MANUAL DE USO

Cálculo

AJEDREZ DE SILICIO

NOVIEMBRE 2026 · iOS Y ANDROID

COMPARA CANDIDATAS. CALCULA VARIANTES. ELIGE TU JUGADA.

Aprende a usar la app completa, desde tu primer perfil hasta la comparación de variantes y el repaso de tus errores.

APP COMPLETA + ALCANCE Y LÍMITES DE LA DEMO

01 **OBSERVA**

02 **CALCULA**

03 **VALORA**

04 **ELIGE**

05 **REPITE**

3 CANDIDATAS

A B C



Antes de mover, compara.

10.000 ejercicios · 3 habilidades · 3 niveles

ÍNDICE

02

Tu recorrido de cálculo.

Sigue la guía rápida o toca una sección. El índice, las referencias y el acceso de vuelta al índice son clicables.

ENTRAR Y ELEGIR

03 Tu primera sesión

04 Crear tu perfil

05 Índice y niveles

06 Tres habilidades de cálculo

07 Mapa de problemas

CALCULAR Y COMPROBAR

08 Leer la pantalla

09 Valorar las tres candidatas

10 Entender el resultado

11 Jugar la continuación

12 Comparar las variantes

REPETIR Y PROGRESAR

13 Tu cuaderno de errores

14 Crear y retomar tests

15 Rating y tiempo

16 Interpretar tu progreso

17 Perfiles y datos locales

CONSULTAR

18 Una rutina de práctica

19 DEMO y app completa

20 Cómo aprovechar la DEMO

21 Resolver dudas frecuentes

22 Ayuda y enlaces oficiales

Cómo usar este manual

El recorrido principal explica la app completa para iOS y Android. Las páginas 19 y 20 delimitan la DEMO de navegador. Las capturas oficiales muestran ejemplos: tus cifras y tu progreso serán propios.

EMPEZAR

03

Tu primera sesión, en seis pasos.

El objetivo es justificar tu elección: por qué una candidata gana y qué ocurre con las otras dos.

1. **Crea tu perfil.**
   Abre la app, escribe tu nombre o apodo, introduce un Elo inicial orientativo y elige el nivel. Toca Comenzar mi entrenamiento.

2. **Elige una habilidad y un problema.**
   Desde el Índice de temas, abre Selección de candidatas, Refutación de variantes o Evaluación del desenlace. Toca un número en su mapa.

3. **Calcula sin mover.**
   Comprueba qué bando juega. Estudia las tres candidatas, anticipa la respuesta del rival y compara las posiciones resultantes.

4. **Valora y confirma.**
   Asigna Gana, Igual o Peor a cada candidata. Marca exactamente una como Gana y toca Comprobar y jugar.

5. **Completa y comprende.**
   Continúa la línea ganadora en el tablero. Si hay valoraciones por corregir, revisa sus ramas y comprende el motivo del resultado.

6. **Repite lo que necesitas aprender.**
   Compara las tres variantes y vuelve a resolver el problema o entra en Mis errores. Los repasos no cambian el rating de un problema ya puntuado.

La pregunta de Cálculo

¿Qué responde mi rival a cada candidata y cómo valoro la posición que queda?

> La app instalada permite entrenar sin conexión. Tus perfiles son locales: no necesitas una cuenta propia, correo ni contraseña.

PRIMERA APERTURA

04

Tu nombre. Tu punto de partida.

Estas instrucciones sirven para iPhone, iPad, teléfonos Android y tablets Android. Usa los controles de la app por su nombre.

1. **Instala y abre Cálculo.**
   Obtén la app en la tienda correspondiente a tu dispositivo. La descarga y las actualizaciones necesitan conexión; el entrenamiento instalado funciona sin ella.

2. **Escribe tu nombre o apodo.**
   Utiliza un nombre de hasta 40 caracteres. Te permitirá distinguir este perfil de los demás usuarios del dispositivo.

3. **Introduce tu Elo inicial.**
   Se admite un número entre 100 y 3500. Puedes usar tu Elo FIDE, el de la plataforma donde juegas habitualmente o una estimación si no lo conoces.

4. **Elige el nivel inicial.**
   Revisa la sugerencia orientativa y selecciona Intermedio, Avanzado o Alto Nivel. Esta elección se puede cambiar después desde el índice.

5. **Toca Comenzar mi entrenamiento.**
   La app guarda el perfil y abre tu recorrido. En usos posteriores puedes continuar con el usuario activo o cambiarlo desde Usuarios.

Elo inicial y Rating Silicio

El número que introduces es el punto de partida del Rating Silicio. Después evoluciona con tus resultados; no constituye una equivalencia con FIDE ni con otra plataforma.

