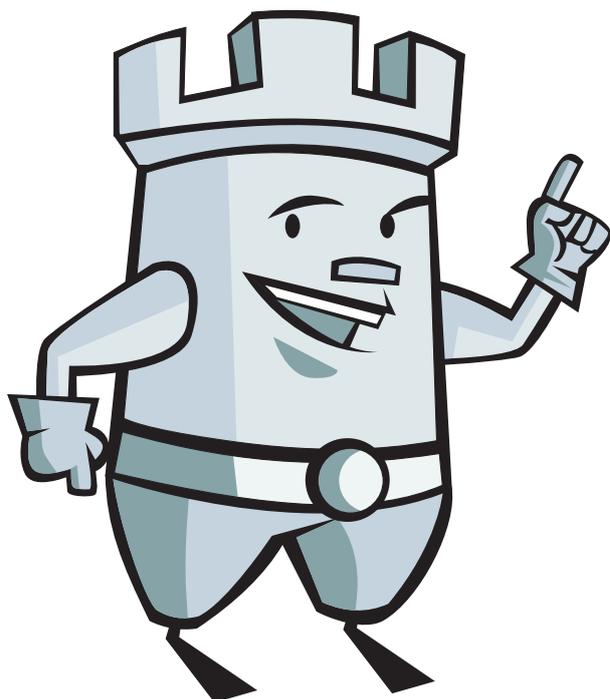


Guía didáctica

Ajedrez para todos

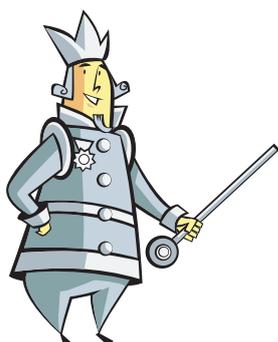
Iniciación

2



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

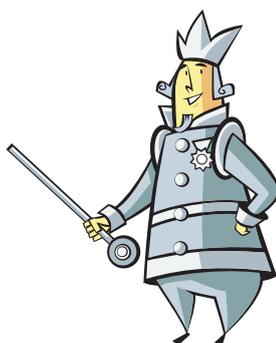
info@educachess.org
www.educachess.org



Edición 3ª: febrero 2011

Diseño cubierta: Jordi Prió Burgués
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
José Luis Vilela de Acuña
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación no puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.

Índice

Introducción

Objetivos	2
Contenidos libro	4
Estructura de una unidad de la guía	5
Metodología	6
Índice “Ajedrez para todos. Iniciación 2”	8

Unidades

Unidad 1. La anotación	11
Unidad 2. La apertura	17
Unidad 3. Errores en la apertura	23
Unidad 4. Minipartidas	29
Unidad 5. Intercambios	33
Unidad 6. Combinaciones	39
Unidad 7. Combinaciones de mate I	45
Unidad 8. Combinaciones de mate II	49
Unidad 9. Finales de peones	53
Unidad 10. Finales de peones y pieza menor	59

Objetivos

Colección “Ajedrez para todos”

Generales

1. Dar a conocer la visión y la misión global de la colección “Ajedrez para todos”.
2. Explicar la metodología utilizada los libros de esta colección.
3. Justificar la estructuración y el orden de presentación de los contenidos.
4. Saber como se pueden utilizar los libros de la colección “Ajedrez para todos”.
5. Facilitar la tarea al monitor o profesor de ajedrez, especialmente para los que tienen poca experiencia en este ámbito del ajedrez.
6. Explicar como los padres o los abuelos pueden enseñar el juego del ajedrez a sus hijos o nietos, respectivamente.

Ajedrecísticos

1. Explicar cuáles son los objetivos que se pretenden conseguir con los ejercicios propuestos a los alumnos.
2. Explicar la metodología específica utilizada para explicar los contenidos de cada unidad.
3. Presentar qué observaciones podría remarcar el monitor.
4. Conocer cuáles pueden ser las principales dificultades que puede encontrar el alumno para la asimilación de los contenidos de cada unidad.
5. Proponer sugerencias que ayuden en la comprensión de los contenidos.

Libro “Iniciación 2”

Generales

1. Complementar una formación básica de ajedrez.
2. Ofrecer un método fácil de aprendizaje del juego del ajedrez, que sirva tanto para los más jóvenes como para la gente mayor.
3. Plantear la mayoría de ejemplos de una forma visual para intuir la explicación y donde la anotación sea un complemento.
4. Presentar un material apto para todas las personas, especialmente para los no iniciados.
5. Favorecer que los abuelos o los padres y madres tengan un método para que puedan continuar enseñando ajedrez a sus nietos o hijos, respectivamente. Siendo un factor que ayude a favorecer la relación intergeneracional.

Ajedrecísticos

1. Conocer las fases de una partida: la apertura, el medio juego y los finales.
2. Aprender la anotación de partidas.
3. Conocer las reglas básicas y los errores más usuales en la apertura.
4. Saber los principios básicos en el intercambio de piezas.
5. Aprender las combinaciones tácticas más elementales.
6. Ser capaz de reconocer patrones típicos de combinaciones de mates elementales.
7. Conocer los conceptos básicos de finales de peón y rey contra rey.
8. Comprender las ideas principales de estos finales con la ayuda de una pieza menor.

Contenidos

● Unidades

Unidad 1: anotación de una partida.

Unidades 2-4: explicación de las normas básicas, de los típicos errores y de unas sencillas orientaciones estratégicas en la apertura de la partida.

Unidades 5-8: explicación de los tipos de intercambios entre piezas y de las diferentes combinaciones, tanto para conseguir un beneficio de material como para realizar jaque mate.

Unidades 9-10: explicación de varios finales con peones y/o piezas menores.

Ver el Sumario de la colección, en esta guía, para poder ampliar los contenidos de cada unidad.

● Relaciones

Contenidos anteriores

Conocer el movimiento de las piezas correctamente, los tipos de jugadas, combinaciones elementales de mate y táctica, explicados en el primer libro de esta colección.

Continúa con...

El tercer libro de la colección, Intermedio 1, donde se amplían los contenidos en las distintas fases del juego (apertura, medio juego y finales).

Estructura de una unidad de la guía

Objetivos

Se enumeran los objetivos que se pretenden conseguir con la unidad referida después de la explicación de los contenidos y la práctica de sus ejercicios.

Contenidos

Se enumeran los contenidos principales de la unidad tratada.

Metodología

Se explica la metodología específica que se ha utilizado para el desarrollo de los contenidos de la unidad. Se acompaña de algunas orientaciones pedagógicas generales.

Todo lo mencionado en la metodología general de la colección “Ajedrez para todos” es válido para todos los libros de la colección y lo expuesto en la metodología del libro, al que se refiere la guía, es válido para todas sus unidades.

Observaciones

Se exponen las observaciones más interesantes para poder mejorar las explicaciones y contribuir a la mejora de la comprensión de los contenidos de la unidad.

Generalmente, en esta sección se enumeran una serie de dificultades que puede tener el alumno para asimilar algunos conceptos de la unidad. Cada una de estas dificultades se acompaña con unos comentarios aclaradores.

Sugerencias

En esta sección se presentan desde una serie de preguntas para realizar al alumno hasta la propuesta de juegos o nuevos ejercicios con la finalidad de que reflexione y profundice en los conceptos explicados.

Ejercicios

Cita los objetivos que se pretenden conseguir con la práctica de cada ejercicio o proporciona alguna información relacionada con el ejercicio.

Las soluciones de los ejercicios se encuentran en el solucionario respectivo en formato pdf.

Metodología

A continuación, se expondrán los aspectos metodológicos generales utilizados para la realización del libro *Iniciación 2* de la colección *Ajedrez para todos*.

Este libro continúa presentando un gran diseño visual con el mismo estilo que el anterior libro, por formar parte del nivel de iniciación y dirigirse a personas con elementales nociones de ajedrez. Las explicaciones continúan siendo lo máximo de breves y claras.

La dificultad de todos los ejercicios es a una o dos jugadas para que sea muy asequible todas las explicaciones y todas las personas puedan visualizar y aprender los contenidos explicados.

Los ejemplos se componen generalmente de dos gráficos, en el primero se representa la posición inicial y en el segundo la posición final después de realizar las jugadas correspondientes.

Esta metodología permite que las personas que empiecen a aprender ajedrez vayan asimilando fácil y progresivamente, aumentando su autoestima porque observan sus propios avances.

Para fomentar la motivación de los más jóvenes, puede organizarse un concurso durante todo el curso, donde se vaya puntuando las respuestas a las preguntas del monitor (preguntas del apartado de sugerencias de cada unidad de esta guía, otras propias del monitor), las respuestas de los ejercicios del libro, etc. Sería conveniente establecer una escala de puntuación para que todos los alumnos participantes recibieran puntos aunque fueran de los últimos.

