrando que no vale nada el razonamiento si no la suerte, según parece por la suerte, llegando el hombre por ella a beneficio o a daño.

El tercero que decía que era mejor tomar de lo uno y de lo otro, trajo el tablero con sus tablas contadas y puestas en sus casas ordenadamente y con sus dados, que las moviesen para jugar, según se muestra en este libro que habla apartadamente de esto, en que hace entender que por el juego de ellas que el que las supiera bien jugar que aunque la suerte de los dados le sea contraria, que por su cordura podrá jugar con las tablas de manera que esquivará el daño que a él puede venir por la suerte de los dados.

su tratado. La premisa del ajedrez era usar la lógica, el estudio permite que el mayor esfuerzo triunfó sobre su oponente.

A partir de aquí contamos con los antecedentes del ajedrez escrito.

La versión más conocida actualmente sobre el origen del ajedrez dice:

Ocurrió en la India, en el siglo V. Un rey no encontraba consuelo tras haber perdido a su hijo en la batalla. Nada podía detener su tristeza hasta que llegó a la corte un modesto hombre que le ofreció un desconocido juego. Un tablero dividido en 64 casillas y dos ejércitos de piezas enfrentados en una larga lucha. Algunas partidas después el rey comprendió que a veces hay que sacrificar una pieza importante para lograr la victoria final. Agradecido por abrirle los ojos y por enseñarle tan bello juego el monarca ofreció a aquel hombre la recompensa que pidiese. ¿Qué que le pidió? 2 granos de trigo en la primera casilla, 4 en la segunda, 8 en la tercera y así hasta completar todo el tablero. Al rey le pareció una petición mezquina, pero dio la orden de entregarle el trigo. Los matemáticos de la corte tardaron días en tener el resultado. Ni todas las cosechas de la India ni del mundo conocido podrían reunir el número de granos de trigo que aquel hombre pidió (Sánchez, 2017, Video YouTube).

El ajedrez tiene un origen probable en Asia y de ahí llegó a África, y Europa, en España se consolidó como el juego que hoy conocemos; con el paso del tiempo se creó el título del campeón del mundo; haciendo que los más grandes jugadores de cada época mostraran su fuerza en el tablero, donde el talento para este deporte se llevaba en las venas como “el Mozart” del ajedrez que fue considerado José Raúl Capablanca⁴, quien fue contemporáneo del único mexicano que enfrentó a la élite más alta, también un augurado campeón del mundo del ajedrez, Carlos Torre⁵, pero se vio forzado a abandonar el tablero por ataques de nervios a sus 21 años de edad.⁶

Con el fin del reinado de Capablanca también se terminó el talento puro, para dar paso al ajedrez del estudio más profundo, de la mezcla de talento y esfuerzo previo a las partidas de torneos, lo que permitió que jugadores que nunca hubieran llegado a la élite se enfrentaran a los jugadores más fuertes del mundo.

⁴ (1888-1942) cubano coronado como el 3^{er} campeón mundial de ajedrez (1921-1927)

⁵ (1904-1978) mexicano que obtuvo el título de Gran Maestro Internacional de ajedrez

⁶ Carlos Torre Repetto, el genio mexicano del ajedrez que se retiró a los 21 años - México Desconocido (mexicodesconocido.com.mx)

El ajedrez se considera un acto vivo, Capablanca fue el último talento puro del ajedrez, después fue el tiempo de los más estudiosos, pero fue Fisher⁷ quien daría al ajedrez la magia del talento y el estudio para revolucionarlo, quien marcó una diferencia de fuerza en el tablero entre sus oponentes y él.⁸

El paso del tiempo sigue dotando al ajedrez de prodigios, como Magnus Carlsen⁹, quien se convirtió en el último campeón del mundo en el 2012 y quien no ha soltado el título hasta el 2022 con un Elo¹⁰ de 2864. Obteniendo un máximo de 2882 en el año 2014 y 2019 a ritmo clásico, 2919 a ritmo rápido en el año 2017 y un máximo de 2986¹¹ a ritmo blitz¹² en el mismo año y ha demostrado que es el campeón del mundo con una marcada diferencia donde ha dado muestra desde niño que tiene un talento innato para el ajedrez, que mezclado con esfuerzo ha dado un genio.¹³

Pero ¿el ajedrez solo deja que los dotados de talento lleguen a lo más alto?

La respuesta es no. El mejor ejemplo nos lo da una familia húngara que con tres niñas, le demostraron al mundo que los genios se pueden crear. Judit Polgar¹⁴ una de las tres niñas que llegaron a la élite del ajedrez, logró entrar al top 10 mundial. La enseñanza y entrenamiento de sus padres a sus tres hijas les permitió demostrar que el estudio, puede generar que un niño sea un genio, y si ponemos el contexto del ajedrez en ese momento, las mujeres no jugaban al ajedrez por ser un deporte para hombres. Pese a que Judit Polgar logró estar entre los 10 mejores jugadores del mundo; hoy, sin embargo, la mejor jugadora del mundo solo entra en el top 100 y si buscamos a las 10 mejores jugadoras del mundo están repartidas en los primeros 500 jugadores del mundo.¹⁵

⁷ (1943-2008) estadounidense coronado campeón mundial de ajedrez (1972-1975)

⁸ Alfredo Relaño, Ajedrez en la guerra fría, El País, (2018).

⁹ (1990-) noruego coronado campeón mundial de ajedrez (2013-2022) renunció al título

¹⁰ El Elo es el sistema de medición del nivel de juego de un ajedrecista con respecto a los otros.

¹¹ Los ratings o Elo, se encuentran en la página INTERNATIONAL CHESS FEDERATION.

¹² Es el ritmo de juego de una partida de ajedrez que oscila entre los 3 y 55 minutos por jugador.

¹³ RATINGS FIDE

¹⁴ (1976-) húngara que obtuvo el título de Gran Maestra a los 15 años, única mujer situada entre los 8 mejores jugadores del mundo en la categoría absoluta

¹⁵ RATINGS FIDE

El ajedrez aun cuando ya es físicamente como se le conoce actualmente desde el siglo XIII, la forma de concebir la estrategia inicia un cambio en el siglo XX teniendo como mayor representante a Nimzowitsch¹⁶. Se le considera la figura principal (junto con Reti¹⁷) de la escuela Híper-moderna. La evolución del ajedrez no se detuvo con Nimzowitsch. Fueron apareciendo grandes jugadores que revolucionaron el ajedrez como Bobby Fischer.

Con la aparición de las computadoras el ajedrez sigue evolucionando hasta nuestros días. En el libro *Ajedrez, y ciencia, pasiones mezcladas*. Encontramos que para 1770 se creó el primer autómatas del ajedrez llamado “el turco”, que jugaba ajedrez de primer nivel para su época, entre sus oponentes estuvieron François André Danican Phillidor, Benjamin Franklin, Napoleón Bonaparte (cuya partida podemos encontrar en el libro) y Edgar Allan Poe. “El turco” pereció incinerado en el museo chino de Filadelfia, el 5 de Julio de 1854, sin poder revelar el secreto de su funcionamiento. Fue hasta 1914 que Leonardo Torres Quevedo¹⁸ asombró a franceses y españoles con su invento llamado *el ajedrecista*; construido en 1912, el cual podía dar el mate de torre y rey contra rey sin error y fue considerado el primer videojuego de la historia, actualmente reside en la Universidad Politécnica de Madrid. Se enfrentó al rey Juan Carlos I cuando era príncipe. Para 1952 Alan Turing¹⁹ inicia su programa de ajedrez, aunque no jugaba bien, fue el inicio del camino para la informática para llegar a vencer al hombre en este deporte. Para 1985 Kasparov²⁰ se enfrentó a 32 programas de ajedrez de forma simultánea, obteniendo 32 victorias, para 1989 Kasparov obtuvo una victoria de 2 a 0 contra *Deep Thought* (que fue el predecesor de *Deep Blue*) Para 1992 gana 6 partidas, empata una y pierde cuatro partidas con *Fritz* (un programa de ajedrez) en modalidad de 5 minutos, siendo la primera vez que el campeón del mundo es derrotado por un ordenador a esa velocidad. Para 1994 Kasparov venció a *Fritz* en un desempate de torneo por el primer lugar con cuatro victorias y dos empates a 5

¹⁶ (1886-1935) Aron Nimzowitsch se considera el padre de la escuela híper-moderna en el ajedrez

¹⁷ (1889-1929) Richard Reti uno de los principales autores del híper-modernismo en el ajedrez

¹⁸ (1852-1936) Médico español, premio Nobel en 1906

¹⁹ (1912-1954) Ingles considerado uno de los padres de la informática

²⁰ (1963-) Gran maestro de ajedrez, campeón del mundo FIDE de 1985 a 1993 y de la PCA de 1993 al 2000

minutos. Ese mismo año perdió contra el programa *Genius2* al cual venció en 1995 con resultado de 1.5-.5. Para diciembre del mismo año obtuvo el mismo resultado ante *Fritz*. En febrero de 1995 vence 4-2 a *Deep Blue* que tiene la capacidad de calcular 100 millones de jugadas por segundo. Para mayo de 1997 *Deep blue* calculaba 200 mil millones de jugadas en tres minutos, con un resultado de 3.5 a 2.5 favor la máquina, siendo la primera derrota del hombre ante la máquina.

El ajedrez pese a su complejidad no es infinito, el número de partidas posibles son 10^{123} que es mayor al número de átomos en el universo conocido que son 10^{80} . Hoy en día, los programas de ajedrez más fuertes superan con un margen muy amplio al mejor jugador del mundo. Hoy en día el módulo más fuerte tiene un *Elo* de 3544²¹.

Para la investigación de la implementación del ajedrez en el *training* del actor, se partirá del ajedrez moderno del siglo XX que inició con la escuela de Nimzowitsch.

1.1.1 PROEZAS COGNITIVAS DEL AJEDREZ COMO MUESTRA DEL ALCANCE EN EL DESARROLLO DE LA MENTE

El ajedrez como herramienta del trabajo mental para aquellos que no buscan ser profesionales de este deporte, proporciona un trabajo duro para el cerebro. Las grandes proezas que han hecho los más dotados en esta disciplina o aquellos que más se han esforzado para lograr los resultados más sorprendentes han demostrado sin dar lugar a tener la menor duda que las exigencias del ajedrez para el cerebro pueden llevarlo a límites que no nos podríamos imaginar.

El primer record²² del que haremos mención es de partidas simultáneas: El primero es el campeón del mundo José Raúl Capablanca que jugó 103 partidas, de las cuales ganó 102 y empató 1, un record en el que participaron 3 296 piezas y tuvo un resultado con 0 derrotas.

²¹ Stockfish 14

²² Sam Copeland, Los 7 records de ajedrez más increíbles de la historia, Chess.com (2017).

La capacidad de concentración, retención de posiciones, planificación, adaptación, y eficiencia en la obtención de la victoria fue un resultado impresionante para principios del siglo XX.

Susan Polgar²³ en el año 2005, con 326 partidas jugadas de las cuales obtuvo 309 victorias, 14 empates y 3 derrotas. La jugadora jugó poco más de 3 veces las partidas jugadas por Capablanca, con la participación de 10 432 piezas y su índice de derrotas fue de 3 partidas, abriendo el marcador de derrotas en este record, pero impresionando con un número elevado de partidas como no había tenido precedente.

El record impuesto el 8 y 9 de febrero de 2011 por el Gran Maestro (GM²⁴) Ehsan Ghaem Maghami. Con 604 partidas jugadas, donde ganó 580 partidas, empató 16 y perdió 8. Este es el record más reciente que se tiene de partidas simultaneas, que casi duplicó el número de partidas que tenía el record anterior de Susan Polgar. Cada uno de los jugadores que han obtenido este record han llevado a nuevos límites las habilidades cognitivas necesarias para jugar al ajedrez; sin embargo, es imposible mencionar que el record marcado por Capablanca fue hecho en una época en la que el hombre era el único que podía dominar el ajedrez.

Cuando Susan llega a marcar un nuevo record, ya existía la computadora como un apoyo y contendiente del hombre dentro de las 64 casillas del ajedrez. Ghaem rompió el record de Susan en una época donde las computadoras ya habían evolucionado mucho más en el mundo del ajedrez que en el 2005 y sería imposible negar que la revolución que trajeron las computadoras al mundo del ajedrez aportó, a que el ser humano aprovechara las nuevas tecnologías para desarrollar sus propias capacidades cognitivas, de memoria y aprendizaje de adaptación para realizar estas grandes proezas intelectuales del hombre, en el mundo de los 64 escaques²⁵.