> La app usa español o inglés según la preferencia de idioma del dispositivo. Para cambiarlo, revisa los ajustes de idioma del sistema o de la app que permita tu dispositivo y vuelve a abrirla; no hay un selector interno de idioma.

ELEGIR TU RECORRIDO

05

El índice es tu punto de encuentro.

Desde aquí eliges qué entrenar y recuperas el recorrido de cada perfil.



Índice de la app completa. La navegación se adapta al espacio disponible.

Índice de temas. Muestra tu usuario, Rating Silicio, nivel y las tres habilidades. Toca una tarjeta para abrir su mapa. Buscar un tema filtra los nombres.

Elige la dificultad. Intermedio: 1000-1500. Avanzado: 1500-2000. Alto Nivel: 2000-2500. Las bandas orientan la selección; puedes cambiar de nivel cuando quieras.

Continúa tu práctica. Usa Continuar para recuperar una sesión. Si hay un test pendiente, aparecerá la opción de retomarlo.

Accede a tus herramientas. Mis errores reúne el repaso; Mi progreso muestra tus resultados; Usuarios permite cambiar de perfil.

> El nivel elegido se mantiene aunque suba o baje tu Rating Silicio. Cambiarlo es una decisión manual.

> En pantallas pequeñas verás Temas, Mis errores y Progreso abajo; en pantallas amplias, Índice de temas, Mis errores y Mi progreso a un lado.

TRES HABILIDADES

06

Tres formas de pensar la misma decisión.

El catálogo completo reúne 10.000 ejercicios. Las tres habilidades comparten el proceso de valorar candidatas y completar una línea.

Habilidad	Qué entrenas
Selección de candidatas	Comparas tres jugadas posibles, valoras sus consecuencias y eliges la única que consigue ventaja decisiva.
Refutación de variantes	Buscas la respuesta rival que desmiente una idea atractiva. Compruebas qué recurso se ha pasado por alto.
Evaluación del desenlace	Calculas hasta una posición resultante y distingues ventaja decisiva, igualdad aproximada o ventaja del rival.

Empieza por una habilidad para reconocer su objetivo. Después utiliza un test de problemas nuevos para mezclar temas sin que el nombre te adelante la idea del ejercicio.

Antes de elegir una jugada

- [ ] Identifica a quién le toca mover y qué amenazas existen.
- [ ] Examina las tres candidatas, incluso si una parece evidente.
- [ ] Busca la mejor respuesta del rival, no solo la respuesta que te conviene.
- [ ] Valora el desenlace desde el punto de vista del bando que juega.

La misma mecánica en los tres temas

No cambian los controles: valora las tres candidatas, marca una sola Gana, comprueba y completa la continuación preparada.

MAPA DE PROBLEMAS

07

Elige dónde quieres continuar.

El mapa conserva el avance de cada tema y nivel. No necesitas desbloquear los problemas en orden.



Mapa móvil: nodos numerados, estados y acceso directo a un problema.

1. **Abre un número.**
   Toca el nodo numerado para entrar directamente en ese problema. En catálogos largos puedes recorrer los bloques de números.

2. **Salta a un problema.**
   Escribe su número en Ir al problema y confirma con la flecha Abrir problema o con el teclado.

3. **Recupera tu posición.**
   Usa Continuar en el problema indicado o el acceso para continuar donde quedaste cuando aparezca.

Nuevo: aún sin resultado. **En curso:** recorrido iniciado. **Repasar:** necesita revisión tras un error. **Resuelto:** secuencia completada.

> Un repaso correcto puede mejorar el estado del mapa sin cambiar el primer resultado puntuado. El mapa muestra aprendizaje; el rating conserva el resultado inicial.

> Bajo un problema puedes ver su mejor tiempo resuelto o, si aún no lo tiene, el tiempo del último intento.

PANTALLA DE CÁLCULO

08

Observa antes de tocar.

La primera fase se resuelve pensando. El tablero permanece bloqueado mientras valoras las candidatas.



Las tres candidatas se valoran antes de iniciar la continuación en el tablero.

Juegan blancas o Juegan negras. Este aviso determina desde qué bando debes evaluar. El tablero se orienta con el bando que juega; comprueba también las coordenadas.

Tres candidatas. Cada tarjeta identifica una jugada y ofrece Gana, Igual y Peor. La valoración Gana selecciona la candidata que propones jugar.

Ampliar tablero. Toca la lupa para abrir Posición para calcular. Usa Volver a las candidatas para recuperar las tarjetas.