En este curso, a diferencia de la mayoría, se le dedica mucho tiempo a la explicación de los principios elementales en la apertura y de los errores típicos cometidos sin mencionar nada de la teoría clásica de aperturas. Todo ello, para priorizar el razonamiento en contra de la simple memorización de aperturas.

En la unidad 4 se comentan minipartidas para comprobar que los graves errores en la apertura conlleva normalmente a la pérdida de la partida.

Otra de las unidades de suma importancia es la quinta, donde se explica con mucho detalle los conceptos de presión y defensa, los tipos de intercambios en función de la pieza atacante y la atacada, tipos de simplificación y de contraataque. Todo ello, permitirá la introducción de la valoración y del razonamiento en el medio juego.

En la unidad 6 se profundiza en las combinaciones tácticas elementales ya introducidas en el primer libro de la colección, con el fin de potenciar la táctica ajedrecística.

En cambio, en las unidades 7 y 8 se estudian combinaciones de mate, en una o dos jugadas, para facilitar la adquisición de patrones de mate para cada tipo de pieza.

En las unidades 9 y 10, se explica los casos más sencillos de finales. Cómo se debe coronar un peón para ganar una partida o evitarlo para entablar, ya sea con los reyes solamente o con ayuda de una pieza menor.

Estos dos primeros libros de Iniciación sirven para facilitar el aprendizaje del juego del ajedrez de una forma fácil, amena y visual. Cada concepto se explica brevemente y se acompaña de ejemplos muy claros para luego proponer variados ejercicios que permitan una buena comprensión.

En el apartado “Metodología” de cada unidad de esta guía se explica con mas detalle las orientaciones pedagógicas de los contenidos propios de cada unidad.

Para finalizar, la metodología utilizada y la forma de presentar los contenidos hacen idóneo este libro para poder enseñar el juego del ajedrez a todo tipo de personas, tanto a niños pequeños como a personas mayores de la tercer edad, pero que ya tengan los mínimos conocimientos ajedrecísticos explicados en el primer libro de la colección.

Índice “Ajedrez para todos. Iniciación 2”

Unidad 1	Anotación	16 págs.
	Identificación de casillas y piezas	
	Anotación de un movimiento	
	Anotación de una captura	
	Jugadas confusas	
	Jugadas especiales	
	Valoraciones	
	Ritmos de juego. Reloj	
Unidad 2	La apertura	14 págs.
	Fases de una partida	
	Dominio del centro	
	Normas básicas de la apertura	
Unidad 3	Errores en la apertura	18 págs.
	Pérdidas de tiempo:	
	Mover demasiado peones	
	Mover la misma pieza innecesariamente	
	Piezas menores amenazadas	
	Mover la dama incorrectamente	
	Peones débiles:	
	Peón doblado	
	Peón aislado	
	Peón retrasado	
	Peón demasiado avanzado	
Unidad 4	Minipartidas	14 págs.
	Mate del loco	
	Mate del despistado	
	Mate del pastor	
	Mate de Légal	
Unidad 5	Intercambios	22 págs.
	Presión-defensa	
	Intercambios de piezas	
	Simplificación	
	Contraataque	

Unidad 6	Combinaciones	20 págs.
	Combinación y táctica	
	La doble amenaza	
	La clavada	
	Los rayos X	
	La descubierta	
Unidad 7	Combinaciones de mate I	14 págs.
	Mates con dama	
	Mates con torre	
Unidad 8	Combinaciones de mate II	18 págs.
	Mates con peón	
	Mates con alfil	
	Mates con caballo	
Unidad 9	Finales de peones	22 págs.
	Regla del cuadrado	
	Regla de la oposición	
	Rey contra rey y peón	
	Finales con dos peones	
Unidad 10	Finales de peones y pieza menor	26 págs.
	Peón y caballo	
	Peón y alfil	
	Caballo contra peón	
	Alfil contra peón	
	Caballo contra dos peones	
	Alfil contra dos peones	

Unidad 1

Objetivos

1. Aprender a anotar correctamente una partida de ajedrez en sistema algebraico.
2. Ser capaz de reproducir correctamente partidas y fragmentos de partidas que aparezcan en libros, revistas, etc.
3. Conocer someramente sobre el uso del reloj en la partida de ajedrez y las principales modalidades de juego de acuerdo al control de tiempo utilizado.

Contenidos

Identificación de casillas y piezas

Anotación de un movimiento

Anotación de una captura

Jugadas confusas

Jugadas especiales

Valoraciones

Ritmos de juego. Relojes

● **Contenidos anteriores**

En las Unidades 1, 2 y 3 del libro Iniciación 1 se enseñan los elementos básicos que es necesario conocer para comprender esta Unidad (nombre de filas, columnas y casillas, movimiento de las piezas).

● **Continúa con...**

En esta Unidad se cierra el tema de la anotación de las partidas.

Pero, claro está, a partir de ahora y a lo largo del resto de la colección, se hará uso constante de la notación algebraica para transmitir todos los conocimientos.

Metodología

Se inicia explicando cómo identificar los dos elementos fundamentales que componen una jugada o movida: la pieza y la casilla.

A continuación se muestra como anotar una jugada, diferenciando al peón de las otras piezas, ya que cuando mueve un peón no es necesario escribir la letra inicial que lo identifica. En el caso de las restantes piezas si hay que poner la letra que la identifica, en mayúsculas.

Sigue la forma de indicar capturas, y entonces un par de casos de jugadas confusas y cuatro casos de jugadas especiales. De esa forma queda completado el conocimiento necesario para anotar bien las jugadas.

Después se enseña cómo escribir valoraciones abreviadas sobre una jugada y cómo escribir el resultado de una partida, para terminar con una breve explicación de los ritmos de juego usuales y el uso del reloj de ajedrez.

Observaciones

Aprender y realizar correctamente la anotación algebraica de las partidas es un elemento esencial para el ajedrecista. Le permite tanto anotar sus propias partidas (lo cual es obligatorio en las competiciones de partidas lentas), como poder reproducir partidas y comentarios de libros, revistas, periódicos, etc.

O sea, es una herramienta básica para practicar el ajedrez y para seguir aprendiendo.

Dificultades

Anotar la jugada de un peón porque no se debe escribir su letra inicial.

Encontrar anotaciones en libros y revistas antiguas en el otro tipo de anotación, denominado descriptivo.

En los últimos años, algunas publicaciones, en vez de utilizar la primera letra del nombre de la pieza, utilizan un pequeño dibujo de la pieza; esto facilita la traducción a otros idiomas y se le llama “notación en figurinas” o “notación con figurinas”.

Sistema descriptivo

1. El nombre de la pieza se pone de la misma forma que en algebraico, o sea la inicial en mayúscula de la pieza. El peón también se designa, con una P mayúscula, a diferencia del sistema algebraico.
2. Las filas se enumeran a partir del campo del jugador que mueve. Por ejemplo, la fila “1” del sistema algebraico es, en el sistema descriptivo, fila 1 para las blancas y fila “8” para las negras.

3. Las columnas se nombran a partir del nombre de la pieza que la ocupa en la posición inicial. Por ejemplo: la columna “e” es columna de Rey, se designa por R mayúscula; la columna “b” es columna “del caballo de la dama”, se designa por CD en mayúsculas.

De tal forma, la jugada blanca 1.e4 en algebraico pasa a ser 1.P4R (que al hablar se dice Peón Cuatro Rey). La jugada blanca 1.Cf3 en algebraico, sería 1.C3AR en descriptivo (al hablar se dice Caballo Tres Alfil Rey).

La jugada negra 1... Cf6 en algebraico, pasaría a ser 1...C3AR en descriptivo (y se dice Caballo Tres Alfil Rey).

La captura utiliza el símbolo “x”, pero lo que se escribe es el nombre de la pieza que captura y la capturada. Por ejemplo, PxP indica que un peón ha capturado a un peón adversario, CxA indica que un caballo ha capturado a un alfil adversario, etc.

Los enroques, el jaque y el jaque mate usan los mismos símbolos que en algebraico.

Esta es una explicación simplificada, para mayores precisiones sería necesario consultar un libro de enseñanza en sistema descriptivo.

Sugerencias

- 1 El monitor debe exigir a los alumnos que siempre que se refieran a alguna jugada lo hagan mencionando la anotación algebraica de dicha jugada, y no de otras formas. Ello contribuirá a un más rápido y completo dominio de esta importante herramienta por parte de los alumnos.
- 2 El uso de tableros que tengan escritas las coordenadas de columnas y filas constituye una ayuda para el alumno en las etapas iniciales. No obstante el objetivo final, al paso del tiempo, será que se domine la anotación sin errores y con rapidez, sin necesidad de coordenadas auxiliares.

Ejercicios

1 y 2

Ejercitar en un nivel sencillo la anotación algebraica que acaba de ser explicada.

1. Escribir el movimiento indicado por una flecha.
2. Leer la jugada y reconocer la pieza que se mueve y a la casilla adónde va.

3 y 4

Ejercitar la anotación de jugadas de captura.

