

## **REPOSITORIO GENERAL DE TEMAS – GUIÓN GENERAL**

A continuación se exponen y presentan los temas para el desarrollo del curso, los cuales son una recopilación e interpretación de información buscando la mejor forma de expresar el contenido para el usuario final, a su vez sirviendo como soporte y guion de los contenidos. Cada tema cuenta con su respectiva referencia bibliográfica.

### **UNIDAD 0 – BIENVENIDA**

En esta unidad se puede encontrar una bienvenida al curso, las indicaciones a realizar y una corta historia del ajedrez para que el estudiante inicie su aventura en el mundo del ajedrez.

#### **Introducción**

El presente curso servirá como recurso de varios niveles con el fin de que logres aprender a jugar ajedrez de forma fácil y dinámica, desde un nivel cero de conocimiento hasta un nivel medio básico, esto se realizará por medio de actividades como OVAS (Objetos virtuales de aprendizaje), tutoriales, videos de referencia, actividades prácticas de diversos tipos y foros de discusión respecto a algunos temas. De igual forma este curso se te enseñará a ser tu propio maestro y entrenador de ajedrez, esto gracias a que el curso ha sido diseñado para fomentar tu auto-aprendizaje, con el fin de que tú mismo puedas evaluar y determinar en qué estado te encuentras y que te hace falta por aprender, mejorar o reforzar. A su vez para aquellos estudiantes que se encuentre cursando la materia electiva de ajedrez, les permitirá desarrollar capacidades con mayor prontitud y repasar temas vistos en clase.

## **Bienvenida**

Hola querido estudiante, bienvenido al curso de ajedrez de auto-enseñanza, a partir de este momento comenzarás un proceso donde aprendas a jugar ajedrez. Aquí podrás encontrar desde los temas más básicos y necesarios, hasta temas de nivel medio, con los cuales podrás defenderte y tener un buen desempeño en el juego. Así mismo ten presente que cualquier proceso de aprendizaje requiere de tu participación activa y la realización de todas las prácticas en el orden que se te presentan, así como, que podrás repasar y revisar cualquiera de los temas y actividades después de haberlos realizado por primera vez.

Recuerda, podrás ser un buen jugador de ajedrez si así te lo propones, lo más importante es que quieras aprender y ser mejor en esta disciplina. De igual modo este curso te ayudará no solo a aprender a jugar ajedrez, sino a mejorar tus destrezas en el ámbito lógico-matemático, a tener mejor memoria, a razonar de manera más rápida, así como en ser respetuoso con tu contrincante, ya que si fallas en una partida, es solo por aquellas decisiones imprecisas que realizaste.

Felicidades por ser un campeón y atreverte a aprender algo nuevo, éxitos y vamos con todo el ánimo posible a comenzar las actividades.

## **Breve Historia del Ajedrez**

Este juego que estás a punto de aprender también es considerado por muchos como un deporte, o una disciplina, y fue por largos años el juego de Reyes y de hombres muy pensantes e inteligentes, que gozaban de gran estrategia militar y lógica.

El juego padre del ajedrez es llamado *Chaturanga*, encontrado inicialmente en la India, de donde fue trasladado a Persia, hacia el año 600 de la era Cristiana, posteriormente llegó donde los árabes, los cuales lo modificaron para llevarlo a través de sus conquistas por África, finalmente llegó a Europa, en donde se transformó en el ajedrez que todos conocemos con la normatividad vigente.

Se cuenta una historia en donde un general, antes de la guerra con su sable, dibujó en el suelo el primer tablero de ajedrez, allí ubicó sus tropas y las de su enemigo, definiendo una estrategia de batalla. Posteriormente su técnica se hizo famosa y de estudio en las academias militares. De allí se plantea el origen del Chaturanga.

Inicialmente el Chaturanga se jugaba en un tablero cuadrado, como los juegos de azar, incluso se cuenta que incluía dados. Con el paso del tiempo se estructuraron sus fundamentos, tal como los conocemos hoy en día, y era jugado en las tertulias de las cortes, donde solo los grandes ajedrecistas tenían el privilegio de entrar, de allí el nombre; el rey de los juegos y el juego de reyes.

Según la mitología griega, el ajedrez nace de la unión entre Ares (Dios de la Guerra) y Afrodita (Diosa del amor), de quienes nace la Diosa del Ajedrez (Caissa), la cual guía a los mortales en los caminos del ajedrez entre la línea del amor y la guerra, representados por la pasión, el respeto por el contrincante y por la humanidad.

Tras el reconocimiento del ajedrez en Europa, varios académicos comenzaron a estudiar las técnicas y tácticas de cómo ganar en el mismo, de allí surgen los primeros escritos del juego, hacia el siglo XVIII, al igual que los primeros clubes y federaciones deportivas para su práctica.

Debido a la cantidad de torneos que comenzaron a realizarse, se realizó el primer torneo mundial en Londres, el cual fue ganado por el señor Wilhelm Steinitz, quien obtuvo el

título de campeón mundial en 1886, y, en 1924, se fundó la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), en París, que organiza la primera Olimpiada de Ajedrez y el mundial femenino, ganado por Vera Menchik.

Siendo finales de la década de 1950, con la evolución de las computadoras y la inteligencia artificial, se idearon los primeros motores y máquinas de juego de ajedrez, posteriormente las máquinas de análisis, y hoy en día se encuentra gran cantidad de cursos y paginas para jugar on-line con rivales de cualquier parte del mundo.

“Rodríguez Pineda, D. M., (2006), 100 lecciones de ajedrez activo, 1 Mitos Leyendas y Deporte, 2 Historia y Literatura, Bogotá, Colombia: Editorial Kimpres Ltda.”

## **La leyenda del ajedrez**

Hace mucho tiempo atrás, en Persia, un rey estaba muy aburrido, ya nada le divertía, e hizo una convocatoria en todo el reino, que aquel capaz de inventar un juego que lo pudiera distraer y animar, él le daría lo que le pidiera.

Pocos días después llegó a su palacio un consejero, y le dijo; señor rey tengo lo que usted necesita, he inventado un juego muy divertido y se lo explicaré, el consejero sacó una bolsa, en ella tenía, un tablero de madera de 64 cuadros o casillas, la mitad con cuadros blancos, y la mitad con cuadros negros, pero intercalados de tal forma que uno era blanco y uno negro sucesivamente, así en todo el tablero. Luego sacó un par de reyes, uno blanco y uno negro, le dijo; todo campo tiene un rey, pero como hay dos campos, debe existir uno para cada color, los cuales situó casi en la mitad del tablero, a cada extremo del tablero. Pero claro, el rey no está solo, siempre tiene una bella reina, la cual llamaremos Dama, y

saco dos, una blanca y una negra, la cual situó al lado del rey en el cuadro del mismo color de la Dama, de tal modo que la Dama blanca, al comienzo del juego, siempre irá en el cuadro blanco, y la Dama negra, irá en la casilla negra.

Posteriormente el consejero le dijo al rey; todos los reyes necesitan un consejero, el alfil (del árabe Al Pil, que significa elefante), le señalo la pieza, dos de color blanco, y dos de color negro, los cuales localizo en las casillas continuas al rey a la Dama, y como norma, ellos jamás podrán intercalar información, por ende, en alfil localizado en el cuadro blanco, siempre estará en los cuadros blancos, y el alfil negro, siempre estará localizado en las casillas negras.

Luego el consejero saco dos caballos de color negro y dos caballos de color blanco, le dijo al rey, en la antigüedad eran los dragones las bestias que acompañaban a los reyes, pero hoy en día es nuestra caballería, por eso estos caballeros irán cada una al lado de un alfil, denominados o llamados también, el caballo del rey, y el caballo de la Dama, esto porque cada uno está en la mitad del tablero correspondiente a tales piezas.

En las esquinas del tablero colocaremos estas piezas dijo el consejero, mostrándole al rey dos torres de color blanco y dos de color negro, las cuales son el símbolo de las fortalezas de los reyes, las cuales lo protegerán, permitiéndole hacer un movimiento especial, llamado enroque, el cual quiere decir, detrás de las rocas, y sirve para ocultarlo.

Finalmente, necesitamos a los verdaderos soldados, mostrándole al rey ocho peones de color blanco y ocho de color negro, situados en frente de todas las demás piezas, a estas no se les permite retroceder, y siempre se mueven solo en dirección frontal, y cuando llegan a la última casilla del bando opuesto, son premiadas, y se les permite ascender a coroneles, los cuales pueden ser cualquier pieza, menos otro peón o un rey. El objetivo principal del

juego, es vencer al rey contrario, pero esto requiere de la armonía y la coordinación de todas las piezas.

Después de que el consejero le enseñara al rey a jugar, este quedó encantado, y se la pasaba jugando muchas horas al día y enseñándole a sus amigos y familiares, después de un tiempo recordó que daría cualquier cosa que pidiera, quien le hubiera ayudado a mejorar su estado de ánimo, así que mandó llamar al consejero y le dijo que le pidiera lo que fuera, este se acercó al tablero de ajedrez, y le dijo, mi señor Rey, señalando el cuadro negro de la esquina del tablero, por este cuadro, quiero que me dé un grano de trigo, por este siguiente el doble, y así sucesivamente hasta llenar el tablero. El rey con algo de asombro, y sin analizar mucho, le preguntó; ¿Realmente solo quieres eso?, a lo que el consejero respondió que sí. De inmediato el rey mandó llamar a sus analistas y matemáticos para que le dijeran exactamente cuántos granos de trigo debían darle al consejero, y le dijo a este que tan pronto los tuviera, lo mandaría llamar.

Tras pasar unas semanas, el rey mandó llamar a sus analistas y matemáticos y les preguntó; ¿cuánto es el resultado?, y uno de ellos le dijo; majestad, eso que el consejero a pedido es imposible, el rey se enfadó y le dijo; como es posible que yo siendo el rey más poderoso sobre la tierra no pueda cumplir una simple petición, a lo que el matemático se sentó en frente del tablero de ajedrez y le dijo; se lo explicaré mi señor rey, el consejero pidió por este cuadro un grado de trigo, por este dos, por este cuadro, y continuo explicándole, hasta que al llegar al cuadro número 64, eran  $18'446.744'073.709'600.000$ . Dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones seiscientos mil granos de trigo, que debían darle, y si consideramos que un kilo de trigo contiene aproximadamente 25.000 granos, serían  $737'869.762'948.382$ . Setecientos treinta y siete billones ochocientos sesenta y nueve mil

setecientos sesenta y dos millones novecientos cuarenta y ocho mil trescientos ochenta y dos kilos de trigo). No existe ninguna bodega capaz de almacenar tal cantidad de trigo, y si se quisiera conseguir, se debería construir una con forma de paralelogramo con un kilómetro de ancho por cada lado y de altura hasta la luna.

