

La actividad física y deportiva extraescolar
en los centros educativos

AJEDREZ



Ministerio de Educación y Cultura

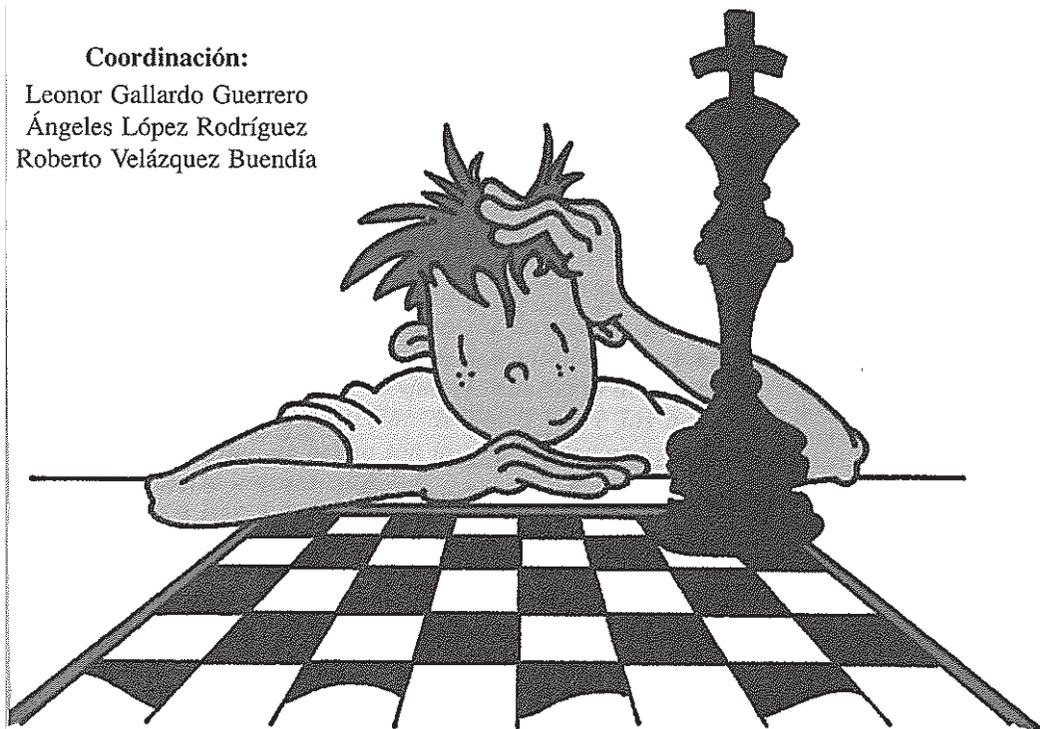
La actividad física y deportiva extraescolar
en los centros educativos

AJEDREZ

Autor:
Ángel Martín González

Coordinación:

Leonor Gallardo Guerrero
Ángeles López Rodríguez
Roberto Velázquez Buendía



Ministerio de Educación y Cultura



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Secretaría de Estado del Consejo Superior de Deportes

Secretaría General de Educación y Formación Profesional

Edita: Consejo Superior de Deportes

N.I.P.O.: 178-95-010-7

I.S.B.N.: 84-7949-049-7

Depósito legal: M. 44.652-1996

Imprime: Fareso, S. A.

Paseo de la Dirección, 5

28039 Madrid

Ilustraciones: Javier Gómez Rodríguez

Prólogo

La mejora de la calidad de la enseñanza está relacionada entre otras cosas con la capacidad de los centros de prolongar su intervención educativa más allá del horario estrictamente lectivo, poniendo al servicio del conjunto de la comunidad escolar todos sus recursos, tanto humanos como materiales. El 'Programa de apertura' que en el año 1994 comenzó el Ministerio de Educación y Ciencia, y en estos momentos continúa impulsando el Ministerio de Educación y Cultura, tiene como objetivo ir incorporando a los colegios e institutos a este proceso innovador.

Toda innovación exige una serie de medidas de apoyo entre las que destacan especialmente la formación de quienes vayan a intervenir en el proyecto y la disponibilidad de materiales didácticos. Y es por ello por lo que el Ministerio de Educación y Cultura desarrolla una colección de libros sobre las actividades físico-deportivas, que de hecho son las que mayor presencia tienen dentro de la oferta extraescolar.

Esta colección se fundamenta en la consideración del valor del deporte en nuestra sociedad como un fenómeno sociocultural de primer orden claramente vinculado al mundo de la educación. Desde esta perspectiva, el contenido de las publicaciones aborda la reflexión acerca de la educación física escolar, del deporte y de las relaciones entre ambos.

Los libros van dirigidos tanto a las instituciones escolares y a las personas responsables de este tipo de actividades en los centros, como a los restantes sectores de las comunidades educativas con

objeto de impulsar y consolidar la práctica de una variada gama de actividades físicas y deportivas que tengan en cuenta su dimensión educativa, saludable y de disfrute. Asimismo, se hace hincapié en estas actividades como vía de potenciar la participación de la comunidad y de fomentar las relaciones con el entorno.

La edición y difusión de estos materiales es fruto de la colaboración entre el Ministerio de Educación y Cultura, a través de la Secretaría General de Educación y Formación Profesional y del Consejo Superior de Deportes, y las diversas Federaciones vinculadas con el deporte o actividad que en cada libro se aborda, que han mostrado con su apoyo a esta colección una clara sensibilidad hacia los temas educativos.

El primer libro de la colección establece el marco en el que deberían desarrollarse este tipo de actividades extraescolares y reflexiona acerca de su papel en relación con la educación física escolar. Los restantes volúmenes se corresponden con diferentes modalidades de actividades físico-deportivas, acerca de cada una de las cuales los autores y autoras de los libros dan a conocer las características de la actividad o el deporte que da título a cada material y presentan estrategias para su aprendizaje y práctica a través de las correspondientes etapas.

Las publicaciones pretenden servir de ayuda para la puesta en práctica de las actividades y por ello no sólo exponen los principios teóricos básicos en cada caso, sino que descienden a propuestas concretas de actividades que pueden desarrollarse en los centros. No obstante, es importante resaltar que se trata de propuestas que deben ser interpretadas por los responsables de cada centro y adaptadas a las peculiaridades del alumnado con el que se vaya a trabajar y a las condiciones específicas de cada contexto.

Todos aquellos que han trabajado en esta colección, a quienes las respectivas instancias ministeriales quieren agradecer sinceramente su esfuerzo, lo han hecho desde el convencimiento de que estos libros podrían resultar un apoyo para el desarrollo de las actividades físico-deportivas dentro del 'Programa de apertura de los centros docentes'. Confiamos en que este objetivo se haya realmente alcanzado.

ÍNDICE

Introducción	9
I. EL AJEDREZ EN LA HISTORIA Y EN EL CONTEXTO ESCOLAR	
1. Breve historia del ajedrez	15
El origen del ajedrez	15
Los campeonatos mundiales	18
El ajedrez en España	20
2. El ajedrez en el contexto escolar	23
El ajedrez, una concepción educativa.....	23
II. EL AJEDREZ: CONTENIDOS Y ENSEÑANZA	
3. Contenidos del ajedrez	29
Aspectos reglamentarios	29
El tablero	30
Las piezas	30
Los jugadores	31
El objetivo del juego	32
Las reglas del juego	32
Aspectos fundamentales de la estrategia	36
Reglas de juego y contexto escolar	37
Actitudes y valores	37

4. La enseñanza del ajedrez:	
Las etapas de aprendizaje	39
Visión global de las diferentes etapas	39
Estructuración de las etapas	40
Estrategias y orientaciones didácticas. Actividades ..	42
5. Primera etapa:	
Movimiento y captura de las piezas	45
Objetivos, contenidos y actividades	45
Objetivo 1: <i>Conocer el movimiento y captura</i> <i>de las piezas</i>	46
Objetivo 2: <i>Utilizar los movimientos</i> <i>especiales: jaque, mate, enroque, ahogado</i>	57
Objetivo 3: <i>Comprender la anotación de la partida ..</i>	71
Metodología y evaluación a través de sesiones prácticas	78
6. Segunda etapa: Estrategia elemental	81
Objetivos, contenidos y actividades	81
Objetivo 1: <i>Comprender y utilizar la técnica</i> <i>del mate</i>	82
Objetivo 2: <i>Conocer el valor de las piezas</i>	94
Objetivo 3: <i>Resolver correctamente</i> <i>los finales elementales</i>	98
Metodología y evaluación a través de sesiones prácticas	119
7. Tercera etapa: Planteamiento de la partida	121
Objetivos, contenidos y actividades	121
Objetivo 1: <i>Entender las fases, el desarrollo</i> <i>y planteamiento de la partida</i>	122

Objetivo 2: <i>Conocer las distintas combinaciones tácticas y sus objetivos</i>	130
Objetivo 3: <i>Valorar la situación del rey y conocer las posiciones más seguras del enroque</i>	154
Metodología y evaluación a través de sesiones prácticas	160

III. RECURSOS

8. Bibliografía y recursos	165
Bibliografía	165
Dónde jugar al ajedrez	167
El ajedrez en <i>Internet</i>	168

Introducción

Este libro va destinado a la enseñanza del ajedrez para quienes desconocen todas las reglas del juego, es decir, que parten de cero. Es también una guía para aquellos profesores y profesoras que quieren enseñar a jugar desde las reglas más básicas. Comienza por un estado en que se supone un total desconocimiento del juego y se enseñan los elementos fundamentales: las piezas, el tablero, el movimiento de las piezas, el objetivo de la partida... para adentrarse en los primeros pasos de la estrategia y terminar en un nivel que podríamos denominar intermedio, con el conocimiento suficiente para jugar ya una partida técnicamente correcta, aunque con las limitaciones lógicas si tenemos en cuenta que sólo la práctica futura puede ir mejorando la capacidad de juego.

Precisamente el aprendizaje del ajedrez es, ante todo, una cuestión de práctica. De nada sirven las explicaciones sobre la estrategia de la partida si ello no va unido a la posibilidad de poner en práctica lo aprendido. Por lo mismo, incluso la fase inicial, donde se conocen las normas y se adquieren los conocimientos básicos para iniciarse en el juego, debe ser abordada desde un punto de vista activo, eminentemente práctico.

Existe abundante bibliografía que, en muchos casos, se limita a la exposición de reglas o análisis de partidas. Sin negar el mérito de dicho procedimiento, en ciertos momentos creo más interesante y ameno adoptar un enfoque práctico donde el peso de la enseñanza

recaiga en ejercicios-problema que el alumnado debe resolver en cada momento y que ilustren de la mejor manera los conceptos que se quieren exponer.

Por ello no debe perderse de vista la necesidad de que cada paso en el nivel de conocimientos debe ir acompañado de una parte de práctica de lo aprendido. Así, por ejemplo, si enseñamos la manera correcta de dar mate con *rey y dama contra rey*, tan importante como la explicación es una «sesión de entrenamiento» en la cual los alumnos juegan diversas partidas entre ellos, sólo con las piezas mencionadas, tratando de **poner en práctica lo aprendido**, comentando entre ellos las posibles maniobras y la manera en que cada uno ha resuelto el problema.

Se consiguen así varios objetivos: además de la evidente mejor retención del concepto estudiado, se facilita la función social del ajedrez y se fomenta el hábito del estudio conjunto, estimulando la participación activa de todos. No menos importante es el hecho de fomentar así, ya desde el principio, el análisis de las propias partidas buscando mejorar la manera en que hemos jugado, factor decisivo a la hora de progresar en el perfeccionamiento de nuestro juego.

También la **resolución de problemas**, incluso adjudicando una puntuación, estimula la superación personal, al tiempo que constituye un excelente modo práctico de aprender lo estudiado.

En este libro queremos abordar la enseñanza del ajedrez desde este punto de vista; por ello existen gran cantidad de diagramas entre las explicaciones. Los diagramas son la mejor forma de representar el estado de la partida de ajedrez en un momento determinado. Incluso con un pequeño esfuerzo de imaginación puede seguirse el desarrollo de las explicaciones sin necesidad de colocar la posición en un tablero. Ello es una forma más de entrenamiento con vistas al momento en que se juegue una partida «real», donde los movimientos deben ser calculados mentalmente con antelación.

También, con este punto de vista de la enseñanza por medio de la práctica, se han incluido unos ejercicios que son una especie de problemas relacionados directamente con el tema que, en cada caso,

se acaba de estudiar. La resolución de los mismos de modo correcto es, además de un buen ejercicio práctico, la prueba de que lo estudiado se ha asimilado bien y se está en condiciones de seguir adelante.

Así pues, cada capítulo del libro tiene *tres partes indivisibles*: la explicación propiamente dicha, la exposición visual mediante los diagramas y una serie de ejercicios relacionados con lo anterior, que deben ser resueltos preferiblemente de modo mental, sin tocar las piezas en el tablero, aunque esto último no es estrictamente necesario, sobre todo al principio. Más adelante sí es conveniente atenerse a esta norma, ya que se trata de imitar la situación real de la partida de ajedrez donde todos los movimientos deben calcularse mentalmente y no está permitido tocar ninguna pieza más que para jugarla.



1. El ajedrez en la historia
y en el contexto escolar.

C.I.D.A.
CANTARIAS

Breve historia del ajedrez

EL ORIGEN DEL AJEDREZ

A pesar de lo mucho que se ha investigado sobre el ajedrez, su origen es todavía un misterio que probablemente no se aclarará nunca. Muchas civilizaciones de la antigüedad nos han dejado documentos, que hacen referencia a juegos de tablero, que de todas formas sólo remotamente tienen relación con el ajedrez que se conoce hoy día, y así se han hallado estos juegos provenientes de las culturas orientales y también de la egipcia y persa. El investigador Duncan Forbes sitúa el origen del ajedrez en la India y lo remonta a unos 3.000 años a. de C., lo que daría a este juego, o a sus predecesores, una antigüedad de unos cinco mil años. Sin embargo, no faltan investigadores que sitúan el origen en el antiguo Egipto, ya que *El libro de los muertos* cita un juego con tablero y piezas como una de las recompensas para la otra vida que debían ser colocados junto con la momia. En el Museo Británico se encuentra una caja de momia, datada en unos 5.500 años, en cuyo interior está pintado un tablero de cuadros blancos y negros y unas piezas de dos colores, rojas y negras. En tal caso estaríamos hablando de un origen de aproximadamente unos 4.000 años antes de Jesucristo.

Aunque los resultados de las investigaciones parecen demostrar que no existe un origen único, sino que distintas culturas idearon, más o menos simultáneamente, un tablero cuadrado con piezas que se movían en él, sí tenemos una referencia clara en el

juego indio llamado *chaturanga*, vocablo sánscrito que puede ser traducido como «cuatro ejércitos», ya que se jugaba entre cuatro jugadores, aliados dos a dos, y las piezas tenían movimientos parecidos a los actuales. También el tablero tenía sesenta y cuatro casillas como en la actualidad. Sin embargo, la pieza a mover era determinada por los dados y no por el jugador. A este último sólo le quedaba decidir la casilla donde debía ser jugada. También, como en el ajedrez actual, la pieza más importante, cuya pérdida iba ligada a la pérdida del juego, era el *rey* (en este caso, el *Rajá*).

Una hermosa leyenda, muy conocida, que hace referencia al origen del ajedrez, pero que probablemente tiene poco de real, dice que este juego fue inventado por un *brahman* indio llamado Sissa, preceptor del príncipe Schiram; éste era muy altivo y, como lección, le ofreció un juego en el que el *rey*, pese a ser la pieza más importante, no era sin embargo la más poderosa y no podía atacar y ni siquiera defenderse de sus enemigos sin la colaboración de sus súbditos (las restantes piezas). Tanto agradó al príncipe el juego que ofreció a Sissa concederle la recompensa que quisiera. Sissa, para darle una nueva lección, le pidió aparentemente una cosa muy modesta: un grano de trigo por la primera casilla; dos, por la segunda; cuatro, por la tercera, y así sucesivamente, doblando cada vez la cantidad anterior, por cada casilla, hasta completar las sesenta y cuatro. El príncipe aceptó inmediatamente tan pequeña recompensa, pero cuando sus tesoreros efectuaron los cálculos para pagar la deuda, resultó que todos los tesoros de su reino no bastaban para satisfacerla.

La cantidad resultante era de 18.446.744.073.709.551.615 granos, y ni reuniendo la cosecha de toda la Tierra podría reunirse tal cantidad. Para hacerse una idea más aproximada de esa magnitud y tomando como referencia la cosecha de media España, sería necesario acumular todo el trigo recogido en España durante más de 240.000 años.

Hay otras muchas leyendas que sitúan el origen en este juego en los más diversos países, pero la teoría más generalizada es la que indica que de la India pasó a Persia, donde se le denominó *chattrang*.

Lo que ya no ofrece duda es que en Europa fue introducido por los árabes a través de España, allá por el siglo IX, prácticamente con el mismo nombre: *xatranj*, palabra de la que se derivó la española *acedrex*.

El ajedrez árabe era ligeramente distinto al actual y algunas piezas tenían movimiento diferente. Hasta finales del siglo XV las piezas no adquieren prácticamente los movimientos actuales, cuando se incorporan movimientos como el enroque y la captura del *peón* «al paso» que, sin duda, han sido las últimas modificaciones aceptadas en el movimiento de las piezas.

Es en España donde el ajedrez empieza a tomar importancia, y en esta época comienzan a aparecer escritos bastante explícitos del juego.

Los primeros «libros» que hablan del ajedrez (ni siquiera libros en el sentido estricto, pues se trata de códices en pergamino) son unos versos sobre el *Schah-mat* de Abraham Ibn Esra, hacia 1150, y, sobre todo, el *Libro del acedrex* del rey Alfonso X el Sabio, terminado en Sevilla en 1283, donde hay 103 problemas y estudios y que actualmente existe en la biblioteca del monasterio de San Lorenzo de El Escorial.

En forma impresa, el primer ejemplo del que se tiene noticia es el *Libre dels jochs partits del schachs* de Francesc Vicent, Valencia, 1495, pero no se conserva en la actualidad. Sin embargo, ya de gran importancia existen dos: *Repetición de amores e arte de axedres con CL juegos de partido* (1497) de Juan Remirez de Lucena, y sobre todo el *Libro de la invención liberal y arte del juego del axedrez* (1561) de Ruy López de Sigura, clérigo de Zafra, donde por primera vez se dan consejos sobre la forma de jugar mejor, aunque algunos sean tan peregrinos como «colocar el tablero de modo que el sol le dé en los ojos al rival».

En el reinado de Felipe II España dominaba el ajedrez. Y el citado Ruy López de Sigura era considerado como el mejor jugador de la época, celebrándose en Madrid el primer torneo internacional

de la historia. Después la supremacía pasó a los italianos, siendo Gioachino Greco el mejor jugador.

LOS CAMPEONATOS MUNDIALES

Realmente no fue sino a partir de 1886 cuando se estableció el título de campeón mundial, estableciéndose una serie de encuentros entre los mejores del mundo para disputarse la supremacía. El primer campeón fue el vienés William Steinitz, que derrotó a Andersen por ocho victorias a seis.

El segundo campeón fue el alemán Enmanuel Lasker quien batió a Steinitz por 12-7 en 1894. Lasker retuvo la corona hasta 1921, cuando fue vencido por el cubano José Raúl Capablanca y Graupera por 9-5. A Capablanca le sucedió el ruso-francés Alejandro Alekhine, que le venció en el *match* celebrado en 1927 por 18,5-15,5. Alekhine perdió el título en 1935 ante el holandés Max Euwe, pero lo recuperó dos años más tarde en el *match* de revancha y lo retuvo hasta su muerte en 1946. De cualquier modo, hasta ese momento el campeón sólo exponía su título ante quien él quería (generalmente quien conseguía reunir una bolsa de premios más cuantiosa).

A partir de este momento la **Federación Internacional de Ajedrez (FIDE)** toma a su cargo la organización del campeonato del mundo, regulando las competiciones que daban derecho a disputar el citado campeonato, y en 1948 se celebró un torneo sextangular en el que intervinieron los jugadores más destacados del momento. El campeón fue Mikhail Botvinnik (URSS) y se decidió que debía poner en juego su título cada tres años en un encuentro a 24 partidas frente al vencedor de una serie de torneos clasificatorios (zonales e interzonales). En caso de perder el título, el campeón tendría derecho a un *match* de revancha al año siguiente.

Botvinnik retuvo el título hasta 1957, en que fue vencido por su compatriota Vassily Smyslov, pero lo recuperó un año más tarde en el *match* de revancha. Volvió a perderlo en 1960 ante Mikhail

Tahl (URSS), y de nuevo en el *match* de revancha lo recuperó en 1961. A partir de este momento la FIDE decidió eliminar la gran ventaja que tenía el campeón con su derecho a un *match*-revancha.

En 1963, otro jugador soviético, el armenio Tigran Petrosian venció a Botvinnik y se convirtió en el noveno campeón mundial. Tres años después retuvo el título al derrotar al siguiente aspirante, Boris Spassky (URSS), pero éste fue capaz de recorrer el duro camino hasta el título y volver a clasificarse para la final, y en 1969 arrebató la corona a Petrosian para perderla a su vez en 1972 frente al fenómeno americano Bobby Fischer, en un encuentro que llevó al ajedrez a las primeras páginas de las noticias en todo el mundo.

La historia de Fischer, el undécimo campeón del mundo, es extraordinaria por su precocidad. A los nueve años Fischer comenzó a destacar en los torneos de su país y a los quince obtuvo el título de gran maestro, clasificándose para el *Torneo de Candidatos* ya en 1959, aunque su actuación entonces fue discreta. Su difícil carácter estuvo a punto de cerrarle el camino hacia el título, pero cuando en 1970 inició los torneos clasificatorios arrasó a todos sus rivales.

Sin embargo, a partir de 1972 y por motivos difíciles de comprender, Fischer dejó de jugar, y tres años después renunció a defender su título, del cual fue desposeído en favor del aspirante Anatoli Karpov, quien se convirtió así en el decimosegundo campeón mundial y el único que logró el título sin vencer a su rival. El mundo del ajedrez sufrió una gran pérdida con la retirada de un jugador tan genial como Fischer y muchos pensaron que volvería a jugar. Justamente veinte años después, en 1992, Bobby Fischer reapareció momentáneamente para jugar un *match* con su antiguo rival, Spassky, al que volvió a vencer contundentemente, pero dejando entrever que el tiempo pasado había mermado considerablemente la calidad de su juego. También este encuentro estuvo rodeado de polémica, al celebrarse en Yugoslavia, nación entonces sometida al embargo mundial a causa de la guerra. Desde entonces Fischer no ha vuelto a jugar.

Aunque Karpov ganó su título sin lucha, no por ello dejó de merecerlo, pues a continuación comenzó una vertiginosa cadena de triunfos en los mejores torneos, prodigándose más que ningún otro

campeón mundial, siendo con mucho el jugador que más torneos internacionales ha ganado en toda la historia.

A partir de ese momento se cambiaron las reglas del campeonato del mundo y, en lugar de un encuentro a 24 partidas, se siguió una fórmula propuesta por Fischer, no contabilizando las partidas tablas y jugando sin límite de partidas hasta que uno de los dos adversarios ganase seis partidas. Al principio la fórmula funcionó, pero en 1984 se produjo el desastre en el encuentro entre Karpov y Kasparov. Tras más de cinco meses de duración ninguno de los jugadores había logrado seis victorias, y el presidente de la FIDE, Campomanes, tomó la polémica decisión de anular el campeonato cuando Karpov vencía por 5 a 3. Al año siguiente, de nuevo con la fórmula de 24 partidas, Kasparov derrotó a Karpov y se convirtió en el campeón mundial número 13 y, con sus veintidós años, en el más joven de la historia.

Recientemente, las desavenencias del campeón con la FIDE han sido notorias y en 1993 Kasparov se negó a disputar el campeonato mundial organizado por la Federación, formando su propia asociación con su campeonato mundial. La respuesta de la FIDE fue desposeerle del título y, como dieciocho años antes, Karpov logró la corona mundial sin ganar al campeón. Realmente resulta trágico este sino del que sin duda es uno de los mejores ajedrecistas de todos los tiempos, campeón indiscutible, pero que ha logrado el título en dos ocasiones sin jugar el campeonato mundial. En el momento actual, en 1996, cuando Karpov acaba de revalidar su título al vencer claramente a Kamsky y se ha producido un relevo en la presidencia de la Federación Internacional, se está llegando a un acuerdo en las conversaciones para reunificar el título y reparar el cisma creado, lo que se espera ocurra antes de mediados de 1997.

EL AJEDREZ EN ESPAÑA

Aunque, como hemos dicho, el ajedrez entró en Europa por España, lo cierto es que en los siglos sucesivos se va perdiendo el protagonismo en el concierto mundial, y no es sino en el siglo XX

que, junto con la creación de la Federación Internacional, empieza de nuevo a cobrar cierta importancia. Así, el primer club de ajedrez de España se formó en 1921 (tres años antes que la propia FIDE) y fue el *Club de Ajedrez «Barcelona»*, que todavía existe.

El primer campeón español, oficialmente, fue Manuel Golmayo. Le sucedió, en 1930, Ramón Rey Ardid, que retuvo el título hasta 1943. Después han sido muchos los jugadores que han logrado el título nacional, pero especial mención merece Arturo Pomar, quien en 1942 dio un gran impulso al ajedrez español por los sorprendentes éxitos obtenidos cuando sólo contaba doce años. Nuestro niño-prodigio realizó extraordinarias hazañas, como su partida tablas frente al entonces campeón mundial Alekhine, en 1944, que fue motivo de atracción en todo el país hacia esta especialidad deportiva.

En el momento actual y en los últimos diez años se ha producido un notable incremento de la actividad ajedrecística en nuestro país. Actualmente España es uno de los países en los que más competiciones de alto nivel se celebran, por no decir el que más. El **torneo de Linares** es desde hace bastantes años considerado el más fuerte de cuantos se disputan y los mejores jugadores del mundo se dan cita allí cada año. Y otras ciudades españolas, como la sevillana Dos Hermanas, están tomando el relevo de Linares, celebrando torneos igualmente fuertes.

Sin embargo esta actividad organizativa no tiene igual curso en el terreno de los propios jugadores. Aunque siempre ha habido buenos jugadores, han sido muy pocos los que han destacado a nivel internacional en un puesto realmente alto, mientras que la actuación del equipo español en el campeonato mundial por equipos ha sido en general discreta, oscilando entre los puestos 20-30 del *ranking* internacional. En el terreno individual, en la actualidad, el jugador español mejor clasificado, Miguel Illescas, está alrededor del puesto 40, lo que de todas formas es una clasificación muy meritoria habida cuenta que prácticamente nunca se ha logrado tener a un español entre los cien primeros.

Posiblemente la causa hay que atribuirla a la poca importancia que se le ha dado hasta ahora al ajedrez dentro del campo escolar,

lo que hacía difícil que surgieran promesas en edad temprana, a diferencia de lo que sucedía, por ejemplo, en la desaparecida URSS. Actualmente las cosas están cambiando bastante y, en las dos ediciones celebradas del recientemente creado campeonato mundial por equipos de menores de dieciséis años, España ha tenido excelentes actuaciones logrando el cuarto puesto. También a nivel individual, y dentro de los jugadores jóvenes, el salto cualitativo ha sido notable.

2

El ajedrez en el contexto escolar

EL AJEDREZ, UNA CONCEPCIÓN EDUCATIVA _____

El ajedrez es una especie de lucha que en muchas ocasiones se ha comparado con una batalla. Desde luego, factores como la planificación de las acciones o la puesta de medios para lograr el objetivo final, supeditando a tal fin todos los objetivos intermedios, hacen realidad dicho parecido. Pero, ante todo, el ajedrez es un juego en el que la reflexión y la previsión tienen un factor preponderante.

Sin caer en el tópico de que el ajedrez desarrolla la inteligencia, hay que tener en cuenta que existen ciertos aspectos de la educación a los cuales el ajedrez contribuye muy positivamente. No es especular demasiado decir que la práctica del ajedrez **contribuye a desarrollar facultades** como la capacidad de concentración, el análisis, la lógica y el razonamiento, así como la memoria, especialmente la visual, pues con el desarrollo de la partida se ponen en práctica todas estas facultades.

Aunque el ajedrez tiene una parte importante de competición (al fin y al cabo la partida de ajedrez es una lucha contra el rival), sus aspectos educativos no deben ser menospreciados. En algunos países se ha reconocido este valor y se ha implantado el ajedrez como asignatura obligatoria. En España existen algunos colegios

que tienen el ajedrez como asignatura optativa, pero en la mayoría, y en el mejor de los casos, se trata de una actividad extraescolar. De cualquier modo se está avanzando bastante en este campo, pues los resultados en niños de cuatro a siete años que utilizan el ajedrez a modo de **gimnasia mental** para estimular y desarrollar su fantasía, capacidad de concentración y creatividad, han sido espectaculares.

También, en lo que se refiere a los aspectos educativos, la filosofía del ajedrez, donde el resultado de la partida depende de nuestras propias acciones, es un buen campo de aprendizaje a la hora de tomar decisiones y aceptar el hecho de que de las mismas se derivan unas consecuencias que dependen de lo acertado o no de la decisión tomada. Se aprende a convivir con la derrota y a saber extraer conclusiones de la misma, que pueden ayudar en futuras situaciones similares. Resulta de una gran satisfacción cuando, a partir de un error que provoca la derrota en una partida, se es capaz de apreciar la naturaleza de este error y ello puede aplicarse en la siguiente partida con éxito. Este hecho es bastante frecuente cuando la fuerza de ambos contendientes es similar, y este espíritu competitivo de buscar la victoria a través de nuestra **propia superación** es algo que el ajedrez puede contribuir a desarrollar.

No menos importante es la actitud cuando se gana. Aquí es fácil caer en la arrogancia o en una exagerada autoestima de nuestras propias capacidades. Afortunadamente, siempre hay un rival que puede ganarnos y ello suele poner las cosas en su sitio. En todo caso, la competición durante la partida nos enseña cosas como que el rival es, al mismo tiempo, copartícipe de la partida, y como tal merece todo nuestro respeto. La **corrección durante la partida** y el concepto del **juego limpio** son aquí factores muy importantes. Y si, finalmente, se produce la derrota, hay que aceptarla con deportividad, pero a continuación tratar de entender sus posibles causas, la naturaleza del error que la provocó y la forma de eliminar el origen de tal error en futuras partidas.

Precisamente este aspecto «científico» del ajedrez, la parte de investigación o estudio de la partida para averiguar las causas de los errores producidos, es algo que frecuentemente no es tenido en cuenta. Llevados por el espíritu puramente competitivo, muchas veces se

tiende a considerar la victoria o la derrota como un desenlace circunstancial y olvidándolo todo jugamos una nueva partida para cometer una y otra vez los mismos errores. En casi todas las actividades humanas que han implicado el progreso, una **actitud reflexiva** ha permitido recorrer las etapas de dicho progreso de un modo más directo y con menos caídas. Este concepto es plenamente aplicable al ajedrez y es primordial aceptar el concepto del estudio como forma de adquirir mayores conocimientos y progresar.

Pero además existen otros factores importantes, de tipo social, como pueden ser la interrelación con los compañeros y la utilización del tiempo libre. Aparte del estudio del ajedrez, que puede ser realizado de modo individual, pero que será más provechoso cuando se hace con ayuda de alguien, es evidente que la partida es jugada frente a un contrincante. Es entonces un buen medio para establecer **relaciones con otras personas**, especialmente en circunstancias donde las condiciones meteorológicas, frío, lluvia, etc., hacen difícil la práctica del deporte al aire libre.

En lo que se refiere al **empleo del tiempo libre**, cuya inadecuada utilización puede ser fuente de problemas, sobre todo a temprana edad, el ajedrez puede ayudar notablemente, ya que casi cualquier circunstancia es favorable para disputar una partida, sin que ello dependa de que haga buen tiempo o se disponga de un local o equipo adecuado. Sólo un tablero y las piezas son suficientes. Precisamente en algunas campañas de lucha contra la droga se ha utilizado el ajedrez como actividad capaz de llenar gran parte del tiempo libre, y los resultados han sido muy satisfactorios.

Quizá mejor que ninguna actividad, ya que la fuerza física no tiene aquí ninguna importancia, resalta aquí la **igualdad de oportunidades de ambos sexos**. Aunque por razones sociales el ajedrez ha tenido mucha menos difusión entre las mujeres, en los últimos tiempos han aparecido cada vez más jugadoras que han alcanzado un alto nivel. Mención especial merece el caso de las hermanas Polgar, la mayor de las cuales empezó a destacar por sus buenos resultados en torneos compitiendo exclusivamente con hombres, pero sobre todo la menor, Judith, que actualmente está dentro de los diez mejores jugadores del mundo, cosa que antes ninguna mujer había conseguido.

do ni acercarse. Y para lograr tal cosa, aparte de unas cualidades innatas que, en todo caso un hombre también necesitaría, lo único que ha tenido que hacer ha sido entrenarse desde el principio con una actitud seria y eligiendo competiciones donde el nivel de sus oponentes estimulara el afán de superación.

Este ejemplo resalta claramente que en el ajedrez no tienen sitio las «actitudes machistas», lo cual es también una buena base para la actitud en general de toda persona.

A nivel elemental se constata que los niños y las niñas que empiezan a jugar juntos obtienen resultados absolutamente parecidos, si bien es cierto que, dado el modo de pensar de nuestra sociedad, el número de niños que practican el ajedrez es mucho mayor que el de niñas, aunque dicha tendencia se está equilibrando rápidamente en los últimos tiempos.