Escribir y leer una jugada en el tablero.

5

Ejercitar la anotación de jugadas confusas.

6

Ejercitar la anotación de jugadas especiales:

1. Enroques.
2. Jaque al rey.
3. Jaque mate.

7

1. Practicar lo aprendido sobre anotación. En este caso basándose en un ejemplo real de partida entre maestros.

2. Mostrar cómo es en la realidad la planilla que se utiliza para anotar las partidas.

8

Practicar lo aprendido sobre anotación.

En este caso se deberá jugar una partida y mientras se desarrolla, ir anotando en la planilla las jugadas que se van realizando.

Unidad 2

Objetivos

1. Comprender qué caracteriza a cada una de las tres fases en que se divide una partida de ajedrez y ser capaz de identificar en cuál de ellas se encuentra una partida.
2. Aprender a identificar las casillas que forman parte del centro y las casillas que forman parte del centro ampliado.
3. Aprender la importancia de controlar el centro en la apertura y ser capaz de identificar cuando una jugada contribuye al control del centro.
4. Aprender las normas básicas para jugar la apertura y ser capaz de aplicarlas correctamente.
5. Descubrir la relación entre sí de estas normas básicas.

Contenidos

1. Fases de una partida
2. Dominio del centro
3. Normas básicas de la apertura

Contenidos anteriores

Dominar las unidades 1,2,3,5 y 8 de Iniciación 1 y la Unidad 1 de Iniciación 2.

Estas comprenden los conocimientos sobre tablero, piezas, movimiento y captura, amenaza y defensa, enroque y anotación de partidas.

Continúa con...

Unidades 3 y 4 de este libro, en las cuales se tratan temas relacionados también con la apertura (Errores en la apertura y Minipartidas).

Unidad 1 del libro Intermedio 1, donde se profundiza en la coordinación de las piezas en la apertura.

Metodología

Se comienza explicando en qué consiste la apertura, el medio juego y el final.

Seguidamente se explica cuáles son las casillas centrales y la importancia de dominarlas en la apertura.

El capítulo culmina con la explicación de las 4 normas básicas a seguir cuando se está jugando la apertura.

1. Avanzar peones centrales para dominar casillas centrales.
2. Desarrollar caballos y áfiles lo antes posible.
3. Enrocarse.
4. Comunicar las torres.

Se presentan estas normas en este orden porque es la manera más natural de jugar en la fase de la apertura.

Para desarrollar los alfiles se deben avanzar algunos peones. Para enrocarse por el lado corto, previamente se deben haber movido las piezas menores entre el rey y la torre. Finalmente, para comunicar las torres, implica que se hayan jugado todas las piezas menores y la dama a filas interiores.

Observaciones

La razón de que el dominio del centro sea importante es, dicho brevemente, que las piezas suelen tener mayor efectividad (más posibilidades de movimiento y por tanto de amenazar más casillas) cuando ocupan posiciones centrales.

Las cuatro normas básicas para jugar la apertura son guías que ayudan a jugar correctamente esa fase de la partida, pero no son leyes rígidas.

Tener siempre en cuenta que evitar que nuestro rey reciba jaque mate es la prioridad número uno, y que en muchas situaciones evitar perder material es la prioridad dos, nociones éstas válidas para cualquier fase de la partida.

En la unidad 3 ya se explicarán los errores más frecuentes que cometen los principiantes en la fase de la apertura.

Se puede recordar el movimiento del enroque y su utilidad para que el rey esté más protegido ante un ataque del adversario.

Estas cuatro reglas sirven para introducir la coordinación de las piezas, que se tratará en la unidad 1 del libro Intermedio 1.

Dificultades

1. Sucede también en determinados momentos, que según una de las normas es aconsejable realizar una jugada, y según otra de las normas una segunda jugada. Y ninguna de las dos resulta ser incorrecta.
O sea que hay un margen para la interpretación e incluso para las preferencias.
No se trata de una ciencia exacta, sino más bien de un arte.
2. Reconocer cuando se termina la fase de la apertura.

Errores habituales

1. Mover las piezas sin ningún criterio en la apertura, lo cual provoca una descoordinación de las piezas.
2. Tardar demasiadas jugadas en realizar el enroque porque todavía no se ha comprendido la necesidad de proteger al rey y poner en juego la torre del enroque.

Sugerencias

- 1 En cuanto a la diferenciación entre las distintas fases del juego, se pueden mostrar diferentes posiciones para que se clasifiquen en función de la fase en que se encuentra la partida.

Recomendamos que se usen posiciones en que sea bien clara la fase de la partida, puesto que a veces hay posiciones que pueden presentar cierta ambigüedad, o sea que podrían clasificarse como pertenecientes a dos fases diferentes sin que sea incorrecta la respuesta.

Tener en cuenta que los factores para clasificar las fases no son completamente rígidos.

- 2 En esta fase del proceso de aprendizaje el alumno tiene ya los conocimientos necesarios para jugar partidas.

Una actividad que sugerimos es que el alumno explique el por qué de sus jugadas en la apertura de una partida que haya celebrado; esto le ayuda a analizar críticamente sus jugadas, interpretar creativamente las recomendaciones recibidas, contribuye al mejoramiento de su lenguaje interno, etc.

Ejercicios

1 y 2

1. Desarrollar en el alumno la percepción de dominio del centro.
2. Diferenciar entre centro y centro ampliado.

3

1. Desarrollar la percepción de dominio del centro solamente con jugadas de los peones.
2. Descubrir que este dominio del centro se consigue moviendo los peones centrales.

4

1. Desarrollar la percepción de dominio del centro solamente con jugadas de las piezas menores.
2. Descubrir que este dominio del centro se consigue moviendo los caballos hacia columnas interiores y los áfiles a las columnas de alfil.

5

1. Desarrollar el sentido de cómo preparar las condiciones para enrocar rápidamente. En algunos de los ejercicios las condiciones ya están creadas y es sólo cuestión de darse cuenta y ejecutarlo.
2. Descubrir que para enrocarse por el lado largo se necesita una jugada de más porque hay que mover la dama.

6

1. Desarrollar la percepción de comunicar las torres.
2. Descubrir que cuando se comunican las torres, generalmente se ha terminado la fase de la apertura y se empieza la fase del medio juego.

A

Adquirir criterio con respecto a la aplicación de las normas básicas. Como las normas no son leyes rígidas y muchas veces existen varias jugadas que las cumplen, es necesario interpretarlas correctamente.

Se trata en todos los casos de posiciones provenientes de aperturas conocidas.

Unidad 3

Objetivos

1. Saber cuáles son los errores más frecuentes que cometen los principiantes en la fase de apertura.
2. Comprender la importancia de utilizar eficientemente los tiempos en la apertura.
3. Aprender cuáles son las formas típicas en que se suele perder tiempos en la fase de la apertura.
4. Comprender por qué no resulta conveniente quedar con peones débiles en la apertura.
5. Aprender cuáles son las formas típicas en que se suele debilitar los peones en la apertura.

Contenidos

1. Pérdidas de tiempo:
 - 1.1. Mover demasiados peones.
 - 1.2. Mover innecesariamente la misma pieza.
 - 1.3. Piezas menores amenazadas.
 - 1.4. Mover la dama incorrectamente.
2. Peones débiles:
 - 2.1. Peón doblado.
 - 2.2. Peón aislado.
 - 2.3. Peón retrasado.
 - 2.4. Peón demasiado avanzado.

Contenidos anteriores

Dominar las unidades 1,2,3,5 y 8 de Iniciación 1 y la Unidades 1 y 2 de Iniciación 2.

Estas comprenden los conocimientos sobre tablero, piezas, movimiento y captura, amenaza y defensa, enroque, anotación de partidas y las normas básicas en la apertura.

Continúa con...

Unidad 4 de este libro, en la cual se tratan temas relacionados también con la apertura, a través de Mini-partidas (o sea partidas que concluyen rápidamente, en plena fase de apertura, por errores importantes que se cometen).

Unidad 1 del libro Intermedio 1, donde se profundiza en la coordinación de las piezas en la apertura y se introduce conceptos generales de estructura de peones.

Metodología

Se comienza explicando que las jugadas que en la apertura no contribuyen al correcto desarrollo de las piezas y la protección del rey mediante el enroque, son generalmente consideradas como pérdidas de tiempo y, por consiguiente, malas jugadas.

Seguidamente se explica las cuatro formas típicas en que suele perderse tiempo al jugar la apertura.

Entonces se pasa a la explicación de por qué no es conveniente tener peones débiles y se muestra cuatro formas típicas en que los peones pueden quedar debilitados en la apertura.

Relacionando las normas básicas y los errores típicos de la apertura, se adquiere una cierta visión global y se introduce los primeros conceptos estratégicos del ajedrez.