Tiempo y rating. El reloj mide tu tiempo activo. Los mensajes de rating indican si el problema todavía puede puntuar o ya es un repaso.

Sonido. El altavoz activa o desactiva el audio; no cambia el ejercicio.

> Tocar una pieza en esta fase no elige la candidata. Primero completa las tres valoraciones y usa Comprobar y jugar.

VALORAR LAS CANDIDATAS

09

Gana, Igual o Peor: desde tu bando.

Valora siempre desde la perspectiva del bando al que le toca jugar, también cuando mueven las negras.

Etiqueta	Cómo interpretarla
Gana	La candidata conduce a una ventaja decisiva para el bando que juega. No significa que la primera jugada deba dar mate.
Igual	La posición resultante es aproximadamente igualada.
Peor	La posición resultante favorece al rival.

1. **Calcula las tres opciones.**
   Imagina la candidata, la respuesta rival y la continuación necesaria para evaluar el desenlace.
2. **Asigna una valoración a cada una.**
   Puedes cambiar tus marcas antes de confirmar. Debe haber exactamente una candidata marcada Gana.
3. **Toca Comprobar y jugar.**
   El botón se habilita cuando las tres están valoradas y solo una está marcada como ganadora. Una selección incompleta no registra por sí sola un fallo.

No tienes que usar una vez cada etiqueta

Las otras dos candidatas pueden ser ambas Igual o ambas Peor. Lo obligatorio es valorar las tres y marcar una sola Gana.

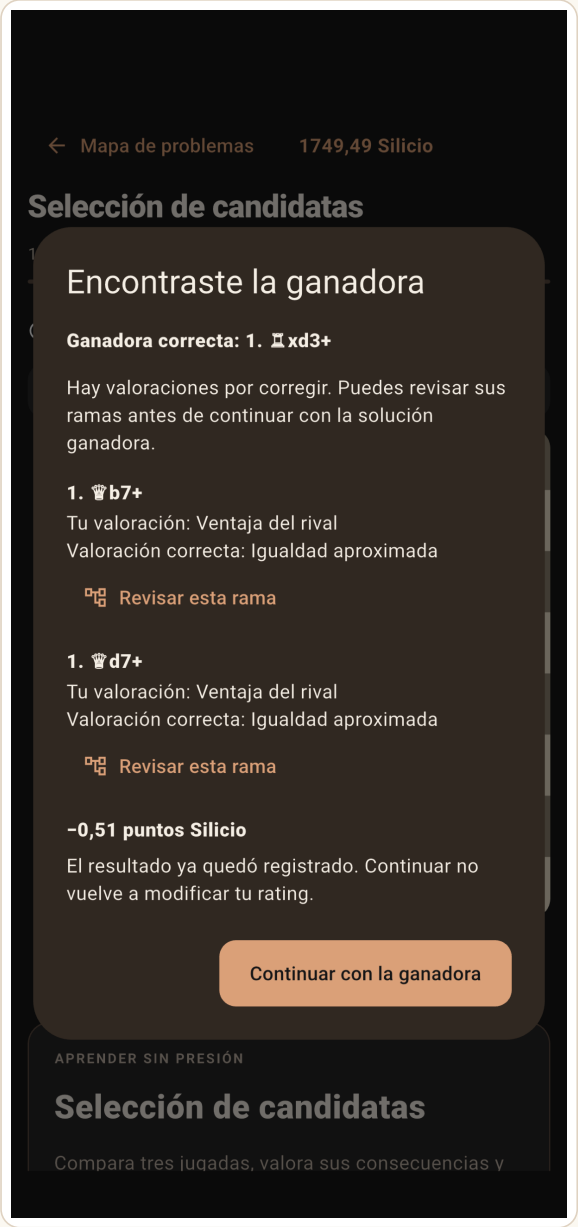
> Ejemplo de selección válida: Gana / Igual / Igual. Es válida para enviar, pero solo la comprobación confirma si las valoraciones corresponden al ejercicio.

COMPROBAR

10

Encontrar la ganadora es parte del trabajo.

La app distingue la elección de la jugada y la valoración de sus alternativas.



Caso específico: se encontró la ganadora, pero hay valoraciones de alternativas por corregir.

Todo está bien valorado. Aparece Cálculo correcto. Completa ahora la variante ganadora. Continúa el ejercicio para terminarlo.

Ganadora correcta, otras valoraciones erróneas. Encontraste la ganadora muestra Tu valoración y Valoración correcta. Usa Revisar esta rama y después Volver al aviso. Continúa con Continuar con la ganadora.

La candidata elegida no gana. Revisa tu cálculo ofrece Revisar posición, Ver respuesta de Stockfish y Reintentar problema. Estudia por qué la línea elegida no consigue lo esperado.