II. El ajedrez: contenidos y enseñanza

Contenidos del ajedrez

Realmente es poco lo necesario para jugar al ajedrez. Puesto que se trata de una actividad mental, no sería necesario nada más que el conocimiento para jugar y, de hecho, en las llamadas «partidas a la ciega» se juega sin tablero ni piezas y la posición debe ser representada mentalmente diciendo las jugadas de viva voz; sin embargo, tal modalidad es bastante difícil y sólo posible para jugadores experimentados, siendo conveniente utilizar el tablero y las piezas. Sólo con esto, y un adversario dispuesto, es posible jugar una partida de ajedrez.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS ---

La partida de ajedrez se juega entre dos jugadores que disponen cada uno de ellos de unas piezas, las mismas para cada bando, pero de un color distinto, y que pueden utilizar según unas reglas que después explicaremos. Se utiliza un solo tablero sobre el que se colocan las piezas, realizando por turno un «movimiento» cada vez.

Como hemos dicho, existen unos elementos materiales, el tablero y las piezas (es menos correcta la denominación de fichas), y unas reglas básicas que regulan la colocación de estas últimas sobre el tablero y su posterior movimiento, así como el turno para realizar las jugadas. Tanto estos elementos como las reglas básicas son comunes al ajedrez de competición y al lúdico, y su conocimiento

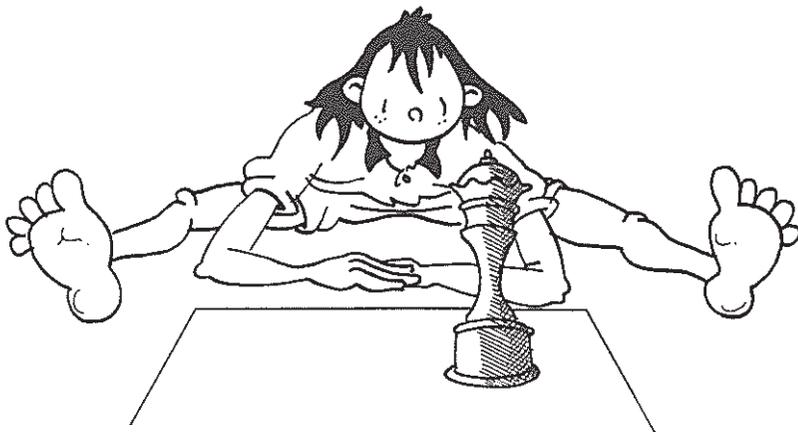
resulta imprescindible para iniciar el contacto con el ajedrez. Es por ello que comenzaremos precisamente con el conocimiento de estos elementos, aunque sin adentrarnos todavía en los aspectos reglamentarios.

El tablero

El tablero de ajedrez es bien conocido. Contiene 64 casillas alternativamente claras y oscuras (blancas y negras) formando un cuadrado de ocho casillas por lado. Generalmente está hecho de madera o plástico y se coloca entre los jugadores de modo que la casilla del ángulo de la derecha de cada jugador sea de color blanco. Están aceptados diferentes tamaños, pero se considera óptimo el comprendido entre 40 y 60 cm de lado.

Las piezas

Al igual que el tablero, las piezas suelen ser de madera o plástico y de un color distinto las de cada bando, normalmente blancas y negras. Su tamaño debe ser, evidentemente, proporcionado al



del tablero que se utilice. Aunque existen muchos modelos de piezas, algunas de verdadera fantasía, el modelo que tiene más aceptación es el llamado *Staunton*, que es el que se emplea en competiciones oficiales.

Al empezar la partida cada jugador siempre dispone del mismo número de piezas, aunque en el transcurso de la partida algunas pueden irse eliminando (*matando* o *capturando* es la terminología aceptada) de modo que generalmente se termina la partida con menos piezas de las que se empezó.

Los jugadores

La partida de ajedrez se disputa entre dos bandos representados cada uno por las piezas de un mismo color. A lo largo de este libro emplearemos repetidamente el símil del ajedrez con una batalla, y en tal comparación podríamos decir que cada bando forma un ejército. Los jugadores deciden sus movimientos y, por turno, realizan una jugada cada vez, lo que consiste en mover una de las piezas propias a una casilla, según las reglas del movimiento de las piezas que luego explicaremos. En competiciones oficiales el tiempo de que dispone cada jugador para pensar sus movimientos está limitado por un reloj y varía para cada competición, pero generalmente está alrededor de dos horas o dos horas y media para que cada jugador efectúe sus primeras 40 jugadas, añadiéndose después una hora para cada 20 jugadas más. De otro modo la partida podría prolongarse mucho. También existen competiciones de ajedrez rápido, dando a cada jugador o jugadora cinco minutos para toda la partida. Quien sobrepasa el tiempo permitido pierde la partida. De cualquier modo, en partidas amistosas no suele controlarse el tiempo.

Aunque el ajedrez es una confrontación entre dos bandos, nada hace necesario que la partida se dispute sólo entre dos personas. Lo usual es que sean sólo dos los jugadores que intervienen en la partida, enfrentándose uno contra otro. Pero a veces pueden ser varios los jugadores que, formando un equipo, deciden por consenso los movimientos de uno de los bandos. Hace unos pocos años, en un

programa de Televisión Española, se jugaron dos partidas en las que uno de los jugadores era el campeón mundial Gary Kasparov, mientras que el otro bando eran los telespectadores, que por votación mayoritaria decidían cuál era la jugada que debía hacerse en cada ocasión.

El objetivo del juego

La partida de ajedrez tiene un final o resultado. Como en tantas competiciones, uno de los bandos consigue la victoria, aunque también existe el resultado de empate o tablas.

El objetivo básico de la partida de ajedrez es dar mate al *rey* adversario, y eso sólo puede lograrse mediante la colaboración de todas las piezas y el juego correcto basado en planes estratégicos. El jugador que da jaque mate a su contrario gana la partida. La partida termina, pues, cuando uno de los jugadores da mate a su rival, pero también cuando uno de los jugadores, viéndose inevitablemente perdido, no quiere esperar al mate y declara que se rinde o abandona.

También puede terminar la partida cuando debido a la gran igualdad reinante en la partida y una vez que la mayoría de las piezas ha sido eliminada, como ocurriría en una batalla donde los dos ejércitos hubiesen perdido la mayor parte de sus efectivos, ninguno de los dos bandos puede lograr el mate. En tal caso la partida termina en empate o tablas.

Las reglas del juego

Aparte de alguna de las reglas ya mencionadas, el primer contacto con las reglas básicas empieza con el conocimiento del tablero, de las piezas y la forma de colocarlas en él. Como ya hemos explicado anteriormente, el tablero y las piezas son los elementos fundamentales del ajedrez y el punto de partida para su conocimiento.

Para seguir con el símil de la batalla, podríamos decir que el tablero es el campo de batalla, mientras que las piezas son los elementos que forman los dos ejércitos. Puesto que anteriormente hemos presentado los elementos, vamos ahora a adentrarnos en sus aspectos reglamentarios.

El tablero

El tablero de ajedrez es un cuadrado de 64 cuadros llamados «casillas», 32 de color claro, denominándose «casillas blancas» y otros 32 oscuros, «casillas negras».

La partida se disputa entre dos jugadores, que se colocan uno a cada lado del tablero, de forma que la casilla del ángulo de la derecha de los contendientes sea blanca.

A efectos de explicar el movimiento de las piezas, se denominan *columnas* los grupos de ocho casillas verticales; *filas*, los grupos de ocho casillas horizontales y, por último, *diagonales*, los grupos formados por casillas unidas diagonalmente entre sí y que pueden tener longitud variable. Una característica especial de las diagonales es que, a diferencia de las filas y columnas, están siempre formadas por casillas del mismo color. El diagrama 1 es una representación del tablero vacío, donde puede observarse la colocación del cuadro blanco a la derecha.

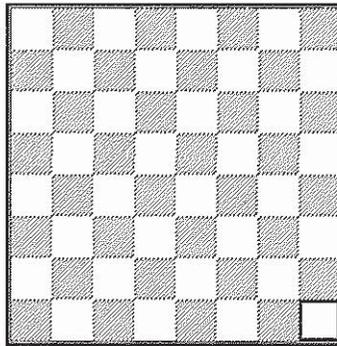
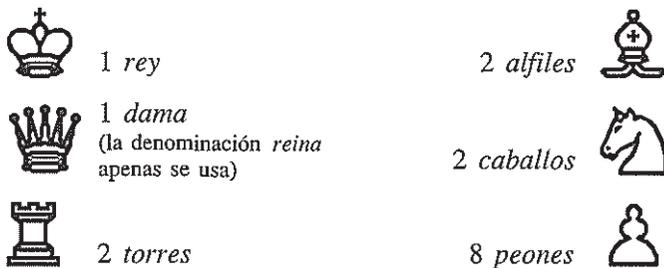


Diagrama 1.

Las piezas

Las piezas son, como hemos dicho, los componentes del ejército de cada bando y son de distinto color para cada uno de los dos jugadores, normalmente blancas y negras.

Al empezar la partida cada jugador dispone de las mismas fuerzas formadas por 16 piezas por cada bando, que son las siguientes:



Cada jugador conducirá las piezas de un color.

Colocación de las piezas en el tablero

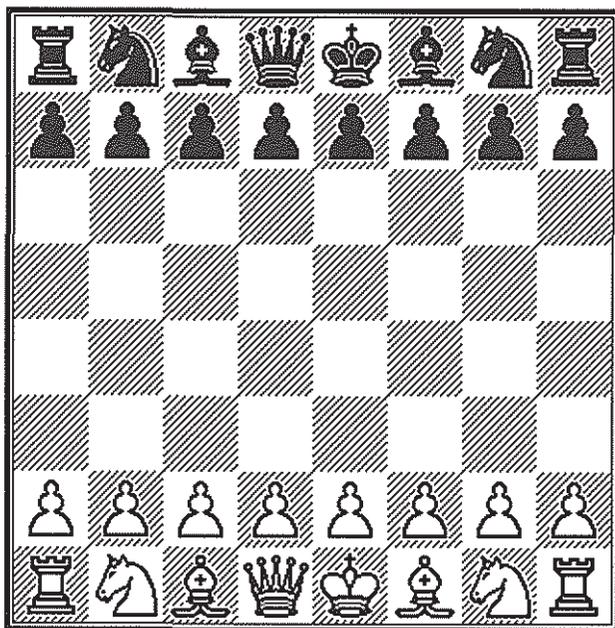


Diagrama 2.

El *rey* y la *dama* ocupan las dos casillas centrales de la primera fila, de modo que la *dama* esté sobre la casilla de su mismo color. A cada lado de estas dos piezas se colocan, por este orden, un *alfil*, un *caballo* y una *torre*, con lo que se completa la primera fila. En la segunda fila se colocan los ocho *peones* de cada bando. La colocación completa se puede ver en el diagrama 2.

Movimiento y captura de las piezas

Cada jugador efectúa por turno una jugada, comenzando siempre la partida las blancas. Una jugada consiste en mover una pieza a cualquiera de las casillas que permite su movimiento. Cuando una pieza se coloca en una casilla ocupada por una pieza enemiga, la *captura*. Dicha captura consiste en retirar la pieza enemiga del tablero, eliminándola de la partida. No está permitido capturar las propias piezas. Tampoco puede pasarse por encima de otra pieza, sea propia o contraria, ni de ningún modo pueden colocarse dos piezas en la misma casilla.

Cuando una pieza tiene la posibilidad de capturar a otra se dice que está *atacándola* o *amenazándola*. No es necesario convertir dicha amenaza en captura, como es el caso, por ejemplo, en el juego de *damas*, sino que cada jugador decide en su caso si le conviene o no capturar la pieza atacada.

Un caso especial sería la amenaza al *rey*, llamada *jaque*. Puesto que la captura de esta pieza termina la partida con la victoria del bando atacante, el jugador que está sometido a tal ataque tiene la obligación de defenderse del jaque. Toda jugada que no cumpla tal requisito es ilegal y no puede realizarse. Sólo en el caso de que no exista forma de evitar dicho ataque, se produce el jaque-mate y la derrota del bando atacado, como veremos más adelante.

La **jugada** es, pues, el movimiento de una pieza que efectúa el jugador cuando es su turno. Dicha jugada debe ser conforme al reglamento, es decir, debe ceñirse al movimiento de la pieza en cuestión y no debe dar lugar a una situación donde el propio *rey* pueda ser capturado (es decir, dejar el propio *rey* en jaque). Toda jugada ilegal debe ser rectificadada y realizar en su lugar una jugada reglamentaria, pero

una vez que se ha realizado tal jugada el turno de juego pasa al contrincante y no es posible rectificarla.

Así pues, en cuanto la mano del jugador ha soltado la pieza, se considera terminada la jugada y no es posible volverla atrás. Por otro lado, si la pieza no ha sido soltada, la jugada no ha sido terminada y es posible realizar cualquier jugada legal con dicha pieza, pero existe la obligación de mover esa pieza y no otra. Es decir, cuando se toca una pieza es obligatorio jugarla aunque puede elegirse la casilla donde se colocará. Del mismo modo, si se toca una pieza del contrario, existe la obligación de capturarla con la pieza que sea, siempre que ello sea posible.

ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LA ESTRATEGIA

Puesto que el objetivo final de la partida de ajedrez es dar mate al rival, a este fin deben tender todas las operaciones de la partida. Como símil adecuado puede ponerse el de dos ejércitos medievales que libran una batalla. El objetivo final sería capturar el *rey* del ejército rival, pero también objetivos intermedios, como puede ser la eliminación o debilitamiento de una parte de dicho ejército o un sector del campo de batalla, pueden conducir a una situación de preponderancia que favorezca en última instancia el fin último y, con él, la victoria.

Empezamos a tomar conocimiento de conceptos como **ataque** y **defensa** no sólo del *rey* (la pieza más importante, pues es la que decide el resultado de la partida) sino de otras unidades menos valiosas, pero que forman parte de dicho ejército y contribuyen a su victoria o derrota.

Veremos la importancia de cada pieza y cómo en ocasiones puede sacrificarse alguna a fin de conseguir un objetivo más valioso. Todo esto será ampliado en la primera etapa del aprendizaje cuando tomemos contacto con el movimiento de las piezas y cómo esta capacidad de movimiento hace variar el valor de cada pieza.

REGLAS DE JUEGO Y CONTEXTO ESCOLAR _____

Desde sus primeros contactos con el deporte, los niños aprenden que las reglas de juego, lejos de suponer una coacción, son precisamente las que permiten la práctica de dicho deporte. Mucho más en el ajedrez, donde las reglas son las que dan razón de ser a este juego tan abstracto, que de otro modo sería impracticable.

Todos los movimientos en ajedrez, las piezas y su significado están regidos por unas reglas que el jugador se compromete implícitamente a seguir y dichas reglas, en lo que se refiere a los aspectos fundamentales, son iguales tanto para la partida más importante del campeonato del mundo como para la partida amistosa que dos niños disputen en el colegio.

Si excluimos las reglas de competición, las demás reglas son básicas e imprescindibles a cualquier nivel. No existe una adaptación de las reglas del ajedrez en virtud de la edad o cualquier otra condición de los jugadores.

Por otro lado, estas reglas básicas son las necesarias para jugar al ajedrez, de modo que no es posible jugar una partida sin el conocimiento completo de cada una de ellas.

ACTITUDES Y VALORES _____

Hemos comentado algunos de los aspectos positivos del ajedrez. Ahora insistiremos en la **actitud correcta** de cada jugador hacia su contrincante. El reglamento impide explícitamente cualquier forma de molestar al rival, pero en todo momento hay que tener en cuenta que la victoria en ajedrez debe lograrse por medios puramente ajedrecísticos. El realizar jugadas ilegales, o tocar una pieza y pretender mover otra, por no hablar de intentar rectificar una jugada ya realizada cuando nos damos cuenta de que la respuesta del rival no nos conviene, no sólo es algo que el reglamento no permite, sino que debe desecharse incluso en la más informal de las

partidas, pues con ello se crea un mal hábito del que luego es difícil desprenderse.

También la actitud hacia el contrario debe ser respetuosa. La causa de la derrota es casi siempre una mezcla de nuestros propios errores y el acierto del rival; por ello es de mal gusto enfadarse con él si nos gana. En cambio, será mucho más provechoso si después de terminar la partida se analiza su desarrollo con el contrincante, **contrastando los diferentes puntos de vista** sobre cada momento. Éste es el método que utilizan todos los grandes jugadores y puede decirse que sin él es casi imposible el progreso.

De esta manera, el valor social del ajedrez alcanza importancia, pues de otro modo sería fuente de enemistades. Junto a todos los demás valores educativos ya mencionados, este aspecto es fundamental y puede decirse que más instructivo que la partida en sí, es el estudio posterior que de la misma pueda realizarse.

Esto no está reñido con el aspecto competitivo de la partida, durante la cual intentamos ganar al adversario. Podríamos decir que el ajedrez tiene dos aspectos a veces contrapuestos: el aspecto competitivo de la partida en sí, en la cual se lucha para vencer al rival, y el aspecto científico o de estudio posterior, en la cual el adversario deja de serlo y pasa a ser un ayudante en la tarea de encontrar los posibles errores cometidos por ambas partes y de la cual se benefician mutuamente.

La enseñanza del ajedrez: las etapas de aprendizaje

VISIÓN GLOBAL DE LAS DIFERENTES ETAPAS

En el ajedrez, factores como edad o sexo no pueden determinar en absoluto el nivel de los alumnos, sino que es el grado de conocimientos lo que determina la fuerza de los mismos. Incluso la experiencia tampoco va necesariamente unida a la edad, pues es cada vez más frecuente que los niños empiecen a jugar a edades más tempranas y adquieran antes un buen nivel de conocimientos y experiencia.

Podemos hablar de tres fases o etapas de aprendizaje basadas en los conocimientos de los jugadores. La primera etapa comienza con la enseñanza de las reglas básicas y tiene como objetivo el aprendizaje del movimiento y la forma de capturar correctamente todas las piezas, así como introducir el concepto del jaque y del mate.

La segunda etapa tiene por objetivo el desarrollo del mate a partir de posiciones donde dicho mate no es inminente. Se introduce después el concepto del valor de las piezas y los finales más elementales.

La tercera etapa sería ya el desarrollo de la partida completa, con consejos para iniciar la partida (fase de apertura) de la mejor manera y algunos casos frecuentes de posiciones típicas.



ESTRUCTURACIÓN DE LAS ETAPAS

Primera etapa: Movimiento y captura de las piezas

La primera etapa, dada la complejidad de las reglas en lo que se refiere al movimiento de las piezas, consiste en el conocimiento correcto de las mismas. No solamente saber mover las piezas, sino tener claro el concepto de mate.

El objetivo es que el alumnado no cometa errores en este sentido, para lo cual se propone al final una serie de ejercicios que sirven al mismo tiempo de evaluación para pasar a la siguiente etapa.

Normalmente muy pocas sesiones son necesarias para asimilar los conceptos necesarios para empezar a jugar al ajedrez.

1.ª ETAPA

1. Conocer el movimiento y captura de las piezas.
2. Utilizar los movimientos especiales: jaque, mate, entroque, ahogado.
3. Comprender la anotación de la partida.

- Las piezas.
- La captura.
- Jaque, mate, entroque, ahogado.
- Sistema algebraico.
- Sistema descriptivo.
- Respeto a las normas de juego.
- Participación en la actividad respetando al adversario.

Contenidos

2.ª ETAPA

1. Comprender y utilizar la técnica del mate.
2. Conocer el valor de las piezas.
3. Resolver correctamente los finales elementales.

- *Rey y dama* contra *rey*.
- *Rey y torre* contra *rey*.
- El mate con *alfil* y *caballo*.
- Valor estático y dinámico de las piezas.
- *Dama* contra *peón* en sexta.
- *Dama* contra *peón* en séptima.
- *Rey y peón* contra *rey*.
- Finales con más *peones*.

- Aceptación del reto que supone competir con otros, valorando la oposición como una estrategia del juego y no como una actitud frente a los demás.

- Realización del mate en posiciones dadas.
- Realización del mate en posiciones distintas con mayor dificultad.
- Resolución de los finales de partida.

3.ª ETAPA

1. Entender las fases, el desarrollo y el planteamiento de la partida.
2. Conocer las distintas combinaciones tácticas y sus objetivos.
3. Valorar la situación del *rey* y conocer las posiciones más seguras del entroque.

- La apertura:
 - Concepto de centro, tiempo y desarrollo.
 - Principios de la apertura.
- La combinación: el ataque doble; la clavada; el jaque a la descubierta; la desviación.
- El entroque y la posición del *rey*:
 - Las posiciones más seguras en el entroque.
 - Ataques sobre el entroque debilitado.
- Valoración objetiva del desarrollo de la partida independientemente de su resultado final.

- Seguimiento y análisis de partidas ilustrativas.
- Resolución de problemas sobre temas tácticos.
- Realización y estudio de partidas propias.

Actividades

- Identificación en los diagramas de las jugadas posibles.
- Reconocimiento del mate en posiciones dadas.
- Ejercicios de anotación de la partida.

Como para el posterior estudio de las partidas, así como para la enseñanza, es necesario un sistema de anotación de las jugadas, se incluirá en esta etapa la explicación del sistema algebraico de anotación, por ser el más sencillo. Igualmente se propone una serie de ejercicios prácticos destinados a una mejor comprensión del método.

Segunda etapa: Estrategia elemental

Si la primera etapa perseguía el fin de saber jugar, sin atender si las jugadas eran o no buenas, en la segunda etapa empieza a plantearse el aspecto de la estrategia. Se introducen conceptos como la importancia de la ventaja material y se enseña la forma de ganar cuando se tiene dicha ventaja. Se ilustra la forma de dar mate al *rey* y la *dama* y con otras piezas. Se empiezan a dar los primeros ejemplos tácticos. Aquí se dan ejemplos de posiciones con pocas piezas antes de introducirse en la partida «completa», que sería el paso a la siguiente etapa.

Tercera etapa: Planteamiento de la partida

La tercera etapa plantea la partida «real», la manera de iniciar correctamente la fase inicial o apertura, los conceptos de material y desarrollo. Esta etapa no tiene techo pues, lógicamente, siempre es posible mejorar el juego, pero puede darse como objetivo que el alumnado pueda jugar la partida sin perder material y sea capaz de apreciar situaciones tácticas sencillas.

ESTRATEGIAS Y ORIENTACIONES DIDÁCTICAS. ACTIVIDADES

Aunque el ajedrez no depende de la edad tanto como otros deportes, sí debe tenerse en cuenta este factor a la hora de planificar las sesiones de aprendizaje. La resistencia al cansancio no es la misma en un niño de cuatro años que en uno de catorce y tampoco

lo es en niños que están acostumbrados a seguir las explicaciones sobre ajedrez que en aquéllos que asisten por primera vez a una de ellas. Lo más recomendable es que las sesiones sean breves y continuadas. Para empezar se sugieren sesiones de 15 a 30 minutos cada dos o tres días, tiempo que gradualmente puede irse aumentando hasta el doble. En todo caso la mitad de ese tiempo debe ser dedicada a la práctica de lo aprendido, ya sea para jugar partidas de entrenamiento o para la resolución de los ejercicios que más adelante se proponen. Otra actividad interesante son las partidas jugadas entre alumnos o contra el profesor (simultáneas).

Una sesión típica de los primeros días, correspondiente a la primera etapa, sería de unos cinco minutos dedicados a la exposición del tema, por ejemplo, el movimiento del *caballo*. Después los alumnos deben utilizar algo más de ese tiempo jugando con el tablero y sólo los *caballos* con ejercicios en los que deberán mover correctamente dicha pieza; por ejemplo, sugiriendo cómo llevar un *caballo* de un rincón al otro del tablero en el menor número posible de jugadas. Por último, dedicar otros cinco minutos a la resolución de los ejercicios propuestos sobre dicho tema. El tiempo total sería de unos veinte o veinticinco minutos.

Al final de cada etapa se propone una serie de ejercicios que sirven como ilustración de los temas. Inicialmente los ejercicios son sencillos y con pocas piezas, sólo las que intervienen en la exposición del tema tratado, luego se van complicando con situaciones más complejas y con mayor número de piezas.

Precisamente estos ejercicios, muy abundantes, son básicos en el esquema de enseñanza adoptado. La resolución correcta de todos ellos es lo que marca el paso a la siguiente etapa y, cuando se resuelve incorrectamente más de uno de estos ejercicios, significa que dicho tema no está bien asimilado y necesita ser trabajado nuevamente. No deberíamos pasar a la siguiente etapa si se han fallado más de cuatro ejercicios en el total de cada fase.

5

Primera etapa: Movimiento y captura de las piezas

OBJETIVOS, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES _____

En esta etapa se adquieren los conocimientos reglamentarios necesarios para jugar al ajedrez; en concreto, lo que se refiere al movimiento de las piezas.

PRIMERA ETAPA	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none">1. Conocer el movimiento y captura de las piezas.2. Utilizar los movimientos especiales: jaque, mate, enroque, ahogado.3. Comprender la anotación de la partida.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">• Las piezas.• La captura.• Jaque, mate, enroque, ahogado.• Sistema algebraico.• Sistema descriptivo.• Respeto a las normas de juego.• Participación en la actividad respetando al adversario.
Actividades	<ul style="list-style-type: none">• Identificación en los diagramas de las jugadas posibles.• Reconocimiento del mate en posiciones dadas.• Ejercicios de anotación de la partida.

OBJETIVO 1: CONOCER EL MOVIMIENTO Y CAPTURA DE LAS PIEZAS

CONTENIDOS

- Las piezas.
- La captura.

LAS PIEZAS. LA CAPTURA

La torre

La *torre* se juega en línea recta siempre. Tanto en dirección horizontal como vertical, es decir, por columnas o por filas y cualquier número de casillas, siempre en la misma dirección. En el diagrama número 3 la *torre* puede desplazarse a cualquiera de las casillas señaladas.

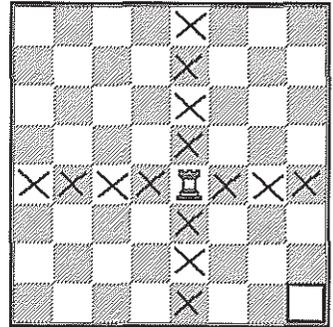


Diagrama 3.

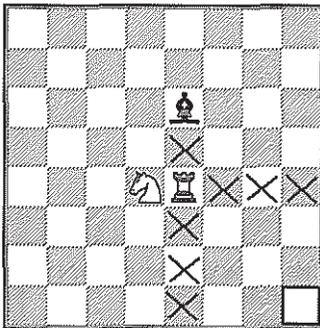


Diagrama 4.

En el diagrama 4 se demuestra el movimiento de la *torre* cuando otras piezas se interponen en su camino. Puede capturar el *alfil* enemigo, pero no puede acceder a las casillas que están más allá de dicha pieza. También la pieza propia le corta el paso en la dirección en que se encuentra.

El alfil

El *alfil* mueve en diagonal y, al igual que la *torre*, cualquier número de casillas, siempre en la misma dirección. Como consecuencia de ello un *alfil* colocado en casilla blanca nunca podrá jugarse a ninguna casilla negra. El movimiento del *alfil* queda reflejado en el diagrama número 5.

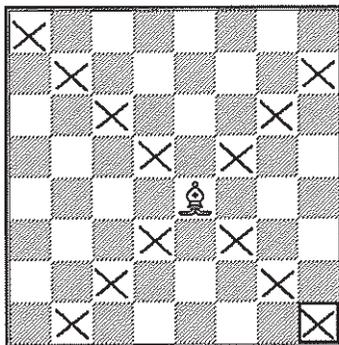


Diagrama 5.

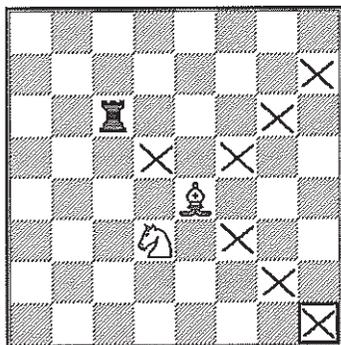


Diagrama 6.

Igualmente las posibilidades de captura del *alfil* están ilustradas en el diagrama 6. El *alfil* blanco puede capturar la *torre* enemiga, pero no puede acceder a las casillas que están más allá de dicha pieza ni pasar por encima de su propia pieza.

La dama

Es la pieza que tiene mayor movilidad, pues puede mover como una *torre* o un *alfil*. Es decir, puede mover tanto en diagonal como por filas o columnas y siempre cualquier número de casillas. El diagrama 7 muestra el movimiento de la *dama*.

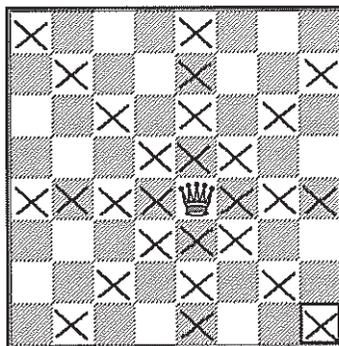


Diagrama 7.

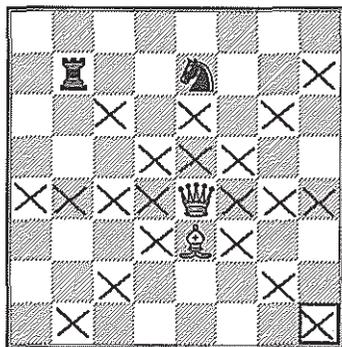
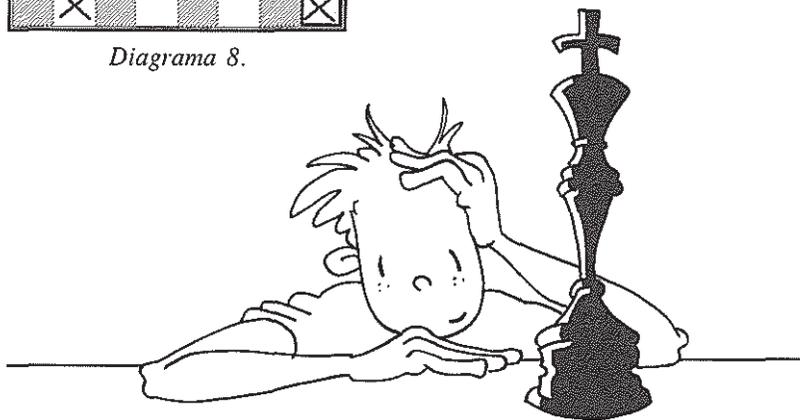


Diagrama 8.

En el diagrama 8 se muestran las posibilidades de captura de la *dama*. Puede tomar cualquiera de las piezas negras, pero no pasar por encima de ellas ni de las propias piezas.



El rey

El *rey*, al igual que la *dama*, mueve en todas las direcciones. Pero hay una gran diferencia, ya que sólo puede hacerlo a una casilla de distancia. Debido a esta limitación de movimientos el *rey* es una pieza de poco poder, sin embargo es la pieza más importante del ajedrez, ya que su pérdida significa la pérdida de la partida. El movimiento del *rey* queda ilustrado en el diagrama número 9.

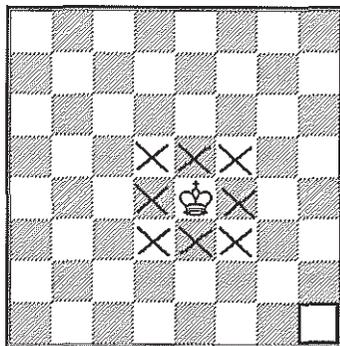


Diagrama 9.

Al igual que las demás piezas, el *rey* puede capturar cualquier pieza enemiga que esté a su alcance, pero aquí existe una salvedad, pues tal captura sería ilegal si con ella el propio *rey* pudiera ser a su vez capturado (recuérdese que es ilegal cualquier jugada que deja al propio *rey* en jaque).

El caballo

El *caballo* es la pieza que mayores dificultades presenta para comprender su movimiento. Dicho movimiento es compuesto: salta formando una «L» de dos casillas por un lado y una casilla por el otro. En el diagrama 10 se señalan todas las casillas a las que el *caballo* puede ir. Obsérvese que el *caballo* cambia en cada jugada el color de la casilla en que se encuentra; es decir, si está en una casilla blanca sólo puede saltar a casillas negras y viceversa.

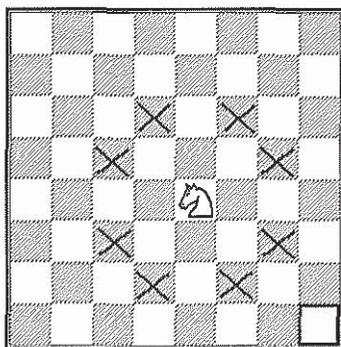


Diagrama 10.



Debido a su peculiar movimiento, no lineal sino en saltos, el *caballo* no es obstaculizado en su movimiento por las demás piezas y puede saltar por encima de ellas. Esto puede verse en el diagrama 11 donde el *caballo* puede capturar la *torre* negra mientras que el *alfil* enemigo no le obstaculice el paso. Sin embargo, como cualquier otra pieza, no puede ir a casillas ocupadas por sus propias piezas.

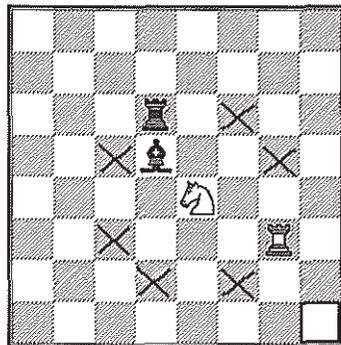


Diagrama 11.