Observaciones

El concepto de tiempo en ajedrez es de gran importancia. “Un tiempo” en ajedrez quiere decir “un turno para jugar”. Del desarrollo de la unidad anterior y de esta unidad, debe quedar claro que en la fase de la apertura, el derecho de mover en cada turno debe ser bien aprovechado, en función de controlar el centro, desarrollar las piezas y proteger al rey en un lugar seguro.

En cuanto al tema de los peones débiles en la apertura, vale decir que a veces se permite voluntariamente la debilidad de algún peón si se obtiene alguna compensación a cambio, como puede ser, por ejemplo, obtener una ventaja en el desarrollo de las piezas, abrir determinadas líneas para el ataque, quitar al rey adversario el derecho a enrocar, facilitar el desarrollo de alguna(s) pieza(s), etc.

Dificultades

1. Los principiantes cuando juegan no se preocupan demasiado por lo que hace el adversario y, por lo tanto, les cuesta entender el concepto de no perder “tiempos” en sus jugadas.
2. Tener que valorar, aunque sea de forma elemental, las jugadas propias y las del adversario cansa mentalmente. En la unidad 5 del primer libro (tipos de jugadas, amenazas e intercambios) se potencia este tipo de valoración y de gimnasia mental.

Errores habituales

Es curioso observar que después de explicar todo lo anterior, algunos principiantes continúan:

1. Moviendo solamente peones.
2. Moviendo los caballos a las columnas exteriores.
3. Atacando con una pieza al adversario.
4. Intentando sacar las torres por las columnas exteriores.

Sugerencias

No somos partidarios de favorecer el estudio prematuro de aperturas porque favorece la memorización de jugadas, dificulta la creatividad y potencia la competitividad.

Aunque al principio el estudio de aperturas permite un mayor progreso especialmente a los principiantes más interesados, después retrasa la progresión de la mayoría o incluso los desmotiva hasta que abandonan el aprendizaje del ajedrez.

Por todo ello, es necesario enseñar de una forma creativa y para la gran mayoría de personas.

Para poder atender la diversidad de ritmos de aprendizaje, a continuación ponemos a disposición de los monitores un par de ejemplos complementarios sobre el tema de las pérdidas de tiempo, que pueden ser explicados a estos alumnos más interesados.

1. d4 d5 2. c4 (se conoce esta apertura como Gambito de Dama) y ahora muchos principiantes suelen desarrollar su caballo de rey ofreciendo protección adicional al peón 2... Cf6.

Las blancas pueden entonces aprovechar la situación para ganar tiempo en el desarrollo de la siguiente forma: capturan el peón 3. cxd5 y ahora las negras tienen dos formas de recuperar el peón.

Si 3... Dxd5 entonces la dama queda expuesta en esa casilla central y las blancas aprovechan para ganar un tiempo de desarrollo a costa de la dama con 3. Cc3.

Observa que como respuesta a 3. Cc3 las negras sólo pueden defenderse moviendo la dama una vez más, por lo que el resultado neto ha sido que las blancas desarrollaron su caballo de dama mientras las negras tuvieron que mover su dama otra vez, habiendo ganado así las blancas “un tiempo” en el desarrollo.

La otra forma de recuperar el peón es 3... Cxd5; entonces las blancas aprovechan la situación expuesta del caballo negro para avanzar un peón central con “ganancia de tiempo”.

Juegan 4. e4 que es una jugada que contribuye por un lado al dominio del centro y por otro al desarrollo de las piezas blancas ya que se abre la diagonal del alfil de rey para que éste pueda salir.

Como respuesta a 4. e4 las negras tienen que mover su caballo otra vez puesto que está atacado por el peón blanco, y ese nuevo movimiento del caballo negro no contribuye, claro está, al desarrollo de las piezas negras.

Como respuesta a 2. c4, en vez de jugar 2... Cf6, las negras hacen mejor defendiendo su peón con otro peón mediante 2... e6 o 2... c6, o cambiándolo por el peón blanco con 2... dxc4.

- 2 Un segundo ejemplo: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 (se conoce como Apertura Escocesa) exd4 4.Cxd4.

Las negras pueden jugar ahora 4...Ac5, que es una movida que desarrolla el alfil de casillas negras a la vez que genera un ataque doble sobre el caballo blanco.

Las blancas tienen varias opciones para responder, analicemos algunas de ellas:

- a) si el caballo regresa adonde estaba 5.Cf3, las negras sencillamente habrán ganado “un tiempo” en el desarrollo, puesto que desarrollaron su alfil mientras las blancas no desarrollaron ninguna pieza, sino que sólo regresaron con el caballo a la misma casillas que ya ocupaba. Esto no es conveniente para las blancas.
- b) retirar el caballo a la casilla e2 con 5.Ce2. Entonces las negras no sólo habrán ganado “un tiempo” en el desarrollo por haber sacado su alfil mientras las blancas no desarrollaron ninguna pieza, sino que el caballo en e2 entorpece el posible desarrollo del alfil de rey de las blancas. A todas luces, esto tampoco es conveniente para las blancas.
- c) retirar el caballo a la casilla b3 con 5.Cb3. Al moverse a b3 el caballo ataca al alfil negro, de forma tal que ahora las negras, en lugar de poder desarrollar otra pieza, tienen que ocuparse de defender el alfil atacado. Cuando el alfil se mueva para quedar defendido (5...Ab6), entonces las blancas continúan desarrollando sus otras piezas (6.Cc3). En este caso las negras no lograron ganar “ningún tiempo” en el desarrollo. Podemos concluir que 5.Cb3 es una mejor jugada que 5.Cf3 ó 5.Ce2.
- d) en vez de mover el caballo las blancas pueden intentar defenderlo. Hay dos formas de hacerlo, con 5.c3 o con 5.Ae3.
Las dos son posibles, pero como 5.Ae3 desarrolla una pieza mientras 5.c3 no lo hace, en principio debemos preferir entre las dos 5.Ae3.
- e) en vez de retirar el caballo o defenderlo, también existe la posibilidad de cambiarlo por el caballo negro con 5.Cxc6, buscando doblar peones a su adversario.

A través de este análisis, elemental y lógico, llegamos a la conclusión de que las jugadas más adecuadas son 5.Cb3, 5.Ae3 ó 5.Cxc6, lo cual coincide con el criterio de la actual teoría de las aperturas.

Ejercicios

1

Aprender a discernir cuándo se ha movido demasiados peones en la apertura y cuándo no.

2

Aprender a discernir cuándo el movimiento repetido de la misma pieza en la apertura es incorrecto y cuándo no.

3

Desarrollar en el alumno la capacidad de aprovechar la posición de las piezas menores del adversario para ganar tiempos en el desarrollo de las piezas propias.

4

Desarrollar en el alumno la capacidad de aprovechar la posición de la dama adversaria para ganar tiempos en el desarrollo de las piezas propias. Además desarrollar su capacidad de discernimiento y elección, cuando hay más de una opción posible.

5

Desarrollar la capacidad de identificar peones doblados en posiciones de apertura.

6

Desarrollar la capacidad de identificar peones aislados en posiciones de apertura.

7

Desarrollar la capacidad de identificar peones retrasados en posiciones de apertura.

8

Desarrollar la capacidad de identificar peones demasiado avanzados en posiciones de apertura.

A

Desarrollar la capacidad de discernimiento acerca de la corrección o no de las diferentes jugadas posibles en posiciones de apertura. Es aconsejable que se fundamente tanto la corrección de algunas jugadas como la incorrección de las otras.

Unidad 4

Objetivos

1. Aprender un grupo de partidas breves famosas, que tienen la característica común de terminar con un jaque mate abrupto en plena apertura.
2. Reafirmar algunos conceptos básicos del juego en la apertura.
3. Interiorizar firmemente la prioridad absoluta que tiene en ajedrez evitar recibir jaque mate.
4. Practicar la reproducción de partidas en notación algebraica.

Contenidos

Mate del loco

Mate del despistado

Mate del pastor

Mate de Légal

● **Contenidos anteriores**

Dominar las unidades 1,2,3,5 y 8 de Iniciación 1 y la Unidades 1, 2 y 3 de Iniciación 2.

Estas comprenden los conocimientos sobre tablero, piezas, movimiento y captura, amenaza y defensa, enroque, anotación de partidas, las normas básicas y los errores en la apertura.

● **Continúa con...**

Unidad 1 (Estrategia en la apertura) y Unidad 2 (Celadas y Gambitos) del libro Intermedio 1.

Metodología

Se comentan las minipartidas, jugada a jugada, para facilitar su comprensión. De esta forma, se observan los errores cometidos en la apertura por no respetar las normas básicas de la apertura.

Se comienza por el mate del loco, que es el más rápido y sencillo, pues sólo interviene en su ejecución la dama.

A continuación el mate del despistado y el del pastor, que tienen complejidad parecida, interviniendo dos piezas en la consecución del mate.

Y por último el mate de Légal, más complejo, en cuya ejecución intervienen tres piezas menores y se sacrifica la dama.

