



Revisión      Recibido: 22/12/2023 | Aceptado: 19/03/2024

## El ajedrez y los animales: aperturas, trampas y mates

Chess and animals: openings, traps and mates

Dr. C. Ing. Ronnie Torres Hugues. Profesor Titular. Centro de Servicios Técnicos de Ingeniería y Tecnología de la Construcción. Cuba. [[torresymas79@gmail.com](mailto:torresymas79@gmail.com)] 

MSc. Lic. Yudeimys Ymas Dávila. Prof. Auxiliar. Departamento de BioSave. Universidad Agraria de La Habana “Fructuoso Rodríguez”. Cuba. [[yudeimys\\_ymas@unah.edu.cu](mailto:yudeimys_ymas@unah.edu.cu)] 

### Resumen

En este trabajo se presenta un estudio acerca de estructuras y formaciones de piezas, con características específicas, que se presentan en las distintas etapas del ajedrez. Se estableció una relación, a partir de la estadística descriptiva, de esta configuración con los aspectos de los animales que alude. Para el mismo se consultaron y analizaron materiales de valor histórico y bases de datos y se resumieron los principales elementos sobre la referencia a estas y las razones adoptadas para otorgar estos nombres.

**Palabras Clave:** Ajedrez; Animales; Aperturas; Mates; Trampas

### Abstract

In this work shows a study about structures and pieces formation with animal name that it appears in the different stages of chess. For this purpose, many literatures and database have been consulted and analyzed, and main elements about reference from reason to name like this was resume.

**Keywords:** Chess, Animals, Openings, Mates, Traps.



## Introducción

El ajedrez ha sido y es uno de los juegos de mesa más populares de todos los tiempos. Su dominio no solo radica en la antigüedad del mismo, siglo VII a.n.e (Murray, 2012, p.13), sino también en sus variantes, tanto las del juego clásico, al punto que se ha elaborado una enciclopedia (Pritchard, 2007, p. 237), como las adoptadas por distintas regiones del mundo (Ganzo, 1973, p. 35), ver tabla 1. En tal sentido, sobresale de estos el uso de piezas con nombre de animal (Ymas y Torres, 2022, p.459), ver Tabla 1, de los cuales se han tomado sus características físicas para recrearlas en los movimientos de las piezas (Torres & Ymas, 2021, p. 627).

**Tabla 1. Piezas con nombre de animal en juegos de ajedrez de varias regiones.**

Región	Nombre	Piezas con nombre de animal
China	Xiangqi	Caballo y Elefante
Japón	Shogi	Caballo
Corea	Janggi	Caballo y Elefante
Tailandia	Makruk	Caballo
Birmania	Sittuyin	Caballo y Elefante
Mongolia	Shatar	Caballo y Camello
Grecia	Zatrikion	-
Persia	Shatrang	Caballo y Elefante

En general, la atracción que despierta ha hecho que se le considere a la vez arte, deporte y ciencia (Karpov y Guik, 1984, p. 5). A su vez, se ha analizado desde múltiples dimensiones como la psicológica en la determinación del carácter del jugador, la inteligencia y otros aspectos, la sociológica como actividad grupal, la educativa como medio de enseñanza de las matemáticas, la militar como ejercicio estratégico en un campo de batalla, la histórica como evidencia de la composición de la realeza, la geográfica como sistema de coordenadas (Torres, Ymas y Nieves, 2020, p.114), la computacional para la



valoración de una posición, la literaria en la que múltiples dramas se desarrollan a partir de las características de este juego (ej: La Tabla de Flandes, El Ocho, Sabor a Chocolate, etc.) e incluso desde un punto de vista místico destacando el movimiento del caballo (Torres & Ymas, 2021, p. 617) y la promoción del peón.

En cualquiera de sus variantes se divide en 3 etapas: apertura, medio juego y final, que se conectan entre sí. Cada una tiene sus características propias, por lo que se adoptan determinadas estructuras de peones y piezas que, en aras de poderlas estudiar, reciben un nombre. Esto se ve particularmente en las aperturas.

En este trabajo se realiza una búsqueda bibliográfica en materiales que, en las distintas etapas del juego, abordan aquellas estructuras y formaciones que han adoptado nombres de animales con el objetivo de relacionar, a partir de un análisis basado en la estadística descriptiva, la similitud que guardan con determinados aspectos de los seres vivos que aluden.