Ejercicios sobre el movimiento de las piezas

Después de haber resuelto correctamente varias veces el problema de colocar el tablero (cuadro blanco a la derecha) y las piezas en posición inicial, deberemos practicar sobre lo aprendido hasta aquí. Para ello deberá colocarse el tablero vacío con solo la pieza cuyo movimiento se está estudiando. El alumnado deberá realizar los movimientos de dicha pieza de modo correcto. Como el *caballo* es la pieza que presenta mayores problemas se propone el siguiente ejercicio como complemento:

Ejercicio

Se coloca un *caballo* en el rincón blanco de la derecha y se trata de hacerlo llegar al rincón opuesto en diagonal en el menor número de jugadas posibles. Hay muchos caminos para resolver el problema, pero el número menor de jugadas es de seis. Luego podemos probar a llevar el *caballo* del rincón blanco al rincón negro de la izquierda también en el menor número de jugadas posible, en este caso cinco.

El peón

El *peón* mueve en dirección vertical, una casilla adelante en la columna en que se haya situado. Al contrario de las restantes piezas, el *peón* siempre avanza, no puede retroceder. Excepcionalmente, cuando un *peón* se encuentra en su casilla de origen —la segunda línea—, puede avanzar uno o dos pasos, según convenga al jugador, a partir de ahí sólo podrá avanzar un paso en las jugadas futuras que realice. En el diagrama 12 se demuestran las posibles jugadas de los *peones*

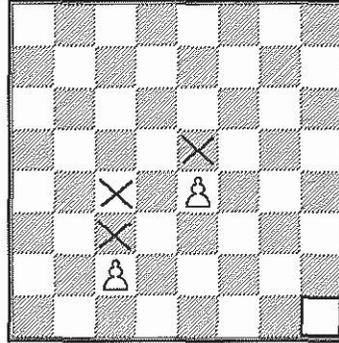


Diagrama 12.

La promoción del peón

Como se ha dicho, el *peón* no puede retroceder, por lo que cuando un *peón* llega a la octava línea —primera del adversario—, ya no puede hacer ninguna jugada más, sino que en ese momento se promociona y se convierte en la pieza que se prefiera, a excepción del *rey*, puesto que solamente puede haber un *rey* en cada bando.

Esto se conoce también como la *coronación del peón* y generalmente se elige la *dama*, por ser la pieza más poderosa. Esta elección debe hacerse en el preciso momento en que se sitúa al *peón* en la octava línea, retirando dicho *peón* del tablero y colocando en su lugar la pieza elegida, que deberá ser del mismo color que el *peón coronado*, formando todo ello parte de la misma jugada y sin considerar que haya otras piezas iguales a la elegida sobre el tablero.

Así, por ejemplo, es posible tener dos o más *damas* de un mismo bando si se ha producido la promoción de alguno de los *peones*.

Forma de capturar del peón

Otra particularidad del *peón* que le diferencia de las demás piezas es que, además de no poder retroceder, captura de distinta forma a la que avanza: en diagonal, siempre un solo paso, en dirección a las casillas adyacentes.

En cambio, si una pieza propia o contraria se encuentra en la casilla delante del *peón* (donde en otra circunstancia podría moverse), ya no podrá seguir avanzando.

En el diagrama 13 pueden verse las posibilidades de captura del *peón*. Los dos *peones* de la columna de la derecha no pueden moverse, el otro *peón* blanco puede tomar cualquiera de los *caballos* negros o bien avanzar una casilla. En cambio, el otro *peón* negro puede tomar la *torre* blanca, pero no avanzar, pues se lo impide el *alfil* blanco.

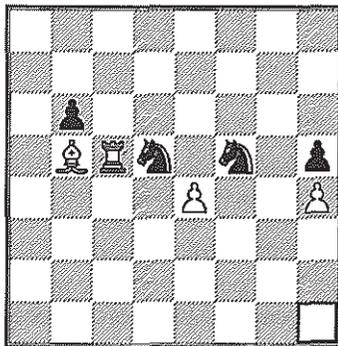


Diagrama 13.

La captura «al paso»

Esta manera especial de captura es aplicable solamente a la captura de un *peón* por otro *peón*, y además en una situación determinada. Sólo es aplicable cuando un *peón* acaba de mover dos pasos y, para dejarlo claro, lo veremos en tres diagramas.

En el diagrama 14 las blancas avanzan su *peón* dos pasos.

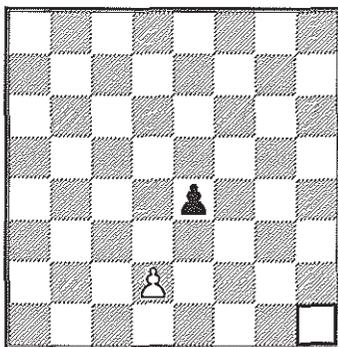


Diagrama 14.

Se produce la situación del diagrama 15 donde le toca jugar a las negras

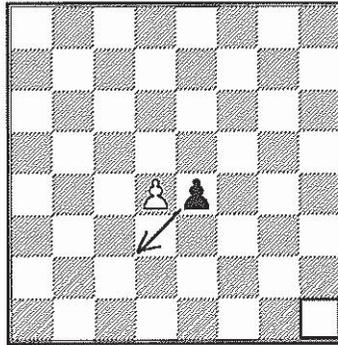


Diagrama 15.

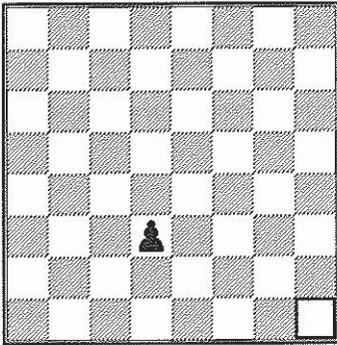


Diagrama 16.

Las negras tienen ahora la opción de capturar el *peón* blanco igual que si éste hubiera avanzado una sola casilla produciéndose la situación del diagrama 16.

Es de hacer notar que la opción de tomar al paso debe ejercitarse de inmediato, es decir, en la jugada de respuesta al avance de dos pasos del *peón* contrario. De lo contrario, más adelante dicho *peón* ya no podrá ser capturado «al paso». Tampoco puede tomarse al paso un *peón* que solamente haya avanzado una casilla.

EJERCICIOS SOBRE EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS Y LOS PEONES

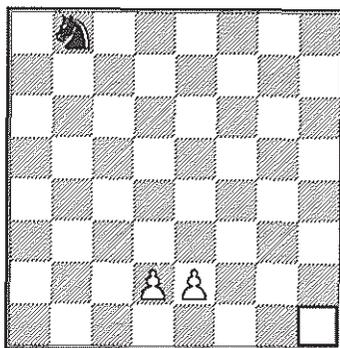
Antes de seguir adelante proponemos una serie de ejercicios sencillos para practicar el movimiento de las piezas y peones. No se trata aquí de una verdadera partida, pues intervienen muy pocas piezas y los objetivos no son los de una partida real, pero ayudan a

evaluar el nivel de conocimientos del tema tratado. No debe seguirse adelante si en la resolución de los ejercicios se hace evidente que el alumnado no tiene claro el movimiento de las piezas. Tampoco son ejercicios de problema, es decir, no tienen una solución; se trata de practicar en las posiciones dadas.

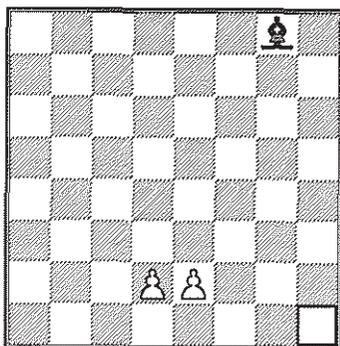
En el ejercicio 1 tenemos un *caballo* contra dos *peones*, se trata de que el *caballo* capture los *peones* antes de que éstos lleguen a la última fila.

En el ejercicio 2 se enfrenta un *alfil* contra *peones*. Como antes, se trata de capturarlos antes de que éstos lleguen a la octava fila y coronen. Como pista se puede mencionar que hay que obligar a los *peones* a colocarse en diagonal en casillas de color distinto al *alfil*.

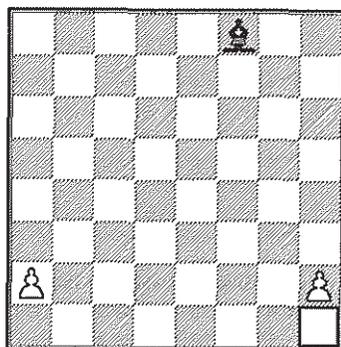
En el ejercicio 3 existe la misma relación de piezas, pero ahora los *peones* están más separados. Obsérvese que ahora los *peones* son más difíciles de parar, pero jugando bien puede lograrse.



Ejercicio 1.

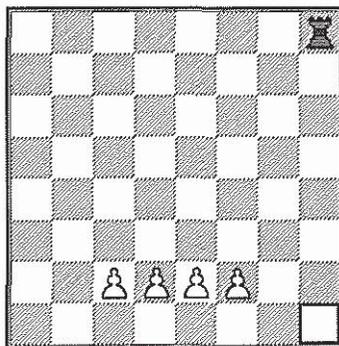


Ejercicio 2.



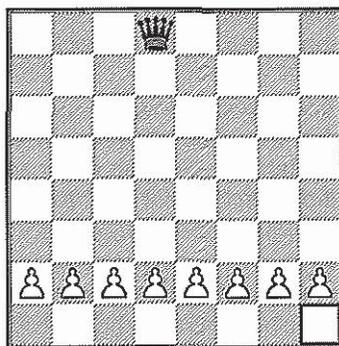
Ejercicio 3.

En el ejercicio 4 lucha la *torre* contra los *peones*. Veremos como la *torre* es una pieza más fuerte, pues aunque lucha contra cuatro *peones* puede vencer si juega bien. Como consejo hay que tener en cuenta que no hay que permitir que los *peones* avancen demasiado ya que cuanto más avanzan, más difícil es pararlos.



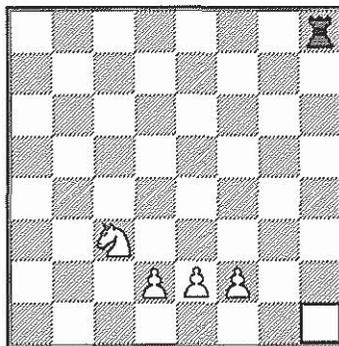
Ejercicio 4.

En el ejercicio 5 es la *dama*, la pieza más poderosa, la que lucha contra los *peones*, y aunque se enfrenta nada menos que a ocho *peones*, veremos que su labor es bastante fácil, dada la diferencia de fuerza entre una *dama* y un *peón*.



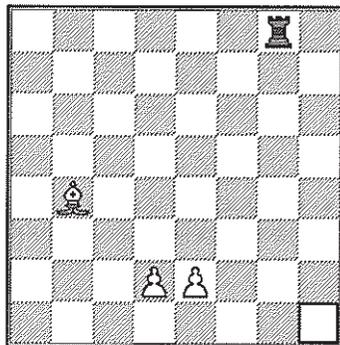
Ejercicio 5.

Podemos practicar la cooperación de las piezas y los *peones* en los dos siguientes diagramas. En el ejercicio 6 tenemos tres *peones* apoyados por un *caballo* que luchan contra una *torre*. Jugando bien los *peones* deben triunfar, pero más importante que hallar el camino es practicar el movimiento de las piezas y empezar a tomar conocimiento de los conceptos de ataque y defensa.



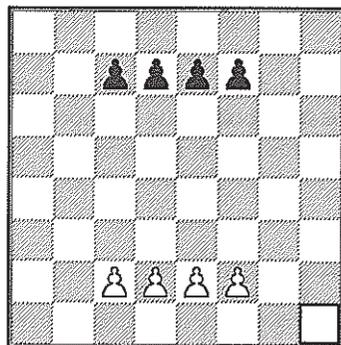
Ejercicio 6.

En el ejercicio 7 lucha un *alfil* y dos *peones* contra la *torre*; las fuerzas están bastante equilibradas, así que el triunfo se repartirá aproximadamente al cincuenta por ciento, pero, como se ha dicho, lo más importante es adquirir los conocimientos que da la práctica. En este caso, sin embargo, notaremos que es más difícil la tarea de la *torre*.



Ejercicio 7.

Para terminar esta serie de ejercicios presentamos el número 8 con sólo *peones*, aunque no por ello más fácil ni menos instructivo, más bien al contrario. Se trata de alcanzar con uno de los *peones* la última fila y ganará quien lo consiga primero. Para lograrlo será necesario sacrificar alguno de los *peones*, es decir, dejar que sea capturado para abrir paso a uno de sus compañeros. En todo caso se trata de un ejercicio altamente instructivo que, aunque sencillo, esconde muchísimas posibilidades.



Ejercicio 8.

OBJETIVO 2:
UTILIZAR LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES:
JAQUE, MATE, ENROQUE, AHOGADO

CONTENIDOS

- Los movimientos especiales: jaque, mate, enroque, ahogado.

LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES

El ataque al rey. El jaque y el mate

El *rey* es la pieza más importante, pues su destino decide la partida. Por ello, cuando una pieza contraria amenaza capturarlo existe la obligación de evitar esta amenaza. Se dice en tal caso que el *rey* está en jaque (amenazado). Si esta amenaza o jaque no puede evitarse mediante ninguna jugada legal se dice que el jaque es mate y la partida ha terminado con la victoria del jugador que ha dado dicho mate.

Como se ha mencionado anteriormente, está prohibido poner el propio *rey* en jaque, así que será ilegal toda jugada del *rey* a una casilla amenazada por una pieza contraria.

Como decimos, es obligatorio evitar el jaque dado al propio *rey* y es ilegal cualquier otra jugada que no cumpla dicho fin. Existen tres posibles formas de evitar el jaque que quedan ilustradas en el diagrama 17 (en la página 58).

La *torre* blanca está dando jaque. Las negras están obligadas a defenderse de dicho jaque y tienen aquí las tres posibles alternativas:

- 1) Mover el *rey* a cualquier casilla donde no esté amenazado.
- 2) Capturar la pieza que da jaque, con lo cual, naturalmente, se evita la amenaza. En este caso el *alfil* puede capturar la *torre*.
- 3) Interceptar la acción de la pieza agresora, interponiendo entre ella y el *rey* otra pieza. Por ejemplo, en este caso, las negras pueden colocar su *caballo* delante del *rey* con lo cual tenemos lo que en términos ajedrecísticos se denomina *cubrir el jaque*.

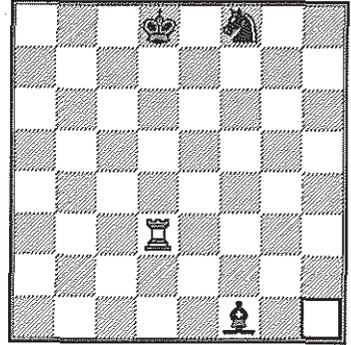


Diagrama 17.

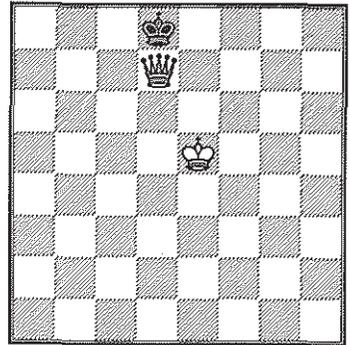


Diagrama 18.

En cambio, en el diagrama 18 la *dama* blanca está dando jaque y no queda más que una de las tres posibles opciones; en este caso, capturar la *dama*.

Una importante variación se produce en la posición del diagrama 19, donde las negras no pueden evitar el jaque de ninguna manera. En este caso la captura de la *dama* es ilegal, pues supondría colocar el *rey* negro en una casilla amenazada por una pieza contraria (en este caso el *rey* blanco). Por ello, el jaque es mate y la partida ha terminado con el triunfo de las blancas.

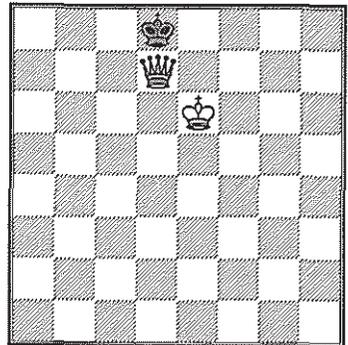


Diagrama 19.

El enroque

El enroque es una jugada especial que se realiza con el *rey* y la *torre*. Es el único movimiento en el que se permite mover dos piezas en la misma jugada.

Se realiza con el *rey* y cualquiera de las dos *torres* y siempre en la posición inicial de ambas piezas, de la siguiente manera: el *rey* se mueve dos casillas en dirección a la *torre* con la que piensa enrocarse; a continuación, y formando parte de la misma jugada, dicha *torre* pasa por encima del *rey* y se coloca a su lado, justo en la casilla siguiente.

El diagrama 20 muestra la posición inicial antes de producirse el enroque.

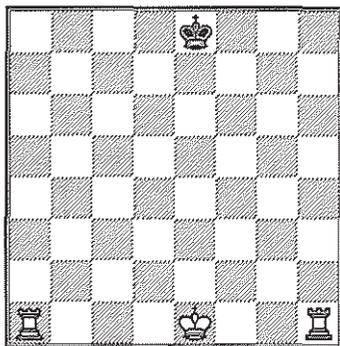


Diagrama 20.

Y el diagrama 21 muestra la posición después de realizar el enroque con la *torre* del lado del *rey* (llamado enroque corto).

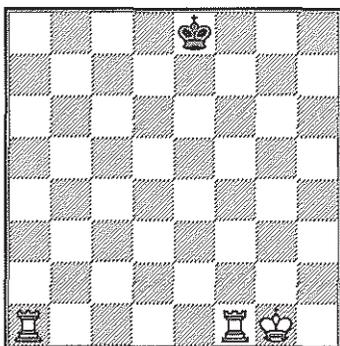


Diagrama 21.

En el diagrama 22 se muestra la posición resultante después del enroque con la *torre* del lado de la *dama* (llamado enroque largo, ya que la *torre* recorre una casilla más que en el caso del enroque corto).

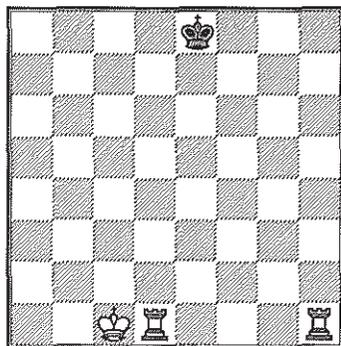


Diagrama 22.

Hay cuatro circunstancias que hacen imposible el enroque:

- 1) Cuando el *rey* está en jaque. Así no es posible contrarrestar un jaque mediante el enroque. Sin embargo, más tarde, evitado el jaque, sí será posible el enroque.
- 2) Cuando una de las dos piezas participantes, el *rey* o la *torre*, han sido movidas previamente, aun cuando luego hayan vuelto a la posición original. Es decir, no pueden haber hecho ninguna jugada en toda la partida, lo que impediría definitivamente el enroque. Es de hacer notar que si una de las *torres* ha sido movida eso impide para siempre el enroque con dicha *torre*, pero todavía será posible el enroque con la otra *torre*. En cambio, si es el *rey* la pieza que ha sido movida, ya no será posible ningún enroque.
- 3) Cuando entre el *rey* y la *torre* hay alguna pieza tanto propia como contraria, ya que no es posible saltar sobre ellas.
- 4) Cuando la casilla que debe cruzar el *rey* está amenazada por alguna pieza enemiga, y con mayor motivo si lo está la casilla donde se coloca dicho *rey*, ya que eso sería dejarlo en jaque.

El ahogado

Cuando uno de los bandos, tocándole jugar y sin que su *rey* esté en jaque, no tiene ninguna jugada legal posible, la partida es «tablas» (empate). Esto puede verse en el diagrama 23.

Las negras, si les toca jugar, no tienen ninguna jugada legal, pues cualquiera de las jugadas posibles con el *rey* son ilegales por dejarlo en jaque. En este caso la partida es, pues, *tablas por ahogado*. Naturalmente, si tuvieran otra pieza que pudieran jugar ello desharía el ahogado.

Hay que distinguir bien entre el ahogado y el mate. En el diagrama 24 el *rey* negro no tiene ninguna jugada legal a su disposición, pero se encuentra en jaque y no puede salvarlo. Ha recibido mate y la partida ha terminado.

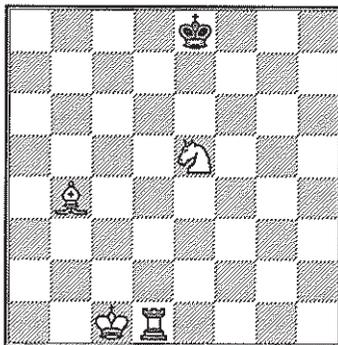


Diagrama 23.

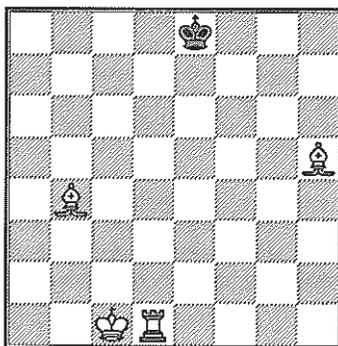


Diagrama 24.

EJERCICIOS PRÁCTICOS SOBRE EL MATE

En esta primera etapa del aprendizaje del ajedrez se adquieren los conocimientos básicos del movimiento y la colocación de las piezas, junto con el conocimiento de la notación de las jugadas. Es importante no pasar a otra etapa hasta que los conceptos explicados hayan sido bien asimilados. Para ello es necesaria una pequeña fase de prácticas sobre lo aprendido. Esto comprende la realización de los ejercicios que a continuación se proponen y también algunas sesiones donde el

alumnado coloca sin errores el tablero y las piezas, así como se verifica el movimiento de las piezas y el concepto de jaque, mate y ahogado.

En este momento proponemos una serie de ejercicios relacionados con los conceptos vistos hasta ahora. Es importante adquirir desde el principio el buen hábito de pensar la posible jugada antes de hacerla. Para ello debe no solamente decirse la jugada oportuna sino, además, si se trata de mate o no, y en este caso cuál es la defensa.

Las soluciones a estos ejercicios se dan a continuación descritas según el sistema de anotación algebraico. Este sistema no se ha explicado todavía pues, en realidad, pertenece al tema siguiente. Si ponemos aquí las soluciones es a fin de mantener el esquema ejercicios-soluciones que seguiremos a lo largo de todo el libro. En todo caso, si las soluciones no quedaran claras, podrán entenderse mejor una vez se hayan asimilado los conceptos de anotación de las jugadas según el sistema algebraico, que veremos a continuación.

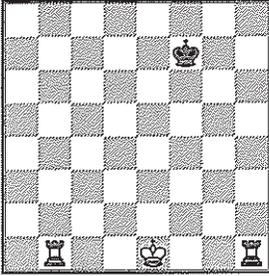
Respecto a la dificultad de estos ejercicios puede decirse que del número 9 hasta el 20 son muy fáciles y deben resolverse todos en pocos segundos, siempre que se hayan entendido bien los conceptos explicados. En ninguno de ellos deberá sobrepasarse el minuto y más de un fallo en la solución nos obligará a trabajar más los conceptos relacionados con el mate.

Los ejercicios 21 al 26 son menos fáciles, pero aún son sencillos. Puede darse un minuto o dos para cada uno de ellos, pero deben resolverse todos correctamente en ese tiempo.

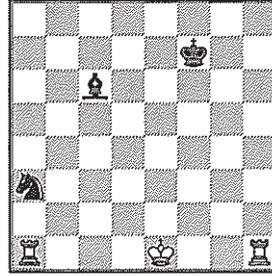
Los ejercicios del 27 al 32 son moderadamente difíciles. El tiempo medio para resolver cada uno de ellos será de unos tres a cinco minutos, aunque ayuda el hecho de que los esquemas de mate son bastante similares. Puede aceptarse un máximo de un fallo en la resolución de esta serie.

Por último, los ejercicios del 33 al 38 son los más difíciles. Podríamos decir que son la prueba definitiva y para resolverlos daremos un tiempo medio entre cinco y diez minutos por posición. Quienes acierten un mínimo de cuatro de esta serie de seis demostrarán una buena comprensión del concepto de mate y del cálculo de jugadas y estarán en disposición de pasar a la siguiente etapa.

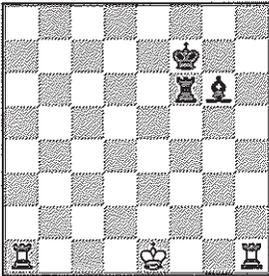
Determinar en los ejercicios 9 al 12 qué enroque de las blancas es posible. En los ejercicios 13 y 14 juegan negras. Determinar qué pueden hacer y el resultado de la partida.



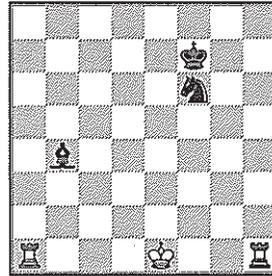
Ejercicio 9.



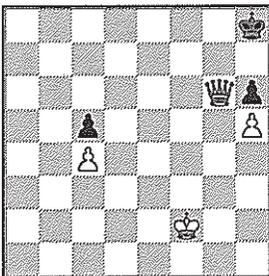
Ejercicio 10.



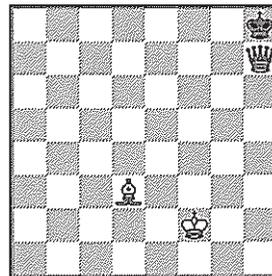
Ejercicio 11.



Ejercicio 12.

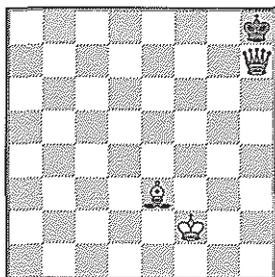


Ejercicio 13.

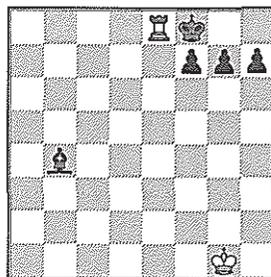


Ejercicio 14.

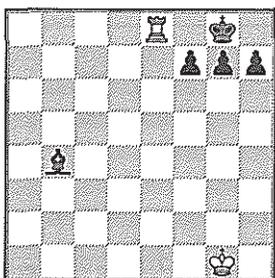
En cada una de estas posiciones las negras están en jaque. Determinar si se trata de mate o bien si existe una salvación.



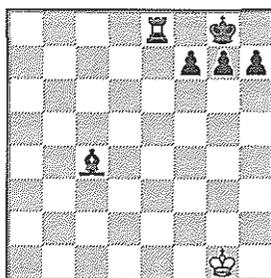
Ejercicio 15.



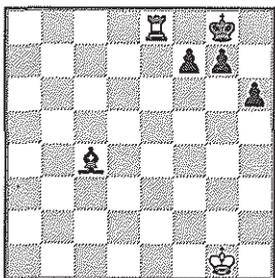
Ejercicio 16.



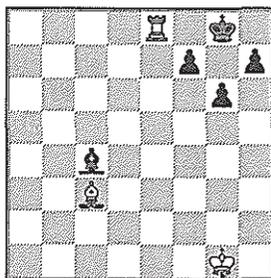
Ejercicio 17.



Ejercicio 18.



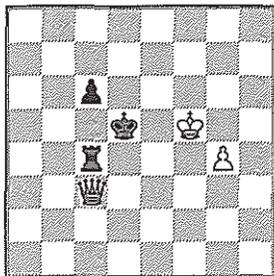
Ejercicio 19.



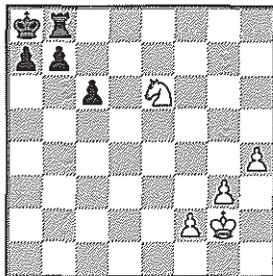
Ejercicio 20.

5. Primera etapa: Movimiento y captura de las piezas

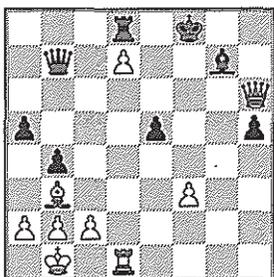
En cada una de estas posiciones les toca jugar a las blancas, que disponen de un movimiento que da mate. Indicarlo.



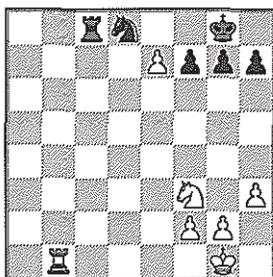
Ejercicio 21.



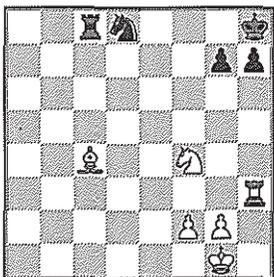
Ejercicio 22.



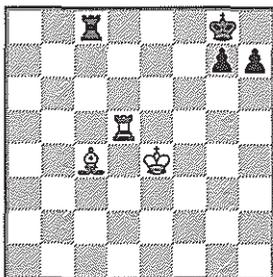
Ejercicio 23.



Ejercicio 24.

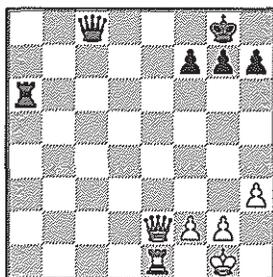


Ejercicio 25.

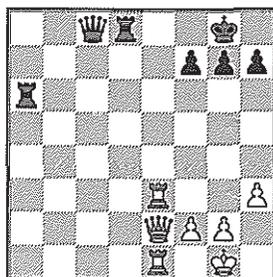


Ejercicio 26.

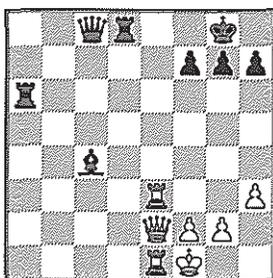
En cada una de estas posiciones les toca jugar a las blancas. Determinar si disponen de algún movimiento que da mate en dos o tres jugadas. Indicar toda la maniobra.



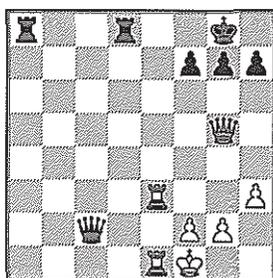
Ejercicio 27.



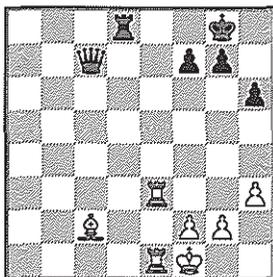
Ejercicio 28.



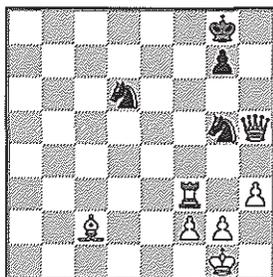
Ejercicio 29.



Ejercicio 30.

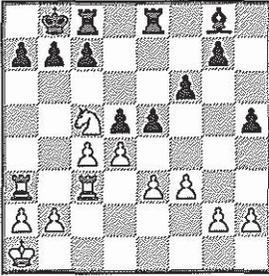


Ejercicio 31.

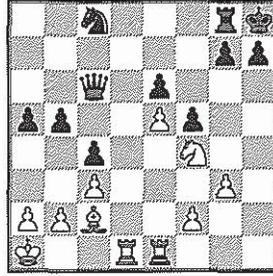


Ejercicio 32.

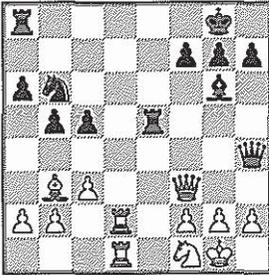
En cada una de estas posiciones les toca jugar a las blancas. En todas existe algún movimiento que da mate en dos o tres jugadas. Indicar toda la maniobra.



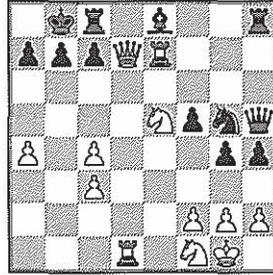
Ejercicio 33.



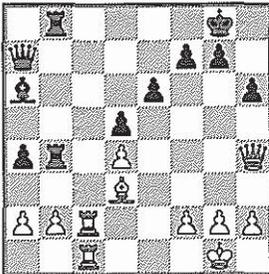
Ejercicio 34.



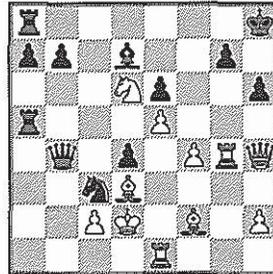
Ejercicio 35.



Ejercicio 36.



Ejercicio 37.



Ejercicio 38.

SOLUCIONES

Ejercicio 9

Sólo es posible el enroque corto, ya que la *torre* del lado largo ya se ha movido.

Ejercicio 10

Aquí son posibles cualquiera de los dos enroques. No importa que la *torre* esté atacada o que pase por una casilla amenazada. Lo que cuenta es que no sea el *rey* el que esté en dichos casos.

Ejercicio 11

Sólo es posible el enroque largo, pues la *torre* negra impide el corto al quedar amenazada la casilla «f1» por donde tiene que pasar el *rey*.

Ejercicio 12

Aquí ninguno de los dos enroques es posible ya que el *rey* blanco se encuentra en jaque.

Ejercicio 13

Las negras no tienen ninguna jugada legal. Están ahogadas y la partida es tablas.

Ejercicio 14

Aquí la diferencia es que las negras están en jaque. No tienen tampoco ninguna jugada legal para evitar el jaque, que por lo tanto es mate, y las blancas han ganado la partida.

Ejercicio 15

La diferencia respecto al ejercicio anterior es que aquí existe una forma de defenderse del jaque. Las negras pueden tomar la *dama* contraria con su *rey* ya que el *alfil* blanco no la defiende. La situación resultante es *rey* y *alfil* contra *rey*, lo cual es tablas puesto que las blancas no tienen suficiente fuerza para dar mate.

Ejercicio 16

También aquí las negras pueden tomar la *torre* que da jaque. No es mate.

Ejercicio 17

Aquí no puede tomarse la *torre* que da jaque, a diferencia del ejercicio anterior. Sin embargo existe otro método de defensa, tapan el jaque con el *alfil* con ...Af8. Por lo tanto tampoco es mate.