²³ (1969-) Jugadora de ajedrez nacida en Hungría

²⁴ GM o Gran Maestro es un título otorgado por la FIDE a jugadores que obtienen un Elo de 1600

²⁵ Las casillas del tablero de ajedrez

El segundo record²⁶ es el maratón más largo de ajedrez realizado por Magne Sagafos y Joachim Berg-Jensen que duró 40 horas 42 minutos y 30 segundos, jugando un total de 251 partidas a un ritmo de 5 minutos por jugador, en el año 2015. Una cantidad impresionante de tiempo en el cual se dedicaron a jugar ajedrez y el número de partidas continuas no es menos impresionante. En este no son varios jugadores; aquí las necesidades cognitivas son diferentes, como la velocidad de pensamiento y la concentración de 2 personas que se encuentran en igualdad de condiciones, donde el tiempo que están frente al tablero y el desgaste generado es el mismo.

La velocidad que requiere el entendimiento de la posición, sus posibilidades y la precisión de los movimientos que son efectuados en el tablero en correlación con el pensamiento, evitando cometer jugadas ilegales en el tablero o jugadas perdedoras, llevando a las habilidades cognitivas a un desarrollo límite de concentración, imaginación, resistencia y velocidad del pensamiento, lo que permitirá ampliar las posibilidades del actor en el desarrollo de su personaje.

Para que esto sea posible, el entrenamiento debe llevarse de forma disciplinada y rigurosa enfocada al objetivo planteado. El adiestramiento que los ajedrecistas de alto rendimiento que necesitan para resistir una serie de partidas rápidas contra un mismo jugador debe constar de la adaptabilidad de cambio, la velocidad de pensamiento, la visualización y una preparación sobre las distintas etapas del juego que almacenados en la memoria podrán actuar durante las partidas del torneo, permitiendo que los conocimientos previos permitan guardar tiempo en el reloj durante las partidas del torneo.²⁷

El primer record del que hemos hablado tiene una rama distinta, que emplea la imaginación y la concentración del jugador, la dificultad cambia, y el número de partidas simultaneas que se han podido jugar en esta modalidad lo demuestra.

²⁶ Sam Copeland, Los 7 records de ajedrez más increíbles de la historia, Chess.com (2017).

²⁷ Leontxo García, Ajedrez y Ciencia, pasiones mezcladas, Ed. Planeta, S.A., Critica, (2013).

El tercer récord²⁸ es de simultaneas a ciegas. El primer jugador en obtener este récord fue el GM Miguel Najdorf,²⁹ con 45 partidas simultaneas a ciegas durante 23 horas, ganó 39, empató y perdió 2 en 1947. Jugando con un total de 1 440 piezas en los 45 tableros, sin contar la planificación de cada tablero en la mente de Najdorf que multiplica la cantidad de piezas en su mente. Este primer récord muestra la capacidad de retención, de imaginación y concentración que desarrolla el ajedrez en los niveles más extremos que puede ofrecer el ajedrez.

El segundo jugador en obtener este récord fue el FM Marc Lang en 2011, con 46 partidas jugadas en 21 horas, ganó 36, y empató 19 partidas. La marca impuesta por Najdorf tiene muchas diferencias en la parte cognitiva con respecto al récord impuesto por Lang, la primera diferencia es que de los 4 empates y 2 derrotas de Najdorf, Lang tubo 19 empates, lo cual demuestra un menor rendimiento al mostrado por Najdorf en su eficiencia para la retención y planificación.

Najdorf en 1947 jugó con los ojos vendados, sin ningún tipo de apoyo, mientras Lang contó con el último movimiento de cada tablero. La diferencia entre las simultaneas de Najdorf y Lang radica en un suceso que ocurrió durante las simultaneas de Najdorf cuando uno de sus oponentes reclamó que Najdorf había cometido un movimiento ilegal y este narró la partida jugada a jugada hasta que al finalizar su oponente aceptó haberse equivocado.

La memoria que demostró Najdorf al jugar 45 partidas simultaneas a ciegas y durante las partidas reproducir completamente una de las partidas muestra la capacidad de retención no de posiciones concretas, sino de cada movimiento durante 45 partidas.

El último Gran Maestro en obtener este récord fue Timur Gareyev; con 48 partidas a ciegas en 2016 con una duración de 19 horas y 9 minutos, con un total de 35 victorias, 7 empates y 6 derrotas. Aumentando la marca anterior en 2 partidas y 3 partidas más que el récord impuesto por Miguel Najdorf.

²⁸ Sam Copeland, Los 7 records de ajedrez más increíbles de la historia, Chess.com (2017).

²⁹ (1910-1997) Jugador de ajedrez argentino nacido en Polonia

La dificultad cognitiva que los récords anteriores demuestran, es de un nivel al cual pocas personas en la historia han podido alcanzar.

El primer reto cognitivo que lleva el ajedrez para todas las personas que lo juegan es la percepción.

La percepción es cómo se interpreta y se entiende la información que se ha recibido a través de los sentidos. La percepción involucra la decodificación cerebral y el encontrar algún sentido a la información que se está recibiendo, de forma que pueda operarse con ella o almacenarse. (Fuenmayor, 2008: 7).

Al jugar ajedrez se debe entender la posición establecida en el tablero de ajedrez; se almacenan las ideas o estrategias buscadas a la hora de mover una pieza que será utilizada más tarde. Los planes ideados sobre una posición no son estáticos, el oponente tendrá en su mente sus propias ideas y planes, que obligan a la mente a entender las nuevas posiciones que se crean sobre el tablero para poder continuar el juego.

El segundo reto cognitivo al que se enfrenta un jugador de ajedrez es la atención.

La atención se da cuando el receptor empieza a captar activamente lo que ve, lo que oye y, comienza a fijarse en ello o en una parte de ello, en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada. Esto se debe a que el individuo puede dividir su atención de modo que pueda hacer más de una cosa al mismo tiempo. Para ello adquiere destrezas y desarrolla rutinas automáticas que le permiten realizar una serie de tareas sin prestar, según parece, mucha atención. (Fuenmayor, 2008: 8).

El ajedrez prueba la atención en las posiciones que se encuentran en el tablero, para descartar rápidamente las jugadas que son malas y poder enfocarse en las secuencias de movimientos que serán más eficientes para obtener la victoria. La atención se centra en la búsqueda de la mejor jugada de acuerdo a cada posición, se puede buscar la obtención de una pieza, de obtener alguna posición de mayor ventaja, dar jaque mate al oponente o evitar que el oponente realice alguna jugada que le dé la ventaja en el juego, así el actor, debe tener la capacidad mental que permita al personaje vivir la escena para reaccionar a cualquier estímulo que le den sus compañeros de escena, ya sea que el estímulo este previamente entrenado o no.

El tercer reto cognitivo es la memoria. “la memoria es la facultad por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado, es la facultad por la cual se almacena el conocimiento que se tiene sobre algo y las interpretaciones que se hacen de ello.” (Fuenmayor, 2008: 8).

La memoria se ocupa de dos maneras cuando se juega una partida de ajedrez. La primera es durante la partida para recordar los planes que se han realizado para llegar a una posición; la segunda es para recordar posiciones, jugadas o estrategias que se presentaron durante la partida, que servirán para su estudio y análisis, para ocuparlas en partidas futuras.

En los tres récords mencionados se lleva a los límites la percepción de las posiciones, la atención puesta en cada una de ellas para encontrar la mejor solución para cada una y la memoria que aun por sobre las primeras dos proezas en la tercera la memoria se lleva a límites más sorprendentes, llevando a los competidores de alto rendimiento a esforzarse para superar los límites establecidos y a sus antecesores.

Las modalidades de ajedrez se dividen en: *bullet*³⁰, *blitz*, rápido y clásico, el primero dura de 1 a 2 minutos por jugador, el segundo de 3 a 5 minutos por jugador, el rápido de 10 a menos de 60 minutos y el clásico de 60 minutos o más.

Las modalidades que presenta el ajedrez para superar los límites de cada persona se han enfocado en la velocidad y adaptabilidad de los jugadores.

El ajedrez integró el reloj para revolucionar el juego llevando las partidas hasta otorgarle 1 minuto a los jugadores para jugar una partida completa. Se han creado variantes como el ajedrez 360 donde las piezas se acomodan en un orden distinto al ajedrez, permitiendo que el jugador se tenga que adaptar a las posiciones donde se encuentran sus piezas y crear la mejor estrategia a partir de una situación no prevista.

³⁰ Bala, es un ritmo de juego de 1 minuto por jugador

La modalidad a ciegas del ajedrez jugada a tiempo, invita al jugador no solo a una exigencia de memoria, sino también de velocidad; el ajedrez ha demostrado que aquellos que le dedican su tiempo trabajan su mente para realizar trabajos mentales más complejos a los que está acostumbrado el cerebro humano promedio.

Los últimos récords en ser mencionados³¹ son el Elo. Más alto de la historia está en 2 882 por Magnus Carlsen en 2014, superando la marca de 2 851 impuesta en 1999 por Garry Kasparov. El jugador más joven en obtener el título de GM es Sergey Karjakin a los 12 años y 7 meses, superando a Judit Polgar de 15 años, 4 meses y 28 días (Copeland, 2017). En estos récords se deja claro que las capacidades cognitivas de la atención, concentración, imaginación y la velocidad del pensamiento se trabajan desde la infancia para llegar a niveles que sobresalen de los jugadores promedio llevando las habilidades cognitivas que exige el ajedrez a los límites más altos a los que puede llegar el ser humano.

1.2 ANTECEDENTES DEL TEATRO

El teatro tiene una fuerza mental muy arraigada en sus procesos creativos, iniciando con una imaginación necesaria para la creación del espectáculo teatral hasta la atención y la concentración de los actores en el mismo. El teatro tiene sus orígenes sistematizados en la antigua Grecia, donde no solo encontramos el origen del teatro, sino también a grandes filósofos de la historia; el teatro no puede descartar la idea de la gran profundidad que tiene a la hora de generar reflexiones en su espectador, también los actores que se involucran con las obras de teatro reflexionan y profundizan en cada obra tocando temas sociales, políticos o religiosos.

A través de la experiencia, se adquiere conocimiento y habilidad en cualquier actividad humana, desde barrer hasta bailar. Los actores entre más retos interpretativos ejecutan, obtienen experiencia y habilidades para realizar un personaje.

³¹ Sam Copeland, Los 7 records de ajedrez más increíbles de la historia, Chess.com (2017).

El teatro inició con los griegos, fue expandiéndose a todo el mundo, al ser un arte que cada día aumenta sus obras, sus actores y con ellos la forma en que cada uno interpreta, a través de las diferentes épocas y regiones.

Las técnicas de la actuación han ido cambiando conforme la época y el lugar de origen de los intérpretes y esto permitió que en cierto punto de la historia del teatro se desarrollara de forma metodológica como pensamiento, reflexión, análisis e imaginación. (Bosco, 2017)

El teatro se tiene registro desde el siglo V y IV a.C. durante el Clásico Griego, ha tenido grandes momentos históricos como el Siglo de Oro español, el teatro Isabelino, el Neoclásico francés como estilísticas teatrales. Para el siglo XX, las técnicas actorales de Konstantín Stanislavski y Grotowski. fundaron métodos de actuación basados en un registro sistemático y reflexivo de las experiencias en la escena, para la creación de la psicología del personaje: "... pone especial interés en la trascendencia que tienen los hechos externos para conformar la psicología de un individuo o, mejor dicho, de un personaje." (Stanislavski, 2012: Contraportada.)

El desarrollo mental del actor para la creación de un personaje ocupa los procesos cognitivos como la memoria, la percepción, la asimilación, acomodación, la función simbólica, lenguaje y pensamiento, entre otras.

Podemos encontrar antecedentes del actor reflexivo como escribió Denis Diderot:

Si el actor fuese sensible, de buena fe, ¿podría acaso representar dos veces consecutivas un mismo papel con igual calor e igual éxito? Muy ardoroso en la primera representación, estaría agotado y frío como un mármol a la tercera. En cambio, si la primera vez que se presenta en escena, bajo el nombre de Augusto, Cinna, Orosmanes, Agamenón, Mahoma, es imitador atento y reflexivo de la Naturaleza, copista riguroso de sí mismo o de sus estudios y observador continuo de nuestras sensaciones, su arte, lejos de flaquear, se fortificará con las nuevas reflexiones que haya recogido, se exaltará o atemperará, y cada vez quedaréis más satisfecho. (Diderot, 2016:89).

Los procesos cognitivos del actor teatral, desde la observación, atención, reflexión, que están expresadas en el texto de Diderot, son un antecedente de las habilidades cognitivas que requiere un actor y que más tarde Stanislavski profundizara para crear un método de actuación y la creación de un personaje.

Por último, podemos decir que el teatro ha cambiado durante su historia, e incluso hoy en día sigue cambiando, desde su origen con los griegos hasta su registro y trabajo de análisis de Stanislavski, de un acto religioso a un acto social, el teatro ha cumplido distintas funciones dentro de las sociedades, educativas, religiosas, críticas y de entretenimiento.

El acto teatral desarrolla su propia forma de creación y nada lo ata a una sola forma de crear a sus personajes, el descubrimiento propio como creador no es consensuado por un grupo sino de forma individual, sin embargo, todos los actores ocupan los mismos procesos cognitivos para la creación, ya que estos son inherentes para toda actividad humana, pero, en el teatro estos procesos trabajan durante las creaciones.