## **Desarrollo**

### Las aperturas de ajedrez

Con la apertura, primera fase del juego, se van desarrollando las piezas desde sus posiciones iniciales, pero no al azar, sino siguiendo un plan específico que, según las características del jugador, conllevará a que el medio juego se desarrolle de una manera u otra. La Enciclopedia de Aperturas de Ajedrez (ECO, por sus siglas en inglés) las divide en 5 categorías: A para las aperturas irregulares o de flanco; B para las aperturas semiabiertas; C para la Defensa Francesa y las aperturas abiertas; D para las aperturas cerradas y semicerradas y E para las Defensas Indias y Catalana. Esta fase acaba cuando se emprenden las acciones de ataque por uno de los bandos (Gude, 2016) o, en un sentido más general, cuando se termina el desarrollo de las piezas. En teoría, para los principiantes existe una posición ideal a lograr en esta fase y se le llama Cabeza de Toro o Los 10 Movimientos Dorados de Apertura, ya que la configuración que adoptan las piezas asemeja esta parte del animal, ver Figura 1.



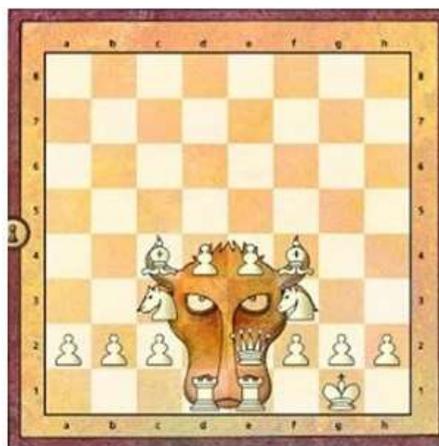


Figura 1. Formación Cabeza de Toro.

Tanto las piezas blancas como las negras se pueden imponer en esta etapa. De ahí surgen las aperturas para las primeras (ej: Apertura Española ECO C60-C99) y las defensas para las segundas (ej: Defensa Eslava ECO D10-D19). El profundo estudio de estos primeros movimientos ha dado al traste con dos aspectos interesantes: 1. una estructura determinada para las piezas y peones (línea) recibe un nombre específico, lo que facilita su identificación y 2 se han desarrollado múltiples variantes, como muestra de continuas mejoras a partir de la línea original que, a su vez, también han recibido nombre. Es por eso que se puede encontrar hasta tres o cuatro niveles en el nombre, por ejemplo: Apertura Polaca: Variante India de Rey, Ataque Schiffler (ECO A00) (Chess-openings, 2022).

Respecto a los nombres de las líneas, se ha determinado por (Lococo 2013, p. 15) que estos tienen su origen en alguna de las siguientes directrices: cuando un jugador de la elite la introduce o practica con regularidad (ej: Defensa Alekhine (ECO B02-B05) y el Gambito Evans (ECO C51-C52)), cuando es frecuentemente utilizada por un amplio grupo de jugadores pertenecientes a un país o región (ej: Apertura Inglesa (ECO A10) y Defensa Siciliana (ECO B20-B99)) o se jugó por vez primera en una localidad determinada, por ejemplo: Variante Scheveningen de la Defensa Siciliana (ECO B80) y Defensa Cambridge Springs (ECO D52), cuando se puede describir en función de las piezas involucradas (ej: Apertura de Alfil (ECO C23-C24) y Gambito de Rey (ECO C30-C39)) y, por último, haciendo referencia a determinadas formas, que pueden ser zoomórficas (ej: Sistema Erizo (ECO A17), la Variante Dragon de



la Defensa Siciliana (ECO B75) y el Gambito Elefante (ECO C40)), arquitectónicas (ej: Muro de Piedra (ECO A93-A99)), fantásticas (ej: Variante Drácula-Frankenstein (ECO C27)) o sentimentales como la Defensa Benoni (ECO A60-A79), que significa algo así como “Hija del sufrimiento” en hebreo.

Por otra parte, también sucede con cierta frecuencia que una misma línea goza de más de un nombre, por ejemplo: Defensa Petrov también llamada Rusa (ECO C42-C43), Apertura Española o Ruy López (ECO C60-C99) y la bautizada como Tango de los Caballos por unos, Defensa Mexicana por otros y, por unos terceros, como defensa Kevitz–Trajkovic (ECO A50).