Ejercicio 18

Ninguno de los métodos de defensa de los ejercicios anteriores funciona aquí. Las negras no pueden defenderse del jaque. Por lo tanto es mate.

Ejercicio 19

Un nuevo método de defensa existe aquí. El *rey* puede escapar del jaque con ...Rh7. Por lo tanto no es mate.

Ejercicio 20

La casilla de escape «g7» está aquí controlada por el *alfil* blanco. No hay manera de defenderse del jaque. Por lo tanto es mate.

Ejercicio 21

1. De5 y no existe defensa. Mate (comprobar que ninguno de los medios de defensa contra el jaque funciona aquí).

Ejercicio 22

1.Cc7 mate. Un solo *caballo* puede dar mate si, como aquí, las piezas rivales quitan casillas de retirada a su propio *rey*.

Ejercicio 23

1.Dd6 mate.

Ejercicio 24

1.e8. El *peón* alcanza la casilla de coronación convirtiéndose en *dama* y dando al mismo tiempo mate. Obsérvese que si se transformara en *torre* el resultado sería el mismo.

Ejercicio 25

1.Cg6 mate. El *peón* negro no puede tomar el *caballo* ya que dicha jugada sería ilegal por dejar el *rey* en jaque de la *torre* blanca. En tal caso se dice que está «clavado», tema que veremos más adelante.

Ejercicio 26

1.Td8 mate. Se da la circunstancia de que las blancas dan al mismo tiempo jaque con la *torre* y con el *alfil* (más adelante veremos que esto se llama jaque descubierto). Las negras no pueden defenderse a la vez de ambos jaques, por lo tanto están en mate.

Ejercicio 27

El esquema de mate del ejercicio 18, pero algo más elaborado. Es mate en dos con 1.De8+ Dxe8 2.Txe8

Ejercicio 28

El mismo esquema con una jugada más: 1.Te8+ Txe8 2.Dxe8+ Dxe8 3.Txe8 mate. La posición resultante es la misma que en el ejercicio anterior y sólo había que calcular una jugada más lejos.

Ejercicio 29

Aquí no existe mate. La solución del ejercicio anterior falla puesto que tras 1.Te8+ Txe8 las blancas no pueden hacer la jugada 2.Dxe8, ya que dejarían su propio rey en jaque del alfil negro (otro caso de pieza clavada, en este caso la dama blanca).

Ejercicio 30

El esquema de mate visto anteriormente necesita una jugada previa para eliminar los defensores de la primera línea negra: compruébese que 1.Te8+ no resulta, pero con 1.Dxd8+ Txd8 las blancas eliminaron una de las torres defensoras y ahora 2.Te8+ Txe8 3.Txe8 mate.

Ejercicio 31

1.Te8 Txe8 2.Txe8 mate. El alfil controla la casilla de escape de forma parecida a la del ejercicio 20.

Ejercicio 32

La solución aquí está un poco más oculta, ya que la primera jugada es bastante sorprendente: 1.Dh8+! la respuesta negra es forzada 1...Rxb8 y ahora el mate conocido 2.Tf8 mate.

Ejercicio 33

1.Cd7+ Ra8 2.Txa7+ Rxa7 3.Ta3 mate. Éste es el más difícil de todos los mates hasta ahora vistos.

Ejercicio 34

1.Cg6+ hxg6 2.Th1+. Las negras pueden ahora retrasar el mate por una jugada con 2...Dxh1, pero 3.Txh1 es mate.

Ejercicio 35

El tema del ejercicio 30, pero en versión más difícil. 1.Td8+ no es bueno ya que las negras tienen dos defensores de la primera línea, pero 1.Dxa8+! elimina uno de ellos y tras 1...Cxa8 2.Td8+ lleva al ya conocido esquema de mate. Las negras pueden retrasar el mate por dos jugadas entregando su dama y su torre, pero no varía el resultado.

Ejercicio 36

1.Cc6+ con dos posibles variantes: si 1...bxc6 2.Tb1+ Ra8 3.Dxc8 mate. Y si 1...Ra8 2.Dxc8 mate. Por primera vez examinamos una variante con dos alternativas, pero después de la primera jugada son bastante sencillas.

Ejercicio 37

Un tema ya visto en varios ejercicios anteriores. Eliminación de los defensores de la primera línea: 1.Tc8+ Txc8 2.Txc8+ Axc8 3.Dd8 mate. Si las negras en su primera jugada toman con el *alfil* 1...Axc8 entonces 2.Dd8, mate, pues la *torre* negra queda obstruida por su propio *alfil*.

Ejercicio 38

La solución no es demasiado difícil pero la primera jugada no es nada fácil de ver: 1.Dxh6+!. Después ya todo es sencillo si 1...gxh6 2.Cf7 mate o si 1...Rg8 2.Dxg7, mate.

OBJETIVO 3: COMPRENDER LA ANOTACIÓN DE LA PARTIDA

CONTENIDOS

- Anotación de la partida:
 - sistema algebraico.
 - sistema descriptivo.

LA ANOTACIÓN DE LA PARTIDA

Es fundamental que las jugadas de una partida puedan ser conservadas. De esta manera pueden luego reproducirse las partidas de los grandes jugadores, lo que contribuye decisivamente a perfeccionar el propio juego y facilita el estudio.

Existen básicamente dos sistemas de anotación: el algebraico y el descriptivo. Este último era el más utilizado antiguamente en España y en los países anglosajones, mientras que el primero era el más ampliamente difundido. Desde hace unos años la Federación Internacional decidió unificar criterios y homologar el sistema algebraico, por ser el más sencillo. En la actualidad éste es el utilizado casi exclusivamente, por lo que lo emplearemos también en este libro, si bien, debido a que todavía existe gran cantidad de literatura empleando el descriptivo, especialmente en España, mencionaremos brevemente sus reglas.

El sistema algebraico

En el sistema de anotación algebraico cada columna (línea vertical de 8 casillas) está representada por una letra de la *a* a la *h*, empezando por la que está a la izquierda de las blancas (columna «a»), mientras que cada fila (línea horizontal de 8 casillas) está representada por una cifra del *1* al *8*, empezando por la fila más próxima a las blancas (fila 1). Así, cada casilla tiene un nombre formado por una letra y una cifra correspondiente a la columna y fila a la que pertenece. Por ejemplo, el cuadro blanco que, como se ha mencionado, siempre debe estar a la derecha de las blancas es la casilla «h1» y la casilla donde al empezar la partida está colocado el *rey* negro es «e8». Este sistema de coordenadas es muy familiar para los que conocen el popular juego de los barquitos.

En el diagrama 25 están representadas las coordenadas y el nombre que corresponde a cada casilla.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Diagrama 25.

Las piezas se representan por su inicial en mayúscula. Así, «R» es el *rey*, «D» la *dama* (no se utiliza el término *reina*, que se presta a confusión), «T» la *torre*, «A» el *alfil* y «C» representa al *caballo*. Para los *peones* no se utiliza ninguna letra.

Una jugada se escribe poniendo en primer lugar la inicial que representa a la pieza, luego la coordenada de la casilla de salida y la de la casilla de llegada separadas ambas por un guión.

Por ejemplo, la jugada Dd3-f5 significa que la *dama* se juega desde la casilla d3 a la f5.

Una jugada de *peón* se representa sólo por la casilla de salida y la de llegada.

Por ejemplo b4-b5 significa que el *peón* que está en la casilla b4 avanza un paso; y a4-a3 significa que un *peón* que estuviese en la casilla a4 pasa a la casilla a3 (evidentemente debe tratarse de un *peón* negro).

Cuando una pieza captura a otra se menciona igualmente la casilla de salida y de llegada (la que ocupaba la pieza capturada), pero sustituyendo el guión por un aspa.

Por ejemplo, Cf3xd4 significa que un *caballo* que está en f3 captura la pieza enemiga que estuviese en d4 (no es necesario especificar de que pieza se trata).

Para el enroque se utilizan los signos especiales O-O en el caso del enroque corto (con la *torre* del lado del *rey*) y O-O-O para el enroque largo (con la *torre* del lado de la *dama*). Además en ocasiones se suelen añadir después de la jugada alguno de estos signos:

- «+» para señalar el jaque.
- «#» para señalar el jaque-mate (a veces también «++»).
- «!» para indicar que se trata de una buena jugada.
- «?» para indicar que se trata de una jugada mala.

Ejercicio

Para practicar todo lo expuesto plantearemos varios ejercicios. El primero será intentar reproducir la siguiente partida:

	<i>Blancas</i>	<i>Negras</i>
1.	e2-e4	c7-c6
2.	d2-d4	d7-d5 /
3.	Cb1-c3	d5xe4
4.	Cc3xe4	Cg8-f6
5.	Dd1-d3	e7-e5
6.	d4xe5	Dd8-a5+ (el signo «+» indica el jaque)
7.	Ac1-d2	Da5xe5
8.	O-O-O	(enroque largo)
8.	...	Cf6xe4? (mala jugada como veremos)
9.	Dd3-d8+!	(una buena jugada, aunque no lo parezca, ya que las blancas darán mate en tres jugadas)
9.	...	Re8xd8
10.	Ad2-g5+	Rd8-e8
11.	Td1-d8 #	

Si se ha conseguido reproducir sin errores esta partida, puede pasarse al siguiente apartado.

El sistema algebraico reducido o simplificado

En la mayoría de los casos, para definir una jugada no es necesario especificar la casilla de salida y la de llegada de la pieza. Generalmente es suficiente con la casilla de destino y de este modo

se simplifica mucho la anotación. Esta anotación simplificada es la más utilizada y sólo en el caso poco frecuente de que dos piezas iguales puedan ir a la misma casilla se especificará también la casilla de salida. Según lo dicho la partida anterior se representa así:

	<i>Blancas</i>	<i>Negras</i>
1.	e4	c6
2.	d4	d5
3.	Cc3	dxe4 (la «d» representa el <i>peón</i>)
4.	Cxe4	Cf6
5.	Dd3	e5
6.	dxe5	Da5+
7.	Ad2	Dxe5
8.	O-O-O	Cxe4?
9.	Dd8+!	Rxd8
10.	Ag5+	Re8
11.	Td8 #	

Esta anotación simplificada será la que seguiremos en el resto del libro. En lo sucesivo, siempre que se resuelvan los ejercicios de los diagramas deberán apuntarse las soluciones usando este sistema de anotación.

Ejercicio

Como segundo ejercicio trataremos de seguir la siguiente partida. Veremos que las jugadas se colocan una detrás de la otra en lugar de en dos columnas. Ésta es la forma usual que se usa en la mayoría de los libros y revistas, pues permite un mayor ahorro de espacio y, con un poco de práctica, resulta igualmente fácil seguir la partida.





En primer lugar y separados por un guión se escribe el nombre de los jugadores, después viene el lugar donde se jugó y el año.

C. Mayet - A. Anderssen. Berlín, 1851.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Ac5 4.c3 Cf6 5.Axc6
dxc6 6.0-0 Ag4 7.h3 h5 8.hxg4 hxg4 9.Cxe5 g3
10.d4 Cxe4 11.Dg4 Axd4 12.Dxe4 Axf2+ 0-1.

Este 0-1 es el resultado de la partida y significa que las blancas abandonan y la victoria es de las negras. Antes de seguir adelante trátase de encontrar el mate que motiva tal abandono. A continuación daremos la solución. Naturalmente, al apuntar el resultado «1-0» significa victoria de las blancas mientras que el empate (tablas) se representa mediante «½-½».

Las blancas abandonaron la partida anterior porque después de la jugada forzada 13.Txf2 las negras dan mate en tres jugadas con 13...Dd1+ 14.Tf1 Th1+! 15.Rxh1 Dxf1#.

El sistema descriptivo

El sistema descriptivo tiene su origen en los primeros libros escritos sobre ajedrez (que, como hemos mencionado en la introducción histórica, se remontan incluso a la Edad Media). Allí las jugadas se describían de una forma natural, pero bastante más complicada. Por ejemplo: «El *peón* que está delante del *rey* avanza a la cuarta casilla». También aquí las piezas se designan por su inicial y los *peones* mediante la «P». Las columnas tienen el nombre de la pieza que la ocupa al comienzo de la partida y, así, la columna que en el sistema algebraico es la «e», en el descriptivo es la columna «R» (columna de *rey*) y la «d» es la columna «D». Para distinguir entre las dos columnas de *alfil*, *torre* o *caballo* se añade una D o una R especificando si se trata de la *torre de rey* o de la de *dama*, por ejemplo. Así, las columnas de la «a» a la «h» se denominan: TD, CD, AD, D, R, AR, CR, TR.

Las filas se representan igualmente con cifras, pero a diferencia del sistema algebraico, para las jugadas negras, la primera línea es la primera de su bando.

Dado que no pretendemos profundizar en este sistema de anotación sino dar brevemente sus bases, nos limitaremos a lo ya expuesto aunque, a modo de ampliación, repetiremos la partida examinada al principio del capítulo, dada esta vez en el sistema descriptivo:

	<i>Blancas</i>	<i>Negras</i>
1.	P4R	P3AD
2.	P4D	P4D
3.	C3AD	PXP
4.	CXP	C3AR (C3A también sería suficiente)
5.	D3D	P4R
6.	PXP	D4T+
7.	A2D	DXPR
8.	0-0-0	CXC?
9.	D8D+!	RXD
10.	A5CR+	R1R
11.	T8D #	

Si hemos explicado, aunque brevemente, la anotación descriptiva, se debe a que todavía existen bastantes publicaciones, especialmente en español, que lo utilizan, pero cada vez está más en desuso y hay que recomendar que desde el principio se utilice el algebraico simplificado.

Antes de pasar adelante deberemos practicar todavía algo más el sistema de anotación algebraico.

Para ello puede ser conveniente que el profesor juegue alguna partida simultánea contra los alumnos, o éstos entre sí, pero con la obligación de escribir todas las jugadas.

Después debe intentarse reproducir las partidas para comprobar su correcta anotación. Este ejercicio debe realizarse varias veces hasta que se consiga anotar la partida sin errores.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN A TRAVÉS DE SESIONES PRÁCTICAS

Hemos mencionado el aspecto práctico del método de enseñanza del ajedrez. Por ello cada sesión debería consistir en una parte de explicación y otra de experimentación. En esta segunda parte se vería qué aspectos no ha comprendido bien el alumno; por ejemplo, si se equivoca en el movimiento de una determinada pieza. Naturalmente, es imprescindible que cada etapa sea dominada bien antes de pasar a la siguiente para que el conocimiento general no presente lagunas que puedan dificultar e incluso impedir el progreso.

En lo que concierne a la primera etapa presentaremos el desarrollo de dos sesiones tipo.

Primera sesión

El objetivo básico de esta primera etapa es el conocimiento del movimiento y la captura de las piezas. Por tanto, la primera sesión debería ir encaminada a su consecución.

Para describir la forma de desarrollar dicha sesión comenzaríamos con la explicación, sobre un tablero mural, del movimiento de las piezas, comenzando por la *torre* y el *alfil*, ya que son las más sencillas, y se proseguirá con la *dama*, cuyo movimiento combina el de las dos anteriores.

A continuación, pasaríamos a la parte en la que los alumnos y alumnas deberían practicar el movimiento de estas piezas. Cada alumno tendría un tablero vacío donde se colocaría una de estas piezas. El alumno habría de indicar varias jugadas posibles con dicha pieza. Posteriormente, añadiríamos ciertas dificultades, en forma de piezas propias y del adversario, que obstruyeran el paso de la pieza en cuestión. El alumno, bajo estas circunstancias, debería indicar igualmente algunas de las jugadas posibles, además de las capturas que se podrían producir.

El paso siguiente, dentro de esta misma sesión, iría encaminado hacia la explicación del movimiento del resto de las piezas. Tras

la explicación, pasaríamos de nuevo a la práctica, empezando por el movimiento del *caballo*, que suele ser el más difícil de asimilar. Además de los ejercicios descritos para las otras piezas, se plantearían otros del tipo siguiente:

- Colocar un *caballo* en una esquina del tablero y pedir que se lleve a la esquina opuesta (a una casilla del mismo color que la de origen), utilizando para ello seis jugadas.
- Desplazar ese mismo *caballo* a otro rincón opuesto (en este caso, una casilla de distinto color que la de origen) utilizando para ello sólo cinco jugadas.

En el caso de abordar el movimiento del *rey*, pondríamos algunas piezas contrarias en el tablero, prestando atención a que el alumno no coloque su *rey* en jaque jugándolo a casillas atacadas.

Por último, explicaríamos y practicaríamos el movimiento de los *peones*, colocando *peones* propios frente a *peones* adversarios. En este caso, deberíamos plantear bastantes ejemplos de «captura al paso», que suele ser la más difícil de entender.

Como paso final efectuaríamos la primera «partida», enfrentando entre sí a dos alumnos con un tablero sólo con *peones*, tratando de que uno consiga coronar alguno de sus *peones* antes que el otro. Luego, plantearíamos una partida más real, colocando también al *rey*, con el mismo objetivo de coronar un *peón*, pero ahora atendiendo especialmente a no colocar el *rey* en una casilla donde pueda ser capturado.

El tiempo dedicado a la parte de explicación debería ser la mitad del dedicado a la práctica.

Segunda sesión

Una *segunda sesión* podría referirse a la consecución de otro de los objetivos de esta primera etapa: el conocimiento del método

de anotación de las partidas. En este caso, la descripción del desarrollo de la sesión es más sencilla.

Comenzaríamos proponiendo que cada dos alumnos o alumnas utilizaran un tablero de los que tienen las coordenadas impresas en los lados y jugaran una partida entre ellos con la obligación de anotar las jugadas. Terminada dicha partida, se comprobaría la exactitud de la anotación tratando de reproducirla. Se repetirían varias veces estos ejercicios hasta reducir al mínimo los errores.

6

Segunda etapa: Estrategia elemental

OBJETIVOS, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

SEGUNDA ETAPA	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none">1. Comprender y utilizar la técnica del mate.2. Conocer el valor de las piezas.3. Resolver correctamente los finales elementales.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">• <i>Rey y dama</i> contra <i>rey</i>.• <i>Rey y torre</i> contra <i>rey</i>.• El mate con dos <i>alfiles</i>.• El mate con <i>alfil</i> y <i>caballo</i>.• Valor estático y dinámico de las piezas.• <i>Dama</i> contra <i>peón</i> en séptima.• <i>Dama</i> contra <i>peón</i> en sexta.• <i>Rey</i> y <i>peón</i> contra <i>rey</i>.• Finales con más <i>peones</i>.• Aceptación del reto que supone competir con otros, valorando la oposición como una estrategia del juego y no como una actitud frente a los demás.
Actividades	<ul style="list-style-type: none">• Realización del mate en posiciones dadas.• Realización del mate en posiciones distintas con mayor dificultad.• Resolución de los finales de partida.

Una vez conocidas y asimiladas las reglas básicas en lo que se refiere al movimiento de las piezas y la anotación de las partidas es el momento de iniciar la enseñanza del ajedrez propiamente dicha. Los objetivos de esta etapa son la iniciación de la estrategia que se va a seguir en posiciones simples, empezando por el conocimiento de la forma de dar mate al *rey* solo.

No existen aquí nuevas reglas que deban ser conocidas excepto la que se refiere al número máximo de jugadas que pueden emplearse para dar mate. Concretamente el reglamento especifica que son 50 las jugadas permitidas para dar mate en cualquier posición, pero que dicha cuenta deberá empezar desde cero cada vez que se produzca una captura o se mueva un *peón*. Por tanto en las posiciones que examinaremos éste será el límite que, como veremos, es sobradamente holgado para lograr el objetivo.

OBJETIVO 1: COMPRENDER Y UTILIZAR LA TÉCNICA DEL MATE

CONTENIDOS

- *Rey y dama* contra *rey*.
- *Rey y torre* contra *rey*.
- El mate con dos *alfiles*.
- El mate con *alfil* y *caballo*.

El mate al *rey* solo

Veremos a continuación la forma de dar mate cuando ya quedan muy pocas fuerzas en el tablero, concretamente sólo el *rey* por

parte del bando débil y una *dama* o una *torre* por parte del bando fuerte, naturalmente además del propio *rey*. Es precisamente dicho *rey* el que debe participar activamente en la consecución del mate y este concepto hay que resaltarlo especialmente en las situaciones muy simplificadas (con pocas piezas).

Sólo la *dama* o la *torre* son capaces de dar mate por sí mismas, aunque con la necesaria colaboración del propio *rey*.

Por el contrario, ni un *alfil* ni un *caballo* pueden dar mate a no ser con el concurso de otra pieza más, aparte del *rey*.

Ello nos introduce en el tema del valor de las piezas, que será tratado más adelante, pero que brevemente podemos ya adelantar que es, por orden de fuerza, *dama*, *torre*, *alfil* o *caballo* y, por último, *peón*.

El *rey* es naturalmente la pieza mas importante, pero su fuerza es menor que la de la *torre* o la *dama*.

Rey y dama contra rey

Son de resaltar los siguientes puntos:

- El mate se ha de dar con la cooperación del *rey* y la *dama* del bando fuerte.
- Sólo puede darse mate colocando el *rey* débil en las casillas del borde del tablero o en el rincón, pues es allí donde tiene menos movimientos disponibles y es más fácil darle mate.
- Se ha de prestar especial atención a las *tablas por ahogado* en el momento que el *rey* débil está en la banda.

Veamos unos ejemplos para exponer la técnica de este mate:

En el diagrama 26 las blancas disponen de dos jugadas que dan mate 1.Dd7 y 1.Df8.

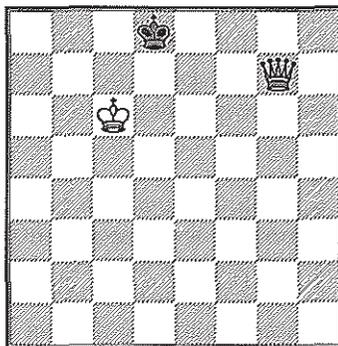


Diagrama 26.

En el diagrama 27 las blancas disponen de dos jugadas que dan mate 1.Da8 y 1.Dg8.

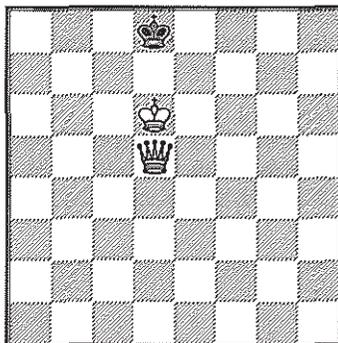


Diagrama 27.

En la posición del diagrama 28 puede darse mate en dos jugadas. La primera es una aproximación al rey negro con 1.Rd6; luego puede darse el mate visto anteriormente.

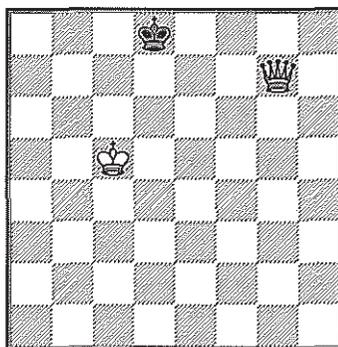


Diagrama 28.

El diagrama 29 demuestra el peligro del ahogado mencionado anteriormente. La jugada natural de aproximación es 1.Rb3; pero entonces la partida es *tablas por ahogado*. Es mejor que la *dama* no quite todas las casillas al *rey* negro. Lo correcto es 1.Dd2 para seguir luego con 2.Rb3 y dar mate una jugada después. Hay otros caminos, pero éste es el más sencillo.

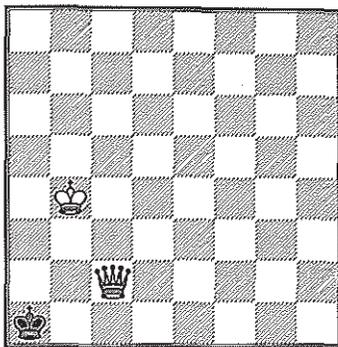


Diagrama 29.

Veamos por fin un ejemplo de la maniobra completa cuando el *rey* débil no está en la banda, a partir de la posición del diagrama 30.

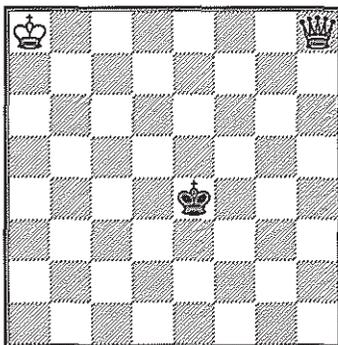


Diagrama 30.

1.Rb7 Rd5 2.Df6 (la *dama* empieza a quitar casillas mientras el *rey* blanco se acerca al contrario) 2...Re4 3.Rc6 Rd3 4.Rd5 Re3 5.Df5 (cuando el *rey* blanco no puede acercarse la *dama* estrecha el cerco un poco más) 5...Rd2 6.Rd4 Re2 7.Df4 Rd1 8.Rd3 Re1 9.Dh2 (hay que tener cuidado cuando el *rey* débil está en la banda. Si 9.Df3? se produce el ahogado) 9...Rf1 10.Re3 Re1 11.De2 o Dg1 mate.

Rey y torre contra rey

Aquí también el mate se da con la colaboración de ambas piezas e igualmente el *rey* del bando débil debe estar en la banda. Al

ser la *torre* una pieza menos poderosa que la *dama*, este mate cuesta algo más de dar, pero, a cambio, las posibilidades de ahogar al *rey* débil son mucho menores.

La posición de mate es la del diagrama 31.

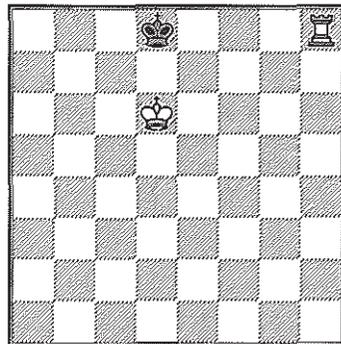


Diagrama 31.

Obsérvese que los dos *reyes* están enfrentados, lo que posibilita el mate. Si el *rey* negro estuviera en e8 o c8 las negras tendrían una salida.

Veamos cómo llegar a una posición similar cuando el *rey* negro no está tan desfavorablemente colocado en el diagrama 32.

1.Th4 (aunque existen varias formas de llegar al mate, ésta es la más sencilla. Con esta jugada el *rey* queda confinado en las filas 5 a 8) 1...Rd5 2.Rb2 Re5 3.Rc3 Rf5 4.Rd3 Rg5 5.Ta4 (la *torre* mantiene el encierro desde lejos para que no pueda ser atacada) 5...Rf5 6.Re3 Re5 7.Ta5+ (préstese atención a esta situación: cuando los dos *reyes* están enfrentados es cuando se da el jaque que obliga a retroceder) 7...Rd6 8.Re4 Rc6 (las negras se defienden de la mejor manera. Si 8...Re6 seguiría 9.Ta6+ y el *rey* se vería obligado a retroceder como en la situación anterior) 9.Rd4 Rb6 10.Th5 Rc6 11.Tg5 (también conviene recordar esta maniobra. Si 11.Rc4 Rd6

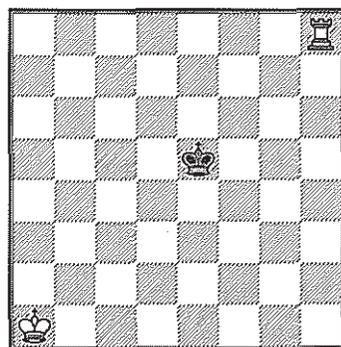
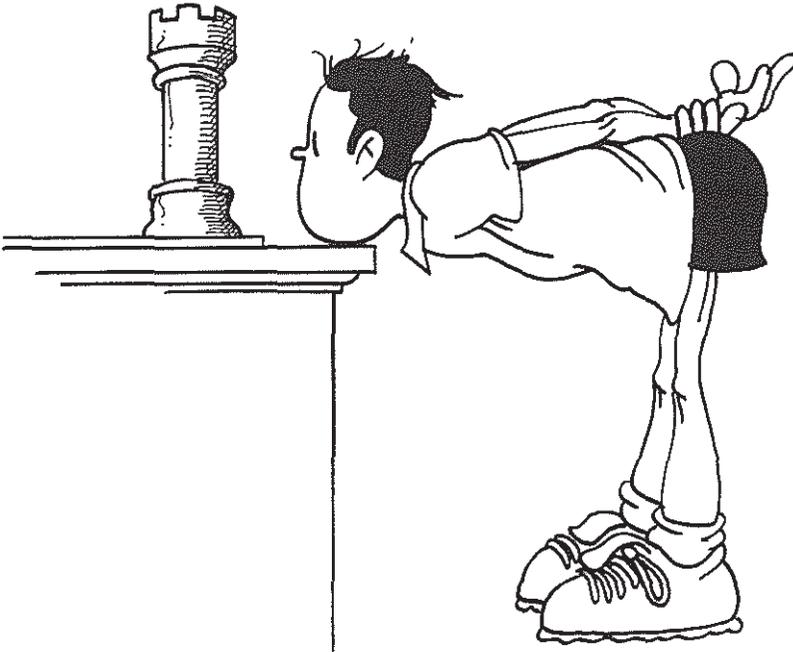


Diagrama 32.

evitando el enfrentamiento. Por ello las blancas hacen una jugada de espera para que sea el rey negro el que se coloque delante) 11...Rb6 12.Rc4 Ra6 13.Tg6+ (desde luego sería posible seguir con la maniobra anterior jugando 13.Rb4, que obligaría a 13...Rb6 y entonces 14.Tg6+. Pero las blancas tienen esta precisa forma de acortar el camino) 13...Rb7 (si 13...Ra5 las blancas aplican nuevamente la táctica de la jugada de espera con 14.Th6 y las negras se ven forzadas a 14...Ra4, a lo que sigue 15.Ta6 mate) 14.Rc5 (para que sean las negras las que pongan su rey delante del blanco) 14...Rc7 (no hay nada mejor. Si 14...Ra7 15.Tg7+ y si entonces 15...Ra6 hay mate en dos, mientras que si 15...Rb8 hay mate en tres. Constituye un buen ejercicio tratar de hallar la continuación mejor en ambos casos) 15.Tg7+ (el tema ya conocido) 15...Rd8 16.Rc6 Re8 17.Rd6 Rf8 18.Ta7 Re8 19.Tb7 (de nuevo la táctica de perder un tiempo para obligar al negro a ponerse delante) 19...Rf8 20.Re6 Rg8 21.Rf6 Rh8 22.Rg6 Rg8 23.Tb8 mate.



Mates más complicados

Ni un *alfil* ni un *caballo* son suficientes para dar mate. Tampoco puede darse el mate con solamente dos *caballos* (aunque en este caso podría lograrse con extrema colaboración del contrario). Además de la *dama* o la *torre*, situación ya examinada, la mínima fuerza necesaria para lograr dar mate son dos *alfiles* o *alfil* y *caballo*.

Estos mates, especialmente el segundo, son bastante difíciles y además se producen con poca frecuencia, por lo que no será necesario un conocimiento perfecto de la técnica para darlos. De cualquier modo son también buenos ejercicios para mejorar en otros aspectos relacionados con el movimiento de las piezas y la realización de las jugadas con miras a lograr un objetivo, por lo que no deberán obviarse.

El mate con dos alfiles

Aunque este mate es más difícil que los otros dos anteriormente vistos, no resulta especialmente complicado si conocemos la técnica. El mate se da en cualquiera de los cuatro rincones del tablero (salvo que el contrario cometa un error facilitando el mate) y se trata de ir acorralando progresivamente al *rey* contrario con la ayuda de nuestro propio *rey* y los dos *alfiles*, que deben colocarse en diagonales contiguas para formar una cortina que impida el paso del *rey* enemigo, como puede verse en el diagrama 33.

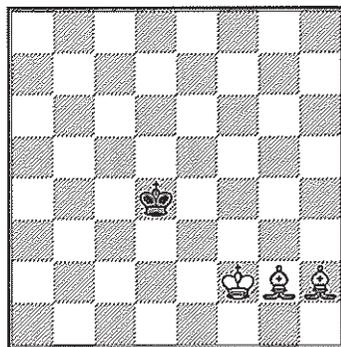


Diagrama 33.

La colocación de los *alfiles* limita la actividad del *rey* negro a la parte izquierda del tablero. Ahora se hace preciso acercar el propio *rey*:

1.Re2 Rc5 2.Rd3 Rb4 3.Ac7 Rc5 4.Ae4 Rb5 5.Rd4 Rb4
 6.Ad5 Rb5 7.Ad8 Rb4 8.Ac4 Ra3 (la cooperación mutua del
rey y los *alfiles* ha obligado al *rey* negro a colocarse en la
 banda. Ahora el mate es bastante fácil) 9.Rc3 Ra4 10.Ab6
 Ra3 11.Ab5 Ra2 (de nuevo se hace evidente la fuerza de los
alfiles actuando en diagonales vecinas) 12.Rc2 Ra3 13.Ac5+
 Ra2 14.Ac4+ Ra1 15.Ad4 #.

Incluso en las posiciones con las piezas muy mal colocadas, el bando fuerte puede dar este mate en menos de 20 jugadas, con lo cual no siempre es necesario hallar el camino más corto.

El mate con alfil y caballo

Se trata del mate más difícil de dar cuando el *rey* débil está solo. En casos desfavorables de colocación de las piezas del bando fuerte la victoria necesita alrededor de 35 jugadas, lo que se acerca peligrosamente al límite de las 50 que concede el reglamento. Ello hace necesaria cierta precisión en la ejecución de este mate, lo que añade nuevas dificultades.

Para aprender la técnica de este mate es necesario conocer que dicho mate sólo puede lograrse en uno de los dos rincones del tablero del mismo color que el *alfil*. La defensa correcta consiste en evitar en primer lugar que su *rey* sea llevado a la banda y, cuando ello sea inevitable, en segundo lugar se trata de llevar el *rey* a uno de los otros dos rincones inofensivos.