Sin importar los cambios del teatro en la historia o en las distintas ubicaciones geográficas, los procesos cognitivos que se ocupan en la creación de un personaje y universo ficcional son las mismas.

La atención, la memoria, la imaginación, la conciencia espacial y la velocidad de pensamiento son fundamentales para el actor en la escena para el desarrollo del universo ficcional que se está creando.

El actor debe tener su atención enfocada a lo que está haciendo, a lo que está viviendo, y tener en su memoria subconsciente los diálogos y el trazo escénico, tener la conciencia espacial por cualquier cambio que pueda suceder o accidente poder resolverlo sin ningún problema, y la velocidad de pensamiento le puede ayudar a resolver aquellos accidentes con la mayor naturalidad del personaje, y la imaginación es lo que le permitirá vivir en el universo ficcional creado.

1.3 ANTECEDENTES DEL MÉTODO COGNITIVISTA

El método cognitivista se enfoca en el procesamiento de la información, la atención, la percepción, la memoria, la inteligencia, el lenguaje y el pensamiento; para la interpretación, procesamiento y almacenamiento de la información.

Con Piaget³² dividimos el cognitvismo en etapas, iniciando por las estructuras cognitivas, la organización de las estructuras mentales, la adaptación de la estructura mental al ambiente social, que divide en asimilación y acomodación. La información almacenada se utiliza para resolver las situaciones de la vida, esto se

³² (1896-1980) Nació en Suecia, considerado el padre de la epistemología genética.

le conoce como equilibrio, y cuando se genera un desequilibrio o la información almacenada no aporta a la resolución de dificultades es cuando se aprende.

Vygotsky³³ afirma que el conocimiento se genera a través de la interacción social, los bebés tienen funciones mentales inferiores y a través de la interacción con otros se convierten en funciones mentales superiores. Considera el lenguaje como la herramienta más importante para el desarrollo cognitivo; para él, la zona de desarrollo es la diferencia existente entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda de otros, de manera que la experiencia de otra persona sea la base de apoyo para el conocimiento de un niño.

Otros exponentes del cognitivismo hacen referencia a la cognición como la capacidad mental de un individuo que le permite la interacción con su entorno de forma consciente y subconsciente:

Según Bogner, Buli-Holmberg y Schiering (2008), la cognición hace referencia a la capacidad cerebral para poder procesar, almacenar, manipular y recuperar la información y que le permite al individuo elaborar una respuesta adecuada a las experiencias que se presentan en la vida diaria.
La cognición comprende diversos procesos o funciones cognitivas (Paniagua, 2017: 9).

La cognición se ocupa en los procesos realizados de forma inconsciente en las acciones y decisiones que se toman de forma rutinaria, el ingreso, almacenamiento, y recuperación de información son procesos cognitivos que se ejecutan en la rutina diaria de toda persona, que, sin necesitar reflexionar en cada acción que se realiza, el subconsciente ejecuta los procesos cognitivos necesarios para que se puedan llevar a cabo las acciones. Estos procesos cognitivos realizados en el subconsciente permiten que la persona enfoque su atención en distintas acciones que requieren mayor atención o que no son parte de su rutina, generando nueva información que será almacenada para ser utilizada:

Una razón de la importancia histórica del enfoque cognitivo es que implica la delimitación y definición de un nuevo plano de lo mental, al considerar a la mente como un sistema de cómputo (Riviére, 1991:135).

³³ (1896-1934) Psicólogo Ruso, fundador de la psicología histórico-cultural, precursor de la neuropsicología.

La creación de los sistemas de cómputo permitió vislumbrar una posibilidad de trabajar la mente de una forma diferente al funcionamiento de un órgano físico, para poder considerar todos los procesos que realiza de forma interna para nuestro desarrollo y nuestra interacción con el mundo que nos rodea, generando un interés por el estudio de la mente más allá del cerebro como órgano físico.

1.4 ANTECEDENTES CONJUNTOS

El ajedrez, el teatro y el modelo cognitivista de la enseñanza tienen sus primeros antecedentes en diferentes épocas de la historia. El teatro tiene los registros más antiguos, seguido del ajedrez y el modelo cognitivista tiene su aparición hasta el siglo XX con Jean Piaget.

En el siglo XX aparece el teatro teórico moderno, utilizando una metodología, con Konstantín Stanislavski. En el ajedrez aparece el estudio moderno de la estrategia y táctica, con Alexander Alekhine³⁴, Reti y Aron Nimzowitsch.

Los antecedentes del siglo XX del teatro y el ajedrez son la base de la investigación del ajedrez como herramienta en el training actoral, la cual se complementará con el método cognitivista iniciado por Jean Piaget para buscar la implementación del ajedrez en la educación actoral.

Una frase que refleja la idea de belleza en el ajedrez “10. La belleza de un movimiento no se refleja sólo en su apariencia, sino en el pensamiento detrás de él.” (Dr. S. Tarrasch) (Pinal, 2010) Para Tarrasch, la belleza ocurre en los pensamientos del jugador, como jugador y aficionado del ajedrez, cuando se ve una partida, uno quiere entrar en la mente de aquellos que la juegan y saber qué es lo que piensan, “Le observábamos, queriendo adivinar lo que pasaba en su interior. Sonrió, nosotros también. Pareció pensativo, y nosotros estábamos ansiosos de saber qué estaría pensando”. (Stanislavski. 2012: 31). En este fragmento de *Un actor se prepara* el espectador queda cautivado por el actor cuando el pensamiento

³⁴ (1892-1946) Ajedrecista ruso, nacionalizado francés, campeón del mundo de 1927 a 1935 y de 1937 hasta su muerte en 1946

de éste, se vuelve más importante que la propia acción. El pensamiento de un ejecutante actoral puede atrapar al espectador.

El actor y el ajedrez pueden estar estrechamente hermanados en su forma de pensar. El ajedrez puede funcionar como una herramienta para el actor en su *training* teatral.

Puede ser una inspiración para la creación de un personaje, el esfuerzo mental que requiere. El análisis de personajes y situaciones de la escena; así como, la vida del actor se puede analizar como una partida de ajedrez, se plantea estrategias y tácticas en su vida diaria, los personajes también las plantean en su universo.

El desarrollo creativo de los ajedrecistas y de los actores se conjuntan en la imaginación, la velocidad del pensamiento, la utilización del lenguaje oral y escrito. El actor ocupa un lenguaje escrito para memorizar y convertirlo en acciones.

Un actor entrena la gimnasia sin convertirse en un gimnasta, entrena Tae Kwon Do sin convertirse en un practicante de alto rendimiento, entrenar ajedrez sin convertirse en un profesional, esto tiene beneficios como los deportes que practica, pero enfocado en el área mental del actor, ya que esta no cuenta con un entrenamiento específico enfocado al trabajo cognitivo. El ajedrez como un entrenamiento enfocado a trabajar la concentración del actor le puede permitir tener una imagen mental más clara del universo que habita, trabaja su memoria para retener con mayor facilidad sus trazos escénicos, sus diálogos y apropiarse más profundamente el carácter del personaje.

1.4.1 HABILIDADES COGNITIVAS DE LA ACTUACIÓN Y EL AJEDREZ

Para interpretar un personaje se percibe y comparan los datos obtenidos mediante la observación del comportamiento humano con los analizados previamente sobre su personaje, para poder quitar o aumentar cualidades que necesita el personaje:

La ejecución del teatro involucra una serie de procesos cognitivos desde la creación de un personaje hasta su interpretación en el escenario. "El gran actor observa los fenómenos; el hombre sensible le sirve de modelo, lo medita, y encuentra por reflexión lo que hace falta poner o quitar. (Diderot, 2016:51).

El ajedrez como el teatro involucra las capacidades cognitivas para poderse desarrollar:

Como juego, es una actividad cognitiva superior, muy atractiva para quien pretenda construir una máquina que piense. Con ingredientes como reconocimiento de patrones, memoria a largo plazo, análisis, concentración, organización lógica del pensamiento, evaluación, estrategia, táctica, lucha psicológica (García, 2013:218).

Leontxo García explica el motivo por el cual el ajedrez ha servido para el desarrollo de la tecnología y si se quiere hacer una inteligencia artificial, el ajedrez sería una base de desarrollo de procesos cognitivos para dicha inteligencia.

Para profundizar sobre la estrecha relación de procesos cognitivos que se utilizan en la actuación y en el ajedrez necesitamos comprender más sobre ellos, ““Son estructuras o mecanismos mentales.” (Banyard 1995: 14) que se ponen en funcionamiento cuando el hombre observa, lee, escucha, mira. Estos procesos que son: percepción, atención, pensamiento, memoria, lenguaje.” (Fuenmayor, 2008: 5). Estos mecanismos mentales se trabajan para un mejor funcionamiento, en el teatro estos mecanismos necesitan estar más afinados para tener mayor precisión en la escena. El hombre realiza los procesos cognitivos en su vida cotidiana.

Para generar procesos cognitivos Piaget habla de la creación de esquemas generados a partir de la interacción. Para iniciar con los procesos cognitivos hablamos de la capacidad de percepción, la cual nos permite identificar, comprender e interpretar la información con la cual estamos interactuando, este primer proceso cognitivo es esencial en la vida diaria, y en el teatro no es menos importante, ya que es el primer proceso que se utiliza para la creación de un personaje en primera instancia, para la interacción de un personaje con su entorno y con los otros:

...-Debió, primero, asimilar el modelo. Eso es complicado. Hay que estudiarlo desde diversos puntos de vista: la época, el tiempo, el país, condiciones de vida, antecedentes, literatura, psicología, el alma misma, manera de vivir, posición social, y apariencia externa; más aún: carácter, tanto modales, manera de vestir, modo de moverse, de hablar, la voz y sus entonaciones (Stanislavski 2012: 18).

Para la creación debe percibirse un ser completo, la investigación de la información que se ocupará para proceder a crear el personaje, los antecedentes de la obra, la

época en que fue creada, el autor, el contexto social de este, la época en que se desarrolla el universo del texto, la relación del personaje a crear con los otros, encontrar lo que dicen de él y lo que dice de sí.

En escena el personaje debe percibir el lugar donde se encuentra, una habitación, un palacio, una prisión; y con quienes se encuentra, su hermano, su criada o el rey.

En el ajedrez la percepción se utiliza para comprender las posiciones establecidas en el tablero, para buscar las mejores jugadas, tener claro en la mente donde se encuentran las piezas e imaginar las posibilidades futuras de estas, ataques al descubierto,³⁵ secuencias de movimientos que permitan llegar a un jaque mate³⁶ o buscar una posición ventajosa, por estructuras de peones, creación de columnas abiertas³⁷. La imaginación y concentración que se necesita para poder visualizar estas posibilidades se van afinando con la práctica, para el actor esta visualización funciona como entrenamiento para una mejor visualización del universo que habitará el personaje.

La atención es un proceso cognitivo que permite la delimitación de la concentración para enfocarla en información o acciones muy específicas.

Esta capacidad cognitiva es esencial para el actor cuando crea un personaje, el actor debe centrar su atención en los aspectos que quiere resaltar de este, las motivaciones y los rasgos físicos que tendrá, a la hora de ejecutar la obra y dar vida al personaje, el intérprete deberá tener centrada su atención en lo que está ocurriendo en la escena y no en el público o las situaciones externas a la obra que esté viviendo el actor, debe tener su atención centrada no en el texto o los trazos de la escena, sino, en las acciones que se desarrollan en el escenario para poder responder e interactuar con la situación de la escena, y accionar ante cualquier imprevisto durante la escena.

³⁵ Cuando una pieza realiza un movimiento y permite el ataque de otra pieza al oponente.

³⁶ El rey está bajo ataque y no puede capturar la pieza, interponer otra pieza entre la atacante y él o moverse a otra casilla

³⁷ Columna donde no se encuentran peones

En el ajedrez la atención se centra de forma distinta en el estudio previo a un torneo, en el estudio se plantea en tres etapas de una partida de ajedrez; el final de una partida, el medio juego y el inicio o apertura de una partida.

En el final de una partida la atención se centra en comprender y memorizar distintos tipos de finales que se pueden generar en una partida, en el medio juego debe centrarse en encontrar las jugadas más convenientes para un bando y el otro, la comprensión de las posiciones y su desarrollo, para prever las posibilidades que se pueden generar a partir de una posición; en la apertura de una partida se enfoca en la comprensión de las estructuras que se crean, para obtener posiciones cómodas para el jugador.

Durante un torneo la atención se centra en desarrollar la partida de ajedrez con los conocimientos adquiridos durante el estudio, sin embargo, la partida se desarrolla con la interacción de un oponente con ideas propias y estudios propios, lo cual invita a ambos jugadores a centrar su atención en la búsqueda del mejor plan para ambos y accionar en consecuencia a los movimientos de su oponente.

El pensamiento es la capacidad de crear una representación mental, ideas, conceptos y generar una relación entre estas. Para la creación de un personaje se parte de la imaginación, de una concepción mental de la voz, de la estructura física y del carácter que tendrá el personaje. En escena el actor deberá apoyar el espacio con representaciones mentales que tomará como verdaderas.