Un solo resultado puntuado

El primer error de valoración descuenta puntos una vez. Continuar, corregir o revisar después no vuelve a descontar ni recupera esos puntos.

> El importe que aparece en la captura es un ejemplo. El cambio real depende del rating del perfil y del problema.

JUGAR LA CONTINUACIÓN

11

Demuestra la línea que calculaste.

Una vez aceptada la ganadora, la app ejecuta esa candidata y la respuesta rival. Continúa con las jugadas de tu bando.

1. **Mueve cuando sea tu turno.**
   Toca la pieza y la casilla de destino, o arrastra la pieza. Ambos gestos sirven en iOS y Android. Espera la respuesta automática antes de volver a mover.

2. **Elige la pieza si coronas.**
   Elige la coronación permite seleccionar Dama, Torre, Alfil o Caballo. Una jugada ilegal no se acepta y no cuenta como fallo.

3. **Completa la secuencia.**
   La línea preparada llega como máximo a cinco jugadas de tu bando, incluida la candidata inicial. Puede terminar cuando la ventaja está demostrada; no tiene que acabar en mate.

4. **Comprueba el cierre.**
   ¡Problema resuelto! muestra el tiempo y el cambio de rating que corresponda. Puedes elegir Revisar problema y ramas o Siguiente problema.

Jugada fuera de la variante

Una continuación legal distinta de la registrada no se analiza en vivo. El aviso no demuestra que tu jugada sea mala y no modifica tu rating. Toca Continuar variante para regresar a la línea incluida.

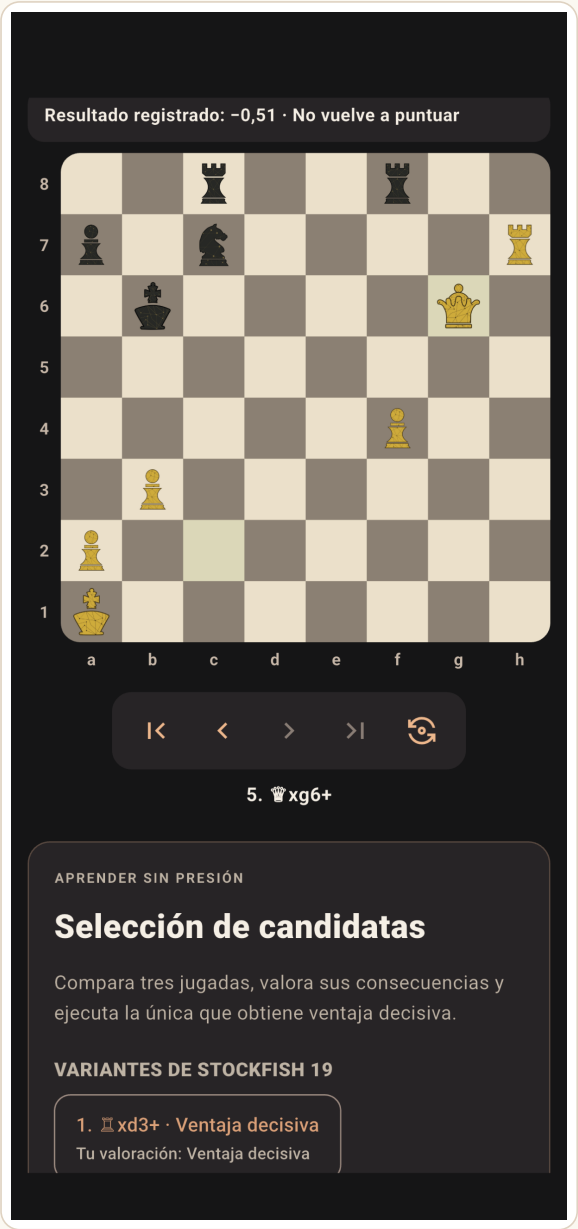
> Las variantes fueron preparadas con Stockfish 19. El entrenamiento utiliza esas líneas; no es un tablero de análisis libre para comprobar cualquier continuación.

ESTUDIAR LA SOLUCIÓN

12

Compara lo que ocurre en las tres ramas.

La explicación está en las respuestas. Reproduce cada alternativa y observa por qué cambia la evaluación.



Revisión de las variantes preparadas con Stockfish 19 y controles de reproducción.