“Rodríguez Pineda, D. M., (2006), 100 lecciones de ajedrez activo, 1 Mitos Leyendas y Deporte, 2 Historia y Literatura, Bogotá, Colombia: Editorial Kimpres Ltda.”

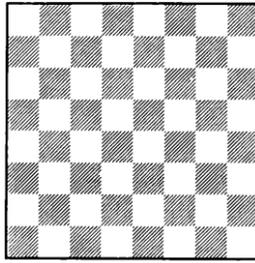
## **UNIDAD 1 – CONCEPTOS GENERALES**

El objetivo de esta unidad es conocer lo más simbólico y elemental del ajedrez, el tablero, sus piezas y valores, las reglas generales, y como anotar una partida.

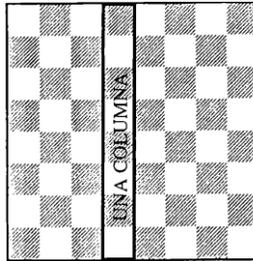
### **1) CONOCIENDO EL TABLERO**

Cuando las grandes guerras se llevaban a cabo, era esencial conocer el campo de batalla, al igual que en la vida real, en el ajedrez es necesario conocer donde tomara lugar nuestra propia batalla.

Conozcamos a nuestro campo de batalla como un tablero cuadrado que contiene 64 puestos de batalla (casillas), los cuales están divididos e intercalados en 32 blancas y 32 negras como podemos ver;

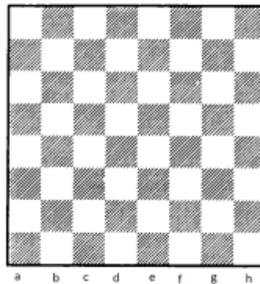


Sin embargo, también podemos observar que está compuesto por 8 columnas;

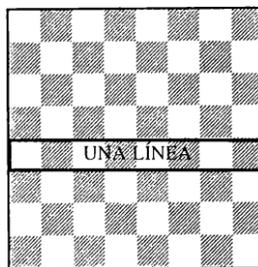


Columna – se conoce como columna a la unión de 8 casillas de forma vertical.

Las cuales son llamadas

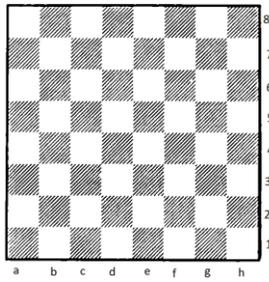


Y 8 filas o líneas



Fila – se conoce como fila a la unión de 8 casillas de forma horizontal

Las cuales son llamadas

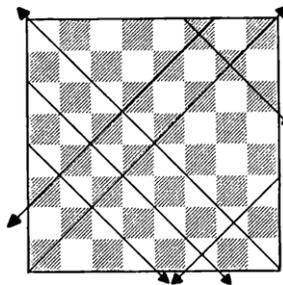


Respectivamente.

Debemos tener en cuenta que los jugadores siempre deben tener al lado derecho inferior la casilla blanca, de otra manera se debe girar el tablero.

También podemos apreciar que el tablero está compuesto por 2 grandes diagonales

Una blanca y una negra, y a partir de ellas se generan diagonales menores.



Diagonal es el conjunto de casillas del mismo color que atraviesan el tablero en un sentido oblicuo.

“Grau, Roberto G.(1982), Tratado General de Ajedrez Tomo 1, Rudimentos, Buenos Aires, Argentina:

Editorial Sopena Argentina S.A.”

## 2) CONOCIENDO LAS PIEZAS



Las piezas son el ejército con el que tenemos la misión de derribar al enemigo, pero como en todo ejército, no todos sus componentes tienen el mismo poder ni las mismas funciones, ahora, veamos en ajedrez como son los rangos.

- EL REY
- EL PEÓN
- EL CABALLO
- EL ALFIL
- LA TORRE
- LA DAMA

### EL REY

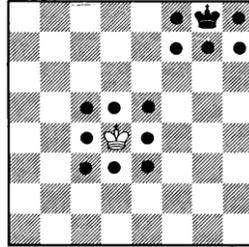


La pieza más importante del juego, pues representa a aquel que lidera toda intención de ganar, máximo objetivo del ejército enemigo.

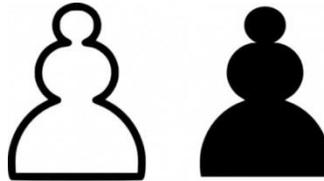
Aunque sea la pieza más importante del juego, sus movimientos son bastante limitados.

El rey puede mover a toda casilla inmediata en cualquier dirección.

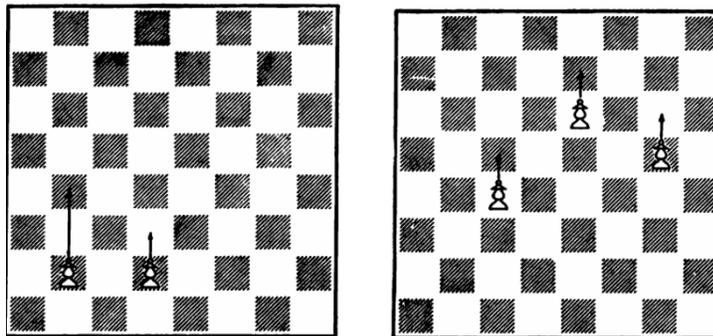
Suele ser diferenciado de las otras piezas por poseer una cruz en la parte superior.



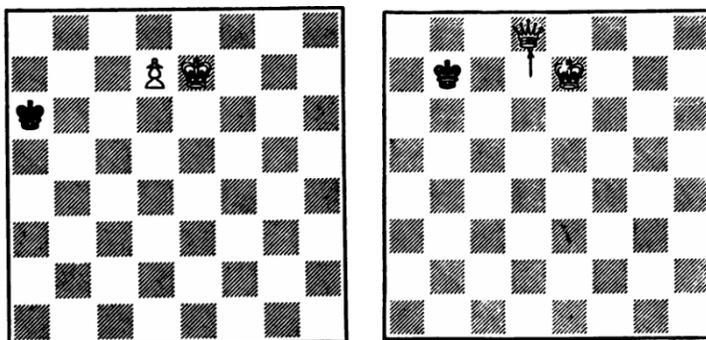
## EL PEÓN



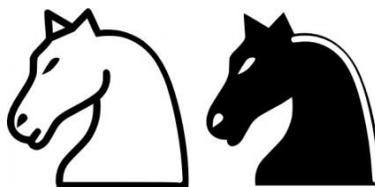
Los soldados, se mueven en dirección vertical a lo largo de la columna, su movimiento inicial permite avanzar 1 o 2 casillas. Sin embargo después de esto, el peón solo puede avanzar de casilla en casilla, el peón es la única pieza en el ajedrez que no puede ir hacia atrás.



Una vez el peón llegue a la última fila, el jugador tiene la obligación y el derecho a cambiar dicho peón por una pieza cualquier a excepción del rey en dicha columna.



## EL CABALLO

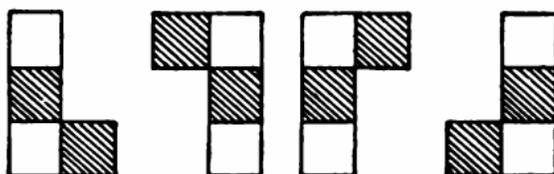


Poseedor del movimiento más complejo en el ajedrez, ya que su singular manera de desplazarse es en forma de L, considerando que es la única pieza que puede pasar por encima de otras.

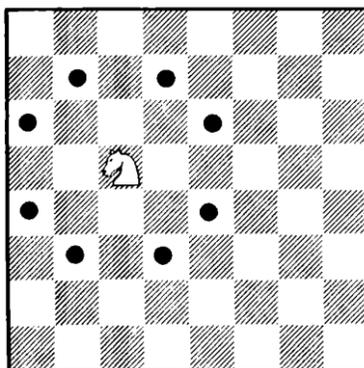


Su desplazamiento consiste en recorrer 2 casillas horizontales y 1 vertical

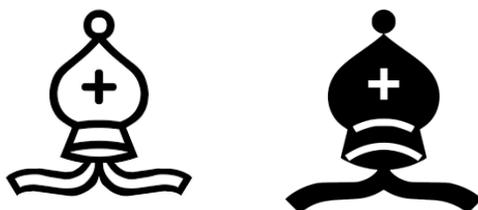
O bien sea 2 verticales y 1 horizontal.



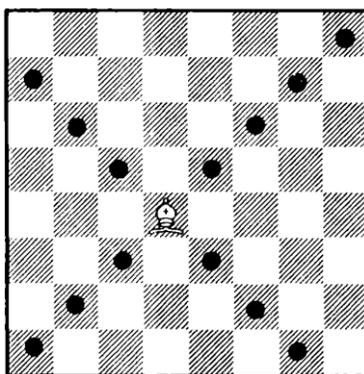
Acá tenemos un caballo y sus posibles 8 movimientos cuando está cerca al centro.



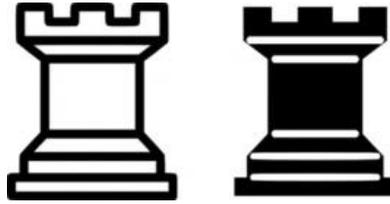
## EL ALFIL



Encargado de controlar las diagonales, su movimiento está limitado por la mitad del tablero, pues su desplazamiento es solamente a través de las casillas con el color de su casilla inicial, la cantidad de casillas que puede recorrer por movimiento no tiene límite siempre y cuando este en la misma dirección y sentido.

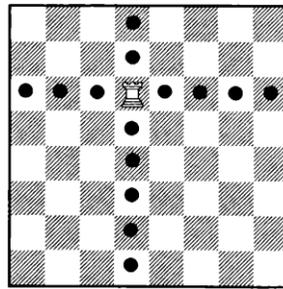


## LA TORRE



Haciendo semejanza a los grandes castillos o fronteras que se usaban en la antigüedad, con su imponente poder son capaces de proteger y controlar en largas distancias.

Su movimiento es en línea recta, es decir recorriendo una columna o una fila.

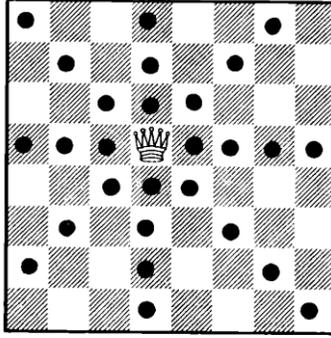


## LA DAMA



La pieza más poderosa sobre el tablero, símbolo de las grandes mujeres que acompañaban a los reyes, es muy fuerte gracias a su gran cantidad de movimientos posibles.

Es la perfecta combinación entre una torre y un alfil, capaz de mover en cualquier dirección y cuantas casillas quiera.