El mundo en que el personaje se desarrolla será una concepción mental de la existencia del universo ficticio, como real. Para el ajedrez el pensamiento es generar en la mente los movimientos de las piezas buscando las posiciones más ventajosas, o con un mayor potencial para buscar ventajas, la retención y creación de posiciones mentales partiendo de una posición establecida en el tablero.

La memoria es el almacenamiento de la información en la mente que permite resguardar la información por un periodo de tiempo en el que la persona podrá hacer uso de la información almacenada.

En el teatro se ocupa la memoria corporal donde será el cuerpo quien recuerde los movimientos realizados para que el actor cuando esté en escena no se concentre en el movimiento del cuerpo y lo pueda realizar como un movimiento propio del personaje.

La memoria semántica es la que el actor ocupa para recordar los textos, y en escena no se concentre en los textos como un actor, sino que los textos partan del tren de pensamiento del personaje.

En el ajedrez la memoria que se utiliza es a corto y largo plazo; el ajedrecista estudia posiciones y jugadas que se pueden presentar durante una partida para que en el momento de jugar sepa reconocerlas y pueda jugarlas de forma más efectiva y pueda evitar situaciones de riesgo que pueda generar su oponente; la memoria a corto plazo la ocupa para recordar las jugadas que se han realizado durante la partida y las jugadas que ha pensado para realizar en el tablero y si analiza dos árboles de variantes³⁸ distintos, pueda recordarlos para elegir el que resulte más conveniente para él.

El lenguaje es el conjunto de signos organizados que permiten la comunicación. Para la representación teatral el actor utiliza el lenguaje verbal, pero, también ocupa el lenguaje no verbal, como es el facial, el corporal y el proxémico, que permite transmitir mensajes al espectador más allá de los dados por la palabra de los actores.

En el ajedrez los jugadores omiten el lenguaje verbal a menos que la partida se esté jugando a ciegas, en cuyo caso la partida se desarrollará de manera verbal. El lenguaje que ocupa el ajedrecista son el lenguaje facial y corporal, y en el tablero junto con las piezas se da un lenguaje ocupado solo por aquellos que conocen los signos.

Después de los procesos cognitivos, se usan:

Las funciones ejecutivas son definidas por Montero (2016) como un conjunto de operaciones cognitivas encargadas de una serie de estrategias que se activan con el objetivo de alcanzar un determinado propósito. Según Verdejo-García

³⁸ Un árbol de variantes son distintas cadenas de posibles jugadas ante una posición en el tablero

(2010), las funciones ejecutivas son un conjunto de habilidades encargadas de la regulación, ejecución, control y adecuación de las conductas con el objetivo de elaborar respuestas adecuadas a las exigencias demandadas por el ambiente que rodea al individuo (Paniagua, 2017: 15).

Las 4 funciones ejecutivas son: Anticipación, planificación, ejecución y autocontrol o autorregulación. (Paniagua, 2017)

- 1) *La anticipación* permite determinar posibles consecuencias ante una acción antes de realizarla. El actor se anticipa al personaje, ya que conoce de antemano los estímulos del personaje para realizar sus acciones, así mismo, el personaje se intenta anticipar a las consecuencias de sus acciones dentro de su universo, desconociendo los resultados finales de estas, el actor hace una preparación del personaje al conocer lo que le pasará, sin embargo, el actor debe mantener la distancia del personaje pues el primero ignora en todo momento el resultado final y sus acciones se desarrollaran en busca de un resultado deseado.

En el ajedrez, así como el personaje de un actor buscará que se den las posiciones deseadas anticipando un resultado benéfico de las mismas; el ajedrecista anticipa los posibles resultados de las acciones que tome en el tablero antes de hacerlo para saber los riesgos que conllevan sus acciones. El actor prevé el accionar de su personaje en relación con la interacción que tiene con los otros personajes de la obra.

- 2) *La planeación* es la serie de acciones a realizar para lograr un objetivo. El actor debe tener una planeación para la creación de un personaje; tiene objetivos e intenciones que lo motivan a estar en escena y esas motivaciones generan una planeación de sus acciones.

El ajedrecista trabaja la planeación en todo momento, antes de poder realizar cualquier movimiento en el tablero se necesita tener un plan; así mismo el actor debe encontrar el método para abordar su personaje, desarrollarlo y mantenerlo durante el progreso de la obra, “aplicando algunos conceptos del ajedrez a la vida real, nos muestra cómo debemos planear de antemano nuestras acciones diarias. (Reza, 1986:49). En la vida como en el ajedrez o el teatro, hacemos planificaciones, para

tomar acciones. El teatro es un lienzo donde se plasma la vida, y el actor vive para representar la vida en ese lienzo, y para lograrlo debe planificar la creación de su personaje y su desarrollo.

Tener un mal plan es mejor que no tener ninguno. (Frank Marshall.). (Pinal, 2010) Para el ajedrez la necesidad de un plan es indispensable, los planes son los pasos a seguir para obtener un objetivo, si no hay un plan a seguir los movimientos no tendrán una razón de ser y se otorgan las ideas del juego al oponente. Se usan 2 tipos de planeación, en primer término, la estrategia “Es el arte de saber dirigir las operaciones con acierto.” (Reza, 1986:62).

Para la estrategia, el ajedrecista debe plantearse desde el tipo de apertura que utilizará y cuál es el fin de ocupar esa apertura, hasta el estilo de partida que buscará de estructura abierta o cerrada, si buscará atacar rápidamente al rey o será defensivo de su rey para buscar un contrataque. Las estrategias del actor para la creación de su personaje inician con la investigación en el propio texto y cómo abordarlo, debe buscar si puede abordarlo desde la música, su corporalidad, su animalidad, etc. hasta su exploración en la interacción con otros personajes.

El segundo estilo de planeación es la táctica. “La usamos para poder aplicar la estrategia o plan general.” (Reza, 1986:62).

Es una planeación más directa, ésta se aplica conforme el desarrollo de la partida, la táctica va cambiando a consecuencia de las jugadas realizadas por el oponente y se va adaptando a las necesidades de la posición del tablero, el actor debe adaptarse a cualquier situación dada en el escenario, haciendo que las acciones realizadas permitan la aplicación de la estrategia prevista.

3) *La ejecución* es la realización de la planificación adecuándose a las exigencias del ambiente.

El actor deja la planeación en un plano secundario para realizar la ejecución de un personaje enfrentado al ambiente en el cual se va a desarrollar e interactuara con otros personajes, donde lo que se había planeado puede cambiar y debe adaptarse a esos cambios de forma que parezcan parte de la planeación. En el ajedrez, la

ejecución va acompañada de la táctica, para ir adaptándose a las necesidades de la partida, el actor debe adaptarse a las situaciones que ocurren en escena y el ajedrecista a las jugadas realizadas por su oponente, la ejecución en ambos casos debe ser adaptable a la interacción que se realiza con el ambiente.

- 4) *El autocontrol o la autorregulación* es la capacidad de reconocer los cambios, los errores y lo que se puede mejorar. Permite hacer consciente lo que se ha realizado.

El actor al finalizar un ensayo debe ser capaz de percibir las necesidades que tiene su personaje para agregar o eliminar acciones que su personaje demanda, tras la función el actor debe ser consciente de lo que ha sucedido en la escena, si vivió el momento o estuvo pendiente de texto, trazo o cualquier otra acción que no permitiera una interacción plena del personaje con su universo.

El ajedrecista debe ser consciente de los errores que ha cometido, las jugadas que ha omitido, de los aciertos que ha encontrado él y su oponente, las trampas y posiciones complejas que se han planteado durante la partida y las tácticas tanto propias como ajenas que se desarrollaron, lo que le permitirá mejorar su juego para partidas futuras.

Estos procesos cognitivos se aplican en la vida diaria de las personas en forma ordinaria, que permiten la acción y la interacción de las personas, permiten la resolución de problemas y el aprendizaje de las personas; estos procesos son compartidos por el teatro y el ajedrez de forma más exigente a como son utilizados en la vida cotidiana; la exigencia del teatro con los procesos cognitivos hace que estos le permitan estar en escena realizando múltiples actividades conscientes que se han llevado al subconsciente y al mismo tiempo accionar ante los imprevistos con las características del personaje, con estos procesos cognitivos el actor aprende de cada experiencia para resolver situaciones similares en distintos proyectos de forma que evoluciona, mejorando sus técnicas de creación y ejecución de personajes.

El ajedrez y el teatro trabajan los procesos cognitivos de forma más directa, cada acción en una partida de ajedrez en busca de un objetivo lleva a la mente del ajedrecista a involucrarse a profundidad en la imaginación para encontrar las consecuencias y posibilidades para encontrar las secuencias más eficientes para la obtención del resultado deseado sobre su oponente, sirviendo cada partida como una prueba para los procesos cognitivos del ajedrecista, para el actor cada acción debe tener una intención y motivo usando su propia imaginación para adentrarse en el mundo ficcional.

1.4.2 LA CREACIÓN ACTORAL DESDE UN ENFOQUE COGNITIVO

El trabajo del actor se dividirá en etapas para poder profundizar en los trabajos cognitivos que ocupará durante los distintos procesos que realizará en la creación de un personaje; enfocado principalmente en tres procesos cognitivos que son la concentración, la memoria y la imaginación-creación.

Los procesos cognitivos mencionados se analizarán en los procesos de una partida de ajedrez a ritmo clásico; después se comparará la similitud y utilidad de los procesos cognitivos desarrollados en el ajedrez clásico con los procesos cognitivos necesarios en la creación de un personaje del actor teatral y la importancia del entrenamiento cognitivo del actor para su fortalecimiento.

El actor teatral inicia la creación de un personaje cuando tiene el texto de la obra, que le dará un panorama del universo que habita el personaje y finaliza su creación cuando termina la última representación de la obra.

1. La primera etapa que realizará el actor es el análisis del texto donde habita el personaje. En esta etapa el actor se enfoca en las acciones que realiza el personaje que están escritas en el texto; el carácter del personaje guiado por los textos que dice y los textos de los otros personajes que hablan de su personaje.

Para un actor el texto no solo brinda información del personaje, también la oportunidad de explorar al personaje a través de la voz; la primera lectura de

un actor brinda la oportunidad de jugar con la voz y experimentar con posibilidades que se modificarán conforme el actor obtenga mayor información del personaje y durante las siguientes fases de la creación le den otras posibilidades, la experimentación de una lectura sin información previa del personaje le dará la oportunidad de almacenar posibilidades para el personaje.

Iniciaremos esta etapa de creación analizando la ocupación de los procesos cognitivos mencionados para este trabajo.

En esta primera etapa del análisis se utilizará la voz en la primera lectura del texto; como *primer proceso cognitivo* la atención permite que el actor encuentre distintos matices de voz de acuerdo a lo que está diciendo el personaje y el contexto en el que lo esté diciendo, el pensamiento le permite generar esquemas mentales del personaje basado en lo que los otros personajes han dicho del personaje y lo que él ha dicho de sí mismo; la memoria es el proceso cognitivo que usará el actor para almacenar la información del juego de voz que ha realizado para poder recuperar posteriormente las posibilidades de la voz que ha encontrado.

En el análisis de texto se continúa profundizando en la información que otorga el guion teatral; lo que el personaje dice de sí mismo, lo que los otros personajes hablan del personaje, las acciones que realiza y el objetivo de estas, su relación con los otros personajes y los objetivos que desea realizar u obtener el personaje; en este proceso de descubrimiento de la información del personaje que brinda el texto, el actor deberá poner su atención en la búsqueda de esta, el pensamiento le permitirá ir creando esquemas mentales de la información que se encuentra en el texto; así como imágenes mentales del personaje que está creando. La información recolectada del texto será almacenada en la memoria del actor para que pueda ser recuperada y modificada cuando se recolecte nueva información que aporte y modifique la información, la memoria le permitirá al actor utilizar toda la información recopilada para el desarrollo del personaje para su corporalidad, su vestimenta, su voz y su carácter.

2. La segunda etapa de creación es la investigación. Los datos aportados por el texto brindan fundamentos que apoyarán la investigación del actor sobre su personaje, como son: la época en la que se desarrolla la acción escénica, el contexto en el que se escribió el texto, el tipo de modismos que se ocupaban en la época donde se desarrolla la obra, las clases sociales que existían y en cuál de ellas se mueve el personaje. En esta recolección de información la atención se centra en la comparación y modificación de la información previa con la que se está recibiendo. El pensamiento permite el procesamiento de la nueva información y la creación de nuevos esquemas mentales del personaje ocupando los datos recolectados del texto y de la investigación permitiendo la modificación de los esquemas anteriores. La memoria se ocupa para resguardar la información que se ha obtenido y que se ha modificado para que pueda ser utilizada cuando se inicie la utilización de esta, para el desarrollo del personaje en el actor y su interacción con los otros personajes.