1. **Abre la revisión.**
   Tras el resultado, usa Revisar problema y ramas, Estudiar solución o Ver solución según el punto del recorrido.
2. **Selecciona una candidata.**
   Toca su tarjeta para reproducir esa variante. Compara su valoración con la que habías elegido.
3. **Recorre las jugadas.**
   Usa Ir al inicio, Jugada anterior, Jugada siguiente e Ir al final. También puedes tocar una jugada de la notación y girar el tablero.
4. **Vuelve a resolver.**
   Intenta explicar la diferencia entre las tres líneas antes de repetir. Un problema ya puntuado se repasa sin modificar el rating.

> Ver solución antes de resolver un problema nuevo cuenta como fallo. El aviso permite Seguir pensando o confirmar la consulta; el descuento se registra una sola vez.

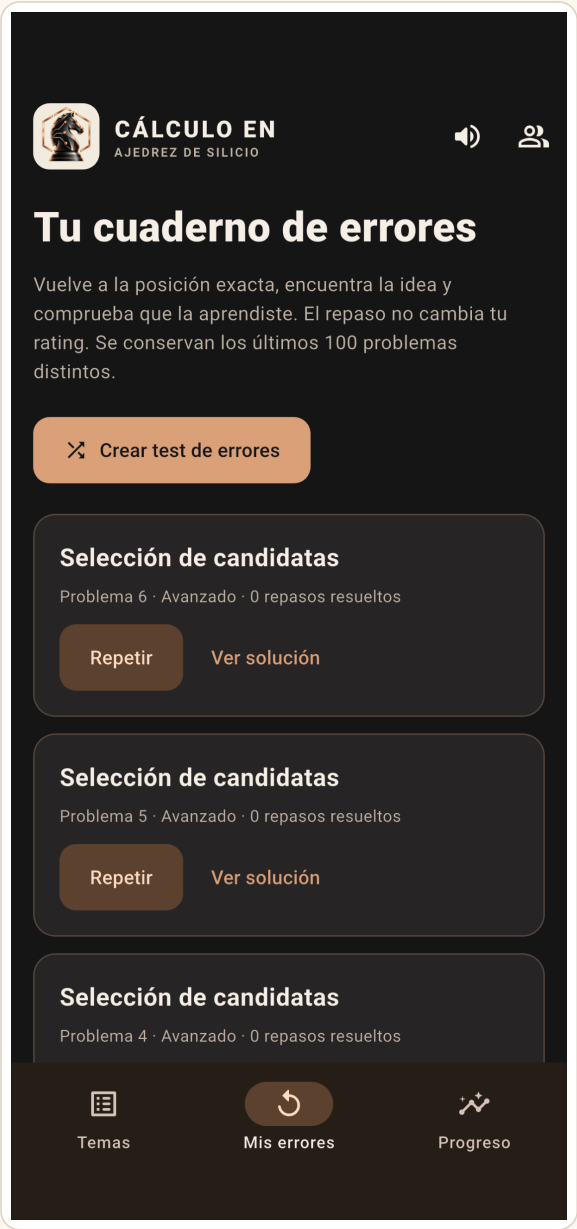
> La regleta PGN sirve para recorrer las jugadas incluidas. No es una opción de exportación de archivos.

MIS ERRORES

13

Convierte el error en material de estudio.

Tu cuaderno conserva posiciones que merecen otra oportunidad. Corregirlas forma parte del entrenamiento.



Cuaderno de errores: acceso a la repetición, la solución y los tests de repaso.

1. **Entra en Mis errores.**
   Desde la navegación principal, abre Tu cuaderno de errores. Los problemas fallados se incorporan automáticamente.

2. **Elige cómo repasarlo.**
   Repetir devuelve la posición para resolverla. Ver solución abre su estudio. Calcula primero si quieres comprobar qué recuerdas.

3. **Comprueba la comprensión.**
   Valora de nuevo las candidatas, completa la línea y compara las ramas. El contador de repasos resueltos registra las secuencias que vuelves a completar.

4. **Agrupa el trabajo.**
   Con al menos cinco problemas disponibles puedes usar Crear test de errores.

Hasta 100 problemas distintos

Se conservan los últimos 100 problemas distintos del cuaderno. Resolver uno correctamente no lo elimina automáticamente.