“Grau, Roberto G.(1982), Tratado General de Ajedrez Tomo 1, Rudimentos, Buenos Aires, Argentina:

Editorial Sopena Argentina S.A.”

### 3) EL VALOR DE LAS PIEZAS

Debido a que cada pieza posee un rango de movimiento distinto, entonces su valor en el juego varía.

Dama = 9 puntos

Torre = 5 puntos

Alfil = 3 puntos

Caballo = 3 puntos

Peón = 1 punto

Sin embargo, este valor es relativo, puesto que es un valor teórico que depende de la posición. El rey no posee valor numérico puesto que una vez se pierde el rey, se pierde la partida.

“Grau, Roberto G.(1982), Tratado General de Ajedrez Tomo 1, Rudimentos, Buenos Aires, Argentina:

Editorial Sopena Argentina S.A.”

#### 4) REGLAS BASICAS DEL JUEGO

- 1) El ajedrez, es un juego sencillo que consta en la batalla de 2 bandos (jugadores) de los cuales cada uno escoge un color.
- 2) Aquel jugador que escoja el color blanco, es a quien le corresponde la primera movida, luego seguirá su adversario y así sucesivamente se alternaran, hasta que el juego termine.
- 3) Existen diferentes tipos o ritmos de juego los cuales son determinados por un reloj y por ciertos tiempos, se pueden definir de la siguiente forma;
  - **Partida *Blitz* o relámpago:** en la cual cada jugador cuenta con un máximo de 15 minutos para llevar a cabo la partida, o bien las partidas con incremento de tiempo por jugada en las que de la suma del incremento multiplicado por 60 y el tiempo inicial de reflexión no se obtenga una cantidad mayor de 15 minutos.
  - **Partida rápida:** aquella en la cual el tiempo para cada jugador está entre 15 y 60 minutos, o si se juega con incremento, aquella cuyo tiempo de reflexión inicial, más la suma del incremento multiplicado por sesenta, quede comprendida en ese intervalo. Normalmente este ritmo de juego se utiliza en desempates de torneos jugados con ritmo normal, y su tiempo se fija en 25 minutos.
  - **Partida estándar (ritmo clásico):** aquella en la cual el tiempo de reflexión por jugador es mayor de 60 minutos. Este es el ritmo de juego más usado a nivel magistral. En torneos con gran cantidad de participantes, suele existir un control de 90 minutos por jugador más 15 segundos de incremento por jugada, mientras

que en torneos de élite se asignan controles de tiempo para cierto número de jugadas, más un tiempo para el final de la partida. También se las denomina partidas de ritmo normal o lento.

- Y Las partidas sin ritmo o sin tiempo, consideradas también como partidas amistosas, o en algunos lugares del mundo llamadas partidas de café, ya que son propuestas con el fin de análisis o practica del juego.
- 4) Cuando jugamos con piezas reales, es importante que la pieza que toquemos, debemos jugarla, de allí nace el dicho “pieza tocada, pieza jugada”, es una norma de vital respeto y seriedad en una partida, por ende es conveniente pensar bien el movimiento que vamos a realizar antes de tocar una pieza.
  - 5) Una partida será tablas si se repite el mismo movimiento de ambos jugadores, por tres veces consecutivas.
  - 6) Una partida será tablas si pasan más de cincuenta (50) movimientos sin tocar un peón, coronar una pieza o intentando dar un jaque mate: Sucede cuando no conocemos bien la teoría de un mate, como sería en el caso de dos alfiles y rey contra rey, o alfil, caballo y rey contra rey, vistos en un tema posterior.
  - 7) Respeta siempre a tu oponente, ya que es un juego de destrezas, de entrenamiento, de mucha práctica, y siempre aprenderás algo nuevo.

“Ajedrez, (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el día 10 de diciembre de 2014 de

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>”

## 5) NOTACIÓN DE LA PARTIDA

Con el fin de lograr anotar y dejar un registro de las partidas jugadas, se han inventado varios sistemas de notación o nomenclaturas para anotar las partidas de ajedrez.

Desde 1997 el sistema algebraico es el único sistema de notación oficial en ajedrez, reemplazando al sistema de notación descriptiva.

### Identificación de casilla

Cada uno de los cuadros de un tablero de ajedrez esta identificado con dos caracteres. El primer carácter identifica la columna de la casilla, y se representa por una de las siguientes letras minúsculas a, b, c, d, e, f, g y h, ordenadas desde la izquierda del jugador con piezas blancas hasta su derecha. El segundo carácter de una casilla identifica su línea (fila) y se representa por un número del 1 al 8, en orden ascendente, en donde al comenzar la partida las piezas blancas siempre estarán en la fila uno (1) y dos (2), y las negras en las filas siete (7) y ocho (8).

### Identificación de la pieza

Cada pieza tiene una letra mayúscula asociada, y puede cambiar dependiendo el idioma del anotador, en Español se utilizan R=Rey, D=Dama, T=Torre, A=Alfil y C=Caballo.

Los peones no tienen asociados ninguna letra, por lo cual se pone la casilla a la cual llegan o en el caso de capturar, la casilla donde estaban y la casilla en la que capturaron.

He aquí unos ejemplos de las letras asociadas a las piezas en tres idiomas:

	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo
Español	R = Rey	D =	T =	A = Alfil	C = Caballo

		Dama	Torre		
Inglés	K = King	Q = Queen	R = Rook	B = Bishop	N = Knight
Francés	R = Roi	D = Dame	T = Tour	F = Fou	C = Cavalier

En medios internacionales, es frecuente utilizar iconos para representar las piezas del ajedrez.

### **Anotación de un movimiento**

Un movimiento común se escribe con la letra de la pieza que se mueve (sin incluir los peones), seguido de la identificación de la casilla destino. Un movimiento de captura se representa con la letra x inmediatamente antes de la casilla destino; la captura por parte de un peón incluye, antes del carácter x, la letra de la columna de la casilla de origen.

Enroque corto (o del lado del rey) es indicado con O-O, y el largo (o del lado de la dama) por O-O-O.

Las capturas al paso no tiene una forma especial, la casilla destino es en la que queda el peón que captura. La coronación o promoción se indica incluyendo la letra (en mayúsculas) de la pieza promocionada o coronada después de la casilla destino. Ejemplo: Si un peón blanco situado en la casilla g7 se mueve, alcanzando la fila octava y promocionando a una Dama, se escribiría: g8=D

Reglas de desambiguación

En caso de ambigüedades (donde varias piezas del mismo tipo se pueden mover a la casilla destino), se procede en el siguiente orden:

Primero, si las piezas pueden ser distinguidas por sus columnas originales, entonces la letra de la columna es insertada después de la letra de la pieza.

Segundo (sólo cuando el primero falla), si las piezas pueden ser distinguidas por sus líneas (filas) originales, entonces el número de la línea es insertado después de la letra de la pieza.

Tercero, cuando las filas y las columnas son distintas, se prefiere la regla Primera.

Hay que tener en cuenta, antes de valorar los pasos anteriores, que si una pieza de las que pueden alcanzar la casilla final, no se puede mover por dejar al rey en jaque, entonces su movimiento no cuenta como ambiguo para la notación.

Jaque y jaque mate

Si un movimiento provoca jaque, se añade el signo + como sufijo del movimiento anotado; si el movimiento es mate se usa # o ++.

Signos para comentarios

Adicionalmente, cuando se comenta una partida suelen emplearse los siguientes signos:

! : jugada buena

? : jugada mala

!! : jugada muy buena

?? : jugada muy mala

!?: jugada interesante

?! : jugada dudosa

+/= : ligera ventaja blanca

=/+ : ligera ventaja negra

+/- (±) : ventaja blanca

-/+ : ventaja negra

+ - : ventaja decisiva blanca

- + : ventaja decisiva negra

N : novedad teórica

= : igualdad

“Notación Algebraica (Ajedrez), (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el día 12 de diciembre de 2014 de

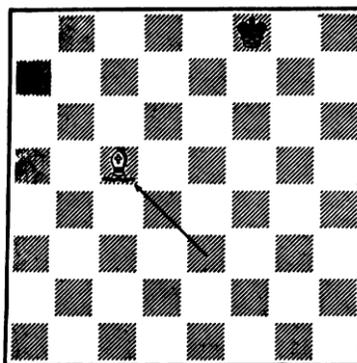
[http://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n\\_algebraica](http://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_algebraica)”

## UNIDAD II

### 1) PRIMEROS PASOS

#### JAQUE

El jaque es cuando el rey se encuentra en una de las líneas de movimiento de las piezas adversarias.

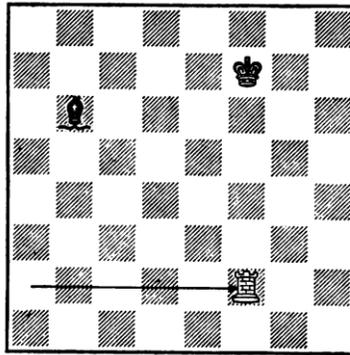


#### FORMAS DE EVITAR EL JAQUE

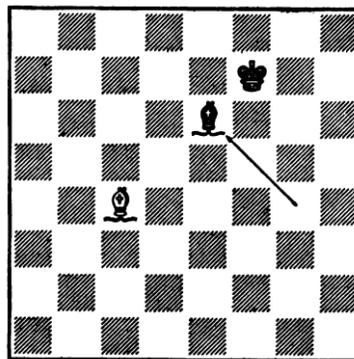
El rey está siendo atacado por el alfil, sin embargo, puede evitar ser atacado en la siguiente jugada, pues hay varios recursos que se pueden usar para no perder al rey después de un jaque. Como:

- Retirar el rey de la línea de ataque de la pieza adversaria a una casilla segura.

- Capturar la pieza que amenaza a nuestro rey o con cualquier otra pieza.



- Protegernos con una pieza, situándola entre la pieza atacante y nuestro rey.



## **MATE**

El objetivo final del juego, es aquella posición cuando el rey está en jaque pero no posee ninguno de los recursos mencionados para evitar dicho ataque y su rey no tiene movimiento alguno para salvarse, quedando atacado de forma permanente.

## **AHOGADO**

Esta posición se presenta cuando un bando no puede hacer ningún movimiento, sin embargo, el rey no está en jaque. Por lo tanto la partida es declarada un empate.

## **TABLAS**

Tablas es el nombre técnico en ajedrez y otros deportes para denotar un empate, en ajedrez se puede dar por varias causas, entre ellas, se puede llegar por ahogado, por insuficiencia de material (piezas) a la hora de dar mate, o por la repetición de una posición 3 veces.

“Grau, Roberto G.(1982), Tratado General de Ajedrez Tomo 1, Rudimentos, Buenos Aires, Argentina:  
Editorial Sopena Argentina S.A.”

## **2) MATE BÁSICOS**

En la siguiente parte de nuestro curso, veremos los primeros mates en el ajedrez, así como los pasos a realizar o llevar a cabo para cumplir nuestro objetivo.