Observaciones

Podría decirse que, entre otras cosas, esta Unidad es un recordatorio del consejo más importante en ajedrez: ¡Evite recibir Jaque Mate!

Todos los ejemplos, tanto de las fichas teóricas como de las baterías de ejercicio, son instructivos en ese sentido.

Acerca del Mate del Pastor, hay que decir que existen varias versiones, todas con la misma idea central, tal vez la más extendida es la siguiente: 1.e4 e5 2.Dh5 Cc6 (defiende el peón atacado de e5) 3.Ac4 y ahora las negras no se dan cuenta de la amenaza y atacan la dama con 3...Cf6? a lo que sigue 4.Dxf7++. Se observa que en este mate se juega la dama prematuramente.

Dificultades

Este tipo de ejercicios puede llegar a ser pesados y aburridos para algunos principiantes porque suponen un mayor esfuerzo de concentración para poder valorar las jugadas.

Errores habituales

Se les debe explicar al alumnado que no intente ganar la partida usando lo aprendido en estas minipartidas porque normalmente se hacen jugadas que no respetan las 4 reglas de la apertura (unidad 2 de este libro).

Por lo tanto, si el adversario no es un principiante, se aprovechará de estas jugadas no correctas para obtener ventaja en la apertura.

Para los principiantes, conocer estas minipartidas sirve para evitar que el adversario le haga el jaque mate en pocas jugadas.

Sugerencias

- 1 Nunca será mucho lo que se insista a los principiantes en la importancia de estar alerta ante las amenazas al rey.

De nada vale que cumplamos con las normas básicas del juego en la apertura si no nos damos cuenta de una amenaza de mate sobre nuestro rey (también podría añadirse, para referirnos al tema del material: si no nos damos cuenta de que nuestra dama está siendo capturada por una pieza menor, o, si no nos damos cuenta de que nuestro caballo está siendo capturado por un peón).

- 2 Hay multitud de minipartidas en distintos libros donde se observan errores graves en la apertura y, además, con varios niveles de dificultad.

Por lo tanto, a los principiantes más aventajados se les puede animar a valorar otras minipartidas y que deduzcan qué errores se cometen por ambos jugadores.

Ejercicios

La ejercitación en esta Unidad es atípica porque no se ejercitan directamente los contenidos.

Todos los ejercicios son de la misma naturaleza: consisten en reproducir minipartidas e identificar a qué número de jugada y bando corresponde cada comentario.

Una de las ventajas de estos ejercicios es forzar la valoración de las jugadas para conseguir comprender los conceptos estratégicos de las 4 normas de la apertura y los típicos errores que se cometen en la apertura (unidades 2 y 3 de este libro).

Unidad 5

Objetivos

1. Comprender el mecanismo ofensivo que consiste en concentrar fuerzas atacando un punto del adversario y el mecanismo defensivo de concentrar fuerzas en la defensa del punto atacado.
2. Ser capaz de ejecutar mecanismos de reforzamiento de la presión y de defensa ante la presión, en casos sencillos.
3. Comprender la mecánica subyacente en los intercambios de pieza, en función del valor de las piezas que intervienen.
4. Ser capaz de efectuar intercambios de piezas de forma correcta, sin incurrir en pérdidas injustificadas de material.
5. Aprender el significado de la simplificación y los diferentes tipos de objetivo que con ella se persiguen.
6. Ser capaz de efectuar simplificaciones, sabiendo diferenciar el objetivo que se persigue en cada caso.
7. Comprender qué es el contraataque, como forma de responder a la presión del adversario sobre un punto.
8. Ser capaz de efectuar contraataques en casos sencillos.

Contenidos

1. Presión-Defensa.
2. Intercambios de piezas.
3. Simplificación.
4. Contraataque.

Contenidos anteriores

Para comprender y ejercitar esta Unidad se integran muchos de los conocimientos adquiridos en el libro Iniciación 1.

Especialmente esta Unidad da continuidad a la Unidad 5 del libro Iniciación 1.

Continúa con...

Los temas que se tratan en esta unidad son universales, están presentes constantemente en cada partida de ajedrez, en todas las fases del juego. Estarán implícitos en la mayor parte de las Unidades de éste y los siguientes libros y la complejidad de su aplicación se irá haciendo mayor; como temas individuales ya no vuelven a tratarse en próximas unidades.

Metodología

Primero se muestra cómo funciona el mecanismo de aumentar la presión sobre un punto atacado y como respuesta del adversario aumentar la defensa del punto atacado.

A partir de analizar la presión y la defensa sobre una pieza o un punto, se mejorará la valoración de temas tácticos.

Seguidamente se hace una explicación exhaustiva de los diferentes tipos de intercambios de piezas posibles, teniendo en cuenta factores clave, como son:

- a) El número de piezas atacantes y defensoras.
- b) El valor de piezas atacantes y defensoras.
- c) El orden en que se producen las capturas.

Se pasa entonces a la simplificación, que no es más que un tipo de intercambio, y se explica cuáles son los objetivos que usualmente persiguen las simplificaciones.

Finalmente se habla del contraataque, como mecanismo de defensa activa ante un aumento de la presión sobre un punto. Se menciona que se recurre al contraataque cuando no hay posibilidad de reforzar la defensa del punto atacado.

También en algunos casos, a pesar de que se pueda reforzar la defensa, se decide efectuar un contraataque porque éste conduce a un resultado más favorable que la defensa pasiva.

A este tipo de contenidos se le debe dedicar el suficiente tiempo para conseguir un buena asimilación de estos conceptos básicos, que son la base para el aprendizaje de los temas tácticos.

Observaciones

La clave de un intercambio correcto de piezas se puede resumir en tres palabras: no perder material. Claro está, pueden existir excepciones en que se sacrifique material, pero la generalidad de los casos debe cumplir esa norma elemental.

Intercambiar piezas no es obligatorio, el ajedrecista debe discernir cuándo le conviene y cuándo no.

En casos en que se plantea la posibilidad de múltiples cambios sucesivos, debe discernir cuándo le conviene seguir cambiando y cuándo debe detener los cambios.

En el tema de la simplificación, aunque el objetivo “deteriorar la estructura de peones del adversario” podría ser incluido dentro del acápite “conseguir una ventaja posicional”, se ha decidido tratarlo aparte para remarcarlo.

Dificultades

Se trata de automatizar estos básicos procesos mentales y la valoración de intercambios.

De forma similar a lo explicado en la anterior guía didáctica para la unidad 5.

Todo el esfuerzo dedicado a la comprensión de estos contenidos facilitará la automatización de estos procesos mentales para valorar correctamente la gran mayoría de los posibles intercambios que se presentan en una partida.

Errores habituales

1. La tendencia a intercambiar piezas sin valorar completamente si se pierde o gana material.
2. Generalmente si no se valora el orden correcto con que las piezas deben intercambiarse, provoca una pérdida de material. Por ejemplo, cuando se captura primero con una pieza mayor y después con una pieza menor y el adversario no continúa el intercambio porque no le interesa perder la ganancia de material de los primeros cambios.
3. No realizar más jugadas que aumentarían todavía más la presión para poder ganar más material en el intercambio posterior de piezas.
4. Realizar simplificaciones por el simple motivo de intercambiar piezas.

Sugerencias

Se recomienda que el monitor plantee a los alumnos ejercicios adicionales con posiciones en que exista la posibilidad de múltiples cambios sucesivos de piezas. En ellos la tarea debe ser que el alumno defina qué hacer, si iniciar cambios o no, con qué pieza iniciarlos, cómo continuarlos, cuándo detenerlos. Debe además fundamentar las respuestas.

Téngase en cuenta que, como se mencionó en las observaciones a la Unidad 5 de Iniciación 1, se está tratando aquí de desarrollar percepciones que son medulares para jugar correctamente al ajedrez.

Ejercicios

1

Ejercitar la identificación del punto sensible bajo ataque primero, y el reforzamiento de la presión después.

2

Idem al ejercicio 1, pero desde el punto de vista del defensor.

3

Ejercitar el intercambio de piezas sin incurrir en pérdidas materiales.

4

Ejercitar el intercambio de piezas sin incurrir en pérdidas materiales. Casos con más piezas defensoras que atacantes.

5

Normalmente en los ejercicios se buscan jugadas correctas. En esta caso es a la inversa, hay que discernir cuál es la forma incorrecta de intercambiar piezas, de forma tal que al final se habrá producido una pérdida de material.

Esto permite comparar y ganar en una mejor comprensión y percepción de cómo se deben intercambiar las piezas. Casos con más piezas defensoras que atacantes.

6

Ejercitar el intercambio de piezas sin incurrir en pérdidas materiales. Casos con más piezas atacantes que defensoras.

7

Similar al ejercicio 5, pero con más piezas atacantes que defensoras.

8

Ejercitar el intercambio de piezas sin incurrir en pérdidas materiales. Casos con igual número de piezas atacantes que defensoras.