En cuanto a los nombres de apertura alusivos a animales, que es el tema central de este trabajo, se encuentran numerosos ejemplos. En este sentido, mediante la estadística descriptiva se analiza la información registrada en (Chess-openings, 2022), en la cual de una población de 3396, 411 (12,1%) llevan esta característica, ver Tabla 2.

En esta se aprecia como la referencia puede aparecer en cualquiera de los cuatro niveles del nombre de la línea. Aquellas que tienen un asterisco (\*) corresponden a líneas cuyo nombre principal contiene al animal. Entre paréntesis se ha colocado un adjetivo, que corresponde con el nombre original de la línea. Los símbolos N1 al N4 corresponden con el nivel del nombre en el que aparece la referencia al animal. La columna con el campo “Aparición” hace referencia a la cantidad de veces que se encuentra cada alusión dentro de los 3396 nombres de líneas.

**Tabla 2. Alusión a animales en las líneas de aperturas.**

No.	Animal	Código ECO	Aparición
1.	Avispa	<i>N2</i> : C40	1
2.	Almeja	<i>N2</i> : B02, C20, C44	3
3.	Ardilla	<i>N2</i> : B02	1
4.	Ballena	<i>N2</i> : C20	1
5.	Bichos raros*	<i>N1</i> : A00	1
6.	Buitre	<i>N2</i> : A56	1
7.	Caballo*	<i>N1</i> : C40, C44, C46-50; <i>N2</i> : A00, A28, A46, A54, A56, A61, A85, B00, B06, B10-11, B33, B40, C00, C30, C34, C37, C39, C42, C55-C59, D15, D31-32, D37, D90-95, E12, E21; <i>N3</i> : A04, A15-16, A22-A24, A27-29, A34-35, A37, B43, C28, C50, C57, D01, D37, D51, E60; <i>N4</i> : C25, C57	N1: 53 N2: 90 N3: 33 N4: 2 <b>T: 178</b>



8.	Camaleón	<i>N2</i> : D15, <i>N3</i> : B23,D35	4
9.	Cangrejo*	<i>N1</i> : A00	1
10.	Canguro*	<i>N1</i> : A40	2
11.	Caracol	<i>N2</i> : A43	1
12.	Cobra	<i>N3</i> : B33	1
13.	Cocodrilo	<i>N3</i> : C21	1
14.	Cordero	<i>N2</i> : D00	1
15.	Comadreja	<i>N2</i> : A43	1
16.	Cormorán	<i>N2</i> : A43	1
17.	Dragón	<i>N2</i> : B27, B32, B34-36, B38-B39, B54, B70-B79; <i>N3</i> : B09, B58, B60,	<i>N2</i> : 47 <i>N3</i> : 3 <b>T: 50</b>
18.	Elefante	<i>N1</i> : B00,C40	5
19.	Erizo	<i>N3</i> : A17, A30, C66, E12, <i>N4</i> : B41	6
20.	Escorpión	<i>N2</i> : B10 <i>N3</i> : B10	2
21.	Gibón	<i>N2</i> : A53, D80	2
22.	Halcón (maltés)	<i>N2</i> : A43, <i>N3</i> : A45	2
23.	Hipopótamo*	<i>N1</i> : B00, B06, <i>N2</i> : A00,	4
24.	Jirafa	<i>N1</i> : C25	1
25.	Lagartija	<i>N1</i> : A40, B06	2
26.	Lagarto	<i>N2</i> : A45, <i>N2</i> : A00, D07	3
27.	Langosta	<i>N2</i> : C40	1
28.	León*	<i>N1</i> : B00, B07, <i>N2</i> : C41	13
29.	Lobo	<i>N3</i> : C15, C66	2
30.	Mangosta	<i>N2</i> : B27	1
31.	Marmota americana	<i>N2</i> : B00	1
32.	Martín Pescador	<i>N2</i> :A80	1
33.	Medusa	<i>N2</i> : A50	1
34.	Mosquito	<i>N2</i> : A40	1
35.	Mono (trasero del)	<i>N3</i> : B06	1
36.	Monstruo	<i>N3</i> : C27	1
37.	Morsa	<i>N2</i> : A04	1
38.	Mustang	<i>N2</i> : A04	1
39.	Orangután*	<i>N1</i> : A01, A15, <i>N2</i> : A00	4
40.	Pájaro (Bird)	<i>N1</i> : A02, A03, B21; <i>N2</i> : C00, C41, C53, C61, C70; <i>N3</i> : B33, C37	<i>N1</i> : 28 <i>N2</i> :6 <i>N3</i> :2 <b>T:36</b>
41.	Pato (doble)*	<i>N1</i> : A02, <i>N2</i> : A45	2
42.	Pelícano (Pelikan)	<i>N2</i> : B33, C00	11
43.	Perro (loco)	<i>N3</i> : D00	1
44.	Pingüino	<i>N2</i> : A09	1
45.	Pterodáctilo*	<i>N1</i> : A40, A42, B06, B27; <i>N2</i> : A40, B06, B27; <i>N3</i> : A04, A40, B06, B27, E60	<i>N1</i> : 34 <i>N2</i> : 4 <i>N3</i> : 14 <b>T: 52</b>
46.	Pteranodon	<i>N3</i> : A40, B06, B27	5
47.	Puercoespín	<i>N2</i> : A10	1
48.	Quetzalcóatl	<i>N3</i> : B06	3
49.	Ranatoro	<i>N2</i> : A45	1
50.	Raptor	<i>N2</i> : A45	2
51.	Rata* (inglesa)	<i>N1</i> : A41, A82, B00, B06, C00; <i>N2</i> : A00	12
52.	Rhamphorhynchus	<i>N2</i> : A04, <i>N3</i> : B06, B27	5
53.	Serpiente	<i>N2</i> : A10, <i>N3</i> : A60	2