3. La tercera etapa es el aprendizaje del texto. En esta etapa la atención se centra en la comprensión, esto le permitirá entender de forma profunda las intenciones y motivaciones del personaje, y cuando deba representar al personaje no habrá mecanizado sus diálogos, sino que habrá entendido al personaje y podrá expresar en sus diálogos la necesidad de sus acciones. El pensamiento en esta etapa lo ocupará para modificar los esquemas mentales que ha ido formando de su personaje y poder afinar los rasgos de carácter del personaje. La memoria es la parte final de esta etapa, donde los parlamentos terminan resguardados en la memoria semántica a largo plazo para poder ingresar al subconsciente y que pueda ser utilizado durante los ensayos y las representaciones de forma que el diálogo no se escuche mecanizado o como repetición de un texto sin que exista una necesidad de expresarlo a los otros personajes, para que el guion pueda dejar una huella profunda en la memoria el actor deberá generar esquemas mentales relacionadas con experiencias propias para poder llevar sus parlamentos a

la memoria profunda, lo que le permitirá hacer uso de éste con mayor facilidad cuando llegue el momento de las representaciones.

4. La cuarta etapa es el comienzo de la creación del personaje en el cuerpo del actor. La atención del actor se enfoca en las posibilidades físicas que puede ocupar para su creación y las tonalidades de su voz que podrá usar, el pensamiento permitirá que utilicen las imágenes creadas a partir de la información recopilada en las etapas anteriores para recrear las imágenes mentales en su cuerpo y experimentar los esquemas sonoros que ha ocupado en las etapas anteriores y ponerlos en acción junto con la corporalidad que ha encontrado. La memoria que ocupará el actor es la memoria corporal y la memoria auditiva, en esta etapa el actor guardará los patrones físicos realizados en su cuerpo para que este se pueda acomodar en los mismos patrones corporales cuando el actor lo necesite. La memoria auditiva le permitirá al actor ocupar con los patrones sonoros que ha encontrado en las etapas anteriores y mantener aquellos que definió para el personaje.

5. La quinta etapa que realizará el actor será la interacción del personaje con los aquellos con los que interactúa. El actor deberá mantener su atención en la relación que mantendrá en escena y en la conservación de los esquemas mentales del universo en el que habita el personaje. El pensamiento del actor se debe enfocar en la creación de imágenes mentales aplicadas al espacio físico, considerando el espacio mental o imaginario como un espacio real. La memoria resguardará los esquemas creados a partir de su pensamiento para que sean aplicados durante las funciones desde el subconsciente del actor, permitiendo el desarrollo de nuevas acciones.

6. La sexta etapa de la creación del personaje del actor es el trazo escénico. La atención del actor se enfocará en la interacción en escena con los otros personajes a partir del tren de pensamiento, conformado a partir de la

información recopilada durante las etapas anteriores; El pensamiento del actor recopilará la información corporal-espacial para crear esquemas mentales que le permitirán recrear sus movimientos corporales y espaciales. La memoria se encargará de almacenar los esquemas realizados en el cuerpo y en la mente, para transmitirlos al subconsciente para que posteriormente sean utilizados sin que la atención del actor se enfoque en estos esquemas y pueda concentrarse en un tren de pensamiento del personaje.

7. La séptima etapa de la creación del personaje es la presentación de la obra teatral. En esta etapa el actor creará al personaje durante el tiempo que dura la función poniendo en juego todos los esquemas que ha realizado del personaje y el universo que habita. La atención del actor se ocupará en resolver los acontecimientos que ocurren en la escena, el pensamiento del actor permitirá ocupar el tren de pensamiento del personaje que le permitirá mantener sus relaciones en la escena con los otros personajes en busca de sus objetivos; la memoria que ocupará el actor es la sensorial y la memoria semántica de largo plazo, la memoria sensorial le permitirá al actor realizar la corporalidad del personaje sin que enfoque su atención en mantenerla, también le permitirá utilizar los esquemas sonoros definidos para el personaje; la memoria semántica de largo plazo le permitirá evocar los diálogos del personaje sin que tenga que estar concentrado en recordar los textos, esto se logra cuando el texto ha pasado a la memoria a un nivel profundo.

En esta etapa el actor, usando estos procesos cognitivos, permite que el personaje exista en su cuerpo durante la representación en un universo imaginario que se tomará como verdadero, permitiendo la existencia de los otros personajes como personas reales, teniendo un peso en la existencia del personaje creado por el actor.

El ajedrez a ritmo clásico ocupa los tres procesos cognitivos que hemos mencionado. Una partida de ajedrez se compone de 3 etapas, la apertura, el medio juego y el final, un ajedrecista debe estudiar cada una de estas tres etapas para poder realizar los movimientos más eficientes cuando tenga que jugar una partida de ajedrez, para un ajedrecista las etapas de estudio corresponden a las etapas de desarrollo de un personaje del actor teatral, en el desarrollo de una partida de ajedrez se concentran los procesos cognitivos en cada movimiento de las piezas durante la partida.

El estudio de los finales es el primer proceso en la etapa de estudio, el objetivo del estudio de los finales es la recopilación de esquemas tácticos donde el número de piezas suele ser menor al inicio de la partida, se busca encontrar y almacenar en la memoria las series de jugadas que permiten terminar una partida en jaque mate o en empate.

En el estudio del final de una partida la atención se centra en la comprensión de la situación planteada en la posición del tablero, buscando una posible solución que permita finalizar la partida.

El pensamiento es el encargado de comparar la información que está recibiendo del tablero con información almacenada anteriormente que le permitirá encontrar la respuesta más eficiente para la resolución de la posición.

La memoria se encargará de almacenar los nuevos esquemas aprendidos de los movimientos de las piezas para resolver las posiciones del final del juego.

El estudio del medio juego pretende que el jugador sea capaz de buscar las combinaciones de las piezas para la obtención de ventaja sobre su oponente, la ventaja puede ser de distintos propósitos, desde obtener una ubicación activa para una pieza, una posición que permita tener un mayor espacio que el oponente para el movimiento de las piezas u obtener una ventaja material sobre el oponente.

La atención se enfocará en la comprensión de la posición que se encuentra en el tablero y la posibilidad de movimiento que pueden llegar a tener las piezas en un futuro, el pensamiento creará esquemas mentales en forma de imágenes, que

permitirán realizar distintos movimientos mentales de las piezas en busca de jugadas que le permitan encontrar una ventaja o victoria en la posición.

La memoria se encargará de almacenar los patrones que se encuentren durante el estudio para poder utilizar la información en una partida y poder acelerar la resolución de las posiciones durante la partida relacionando los patrones aprendidos con los patrones que se encuentren en el tablero. El estudio de la apertura busca el desarrollo de las piezas, generando estructuras de peones que pueden definir si una partida será abierta o cerrada, se busca una posición favorable para el uso de las piezas durante el medio juego y la posibilidad de atacar o comenzar la partida de forma agresiva.

La atención en la apertura prioriza el entendimiento de los movimientos preestablecidos y las posibilidades que ofrecen estos movimientos para las piezas; el pensamiento del ajedrecista al estudiar las aperturas debe enfocarse en la creación de imágenes mentales de los movimientos que se realiza en la apertura y las posibles respuestas a esta, el pensamiento replica en la mente los patrones vistos en el tablero. La memoria almacena los patrones y esquemas generados durante el estudio para poder replicarlos y modificarlos durante una partida.

La etapa de estudio tiene como fin el aplicarse en partidas contra un oponente que bajo su propio estudio enfrentará los conocimientos adquiridos del estudio y brindará nuevos esquemas que aportaran a los conocimientos previos. En la apertura de una partida el ajedrecista enfocará su atención en los movimientos que realiza su oponente para realizar las variantes aprendidas durante el estudio.

El pensamiento realizará imágenes de posibles resultados de los movimientos analizando la información ofrecida en el tablero y comparándola con la información almacenada anteriormente; la memoria ofrecerá esquemas preestablecidos y almacenará los datos recopilados durante la apertura permitiendo considerar durante el juego la información estudiada para encontrar posiciones que se adecuen al estilo de juego del ajedrecista, para poder jugar posiciones que le den mayor ventaja.

En el medio juego la atención se centrará en el análisis de las posiciones y riesgos de las jugadas de su oponente. Llegado el medio juego, el ajedrecista cambiará su atención de las jugadas de desarrollo de su oponente a una atención más posicional.

La atención en esta etapa se enfoca en la capacidad de las piezas para activarse, el pensamiento se ocupará de recrear en la mente las jugadas que tras la observación parezcan las más convenientes para el jugador, y crear una secuencia de movimientos para decidir el movimiento que se realizará en la posición, la memoria relacionará las posiciones con estructuras similares que se hayan jugado antes para poder utilizar los esquemas aprendidos y almacenar los esquemas desarrollados durante la partida.

Llegando al final de una partida la atención del ajedrecista se debe enfocar en las posiciones que se encuentran en el tablero, poniendo la mayor concentración en los movimientos de las piezas.

El pensamiento se encarga de comparar los datos que se encuentran en el tablero como son el tipo de piezas que se encuentran en el tablero, el número de cada pieza y su ubicación en el tablero y analiza los datos almacenados en la memoria para poder usar información anterior sobre posiciones similares.

La memoria almacenará los nuevos esquemas generados a partir de las secuencias creadas entre el jugador y el oponente como recurso de estudio y aprendizaje para poder usar esos nuevos esquemas en partidas futuras. Las herramientas cognitivas son utilizadas de forma constante por el ajedrecista para poder desarrollar un juego eficiente durante toda la partida.

El actor teatral va a crear el personaje forjándolo con toda la información que puede obtener del texto, mientras el ajedrecista va a forjar su partida con la información del tipo de partidas y de su contrincante que reúna previamente para el desarrollo de esta. El actor crea un personaje cuando está en escena que al interactuar con otros personajes crea una obra teatral; el ajedrecista crea un personaje, el cual al interactuar con el personaje creado por el otro ajedrecista harán una representación

creando un universo donde se depositan emociones, deseos y un carácter, grandes exponentes han expresado como la vida y el juego van de la mano “Todo el mundo es un teatro, y todos los hombres y mujeres solo actores.” (Shakespeare, 2012:610) *Como la vida imita al ajedrez* (Garry Kasparov). William Shakespeare en su obra *Como gustes* escribió una frase donde habla del mundo como un escenario y los seres humanos actuamos e interactuamos entre nosotros como los personajes; Kasparov en el título de su libro expresa como el ser humano vive la vida como si jugara ajedrez, donde todos tenemos estrategias y objetivos. El ajedrez es un nexo cognitivo único, un lugar donde el arte y la ciencia se unen en la mente humana, y son depurados y mejorados por la experiencia. (Kasparov, 2007: 36).

El teatro como arte, es el terreno donde el actor juega con las reglas que permiten la creación de un universo, donde pondrá a jugar las capacidades cognitivas, el tablero de 64 casillas es el terreno donde el ajedrecista pondrá a jugar todas sus capacidades cognitivas llevándolas a su límite para poder crear un juego vivo.

La creación inicia con la recopilación de información que dará pie a la creación mental de las primeras imágenes de la creación final; conforme se acumula la información, la imagen mental de la creación final irá cambiando.

Hasta que llegue el momento de crear, donde se descartará toda la información que sobra o no será útil de manera automática e inconsciente; se utilizará la información que ha sido elegida y ajustada para realizar la creación. La creación comenzará cuando interactúa con las creaciones de otros y es presentado ante un público, esto último le dará la cualidad de arte.

Las creaciones del actor y del ajedrecista llevan la utilización de los procesos cognitivos durante las distintas etapas, sin embargo, la creación del actor exige a los procesos cognitivos ser capaces de superarse durante su creación, mientras el ajedrez les exige a los procesos cognitivos en cada etapa una rigurosidad constante de ir a sus límites, otorgándole el nombre al ajedrez del gimnasio para la mente como el título de la conferencia de Leontxo García “El ajedrez es el mejor gimnasio para la mente”; en esta conferencia podemos encontrar la mención de cómo el

ajedrez puede ayudar a prevenir enfermedades mentales como el Alzheimer³⁹ que van afectando la vida de una persona, el ajedrez permite el desarrollo de la mente para que se fortalezca, aun sin la necesidad de llegar a ser profesional, en esta conferencia se toca el tema de una creación de genios, respondiendo a la pregunta de si un genio nace o se hace; el experimento de las tres hermanas Polgar responde que la genialidad se hace a partir de la educación, al haber sido educadas desde niñas de forma especial, las tres tuvieron grandes logros en el mundo del ajedrez y la menor llegó a posicionarse entre los 10 mejores jugadores del mundo.

El ajedrez permite como parte de la educación entrenar a la mente para realizar los procesos cognitivos de forma más eficiente.

II. MODALIDADES DE AJEDREZ PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

2.1 AJEDREZ CLÁSICO EN LA EDUCACIÓN DEL ACTOR TEATRAL

El ajedrez ofrece distintas modalidades de juego que exigen un mayor rendimiento a los procesos cognitivos del ajedrecista, las modalidades pueden variar en tiempo, o en las cualidades del ajedrez usando cierto tipo de piezas, aumentando la cantidad de jugadores en un tablero o el permiso de inserción de piezas en un juego de parejas.