9

Similar al ejercicio 5, pero con igual número de piezas atacantes que defensoras.

10

Ejercitar la simplificación para imponer una ventaja material ya existente.

11

Ejercitar la simplificación para eliminar piezas defensoras.

12

Ejercitar la simplificación para eliminar piezas atacantes.

13

Ejercitar la simplificación para deteriorar la estructura de peones del adversario.

14

Ejercitar la simplificación para conseguir una ventaja posicional.

A

Ejercitar la simplificación. Es un ejercicio bastante completo pues hay que orientarse primero en la posición, identificar cuál es el bando que busca simplificar, hallar la forma de realizar la simplificación y finalmente poder responder la pregunta sobre el tipo de objetivo que se persigue con la simplificación.

B

Ejercitar la simplificación. Hay que hallar la forma de realizar la simplificación y responder la pregunta sobre el tipo de objetivo que se persigue con la simplificación.

15

Ejercitar el contraataque.

Unidad 6

Objetivos

1. Aprender qué es una combinación.
2. Comprender que las combinaciones, para que resulten exitosas, deben ser efectuadas con precisión.
3. Elevar el nivel de comprensión de 4 temas tácticos que habían sido ya estudiados en el Libro Iniciación 1 Unidad 7 (Combinaciones).
4. Ser capaz de ejecutar combinaciones con los temas tácticos que se tratan, en un nivel de complejidad superior al encontrado en el primer libro.
5. Fomentar la creatividad y el gozo intelectual en la resolución de los ejercicios de motivos tácticos.

Contenidos

1. Combinación y táctica.
2. La doble amenaza.
3. La clavada.
4. Los rayos X.
5. La descubierta.

● Contenidos anteriores

Esta Unidad trata temas similares a la Unidad 7 de Iniciación 1, pero con mayor nivel de complejidad en las explicaciones, ejemplos y ejercicios.

● Continúa con...

En el libro Intermedio 1, en las Unidades 6, 7 y 8 se continúa tratando el tema de combinaciones de diferentes tipos.

La unidad 7 “Sacrificios” es la que tiene más similitud, ya que allí las combinaciones se clasifican de acuerdo a los temas tácticos en que se basan.

Metodología

Se comienza explicando el significado del concepto “combinación”. En su libro “Juegue como un Gran Maestro” el Gran Maestro ruso Alexander Kotov menciona la siguiente definición de combinación: “Una combinación es una variante forzada con un sacrificio.” Y por supuesto, se realiza con algún objetivo. En nuestro libro hemos querido dar una definición algo más amplia, que permita también entender como combinaciones las secuencias de jugadas forzadas que conducen a un objetivo, incluyan o no un sacrificio.

Se habla de táctica y de varios temas tácticos fundamentales que fueron abordados en el primer libro en un nivel elemental, y ahora se retoman en un nivel superior de complejidad.

También se menciona el error táctico a la hora de ejecutar una combinación, que no es más que una ejecución incorrecta debido a la realización de una jugada errónea dentro de la secuencia de jugadas. Se plantea también un esquema elemental del proceso de pensamiento al buscar una combinación.

Finalmente se vuelve a tratar, uno por uno, los cuatro temas tácticos mencionados, pero en un nivel de complejidad superior al del primer libro.

En el caso del ataque a la descubierta, se hace una clasificación de diferentes casos, en dependencia de que se realice con jaque al rey adversario (con una o con dos piezas) o sin jaque.

Observaciones

1. Nos parece adecuado repetir e insistir aquí lo que ya se mencionó en la Unidad 7 de la Guía Didáctica de Iniciación 1 (consultar esta unidad para evitar duplicar información).
2. El nivel de las combinaciones que se presentan al alumno, va aumentando a medida que se avanza en los libros de la colección.
3. Las combinaciones son la parte artística y más bella del juego del ajedrez. Se debe potenciar que los principiantes experimenten el placer creativo de encontrar la solución, a la vez que se interioriza adecuadamente los mecanismos tácticos típicos.
4. En esta Unidad se ofrece al alumno una amplia ejercitación, en total 72 ejercicios, cuya realización deberá propiciar una mejoría notable en la habilidad para encontrar combinaciones, además de una familiarización estrecha con los temas tácticos tratados.

Dificultades

1. Al principio cuesta encontrar las soluciones de los ejercicios más complicados. Pero a medida que se va practicando se consigue mayor capacidad de combinación de las piezas y agilidad mental para visualizar estas combinaciones.
2. Es probable que se demore en la búsqueda de algunas soluciones, sobre todo en las baterías finales de ejercicios en las que los temas tácticos se encuentran mezclados. Lo importante es que perseveren y encuentren las soluciones, independientemente de que puedan demorarse. Se les puede ayudar en algunos casos con pistas adicionales.
3. En los ejercicios se indica que existe un tipo de combinación y, por lo tanto, se busca hasta encontrarlo. Pero en la partida se deben encontrar y reconocer los patrones de estos temas tácticos cuando surjan. Por ello es necesario practicarlo continuamente.

Sugerencias

Se puede explicar un poco sobre el concepto de táctica y compararlo con el concepto de estrategia, para ir familiarizándolo con estos importantes conceptos.

Mientras la estrategia es la idea general o plan que se sigue en determinada posición, la táctica es la forma concreta en que esa idea general o plan se realiza en la práctica.

Se puede expresar de esta otra forma: la estrategia son los objetivos, muy generales, de lo que debo lograr; la táctica es las jugadas concretas que realizo en cada momento para lograr los objetivos planteados.

Ejercicios

1 y 2

Adiestrar en la realización de combinaciones basadas en el ataque doble.

En algunas soluciones la doble amenaza se produce en la primera jugada, y en la mayoría en dos jugadas.

3 y 4

Adiestrar en la realización de combinaciones basadas en la clavada.

En algunas soluciones el aprovechamiento de la clavada se produce en la primera jugada, en otros en la segunda jugada.

5 y 6

Adiestrar en la realización de combinaciones basadas en ataques de rayos X.

En todos los casos excepto el ejercicio “e” de la batería 6, el ataque de rayos X se produce en la segunda jugada.

7 y 8

Adiestrar en la realización de combinaciones basadas en ataques a la descubierta.

En algunos casos el ataque a la descubierta se produce en la primera jugada, en otros en la segunda jugada.

A, B, C y D

Adiestrar en la realización de combinaciones.

Tienen la dificultad adicional de que no se conoce de antemano el tema táctico en que se basa la combinación.

Hay, lógicamente, una mezcla de diferentes temas tácticos.

Unidad 7

Objetivos

1. Adquirir patrones de algunos mates sencillos en los cuales la pieza que da mate es la dama, en una y en dos jugadas.
2. Ser capaz de ejecutar por sí mismo mates sencillos con la dama, a una y dos jugadas.
3. Adquirir patrones de algunos mates sencillos en los cuales la pieza que da mate es la torre, en una y en dos jugadas.
4. Ser capaz de ejecutar por sí mismo mates sencillos con la torre, a una y dos jugadas.

Contenidos

1. Mates con dama
2. Mates con torre

Contenidos anteriores

Para asimilar esta lección los conocimientos necesarios son movimiento de las piezas, amenaza, jaque y jaque mate, contenidos estos de las Unidades 2, 3, 5 y 6 de Iniciación I.

En la Unidad 6 de ese libro, al final, hay ya una ficha teórica, ejemplos y varias baterías de ejercitación de combinaciones sencillas de mate a una jugada, lo cual es un antecedente directo de la presente Unidad.

Continúa con...

Esta Unidad tiene continuidad en la próxima Unidad de este libro (Unidad 8), en la cual se tratan mates con similar grado de complejidad, pero utilizando otras piezas.

Estas Unidades 7 y 8 de este libro se amplían en la Unidad 8 del Intermedio 1. En el siguiente libro se presentan las combinaciones de mate como la combinación de binomios atacantes.

Estos patrones se utilizan en las Unidades 7 y 8 del Intermedio 1 (Sacrificios y Ataques al enroque).

Metodología

Se empieza por enseñar los ejemplos que supuestamente deben ser más fáciles, que son los de la pieza más poderosa, que es la dama, en una sola jugada. En cada ejemplo que se muestra la dama para ejecutar el mate recibe la cooperación de una pieza propia diferente (excepto del rey).

A continuación se muestran los ejemplos también con la dama, pero a dos jugadas. De forma similar a lo anterior, la dama recibe la cooperación de una pieza propia diferente en cada caso (excepto del rey).

Se pasa entonces a la torre, primeramente enseñando mates a una jugada y después a dos jugadas.

En los ejemplos que se muestran para los dos casos, la torre recibe la cooperación de diferentes piezas (de otra torre, de peón, de caballo y de alfil).

No se ejemplifica con la cooperación de la dama, porque ya en los mates de dama se mostraron formas de cooperación dama-torre, además de que el número de 4 ejemplos en cada página condiciona también la cantidad de ejemplos a utilizar.