54.	Siroccopteryx	N2: A40 N3: B06	3
55.	Tábano	N2: A02, A50	2
56.	Topo	N2: B01	1
57.	Toro (salvaje)*	NI: B00	1
58.	Tortuga*	N2: C20	1
59.	Unicornio	N2: B00	1
60.	Zorro (frito)*	NI: B00	1

Hasta el 27 de diciembre de 2022, el top 5 está formado por la referencia al caballo con el 43%, al pterodáctilo con el 13%, al dragón con el 12%, a Bird con el 9% y al león con el 3% de las 411 líneas.

Como cuestión interesante aparecen algunos nombres de línea que refieren a más de un animal. Algunos casos son:

- B27 Defensa Pterodáctilo: Siciliana, Pteranodón
- B27 Defensa Pterodáctilo: Siciliana, Rhamporhynchus
- B27 Defensa Pterodáctilo: Oeste, Pterodáctilo
- B27 Defensa Pterodáctilo: Oeste, Rhamporhynchus
- B33 Defensa Siciliana: Cuatro Caballos, variación Cobra
- C40 Gambito Elefante: variación Avispa

O a partes de animales como:

- B06 Defensa Moderna: Ataque del Alfil, Trasero del Mono
- B07 Defensa León: Anti Philidor, Cueva del León, La Garra del León
- B20 Defensa Siciliana: Gambito Alas. Respecto a este gambito, aparece mencionado en 24 líneas, la mayoría en la defensa Siciliana
- C41 Defensa Philidor: variación León, La Garra del León

Cabe destacar que el desplazamiento de la pieza del Caballo no solo ha servido para los propósitos de identificación sino también que ha sido abordada por diversos autores en la enseñanza del juego



(García, Tejada, Núñez y García, 2019) y de forma más general, en cuanto a las aperturas, se distingue el trabajo de Tey, Rodríguez y Cordón, 2020, en el que se establecen importantes acciones metodológicas.

En la Figura 2 se muestran dos gráficos que indican la distribución según el nivel de línea y la clasificación ECO de estas.