### **a) MATE DE: TORRE, TORRE O DOS TORRES Y REY CONTRA REY**

Cuando nos encontramos con esta posición es recomendable tener las torres en filas o columnas separadas, con el fin de arrinconar al rey en uno de los bordes o bandas del tablero, logrando formar una escalera con las piezas.

Se considera que para este mate solo son activas y necesarias las dos torres, ya que el rey del mismo bando de las torres, no cuenta un papel muy importante.

A su vez es necesario realizarlo las primeras veces con cuidado, ya que el rey enemigo se acercara a nuestras torres intentando capturar alguna de ellas.

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial  
Fundación M. Pilar Mas”

## **b) MATE DE DAMA Y REY CONTRA REY**

Lo ideal de esta posición, es llevar al rey adversario contra la banda poniendo a la Dama en posición del caballo contra el rey, como ataque. Es indispensable ser precavido, ya que si arrinconamos al rey adversario contra la esquina, este podría quedar sin movimientos mientras acercamos nuestro rey, lo cual llevaría la partida a una posición de tablas, entonces es necesario dejarle aunque sea un cuadro disponible para que este se mueva.

También se puede mover la dama simulando un movimiento de torre, con el fin de que el rey adversario quede en una de las bandas del tablero para poder acercar al rey con tranquilidad.

Finalmente se pone la dama en frente de nuestro rey y cercano al rey adversario para dar el Jaque Mate.

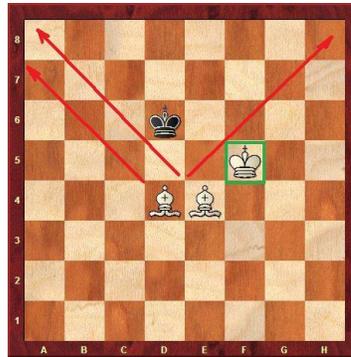
“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

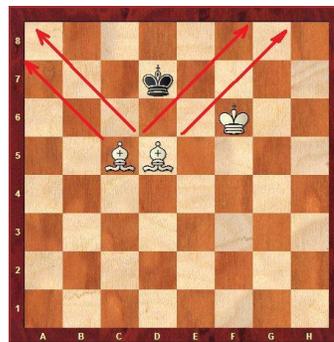
## **c) MATE DE TORRE Y REY CONTRA REY**

En este mate debemos utilizar nuestra torre y la oposición para llevar al rey a una de las cuatro bandas del tablero y allí finalmente darle mate.

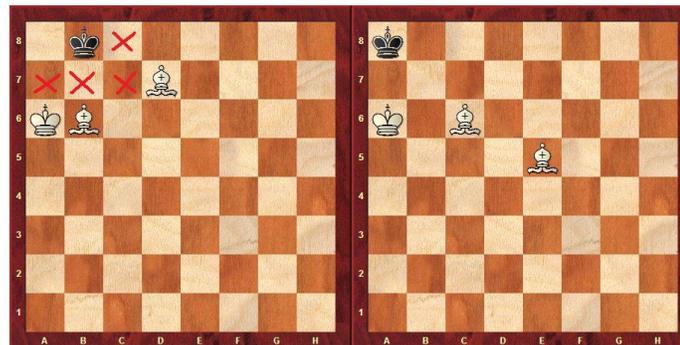




Ahora debemos alejar un poco a nuestro rey para poder acercar más a nuestros alfiles y llevar a una esquina al rey enemigo.



Ahora debemos llevar al rey a una y buscar darle mate.



Es importante que tengas cuidado en todo momento de que el rey enemigo llegue a atacar cualquiera de nuestros alfiles, ya que si perdemos alguno de ellos, la partida quedara automáticamente en tablas, esto debido a que un solo alfil no es material suficiente para dar mate.

Ver enlaces recomendados para esta unidad con el fin de aclarar dudas sobre los temas vistos.

“Mate con dos alfiles, (s.f.). En *123 Ajedrez*. Recuperado el día 15 de diciembre de 2014 de <http://www.123ajedrez.com/mates-elementales/mate2alfiles>”

### e) MATE DE ALFIL, CABALLO Y REY CONTRA REY

Este mate es algo complicado y requiere bastante práctica y análisis, por ello será explicado con el siguiente ejemplo. Sin embargo es necesario no perder ninguna pieza ya que imposibilitaría el mate llevando la partida a tablas, y a su vez evitando durar más de 50 movimientos, ya que por regla esto conllevaría la partida a posición de tablas.

Es importante para llevar a cabo este mate, lograr que nuestras tres piezas trabajen de forma íntegra, y buscando llevar al Rey adversario a una de las bandas, y luego a la esquina del color de nuestro alfil.

Veamos cual es la forma que debe tenerse presente para poder ejecutarlo.



Primero, acercamos el caballo con el alfil y el rey

**1.Rb2 Rd3 2.Cc7 Rc4 3.Ce6 Rd5 4.Cd4 Rc4 5.Rc2 Rb4 6.Rd3 Rc5 7.Ah2 Rd5 8.Cb3!**



Obligando al Rey negro a retroceder. **8...Rc6**

El Rey negro retrocede pero se dirige a la esquina de casilla blanca para hacer las cosas más difíciles al primer bando. **9.Rc4 Rb6 10.Cc5 Rc6 11.Ca4!**



Nuevamente el Rey negro debe retroceder. **11...Rb7 12.Rb5 Rc8 13.Rc6**



El primer objetivo se ha cumplido, el Rey negro se encuentra en la última banda. **13...Rd8 14.Rd6 Rc8**



En caso de 14...Re8 15.Re6 Rf8 (o 15...Rd8 16.Cb6) 16.Ae5 y el Rey negro también está atrapado en la banda.

**15.Cb6+ Rb7 16.Rc5 Ra6 17.Rc6 Ra5 18.Ad6 Ra6**



**Una figura que tenemos que tener bien en cuenta. El Rey negro se encuentra en la banda pero debemos llevarlo hasta “a1” que es la esquina de igual color que el Alfil. 19.Ab8!**

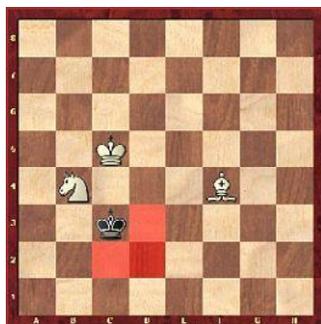


El Alfil saca al Rey negro la casilla “a7” y por lo tanto éste debe avanzar con dirección al sector que nos interesa.**19...Ra5 20.Cd5!**

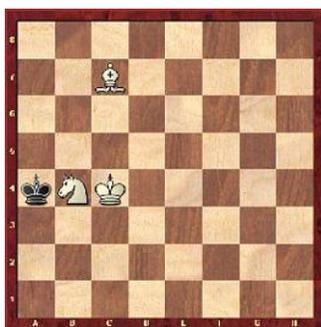


Este método para realizar el jaque mate de Alfil y Caballo se llama el de la “W” debido a la figura que hace el Caballo blanco.**20...Ra4** [Las cosas son más fáciles en caso de 20...Ra6 21.Cb4+ Ra5 22.Rc5 Ra4 23.Rc4 Ra5 24.Ac7+ Ra4 25.Ab6 Ra3 26.Cd3 Ra4 27.Cb2+ Ra3 28.Rc3 Ra2 29.Rc2 Ra3 30.Ac5+ es parecido a la partida.] **21.Rc5 Rb3**

Parece que el Rey negro se escapa pero...**22.Cb4!** Continuamos con la “W”. **22...Rc3 23.Af4!**



Correcta coordinación, el Rey negro no puede escapar del rincón. **23...Rb3 24.Ae5 Ra4**  
**25.Rc4 Ra5 26.Ac7+ Ra4**



Así como el Alfil quitó la casilla "a7" ahora lo hace con la casilla "a5". **27.Cd3** El Caballo sigue realizando la "W", también en estas posiciones en las cuales las tres piezas se encuentran enfrentadas en la banda, el caballo y los reyes, el alfil puede perder un tiempo jugando **27. Ab6 Ra3 28 Cd3 Ra4 29 Cb2+ Ra3 30 Rc3 Ra2 31 Rc2 Ra3 32 Ac5+ Ra2** y nuevamente las tres piezas se encuentran enfrentadas, con lo cual perdemos un tiempo con el alfil, sobre la diagonal, **33 Ab4 Ra1**, deshago entonces la W, con la vuelta del caballo a d3, **34 Cd3 Ra2 35 Cc1+ Ra1 36 Ac3#**. **27...Ra3 28.Ab6 Ra4 29.Cb2+ Ra3**  
**30.Rc3 Ra2 31.Rc2 Ra3 32.Ac5+ Ra2**



Una vez en el rincón de casilla negra, las blancas buscan la forma de dar el jaque mate. **33.Cd3 Ra1 34.Ab4** Un tiempo de espera **34...Ra2 35.Cc1+ Ra1 36.Ac3#** jaque mate.



“Mates básicos Alfil, caballo y Rey contra Rey, (s.f.). En *Ajedrez con Maestros*. Recuperado el día 15 de diciembre de 2014 de <http://www.ajedrezconmaestros.com/mates-basicos-alfil-caballo-y-rey-contra-rey/>”

### 3) MOVIMIENTOS ESPECIALES

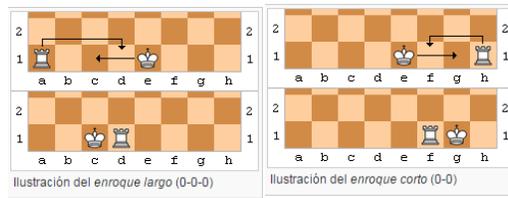
A continuación veremos algunos de los llamados movimientos especiales o extraordinarios, los cuales nos ayudan a sacar ventaja de alguna posición o a proteger nuestro rey.

## ENROQUE

Es la única jugada o movimiento en donde se es permitido mover dos piezas al mismo tiempo. Enroque quiere decir entre las rocas, y es un movimiento especial que nos ayuda a proteger o salvaguardar nuestro rey.

Este movimiento es realizado entre el rey y la torre, puede ser cualquiera de las dos torres, sin embargo ten presentes las siguientes reglas para poder realizarlo;

1. No debe haber movido ninguna de las piezas con las cuales se realizara el enroque.
2. El rey no puede pasar por ninguna casilla que esté amenazada.
3. No debe haber ninguna pieza en medio del rey y la torre con la cual se realizará el enroque.
4. Se deben tomar las dos piezas de forma simultánea, ya que si tomas solo una de ellas, se considerará que no se va a realizar el enroque, sino que solo se va a mover tal pieza.
5. El rey se mueve dos pasos hacia la derecha o hacia la izquierda, y la torre que está en la esquina hacia donde se mueva el rey, “pasara por encima de este”, quedando justo a su lado.
6. Existen dos clases de enroques, uno largo, hacia donde se encuentra la torre más distante o torre de Dama, enunciado como 0-0-0 en la nomenclatura algebraica. Y enroque corto, hacia donde está la torre de rey o torre más cercana, enunciado como 0-0 en la nomenclatura algebraica.