Observaciones

1. La ejecución del jaque mate, dado que es la forma en que se da culminación a una partida de ajedrez, es una habilidad fundamental para jugar correctamente.
2. En esta Unidad se ofrece una amplia ejercitación, en total 54 ejercicios, cuya realización hará mejorar la habilidad del alumno para ejecutar mates simples y le familiarizará con algunos patrones de mates con estas piezas.
3. A los principiantes les gusta practicar combinaciones de mate.

Dificultades

Al principio cuesta adquirir los patrones de mate a 2 o 3 jugadas. Pero a medida que se va practicando se consigue mayor capacidad de combinación de las piezas y agilidad mental para visualizar los mates.

Ejercicios

1

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con la dama en una sola jugada.

2 y 3

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con la dama, mediante secuencias de dos jugadas.

4

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con la torre en una sola jugada.

5 y 6

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con la torre, mediante secuencias de dos jugadas.

A, B y C

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos, algunos con la dama, otros con la torre, mediante secuencias de dos jugadas (con la excepción del ejercicio a de la batería C que es a 3 jugadas).

Unidad 8

Objetivos

1. Aprender patrones de algunos mates sencillos en los cuales la pieza que da mate es el peón, en una y en dos jugadas.
2. Ser capaz de ejecutar por sí mismo mates sencillos con peón, a una y dos jugadas.
3. Aprender patrones de algunos mates sencillos en los cuales la pieza que da mate es el alfil, en una y en dos jugadas.
4. Ser capaz de ejecutar por sí mismo mates sencillos con alfil, a una y dos jugadas.
5. Aprender patrones de algunos mates sencillos en los cuales la pieza que da mate es el caballo, en una y en dos jugadas.
6. Ser capaz de ejecutar por sí mismo mates sencillos con caballo, a una y dos jugadas.

Contenidos

1. Mates con peón
2. Mates con alfil
3. Mates con caballo

Contenidos anteriores

Para asimilar esta lección los conocimientos necesarios son movimiento de las piezas, amenaza, jaque y jaque mate, contenidos estos de las Unidades 2, 3, 5 y 6 de Iniciación I.

En la Unidad 6 de ese libro, al final, hay ya una ficha teórica, ejemplos y varias baterías de ejercitación de combinaciones sencillas de mate a una jugada, lo cual es un antecedente directo de la presente Unidad.

Otro antecedente directo es la Unidad anterior del presente libro, o sea la Unidad 7, en la cual se trataron, bajo el mismo formato empleado aquí, mates con dama y con torre.

Continúa con...

Estas Unidades 7 y 8 de este libro se amplían en la Unidad 8 del Intermedio 1. En el siguiente libro se presentan las combinaciones de mate como la combinación de binomios atacantes.

Estos patrones se utilizan en las Unidades 7 y 8 del Intermedio 1 (Sacrificios y Ataques al enroque).

Metodología

Se empieza por enseñar los ejemplos de mate con peón, en una sola jugada. En cada ejemplo que se muestra, el peón, para ejecutar el mate, recibe la cooperación de una pieza propia diferente (dama, torre, alfil y caballo).

A continuación se muestran los ejemplos también con el peón, pero a dos jugadas. De forma similar a lo anterior, el peón recibe la cooperación de una pieza propia diferente en cada caso (dama, torre, alfil y caballo).

Se pasa entonces al alfil, primeramente enseñando mates a una jugada y después a dos jugadas. En los ejemplos que se muestran para los dos casos, el alfil recibe la cooperación de diferentes piezas (de peón, de torre, de caballo y de otro alfil).

Finalmente el caballo, primeramente enseñando mates a una jugada y después a dos jugadas. En los ejemplos que se muestran para los dos casos, el caballo recibe la cooperación de diferentes piezas (de peón, de torre, de alfil y de otro caballo).

Observaciones

1. La ejecución del jaque mate, dado que es la forma en que se da culminación a una partida de ajedrez, es una habilidad fundamental para jugar correctamente.
2. En esta Unidad se ofrece al alumno una amplia ejercitación, en total 66 ejercicios, cuya realización hará mejorar la habilidad del alumno para ejecutar mates simples y le familiarizará con algunos patrones de mates con estas piezas.
3. A los principiantes les gusta practicar combinaciones de mate.

Dificultades

Al principio cuesta adquirir los patrones de mate a 2 o 3 jugadas. Pero a medida que se va practicando se consigue mayor capacidad de combinación de las piezas y agilidad mental para visualizar los mates.

Ejercicios

1

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con peón en una sola jugada.

2 y 3

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con peón, mediante secuencias de dos jugadas.

4

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con alfil en una sola jugada.

5 y 6

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con alfil, mediante secuencias de dos jugadas.

7

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con caballo en una sola jugada.

8 y 9

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos con torre, mediante secuencias de dos jugadas.

A y B

Adiestrar en la ejecución de jaque mates sencillos, con peón, con alfil o con caballo. La mayoría de los ejercicios son a dos jugadas.

Unidad 9

Objetivos

1. Aprender a aplicar la Regla del Cuadrado en los finales de partida en que es posible hacerlo, para determinar, sin necesidad de calcular jugada por jugada, cuándo el rey puede alcanzar a un peón que avanza hacia la coronación.
2. Aprender un concepto fundamental de los finales de partida: la oposición.
3. Aprender la mecánica básica del final más simple, el de rey y peón contra rey.
4. Ser capaz de jugar correctamente los finales de rey y peón contra rey.
5. Aprender algunos finales típicos de rey y dos peones contra rey.
6. Ser capaz de jugar correctamente los finales de rey y dos peones contra rey que han sido aprendidos.
7. Aprender algunos finales típicos de rey y un peón contra rey y un peón.
8. Ser capaz de jugar correctamente los finales de rey y un peón contra rey y un peón que han sido aprendidos.

Contenidos

1. Regla del cuadrado.
2. Regla de la oposición.
3. Rey contra rey y peón.
4. Finales con dos peones.

● Contenidos anteriores

Para asimilar estos conocimientos es necesario conocer los movimientos de las piezas, coronación del peón, amenaza, jaque y jaque mate, rey ahogado y otras formas de tablas, explicados en las Unidades 2, 3, 5, 6 y 9 de Iniciación 1.

Puede añadirse que es importante saber dar mate con rey y dama contra rey, tema éste que fue aprendido en la Unidad 10 de Iniciación 1, puesto que una vez que un bando logra coronar un peón, generalmente convierte el peón en dama, pasándose a dicho final.

● Continúa con...

El tema de los finales de reyes y peones se profundiza en la Unidad 9 del libro Intermedio 1.

También, se continúa en la Unidad 10 de este libro pero con una pieza menor ya sea para ayudar o para evitar la coronación del peón.

Metodología

Primero se explica la Regla del Cuadrado y el concepto de Oposición, dos temas que están siempre presentes en finales de reyes y peones.

Una vez vistos esos dos asuntos básicos, se estudia el final más sencillo posible: rey y un peón contra rey.

Se le desglosa pormenorizadamente, primero en dos partes: peón de columna interior y peón de columna exterior. El peón de columna interior se subdivide en 3 casos: coronación protegida, rey más adelantado que el peón y rey igual o menos adelantado que el peón.

Y a continuación se añade presencia de otro peón para estudiar finales de reyes con presencia de dos peones, ya sean del mismo bando, o uno por cada bando. Cuando son del mismo bando, se subdivide el estudio en peones ligados, doblados y aislados. Y cuando son de bandos contrarios, se estudian los casos de colocación en la misma columna y colocación en columnas adyacentes.

Observaciones

Esta unidad es fundamental para el aprendizaje de los finales de reyes y peones. Se introduce un concepto básico del ajedrez: la oposición. Y se trata en profundidad el final de reyes y peones más elemental del ajedrez: rey y peón contra rey.

El final rey y peón vs. rey con peón en columna interior, se puede sintetizar así:

1. Rey blanco dos casillas delante de su peón, se gana siempre.
2. Rey blanco una casilla delante de su peón:
 - 2.1. Se gana siempre si el rey alcanza la 6ª horizontal.
 - 2.2. Si el rey está en 5ª horizontal o menor, se vence sólo si se logra ganar la oposición al rey adversario.
3. Rey blanco al lado o detrás de su peón, es tablas.

Hemos usado para este resumen la convención de que son las blancas quienes tienen el peón, y asumimos, por supuesto, que el rey negro está delante del peón adversario y ambos bandos juegan correctamente.

El dominio total del final rey y peón contra rey es fundamental. El objetivo final debe ser que se juegue este tipo de final con soltura y sin errores, además de ser capaz de identificar rápidamente, si una posición es ganadora o no.

Otro concepto esencial que se introduce es el de “hacer un tiempo” o “jugada de espera” (página 144 ejemplo 1), lo cual tiene el objetivo, en este caso, de hacer perder la oposición al rey adversario.