En el libro de Leontxo García *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas* se mencionan las distintas áreas donde el ajedrez se ha estudiado de forma médica y de integración social.

Inicia su estudio en Cárceles y Reformatorios, seguido de Exdrogadependientes⁴⁰, en tercer lugar, menciona personas Hiperactivas⁴¹, en cuarto lugar, personas con Autismo⁴² y Asperger⁴³, en quinto a niños con Cáncer, seguido de Desempleados,

³⁹ El Alzheimer es un tipo de demencia que causa problemas con la memoria, el pensamiento y el comportamiento. Los síntomas generalmente se desarrollan lentamente y empeoran con el tiempo, hasta que son tan graves que interfieren con las tareas cotidianas (Alzheimer's association)

⁴⁰ Personas que terminaron un proceso de desintoxicación.

⁴¹ Trastorno del comportamiento, de base genética, que provocan alteraciones atencionales, impulsividad y sobreactividad motora.

⁴² Disfunción del sistema Nervioso Central; trastorno del desarrollo mental.

⁴³ Genera alteraciones en el comportamiento social, el lenguaje y as habilidades cognitivas.

Indigentes, Superdotados y Síndrome de Down⁴⁴, por último, en personas con Trastorno mental grave.(García, 2013) Considerando el uso para distintas enfermedades y situaciones sociales usar el ajedrez para mejorar una condición humana permite pensar en su uso para el desarrollo de un actor teatral.

La primera modalidad que se propone para incentivar el entrenamiento de los procesos cognitivos es el juego clásico; para un jugador profesional de ajedrez una partida a ritmo clásico se considera “90 minutos para los primeros 40 movimientos seguidos de 30 minutos para el resto de la partida con una adición de 30 segundos por movimiento a partir de la jugada uno” (Muñoz, 2019:1).

Sin embargo, para jugadores no profesionales o de alto rendimiento un ritmo clásico se puede tomar a partir de los 30 minutos por jugador; el juego a ritmo clásico es recomendado para iniciar con el entrenamiento de ajedrez que permita fortalecer los procesos cognitivos, esta modalidad se enfocará en brindar el fortalecimiento del pensamiento; enfocándose en la capacidad de análisis, de creación de patrones, de imágenes mentales y de la comprensión de la posición.

Para iniciar con una persona que nunca ha jugado ajedrez se le debe enseñar los puntos básicos del ajedrez, en primer lugar, el movimiento de las piezas; desde el momento que se empieza a conocer el movimiento de las piezas iniciamos a trabajar los procesos cognitivos, si una torre se encuentra en la casilla a1⁴⁵ ¿puede llegar a la casilla b8? La respuesta es no, pero, la siguiente pregunta que debemos responder es ¿cómo puede llegar la torre de la casilla a1 a b8? Podemos encontrar que si movemos la torre a a8 al siguiente movimiento llegará a b8 o si la movemos a b1 al siguiente movimiento llegará a b8.

Esto mismo ocurre a un actor, un actor que se encuentra en un extremo del escenario necesita decirle algo a un personaje que se encuentra al otro extremo del escenario, pero su personaje no se puede mover del extremo donde se encuentra,

⁴⁴ Es una alteración genética ocasionada por la presencia de un cromosoma extra en el par 21.

⁴⁵ Lenguaje de ajedrez explicado en la introducción.

puede gritar el mensaje, puede llamar la atención del otro personaje para que se acerque a él, para el actor cuando tiene una acción.

¿Cómo realiza la acción de un personaje dentro de una partida de ajedrez?, se le debe brindar el objetivo de la partida que es dar jaque mate, y explicar que este se logra cuando un rey se encuentra en jaque y no se puede eliminar a la pieza que está dando jaque, no se puede interponer alguna pieza y el rey no tiene casillas a donde moverse.

Es importante que también sepa que una partida finaliza cuando un jugador se le acaba el tiempo, y termina en empate cuando ambos jugadores repiten tres veces seguidas una misma posición, o un rey no está en jaque y no tiene casillas ni otras piezas para mover.

Este proceso de aprendizaje del juego involucra la atención, donde se debe estar concentrado en distintos factores al mismo tiempo. Después en el medio juego se deben aprender las preguntas ¿me ataca alguna pieza? ¿con cuántas piezas? ¿la puedo defender o mover? ¿puedo atacar alguna pieza? ¿quiero atacar esa pieza? ¿Qué pasa si hago esa jugada?

Esta serie de preguntas permite enfocar la atención en las piezas que están en el tablero y la función que están realizando, para iniciar a jugar ajedrez estas preguntas enfocarán la atención y el pensamiento analítico este tipo de pensamiento favorecerá al actor en sus análisis del texto, de su cuerpo y del personaje, así como de la voz.

Para enseñar la apertura, no es necesario el estudio de estructuras, pero si los principios del inicio del juego como es el desarrollo de las piezas y la seguridad del rey, las preguntas que pueden funcionar en la apertura son ¿a qué casilla quiero mover la pieza? ¿alguna pieza ataca esa casilla?

Sin enseñarle los esquemas a una persona que no quiere ser profesional estamos desarrollando la capacidad de que él descubra esquemas propios, que desarrollará a través de la experiencia, que le generará el pensar cada jugada fortaleciendo su pensamiento y su atención durante la apertura.

Por último, se le enseñará la escritura del ajedrez en nombre de las casillas y la forma de anotar los movimientos de las piezas durante una partida, esto permitirá mantener una mayor atención y un mejor desempeño del pensamiento antes de realizar alguna jugada; este primer proceso debe ser realizado de una forma interactiva para que la persona pueda obtener un interés en desarrollar sus capacidades cognitivas.

Una vez comprendida la etapa de los principios del ajedrez, se debe iniciar con un juego en el que el tiempo no presione mucho a quien está aprendiendo a jugar, por eso la modalidad a ritmo clásico es importante, en esta modalidad las capacidades cognitivas inician el desarrollo de forma constante, como hemos hablado antes, cada fase de la partida va exigiendo a la mente los distintos procesos cognitivos un esfuerzo mayor, sin embargo, este juego no se puede quedar con las preguntas iniciales de cuando se aprende a jugar, el siguiente paso para la evolución de estos es la creación de imágenes mentales, donde las piezas que están en el tablero se mueven sin que sean jugadas físicamente, esto quiere decir que realizarán un movimiento con la imaginación para poder ser considerada una posición distinta a la que está en el tablero, en esa posición nos haremos las siguientes preguntas ¿qué acción realiza mi pieza en esa casilla? ¿me pueden atacar esa pieza después? ¿qué acción puede hacer mi oponente si hago ese movimiento?

Estas preguntas deberán responderse con imágenes mentales de los movimientos de las piezas; estas preguntas permitirán tener una mayor certeza a la hora de jugar, y empezaremos a forzar al pensamiento a crear efigie del tablero, que en relación con el actor teatral empieza a tomar una idea ficticia como parte de la realidad sin que esta exista físicamente. Esto es conocido como abstracción.

Una vez que las piezas se empiezan a mover mentalmente la pregunta qué más podrá ayudar al desarrollo del pensamiento es “¿y si...?”(Garry Kasparov,2007:68), esta pregunta nos invita a imaginar posibilidades que no podemos visualizar a primera vista, tras una secuencia, nos permite imaginar un deseo, ese deseo se puede plantear como un objetivo y entonces podremos buscar la forma de desarrollar un plan que nos permita obtener nuestro deseo, esta etapa requiere de

mayor concentración y es un proceso que se desarrolla con la experimentación, cada una de las etapas permite que el pensamiento vaya evolucionando en su forma de trabajar, esto fortalece principalmente la capacidad del pensamiento para la relación de esquemas, el pensamiento lógico, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación, el juego a ritmo clásico debe ser para la formación del actor un entrenamiento constante, que le permita tomarse el tiempo de cuestionarse sobre lo que ve y sobre lo que imagina, para poder ocupar su experiencia en el tablero en su labor de creador teatral.

El entrenamiento de ajedrez a ritmo clásico permite con detenimiento reflexionar con mayor precisión, en este ritmo de juego se deben tener presentes los conceptos de ataque y defensa, así como la actividad de las piezas, la idea de la defensa se puede considerar si es activa o pasiva; estos conceptos permitirán una evaluación más eficiente de cada jugada, cuando hablamos de una defensa activa, las jugadas están dirigidas en parte a la defensa, pero también hacia el ataque, este concepto, hace que el jugador esté pensando en dos situaciones al mismo tiempo, su atención debe tomar en cuenta dos intenciones contrarias y que las piezas cumplan ambas, lo mismo sucede con enroques contrarios, el jugador no se puede olvidar de la defensa en un lado del tablero, mientras dirige un ataque en el lado contrario del tablero, el uso de una defensa pasiva debe tener como objetivo el contraataque en cuanto se dé la oportunidad, este tipo de estrategia necesita gran precisión lo cual exige a la atención mayor agudeza para encontrar el momento adecuado para contraatacar.

La actividad de las piezas se enfoca en la posibilidad de movimiento que tienen sobre el tablero, esto en el actor puede equivaler a analizar la capacidad de movimiento que tiene para realizar ciertos movimientos y poder aprovecharla al máximo de su potencial.

La repetición y utilización de estos conceptos permiten que el ajedrez sea un gimnasio para la mente del actor, quien también ocupa la repetición en sus ensayos que les permite mejorar para que su trabajo aun cuando cambie de una función a otra, sea lo más preciso posible:

Acerca de Alekhine: «Alekhine es considerado en el mundo del ajedrez principalmente como un artista. La planificación profunda, la clarividencia en el cálculo y una imaginación inagotable son sus rasgos característicos (Mijail Botvinnik en Kasparov, 2007:104).

En esta frase encontramos los tres rasgos que permitirá el ajedrez fortalecer al actor, para realizar una planificación se requiere prestar una atención profunda; la clarividencia en el cálculo necesita un pensamiento flexible que le permita ir secuencia a secuencia para estar concentrado en varios factores al mismo tiempo y la imaginación que es el principal ingrediente para la creación de un artista. El ajedrez permitirá que una persona que no sea profesional pueda fortalecer estos rasgos, si tiene una práctica constante los beneficios serán notorios, aun sin llegar a realizar un entrenamiento de alto rendimiento o de competición.

El actor trabaja la creación del carácter del personaje, el desarrollo del universo del personaje en conjunto a los personajes que habitan el mismo universo, cada función habita el universo partiendo del carácter creado y concluye al terminar la última función, cada función es única y el poder del ajedrez, es el fortalecimiento de los procesos cognitivos y la forma de pensamiento, la concentración, que ocupará en el desarrollo del carácter. La imaginación que ocupará en la construcción del carácter y el universo del personaje, así como en las funciones para habitar su creación.

Cada función es una estrategia para dar jaque al conflicto teatral. Cada función tiene un principio, un clímax y un desenlace, tal como una partida de ajedrez, tiene una apertura, un medio juego y un final. En cada función el actor está inmerso en el carácter del personaje y el universo de la función, creyendo y luchando por los objetivos que tiene el personaje; dando y recibiendo los estímulos que brindan los personajes que lo rodean.

Las consideraciones finales de este apartado son:

El ajedrez a ritmo clásico permitirá al actor fortalecer su imaginación, relacionar patrones que experimente en su vida cotidiana con patrones escénicos, analizar a

sus personajes y sus textos de distintos puntos de vista para obtener información de su personaje.

El actor puede usar el ajedrez como un medio de creación y de fortalecimiento, esto le permite tener una mayor amplitud de posibilidades creadoras para la construcción de sus personajes y universos. El ajedrez clásico es una manera de entrenamiento de varias áreas cognitivas para el intérprete teatral, que le permitirán un desarrollo actoral más eficiente, que le permitirá desarrollarse en escena con mayor precisión.

El ajedrez clásico es una herramienta de entrenamiento más allá de lo deportivo, que le permite al actor tener a su mente en constante trabajo que a modo de entretenimiento le permite entrenarse para mejorar sus capacidades cognitivas, este ritmo tiene menor exigencia que otras modalidades en algunas áreas cognitivas como la velocidad de pensamiento, pero esto permite el enfoque en otras como la concentración y la imaginación, al permitir profundizar en un mayor número de posibilidades de los movimientos de las piezas.

2.2 AJEDREZ BLITZ EN LA EDUCACIÓN DEL ACTOR TEATRAL

Esta modalidad de ajedrez pone a prueba la velocidad de los procesos cognitivos, la modalidad blitz se considera a partir de los tres minutos hasta los 5 minutos con incremento de 5 segundos, este ritmo de juego nos exige velocidad en el movimiento de las piezas, para utilizar esta modalidad como entrenamiento cognitivo se recomiendan partidas a *finish* (sin incremento), este tipo de exigencia esfuerza a la concentración en lo que está en el tablero y lo que queremos hacer, para atacar sin descuidar el enroque, y considerar las distintas posibilidades de juego al que se puede llegar según los movimientos que estamos considerando, y buscar las posibilidades de obtener una ventaja posicional o material, estos procesos deben reducir su tiempo y tener la mayor eficiencia posible, las reacciones deben ser precisas para no permitir que el oponente obtenga la ventaja, el ajedrez blitz genera mayor emoción cuando el tiempo genera presión en los nervios del jugador, para un jugador el blitz le obliga a pensar las jugadas en cuestión de segundos cuando a ritmo clásico podía tardar varios minutos en su pensamiento.