En primer lugar debe aprenderse la técnica para dar mate cuando el *rey* débil está en uno de esos rincones inofensivos (de distinto color al del *alfil*), que es bastante mecánica. El diagrama 34 es un buen ejemplo.

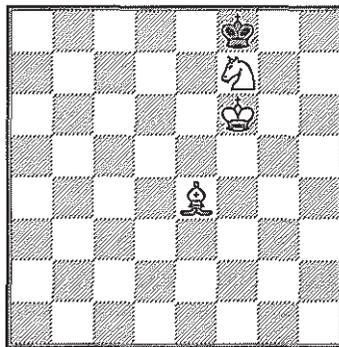


Diagrama 34.

La técnica consiste en llevar al *rey* débil al rincón del color del *alfil*. El *caballo* se encargará de quitarle las casillas negras y el *alfil* las blancas:

1.Ah7 Re8 2.Ce5 Rf8 (otra posibilidad es intentar escapar hacia el centro mediante 2...Rd8. Ello será analizado en el diagrama 35) 3.Cd7+ Re8 4.Re6 Rd8 5.Rd6 Re8 6.Ag6+ Rd8 7.Af7 Rc8 8.Cc5 Rd8 9.Cb7+ Rc8 10.Rc6 Rb8 11.Rb6 Rc8 12.Ae6+ Rb8 13.Ad7 Ra8 14.Cc5 Rb8 15.Ca6+ Ra8 16.Ac6#.

Como rasgos fundamentales de este ejemplo son de destacar la marcha del *rey* blanco a la altura del negro y la maniobra del *caballo*: Cf7-e5-d7-c5-b7 que, junto a la del *alfil*, forman una figura fácil de recordar.

En la jugada 2 mencionamos la posibilidad de que el *rey* negro intentara escapar hacia el centro, aun corriendo el riesgo de acercarse al rincón peligroso con 2...Rd8. En tal caso se presentaría la posición del diagrama 35.

Las blancas ganan mediante una maniobra muy parecida a la anterior:

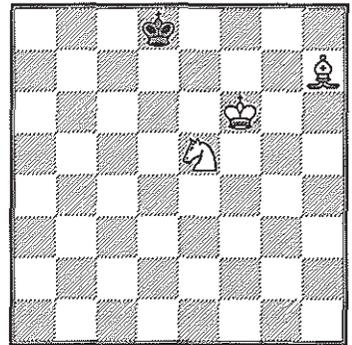


Diagrama 35.

3.Re6 Rc7 (si 3...Re8, 4.Cd7 como en el ejemplo anterior) 4.Cd7+ (préstese atención al hecho de que la maniobra de las blancas con el *caballo* es idéntica al anterior ejemplo.) 4...Rc6 5.Ad3 (aquí hay que jugar con precisión. De no ser por esta jugada el *rey* negro se escaparía hacia el centro y habría que empezar de nuevo. Ahora se ha formado una barrera y el *rey* tiene que volver al rincón.) 5...Rc7 6.Ae4 Rd8 7.Rd6 Re8 8.Ag6+ (ahora todo sigue los caminos conocidos.) 8...Rd8 9.Af7 Rc8 10.Cc5 Rb8 (o 10...Rd8 11.Cb7+ Rc8 12.Rc6 Rb8 13.Rb6 Rc8 14.Ae6+, etc.) 11.Rc6 Ra7 12.Cb7 Ra6 13.Ac4+ Ra7 14.Rc7 Ra8 15.Cd6 Ra7 16.Cc8 Ra8 17.Ad5 #.

Como hemos visto, con el *rey* débil encerrado en la banda, incluso en la peor posición puede darse el mate en menos de 20 jugadas.

Cuando el *rey* contrario está en el centro la maniobra para llevarlo al rincón es mucho más laboriosa y complicada. De nuevo hay que recordar que se hace precisa la colaboración de las tres piezas del bando fuerte y que mientras el *alfil* controla las casillas de un color el *caballo* debe controlar las de color contrario.

Dependiendo de la mala posición de las piezas del bando fuerte pueden ser necesarias algo menos de 20 jugadas hasta lograr arrinconar al *rey* enemigo en la banda y si éste se defiende con exactitud, estará aún en el rincón desfavorable para el mate. Esto hace un total de unas 35-40 jugadas para la realización del mate a partir de la posición más desfavorable posible.

Para no alargar excesivamente este tema daremos un solo ejemplo en el diagrama 36:

1.Ac2 Rf3 2.Cg6 Rf2 3.Rg4
Re3 (las negras deben mante-
nerse en el centro todo el tiem-
po que puedan, para dificultar
el mate. Por ello debe evitarse
3...Rg2) 4.Rf5 Rd2 5.Ae4
Rc3 (5...Re3 es también posi-
ble, pero lógicamente las ne-
gras prefieren acercarse más al

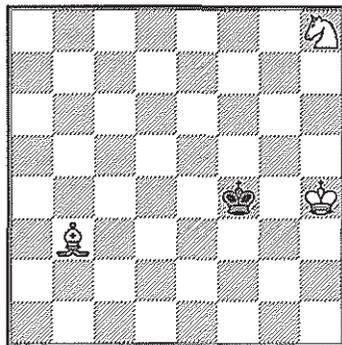


Diagrama 36.

inofensivo rincón a1 que al peligroso h1) 6.Re5 Rc4 7.Cf4
Rc3 8.Rd5 Rb3 (si 8...Rd2 9.Rd4 Rc1 10.Rc3 acortaría
mucho la solución, pues el *rey* negro queda en la banda y debe
empezar a acercarse al rincón fatídico h1) 9.Rd4 Rb2 10.Rc4
Ra2 11.Rc3 Ra1 (se ha logrado la primera parte del plan. El
rey negro está ya en la banda aunque en el rincón malo. Ahora
no hay más que seguir los ejemplos anteriores. 11...Ra3 sería
peor. Una vez que el *rey* negro está en la banda debe alejarse

al máximo del rincón de color del *alfil* y con 12.Ab1 las blancas empezarían a cortarle el paso) 12.Cd5 Ra2 13.Ce3 Ra1 14.Cc2 Ra2 15.Ad5 Rb1 16.Ab3 Rc1 17.Aa2 (esta posición es ya conocida. El resto es fácil) 17...Rd1 18.Cd4 Re1 (o bien 18...Rc1 19.Ce2+ Rd1 20.Rd3 Re1 21.Re3 Rd1 22.Ab3+ Re1 23.Ac2 Rf1 24.Cf4, etc.) 19.Rd3 Rf2 20.Ce2 Rf3 21.Ae6! Rf2 22.Ad5 Re1 23.Re3 Rd1 24.Ab3+ Re1 25.Ac2 Rf1 26.Cf4 Rg1 27.Rf3 Rh2 28.Ad3 Rg1 29.Rg3 Rh1 30.Ae2 Rg1 31.Ch3+ Rh1 32.Af3#.

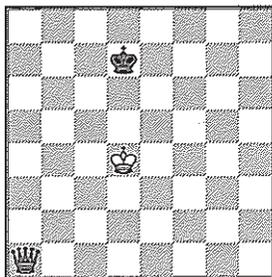
A continuación presentamos unos ejercicios que servirán de repaso a lo visto hasta ahora y que deben resolverse antes de seguir adelante. El tiempo de resolución debe ser entre cuatro y diez minutos para cada uno de ellos.

Son ejercicios en los cuales el mate está bastante próximo por lo que, además, será interesante realizar varias sesiones de entrenamiento con los finales de *rey* y *dama* contra *rey* y el de *rey* y *torre* contra *rey* en situaciones donde el mate es más largo de dar (por ejemplo, con las piezas situadas en las casillas donde se colocan al empezar la partida).

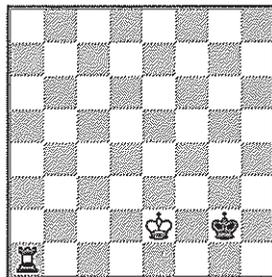
Los alumnos deberán llevar alternativamente el bando fuerte y el débil y practicar hasta que estos dos mates con *dama* y con *torre* sean ejecutados sin pasar de treinta jugadas, por ejemplo.

EJERCICIOS

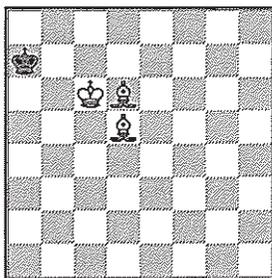
En los ejercicios 39 al 41 hay que dar mate en cuatro jugadas. En los ejercicios 42 al 44 el mate es en tres jugadas.



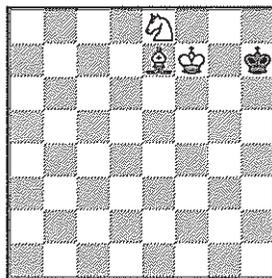
Ejercicio 39.



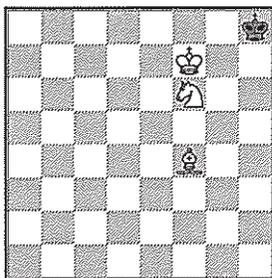
Ejercicio 40.



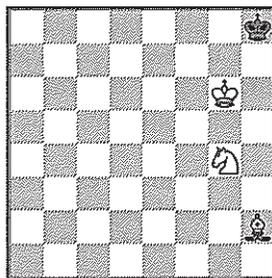
Ejercicio 41.



Ejercicio 42.



Ejercicio 43.



Ejercicio 44.

OBJETIVO 2: CONOCER EL VALOR DE LAS PIEZAS

CONTENIDOS

- Valor estático y valor dinámico de las piezas.

Puesto que cada pieza tiene un movimiento distinto es obvio que su valor no puede ser igual. Ya anteriormente dijimos que la *dama* era la pieza más poderosa y es evidente que el modesto *peón*, tan limitado en sus movimientos, es la menos importante. Sin embargo ahora se hace necesario cuantificar dicho valor.

Sucede que es muy frecuente que se produzca la captura de una pieza y que la pieza capturadora sea a su vez capturada. Se dice en tal caso que se ha producido un cambio.

Naturalmente, en el caso de un cambio de dos piezas iguales, por ejemplo una *dama* por la otra o uno de nuestro *caballos* por uno de los del rival, el cambio es materialmente equivalente; pero en el caso de cambios heterogéneos la cosa ya no resulta tan clara.

Una de las primeras cosas que conviene aprender es que las piezas tienen un **doble valor**. Por un lado existe un valor **estático** e inmutable que establece que, por ejemplo, la *dama* es más poderosa que un *peón*; pero también existe un valor **dinámico** válido solamente para determinado momento de la partida, que trastoca los valores anteriormente mencionados.

Sólo así es posible comprender que en determinadas situaciones pueda llegar a valer más el modesto *peón* que la poderosa *dama*. Como estos últimos valores son excepcionales y más difíciles de aprehender nos limitamos de momento a tener en cuenta su existencia.

El valor estático de las piezas

Aunque, como hemos dicho, el valor de las piezas puede verse modificado por una situación dada, en general y prescindiendo de otros factores suele darse una escala de valoración material para cada pieza, aplicable en la mayoría de los casos.

Tomando como unidad el valor de la pieza más débil, el *peón*, el valor de las restantes piezas es el siguiente:

<i>Peón</i> =	1
<i>Caballo</i> =	3
<i>Alfil</i> =	3
<i>Torre</i> =	4,5
<i>Dama</i> =	9

La valoración del *rey* es, naturalmente, intrascendente ya que no es posible cambiar esta pieza por ninguna. De cualquier modo su fuerza teórica se situaría entre la *torre* y el *alfil* o *caballo*.

Esta escala de valores es muy útil para el principiante, pues sirve de valoración a la hora de juzgar la conveniencia de algún cambio. La ventaja en estos valores recibe el nombre genérico de *ventaja material*.

La importancia de la «ventaja material»

Una vez conocido el valor de las piezas es importante no realizar cambios que comporten desventaja material.

Ya hemos visto, al estudiar el mate, que generalmente dicho mate puede lograrlo el bando más fuerte.

Al igual que sucede en una batalla, donde generalmente el ejército más poderoso triunfa, también en ajedrez vence aquel que posee ventaja material. Entre jugadores fuertes la simple ventaja de un *peón* puede ser suficiente a menudo para decidir la partida.

Teniendo en cuenta todo lo dicho podemos establecer una diferencia basada en la valoración de las distintas piezas. El *alfil* o el *caballo* tienen un valor parecido, a pesar de su distinto movimiento y su valor es equivalente a tres *peones*. Generalmente se denominan piezas menores, en contraposición a las *torres* y la *dama*, llamadas piezas mayores.

A la diferencia entre el valor de la *torre* y el *caballo* o la *torre* y el *alfil* se le llama *calidad*. Así, al cambio del *caballo* o *alfil* por una *torre* se le denomina *ganancia de calidad* y, por el contrario, la *pérdida de calidad* es el cambio desfavorable de una *torre* por un *alfil* o un *caballo*.

Matemáticamente la *calidad* puede establecerse en un peón y medio. Dado que no es posible dividir un *peón* podemos decir que la *torre* vale algo más que un *alfil* y un *peón* (o un *caballo* y un *peón*), pero algo menos que un *alfil* y dos *peones*.

El valor dinámico de las piezas

Todo lo anteriormente dicho puede variar en una posición dada. Es evidente que un bando puede tener desventaja material, pero a cambio disponer de un ataque que le permita ganar la partida. Hablamos aquí de una *compensación por el material*, y una valoración distinta que puede hacer variar el valor de las piezas. Un simple ejemplo ilustrará esto (véase el diagrama 37).

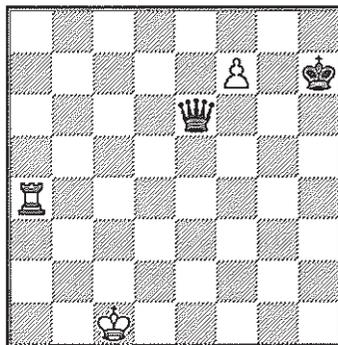


Diagrama 37.

Las blancas pueden coronar su *peón* y, si solamente tuviésemos en cuenta el valor material, les convendría transformar su *peón* en *dama*, la pieza más poderosa. Pero tras 1.f7=D las negras pueden jugar 1...Dc6+ dando jaque y tomando la *torre* a la jugada siguiente.

En tal caso quedarían sobre el tablero *rey* y *dama* por bando lo que, jugando correctamente, debe conducir a tablas. Sin embargo, si en lugar de transformar el *peón* en *dama* las blancas coronan un *caballo*, a pesar del menor valor material del *caballo* respecto a la *dama* las blancas dan jaque al *rey* negro, obligan a éste a moverse, toman a continuación la *dama* negra con el *caballo* y la situación final deja a las blancas con una *torre* y un *caballo* de ventaja, lo que les garantiza el triunfo. En esta situación concreta un *caballo* ha resultado más fuerte que la *dama*, y aunque estas situaciones tan extremas son excepcionales no hay que perder de vista estas posibilidades.

Los cambios

Como hemos dicho, en el transcurso de la partida es frecuente que se produzca la captura de una pieza a cambio de otra. La posibilidad de capturar una pieza se llama ataque. En el siguiente diagrama podemos ver algunos aspectos relacionados con el ataque y la defensa de las piezas.

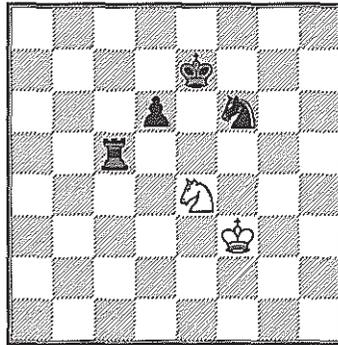


Diagrama 38.

Si juegan las blancas vemos que su *caballo* en e4 puede realizar varias capturas. Si juegan 1...Cxf6 las negras responden con 1...Rxf6 y se ha producido un cambio de un *caballo* por otro, por lo que se trata de un cambio equivalente.

Si juegan 1.Cxd6 las negras también responden 1...Rxd6 y esta vez el cambio ha sido de un *caballo* por un *peón*, claramente desventajoso.

Por último, pueden jugar 1.Cxc5 y aunque las negras responden 1...dxc5 se trata de un cambio de un *caballo* por una *torre* (ganancia de calidad) claramente favorable. Por tanto éste es el cambio que las blancas deben realizar.

Cuando existe un ataque o amenaza contra una pieza propia existen varias formas de contrarrestarlo. Podemos, naturalmente apartar la pieza atacada de modo que sea imposible la captura. Por otro lado podemos defender la pieza atacada de modo que si es capturada nosotros tomaremos la pieza atacante, produciéndose un cambio. Naturalmente esto sólo será efectivo si la pieza atacante no es de menor valor que la atacada, pues en este caso el cambio nos será desfavorable.

Por último, queda el recurso de atacar a nuestra vez una pieza contraria, lo que también llevaría a un cambio indirecto.

OBJETIVO 3: RESOLVER CORRECTAMENTE LOS FINALES ELEMENTALES

CONTENIDOS

- *Dama contra peón en séptima.*
- *Dama contra peón en sexta.*
- *Rey y peón contra rey.*

LOS PRIMEROS PASOS EN LOS FINALES

En la partida de ajedrez cabe distinguir tres fases no muy bien diferenciadas. Para comprenderlas mejor podemos utilizar de nuevo el símil de una batalla, que en muchos aspectos tiene semejanza con el ajedrez. La primera fase es la *apertura*, que es la fase de inicio en la que se despliegan las fuerzas y suele durar diez o quince juga-

das. La segunda fase es el *medio juego*, o la batalla propiamente dicha, donde generalmente se producen todas las escaramuzas y se decide hacia qué lado queda la ventaja. Por último está el *final*, o fase donde quedan ya muy pocas piezas y se trata de aprovechar la ventaja obtenida. Naturalmente, muchas partidas ni siquiera llegan al final, pues terminan en la fase de medio juego con el mate, pero el estudio del final es fundamental, ya que las posiciones simples son las primeras que deben conocerse.

A continuación examinaremos algunas de esas posiciones de final de partida que suelen darse con cierta frecuencia.

Dama contra peón en séptima

Con frecuencia ocurre que uno de los bandos corona su *peón* mientras que el contrario queda con el suyo a punto de coronar. Si no existen más piezas la victoria puede lograrse en muchas ocasiones, dependiendo de la columna en que se encuentre el *peón*, pero siempre con la colaboración del propio *rey*. Veamos un ejemplo que ilustre el método: la negras están a punto de coronar su *peón* mientras que el *rey* blanco está demasiado lejos para colaborar en el mate, que con la *dama* sola no puede lograrse. La técnica para ganar consiste en obligar al *rey* negro a colocarse delante de su *peón* mediante una serie de jaques, de modo que sea imposible la coronación y aprovechar ese momento para acercar el *rey* blanco (diagrama 39).

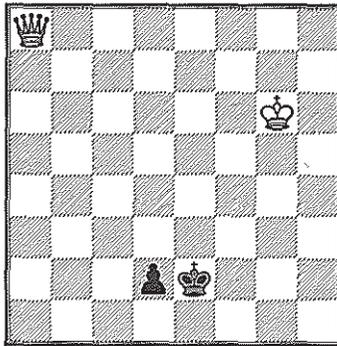


Diagrama 39.

1.De8+ (damos esta jugada para ilustrar el método de acercamiento de la *dama* al *peón*. Naturalmente sería mucho mejor 1.De4+ continuando el juego como a partir de la jugada 5) 1...Rf2 2.Df7+

Re2 3.De6+ Rf2 4.Df5+ Re2
5.De4+ Rf2 6.Dd3 (insistir en los
jaques no llevaría a nada, pues si
6.Df4+ Re2) 6...Re1 7.De3+ (la
posición clave, que merece ser pre-
sentada en el diagrama 40).

7...Rd1 (el rey negro se ha vis-
to obligado a colocarse delante de
su peón, circunstancia que aprove-
chan las blancas para acercar su rey)
8.Rf5 Rc2 (ahora hay que repetir la
maniobra) 9.Dc5+ Rb2 10.Dd4+
Rc2 11.Dc4+ Rb2 12.Dd3 Rc1 13.Dc3+ Rd1 (y de nuevo el rey
puede acercarse) 14.Re4 Re2 15.De3+ Rd1 16.Rd3 (se logró el
objetivo. El peón cae y además el mate es inminente) 16...Rc1
17.Dxd2 Rb1 18.Rc3 Ra1 19.Db2#.

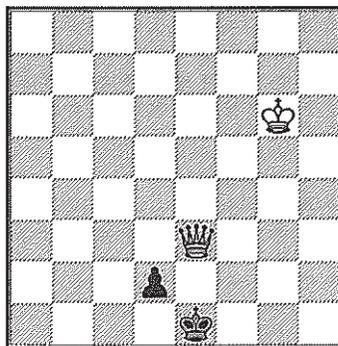


Diagrama 40.

Sin embargo este método no
siempre es efectivo. Cuando el peón
es de una de las columnas de torre
(«a» o «h») se produce la situación
del diagrama 41.

Ésta es la situación equivalen-
te a la del diagrama anterior. Las
blancas obligan ahora a 1...Ra1, pero
no pueden aprovechar esta circuns-
tancia para acercar su rey, puesto
que se produciría el ahogado. Por lo
tanto no hay forma de ganar y la
partida es tablas.

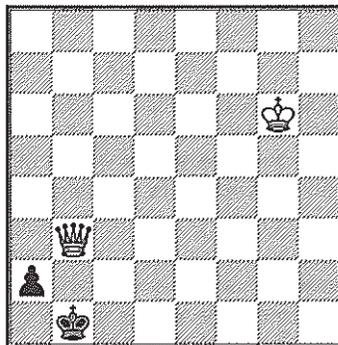


Diagrama 41.

También, si se trata de un *peón* de *alfil* («c» o «f») existe un detalle que imposibilita el funcionamiento del método expuesto. Véase el diagrama 42.

Si las negras juegan la natural 1...Rc1, las blancas aprovechan la ocasión para acercar su *rey* y ganan como en el primer ejemplo. Sin embargo, las negras pueden jugar mejor 1...Ra1! y si las blancas toman el *peón* se produce el ahogado. Por ello no hay forma de obligar al *rey* negro a colocarse delante de su *peón* y la partida es también tablas.

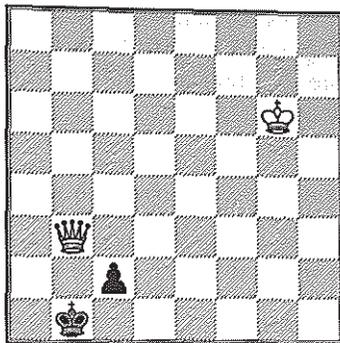


Diagrama 42.

Así pues, en la mitad de los casos con *peones* en las columnas b,d,e,g la partida se gana con el método de acercamiento del *rey*. En la otra mitad este método no sirve y la partida es tablas a no ser que el *rey* fuerte esté ya lo suficientemente cerca para dar mate. Ello queda expuesto en el diagrama 43.

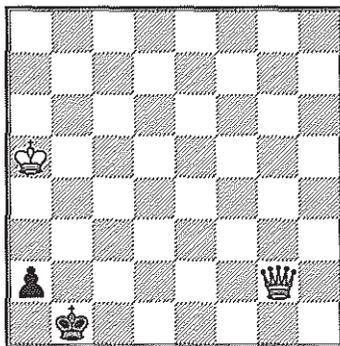


Diagrama 43.

A pesar de que se trata de un *peón* del borde las blancas pueden ganar. La condición es que puedan llegar en dos jugadas a la casilla «b3» para poder realizar la siguiente maniobra:

1.Rb4 (igualmente buena sería 1.Ra4 dejando incluso coronar con jaque) 1...a1=D 2.Rb3 y las negras no pueden evitar el mate.

También si el rey fuerte puede llegar en una jugada a «d3» es posible realizar el mate como en el diagrama 44.

Aquí la maniobra de mate se ejecuta con 1.Rd3 y si las negras coronan 1...a1=D sigue 2.Dc2 mate.

En este último caso las negras pueden prolongar la lucha con 1...a1=C.

Al coronar *caballo* se evita el mencionado mate, pero *caballo* contra *dama* es una desventaja demasiado grande y además su rey está en muy mala posición encerrado en la banda.

Las blancas continúan con 2.Rc3 y las negras sólo pueden retrasar el mate por un par de jugadas.

Con el *peón* de la columna de *alfil* también es posible crear mates parecidos, a condición de que el rey fuerte llegue en una jugada a «b3» como en el diagrama 45, o a «d2» como en el diagrama 46.

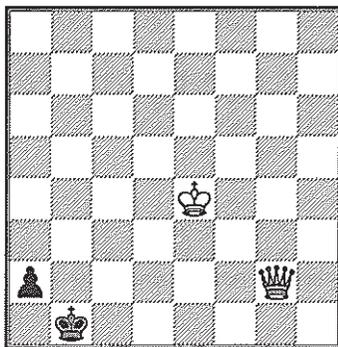


Diagrama 44.

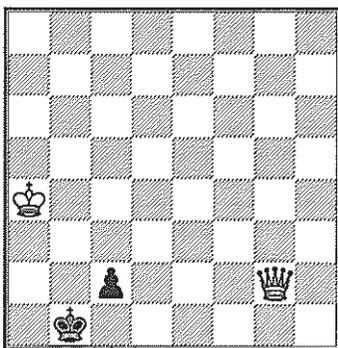


Diagrama 45.

La solución es 1.Rb3 c1=D
2.Da2#. También aquí puede retrasarse el mate coronando *caballo*, pero tras 1...c1=C+ 2.Ra3 el mate es inevitable.

Aquí la solución tampoco es difícil:

1.Db7+ Rcl (en caso de 1...Ra1 las blancas juegan 2.Rd2 y ganan) 2.Db4 (con el *rey* negro delante del *peón* hay otras jugadas que ganan, pero ésta da mate a la siguiente) 2...Rd1 3.Dd2#.

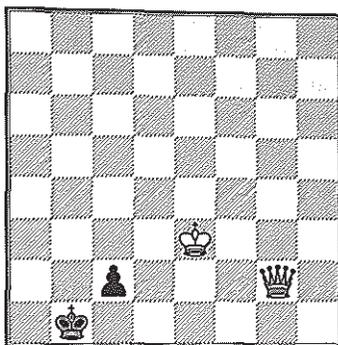


Diagrama 46.

En algunas posiciones con el *peón* de *alfil* es posible ganar con el *rey* algo más lejos, a condición de que el *rey* débil no haya llegado todavía al rincón.

Ello hace más difícil la manobra del ahogado que se vio en el diagrama 42 y las blancas disponen de un tiempo extra para acercar su *rey*.

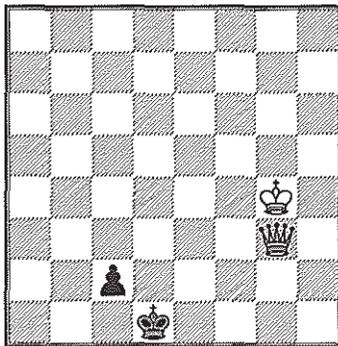


Diagrama 47.

La forma de ganar puede verse en el diagrama 47:

1.Db3 Rd2 2.Db2 Rd1 3.Rf3! (aprovechando que las negras no pueden coronar su *peón*, pues si 3...c1=D 4.De2#). 3...Rd2 4.Re4! (y las blancas se han acercado a la casilla «d3» desde donde pueden dar el mate) 4...Rd1 5.Rd3 y ganan.

En todos estos casos el recurso del ahogado es lo que puede salvar al bando débil.

Naturalmente, si éste tuviese algún otro *peón* que rompiese el ahogado, el resultado sería distinto.

Por ejemplo, si a la posición de tablas del diagrama 41 añadimos otro *peón* para el negro, como en el diagrama 48, las blancas ganan fácilmente.

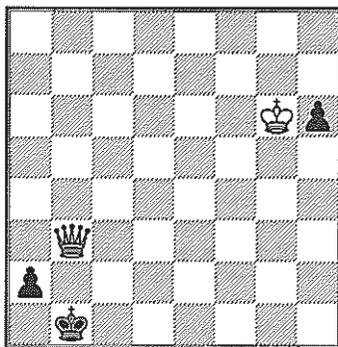


Diagrama 48.

Después de la necesaria 1...Ra1 ya no existe el ahogado, pues las negras pueden mover el otro *peón*.

Las blancas pueden acercar, pues, su *rey* con 2.Rf5, pero disponen de un recurso mejor: 2.Dc2! (esto sería ahogado si no estuviese el otro *peón* negro) 2...h5 3.Dc1#.

Dama contra peón en sexta

Cuando el *peón* no ha llegado todavía a la penúltima fila, la *dama* gana prácticamente siempre, como puede verse en los dos siguientes diagramas, ambos con *peones* que, de estar en séptima, asegurarían las tablas.

En la posición del diagrama 49 las blancas pueden tranquilamente acercar su *rey* ya que, en cuanto les toque jugar a las negras, deben perder su *peón*.

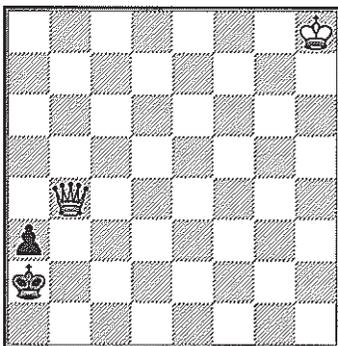


Diagrama 49.

También en la posición del diagrama 50 las blancas acercan su *rey*, pues las negras no tienen jugadas útiles, ya que tanto 1...Rc2 como 1...Rb2 impiden el posterior avance del *peón*, y 1...c2 es contestado con 2.Da1 seguido de 3.Dc1 y las negras ya no podrán hacer nada.

Conocidas estas dos posiciones, las blancas siempre podrán llegar a ellas.

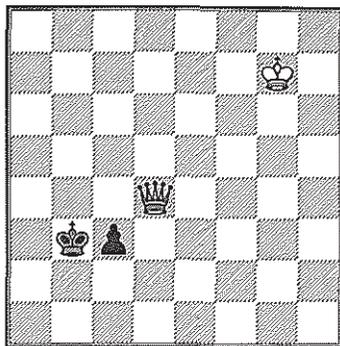


Diagrama 50.

Rey y peón contra rey

Naturalmente, para ganar, el bando fuerte debe coronar su *peón*. Generalmente esto deberá hacerlo con ayuda de su *rey*, pero existen algunas posiciones donde el *peón* corona sin más que avanzar, pues el *rey* contrario, muy alejado, no puede alcanzarlo. Para saber si esto es posible es útil conocer la *regla del cuadrado del peón*, que queda ilustrada en el diagrama 51.

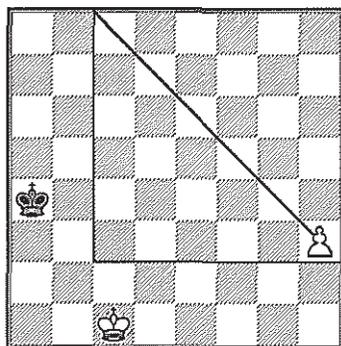


Diagrama 51.

Partiendo de la casilla que ocupa el *peón* trazamos una diagonal que llegue hasta la última fila (donde corona el *peón*). Ésta es la diagonal del cuadrado que hemos dibujado y que se llama el *cuadrado del peón*. La regla es muy sencilla: si el *rey* negro está fuera de dicho cuadrado, el *peón* corona por sí solo. Por el contrario, si el *rey* negro está dentro del cuadrado, o tocándole jugar puede entrar, el *peón* será detenido por el *rey*.

Como ejercicio vale la pena comprobar que en el diagrama 51 el *peón* corona solo, juegue quien juegue, pues aunque empiecen las

negras su *rey* no puede entrar en el cuadrado, mientras que si colocamos el *rey* negro en «b4», y corresponde jugar al negro, mediante 1...Rc3 o 1...Rc4 entra en el cuadrado del *peón* y puede pararlo.

Esta regla es importante, pues permite saber de un rápido vistazo si el *peón* puede coronar por sí mismo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, debido a la especial capacidad del *peón* de avanzar dos pasos cuando está en su casilla inicial, el cuadrado de un *peón* colocado en su segunda fila es el mismo que si estuviera en la tercera. Así, en la posición del diagrama 51, si el *peón* estuviera en «h2» el cuadrado sería el mismo que hemos dibujado. Cuando el *peón* no puede coronar por sí mismo, deberá ser apoyado por su *rey*. Un concepto muy importante es que el *rey* deberá ir delante de su *peón*, como veremos en los siguientes apartados.

El rey está delante de su peón

Ésta es la manera correcta de jugar, aunque para asegurar la victoria el *rey* debe estar dos casillas delante de su *peón*, es decir, con el *peón* en la segunda fila el *rey* blanco debe estar en una de las tres casillas marcadas en el diagrama 52.

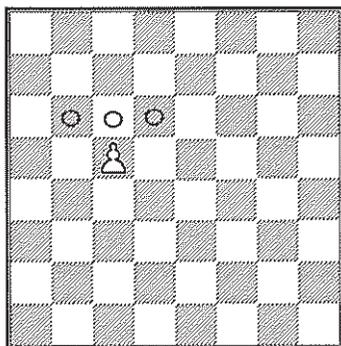


Diagrama 53.

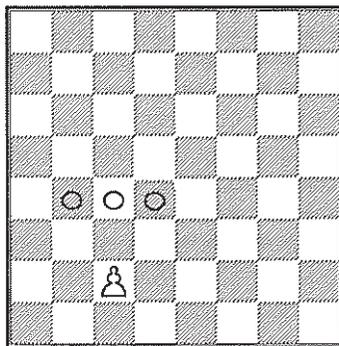


Diagrama 52.