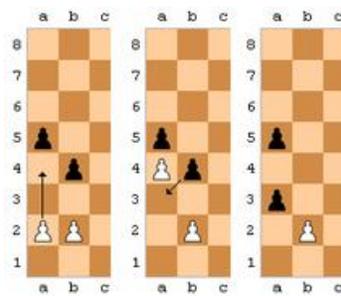


“Salazar Varón, A. (1999), *Juega el Maestro y ganan los niños*, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## PEÓN AL PASO O CAPTURA AL PASO

Es un movimiento especial realizado por los peones, y entre peones, se da cuando un peón blanco ubicado en la quinta (5) fila, o uno negro ubicado en la cuarta (4) fila, y el peón del bando opuesto se mueve dos casillas en dirección frontal, en su movimiento inicial, quedando al lado de este, en donde le peón ubicado en la cuarta o quinta fila, puede capturarlo como si capturará de forma habitual, así el peón adversario no se encuentre allí.



“Salazar Varón, A. (1999), *Juega el Maestro y ganan los niños*, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **CORONACIÓN O PROMOCIÓN**

Es también uno de los movimientos especiales, y se da cuando logramos llevar un peón a la última fila, o a la primera de nuestro oponente. Y es allí donde este es promovido a una pieza de mayor que no sea el rey u otro peón.

Cuando un peón blanco llega la octava (8) fila, o uno negro llega a la primera (1) fila, podemos promoverlo a una pieza como; Torre, Caballo, Alfil, o Dama.

### **4) ACERCA DE LOS FINALES**

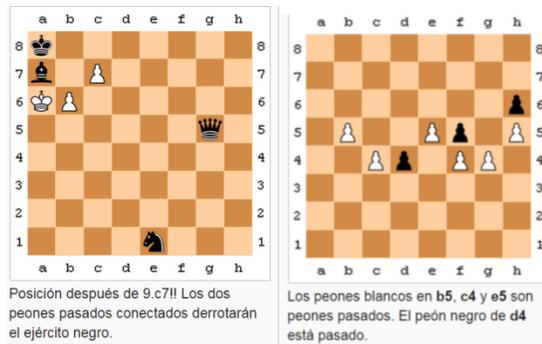
A continuación se observan algunos de los conceptos a tener en cuenta, aplican especialmente a finales, pero nos permiten tomar una gran ventaja sobre el final del juego.

### **PEÓN PASADO**

Un peón pasado es un peón que no tiene la oposición de peones contrarios que lo paren del avance hacia la octava fila, no tiene peones contrarios enfrente ni en las columnas laterales al mismo. En el diagrama a), los peones blancos de b5, c4 y e5 son peones pasados. El peón negro de d4 está pasado. Si el negro juega fxc4, entonces el negro tendrá también un peón pasado en g4 y el blanco tendrá otro peón pasado en f4. Los peones pasados son una ventaja porque al menos una pieza contraria tiene que intervenir (a menudo sacrificándose) para evitar que este corone.

Un ejemplo destacado (a la par de inusual) del poder de los peones pasados es mostrado en la posición a la derecha, la conclusión de un estudio de Leopold Mitrofánov. El negro, con

una dama, un alfil y un caballo, está indefenso contra dos peones pasados del blanco que amenazan 10.b7# y 10.c8(D)+ Ab8 11.b7#. Si 9...Dd5, 10.c8(D)+ Ab8 11.b7+ Dxb7 12.Dxb7#; si 9...Dg6 10.c8(D)+ Ab8 11.Db7#; si 9...Da5+, 10.Rxa5 Rb7 11.bxa7 y el Negro no puede parar ambos peones.



“Peón Pasado (Ajedrez), (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el día 11 de diciembre de 2014 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n\\_pasado](http://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_pasado)”

## REGLA DEL CUADRADO

La regla del cuadrado es cuando sabemos si van a coronar los peones pasados que no están defendidos por su propio rey, y no hay más piezas sobre el tablero. Esto depende un cuadrado geométrico.

Un peón llega a coronar si el número de filas entre el peón y la casilla de coronación es menor que el número de columnas entre el peón y el rey enemigo.

Es decir, el cuadrado está formado por un cuadrado de lado igual al número de filas que le falta al peón para coronar, incluida la fila en la que está el peón. Si el rey enemigo está dentro del cuadrado llega a capturar al peón, si está fuera no, y así lo gramos coronar.



“Regla del cuadrado (Ajedrez), (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el día 11 de diciembre de 2014 de

[http://es.wikipedia.org/wiki/Regla\\_del\\_cuadrado\\_\(ajedrez\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Regla_del_cuadrado_(ajedrez))”

## OPOSICIÓN

La oposición es aquella situación donde se encuentran ambos reyes, uno en frente del otro, separados por un número impar de casillas. Tal situación toma importancia durante el final de algunas partidas, pues al jugador que corresponde el turno no puede pasar más allá de la línea (fila o columna) que separa a los reyes, ya que como recordamos, ellos no pueden encontrarse a menos de un cuadro de distancia.

En la posición del diagrama, tocándole el turno al blanco, éste no podrá ocupar ninguna casilla de las filas 5, 6, 7 u 8.

Por ejemplo: 1.Rd4 Rd6 2. Rc4 Rc6 3.Rb4 Rb6 4.Ra4 Ra6 5. Rb3 Rb5 manteniendo la oposición el rey negro.

También se consideran tipos de oposición:

- oposición directa: donde están separados por una casilla en dirección vertical u horizontal.
- oposición diagonal: donde están separados por una casilla en dirección vertical u horizontal. El bando que la posee suele transformarla en oposición directa.

- oposición ampliada: Cuando los separa 3, 5 ó 7 casillas. Igual que la anterior su uso resulta en su transformación a directa.



“Oposición (Ajedrez), (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el día 11 de diciembre de 2014 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Oposici%C3%B3n\\_\(ajedrez\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Oposici%C3%B3n_(ajedrez))”

## 5) MATES EN 1

A continuación encontrará una serie ejercicios de mate en 1, los cuales le permiten desarrollar destrezas respecto a los temas anteriores y mejorar su nivel de juego.

## UNIDAD III

### COMENCEMOS A ATACAR

En esta unidad podremos comprender nuevas técnicas y “estrategias” de ataque, en donde aprovecharemos las oportunidades presentadas con el fin de ganar ventaja material sobre el juego, o incluso la partida.

Sin embargo vale la pena aclarar que antes de lograr comprender la estrategia del juego a mediano o largo plazo, se debe comenzar por intentar poder evaluar unos movimientos delante, sin tocar las piezas, con el fin de lograr una buena combinación, la cual es parte importante de la táctica del juego. Así mismo algunos plantean que la táctica es el 99% del

ajedrez, y otros solicitan que se añada; también es el 99% del entrenamiento, y el 99% de la diversión.

“Reinfeld F. (1972), 1001 Sacrificios y Combinaciones 2.Ed. Barcelona, España: Editorial Bruguera S.A.”

Los siguientes sub-temas nos permiten lograr este objetivo, así es que bríndales mucha atención, no solo a su teoría, sino en mayor cantidad a sus ejemplos.

Antes de comenzar a ver los sub-temas es indispensable que se conozcan los siguientes términos;

- Sacrificio; Es la condición cuando se entrega una pieza, por una de menor valor, ya sea para ganar la posición sobre el tablero, o con el fin de ganar una pieza de valor superior, o mayor cantidad de material, así mismo también se usa con el fin de dar Jaque Mate.
- Pieza Saturada o Sobre Cargada; es una pieza que debe defender una o más piezas, por ello es susceptible a ser centro de ataque, logrando que ellas mismas, o las piezas que esta defiende, queden desprotegidas y vulnerables a un ataque próximo.

## **1) LOS CAMBIOS**

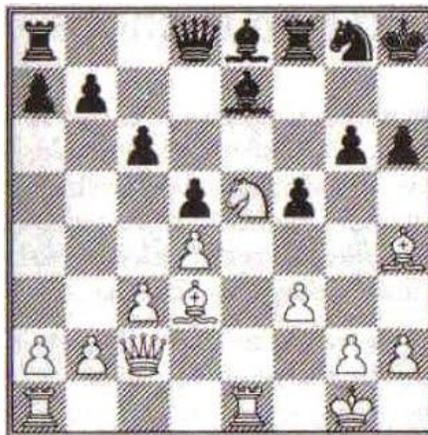
Los cambios en el ajedrez son muy importantes, ya que indican si una jugada en donde se cambió una de nuestras piezas por una de nuestro rival, ha sido útil.

Antes de realizar un cambio debemos considerar los siguientes aspectos;

1. Que la pieza que se va a cambiar, sea de igual valor con la del adversario, o la nuestra sea menor.

Esto también se puede considerar como un cambio igual, si las piezas equivalen en valor, o desigual, si alguno de los bandos quedo en desventaja.

2. Considera el excedente de las piezas en el tablero, por ejemplo, si nosotros tenemos dos peones más que nuestro oponente, podemos cambiar las piezas para tomar provecho de los peones que tenemos de ventaja, llegando superiores a la etapa final de una partida.
3. Un cambio desigual también puede suceder cuando nuestro rival no se da cuenta del valor que están en juego.
4. Un cambio también se logra cuando nuestro rival cae en una de nuestras trampas, con el fin de obtener ventaja material.
5. Cuando un jugador sacrifica una pieza, con el objetivo de dar mate o ganar una pieza de valor superior, esto también es llamado combinatoria.
6. Antes de realizar el cambio es pertinente determinar la utilidad de nuestra pieza, ¿es más útil nuestra pieza, que la de nuestro enemigo?



Veamos esta posición. Las negras han retirado el caballo de f6 a g8, ofreciendo un cambio de alfiles. Las blancas se sumen en un serio cuestionamiento, y luego retiran su alfil a f2.

¿Fue correcto evitar el cambio? Su razonamiento debe haber sido similar al siguiente:

- Mi oponente ofrece el intercambio, entonces él debe estar interesado en deshacerse de los alfiles. ¿por qué dejarlo?
- Considero que mi alfil va a ser bueno para atacar sobre sus débiles cuadros negros.
- Si capturo en e7, su caballo se activará saliendo de su casilla pasiva en g8.

¡Falso en todas las conjeturas! El primer punto, caes en la trampa de creer que tu rival sabe lo que está haciendo, suceso poco probable mientras estas comenzando a jugar, el segundo punto de olvidar el hecho de que el alfil de las negras es mucho más esencial para la defensa de los cuadros negros que el alfil de las blancas para atacarlos, el tercer punto confundir las suposiciones a corto plazo con los objetivos a largo plazo.