Este tipo de entrenamiento obliga al actor a agudizar su pensamiento, le permite mejorar su ritmo de pensamiento para poder reaccionar de forma eficiente y rápida cuando se encuentre en escena, este ritmo de juego le permite obtener una velocidad de reacción en los procesos cognitivos, para poder ser más consciente en las reacciones que tiene el personaje en la escena ante acontecimientos que el actor no tenía previamente preparados.

Este tipo de juego estimula la acción reacción, de forma veloz y eficiente, la limitante de tiempo estimula al jugador a realizar un esfuerzo mayor en el menor tiempo posible esto fortalece la atención el pensamiento y la memoria, las capacidades cognitivas del ajedrecista permiten que la reacción corporal en conexión con el cerebro sea lo más eficiente para poder realizar en el tablero los movimientos creados en la mente de forma correcta para que no haya una discordancia entre el pensamiento y el movimiento,

A manera de recapitulación, se propone:

La atención debe prestarse a la conciencia espacial del tablero para poder acelerar los procesos de planificación de ataques y defensas, este tipo de atención le es muy útil al actor cuando está en escena, la precisión con la que debe mover las piezas para colocarlas en la casilla correspondiente sin tirar alguna pieza que esté dentro del tablero; esta conciencia puede ocuparla dentro del escenario para moverse con mayor precisión.

Esta modalidad de ajedrez entrenará la velocidad con la que se toman las decisiones, haciendo que el actor pueda reaccionar de forma veloz y adecuada a situaciones imprevistas dentro del escenario.

El actor debe ser capaz de mantener la velocidad de reaccionar de forma rápida y precisa a los estímulos o diálogos que los otros actores le den, teniendo un proceso mental veloz y eficiente.

2.3 AJEDREZ A CIEGAS EN LA EDUCACIÓN DEL ACTOR TEATRAL

En esta modalidad el actor entrenará con mayor rigurosidad su memoria, su capacidad de pensamiento y su atención. Esta modalidad se puede jugar sin un

contador de tiempo para tener la mayor cantidad de este para considerar los movimientos de las piezas, sin embargo, también se puede realizar con un reloj de ajedrez, lo cual complejiza los procesos cognitivos, el ajedrez a ciegas como entrenamiento cognitivo debe en un principio desarrollar el lenguaje del ajedrez, la modalidad a ciegas genera un reto de atención para el actor, donde debe tener en su mente un tablero de 64 casillas y 32 piezas ubicadas en sus casillas de origen, este es un primer reto de atención, el segundo reto comienza junto con la partida, a partir del inicio de la partida la atención el pensamiento y la memoria van a estar en constante trabajo duro; tomando en cuenta el movimiento de las piezas blancas y negras.

Debe ser retenido en la mente como una posición y crear planes a partir de la posición esto requiere el movimiento mental de las piezas y recordar la posición en la que se encuentra, la capacidad de atención que se genera con este tipo de entrenamiento permite reforzar la conciencia espacial, la imaginación, el pensamiento reflexivo, la concentración, la memoria, conforme se desarrolla el juego hay una mayor exigencia al haber más piezas en casillas que no son sus posiciones originales, ya que esto complejiza la posición y los planes de juego.

Una vez que se puede manejar un juego estable se puede agregar también el tiempo a ritmo rápido, de 15 a 30 minutos por jugador, esto permitirá agregar la presión temporal, que invitará a acelerar los procesos cognitivos de atención, pensamiento y memoria; este tipo de esfuerzo permiten a la mente generar imágenes mentales con mayor fuerza, expanden la capacidad de retención, memoria a corto plazo y a largo plazo, la práctica de esta modalidad debe ser constante aunque no sea un entrenamiento de alto rendimiento o competitivo para que pueda mejorar los procesos cognitivos.

Esta modalidad exige al practicante un esfuerzo mayor, pero también da resultados mayores a las partidas de ajedrez normal en el entrenamiento de procesos cognitivos.

El actor desarrolla un carácter para el personaje, junto a una corporalidad, que va a interpretar usando como punto de partida el carácter creado y un universo donde

habitará el personaje. Sus capacidades cognitivas se enfocan para dirigir sus sensaciones, pensamientos y emociones a las situaciones del universo habitado.

La retención del actor teatral del mundo que habita, y la concentración para la creación de su personaje se fortalece a través del trabajo que específicamente lo obliga a tener una concentración superior a la que realiza normalmente. El actor debe concentrar su atención en la escena y no enfocarse en recordar sus diálogos o su trazo escénico, el ajedrez a ciegas le exige enfocarse en varias piezas al tiempo que las debe tener ubicadas de forma precisa en un tablero imaginario, este esfuerzo le permite al actor mejorar la concentración para facilitarle tener en el subconsciente aquello que debe tener de forma precisa en su mente y poder concentrarse en la escena.

Encontramos que esta modalidad de ajedrez refuerza la atención exigiendo que, el actor, imagine lo más posible; cada posición que se establezca y distintas posibilidades que se puedan generar. Desarrollará su memoria al mantener las piezas y sus movimientos, así como los planes a desarrollar manteniendo presente la posición que está en el tablero mental de ambos jugadores, lo que le permitirá aprender de forma rápida y eficiente sus textos y trazo escénico. La escena equivale al tablero imaginario, mientras que los diálogos y el trazo equivalen a los movimientos que se realizan en el tablero.

CONSIDERACIONES FINALES

Para poder relacionar la educación, el teatro y el ajedrez, partimos de la educación como eje que permite usar el ajedrez como medio para desarrollar las capacidades del actor.

La educación debe desarrollar a la persona para ser una parte valiosa dentro de la sociedad, a través del conocimiento de distintas disciplinas o áreas del saber, que se enfocan en ampliar los saberes que necesita una persona para desarrollar un papel dentro de su sociedad.

Esto nos invita a adentrarnos en la disciplina. Podemos entender que las distintas disciplinas académicas están organizadas de forma que estimulen los procesos

cognitivos para obtener resultados de acuerdo con el trabajo realizado en cada área, y que de forma conjunta le permitirán a la persona tener conocimientos diversos para desarrollar de forma eficiente su papel en la sociedad.

La flexibilidad del contenido que se estudia y se interioriza en la persona a través de la reflexión, que no se limita a una forma única de enseñar, sino que permite que el conocimiento encuentre el camino adecuado para que sea comprensible para el individuo.

El aprendizaje en el individuo es su responsabilidad, porque la voluntad de aprender puede ser tan importante como las capacidades cognitivas que posea para su aprendizaje.

La complejidad del aprendizaje no solo radica en el desarrollo de las capacidades cognitivas del aprendiz; también en la voluntad que tenga este, de aprender.

Tomando en cuenta las consideraciones de Cabach se considera que el aprendizaje es aumentar el conocimiento como punto de partida de cualquier actividad humana, incrementa el conocimiento de un individuo cuando este entre en contacto con cualquier universo axiológico.

El aprendizaje como forma de memorización, el entendimiento, y la interiorización del conocimiento, y solo cuando este se ha interiorizado se podrá decir que se ha aprendido.

Si solo aquello que le sea útil en su vida diaria podrá ser llamado aprendizaje, aquello que no pueda ser utilizado no será considerado aprendizaje. Mientras que en el aprendizaje tomado como una abstracción de los conocimientos solo aquello que tenga un valor relevante será considerado un aprendizaje.

El aprendizaje también se puede considerar cuando el individuo entiende y valora la información recibida a través de datos o experiencias para interpretar o reinterpretar la realidad.

Podemos decir que el aprendizaje es la reunión de conocimientos a través de textos y experiencias, que se ponen en práctica y se comprueban con su ejecución.

El actor debe llevar un entrenamiento personal, que le permita desarrollar habilidades y fortalezas para la interpretación de sus personajes, el actor aprende a través de experiencias en distintas disciplinas, que le permiten un mayor desarrollo físico y mental.

En la LAT, experimenté materias físicas, como Esgrima, Box, Gimnasia, Tae Kwon Do, entre otras, que desarrollan principalmente el conocimiento muscular y su movimiento. Sin embargo, con el ajedrez se busca la estimulación del cerebro como un entrenamiento para el actor, que funcione como herramienta para desarrollar sus capacidades cognitivas de forma lúdica, con un entrenamiento constante.

Se puede enfocar el ajedrez en busca del desarrollo de áreas específicas, como son las planteadas anteriormente. Concentrar el entrenamiento en el perfeccionamiento de estas, no lo limita al desarrollo de otras, sin la necesidad de utilizar una formación enfocada al desarrollo deportivo, se puede ejercer en entrenamientos enfocados al desarrollo de la atención, la velocidad de pensamiento y la memoria. La utilización de distintas formas de jugar al ajedrez permite un aprendizaje más eficiente en el desarrollo de las capacidades de un actor teatral.

Así como en Box o el Tae Kwon Do esperan dotar al actor con técnicas y bases del deporte que le permitirán obtener habilidades para su mejor desempeño en el escenario y en la creación de su personaje.

La búsqueda por dotar al actor de nuevas herramientas que le confieran habilidades para su mejor desarrollo podría no tener fin; las posibilidades de desarrollo del ser humano son ilimitadas, por eso el actor se ve rodeado de un sinnúmero de posibilidades, en este caso, se propone el ajedrez como una herramienta más que puede dotar a un actor de distintas habilidades para su mayor desarrollo. El uso del ajedrez por parte del actor teatral para su desarrollo cognitivo abre una ventana para su utilización en la rama de las artes teatrales.

El Ajedrez se considera arte, deporte y ciencia, pero no solo se queda como tal, sino que puede hacer aportaciones al desarrollo de ciencias y las artes como un punto de investigación para profundizar en el conocimiento del ser humano.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

- García L. (2013) *Ajedrez y Ciencia, Pasiones Mezcladas*, Primera Edición México Ed. Talleres de Litográfica Argos
- Pla Montero S. y López Michelone M. (2011) *Bobby Fischer El más Grande*, Primera Edición México Ed. Selector, S.A. de C.V.
- Russek Guil Maestro Internacional (2013) *Campeones Clásicos de Ajedrez*, Primera Edición México Ed. Época. S.A. de C.V.
- Watson J. (2002) *Los Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*, España Editorial La casa del ajedrez
- Zenón F. (2011) *Ajedrez Solitario*, México Editorial Selector, S.A. de C.V.

MESOGRAFÍA

- A.C. Rodríguez-Barrionuevo, M.A. Rodríguez-Vives. (2002). *Diagnóstico clínico del autismo*, consultado 15/11/2021, recuperado de https://usal-psicopatoinfanto.webnode.com.ar/_files/200000291-1b5061c4e5/Rodriguez_Diagnostico%20Clinico%20del%20Autista.pdf
- Ajedrez un deporte ciencia y arte en una sola cosa. (2016, 13 febrero). *Ajedrez Arte y Ciencia*. Recuperado 13 de noviembre de 2021, de <http://ajedrezarteciencia.blogspot.com/>
- Artigas, J. (2000, 18 octubre). ASPECTOS NEUROCOGNITIVOS DEL SÍNDROME DE ASPERGER. *REV NEUROL CLIN*. Recuperado 18 de octubre de 2021, de <http://equipoteabadajoz.es/wp-content/uploads/2016/10/Aspectos-neurocognitivos-del-S.-Asperger.pdf>
- Braga, F., Criado, P., Minzer, C. J. & Montoto, J. N. (2006). *Manual de ajedrez*. Recuperado 13 de noviembre de 2021, de <http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM002444.pdf>

Bosco, C. (s. f.). *Breve historia universal del teatro*. Recuperado 28 de septiembre de 2021, de

<https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/7037/19206%20-17%20LENGUAJES%20ART%20C3%8DSTICOS%20-%20TEATRO%20Breve%20Historia%20Universal%20del%20Teatro%20%20C2%BA%20%202017.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Grecia%20e s%20considerada%20la%20cuna,%2C%20la%20vid%2C%20el%20vino.>

Carlsen, Magnus. (s. f.). Recuperado 12 de octubre de 2021, de

<https://ratings.fide.com/profile/1503014/top>

Chouan. (2008, 1 agosto). *LA FILOSOFÍA DEL AJEDREZ*. El Chouan Ibérico.