Si el *peón* está en la tercera fila, las tres casillas se trasladan una fila más arriba y así sucesivamente, hasta llegar a la posición con el *peón* en quinta, donde para ganar es suficiente tener el *rey* una fila delante, en una de las casillas marcadas en el diagrama 53.

Es importante tener presente que a cada paso que dé el *peón* debemos asegurarnos poder llegar a alguna de las casillas críticas. En esta lucha de los *reyes* un concepto importante, que ya vimos de pasada en el mate de *rey y torre*, es el de la *oposición*, que se ilustra en el diagrama 54.

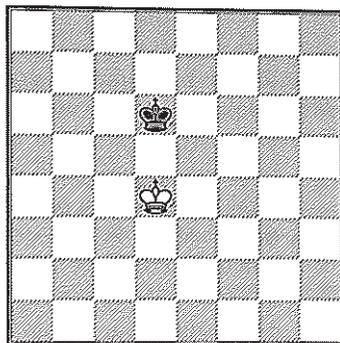


Diagrama 54.

Cuando los dos *reyes* están enfrentados se dice que están en oposición. En tal caso el que le toca jugar debe dejar avanzar al contrario. Por ejemplo, si en la posición del diagrama 54 le toca jugar a las negras deben apartar su *rey*, dejando avanzar al *rey* blanco; por ejemplo, 1...Re6 2.Rc5 o 1...Rc6 2.Re5. En tal caso se dice que el bando que le toca jugar ha perdido la oposición y el bando que no le corresponde jugar ha ganado la oposición. Todo esto es fundamental a la hora de seguir adelante para apoyar la marcha del *peón*.

Veremos un ejemplo de juego correcto en el diagrama 55.

Los *reyes* están en oposición y además las blancas ocupan una de las casillas críticas, como señalamos en el diagrama 52 (en este caso «c4», «d4» y «e4»). Por lo tanto, este final lo ganan las blancas.

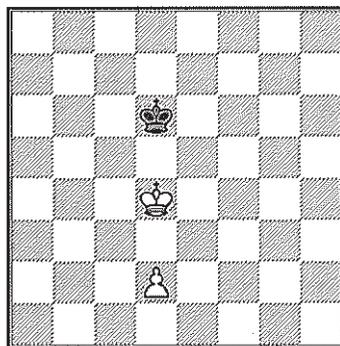


Diagrama 55.

Supongamos que toca jugar a las negras, que deberán apartarse dejando avanzar al *rey* blanco:

1...Re6 2.Rc5 Rd7 (no es mejor 2...Re5 3.d4 Re6 4.Rc6 Re7 5.d5 Rd8 6.Rd6 —tenemos aquí el esquema del diagrama

53— 6...Re8 7.Rc7 y el *peón* corona) 3.Rd5 Rc7 4.Re6 (asegurando el avance posterior. En cambio sería malo 4.d4? Rd7 y habiendo ganado las negras la oposición el *rey* blanco no podrá ocupar una de las casillas críticas «c6», «d6» o «e6» y la partida es tablas, como luego veremos. Por otro lado también era bueno 4.d3 y si las negras responden Rd7 entonces 5.d4 y al ganar la oposición las blancas podrán seguir avanzando su *rey*) 4...Rd8 (o 4...Rc6 5.d4 Rc7 6.d5 Rd8 7.Rd6 ganando como se mencionó en la nota a la jugada 2) 5.Rd6 5...Re8 6.d4 (y ahora, cuando la colocación adelantada del *rey* está asegurada, el *peón* puede avanzar) Rd8 7.d5 Re8 8.Rc7 y el *peón* corona.

Si, en cambio, en la posición del diagrama 55, le corresponde jugar a las blancas, utilizan el tiempo de espera disponible con su *peón* para ganar la oposición 1.d3, produciéndose la posición del diagrama 56.

Las negras deben mover su *rey* permitiendo que el blanco ocupe una de las tres casillas críticas del *peón* en «d3», es decir, «c5», «d5» o «e5». La partida puede continuar así:

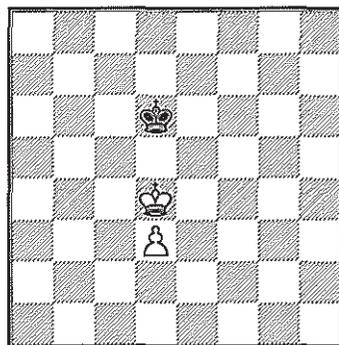


Diagrama 56.

1...Re6 2.Rc5 Rd7 (o bien 2...Re5 3.d4 Re6 4.Rc6 Re7 5.d5 —pero no 5.Rd5? Rd7 y habiendo ganado la oposición las negras hacen tablas— 5...Rd8 6.Rd6, etc.) 3.Rd5 Re7 4.Rc6! y las blancas ganan como ya hemos visto. En cambio si 4.d4? Rd7, tablas.

Es importante conocer bien las sutilezas de la posición del diagrama 56. Hemos visto que si les toca jugar a las negras pierden. En cambio si le corresponde jugar al blanco, pierde la oposición y no podrá alcanzar una de las casillas críticas «c5», «d5» o «e5» y la partida es tablas. Por ejemplo: 1.Re4 Re6! (desde luego las negras

deben mantener la oposición para que el rey blanco no pueda avanzar 1...Rc6? perdería por 2.Re5) 2.Rd4 Rd6 3.Rc4 Rc6 habiendo fracasado el intento de avanzar su rey las blancas se ven obligadas a avanzar su peón 4.d4 con lo cual se produce la posición del diagrama 59, que examinaremos más adelante en el siguiente apartado.

El rey no está delante de su peón

Cuando el rey no está delante de su peón la partida suele terminar en tablas.

El único caso donde a veces puede ganarse es cuando tanto el rey como el peón han llegado a sexta, como en el diagrama 57. En estas situaciones todo depende de a quién le toca jugar. Si el peón puede llegar a séptima sin dar jaque la partida se gana; de lo contrario, es tablas. Si juegan las negras el peón llega a séptima sin jaque 1...Re8 2.e7 Rf7 3.Rd7 y las blancas ganan. Si juegan las blancas la partida es tablas, pues si 1.e7+ Re8 2.Re6, el rey negro queda ahogado.

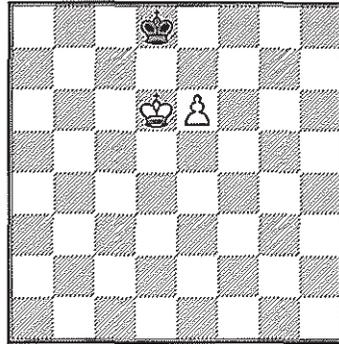


Diagrama 57.

Las blancas pueden tratar de que su rival se equivoque jugando 1.Re5 Re7 2.Rd5 produciéndose la posición del diagrama 58: 2...Re8! (la mejor jugada. Una regla fácil de recordar es que si el rey debe retroceder una fila hacia atrás, la mejor casilla es la que está frente al peón. Si en cambio las negras juegan 2...Rd8, perderían tras 3.Rd6 Re8 4.e7 Rf7 5.Rd7) 3.Re5 (o bien

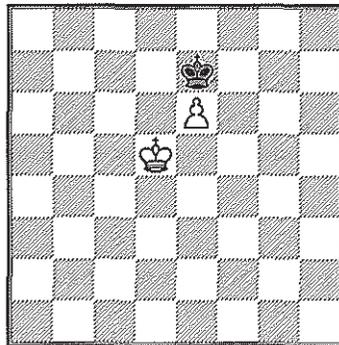


Diagrama 58.



3.Rd6 Rd8! oposición)
3...Re7 y las blancas no
pueden progresar.

En las posiciones con el *peón* más atrasado la partida es siempre tablas a condición de que las negras se defiendan correctamente, teniendo en cuenta la regla que acabamos de enunciar en relación con el diagrama 58.

Por ejemplo, en la posición del diagrama 59, el juego debe seguir así: 1...Rd6 2.d5 Rd7 (de acuerdo con la regla enunciada anteriormente. En este momento 2...Rc7 3.Rc5 Rd7 también hace tablas. Sin embargo, la regla es imprescindible en cuanto el *peón* llegue a la

sexta fila) 3.Rc5 Rc7 4.d6 Rd7 (4...Rd8 también hace tablas, pero no hay ninguna necesidad de ceder espacio al *rey* blanco) 5.Rd5 Rd8! (la casilla frente al *peón*, según la regla. Con el *peón* ya en sexta esta jugada es la única. En cambio, tanto 5...Re8 6.Re6 como 5...Rc8 6.Rc6 permite ganar al blanco en ambos casos) 6.Re6 (si 6.Rc6 Rc8) Re8 y tenemos la posición de tablas.

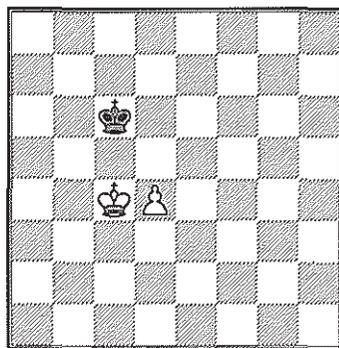


Diagrama 59.

El peón de torre

El hecho de que los *peones de torre* (situados en las columnas «a» o «h») estén junto al borde del tablero ofrece ciertas peculiaridades, no aplicables a otros *peones*. Ya vimos que dicho *peón*, colocado en séptima fila, podía hacer tablas contra la *dama*, pero en el caso que nos ocupa resulta más bien una desventaja. En efecto, son muy pocas las posiciones en que dicho *peón* puede ganar con sólo los *reyes* en el tablero.

Para empezar, el bando débil hace tablas si consigue llegar con su *rey* al rincón donde corona el *peón*, como puede verse en el diagrama 60.

No importa en esta posición a quién le toque jugar o si el *peón* está mas o menos atrasado.

Las negras se limitan a jugar Ra8-Rb8 y la partida es tablas. Vale la pena comprobarlo.

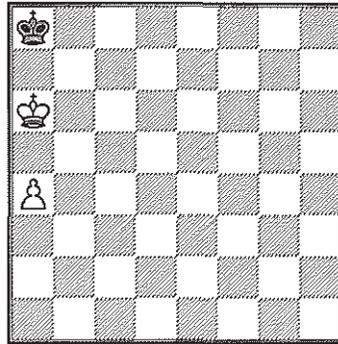


Diagrama 60.

En segundo lugar, la partida también es tablas si el *rey* del bando fuerte queda encerrado en la banda por el *rey* contrario, ya que entonces tendrá que elegir entre dejar pasar al *rey* negro al rincón o quedar él mismo ahogado.

El diagrama 61 es un claro ejemplo.

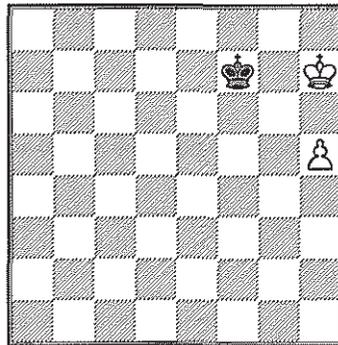


Diagrama 61.

Si juegan las blancas 1.Rh8 Rf8 2.Rh7 Rf7 no logran ningún progreso, mientras que si avanzan su

peón 1.h6 Rf8 2.Rh8 (si 2.Rg6 Rg8 en *rey* se coloca en el rincón) 2...Rf7 2.h7 Rf8, son las blancas las que están ahogadas.

El caso límite es el del diagrama 62.

Jugando las blancas 1.Rg7 impiden tanto el paso del *rey* al rincón como que su propio *rey* sea encerrado en la banda, con lo que se gana la partida, pues sólo queda avanzar el *peón*.

Si juegan las negras 1...Rf8 amenazan llevar su *rey* al rincón, y si las blancas lo evitan con 2.Rh7, entonces 2...Rf7 encierra el *rey* con el resultado de tablas.

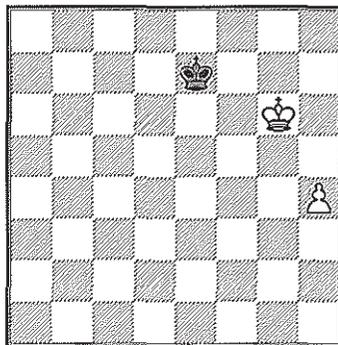


Diagrama 62.

Un caso excepcional con el *peón* de *torre* se muestra en el diagrama 63.

A pesar de su gran ventaja, las blancas no pueden ganar.

Un *alfil* y un *peón* de *torre* no bastan para ganar si el *peón* corona en un rincón de color distinto a las casillas que controla el *alfil* y el *rey* débil ha conseguido colocarse en dicho rincón.

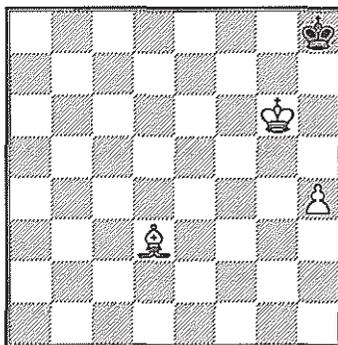


Diagrama 63.

Puede comprobarse que sólo con que las negras se limiten a jugar su *rey* alrededor del rincón la partida es tablas. Naturalmente, si el *alfil* jugase por casillas del mismo color que la de coronación, el final se ganaría sin problemas.

Finales con más peones

Naturalmente, dado lo reducido de este tratado no es posible examinar con mucho detenimiento la gran variedad de finales de *peones* que pueden presentarse, sino que nos limitaremos a estudiar algunos casos instructivos.

El *peón* «c6» es el que decide la partida. Se trata de un *peón* que, a diferencia de los demás que hay en el diagrama 64, tiene expedito el camino a *dama*, pues no hay ningún otro *peón* que le corte el paso. Se dice que es un *peón* pasado. Un *peón* pasado siempre es una ventaja en los finales de *peones*, aunque no pueda llegar a coronar, pues obliga al *rey* contrario a estar pendiente de él. Las blancas ganan así: 1.c6 Re6 2.Rg5 Rd6 3.Rg6 Rc6 4.Rh5 (gracias al sacrificio del *peón* pasado las blancas tienen ventaja decisiva, el *peón* «h» no podrá ser parado) 4...Rd5 5.Rg6 Rc4 6.h5 Rb4 7.h6 Ra3 8.h7 b4 9.h8D y ganan.

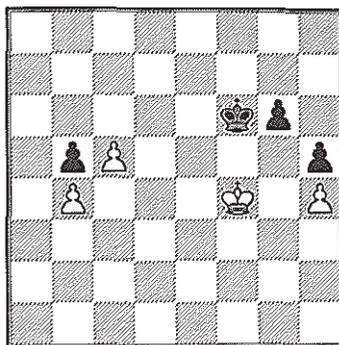


Diagrama 64.

En esta posición, si juegan las blancas pueden ganar aplicando un importante principio, un *peón* que detiene a dos: 1.b4! (con esta jugada las blancas paralizan dos *peones* negros con uno solo de los suyos. A todos los efectos a partir de aquí es como si las blancas tuviesen un *peón* de ventaja) 1...Rc6 (para intentar llevar el *rey* a «b6» y jugar «a5») 2.g4 (préstese atención a esta jugada. Primero debe avanzarse el *peón* que no tiene adversario en la misma columna. En cambio si 2.h4? h5 las blancas perderían toda su ventaja) 2...Rb6 3.h4 a5 4.ba5 Ra5 5.g5 y las blancas ganan.

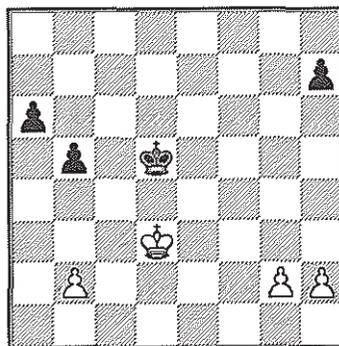


Diagrama 65.

En lugar de 1...Rb6 las negras pueden ofrecer mas resistencia con 1...h5 a lo que puede seguir 2.g3 Re5 3.h3 Rf5 4.Re3 Re5 (si 4...Rg5 5.Re4) 5.g4 hg4 6.hg4 Rf6 7.Rf4 Rg6 y las blancas pueden elegir entre dos maneras posibles de ganar:

- Llevando el rey a tomar los *peones* del flanco de *dama* con 8.Re5 Rg5 9.Rd6 Rg4 10.Rc6 Rf4 11.Rb6 Re5 12.Ra6 Rd6 13.Rb5 Rc7 14.Ra6 Rb8 15.Rb6 con un final conocido.
- O avanzando su *peón* hasta ahogar al *rey* contrario: 8.g5 Rg7 9.Rf5 Rf7 10.g6 Rg7 11.Rg5 Rg8 12.Rf6 Rf8 13.g7 Rg8 14.Rg6 (naturalmente esto sólo haría tablas si no existieran más *peones*) 14...a5 15.ba5 b4 16.a6 b3 17.a7 b2 18.a8D#.

La del diagrama 66 es una curiosa posición que demuestra como crear un *peón* pasado: 1.b6! cb6 2.a6 ba6 3.c6. Sacrificando dos *peones* las blancas han conseguido un *peón* pasado que, como está más avanzado que los negros, llegará antes a *dama*. Si las negras respondían 1...ab6 2.c6 bc6 3.a6 el resultado era el mismo. Si juegan las negras deben evitar el peligro con 1...b6, pero no con 1...c6, a causa de 2.a6, ni con 1...a6 por 2.c6

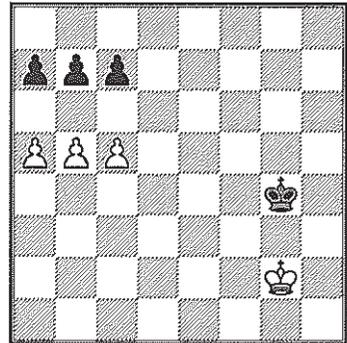


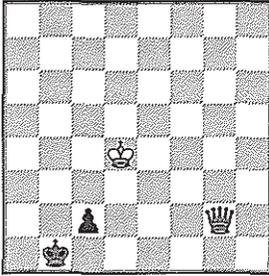
Diagrama 66.

Si en la primera etapa realizamos el entrenamiento recomendado en el ejercicio 8, nos habremos encontrado con la situación mencionada en el diagrama 66 en más de una ocasión.

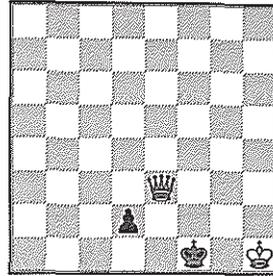
A continuación siguen algunos ejercicios correspondientes a la segunda etapa que deberán ser resueltos antes de pasar a la siguiente. Aquí no se trata de encontrar una jugada más o menos difícil, sino que debe ponerse la situación de los diagramas y el alumnado debe jugar con el bando fuerte y hallar el mejor camino a seguir. No se da un tiempo limitado, pero en cada jugada no debería pensarse más de un par de minutos.

EJERCICIOS

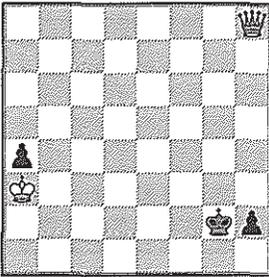
En todas las posiciones juegan las blancas. En el ejercicio 45 hay que decir cuál es el resultado y por qué. En los demás ejercicios las blancas ganan.



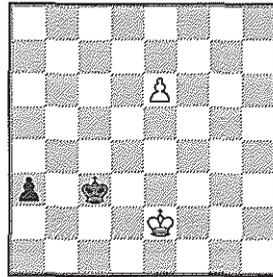
Ejercicio 45.



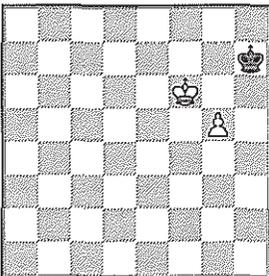
Ejercicio 46.



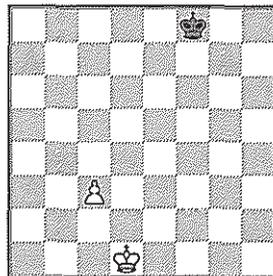
Ejercicio 47.



Ejercicio 48.

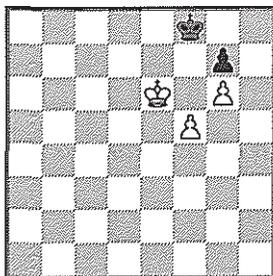


Ejercicio 49.

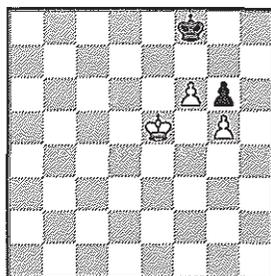


Ejercicio 50.

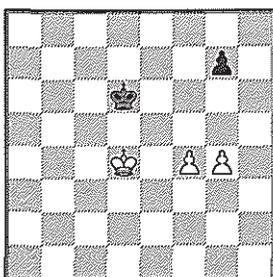
Esta serie es bastante más difícil. Para cada uno de estos finales hay que utilizar entre 5 y 15 minutos. En todas las posiciones juegan las blancas y excepto en la posición del ejercicio 56 las blancas ganan.



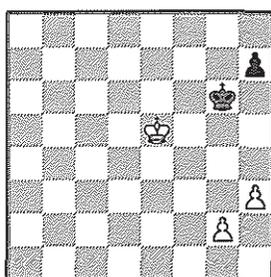
Ejercicio 51.



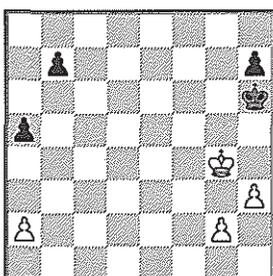
Ejercicio 52.



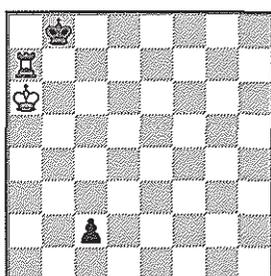
Ejercicio 53.



Ejercicio 54.



Ejercicio 55.



Ejercicio 56.

SOLUCIONES

Ejercicio 45

Son tablas. Si 1.De4 Rb2 2.De2 Ra1! y tablas. Pero no 2...Rb1 3.Rc3! c1=D+ 4.Rb3 y las blancas ganan.

Ejercicio 46

1.Df3+ Re1 2.Rg2 seguido de mate.

Ejercicio 47

1.Dg8+ Rh1 2.Dd5+ Rg1 3.Dd1+ Rg2 4.Dg4+ Rf2 5.Dh3 Rg1 6.Dg3+ Rh1 7.Rb4 a3 8.Df2 a2 9.Df1+#.

Ejercicio 48

1.e7 a2 2.e8=D Rb2 (Si 2...a1=D 3.De5+ ganando la *dama*) 3.Rd2! a1=D 4.Db5+ Ra3 5.Da5+ Rb2 6.Db4+ Ra2 7.Rc2! y las blancas dan mate.

Ejercicio 49

1.Rf7 Rh8 2.Rg6 Rg8 3.Rh6 Rh8 4.g6 Rg8 5.g7 Rf7 6.Rh7, etc.

Ejercicio 50

Las blancas ganan con 1.Rc2!, que es la única jugada, buscando alcanzar la casilla b5. El camino aparentemente más directo con 1.Rd2 no sirve a causa de 1...Re7 2.Rd3 Rd7! (pero no 2...Rd6? 3.Rd4! y las blancas ganan la oposición y la partida tras 3...Rc6 4.Rc4 Rd6 5.Rb5, etc.) 3.Rc4 Rc6 tablas. En cambio, después de 1.Rc2 las blancas ganan; por ejemplo 1...Re7 2.Rb3! Rd6 3.Rb4 Rc6 4.Rc4 Rd6 5.Rb5 y ganan.

Ejercicio 51

1.Rd7 [no es bueno 1.f6 Rg8 (pero no 1...gxf6? 2.Rxf6 Rg8 3.g7 Rh7 4.Rf7 ganando) 2.f7+ Rf8 y las blancas no pueden ganar. El recurso del ahogado salva a las negras] 1...Rg8 2.Re7 Rh8 3.f6 gxf6 [si 3...Rg8 4.f7+ Rh8 5.f8D+] 4.Rf7 [4.Rxf6 Rg8 5.g7 Rh7 6.Rf7 también gana, pero de forma menos rápida] 4...f5 5.g7+ Rh7 6.g8D+ Rh6 7.Dg6+ mate

Ejercicio 52

Éste es un final difícil. Para ganar las blancas tienen que entregar su *peón* f6, pues de otro modo las posibilidades de ahogado salvan a las negras. Existen varias formas de entregar dicho *peón* para ganar, pero la directa es la más rápida: 1.f7 Rxf7 2.Rd6 Rf8 3.Re6 Rg7 4.Re7 Rg8 5.Rf6 Rh7 6.Rf7 Rh8 7.Rxg6 Rg8 8.Rh6 [necesario. Si 8.Rf6 Rh7 9.g6+? (aún había tiempo de volver al camino correcto con 9.Rf7 Rh8 10.Rg6 Rg8 11.Rh6) 9...Rh8 y la partida es tablas] 9...Rh8 10.g6 Rg8 11.g7 Rf7 12.Rh7 y ganan.

Ejercicio 53

1.Re4 Re6 2.f5+ Rf6 3.Rf4 g6 [lo mejor. Si 3...Rf7 4.g5 Re7 5.Re5 Rf7 6.g6+ Re7 7.Rd5 Rf6 (si 7...Rd7 8.f6 gxf6 9.g7 ganando) 8.Re4 Re7 9.Re5 Rd7 (si 9...Rf8 10.Rd6 Re8 11.Re6 Rf8 12.Rd7 se llega a la posición del ejercicio 51) 10.f6 gxf6+ 11.Rxf6 y ganan].

4.g5+ Rf7 5.f6 Re6 6.Re4 Rf7 7.Re5 Rf8 y llegamos a la posición del ejercicio anterior, que ya sabemos como se gana.

Ejercicio 54

También este final es muy difícil. Las negras pierden fácilmente si mueven su *peón*, pero dejándolo en su casilla inicial pueden oponer una dura resistencia. Si después de cinco minutos el alumno no ha reparado en este detalle para defenderse hay que decirse lo y, a continuación, que trate de buscar la maniobra ganadora.

La primera parte del método ganador consiste en alcanzar con el rey blanco la casilla «h6»: 1.Re6 Rg7 2.Rf5 Rf7 3.Rg5 Rg7 4.Rh5 Rg8 13.Rh6 Rh8.

Se logró el objetivo. Ahora hay que dejar un *peón* en la segunda fila para que pueda avanzar uno o dos pasos según convenga. El otro *peón* lo avanzaremos al máximo: 14.h4 Rg8 15.h5 Rh8.

Por último viene la parte delicada. El *peón* restante debe avanzarse uno o dos pasos, de modo que cuando el *peón* llegue a «g6» el rey negro esté en «h8». Veamos la diferencia probando primero con la jugada incorrecta:

16.g3 Rg8 17.g4 Rh8 18.g5 Rg8 19.g6 hxg6 [18...Rh8 también es bueno] 20.hxg6 Rh8 y la partida es tablas, como vimos al explicar el final de *peón* en sexta fila (ver diagrama 57).

Lo correcto es 16.g4 Rg8 17.g5 Rh8 18.g6 hxg6 (si 18...Rg8 19.g7) 19.hxg6 Rg8 20.g7 y ganan.

Ejercicio 55

1.a4! (siguiendo el principio explicado en el diagrama 65: un *peón* que detiene a dos. Aún sin calcular todas las consecuencias, esta jugada debe hacerse) 1...Rg7 2.Rf5 b5 (de otro modo el blanco gana de modo similar a lo explicado en el diagrama 65) 3.axb5 a4 4.b6 a3 5.b7 a2 6.b8=D a1=D 7.De5+ (lo mejor, el final de *peones*, está ganado aunque hay que jugarlo bien. Con las *damas* en juego el final sería probablemente tablas) 7...Dxe5+ 8.Rxe5 Rg6 y hemos llegado a la posición del ejercicio anterior, lo que será una buena ocasión para volver a practicar el método ganador.

Ejercicio 56

Este ejercicio es posiblemente más sencillo, pero la maniobra salvadora no es nada fácil de encontrar. Las blancas no pueden parar el *peón*, por lo que parecen perdidas, pero hay un recurso oculto, el ahogado:

1.Tb7+ Rc8 (desde luego si 1...Ra8?? 2.Tc7 y ganan las blancas).

2.Tb5!! c1=D (no hay otra cosa, pues de lo contrario las blancas paran el *peón* con Tc5) 3.Tc5+! Dxc5 y tablas por ahogado.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN A TRAVÉS DE SESIONES PRÁCTICAS

Una sesión tipo referida a esta segunda etapa no se diferenciaría mucho en cuanto a metodología de las descritas para la etapa anterior, si bien aquí, además de las partes relativas a la explicación y a la práctica, habría que añadir otra concerniente a la resolución de los ejercicios, cuya corrección serviría además de evaluación.

Por ejemplo, una sesión en la que se planteara uno de los contenidos de esta segunda etapa, el mate de *alfil* y *caballo*, comenzaría por la explicación de la técnica para dar dicho mate, pasando después a la parte práctica con la resolución de los ejercicios propuestos, donde el alumnado tendría la obligación de anotar la solución.

Después se formarían parejas de alumnos y alumnas jugando entre sí este final, alternándose el bando fuerte y anotando las jugadas.

Aquí introduciríamos la regla de las 50 jugadas. Según el reglamento se establece un máximo de 50 jugadas para dar mate al *rey* cuando éste se ha quedado solo, es decir, sin más piezas de su color sobre el tablero. Pasado ese número de jugadas sin haber conseguido dar mate al *rey* la partida se declara en tablas.

Por último, se analizarían las partidas jugadas en el tablero mural comentando entre todos las maniobras efectuadas.

Tercera etapa: Planteamiento de la partida

OBJETIVOS, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

TERCERA ETAPA	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender las fases, el desarrollo y el planteamiento de la partida. 2. Conocer las distintas combinaciones tácticas y sus objetivos. 3. Valorar la situación del <i>rey</i> y conocer las posiciones más seguras del enroque.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • La apertura: <ul style="list-style-type: none"> — Concepto de centro, tiempo y desarrollo. — Principios de la apertura. • La combinación: el ataque doble; la clavada; el jaque a la descubierta; la desviación. • El enroque y la posición del <i>rey</i>: <ul style="list-style-type: none"> — Las posiciones más seguras del enroque. — Ataque sobre el enroque debilitado. • Valoración objetiva del desarrollo de la partida independientemente de su resultado final.
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento y análisis de partidas ilustrativas. • Resolución de problemas sobre temas tácticos. • Realización y estudio de partidas propias.

En esta tercera etapa abordaremos los problemas de la partida «real», empezando por la manera en que debe iniciarse la partida, o apertura, y terminando por un breve resumen acerca de las combinaciones y los principales temas tácticos.

Los objetivos son en primer lugar un claro conocimiento de los principios que rigen las aperturas: tiempo, desarrollo y dominio del centro. Se trata de evitar las conocidas pérdidas de tiempo en la apertura. En segundo lugar, prestar atención al mantenimiento de la igualdad de material y cierto conocimiento de la táctica. Es en este momento donde la práctica es más valiosa y son muy recomendables las partidas entre los alumnos y los concursos de resolución de problemas.

OBJETIVO 1: ENTENDER LAS FASES, EL DESARROLLO Y EL PLANTEAMIENTO DE LA PARTIDA

CONTENIDOS

- La apertura:
 - *Concepto de centro, tiempo y desarrollo.*
 - *Principios de la apertura.*

LA APERTURA

Se denomina *apertura* a la primera fase de la partida, usualmente las diez o doce primeras jugadas. Si aceptamos el símil de la partida con una batalla, diremos que al empezar los dos ejércitos están todavía sin desplegar y precisamente la apertura es la fase en la que se toman posiciones.

El concepto de centro, tiempo y desarrollo

Uno de los principios básicos de la apertura es el dominio del centro. Se denomina *centro* a la parte media del tablero, en concreto la zona marcada en el diagrama 67. Ésta es la zona más importante y donde primero se producen las escaramuzas; por ello su dominio es de la mayor importancia.

Siempre que sea posible hay que sacar las piezas de modo que estén lo más cerca posible del centro o que dominen las casillas centrales.

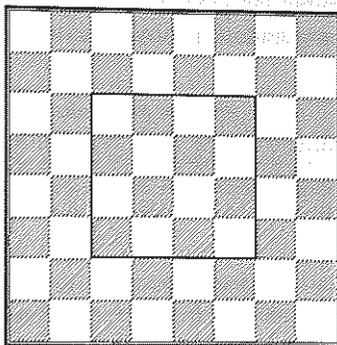


Diagrama 67.

Los principiantes suelen jugar muy a menudo sus *caballos* en la banda, por ejemplo empezando sus partidas con jugadas como 1.Ch3 o 1.Ca3. En la mayoría de los casos éstas son las peores casillas para un *caballo*, aunque no sea más que por que desde ahí, un *caballo* sólo puede jugar a 4 casillas mientras que desde el centro puede hacerlo a 8.

Así pues, con vistas al dominio del centro siempre que sea posible se procurará adoptar un despliegue de las fuerzas similar al del diagrama 68.

Naturalmente, en la práctica es muy difícil lograr esto, pues el adversario nos lo impedirá, pero aspirar a esa posición es el objetivo que se pretende lograr.

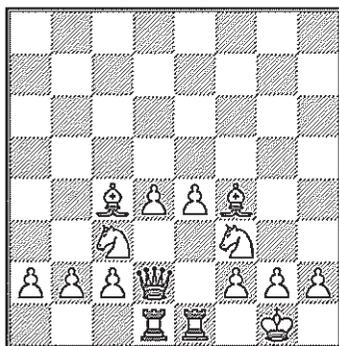


Diagrama 68.