Con sus peones en c6, d5, f5 y g6, las negras sin lugar a dudas han descuidado sus casillas de color negro. Las blancas tienen el control de una espléndida casilla central en e5, y las negras no tienen ninguna casilla comparable. El alfil negro en e7 es el corta-fuegos de los cuadros negros. Cuando se intercambia, la batalla por las casillas negras ha terminado.

De hecho, después de 1.Axe7 Cxe7 2.h4! la amenaza de un perturbador h5 está siempre acechando a la posición de las negras y las blancas tienen una gran ventaja, pero eso no es lo relevante para la decisión de cambiar los alfiles. Sólo piensa "Su alfil es más útil para él que el mío para mí" y sácalos del tablero.

“Cambio de Piezas, (s.f.). En *123 Ajedrez*. Recuperado el día 9 de enero de 2015 de <http://www.123ajedrez.com/reglas-basicas/cambio-de-piezas>”

## **2) LA CLAVADA**

La clavada es una de las tácticas más comunes, y requiere previamente que evalúes las piezas que quieres ganar, y las debilidades que serán producidas en el oponente, como tener una pieza saturada, o una pieza inmovilizada.

Es pertinente tener claro que cuando una pieza clavada protege al rey, esto se llama clavada absoluta.

Puntualmente la clavada, consta de privar de movimiento a una fuerte pieza agresora, esto se logra habitualmente con los alfiles, la dama o las torres. Y sucede cuando tal pieza, se encuentra en la misma diagonal, columna o línea que una pieza mayor o el mismo rey, produciendo su movimiento una pérdida de material mayor, un jaque, o incluso jaque mate. A continuación veremos una serie de ejemplos que explican con mayor detenimiento la clavada.

“Grau, Roberto G.(1982), Tratado General de Ajedrez Tomo 1, Rudimentos, Buenos Aires, Argentina:

Editorial Sopena Argentina S.A.”

## **3) ATAQUE AL DESCUBIERTO**

El ataque al descubierto se produce cuando una pieza se mueve, activando el movimiento de otra pieza que se encontraba detrás de ella, o una amenaza por una pieza propia, como un ataque doble, un jaque, una clavada, entre otras.

Es importante que antes de realizar un ataque descubierto se analicen las posibilidades del contrario, ya que algunos casos puede resultar nocivo para el propio bando.

Si la pieza atacada es el rey, este movimiento se conoce como jaque descubierto.

A continuación veremos una serie de ejemplo que nos permiten comprender mejor este tema.

“Reinfeld F. (1972), 1001 Sacrificios y Combinaciones 2.Ed. Barcelona, España: Editorial Bruguera S.A.”

#### **4) ATAQUE DOBLE**

El ataque doble es cuando atacamos dos piezas del contrario con un mismo ataque y con la misma pieza, resulta ser algo económico de provecho para nuestro bando.

Los ataques dobles más económicos y útiles resultan ser los de un peón, cuando un peón ataca dos piezas a la vez, y alguna de las dos resulta capturada, de igual forma los ataques dobles de caballos son bastante potentes, por ejemplo cuando se amenaza al Rey a la Dama con un Caballo, logrando obtener como ventaja material la Dama.

“Reinfeld F. (1972), 1001 Sacrificios y Combinaciones 2.Ed. Barcelona, España: Editorial Bruguera S.A.”

#### **5) DISTRACCIÓN O DESVIACIÓN**

La distracción, desviación o despeje, consiste en alejar del juego, o distraer de las casillas o líneas esenciales de amenaza, una o varias piezas enemigas fundamentales en la defensa, de ahí que esta figura táctica se parezca, a veces, a la sobrecarga, sin embargo es de cierto grado de complejidad, ya que requiere evaluar muy bien la situación que se pretende lograr.

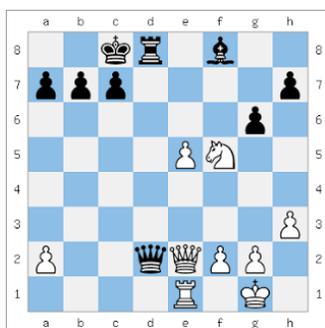
“Reinfeld F. (1972), 1001 Sacrificios y Combinaciones 2.Ed. Barcelona, España: Editorial Bruguera S.A.”

## 6) OBSTRUCCIÓN

La obstrucción se origina cuando se interrumpe la línea entre una pieza de ataque y su defensa interfiriendo una pieza que se sacrifica. Es una táctica que ocasionalmente se plantea y por lo tanto, se olvida con frecuencia. Las posibilidades de obstrucción son pequeñas porque el objeto defendido debe ser más valioso que la pieza sacrificada y la pieza de interferencia debe representar una amenaza por sí misma.

“Grau, Roberto G.(1982), Tratado General de Ajedrez Tomo 1, Rudimentos, Buenos Aires, Argentina:  
Editorial Sopena Argentina S.A.”

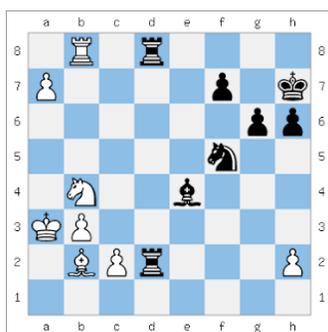
Juega el blanco, que aparentemente está obligado a retrasar el Caballo de f5, porque las casillas a las que podría avanzar están vigiladas. Sin embargo, con 1.Cd6 se interrumpe la defensa de la torre negra a la dama negra. Si el negro juega o 1... cxd6 o 1... Axd6, el blanco capturará a la reina del negro. Por lo tanto el negro no tiene mejor jugada que 1... Txd6 2.exd6 Dxe2 3. Txe2 Axd6.



Un ejemplo más sutil de la obstrucción se produce cuando la pieza interpuesta interrumpe dos líneas simultáneamente. En este caso, la pieza movida de no tiene por qué plantear una

amenaza por sí misma. en su lugar, al capturar la pieza que obstruye, necesariamente romperá una línea de defensa o la otra con la propia pieza que captura.

En la posición de la derecha, las blancas tienen desventaja material y no pueden coronar porque el alfil negro protege la casilla de coronación. Sin embargo, 1.Cd5 interfiere con el alfil y con la defensa de las torres entre sí. Si 1... Axd5, 2.Txd8 es aplastante.



También, si es 1. Cd5 es contestada por 1... T8xd5, permitiría Th8 mate. El negro mejor puede hacer es 1... T2xd5, interfiriendo con la defensa del alfil sobre a8 y permitiendo 2.a8=D, en la que las blancas consiguen dama.

## 7) PIEZA SOBRE CARGADAS

Como su mismo nombre lo indica en ajedrez es muy difícil intentar defender dos piezas con una sola, por ello una pieza sobrecargada es cuando una pieza está cumpliendo más de una función y es sensiblemente vulnerable a ataques.

“Reinfeld F. (1972), 1001 Sacrificios y Combinaciones 2.Ed. Barcelona, España: Editorial Bruguera S.A.”

## **8) MATES EN 2**

A continuación encontrará una serie ejercicios de mate en 2, los cuales le permiten desarrollar destrezas respecto a los temas anteriores y mejorar su nivel de juego.

### **UNIDAD IV**

#### **APLIQUEMOS EL CONOCIMIENTO**

En este tema comprenderemos la importancia de los temas anteriores, y veremos algunos conceptos importantes del inicio del juego, como lo son las aperturas ya establecidas, así como algunas pautas e ideas de los finales, importantes a tener en cuenta.

Esta etapa requiere bastante práctica, con el fin de desarrollar una mejor memoria en el jugador, de las aperturas e ideas ya conocidas, con el fin de iniciar un juego con mayor seguridad y evitar las llamadas Celadas (Trucos o trampas en las aperturas y en determinadas posiciones, en donde el jugador con mayor experiencia sacrifica una serie de piezas con el fin de una gran ganancia material o incluso el jaque mate).

#### **1) APRENDAMOS ALGO DE APERTURAS**

A continuación se expresarán algunas pautas generales sobre las aperturas, no se profundizará en la mayoría de ellas, ya que existen tratados y libros completos sobre cada una de ellas y sus variantes (posibles líneas que pueden cambiar con los diferentes movimientos de las piezas). Así que solo se mostrara a profundidad una apertura, las cual

puede iniciar e invitar al estudiante a profundizar en muchas otras, sin embargo se indicaran los movimientos iniciales de varias aperturas.

Las aperturas se dividen en abiertas, semiabiertas y cerradas, según la estructura d de sus peones centrales y la posibilidad del movimiento de las piezas. El nombre que ellas toman proviene de su lugar de origen o de los jugadores que las hicieron conocidas o las inventaron.

#### a) Aperturas Abiertas

Apertura italiana: 1.e4 e52.Cf3 Cc6 3.Ac4

Apertura española: 1.e4 e52.Cf3 Cc6 3.Ab5

Apertura escocesa: 1.e4 e52.Cf3 Cc6 3.d4

Defensa Philidor: 1.e4 e52.Cf3 d6

Gambito de rey: 1.e4 e5 2.f4

Apertura del alfil de rey: 1.e4 e52.Ac4

#### b) Aperturas Semiabiertas

Defensa Alekhine: 1.e4 Cf6

Defensa Pirc: 1.e4 d6

Defensa Caro-Kann: 1.e4 c62.d4 d5

Defensa francesa: 1.e4 e62.d4 d5

Defensa siciliana: 1.e4 c5

### c) Aperturas Cerradas

Gambito de gama aceptado:	1.d4 d5	2.c4 dxc4
Apertura catalana:	1.d4 d5	2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.g3
Defensa Grunfeld:	1.d4 Cf3	2.c4 g6 3.Cc3 d4
Defensa india de rey:	1.d4 Cf6	2.c4 g6
Defensa india de dama:	1.d4 Cf3	2.c4 e6 3.Cc3 b6
Defensa holandesa:	1.d4	f5
Apertura Inglesa:	1.c4	
Apertura Bird:	1.f4	
Defensa eslava:	1.d4 d5	2.c4 c6
Defensa Tarrasch:	1.d4 d5	2.c4 e6 3.Cc3 c5

Es indispensable que tenga presente que para ser un buen jugador de ajedrez no requiere conocer todas las aperturas, sin embargo se exponen indicios de cada una, y se recomienda al estudiante adentrarse en aquellas que le parezcan de agrado. De igual forma la siguiente apertura en la cual profundizaremos se recomienda en una etapa inicial, ya que es abierta, y brinda mayores posibilidades tácticas que permiten desarrollar en consecuencia, múltiples combinaciones.