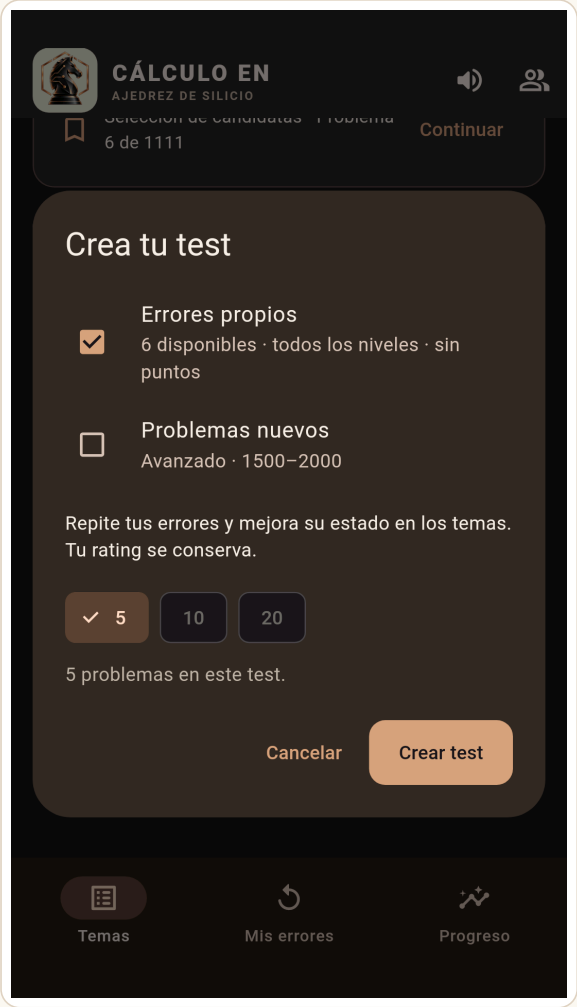
> Repetir no suma ni resta puntos. Puede mejorar el estado del problema en el mapa y su tiempo guardado.

CREAR TESTS

14

Mezcla problemas. Comprueba tu criterio.

Desde el índice, toca Crear test de temas variados. Elige una sola procedencia para la sesión.



Crea tu test: procedencia de los ejercicios, tamaño disponible y confirmación.

Problemas nuevos. Mezcla temas del nivel seleccionado y oculta el motivo hasta el intento. Solo usa problemas que aún no han puntuado.

Errores propios. Utiliza tu cuaderno, puede mezclar niveles y no cambia el rating. Requiere al menos cinco problemas disponibles.

Elige 5, 10 o 20. Las cantidades dependen de la disponibilidad. Si quedan entre uno y cuatro problemas nuevos, puedes trabajar con los restantes. Comprueba la cantidad real indicada y toca Crear test.

Retoma o cambia de sesión. Al salir, usa Retomar test desde el índice. Si creas otro test, la app avisa: conserva resultados y errores, pero sustituye el test pendiente.

> Al terminar, revisa Test terminado y los problemas que debes estudiar. Puedes Seguir entrenando o crear un test de tus errores si tienes suficientes.

RATING Y TIEMPO

15

Tu primer resultado puntúa una sola vez.

El Rating Silicio es una medida interna de entrenamiento. Evoluciona gradualmente y puede cambiar en fracciones de punto.

Situación	Efecto sobre el rating
Primer intento completo y correcto	Suma al aceptar todas las valoraciones y completar la continuación. Elegir la ganadora por sí solo no basta.
Primer error de valoración	Registra el fallo y descuenta inmediatamente una sola vez, aunque la ganadora sea correcta.
Consultar antes la solución	Si el problema todavía no puntuó, confirmar la consulta registra un fallo una sola vez.
Continuación fuera de la línea	No modifica el rating; permite volver a la variante registrada.
Repetir un problema ya puntuado	No suma, no resta y no recupera puntos. El primer resultado se conserva.

El cambio depende del rating de tu perfil y de la dificultad del problema. Lee el valor que presenta la app; no hay una cantidad fija universal. Tampoco existe una equivalencia garantizada con Elo FIDE o con otras plataformas.

El tiempo sirve para conocerte

No hay cuenta atrás ni penalización por tardar. El reloj mide tiempo activo y se pausa al salir, pasar a segundo plano, abrir diálogos o revisar jugadas. Puedes mejorar tu mejor tiempo al repetir.

> Una mayor rapidez no concede más puntos. Calcula con cuidado; el nivel elegido tampoco cambia automáticamente con el rating.

MI PROGRESO

16

Lee las cifras con el contexto adecuado.

Abre Progreso (Mi progreso en la navegación lateral) para revisar el perfil activo. El mapa y el primer resultado miden cosas diferentes.

Indicador	Qué te permite interpretar
Rating Silicio	El valor actual del perfil después de sus resultados puntuados.
Problemas puntuados	Cuántos problemas distintos ya han registrado su primer resultado para este perfil.
Sin errores	Cuántos de esos primeros resultados se completaron correctamente, sin fallos.
Acierto inicial	La proporción de primeros resultados correctos respecto a los problemas puntuados.
Últimos resultados	Hasta 20 resultados recientes, con el cambio y el rating anterior y posterior.