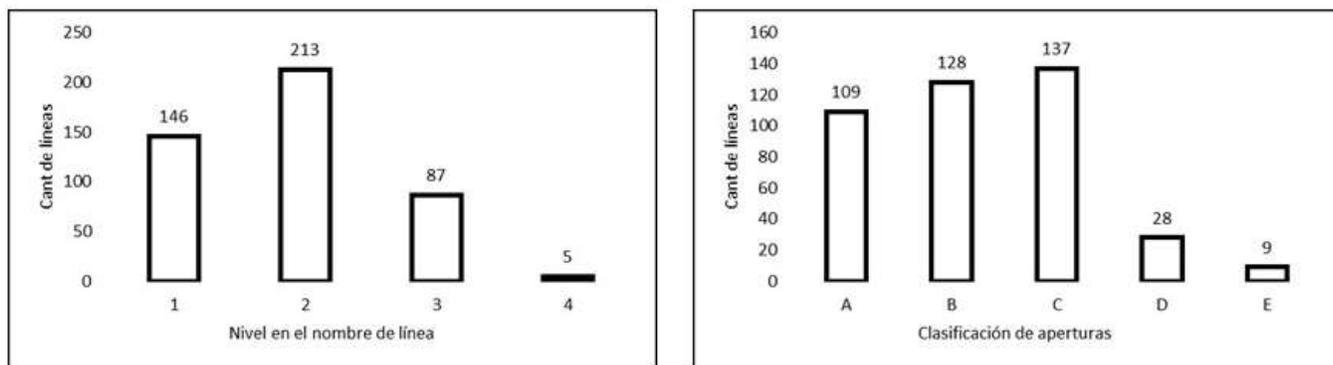


Figura 2. Distribución de las líneas de aperturas. I: según nivel de la línea. D: según código ECO.

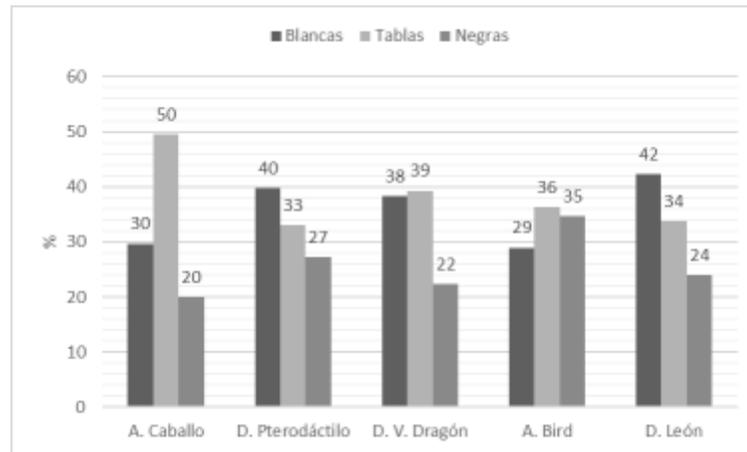
En esta se puede apreciar que la cantidad de líneas no coincide: 451 para el de la izquierda y 411 para el de la derecha. Esto se debe a que en el primero se están recontando las líneas que tienen dos o más referencias, mientras que en el segundo estas se cuentan como una sola.

En la categoría C (Defensa Francesa y las aperturas abiertas), cerca de 100 líneas se corresponden a las líneas C46-C50 y C55-C59: apertura de los Tres Caballos y Juego de los Cuatro Caballos, respectivamente. Eso sin contar la defensa Alekhine que parte fundamentalmente del movimiento de los caballos negros. Respecto a la línea principal que presenta más nombres de animal tiene el primer lugar la Benoni (A60-A79), con seis alusiones: Buitre, Caracol, Comadreja, Cormorán, Halcón y Serpiente.

Siguiendo con las cinco líneas que más repiten nombre de animal, se puede constatar la efectividad de estas en la misma página de donde se extrajeron. De esta forma se aprecia que las líneas con referencia al caballo en nivel 1 se han jugado 497 688 partidas, la defensa Pterodáctilo se ha jugado 2 737 veces, la variación Dragón de la defensa Siciliana tiene 155 604 juegos, con la apertura Bird se han reportado 11



087 juegos y para la León 3 322. El comportamiento de las victorias y tablas se muestra en la Figura 3 (extraídos el 27/12/22).



**Figura 3. Resultado de las principales aperturas.**

Respecto a la popularidad de estas líneas las de mayor frecuencia son las asociadas al Juego de los Caballos que, además, es la única de las cinco que cumple con darle ventaja a las piezas que la imponen, aunque también es la que más tablas genera. Si los empates ayudan de alguna manera a las piezas negras para algunos sistemas de desempate, entonces las tres de las cinco defensas se recomiendan, pero si las negras son más ambiciosas se deben escoger otros esquemas. En cuanto a la otra apertura, la Bird no ofrece, según las estadísticas, las mejores oportunidades para las blancas.