Dificultades

1. Los principiantes tienen dificultades en identificar las casillas conjugadas para poder coronar el peón o intentar evitarlo en caso contrario.
2. Gestionar el tiempo de espera que puedan tener en el caso que su rey esté avanzado 2 horizontales respecto su peón.

Errores habituales

Peones interiores.

1. Avanzar el peón a la misma horizontal que su rey. Comporta tablas porque el rey adversario siempre que juegue correctamente será tablas (oposición o ahogado).
2. Tener el rey más retrasado que el peón. Comporta tablas por los mismos motivos anteriores.

Peones exteriores.

1. Permitir que el rey que tiene el peón salga de la columna exterior y que corone el peón.

Sugerencias

- 1 Por la gran frecuencia con que se producen los finales de rey y un peón contra rey, y por la importancia de los principios involucrados, recomendamos que se ejerciten exhaustivamente estos finales. Una posibilidad es que los alumnos jueguen estos finales a partir de posiciones fijadas por el monitor, un alumno trata de ganar con el bando del peón, el otro trata de entablar. Después invierten los roles.
- 2 De la misma forma se puede proceder con algunas posiciones de rey y dos peones contra rey, y de rey y un peón contra rey y un peón, aunque estos no tienen tanta relevancia como rey y peón contra rey.

Ejercicios

1

Practicar la aplicación de la regla del cuadrado.

2

Familiarizarse con el principio de la Oposición, a partir de presencia únicamente de reyes en el tablero.

3 y 4

Dirigir a que se obtenga el dominio en la aplicación de lo aprendido sobre el final de rey y peón contra rey, con peón de columna interior. Se sobrentiende, por supuesto, que ambos bandos juegan correctamente.

5

Dirigir a que se obtenga el dominio en la aplicación de lo aprendido sobre el final de rey y peón contra rey, con peón de columna exterior. Se sobrentiende, por supuesto, que ambos bandos juegan correctamente.

6

Ejercitar los finales de rey y dos peones contra rey, cuando los peones están ligados o doblados.

7

Ejercitar los finales de rey y dos peones contra rey, cuando los peones están aislados.

8

Ejercitar los finales de rey y un peón contra rey y un peón, cuando los peones están en la misma columna o en columnas adyacentes.

Unidad 10

Objetivos

1. Aprender cómo se gana el final de rey, caballo y peón contra rey.
2. Aprender el caso excepcional de tablas que existe con peón de columna exterior, en el final de rey, caballo y peón contra rey.
3. Aprender cómo se gana el final de rey, alfil y peón contra rey.
4. Aprender el caso excepcional de tablas que existe con peón de columna exterior (alfil que corre por casillas de diferente color a la casilla de coronación), en el final de rey, alfil y peón contra rey.
5. Aprender algunos finales típicos de rey y caballo contra rey y peón.
6. Aprender el caso excepcional en que rey y caballo vencen a rey y peón.
7. Aprender algunos finales típicos de rey y alfil contra rey y peón.
8. Aprender el caso excepcional en que rey y alfil vencen a rey y peón.
9. Comprender las ideas principales que se utilizan en la lucha de rey y caballo contra rey y dos peones, y ser capaz de aplicarlas en la práctica.
10. Comprender las ideas principales que se utilizan en la lucha de rey y alfil contra rey y dos peones, y ser capaz de aplicarlas en la práctica.

Contenidos

1. Peón y caballo.
2. Peón y alfil.
3. Caballo contra peón.
4. Alfil contra peón.
5. Caballo contra dos peones.
6. Alfil contra dos peones.

● Contenidos anteriores

Saber los contenidos de las Unidades 2, 3, 5, 6, 9 y 10 de Iniciación 1.

La Unidad 9 de este libro donde se explican los conceptos básicos de oposición, finales de rey y peón contra rey.

● Continúa con...

El tema de los finales de piezas menores y peones se continúa en la Unidad 10 del libro Intermedio 2.

Metodología

Se razona, a partir de una posición tablas de final de rey y peón vs. rey, qué sucede al añadir un caballo al bando que tiene el peón, y cómo se puede hacer uso de ese caballo para ganar la partida. Primero con peón interior, después con peón exterior. Se termina esta sección explicando en detalle el caso excepcional con presencia de peón exterior en que la partida no puede ser ganada. Este caso excepcional se presenta poco en la práctica, tiene sin embargo la virtud de poner de relieve una característica importante que tiene el caballo como pieza: su imposibilidad de mover manteniendo el control sobre determinada casilla.

Seguidamente se repite el mismo proceso para un alfil, en vez de un caballo. También en ese caso existe una excepción con presencia de peón exterior que no puede ganarse. Esta excepción si suele presentarse en la práctica con bastante frecuencia y es muy importante dominarla.

A continuación se pasa a la lucha de un caballo contra un peón. Se comienza por mostrar que cuando el rey del bando con el caballo coopera en la defensa contra el avance y coronación del peón, la partida es tablas. La cuestión se complica cuando dicho rey no coopera, recayendo entonces todo el peso de la lucha en el caballo. Se exponen varios ejemplos típicos, que permiten comprender las ideas básicas. Por último se expone el único caso, en que rey y caballo dan mate a rey y peón.

Entonces la lucha de alfil contra un peón. Como el alfil tiene mayor alcance que el caballo, le resulta más fácil impedir la coronación del peón adversario, incluso si no cuenta con la colaboración de su propio rey. Se exponen ideas básicas de este tipo de final. Y al final se muestra la única posición en que un alfil y rey dan jaque mate a rey y peón, para ello el bando con el peón tiene que cometer algún error grave.

De ahí se pasa a estudiar la lucha de una pieza menor contra dos peones. Se comienza igualmente por el caballo; se hace una sub-división de diferentes casos y se delimitan las principales ideas que yacen tras este tipo de final. Por último, se hace eso mismo con el caso del alfil.

Observaciones

1. La idea de “hacer un tiempo” o “jugada de espera” que se vio en otro contexto en la Unidad anterior.
2. La valoración comparativa del alcance y la agilidad de las piezas menores, el alfil y el caballo. Téngase en cuenta que en estas posiciones de finales hay muy pocas piezas sobre el tablero y por tanto los alfiles se pueden mover con gran libertad.
3. La imposibilidad que tiene el caballo de mover manteniendo el control sobre una casilla, en contraste con el alfil, que sí puede hacerlo.

4. El final de rey, alfil y peón de torre contra rey, cuando el peón corona en color diferente de las casillas por las que corre el alfil (lo cual se denomina a veces “alfil del color equivocado”). Como se explicó en la metodología, ésta es una importante excepción, frecuente en la práctica, que es necesario dominar.
5. En algunos de los ejemplos se aprecia con claridad lo importante que resulta que el rey colabore en la defensa contra los peones pasados. Esto es expresión del principio, más general, de los finales que recomienda que el rey participe activamente en la lucha (tener en cuenta que cuando quedan pocas piezas en el tablero es más difícil que se puedan producir amenazas de mate sobre el rey, o sea, en muchos finales no hay que temer por la seguridad del rey).

Dificultades

1. En el final de peón exterior, rey encerrado y con caballo, a los principiantes les cuesta saber si el caballo podrá ayudar a que su rey pueda salir del rincón para coronar el peón sin la necesidad de calcular las jugadas. Es similar a la regla del cuadrado en el sentido que solamente observando la posición de las piezas se sepa el resultado final.
2. En el final de caballo contra peón sin que el rey del bando del caballo pueda ayudar, también al principio cuesta asimilar los patrones por los que el caballo puede evitar la coronación del peón.

Errores habituales

Intentar dominar este tipo de finales sin haber asimilado correctamente los finales de rey y peón contra rey.

Sugerencias

Recomendamos que se ejerciten estos finales mediante métodos similares a los propuestos en la Unidad anterior, quiere decir que se jueguen estos finales a partir de posiciones fijadas por el monitor, uno trata de ganar (con el bando que al menos teóricamente podría vencer), el otro trata de entablar. Después invierten los roles.

Ejercicios

1

Ejercitar los métodos para ganar el final de rey, caballo y peón de columna interior contra rey.

2

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey, caballo y peón de columna exterior contra rey.

3

Ejercitar los métodos para ganar el final de rey, alfil y peón de columna interior contra rey.

4

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey, alfil y peón de columna exterior contra rey.

5

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey y caballo contra rey y peón, cuando el rey del bando con el caballo puede colaborar en la defensa.

6

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey y caballo contra rey y peón, cuando el rey del bando con el caballo no puede colaborar en la defensa y el peón es de columna interior.

7

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey y caballo contra rey y peón, cuando el rey del bando con el caballo no puede colaborar en la defensa y el peón es de columna exterior. También se ejercita el caso excepcional en que el bando con el caballo logra dar mate.

8

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey y alfil contra rey y peón.

9

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey y caballo contra rey y dos peones.

10

Ejercitar lo aprendido con respecto al final de rey y alfil contra rey y dos peones.