También puedes consultar tu Elo de referencia y el nivel elegido. Administrar usuarios abre los perfiles, y Acerca de esta app y sus fuentes permite acceder a la información del producto.

Ejemplo: corriges una posición que fallaste

El mapa puede pasar a Resuelto y el cuaderno puede sumar un repaso correcto. El fallo inicial y su efecto en el rating permanecen. No hay contradicción: has aprendido de un resultado ya registrado.

> Compara tus datos dentro del mismo perfil. Los perfiles locales guardan historiales independientes; cambiar de usuario cambia las cifras que estás viendo.

PERFILES Y DATOS

17

Cada usuario tiene su propio recorrido.

Usuarios permite compartir un dispositivo manteniendo separados el rating, los errores, los tiempos y las sesiones.

1. **Añade o cambia de usuario.**
   Abre Usuarios, selecciona un perfil o toca Añadir usuario. Puedes guardar hasta cinco en el mismo dispositivo. Comprueba cuál está activo antes de entrenar.

2. **Edita tus datos.**
   Puedes cambiar el nombre. El Elo inicial solo se modifica antes del primer resultado puntuado; después se conserva el historial de puntos.

3. **Usa Eliminar con cuidado.**
   Eliminar usuario borra su rating, progreso, errores y sesiones del dispositivo. Los demás perfiles se conservan. La app no permite deshacer esta acción.

El progreso se guarda en este dispositivo

No hay sincronización propia entre iOS, Android o distintos dispositivos, ni exportación e importación de copias de progreso dentro de la app. Recuperar la compra en una tienda no recupera por sí mismo tu historial.

En iOS, las copias del sistema pueden incluir datos según los ajustes de Apple. En Android, la app excluye la copia automática en la nube y la transferencia de sus datos. Ninguna de estas situaciones ofrece una garantía de restauración desde la app.

> Si aparece un error de guardado, usa Reintentar cuando se ofrezca y conserva los datos. Borrar datos o reinstalar puede hacer perder el progreso; consulta soporte antes de hacerlo.

PROPUESTA DE PRÁCTICA

18

Antes de mover, compara. Después, repite.

Esta rutina es una sugerencia para organizar tu estudio; no es un modo adicional de la app.

1. **Empieza con una posición nueva.**
   Elige un nivel que te permita calcular con atención. Lee la posición y las tres candidatas sin tocar las piezas.

2. **Formula tres explicaciones.**
   Para cada candidata, anticipa una respuesta rival y describe el desenlace. No te limites a reconocer la jugada que parece ganar.

3. **Comprueba tu razonamiento.**
   Valora, confirma y completa la línea. Si te equivocas, distingue si falló la elección, una respuesta rival o la evaluación de la posición final.

4. **Compara las ramas.**
   Reproduce las tres variantes. Identifica la primera jugada que cambia tu valoración y explica su efecto con tus propias palabras.

5. **Vuelve más tarde.**
   Recupera la posición desde Mis errores o su mapa. Cuando tu cuaderno reúna suficientes problemas, un test de errores te ayuda a comprobar qué ideas has asimilado.

Puedes dar por comprendido el ejercicio cuando…

- [ ] Explicas por qué gana una candidata y por qué las otras no.
- [ ] Reconoces la mejor defensa del rival en las variantes incluidas.
- [ ] Puedes repetir la secuencia sin depender de recordar solo el primer movimiento.

En la repetición hay mayor aprendizaje

Usa el rating para observar el primer resultado y el repaso para consolidar la idea. Ambos forman parte de tu entrenamiento.

ALCANCE DE LA DEMO

19

Qué puedes probar y dónde está el límite.

La DEMO se abre en el navegador. La app completa se instala desde la tienda de iOS o Android.

Aspecto	DEMO de navegador	App completa
Contenido	27 ejercicios: 3 por cada habilidad y nivel.	10.000 ejercicios de cálculo.
Habilidades y niveles	Muestra de las 3 habilidades en los 3 niveles.	Las mismas 3 habilidades y 3 niveles, con el catálogo completo.
Repeticiones	Los 27 ejercicios se pueden repetir sin límite de veces ni plazo de prueba.	Entrenamiento y repaso del contenido incluido.
Tests	Limitados a los ejercicios disponibles en la muestra y a tus errores.	5, 10 o 20 según disponibilidad; también los últimos nuevos restantes.
Datos	Perfiles y progreso en ese navegador.	Perfiles y progreso locales en el dispositivo.
Acceso	Sin registro; se usa en la web.	Compra única en la tienda correspondiente; entrenamiento sin conexión.