Respecto al origen de los nombres, esto no queda muy claro en la literatura sobre las aperturas correspondientes. De los pocos que se comentan, algunos de estos fueron adoptados porque la estructura que van tomando las piezas en el tablero recuerda, según la imaginación del autor, al animal que refiere, otros debido a la pieza que más involucra: el caballo (como la Defensa de los Dos Caballos, cuyos primeros registros datan de finales del siglo XVI; la Apertura de los Tres Caballos y la Defensa de los Cuatro Caballos) o por el jugador que la creó.

El movimiento de los peones extremos en la Apertura Cangrejo hace recordar a este crustáceo (ver Figura 4 Izq.). El Sistema Erizo (ver Figura 4 Der.) es una estructura de peones normalmente adoptada por



el negro. Estos peones forman una final de espinas detrás de la que el negro desarrolla sus fuerzas, aunque la posición negra esté restringida. Es como la reacción de este animal ante el ataque que se encoge y saca sus espinas para atravesar al enemigo. En el caso de la Defensa Pterodáctilo se dice que la posición Ag7, c5 y Da5 pincha en d4 y c3 como el pico de este dinosaurio (ver Figura 6 Izq.).



Figura 4. Aperturas. I: Cangrejo. D: Sistema Erizo.

La defensa Tango de los Caballos, también conocida como Defensa Mexicana o Defensa Kevitz–Trajkovic, se le denomina así por la movilidad que les da a las negras que los primeros movimientos sean con estas piezas, es como si se bailara. La variante Serpiente de la Defensa Benoni es debido al movimiento sinuoso del alfil 5...Ad6, 6...Ac7 y 7...Aa5 (Gude, 2014). La variante Dragón (ver Figura 5) de la Defensa Siciliana se debe al maestro Duz Jotimirsky (1879-1965), que la estructura de peones del negro se le asemeja a la cola de un dragón (y a la constelación Dragón), que además comunica correctamente el carácter agresivo y peligroso de esta variante (Gude, 2014). Dentro de esta misma defensa, se presenta la variante Camaleón (experto en el camuflaje), llamada así porque el movimiento de las piezas blancas disimula las intenciones de hacer un juego abierto o cerrado.



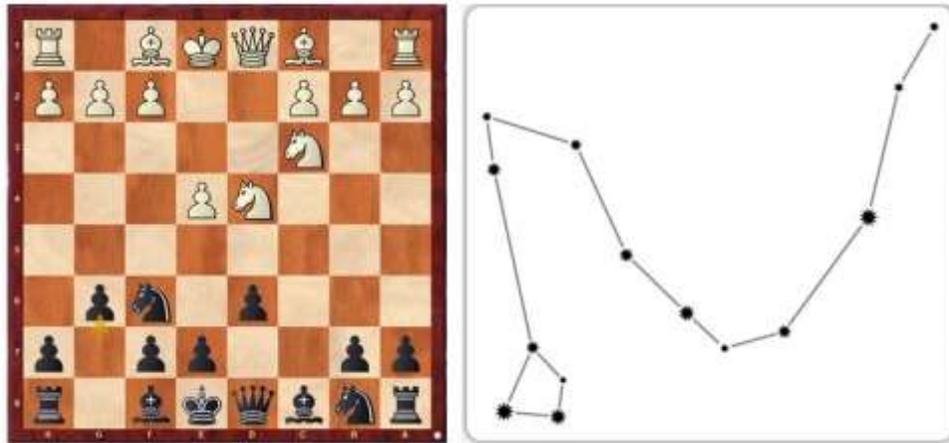


Figura 5. Defensa Siciliana Variante Dragón y la constelación del Dragón.

La Defensa Hipopótamo, empleada por Boris Spassky en el Campeonato del Mundo de 1966 contra el Campeón Mundial Tigran Petrosian, se caracteriza por un movimiento de los peones hasta la tercera fila, generalmente desarrollando sus piezas hasta la segunda fila, y sin mover ninguna pieza hasta cuarta fila durante la apertura. Es como un hipopótamo (fiero, agresivo y letal animal) que permanece pasivo bajo en el agua, pero preparado para destrozarse a alguien que se acerque demasiado. Su nombre se debe al jugador inglés JC Thompson en los años 1950 (Martin, 2022), ver Figura 6 Der.