Recuperado 14 de agosto de 2021, de

<http://elgritodelalechuza.blogspot.com/2008/08/la-filosofa-del-ajedrez.html#:~:text=De%20esta%20forma%20el>

Copeland, S. (2017, 13 diciembre). *Los 7 récords de ajedrez más increíbles de la historia*. Chess.com. Recuperado 14 de octubre de 2021, de

<https://www.chess.com/es/article/view/los-7-records-mas-increibles-del-ajedrez>

E. Cardo, M. Servera-Barceló (2014, 28 mayo). *Prevalencia del trastorno de déficit de atención e hiperactividad*. Recuperado 15 de octubre de 2021, de

https://www.researchgate.net/profile/Mateu-Servera/publication/7997946_The_prevalence_of_attention_deficit_hyperactivity_disorder/links/0912f50eaf181e37f9000000/The-prevalence-of-attention-deficit-hyperactivity-disorder.pdf

- Fuenmayor, G. & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*. Recuperado 19 de noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>
- García, M. (s. f.). *FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN*. Recuperado 19 de noviembre de 2021, de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:DptoTEPS-FEDU-Articulos-Mgamilburu0004/GarciaAmilburu_M_Fia_de_la_Ed_Philosophica.pdf
- Kundera, M. (s. f.). *LA MEMORIA HUMANA*. Recuperado 16 de junio de 2022, de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448180607.pdf>
- Leiva, C. (s. f.). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en Marcha*. Recuperado 21 de junio de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4835877.pdf>
- López, D. F. (2006). Los límites de la imaginación y de la creatividad: El ingenio y la innovación en la gestión del conocimiento, el modelo de la Inteligencia Organizacional. *Revista Universidad EAFIT*. Recuperado 19 de noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21514403.pdf>
- Mendoza, J. E. (2017). Sobre teatro y lo indefinible: Una perspectiva sobre la deslimitación del teatro. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*. Recuperado 10 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/5039/503954320012.pdf>
- Paniagua, M. (s. f.). *LA INFLUENCIA DEL AJEDREZ EN LOS PROCESOS COGNITIVOS* [Tesis de maestría]. UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA.

Pascual, P. (2012, 10 junio). *Ajedrez escénico*. Libro de Notas. Recuperado 12 de octubre de 2021, de <https://librodenotas.com/viajealajedrez/22558/ajedrez-en-el-esenario>

Pinal, N. (2010, 28 noviembre). *200 frases célebres de ajedrez*. Chessbase: Noticias de ajedrez. Recuperado 17 de octubre de 2021, de <https://es.chessbase.com/post/200-frases-clebres-de-ajedrez>

Polgar, Judit. (s. f.). Recuperado 12 de octubre de 2022, de <https://ratings.fide.com/profile/700070/top>

Qué es el SD. (2022). Recuperado 12 de abril de 2022, de <https://fjldown.org/que-es-el-sd>

Riviere, A. (1991, 14 enero). Orígenes históricos de la psicología cognitiva: paradigma simbólico y procesamiento de la información. *Anuario de Psicología*. Recuperado 10 de marzo de 2022, de <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/9312/11950>

undefined [Canal Once]. (2018, 6 noviembre). *Tablero de ajedrez - Mate en tres actos (05/11/2018)* [Vídeo]. YouTube. Recuperado 12 de octubre de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=0H1T69bRDyo>

Villanueva, E. (2013, 26 junio). *Pedagogía y aplicaciones sociales del ajedrez*. ChessBase: Noticias de ajedrez. Recuperado 12 de junio de 2022, de <https://es.chessbase.com/post/pedagoga-y-aplicaciones-sociales-del-ajedrez-260613>

ANEXO

PROPUESTA DEL AJEDREZ EN LA LICENCIATURA EN ARTES TEATRALES PLAN DE ESTUDIO

PRESENTACIÓN

Esta unidad de aprendizaje se propone partiendo de la carencia de un entrenamiento mental, durante mi proceso de formación en la LAT. Así como el entrenamiento físico que se lleva el entrenamiento de la mente es útil para el desarrollo en escena.

La Unidad de Aprendizaje (UA) *Ajedrez* pertenece al área disciplinaria

formación complementaria/cuerpo y movimiento, cuyo objetivo primordial es:

Construir elementos metodológicos para desarrollar los trabajos formales de investigación del alumno.

Desarrollar las capacidades psicofísicas del alumno para expresar el gesto individual y social correspondiente a una determinada expresión ficticia-actoral.

En este contexto el objetivo de la dicha UA es más específico y es el siguiente:

Entrenar las capacidades cognitivas para CONSOLIDAR los signos psicofísicos del control del pensamiento y razonamiento, implicando el desarrollo de la memoria, la imaginación y la atención.

Los procesos cognitivos son fundamentales en el material creativo del actor y como tal deben ser trabajados a fondo. Se dirige a lograr el dominio de competencias propias de la profesión, al propiciar conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores mediante el proceso educacional.

En la educación ajedrecística, el choque y la individualización con el propio pensamiento realizado de manera profunda, obligan a una revisión de los mismos y el proceso de reflexión, y a crear una conexión con la interioridad que ineludiblemente se convertirá en una reflexión sobre uno mismo.

La actitud mental con la que entramos en clase es básica para recibir una respuesta por parte de los alumnos y para que nuestra mente esté en las mejores condiciones

posibles para enfocarse completamente en lo que se hace. Las clases son prácticas, en las que los aspectos informativos y teóricos están sujetos a esta praxis.

El contenido de la unidad de aprendizaje (UA), se divide en tres partes: 1. Entrenamiento de ajedrez a ritmo clásico, 2. Entrenamiento de ajedrez a ritmo blitz y 3. Entrenamiento de ajedrez en modalidad a ciegas.

Planeación de la secuencia didáctica.

Para este curso considera tres tipos de actividades:

1. Apertura –presentación de los conceptos fundamentales del ajedrez.
2. Desarrollo – aplicación de la teoría del ajedrez en el proceso de creación interpretativa de las partidas en las distintas modalidades establecidas en el PE.
3. Final –presentación pública que permite evidenciar capacidades desarrolladas durante el entrenamiento.

El desarrollo de esta UA, los elementos educativos, como “aprendizaje” y “evaluación” van estrechamente unidos: la posibilidad de detectar alguna dificultad en el aprendizaje permite reorganizar el avance de una secuencia; al mismo tiempo los trabajos y tareas que el alumno realiza constituyen elementos de evaluación.

Los aspectos metodológicos de enseñanza ajedrecística considerados como fundamentales para este curso son los siguientes:

1. Todos poseemos las mismas capacidades cognitivas y por lo tanto todos podemos entrenarlas y desarrollarlas.
2. Los conocimientos básicos del ajedrez le darán la posibilidad a los estudiantes de entrenar sus capacidades cognitivas
3. El ajedrez a ritmo clásico permite a los jugadores profundizar en su imaginación durante la partida. El alumno no deberá correr para hacer un movimiento, sino tomarse el tiempo de comprender la partida
4. El ajedrez blitz pondrá presión sobre el alumno para compactar el tiempo de reflexión ante cada jugada, lo que permitirá que su pensamiento se esfuerce en analizar en el menor tiempo posible la mayor cantidad de posibilidades.

5. El ajedrez a ciegas exige la mayor concentración y esfuerzo por parte del alumno donde sus capacidades cognitivas se enfrentarán a un reto constante, al que todos se pueden enfrentar, y solo la constancia irá desarrollando las capacidades cognitivas

Es esencial tener nociones del ajedrez profesional o de competencia, pero sin perder de vista que el principal objetivo de la educación ajedrecística para actores es desarrollar las capacidades cognitivas.

Es indispensable el dominio de la lectoescritura ajedrecística. Este conocimiento permitirá al alumno ser completamente autónomo, estudiar rápido y afrontar retos de manera competente.

Las actividades de enseñanza–aprendizaje de esta UA se desarrollarán en un salón de la Licenciatura en Artes Teatrales. Recursos destinados para el aprendizaje de los contenidos son: ajedrez, reloj de ajedrez, libreta de notación ajedrecística, tablero de pared.

OBJETIVO GENERAL

Objetivo general de la unidad de aprendizaje.

Brindar al ejecutante teatral las bases de un entrenamiento completo de los procesos cognitivos utilizando el ajedrez en distintas modalidades como herramienta para su desarrollo en la escena.

OBJETIVOS PARTICULARES

Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Desarrollar el pensamiento crítico, la imaginación, la atención y la velocidad del pensamiento del alumno.

TRES UNIDADES

Unidad 1. Ajedrez a Ritmo clásico		
Objetivo: Conocer las bases del ajedrez, su lenguaje, las reglas y el pensamiento básico; así como la interacción entre los dos jugadores.		
Contenidos: 1.1. Reglas y disposición de las piezas en el tablero 1.2. Lenguaje escrito y verbal del ajedrez 1.3. Entrenamiento practico de la teoría		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Se le dará al alumno el conocimiento básico del lugar de las piezas en el tablero y sus respectivos movimientos, se le dará a conocer el lenguaje escrito y verbal del ajedrez, resolverá problemas posicionales de ajedrez y entrenarán en parejas poniendo a prueba los conocimientos adquiridos buscando encontrar mayor profundidad en sus procesos cognitivos		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
1. Colocación y movimiento de las piezas en el tablero de ajedrez 2. Utilizar el pensamiento reflexivo básico 3. El lenguaje escrito y verbal del ajedrez	4. Resolución de problemas posicionales 5. Teoría de aperturas y defensas 6. Teoría de finales	8. Entrenamiento por parejas de ajedrez.
1 hora por alumno (semestral)	2 horas por alumno (semestral)	2 horas por alumno (semestral)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula de la Licenciatura en Artes Teatrales	Tablero de ajedrez con sus respectivas piezas, reloj de ajedrez, libreta de notación y ajedrez de pared	

Unidad 2. Ajedrez a ritmo de juego blitz		
Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos previamente por el alumno en un ritmo de juego menor		
Contenidos: 2.1 Ajedrez a ritmo de 10 minutos 2.2 Ajedrez a ritmo de 5 minutos		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
En parejas los alumnos desarrollarán una partida de ajedrez con un tiempo definido en 10 minutos por cada uno, permitiendo que la partida dure máximo 20 minutos, y después se ocupara un tiempo definido de 5 minutos dando como máximo 10 minutos de partida		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
1. Análisis teórico-práctico de posiciones ajedrecísticas	2. Análisis teórico-práctico de aperturas y defensas 3. Análisis teórico-práctico de finales	4. Practica en parejas de ajedrez blitz
2 horas por alumno (semestral)	4 horas por alumno (semestral)	2 horas por alumno (semestral)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula de la Licenciatura en Artes Teatrales	Tablero de ajedrez con sus respectivas piezas, reloj de ajedrez, libreta de notación y ajedrez de pared	

Unidad 3. Ajedrez modalidad a ciegas		
Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos previamente por el alumno en modalidad a ciegas		
Contenidos: 3.1 Posiciones mentales 3.2 Ajedrez a ciegas		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Los alumnos practicarán con posiciones mentales con pocas piezas en el tablero, generar movimiento de las piezas sin perder la posición inicial. Desarrollarán una partida de ajedrez de forma mental		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
1. Análisis teórico-práctico de posiciones ajedrecísticas sin tablero	2. Análisis teórico-práctico de aperturas y defensas 3. Análisis teórico-práctico de finales	4. Práctica en parejas de ajedrez a ciegas
2 horas por alumno (semestral)	4 horas por alumno (semestral)	2 horas por alumno (semestral)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula de la Licenciatura en Artes Teatrales	Tablero de ajedrez con sus respectivas piezas, reloj de ajedrez, libreta de notación y ajedrez de pared	

Evaluación ordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Notación de partidas en clase del semestre.	Lista de cotejo y rúbrica: Fechas de las partidas, Nombres de los jugadores, el registro de las partidas.	25%
Registros de movimientos de apertura, defensa, posiciones y finales.	Rúbrica de registro de estudio: I. Registro de aperturas y defensas. 25% II. Registro de problemas posicionales. 25% III. Registro de finales. 25%	75%
	TOTAL	100%

Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Partida a ciegas.	Lista de cotejo y rúbrica: Posibilidad de jugar una partida a ciegas.	25%
Secuencia de movimientos de aperturas, defensas, ataques y finales.	Rúbrica de la secuencia de ajedrez: I. Aperturas y defensas: inglesa, española, francesa y eslava. 20% II. Resolución de problemas posicionales 30% III. Jugar una partida a ritmo clásico con su notación. 25%	75%
	TOTAL	100%

Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Partida a ciegas.	Lista de cotejo y rúbrica: Posibilidad de jugar una partida a ciegas.	10%
Comentario de las películas <i>“la diagonal del loco” de Richard Dembo</i> <i>“A little game” de Evan Openheimer</i>	Lista de cotejo y rúbrica: Portada, disertación y bibliografía.	20%
Secuencia de movimientos de aperturas, defensas, ataques y finales.	Rúbrica de la secuencia de gimnasia acrobática integral: Rúbrica de la secuencia de ajedrez: I. Aperturas y defensas: inglesa, española, francesa y eslava. 20% II. Resolución de problemas posicionales 20% III. Jugar una partida a ritmo clásico con su notación. 20% IV. Notación de una partida a ritmo clásico con el maestro. 10%	70%
	TOTAL	100%