Por otra parte, el *desarrollo* de las fuerzas debe hacerse lo más rápidamente posible. El ideal es que en las primeras jugadas salgan todas las piezas menores (*alfiles* y *caballos*) y cada jugada debe ser empleada en movilizar una pieza distinta.

Si en las primeras jugadas sacamos un *caballo* y luego lo movemos de aquí para allá mientras el adversario desarrolla cada vez una pieza distinta, al cabo de pocas jugadas él habrá logrado una sustancial ventaja de desarrollo.

Tiempo es cada jugada que se aprovecha en la apertura para desarrollar una pieza, y cada vez que no se emplea así se dice que se pierde un tiempo.

Los principios de la apertura

Establecidos los conceptos de desarrollo, centro y tiempo será posible entender los siguientes principios básicos sobre como debe jugarse la apertura:

1. Empezar la partida con el avance de los *peones* centrales «e» o «d». Estos *peones*, además de dominar el centro, dan salida a los *alfiles*.
2. Las primeras piezas que deben ser movilizadas son las menores, o sea los *alfiles* y los *caballos*. En general es algo mejor desarrollar antes los *caballos* que los *alfiles*.
3. No mover dos veces la misma pieza hasta haber terminado el desarrollo de las demás. Precisamente esto es necesario para no perder tiempos en el desarrollo que podrían ser aprovechados por el rival.

4. No desarrollar prematuramente la *dama*. En general, la *dama* no debe salir a campo abierto demasiado pronto pues, dado su valor, si fuese atacada por alguna otra pieza, debería retirarse con la consiguiente pérdida de tiempo.
5. Enrocar lo antes posible. El enroque es una jugada excelente de desarrollo, pues en una sola jugada se pone el *rey* en seguridad y se moviliza la *torre*. Debe haber una muy buena razón para no realizar esta jugada lo antes posible.
6. No mover demasiados *peones* en la apertura. Los movimientos de *peones* no son de desarrollo, pero pueden ayudar al desarrollo y controlar el centro. Fuera de estos casos rara vez están justificados.

En general, en la apertura (alrededor de las 10 primeras jugadas) no deberían realizarse más de dos o tres movimientos de *peones*. Evitar jugadas del tipo de «a3» o «h3» que tanto gustan a los principiantes y que, en la mayoría de los casos, son solo pérdidas de tiempo.

7. No sacrificar material. Debe evitarse quedar con desventaja material, excepto en el caso en que el adversario para capturar incurra en graves pérdidas de tiempo. De cualquier modo pocas veces convendrá dar más que un *peón* a cambio de mayor desarrollo.
8. No jugar para ganar material a costa de retrasarnos en el desarrollo. Si para ganar un *peón* debemos perder dos o más tiempos no debemos realizar esa maniobra hasta haber desarrollado todas las piezas.

Partidas ilustrativas

Para ilustrar estos principios fundamentales de la apertura, siguen algunas partidas, que exponen las consecuencias de un mal tratamiento de esta fase de la partida.

4.dxe5 Axf3 5.Dxf3 dxe5
6.Ac4 Cf6 7.Db3 De7 (con intención de responder a 8.Dxb7 con 8...Db4+ salvando al menos la *torre*, pero las blancas prefieren continuar su desarrollo).

8.Cc3 c6 9.Ag5 b5 (esta jugada no es de desarrollo, pero las negras no pueden jugar 9...Cbd7 pues pierden su *peón* b7) 10.Cxb5! (sacrificando una pieza por dos *peones*, pero logrando una gran ventaja de desarrollo).

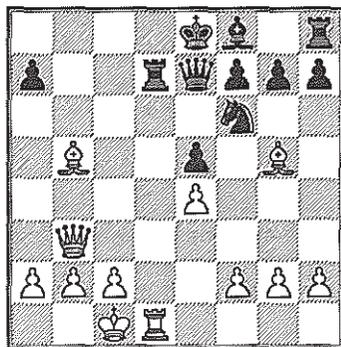


Diagrama 73.

10...cxb5 11.Axb5+ Cbd7 12.0-0-0 (cada jugada blanca coloca otra pieza en juego) 12...Td8 13.Txd7 Txd7 14.Td1.

En la mayoría de los casos, cuando hay una ventaja de desarrollo tan grande, existe una continuación decisiva. Sólo es cuestión de hallarla.

14...De6 15.Axd7+ Cxd7 16.Db8+ Cxb8 17.Td8#

Blancas: Browne - Negras: Quinteros

Wijk Aan Zee, 1974.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ab5+ Ad7 4.Axd7+ Dxd7 5.c4 Dg4? (con esta jugada se atacan dos *peones* al mismo tiempo, pero se incurre en un doble error: moviliza demasiado rápido la *dama* y se retrasa el desarrollo. El castigo no se hará esperar).

6.0-0 Dxe4 7.d4 cxd4 8.Te1 Dc6 9.Cxd4 Dxc4? 10.Ca3 (el problema al exponer la *dama* prematuramente es que el contrario gana tiempos de desarrollo atacándola. Las negras siguen tomando *peones* irreflexivamente y su posición se hace insostenible rápidamente).

10...Dc8 11.Af4 (amenazando 12.Axd6. Para defenderlo las negras pierden nuevos tiempos).

11...Dd7 12.Cab5.

La amenaza es 13.Cxd6. La posición negra ya no tiene defensa satisfactoria. Contrasta la posición blanca, con todas las piezas desarrolladas, con la del negro. La próxima jugada negra permite la apertura del centro lo que deja expuesto al rey negro).

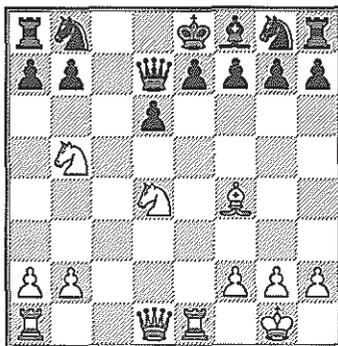


Diagrama 74.

12...e5 13.Axe5! dxe5 14.Txe5+ Ae7 15.Td5 Dc8 (si las negras toman la torre sigue Cc7+ ganando la dama).

16.Cf5 Rf8 17.Cxe7 Rxe7 18.Te5+ 1-0.



OBJETIVO 2: CONOCER LAS DISTINTAS COMBINACIONES TÁCTICAS Y SUS OBJETIVOS

CONTENIDOS

- **La combinación:**
 - *El ataque doble.*
 - *La clavada.*
 - *El jaque a la descubierta.*
 - *La desviación.*

LA COMBINACIÓN

Se entiende por *combinación* una maniobra, más o menos forzada, que introduce un cambio en la valoración de una posición. Es en la combinación donde la valoración dinámica de las piezas toma una importancia preponderante. Existen ciertos temas básicos de combinación cuyo conocimiento permite hallar más fácilmente la solución en una posición dada. A continuación exponemos los temas más frecuentes.

El ataque doble

Como su nombre indica, se trata de una amenaza a dos o más piezas enemigas. En ocasiones puede ser una amenaza a una pieza y a otro objetivo (puede ser amenaza a una pieza y mate por ejemplo). La fuerza del ataque doble radica en que a menudo es muy difícil defenderse

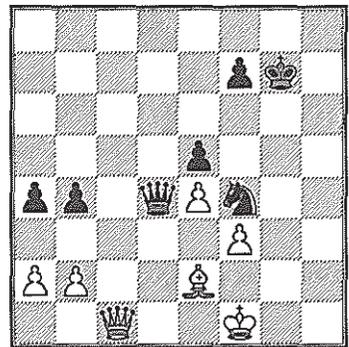


Diagrama 75.

1.Txd7 Txd7 (si 1...Dxd7
2.Cf6+ y gana la *dama* mediante un
ataque doble. La *torre* negra no pue-
de capturar el *caballo* pues tiene el
rey detrás. Se dice que está «clavada».
El tema de la clavada lo veremos a
continuación) 2.Ce7+ (y esto
es un jaque a la descubierta, otro
tema táctico que luego veremos)
2...Rg7 3.Dg8+ Rf6 4.Cd5+.

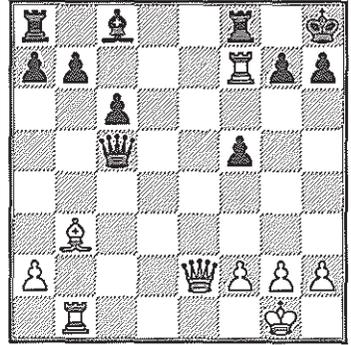


Diagrama 78.

Aquí las blancas ganan con
1.De5 que plantea un doble ataque,
sobre la *dama* y sobre el punto «g7»
(mate). Si las negras toman la *dama*
dejan la *torre* indefensa y las blan-
cas dan mate (este tema se conoce
como desviación de la defensa).

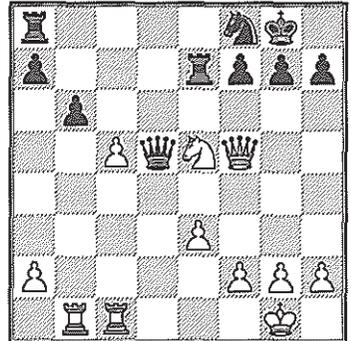


Diagrama 79.

La jugada 1.Cg6 plantea varias
amenazas (a la *dama* y a la *torre*).
Tras 1...Dxf5 2.Cxe7+ se presenta
otro ataque doble y con 2...Rh8
3.Cxf5 se gana material.

La jugada preparatoria
1.Axf7+ Txf7 permite el sacrificio
de *dama* 2.Dh8+ (el tema se llama
desviación, con el cual se prepara el
ataque doble) 2...Rxxh8 3.Cxf7+
Rg7 4.Cxg5 y las blancas ganan.

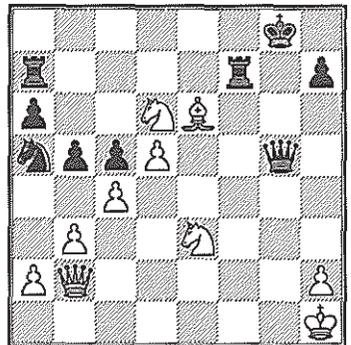


Diagrama 80.

La clavada

Al comentar la jugada 1 del diagrama 76 comentamos que la *torre* negra no podía tomar el *caballo* porque estaba clavada. Se dice que una pieza está **clavada** cuando intercepta el ataque sobre otra pieza más poderosa, de modo que no puede moverse so pena de perder dicha pieza. Cuando la pieza protegida es el *rey*, la pieza clavada no puede moverse bajo ningún concepto, ya que no es posible dejar el propio *rey* en jaque. Si, en cambio, fuera otra pieza, por valiosa que sea, por ejemplo la *dama*, siempre sería posible mover la pieza clavada a cambio de obtener alguna ventaja mayor. Veamos algunos ejemplos sobre la clavada.

Con 1.Dxf8+ Rxf8 2.Ce6+ Rf7 3.Cxd8+ las blancas ganan calidad, explotando el hecho de que el *caballo* de «g7» queda clavado, lo que permite dar el ataque doble de la jugada 2. De nuevo, como suele ocurrir frecuentemente, se presentan dos temas combinados.

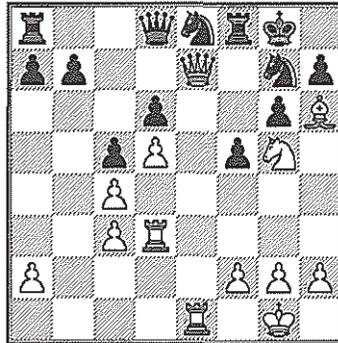


Diagrama 81.

Aquí las blancas explotan el hecho de que la *dama* está clavada para jugar 1.Tc1 y, debido al mate en la última línea, las negras deben perder la *dama*.

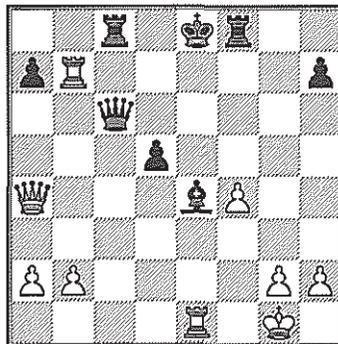


Diagrama 82.

En la posición del diagrama 83 la jugada correcta es 1.Tb3. Si las negras toman la torre con el peón, pierden su dama, pues el peón que la protege queda clavado. Y si se retira 1...Da5 sigue 2.Db8+ Rd7 3.Tb7+ Re8 4.Te7+# =.

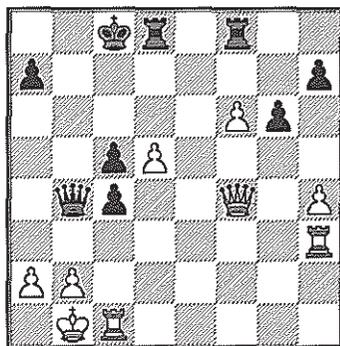


Diagrama 83.

Un curioso ataque de mate se basa en la clavada con 1.Ag7+ Txg7 2.Tc8+ Tg8 3.Dg4 y el mate es imparable, como se aprecia en el diagrama 84.

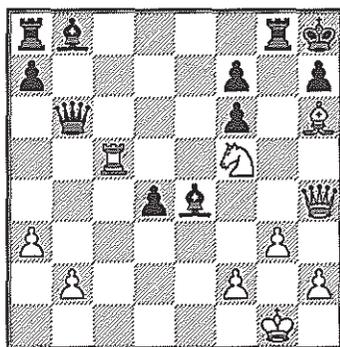


Diagrama 84.

La misma idea que en el diagrama 82 se ve en el 85.

1...Td8 y ganan.

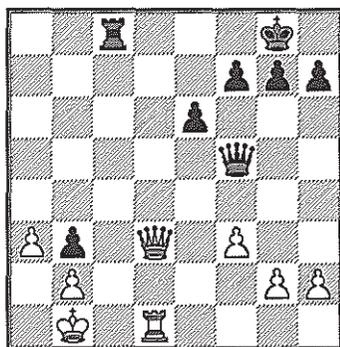


Diagrama 85.

En la posición del diagrama 86, se produce un juego mutuo de clavadas: las blancas realizan la jugada natural 1.Ac5 que clava la *dama* y las negras responden a su vez con una contraclavada 1...Ab6 que parece salvar todo. Pero entonces las blancas rematan la lucha con 2.Df4+ y ganan la *dama*.

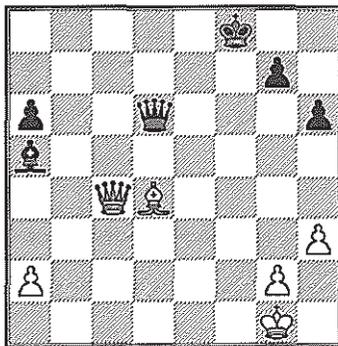


Diagrama 86.

El jaque a la descubierta

Se trata de una pieza que, al moverse, deja paso a otra que efectúa una amenaza. En este caso la primera pieza puede a su vez efectuar otra amenaza. Con lo cual, a fin de cuentas, se trata de una variedad de ataque doble.

Un caso especial es cuando una de las dos piezas da jaque. Esto hace imperioso evitar el jaque, con lo cual la segunda amenaza puede llevarse a efecto. En tal caso se llama jaque a la descubierta. En el caso de que las dos piezas den jaque simultáneamente tenemos el caso de un jaque doble, propiamente dicho.

Este jaque suele tener graves consecuencias puesto que anula dos de las tres posibles defensas contra el jaque (tomar la pieza jaqueadora o cubrir el jaque) y obliga a mover el *rey*. Veamos algún ejemplo de esto en los diagramas adjuntos.

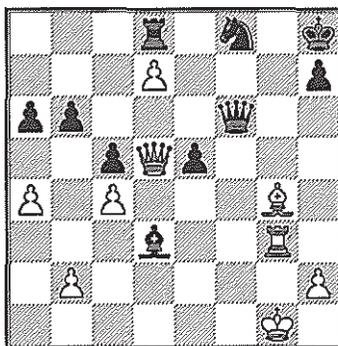


Diagrama 87.

Las blancas juegan aquí 1.Dg8+ obligando a 1...Rxc8 2.Ae6+. Este jaque dado con el *alfil* abre paso a su vez a la *torre* que también da jaque.

Como no es posible tomar dos piezas a la vez, nunca podrá tomarse la pieza jaqueadora.

Tampoco podrá interceptarse el jaque, dado también en dos direcciones.

El resultado es que las negras deben mover su *rey* y tras 2...Rh8 las blancas dan mate con 3.Tg8.

Tras 1.Dxf7+ Rh8 2.Dg8+!
Rxc8 (si 2...Txc8 3.Cf7#) se produce el jaque doble con 3.Ce7+ Rf8 (si 3...Rh8 4.Cf7+#) 4.C5g6+ hxg6 5.Cxg6#.

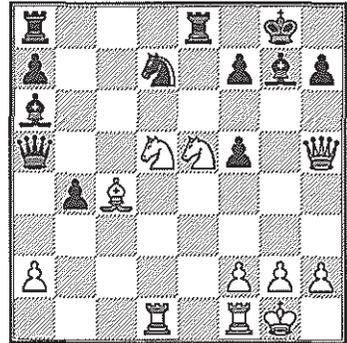


Diagrama 88.

En el diagrama 89, las blancas parecen estar creando amenazas fuertes, pero las negras disponen de un fuerte recurso con 1...Dd3+ 2.Rxd3 (si 2.Re1 Dxb1+) 2...Axc6+ 3.Re3 Axa4 y las negras han ganado una pieza.

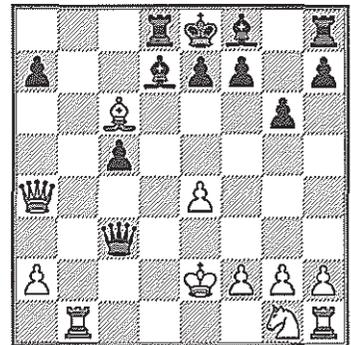


Diagrama 89.

También otras variedades de ataque a la descubierta en las que no se da jaque se presentan con bastante frecuencia. En el diagrama 90, las blancas jugaron aquí 1.Td4 descubriendo el ataque sobre «h7» y amenazando también en «d8». Después de 1...g6 2.Txd8 Cxa1 se presenta otro tema de combinación: la jugada de desviación 3.Dd4+! Dxd4 y finalmente el ataque doble con 4.Txf8+ Rg7 5.Ce6+ con lo que las blancas ganan.

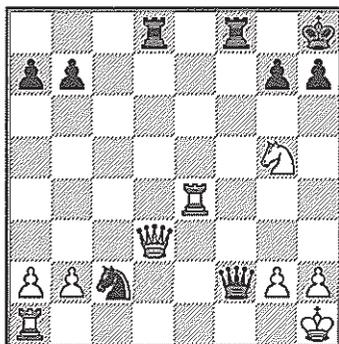


Diagrama 90.

En realidad es mucho más frecuente que en una combinación se presenten dos o más temas combinados que no un solo tema puro.

Aquí, en el diagrama 91, la descubierta 1...Td1 crea amenazas imparables.

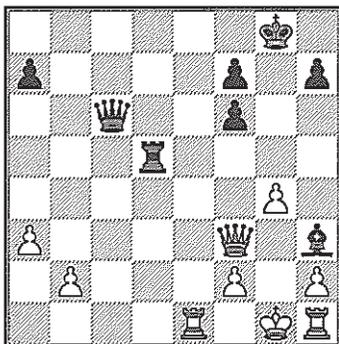


Diagrama 91.

En la posición del diagrama 92, aunque el *alfil* no puede tomar la *torre*, ya que está clavado y se perdería la *dama*, las blancas tienen la jugada 1.Th8+ Rxh8 y entonces, tras 2.Axg7+ Rxg7 3.Dxd5, son las negras las que pierden su *dama*.

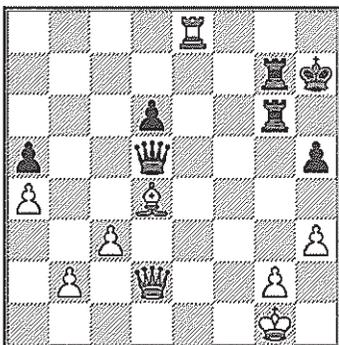


Diagrama 92.

La desviación

El último de los principales temas de combinación que estudiaremos tiene como objetivo apartar una pieza contraria de una casilla importante o, por el contrario, llevarla a otra que nos interese. Veámoslo con algunos ejemplos.

Si no fuera por la *torre* negra, en el diagrama 93, las blancas podrían jugar *Ad5* con efectos decisivos.

Cuando una pieza contraria nos impide realizar una amenaza muy fuerte, surge la idea de la desviación:

1.*De8+!* *Txe8* 2.*Ad5+ Te6*
3.*Axe6+ Dxe6* 4.*fxe6* y la única forma de parar el *peón* es 4...*f5*, pero 5.*Tg6* corta el paso del *caballo*.

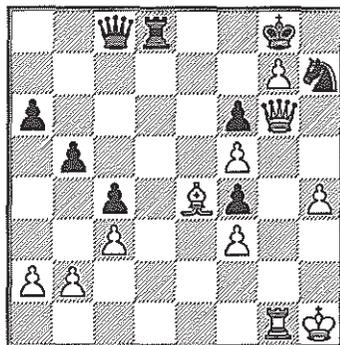


Diagrama 93.

En el diagrama 94 las blancas dan mate con 1.*Dxh7+!* *Txh7* 2.*Txg8+♯*. La desviación de la *torre* «g7» es la clave.

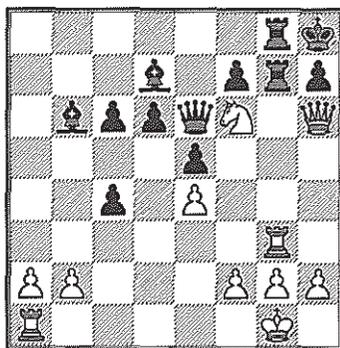


Diagrama 94.

Aquí se podría dar un jaque mortal en «c7» si no fuera por la dama negra:

- 1.Da4+ Dxa4
- 2.Cc7+ Rf8
- 3.Txd8+.

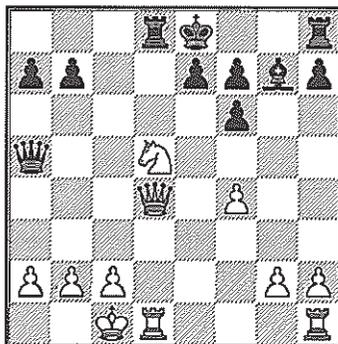


Diagrama 95.

En el diagrama 96 la jugada ganadora es 1...Db2 y si 2.Dd1, Dxf2+. En cambio, no sería bueno realizar 1...Tfa8? 2.Dxa8+ Txa8 3.Txa8+.

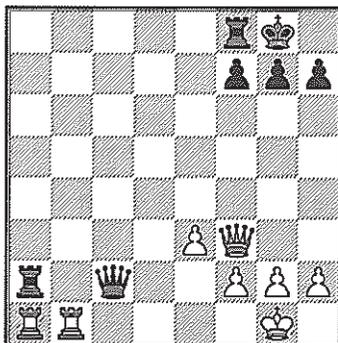


Diagrama 96.

La posición del diagrama 97 muestra la combinación más famosa y espectacular basada en la desviación y el mate en la primera fila: 1.Dg4! Db5 (forzada, pues si 1...Dd8 2.Dxc8) 2.Dc4! Dd7 3.Dc7! Db5 4.a4 (sería falso 4.Dxb7 Dxe2! 5.Txe2 Tc1+ 6.Ce1 Txe1+, y son las negras quienes dan mate) 4...Dxa4 5.Te4 (ahora la amenaza es 6.Dxc8 seguido de Txa4) 5...Db5 6.Dxb7 y ganan.

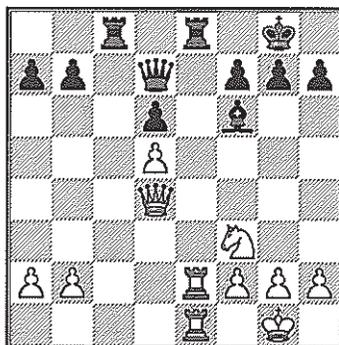


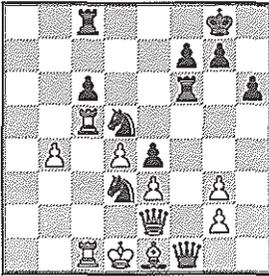
Diagrama 97.

Para terminar el tema de las combinaciones, se proponen una serie de ejercicios de táctica donde se examinan todos los temas anteriormente vistos, aunque, como suele ocurrir en la práctica, aparecen muchas veces mezclados.

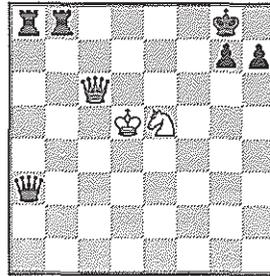
La resolución de estos problemas es un excelente modo de entrenar la visión combinatoria y debe adquirirse el hábito de entrenarse habitualmente con este tipo de ejercicios, que pueden encontrarse en libros, revistas e incluso en periódicos.

EJERCICIOS

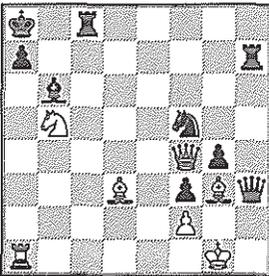
En las posiciones 57 y 62 juegan las negras; en las demás juegan primero las blancas.



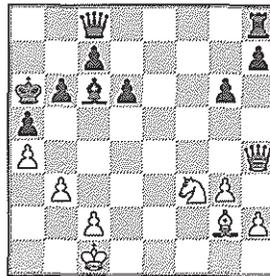
Ejercicio 57.



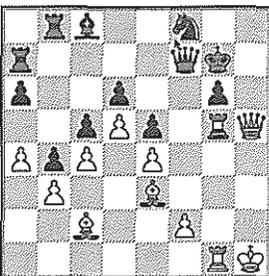
Ejercicio 58.



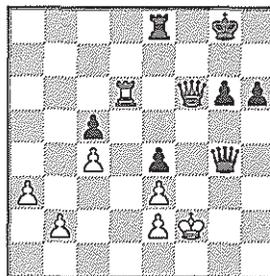
Ejercicio 59.



Ejercicio 60.

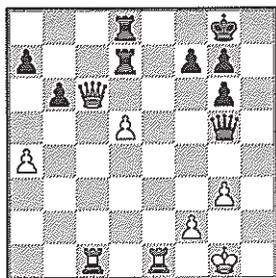


Ejercicio 61.

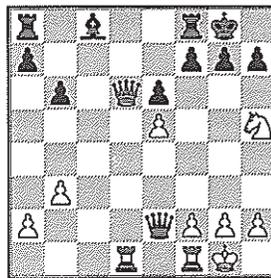


Ejercicio 62.

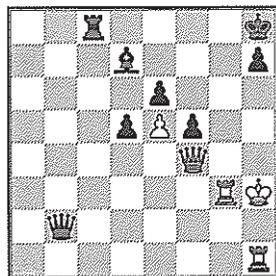
En todas las posiciones juegan las blancas.



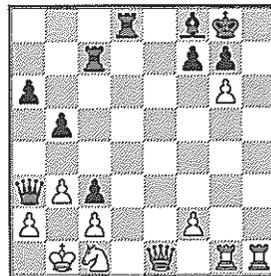
Ejercicio 63.



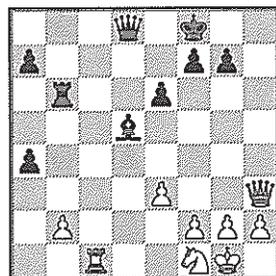
Ejercicio 64.



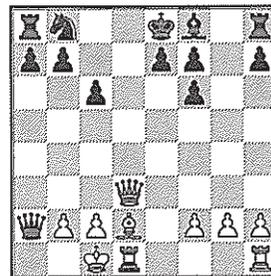
Ejercicio 65.



Ejercicio 66.

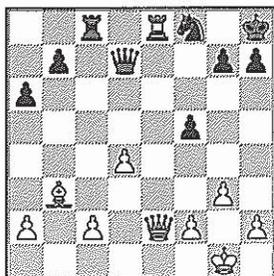


Ejercicio 67.

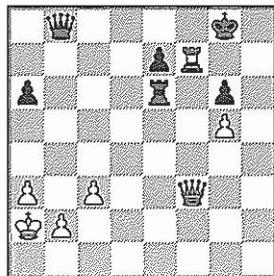


Ejercicio 68.

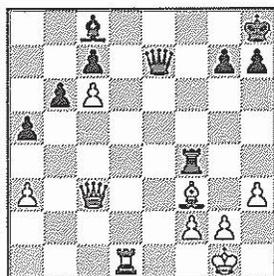
En cada una de las posiciones que siguen las blancas juegan y ganan.



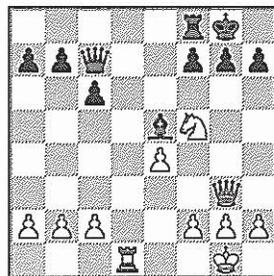
Ejercicio 69.



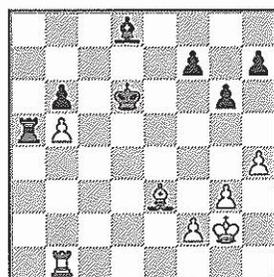
Ejercicio 70.



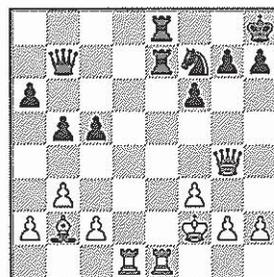
Ejercicio 71.



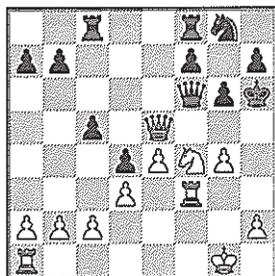
Ejercicio 72.



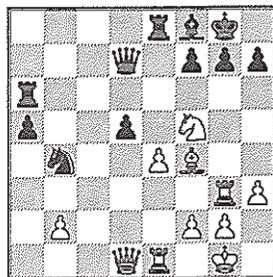
Ejercicio 73.



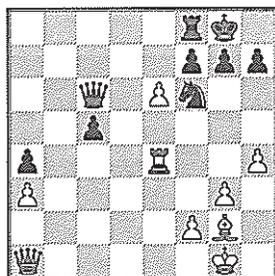
Ejercicio 74.



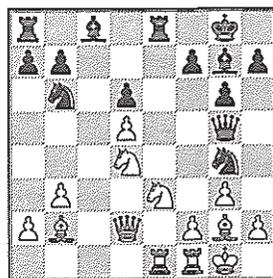
Ejercicio 75.



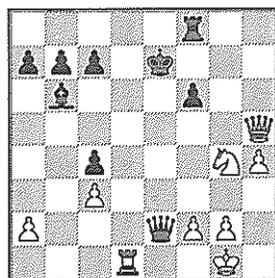
Ejercicio 76.



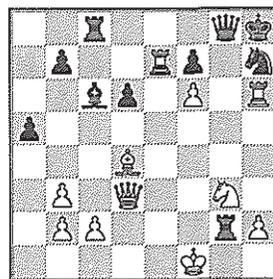
Ejercicio 77.



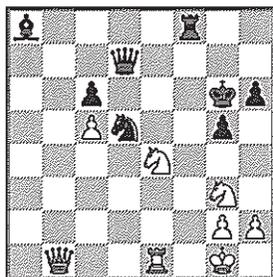
Ejercicio 78.



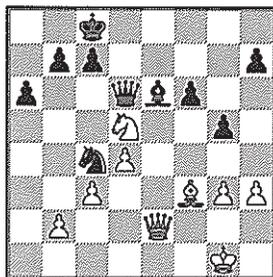
Ejercicio 79.



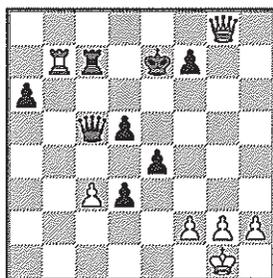
Ejercicio 80.



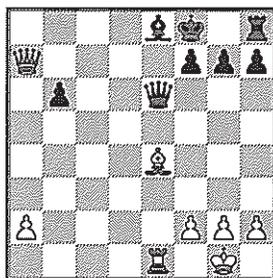
Ejercicio 81.



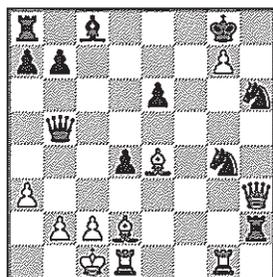
Ejercicio 82.



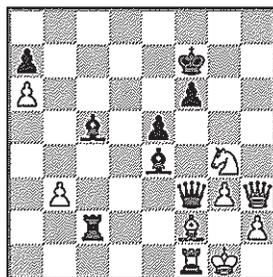
Ejercicio 83.



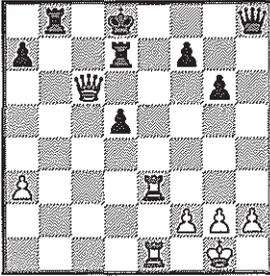
Ejercicio 84.



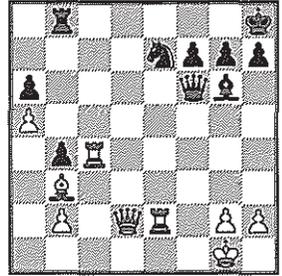
Ejercicio 85.



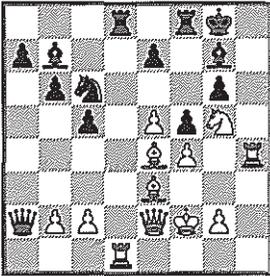
Ejercicio 86.