27 = 3 habilidades × 3 niveles × 3 ejercicios

La DEMO permite recorrer el método completo con una muestra limitada. Repetir o cambiar de perfil no añade los ejercicios restantes de la app completa.

> El progreso de la DEMO no se traslada a la app instalada. Cada compra corresponde a su plataforma; no es una compra universal entre App Store y Google Play. La app completa no incluye anuncios, suscripción ni compras integradas.

PROBAR EN EL NAVEGADOR

20

Aprovecha la muestra de principio a fin.

Prueba el proceso de cálculo, la revisión de ramas y la repetición antes de continuar en la app completa.

1. **Abre la DEMO oficial.**
   En ajedrezdesilicio.com/apps, localiza Cálculo y abre su DEMO. Crea un perfil local y elige un nivel.

2. **Explora las tres habilidades.**
   Cada combinación de habilidad y nivel contiene tres problemas. Cambia de nivel desde el índice para visitar las demás posiciones de la muestra.

3. **Completa el recorrido.**
   Valora las tres candidatas, comprueba, juega la línea ganadora y revisa las alternativas. Repite los problemas que quieras sin límite de veces.

4. **Prueba los tests disponibles.**
   El creador funciona dentro del contenido de la muestra. Al empezar hay nueve problemas nuevos por nivel, por lo que no permite un test de diez o veinte nuevos de ese nivel. Lee la cantidad real que ofrece.

5. **Usa tus errores para repasar.**
   Los tests de Errores propios requieren al menos cinco problemas disponibles. Pueden mezclar niveles y no cambian el rating.

> Los datos quedan en ese navegador. Borrar sus datos, utilizar una sesión privada o cambiar de navegador puede dejarte sin ese progreso. No existe sincronización con la app móvil.

ABRIR LA DEMO OFICIAL DE CÁLCULO

El catálogo completo se obtiene en App Store o Google Play. La DEMO no desbloquea los 10.000 ejercicios dentro del navegador.

DUDAS FRECUENTES

21

Si algo no responde como esperabas.

Empieza por el estado del ejercicio, el perfil activo y la fase en la que estás.

Qué observas	Qué revisar o hacer
Comprobar y jugar no se activa	Valora las tres candidatas y deja exactamente una marcada Gana. Las otras dos pueden compartir etiqueta.
No puedes mover una pieza	Durante las valoraciones el tablero está bloqueado. Tras confirmar, espera tu turno; comprueba el bando, la casilla y la legalidad.
Elegiste la ganadora y bajó el rating	Revisa las otras dos valoraciones. Encontrar la ganadora con alternativas mal evaluadas registra un error.
Aparece Jugada fuera de la variante	La continuación no está analizada en el ejercicio. Usa Continuar variante; el aviso no añade una penalización.
El repaso no da puntos	Cada problema puntúa una sola vez por perfil. Repetir consolida el aprendizaje sin alterar ese resultado.
No puedes crear el test deseado	Errores propios exige cinco disponibles. Problemas nuevos depende del nivel y de lo que aún no puntuó; la DEMO tiene una muestra pequeña.
No se oye la app	Revisa el altavoz de la app y el volumen multimedia. En iPhone/iPad también se respeta el modo silencio. Puedes entrenar sin sonido.
No ves tu progreso o hay un aviso	Comprueba el usuario activo. Conserva los datos y usa Reintentar si se ofrece. Ante un error de carga, cierra y vuelve a abrir; si persiste, contacta con soporte.

AYUDA Y REFERENCIAS

22

Sigue calculando. Vuelve cuando lo necesites.

Ayuda y privacidad, en la app, reúne documentación que puedes consultar sin conexión. Los enlaces web de esta página requieren internet.

Soporte. Indica si utilizas iOS o Android, el modelo, la versión de la app y el paso donde aparece la dificultad. Si corresponde, añade una captura del mensaje y el nombre del tema y problema.

Correo: gpacheco@ajedrezdesilicio.com

Apps de Silicio

Documentación oficial

Ayuda para iOS

Ayuda para Android

Privacidad en iOS

Privacidad en Android

DEMO de Cálculo y límites de la muestra

App Store: Cálculo en Ajedrez de Silicio

Google Play: Cálculo en Ajedrez de Silicio

Edición de noviembre de 2026. Recorrido contrastado con la ayuda oficial, la interfaz de Cálculo y sus capturas oficiales. Las pantallas pueden reorganizarse según el tamaño, el idioma y las actualizaciones; sigue el nombre de los controles.

Compara candidatas. Calcula variantes. Elige tu jugada.

En la repetición hay mayor aprendizaje.