Figura 6. Aperturas. I: Defensa Pterodáctilo. D: Formación Hipopótamo.

Como ejemplo del uso de apellidos de personas, se conoce que la Apertura Bird (pájaro en español) cuya jugada inicial es 1. f4, se debe a su inventor Henry Bird (1830-1908), quien además la



popularizó. Lo mismo sucede con la variante Pelikan (pelicano en español) creada por el MI checoslovaco Jiri Pelikan, nacionalizado argentino.

Un caso diferente es el de la apertura Orangután (también llamada Polaca o Sokolsky), 1. b4, que fue denominada así en 1924 por Tartakower (1887-1956), según él, porque observando a los orangutanes en el zoo de Nueva York, le habían recordado a algunos de sus colegas (Gude, 2014). Derivada de esta se encuentra la apertura Pequeño Orangután o Apertura Larsen con 1.b3. Otro caso es el de la Apertura del Trasero de mono, el nombre vino cuando a principios de 1970 el MI Nigel Povah le enseñó los primeros movimientos a su amigo Ken Coates y este, al ver la posición exclamó: “¡Si esto funciona entonces yo soy un trasero de mono!” (Wikipedia, 2020).

En esta fase del juego también se pueden encontrar jugadas maliciosas llamadas trampas, varias de ellas tienen nombre de animales (Lovera, 2020):

- La trampa del cocodrilo (ver Figura 7 Izq). Es, simplemente, una doble amenaza dada por una dama que amenaza al rey con un jaque por una diagonal y ataca a la pieza indefensa por el otro lado.
- La trampa del elefante. Estrategia que se emplea en el Gambito de Dama Rechazado, en la que el bando de las negras sacrifica la dama solo para ganar la de tu rival y una pieza extra en próximas jugadas. Su nombre se debe al movimiento del alfil blanco (Al Fil = El elefante, Ymas y Torres, 2022, p. 458). Por otra parte, una trampa para elefantes debe ser grande y, por tanto, visiblemente detectable, en la que solo principiantes caerían por falta de visión.
- La trampa del tigre. Se debe al Campeón del mundo de ajedrez (1963-1969) Tigran Petrosian (de ahí su nombre) y tiene lugar en la Apertura Inglesa en la variante de los Cuatro Caballos.



- La trampa de la araña (ver Figura 7 Der). Es una maniobra en la que el rey rival queda atrapado dentro de sus propias piezas y recibe el mate, como una araña que acorrala a su presa en su telaraña.



Figura 7. Ejemplos de Trampas. I: T. del Cocodrilo. D: T. de la araña.

### Los Finales de Ajedrez

Por último, cuando las fuerzas se reducen tanto en número que las líneas de juego son susceptibles de un cálculo matemático, se llega a la fase final (*ajir ad-dusut*) (Gude, 2016). En este sentido, muchos son los patrones de mates que se pueden encontrar en la literatura, y algunos de estos no escapan a tener nombres con referencias a animales, ya sea por las piezas involucradas, por cierta similitud con las características de los animales o por la posición que adoptan artísticamente las piezas.

- Mate de la Coz. Es una maniobra en la que el caballo ataca al rey contrario, que se encuentra en una esquina del tablero y no puede escapar de la amenaza al encontrarse rodeado por sus propias piezas (ver Figura 8 Izq.). El tipo más habitual de Mate de la Coz se produce mediante un jaque doble de caballo y dama, a lo que sigue el sacrificio de la dama y el mate de la coz del caballo, aunque existen otras posibilidades.
- Mate de Bird. Se produce con dos piezas menores: el caballo y el alfil, que requieren de la colaboración de otras piezas para lograr la obstrucción de piezas o peones enemigos.



- Mate de la Cola de Golondrina. Es una maniobra que requiere que las piezas estén en determinadas posiciones (ver Figura 8 Der.) como si describieran esta parte del animal.
- Mate del Burro. Es otra forma en la que se puede reconocer a la trampa de la araña. Se le llamó así porque hay que ser “burro” para dejarse dar este mate.
- Mate del Cerdo Ciego. Es un patrón de jaque mate que demuestra el poder de las dos torres conectadas en 7ma fila. Nimzowitsch llamó al par de torres en esta posición así porque estas, como los animales de referencia, lo devoran todo indiscriminadamente (CHESSFOX, 2022).
- Mate de caballo y alfil. Es una maniobra que requiere de práctica para poder ejecutarla con éxito. Si se considera que en sus orígenes Al Fil = El elefante, entonces es el único mate que protagonizan únicamente estos dos animales.