“Salazar Varón, A. (1999), *Juega el Maestro y ganan los niños*, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## Apertura Italiana

La Apertura italiana es una de las más antiguas del ajedrez, y la primera que aprenden los estudiantes. Surge tras los siguientes movimientos:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4

Está considerada dentro de las aperturas abiertas.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Línea principal

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Ataque Greco

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Cxc3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Cxc3  
9.bxc3 Axc3 10.Db3 d5

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Cxc3  
9.bxc3 Axc3 10.Aa3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Axc3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Axc3  
9.bxc3 d5 10.Aa3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Axc3  
9.d5 Ataque Moller

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Axc3  
9.d5 Af6 10.Te1 Ce7 11.Txe4 d6 12.Ag5 Axc5 13.Cxc5 0-0 14.Cxh7

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Axc3  
9.d5 Af6 10.Te1 Ce7 11.Txe4 d6 12.g4 Ataque a la bayoneta

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Cxe4 8.Axb4 Cxb4  
9.Axf7+ Rxf7 10.Db3+ d5 11.Ce5+ Rf6 12.f3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Rf1

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.e5 Ce4 7.Ad5 Cxf2 8.Rxf2 dxc3+  
9.Rg3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.e5 d5

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.e5 d5 7.Ab5 Ce4 8.cxd4 Ab4+

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.b4

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 De7 Variante cerrada o defensa Aliojin - sostener el  
peón de e5

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 De7 5.d4 Ab6

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 De7 5.d4 Ab6 6.0-0 Cf6 7.a4 a6 8.Te1 d6 9.h3

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 De7 5.d4 Ab6 6.Ag5

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 De7 5.d4 Ab6 6.d5 Cb8 7.d6

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab6

“Apertura Italiana, (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el día 10 de enero de 2015 de

[http://es.wikipedia.org/wiki/Apertura\\_italiana](http://es.wikipedia.org/wiki/Apertura_italiana)”

## **2) MATES EN 3**

A continuación encontrará una serie ejercicios de mate en 3, los cuales le permiten desarrollar destrezas respecto a los temas anteriores y mejorar su nivel de juego.

## **3) PRINCIPIOS DE JUEGO, INICIAL Y MEDIO**

Es importante comprender que el ajedrez nos es enseñado de manera lógica, de ahí el hecho de que primero conozcamos los objetivos del mismo y algunas formas de dar jaque mate, luego nos devolvemos al comienzo del juego donde se pautan diferentes ideas para llegar a tal propósito, de ahí las aperturas, sin embargo se recomienda al estudiante que antes de que mecanice algunas aperturas o la propuesta en este curso, se esfuerce por comprender los siguientes conceptos, ya que son los que realmente darán fortaleza al juego, así como las respectivas destrezas para sobresalir en el juego. Estos principios nos dan las pautas de importancia en cualquier partida, independientes de qué tipo de apertura, si jugamos con el bando blanco o el bando negro; estos principios son; la centralización, el desarrollo de las piezas, el material, la fuerza y la movilidad, el tiempo, es espacio, la seguridad del rey y la estructura de peones.

Se reitera el hecho y la importancia de buscar comprender estos conceptos lo mejor posible, ya que son los que realmente darán la fuerza a cualquier jugador de ajedrez.

## CENTRALIZACIÓN

El centro y el dominio del mismo, es uno de los aspectos más importantes del mismo, está conformado por las casillas e4, e5, d4 y d5. Antes de continuar respondamos mentalmente estas preguntas, ¿en qué parte del tablero tiene mayor movilidad una pieza? ¿Es posible ordenar un ataque a cualquier parte del tablero si estoy en el ubicado en el centro?.

Imagen de centro del tablero

Las respuestas las podemos concluir analizando por ejemplo un caballo ubicado en cualquiera de estos cuatro cuadros centrales, desde allí el podrá dirigirse a cualquier lado del tablero y sus posibilidades de movimiento son mayores.

Imagen de piezas en extremos y centro del tablero y opciones de movimiento

Por ejemplo si comenzamos una partida con el movimiento del peón del rey, a e4, tendremos controlada la casillas central d5, y atacada la casilla f5, así mismo se dará libertad de salida al alfil de cuadros blanco y a la dama, de igual forma sucede si comenzamos la partida con d4.

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **EL DESARROLLO DE LAS PIEZAS**

Recordemos que solo son consideradas piezas, los caballos, los alfiles, las torres y la dama, así mismo internamente existe otra agrupación, piezas menores, que son los caballos y los alfiles, y piezas mayores, las torres y la dama.

El desarrollo de las piezas consiste en dar vida a todas las piezas, con ello nos referimos a moverlas de sus casillas iniciales. Sin embargo antes de hacerlo es pertinente mirar y determinar que no queden expuestas a alguna amenaza o se deban volver a mover porque están obstruyendo el movimiento de otra pieza.

Así mismo es recomendable al inicio de la partida solo mover los peones necesarios para dar libertad a las piezas, para posteriormente desarrollar las piezas menores y luego las mayores.

Imagen ejemplo de desarrollo de las piezas, bueno y malo.

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **EL MATERIAL**

Desde el inicio del juego es importante buscar mantener el equilibrio entre las piezas de nuestro bando y las de nuestro adversario, de tal modo que cuando busquemos un cambio de material, este mantenga la igualdad. De ser necesario se recomienda al estudiante revisar los valores de las piezas.

Imagen de cambios iguales.

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **LA FUERZA Y LA MOVILIDAD**

Al tiempo que desarrollamos las piezas, debemos buscar posicionarlas en casillas “fuertes” o que nos brinden ventaja, ya sea de acuerdo a un plan de ataque que queremos seguir o donde nos brinden mayor movilidad.

Ejemplo de movilidad de una pieza

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **EL TIEMPO**

El tiempo o los tiempos en una partida se refiere a la cantidad de veces que movemos una pieza. De una u otra forma es la rapidez con la cual posicionamos en un buen lugar alguna pieza, sin divagar en el intento. De tal modo el tiempo nos indica el siguiente consejo; No mover una pieza más de dos veces en el inicio de una partida.

Ejemplo desarrollo rápido de piezas vs un mal desarrollo.

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **EL ESPACIO**

Este término nos hace referencia a la cantidad de filas del tablero, en las cuales tenemos la libertad para movernos, sin ser asediado u hostigado por las piezas de nuestro contrincante. Esto depende en su mayoría del posicionamiento del centro y de nuestra formación de peones.

Ejemplo de un tablero hostigando al contrincante

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

## **LA SEGURIDAD DEL REY**

Teniendo presente que el objetivo fundamental del juego es dar jaque mate a nuestro rey oponente, debemos por ello buscar resguardar o proteger el nuestro, esto lo logramos con los siguientes consejos.

- No mantener al rey en su posición inicial, ya que es susceptible a mayor cantidad de ataques.
- Defender previamente el lado por el cual queremos enrocar.

- Buscar enrocar con prontitud, y preferiblemente antes de comenzar a atacar.
- Tener siempre presente el impacto de las piezas adversarias sobre nuestro rey.

Ejemplo de posiciones con un rey seguro

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial  
Fundación M. Pilar Mas”

#### **4) OTROS CONCEPTOS IMPORTANTES**

Por otros conceptos importantes nos referimos a ideas que nos ayudaran a mejorar nuestra estrategia de juego, con el fin de obtener un mejor desarrollo y ventajas teóricas a lo largo de la partida, de tal modo que se logre explotar al máximo el potencial de los peones y de las piezas.

Estos conceptos son los siguientes; estructura de peones, columnas, séptima y octava fila, alfiles buenos y alfiles malos.

#### **ESTRUCTURA DE PEONES**

Los peones forma estructuras para brindar soporte y espacio de movilidad de las piezas, por ende es muy importante tener una buena estructura, con el fin de que los peones se defiendan a sí mismo y no obstaculicen el paso de las piezas.

Las islas de peones son todos aquellos peones que tengamos separados por columnas, por ende aquellos que estén ligados entre sí, pueden defenderse sin necesidad de otra pieza. Observemos la siguiente imagen que nos lo explica mejor.

Imagen de ejemplo islas de peones

Ahora observemos que en la siguiente imagen, tenemos una debilidad en nuestra estructura, algo que se considera peones doblados, los cuales limitan su movimiento entre ellos mismos, ya que ambos se encuentran en la misma columna.

Imagen peones doblados

Ahora observemos un peón aislado, el cual es un peón, que no tiene soporte ni respaldo de otros peones en columnas cercanas, que pudieran llegar a defenderlo. El peón aislado representa una debilidad y es un buen punto de ataque para el bando contrario.

Imagen peón aislado

Ahora veamos un caso de un peón que no tiene rivales en ninguna de sus dos columnas cercanas, a esto se le llama peón pasado, el cual es una amenaza latente para el bando opuesto, ya que se deberán invertir en intentar detenerlo para evitar su promoción o coronación.

Imagen peón pasado

Finalmente veamos un peón retrasado, el cual es un peón que no puede avanzar ya que tiene un peón adversario en una columna lateral que puede capturarlo, y así mismo no cuenta con peones cercanos que puedan defenderlo, también es un punto débil que de seguro nuestro rival querrá atacar.

Imagen peón retrasado

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial  
Fundación M. Pilar Mas”

## **LAS COLUMNAS**

Cuando nos referimos a las columnas, siempre debemos pensar en las torres, y algunas veces en la dama, y en el mejor lugar para posicionarlas, las cuales como ya lo hemos observado en temas anteriores, deben preferiblemente tener acceso al centro del tablero, en una columna donde puedan desplegar su fuerza.

Hay tres tipos de columnas; abiertas, semiabiertas y cerradas.

Las columnas abiertas se caracterizan porque a lo largo de las mismas, no interfiere ningún peón, y el objetivo de su fuerza es poder manejar desde la primera, hasta la octava fila, o viceversa, logrando dar jaque al rey o presionar los peones negros de la séptima fila o respectivamente los peones blancos de la segunda.

Diagrama columnas abiertas

Las columnas semiabiertas es donde solo existe la presencia de un peón, y habitualmente es de nuestro rival, entonces brinda a las torres una posibilidad de ataque.

Diagrama columnas semiabiertas

Las columnas cerradas son aquellas que cuentan con los peones de ambos bandos, para tal caso, debemos buscar o posicionar nuestras torres delante de nuestros peones, lo cual es poco recomendable, o mejor buscar avanzar algún peón con el fin de realizar una captura y poder abrir las columnas.

Diagrama columnas cerradas

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial  
Fundación M. Pilar Mas”

## **SÉPTIMA Y OCATAVA FILA**

Consideradas como primera, segunda, séptima y octava filas, aquellas donde habitualmente se encuentra el rey los peones que no han realizado movimiento alguno. En el tema anterior comprendimos que el objetivo de posicionar las torres en las columnas abiertas, era precisamente el de atacar los peones que no se han movido y al rey.

Poner ejemplo de partida en donde la estancia de torre en 7 sea muy fuerte.