Figura 8. Ejemplos de Mates. I: M. de la Coz. D: M. de cola de golondrina.

## Conclusiones

Después de haber realizado un análisis estadístico de la literatura clásica sobre la identificación de las estructuras y formaciones en las distintas etapas del ajedrez, se puede concluir que:

El origen del nombre de las aperturas es un tema poco tratado en la literatura, por lo cual no se llega a descifrar en la mayoría de los casos los motivos de la denominación.

La creatividad de los jugadores de ajedrez se ha reflejado en la posibilidad de relacionar características del mundo animal con las estructuras de piezas y peones en las tres etapas del juego.



Es significativo, en la identificación de las líneas de aperturas, la mención a la figura del caballo, siendo la más nombrada, ya que su peculiar movimiento le confiere una ventaja en relación a las demás piezas. Le siguen la figura del pterodáctilo y el dragón que resaltan tanto por la estructura de las piezas y su similitud con estos animales, así como por el carácter agresivo de estos y la dinámica que puede desarrollarse en el juego.

### Referencias bibliográficas

Ganzo, J. (1973). *Historia general del ajedrez*. Ed. Ricardo Aguilera.

García, G. G., Tejada, M., Núñez, F. y García, I. (2019). El salto del caballo. Aproximación a la didáctica del ajedrez. *Revista Olimpia*. 16(53), 35-47

Karpov, A. y Guik, E. (1984). *Mosaico Ajedrecístico*. Editorial Raduga.

Lococo, N. (2013). *La lógica de las aperturas contada a los principiantes*. Editorial Chessy.

Murray, H. J. R. (2012). *A History of Chess*. Skyhorse Publishing Inc.

Pritchard, D. (2007). *The classified encyclopedia of chess variants*. John Beasley Press.

Tey, T. M., Rodríguez, Z. H., Cerdón, R. (2020). Acciones metodológicas para la formación de habilidades en la enseñanza de las aperturas. *Revista Olimpia*. 17(2020), 1342-1354

Torres, R., Ymas, Y. y Nieves, E. (2020). Las matemáticas en la notación de ajedrez. *Revista Pensamiento Matemático*, X(2), (109-133).

Torres, R. & Ymas, Y. (2021). El ajedrez y los animales: el caballo. *Revista Olimpia*. 18(1), 615-629

Ymas, Y. y Torres, R. (2022). El ajedrez y los animales: las piezas mágicas. *Revista Olimpia*. 19(2), 454-470

Martin A. (7 de febrero de 2022). La defensa hipopótamo.

[https://es.chessbase.com/La\\_defensa\\_hipopótamo/](https://es.chessbase.com/La_defensa_hipopótamo/)



Antonio Gude. (4 de mayo de 2014). *Bestiario de aperturas*. <https://antoniogude.com/bestiario-de-aperturas/>

Antonio Gude. (25 de diciembre de 2016). *Historia del ajedrez (23): esquemas de apertura o tabiyat*. <https://antoniogude.com/esquemas-de-apertura-o-tabiyat/>

Chess-openings. (17 de abril de 2022). En <https://eikamikiku.github.io/Chess-openings/>

Lovera I. (23 de agosto de 2020). ¡¡¡Los animales más TRAMPOSOS en el AJEDREZ!!!. [https://www.chess.com/es/blog/Ziggy\\_Crash\\_134/los-animales-mas-tramposos-en-el-ajedrez-noobs-blog](https://www.chess.com/es/blog/Ziggy_Crash_134/los-animales-mas-tramposos-en-el-ajedrez-noobs-blog)

CHESSFOX (10 de febrero de 2022). Blind Swine Mate. <https://chessfox.com/blind-swine-mate/>

Modern Defense. Monkey's Bum. (15 de abril de 2020). En Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Modern\\_Defense.Monkey's\\_Bum](https://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Defense.Monkey's_Bum)