## **ALFILES BUENOS Y MALOS**

Este tema consta de la posibilidad que tienen los alfiles de atacar a los peones contrincantes sin ser obstaculizados ni que se limite su movimiento por sus propios peones.

De forma sencilla y clara, el alfil bueno, es el alfil que es de color opuesto a sus peones centrales, por ende si el jugador de piezas blancas tiene sus peones centrales posicionados en las casillas de color negro, su alfil bueno será el que transite por los cuadros de color blanco.

Ejemplo de alfil bueno y alfil malo que debe defender sus peones.

“Salazar Varón, A. (1999), Juega el Maestro y ganan los niños, Barcelona, España: Editorial

Fundación M. Pilar Mas”

### **5) MATES EN 4**

A continuación encontrará una serie ejercicios de mate en 4, los cuales le permiten desarrollar destrezas respecto a los temas anteriores y mejorar su nivel de juego.

### **6) EJERCICIOS DE REPASO**

El objetivo de estos es realizar un repaso a todos los temas, sin embargo, como su nombre lo dice solo con ejercicios, lo cual llevará al estudiante a descubrir el tema en cuestión y sacar provecho de la posición.

## **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

### **Enroque**

Es la única jugada o movimiento en donde se es permitido mover dos piezas al mismo tiempo. Enroque quiere decir entre las rocas, y es un movimiento especial que nos ayuda a proteger o salvaguardar nuestro rey.

### **Material**

Es el nombre que se le da a las piezas con las que se cuenta, por ende la igualdad de material es tener la misma cantidad de piezas o el equivalente en valor.

### **Zug Zwang**

Termino en alemán, "obligación de mover". Se dice que un jugador está en **zugzwang** si cualquier movimiento permitido supone empeorar su situación y, eventualmente, perder la partida.

### **Coronación**

Es un movimiento especial, y se da cuando logramos llevar un peón a la última fila, o a la primera de nuestro oponente. Y es allí donde este es promovido a una pieza de mayor que no sea el rey u otro peón.

### **Captura**

Acción realizada cuando se "toma" una pieza del adversario con una de nuestras piezas, esta pieza capturada es posteriormente retirada del tablero.

## **Combinación**

Es una secuencia de movimientos, los cuales habitualmente terminan en ventaja material para alguno de los bandos, se realiza analizando varios movimientos nuestros y de nuestro rival que en algunos casos resultan obligados o únicos.

## **Chaturanga**

El juego padre del ajedrez, encontrado inicialmente en la India, de donde fue trasladado a Persia, hacia el año 600 de la era Cristiana, posteriormente llegó donde los árabes, los cuales lo modificaron para llevarlo a través de sus conquistas por África, finalmente llegó a Europa, en donde se transformó en el ajedrez que todos conocemos con la normatividad vigente.

## **Jaque**

El jaque es cuando el rey se encuentra en una de las líneas de movimiento de las piezas adversarias.

## **Mate**

Es el objetivo final del juego, es aquella posición cuando el rey está en jaque pero no posee ninguna forma para evitar dicho ataque y su rey no tiene movimiento alguno para salvarse, quedando atacado de forma permanente.

## **Ahogado**

Es un tipo posición que se presenta cuando un bando no puede hacer ningún movimiento, sin embargo, el rey no está en jaque. Por lo tanto la partida es declarada un empate.

## **Tablas**

Tablas es el nombre técnico en ajedrez y otros deportes para denotar un empate, en ajedrez se puede dar por varias causas, entre ellas, se puede llegar por ahogado, por insuficiencia de material (piezas) a la hora de dar mate, o por la repetición de una posición 3 veces.

### **Columna**

Se conoce como columna a la unión de 8 casillas de forma vertical.

### **Fila**

Se conoce como fila a la unión de 8 casillas de forma horizontal

### **Diagonal**

Es el conjunto de casillas del mismo color que atraviesan el tablero en un sentido oblicuo.

### **Casilla**

Es el nombre dado a la “unidad principal del tablero”, en la cual solo puede existir una pieza. El tablero está compuesto por 64 casillas, 32 de color claro y 32 de color oscuro, intercaladas entre sí.

### **Oposición**

La oposición es aquella situación donde se encuentran ambos reyes, uno en frente del otro, separados por un número impar de casillas. Tal situación toma importancia durante el final de algunas partidas, pues al jugador que corresponde el turno no puede pasar más allá de la línea (fila o columna) que separa a los reyes, ya que ellos no pueden encontrarse a menos de un cuadro de distancia.

## ENLACES RECOMENDADOS POR UNIDAD

A continuación se exponen algunos enlaces de interés referentes a cada unidad, si usted gusta puede profundizar en los temas vistos en el curso o complementarlo con la información expuesta en los siguientes videos.

### **Bienvenida**

- El tablero de ajedrez y la leyenda de los granos de trigo.

[https://www.youtube.com/watch?v=tvVTbI\\_DoCE](https://www.youtube.com/watch?v=tvVTbI_DoCE)

Usuario: UCU39

### **Unidad 1**

- Reglas Del Ajedrez: Como Jugar Ajedrez Paso A Paso - Vídeo Curso

<https://www.youtube.com/watch?v=9P-ceXTlaaE>

Usuario: Yo Soy Ajedrecista

- Resumen Reglas de ajedrez

<https://www.youtube.com/watch?v=QRGHM6pGTp8>

Juan José Dimuro Darriulat

### **Unidad 2**

- Finales de Ajedrez -- Jaque mate de Alfil y Caballo 2

<https://www.youtube.com/watch?v=GnwbWdpNivQ>

Usuario: ChezzMazter Ajedrez

- Clase de ajedrez para principiantes. Final de rey y 2 alfiles contra rey.

<https://www.youtube.com/watch?v=4MAcE2OMOaQ>

Usuario: Luís Fernández Siles

### **Unidad 3**

- Curso Audiovisual de Ajedrez 2011 Español - Entrega 16 (Libro Completo)

Referente a la clavada y la seguridad del Rey

<https://www.youtube.com/watch?v=5P8LvNd--tY>

Usuario: studiocelentano

### **Unidad 4**

- Apertura Italiana, Entrega 1, Líneas Principales con 3 ... Ac5

<https://www.youtube.com/watch?v=JN3pmFtjvAo>

Usuario: AjedrezEnEspanol

### **Recomendados**

- Página para realizar ejercicios

<http://chesstempo.com/>

- Página para jugar partidas On-Line

<http://es.lichess.org/>

- Página de información de Torneos

<http://www.torneosajedrez.com/>

## **PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

En este espacio podrá encontrar el enfoque global de la asignatura, los objetivos del curso, las competencias que usted desarrollará, un esquema global de contenidos, el sistema de evaluación y la metodología con la que se presenta el curso.

### **ENFOQUE GLOBAL DE LA ASIGNATURA**

El enfoque de este curso es aprender a jugar ajedrez desde una metodología de auto-aprendizaje, donde el estudiante gestiona su tiempo y determina que partes del mismo considera más importantes para posteriormente evaluar su conocimiento practicando con algún compañero.

### **OBJETIVOS DEL CURSO**

Desarrollar en el estudiante las competencias esenciales en el juego de ajedrez, a su vez buscar presentar una solución integra para estudiantes de que cursan materias a distancia o que no cuentan con el tiempo necesario para asistir a las prácticas de la materia electiva de ajedrez.

### **COMPETENCIAS**

#### **¿Qué será capaz de hacer el estudiante cuando finalice el curso?**

El estudiante estará en capacidad de jugar un partida de ajedrez, sin incurrir frecuentemente en los errores básicos de cualquier neófito en el tema, a su vez tendrá las bases y los conocimientos necesarios para poder profundizar y buscar diferentes fuentes que le ayuden a mejoren su desempeño respecto al juego.

## **ESQUEMA GENERAL DE CONTENIDOS**

### **Unidad 0 – Presentación del curso**

- Introducción
- Bienvenida
- Breve historia del ajedrez
  - Leyenda del Ajedrez
- Audio de ventajas de jugar ajedrez- Maestro Rivera – Maestro Mosquera
- Glosario de Términos

### **Unidad 1 – Conceptos Generales**

1. Conociendo el tablero
2. Conociendo las piezas
3. El valor de las piezas
4. Reglas básicas del juego
5. Notación de la partida.

### **Unidad 2 – Primeros Pasos**

1. Primeros pasos
  - Jaque
  - Formas de evitar el jaque
  - Mate
  - Ahogado
  - Tablas
2. Mates básicos

- Mate de T, T y R – R
- Mate de D y R - R
- Mate de T y R - R
- Mate de A, A y R - R
- Mate de A, C y R - R

### 3. Movimientos especiales

- Enroque
- Peón al paso
- Coronación

### 4. Acerca de los finales

- Oposición
- Peón pasado
- Regla del cuadrado

### 5. Mates en 1

## **Unidad 3 – Comencemos a Atacar**

1. Los cambios
2. Clavada
3. Ataque descubierto
4. Ataque Doble
5. Distracción
6. Obstrucción
7. Piezas sobre cargadas
8. Mates en 2

## **Unidad 4 – Apliquemos el Conocimiento**

1. Aprendamos algo de aperturas
2. Mates en 3
3. Principios de Juego, inicial y Medio
4. Otros conceptos importantes
5. Mates en 4
6. Ejercicios de repaso

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

Dado que el curso se encuentra dividido en 4 Unidades fundamentales, y que la materia electiva de ajedrez solo genera una calificación de aprobado o no-aprobado, el objetivo de las evaluaciones es con el fin de que los estudiantes logren tener una evaluación formativa de los conocimientos que han adquirido a lo largo del curso. Así mismo el docente del curso podrá ayudar a reforzar los conceptos en los cuales el estudiante tenga falencias basado en los resultados de las evaluaciones.

## **METODOLOGÍA DEL CURSO**

Se propone al estudiante como idea inicial, que revise todas las pestañas del curso y se familiarice con todas las actividades y herramientas que le son permitidas utilizar, posterior a ello se recomienda al estudiante que estudie los OVA's (objetos virtuales de aprendizaje) de cada unidad, que dedique el tiempo que considere necesario para su análisis y estudio, de ser necesario revise los contenidos cuantas veces lo requiera y en el tema que necesite, anexo a ello realice los ejercicios de practica expuestos en algunas unidades del curso.

Anexo a ello deberá descargar el simulador de mates, utilizarlo para practicar los ejercicios de mate, e incluso practicar con el simulador, jugando contra la maquina una partida de tipo clásico.

También se recomienda visitar algunos de los enlaces recomendados con el fin de que pueda percibir otra definición de algunos de los temas más complicados, o donde pueda reforzar sus conocimientos.

Finalmente se recomienda realizar las evaluaciones correspondientes para cada unidad, en ellas se evaluarán las destrezas y la claridad con la que ha recibido la información correspondiente para lograr el objetivo del curso, aprender a jugar ajedrez.