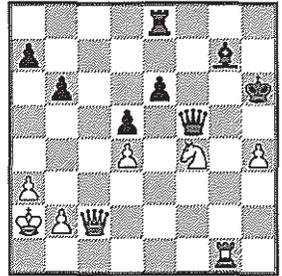
Ejercicio 87.



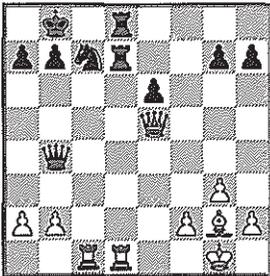
Ejercicio 88.



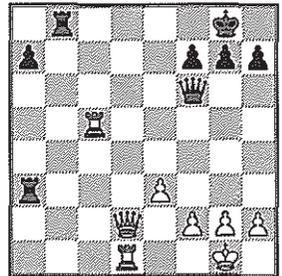
Ejercicio 89.



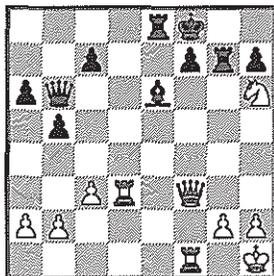
Ejercicio 90.



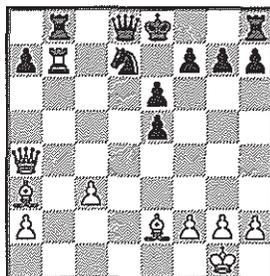
Ejercicio 91.



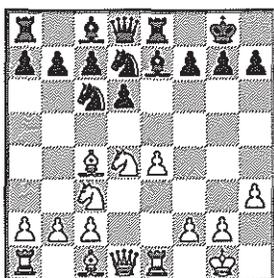
Ejercicio 92.



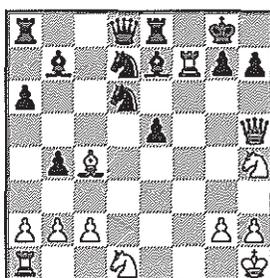
Ejercicio 99.



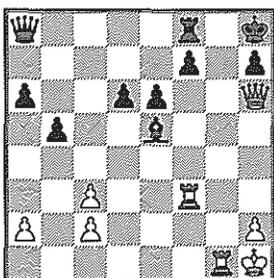
Ejercicio 100.



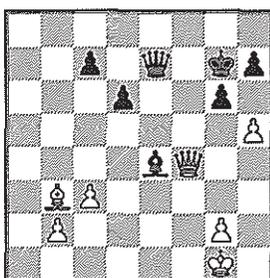
Ejercicio 101.



Ejercicio 102.



Ejercicio 103.



Ejercicio 104.

SOLUCIONES

Ejercicio 57

1...Tf2 y las blancas pierden la *dama*, pues si 2.Dxf1 Cxe3 mate.

Ejercicio 58

1.De6+ Rh8 (si 1...Rf8 2.Df7 mate) 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+ (jaque a la descubierta) 3...Rh8 4.Dg8+ Txg8 5.Cf7+ mate. Un tema de combinación que se repite con frecuencia, por lo que debería quedar bien grabado.

Ejercicio 59

El mismo tema del ejercicio anterior, pero en versión más complicada: 1.Ae4+ Tb7 2.Db8+ Tcxb8 3.Txa7+ Axa7 4.Cc7 mate.

Ejercicio 60

1.Dc4+ Rb7 2.Dxc6+! Rxc6 3.Ce5+ (jaque a la descubierta) 3...Rc5 4.Cd3+ Rd4 5.Rd2 y las negras no pueden hacer nada contra c3 mate.

Ejercicio 61

1.Dh6+ Rg8 (si 1...Rxh6 2.Txg6+ Rh7 3.Th6+ mate) 2.Txg6+ Cxg6 3.Txg6+ Dxg6 4.Dxg6+ Tg7 5.Dxd6 y las blancas mantienen una ventaja suficiente para ganar la partida.

Ejercicio 62

1...Tf8 (clavada) 2.Td8 (las blancas contaban con esta nueva clavada para neutralizar las amenazas, pero olvidaron que aunque la *torre* negra está ahora clavada, su *dama* también lo está) 2...Dh4+! y las negras ganan la *dama*. Obsérvese el parecido de este tema con el del diagrama 86.

Ejercicio 63

1.Dxd7! Txd7 2.Te8+ Rh7 3.Tcc8 y las negras no pueden evitar el mate sin sufrir grandes pérdidas materiales que, de todas formas, supondrían igualmente la derrota.

Ejercicio 64

1.Cf6+! gxf6 2.exf6 (ahora las blancas amenazan Dg3 seguido de mate en «g7») 2...Dg4 3.Dxf8+! Rxf8 4.Td8+ mate.

Ejercicio 65

1.Dh6 Dxe5 (si 1...Tg8 2.Df6+) 2.Dxh7+! Rxh7 3.Rg2 mate.

Ejercicio 66

Las blancas están amenazadas de mate, pero pueden llegar antes con un tema conocido para llegar con la *dama* a «h7» con ganancia de tiempo 1.Th8+ Rxh8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+ Rxh8 4.Dh1+ Rg8 5.Dh7 mate.

Ejercicio 67

1.Dh8+ no da gran cosa, pero la jugada preparatoria 1.Tc8! fuerza a 1...Dxc8 y entonces sí: 2.Dh8+, ganando la *dama*.

Ejercicio 68

De nuevo el jaque a la descubierta es aquí el factor decisivo 1.Dd8+ Rxd8 2.Aa5+. No importa donde las negras muevan el *rey*; es mate con 3.Td8.

Ejercicio 69

1.Dc4! Txc4 (1...Dxe8 2.Dg8+#) 2.Txf8+#.

Ejercicio 70

1.Dh3 Rxf7 2.Dh7+ Re8 3.Dg8+ Rd7 4.Dxb8 ganando.

Ejercicio 71

1.De5 Df8 2.Dxf4 ganando.

Ejercicio 72

1.Ch6+ Rh8 2.Dxe5 Dxe5 3.Cxf7+ y las blancas ganan pues si 3...Txf7 4.Td8 da mate.

Ejercicio 73

1.Td1+ Rc7 2.Txd8 Rxd8 3.Axb6+ ganando.

Ejercicio 74

1.Td7! Ch6! (si 1...Ce5 2.Txe5!) 2.Dxg7+ Rxd7 (si 2...Txg7 3.Txe8+ Cg8 4.Txb7 Txb7 5.Axf6+ ganando) 3.Txb7 Txb7 4.Txe8 y las blancas han ganado un *peón* manteniendo gran ventaja de posición.

Ejercicio 75

1.Ce6! Dxe5 (con otras jugadas se pierde la *dama*) 2.Th3+ Dh5 3.g5+#.

Ejercicio 76

1.Txg7+! Axd7 2.Dg4 Dxf5 (necesario, pues, si 2...Tg6 3.Ch6+ Axd6 4.Dxd7) 3.Dxf5 Tf6 4.Dd7 y las blancas ganan.

Ejercicio 77

1.Dxf6 gxf6 2.Tg4+ Rh8 3.Axc6. Si para evitar la descubierta las negras juegan 1...Dxe4 sigue la jugada intermedia 2.Dxf7+.

Ejercicio 78

1.Cef5! Dxd2 (si 1...Dd8 2.Cxg7 gana una pieza) 2.Txe8+ Af8 3.Ce7+ Rh8 4.Cdf5+ Dxb2. 5.Txf8+#.

Ejercicio 79

1.Td7+! Rxd7 (si 1...Re6 2.Dd5+#) 2.Cxf6+ Txf6 3.Dxe2 y las blancas ganan.

Ejercicio 80

1.Txf7! Dxf7 2.Dxh7+ Dxh7 3.f7+#.

Ejercicio 81

1.Cf6+! Rxf6 2.Ch5+ Rf7 3.Dh7+#.

Ejercicio 82

1.Ag4! (no sería bueno 1.Dxc4 c6) 1...Axc4 (si 1...Dxc3+ 2.Rh1 y las negras pierden al menos una pieza. Y si 1...f5 2.Axf5 como en esta partida) 2.De8+ Dd8 3.Ce7+ y ganan la *dama*.

Ejercicio 83

1.Dc8! d2 (lo mejor pues si 1...Rd6 2.Dd8+ Re5 3.Txc7 mientras que si 1...Txb7 2.Dxc5+ Re6 3.Dc6+ ganando) 2.Txc7+ Rf6 3.Tc6+ Re7 (si 3...Rg7 4.Dg4+ seguido de Txc5) 4.Te6+ fxe6 5.Dxc5+ ganando.

Ejercicio 84

1.Da3+ De7 (si 1...Rg8 2.Axh7+ Rxh7 3.Txe6 ganando) 2.Ac6! Dxa3 3.Txe8+#.

Ejercicio 85

1.Ah7+! Rxh7 2.g8=D+ Rxg8 3.Dxh2 y las blancas ganan.

Ejercicio 86

1.Cxe5+ fxe5 2.Axc5 Tc1 (si 2...Tg2+ 3.Dxg2, pues la *dama* está clavada) 3.Dh5+! y ganan.

Ejercicio 87

1.Te7! Txe7 2.Dd6+ Rc8 3.Tc1+ Rb7 4.Dc6+#.

Ejercicio 88

1.Dxb4! Txb4 2.Tc8+ Cg8 (si 2...Cxc8 3.Te8#) 3.Txg8+ Rxc8 4.Te8+#.

Ejercicio 89

1.Ta1! Dxa1 (la *dama* no tiene otras casillas) 2.Dc4+ y ganan.

Ejercicio 90

1.Tg5! Dxc2 (si 1...Dxf4 2.Dg6+) 2.Th5+.

Ejercicio 91

1.Dxc7+ Txc7 (si 1...Ra8 2.Dc8+) 2.Txd8+ Tc8 3.Tdxc8+#.

Ejercicio 92

1.Db4! Td8 2.Tcd5! y ganan al menos una *torre*.

Ejercicio 93

1.Db4! Da1+ (si 1...Dxb4 2.Cf6+#) 2.Ad1! Dxd1+ 3.Rh2 dxe4 4.Df8+! Txf8 5.gxf8=D+#.

Ejercicio 94

1.Da4+! Txa4 2.c8=D+#.

Ejercicio 95

1.Td7! Axd7 2.Ah6! gxh6 (no hay defensa) 3.Dxf6+ Rg8 4.Df7+ Rh8 5.Df8#.

Ejercicio 96

1.Te8+! Txe8 2.Dg4+! Dxc4 (si 2...Dg6 sigue la misma respuesta) 3.Cf6+#.

Ejercicio 97

1.Tg5! Dxf6 (tanto si 1...Dxe4 como si 1...Dxc5 sigue 2.Cxf7+#) 2.Dd4! Tg6 3.Txc6 ganando.

Ejercicio 98

1.Ab6! Dxb6 (si 1...axb6 2.Dd8+#) 2.Dh4+ Tf6 (si 2...f6 3.Dh7+ seguido de mate) 3.Dxb4+.

Ejercicio 99

1.Td7! Tb8 (si 1...Axd7 2.Dxf7+! Txf7 3.Txf7+#) 2.Cxf7 Axd7 3.Cd8+ ganando.

Ejercicio 100

1.Dxd7+ Dxd7 2.Txb8+ Dd8 3.Ab5+.

Ejercicio 101

1.Axf7+! Rxf7 2.Ce6! Rxe6 (de lo contrario se pierde la *dama*) 3.Dd5+ Rf6
4.Df5+#.

Ejercicio 102

1.Tf8+! Rxf8 2.Cg6+! hxg6 3.Dh8+#.

Ejercicio 103

1.Tg2! Tg8 (no hay defensa contra la amenaza blanca, pues si 1...Dxf3
2.Dxf8+#) 2.Dxh7+! Rxh7 3.Th3+ seguido de mate.

Ejercicio 104

1.h6+ Rh8 2.Ae6! Dxe6 (si 2...d5 3.De5+) 3.Df8+ Dg8 4.Df6+ seguido de
mate.



OBJETIVO 3: VALORAR LA SITUACIÓN DEL REY Y CONOCER LAS POSICIONES MÁS SEGURAS DEL ENROQUE

CONTENIDOS

- El enroque y la posición del *rey*:
 - *Las posiciones más seguras en el enroque.*
 - *Ataque sobre el enroque debilitado.*

EL ENROQUE Y LA POSICIÓN DEL REY

Puesto que el *rey* es la pieza más importante, bueno será dar algunos consejos acerca de su seguridad.

Ya hemos comentado la conveniencia de realizar cuanto antes el enroque, pero ahora nos extenderemos algo más en cuáles son las posiciones más seguras del enroque.

En primer lugar, no es conveniente dejar al *rey* en el centro durante mucho tiempo, pues en cuanto se cambien los *peones* centrales y se abra la posición, el *rey* estará en grave peligro, como puede verse en el ejemplo del diagrama 98.

El *rey* negro está en el centro, aunque no parece correr un peligro inmediato. Pero las blancas se las ingeniaron para abrir líneas de ataque para sus piezas con la ruptura 16.d5! cxd5 (si 16...exd5 17.Cf6 mate,

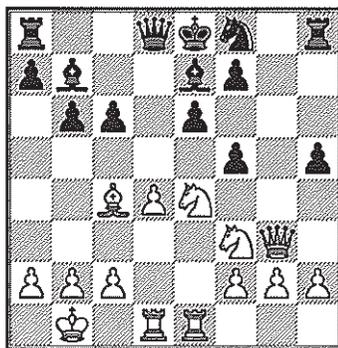


Diagrama 98.

mientras que si 16...fxe4 17.dxe6 amenazando mate en «f7») 17.Ab5+ Cd7 18.Ce5 ahora las negras jugaron aquí 18...Dc7 y tras 19.Axd7+ perdieron rápidamente. Era más interesante la continuación que seguiría a 18...Ac8 19.Dg7 Tf8 20.Txd5! exd5 21.Cf6+! Axf6 22.Cg6+ Ae7 23.Dxf8 mate.

Partidas ilustrativas

Ahora veremos dos partidas completas con la misma historia: las negras descuidan poner su *rey* en seguridad y las blancas consiguen realizar a tiempo la ruptura de *peones* centrales, tras lo cual comienzan las dificultades para su rival.

Blancas: Tal - Negras: Milev

Olimpiada de Munich, 1958

1.c4 c5 2.Cc3 Cc6 3.Cf3 Cf6
4.e3 e6 5.d4 d5 6.cxd5 Cxd5
7.Ac4 Cb6 8.Ab5 a6
9.Axc6+ bxc6 10.0-0 Ab7
11.Ce4 Cd7 12.Dc2 Db6
13.Ce5 cxd4 14.Cxd7 Rxd7
15.exd4 Re8 16.Ae3 Dc7 (ver
diagrama 99) 17.d5! exd5
18.Tfe1 Rd8 19.Db3 c5
20.Cxc5 1-0.

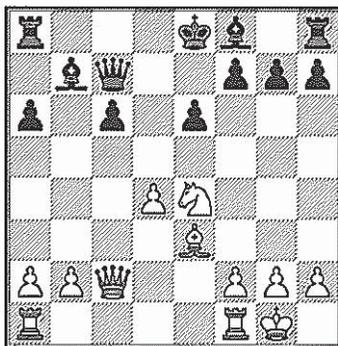


Diagrama 99.

Blancas: Tal, M. - Negras: Larsen, B.

Portoroz, 1958.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5
Cbd7 7.Ac4 Da5 8.Dd2 e6 9.0-0 h6 10.Ah4 Ae7 11.Tad1

Ce5 12.Ab3 g5 13.Ag3 Ad7 14.f4 gxf4 15.Axf4 Ch5
16.Axe5 Dxe5 17.Rh1 Cf6 18.Cf3 Dh5.

Las negras retrasaron su enroque y además debilitaron su flanco de *rey*. Lo que tienen que hacer las blancas ya debe resultarnos claro: la ruptura central:

19.e5! dxe5 20.Ce4 0-0-0 21.Cg3 Dg4 22.Cxe5 Dh4
23.Dc3+ Rb8 24.Cxd7+ y las negras pierden una pieza debido a la indefensión de la *torre* «h8» tras 24...Cxd7 25.Txd7.

En la siguiente partida las blancas no vacilan en sacrificar incluso un *caballo* para dejar el *rey* al descubierto.

Blancas: Nezhmetdinov, R. - **Negras:** Kamychev

Gorki, 1950.

1.e4 c6 2.Cf3 d5 3.Cc3 Cf6 4.e5 Ce4 5.Ce2 Db6 6.d4 c5
7.dxc5 Dxc5 8.Ced4 Cc6 9.Ab5 Ad7 10.0-0 Cxe5 11.Cxe5
Axb5 12.Cxb5 Dxb5 13.Te1 Cf6 14.Ag5 e6 15.c4! Da5
16.Axf6 gxf6 17.Cxf7! Rxf7 18.Dh5+ Re7 19.cxd5 e5 20.f4
Dxd5 21.fxe5 f5 22.e6 Rf6 23.h4 Ac5+ 24.Rh2 Dxe6
25.Dh6+ 1-0.

Las posiciones más seguras en el enroque

En el diagrama 100 tenemos la situación más segura para el *rey* enrocado. Los *peones* no han sido movidos, lo que se considera la situación ideal. Mientras no haya peligro debe evitarse mover dichos *peones*.

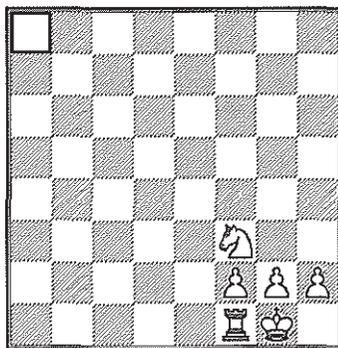


Diagrama 100.

En el diagrama 101 vemos otra situación bastante frecuente del enroque. Aquí es importante señalar la presencia del *alfil*, que controla las casillas blancas del enroque, que el avance del *peón* a «g3» ha debilitado ligeramente.

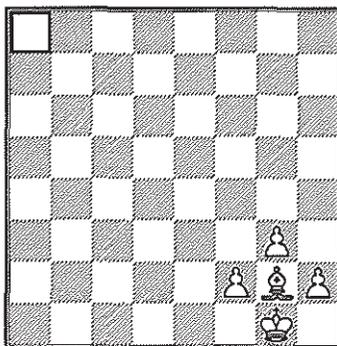


Diagrama 101.

En el diagrama 102 se ve otra posición de enroque menos segura que las anteriores. Aquí puede existir el peligro del sacrificio de un *alfil* por el *peón* de «h3».

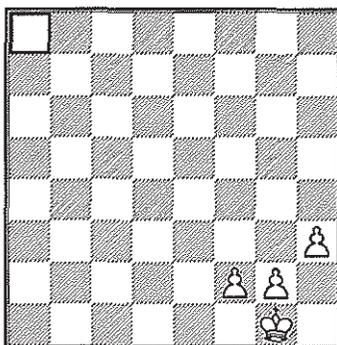


Diagrama 102.

El diagrama 103 muestra una muy mala posición del enroque que debería evitarse. Los *peones* doblados no ofrecen suficiente seguridad al *rey*.

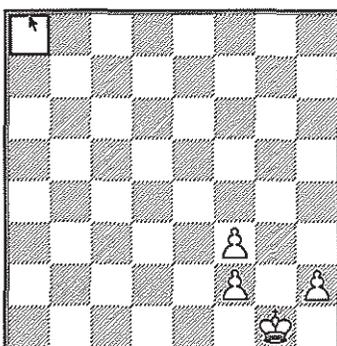


Diagrama 103.

Veamos ahora algunas partidas donde se pone de manifiesto cómo atacar las diferentes posiciones del enroque debilitado.

Ataque sobre el enroque debilitado

Ataque sobre el peón «g» avanzado (partidas ilustrativas)

Blancas: Steinitz - Negras: Chigorin

Campeonato del Mundo. La Habana, 1892.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.d3 d6 5.c3 g6 6.Cbd2 Ag7
7.Cf1 0-0 8.Aa4 Cd7 9.Ce3 Cc5 10.Ac2 Ce6 11.h4!

(Éste es uno de los procedimientos típicos para atacar sobre el peón avanzado «g». Las blancas abrirán la columna «h») 11...Ce7 12.h5 d5 13.hxg6 fxg6? (era mejor tomar con el otro peón. Ahora la diagonal blanca también será peligrosa)

14.exd5 Cxd5 15.Cxd5 Dxd5 16.Ab3 Dc6 17.De2 Ad7
18.Ae3 Rh8 19.0-0-0 Tae8 20.Df1! a5 21.d4! exd4 22.Cxd4
Axd4 23.Txd4! Cxd4 24.Txh7+! Rxh7 25.Dh1+ Rg7
26.Ah6+ Rf6 27.Dh4+ Re5 28.Dxd4+ 1-0.

*Otro ejemplo con el mismo protagonista:
Steinitz- Mongredien.*

Londres, 1863.

1.e4 g6 2.d4 Ag7 3.c3 b6 4.Ae3 Ab7 5.Cd2 d6 6.Cgf3 e5
7.dxe5 dxe5 8.Ac4 Ce7 9.De2 0-0 10.h4 Cd7 11.h5 Cf6
12.hxg6 Cxg6 13.0-0-0 c5 14.Cg5 a6 15.Cxh7 Cxh7 16.Txh7
Rxh7 17.Dh5+ Rg8 18.Th1 Te8 19.Dxg6 Df6 20.Axf7+
Dxf7 21.Th8+ Rxh8 22.Dxf7 1-0.

Ataque sobre el peón «h» avanzado (partidas ilustrativas)**Blancas: Tal - Negras: Leonov**

Riga, 1949.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.Ad3 Cf6 5.h3 h6 6.Af4 e6
 7.Cf3 Ad6 8.Axd6 Dxd6 9.c3 Cc6 10.0-0 0-0 11.De2 Te8
 12.Ce5 Dc7 13.f4 Cxe5 14.fxex5 Ch7 15.Dh5 Te7 16.Ca3 a6
 17.Cc2 Dd7 18.Ce3 De8.

Aparentemente las negras planeaban defenderse avanzando su peón «f», pero las blancas lo impiden.

19.Tf6! Df8 (si 19...gxf6
 20.Axh7+ Rxh7 21.Cg4 Df8
 22.Cf6+ Rh8 23.Tf1 Dg7
 6.Tf4 con un ataque muy peligroso)
 20.Tf4 Ad7 21.Cg4 Ae8
 22.Cf6+ Cxf6 23.exf6 Tc7
 24.fxg7 Rxxg7 25.De5+ 1-0.

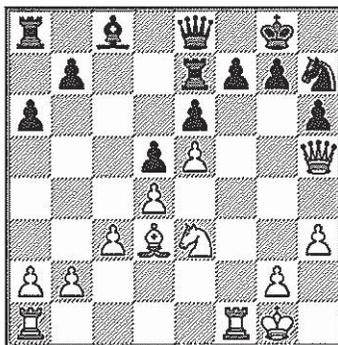


Diagrama 104.

Blancas: Fischer - Negras: Kupper

Zurich, 1959.

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ac4 e6
 7.Ab3 Ae7 8.0-0 Cxd4 9.Dxd4 0-0 10.Rh1 b6 11.f4!
 Ab7 12.f5 e5 13.Dd3 h6? (crea una importante debilidad en el enroque que las blancas aprovecharán más tarde) 14.Tf3 Tc8 15.Th3 Rh7 16.Ae3 Dd7 17.Cd5! Axd5 18.Axd5 Cxd5?! 19.exd5 Af6 20.Axh6! gxh6 21.De3 Ag7 22.f6! Th8 23.Tf1

Db5 24.Df3 Tc4 25.Df5+ y las negras abandonaron, pues si 25... Rg8, 26.fxg7.

Ataque sobre el peón «f» doblado (partidas ilustrativas)

Blancas: Treybal - Negras: Petkevic

Praga, 1908.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cg3 e6 6.Cf3 c5 7.Ag5 cxd4 8.Dxd4 Da5+ [era mejor 8...Dxd4] 9.c3 Cc6 10.Dd2 Ae7 11.Ac4 b5 12.Ad3 Ab7 13.0-0 b4 14.cxb4 Axb4 15.De2 0-0? (permitiendo el debilitamiento del enroque. 15...Ae7 era mejor) 16.Axf6 gxf6 17.De4 f5 18.Dh4 Ae7 19.Cg5 Axc5 20.Dxc5+ Rh8 21.Df6+ Rg8 22.Tfe1 (si 22.Ch5 De5 y las negras se defienden) 22...Dd8 23.Dh6 Rh8 24.Axf5! exf5 25.Cxf5 Tg8 26.Te8!! 1-0.

Blancas: Dittman - Negras: Barcza

Munich, 1958.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 0-0 5.Ad3 Cc6 6.a3 Axc3+ 7.bxc3 e5 8.Ce2 e4 9.Ab1 Ca5 10.Cg3 Te8 11.f3 exf3 12.0-0 fxg2 13.Tf4 d5 14.cxd5 Dxd5 15.e4 Db3 16.Df3 Db6 17.Aa2 Ae6 18.Txf6 gxf6 19.Ch5 Axa2 20.Cxf6+ Rg7 21.Ah6+ Rxh6 22.Dh5+ Rg7 23.Dg5+ Rh8 24.Dh6 Dxf6 25.Dxf6+ Rg8 26.Txa2 1-0.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN A TRAVÉS DE SESIONES PRÁCTICAS ---

En esta tercera etapa, además de las pautas dadas en las etapas anteriores, hay que prestar atención también a las partidas que los alumnos jueguen entre sí.

Por ejemplo, durante una sesión tipo, dedicaríamos unos 15 minutos a la explicación de uno de los contenidos y otros tantos a los ejercicios relacionados con el mismo. El resto de la sesión lo emplearíamos en combinar partidas jugadas entre el alumnado con lo que llamamos una partida colectiva o en consulta, que consiste en formar grupos de dos o tres jugadores y enfrentar dos grupos entre sí. Cada grupo se encontraría ante un tablero suficientemente separado del de sus rivales. Los integrantes de cada grupo comentarían y decidirían por consenso la jugada a realizar, comunicándola a los miembros de su equipo rival de viva voz, usando el sistema de anotación algebraico.

Utilizando la metodología anterior se estimula el análisis y el razonamiento conjunto compartiendo las ideas y los planes de juego.

También es interesante practicar el análisis de las propias partidas. Por ello, en sesiones posteriores, podrían organizarse partidas entre dos alumnos anotando las jugadas y concediendo bastante tiempo para la reflexión. Cada jugador habría de comentar dichas jugadas, señalando las que serían buenas y malas, y sugiriendo en este último caso la mejor continuación posible. Ambos rivales compararían sus comentarios, aconsejando al profesor en aquellos casos en que las opiniones se mostraran enfrentadas.



III. Recursos

Bibliografía y recursos

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía de ajedrez es muy extensa, sin duda mucho mayor que en cualquier otro deporte. Por ejemplo, en la *Biblioteca de l'Esport* de la Generalitat de Catalunya, la cantidad de libros dedicados al ajedrez sobrepasa los dos millares, lo que supera los dedicados a todos los demás deportes juntos.

Sin embargo, no son tantos los libros verdaderamente didácticos. Presentaremos aquí una breve lista conteniendo algunos libros especialmente recomendables en este aspecto, por ejemplo:



FISCHER, R., y otros (1972). *Fischer enseña ajedrez*. Barcelona: Pomaire.

Se trata de un libro muy elemental, pero muy original en su aspecto didáctico. Casi todos los conceptos son introducidos visualmente con diagramas y puede ser seguido sin necesidad de tablero ni piezas.



CAPABLANCA, J. R. (1972). *Fundamentos del ajedrez*. Madrid: Aguilera.

Este libro destaca también por su aspecto didáctico. Empieza planteando posiciones muy sencillas y presta mayor impor-

tancia a los finales siguiendo el orden inverso a la mayoría de los libros, y dejando para el final el estudio de las aperturas.



KROGIUS (1992). *El ajedrez paso a paso*. Madrid: Zugarto.

Es un curso de ajedrez bastante completo, dividido en muchos capítulos cortos ilustrando cada uno un tema fundamental y con abundantes ejemplos.

Tradicionalmente la ya desaparecida escuela soviética de ajedrez se ha considerado la mejor, ya que ha producido abundantes campeones. Krogius, un distinguido representante de dicha escuela, ha producido un excelente manual de iniciación.

Bibliografía utilizada en este documento

Para la realización de este libro se han tomado ejemplos de posiciones de partidas jugadas realmente y también posiciones imaginarias. Las principales fuentes consultadas han sido las siguientes:



BOTVINNIK, I., y KASHDAN, M. (1992). *Urok vidiet trener*. Minsk: Polimia.



CAPABLANCA, J. R. (1992). *Lecciones elementales de ajedrez*. Madrid: Aguilera/Fundamentos.



FINE, R. (1974). *El medio juego en ajedrez*. Buenos Aires: Sopena.



FISCHER, R., y otros (1966). *Bobby Fischer enseña ajedrez*. Barcelona: Pomaire.



KOTOV, A. (1976). *L'école des échecs*. París: Hatier.



VV.AA. (1991). *Enciclopedia de las combinaciones*. Belgrado: Sahovsky Informator.

DÓNDE JUGAR AL AJEDREZ

Puesto que para jugar al ajedrez no hace falta más que un tablero, piezas y un adversario, existen multitud de oportunidades para practicarlo. De cualquier modo, a fin de intervenir en los campeonatos oficiales, ofrecemos a continuación una serie de direcciones de las federaciones donde podrá obtenerse más información sobre los mismos:

- **Federación Española de Ajedrez**
C/ Coslada 10 - 4º 28028 MADRID Telf.: 91/ 355 21 59.
- **Federación Aragonesa de Ajedrez**
C/ Padre Marcellán, 15 50015 ZARAGOZA.
- **Federación Asturiana de Ajedrez**
C/ Ezcurdia, 194, bajo 33203 GIJÓN.
- **Federación Balear de Ajedrez**
C/ Pedro Alcántara Peña, 13 07006 PALMA DE MALLORCA.
- **Federación Canaria de Ajedrez**
C/ Dr. Ponce Arias, s/n Estadio Insular, local 101
35005 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA.
- **Federación Cántabra de Ajedrez**
C/ San Fernando, 48 39010 SANTANDER.
- **Federación Castellano-Manchega de Ajedrez**
Apartado de correos nº 388 45080 TOLEDO.
- **Federación Castellano-Leonesa de Ajedrez**
C/ San Miguel, 2, 1º 49002 ZAMORA.
- **Federación Catalana de Ajedrez**
Gran Vía de les Corts Catalanes, 594 08007 BARCELONA.
- **Federación Extremeña de Ajedrez**
Plaza de la Libertad, 3 06005 BADAJOZ.

- **Federación Gallega de Ajedrez**
Avda. García Barbón, 74 36201 VIGO (Pontevedra).
- **Federación Madrileña de Ajedrez**
C/ Alcalá, 42 —edif. Bellas Artes— 5º 28014 MADRID.
- **Federación Murciana de Ajedrez**
C/ Vinadel, 8 30004 MURCIA.
- **Federación Navarra de Ajedrez**
C/ Paulino Caballero, 13 31002 PAMPLONA.
- **Federación Riojana de Ajedrez**
C/ Gonzalo de Berceo, 2-4 26005 LOGROÑO.
- **Federación de la Comunidad Valenciana de Ajedrez**
Plaza de San Nicolás, 2 46001 VALENCIA.
- **Federación Vasca de Ajedrez**
C/ Koldo Eleizalde, 20 20570 BERGARA (Guipúzcoa).
- **Federación Ceutí de Ajedrez**
Apartado de correos nº 2136 11780 CEUTA.
- **Federación Melillense de Ajedrez**
Viviendas Rusadir. Edificio V. Manchón, 2º 29805 MELILLA.

EL AJEDREZ EN INTERNET

Internet ofrece también un buen campo para la práctica del ajedrez. Actualmente existen muchos lugares donde pueden encontrarse no solamente información sobre reglamentos, campeonatos y demás noticias, sino que pueden jugarse partidas mediante la conexión telefónica. A continuación daremos las direcciones de algunos de ellos, entre las que destaca el **Internet Chess Club**, cuya dirección es:

<http://www.hydra.com>

Por una pequeña cuota de asociado pueden jugarse partidas de ajedrez. Allí es frecuente encontrar jugadores de todas las categorías (llevan una clasificación por puntos para todos los jugadores basada en los resultados que van haciendo) y podemos encontrar siempre adversarios de un nivel similar al nuestro con quienes disputar alguna partida durante las 24 horas del día. Generalmente las partidas suelen ser rápidas con el control de tiempo que fijan los jugadores al empezar.

Otros lugares de interés en *Internet* son los siguientes:



Cyberchess

Su dirección es:

<http://www.newgalaxy.com/cyberchess/>

También pueden jugarse partidas en directo o a ritmo más lento vía correo electrónico si queremos tomarnos más tiempo para pensar nuestras jugadas.



Chess on the Net

Su dirección es:

<http://www.pi.net/game/internet/chessonthenet/>

Ofrece mucha información sobre ajedrez. Aquí pueden lograrse nuevas direcciones y también jugar toda clase de partidas.



Grandmaster Preparation

Una curiosa *Web* donde se dan clases de ajedrez (naturalmente en inglés) y cuya dirección es:

<http://retriever.cs.umbc.edu:80/~sherman/Chess/masterprep/lectures/>

Podemos acceder a conferencias que dan grandes maestros con explicaciones de partidas y resolución de problemas.

Todos estos lugares van aumentando día a día y la mayoría contienen información sobre nuevos sitios, por lo que desde ellos podemos conectarnos a todo un mundo relacionado con el ajedrez.

TÍTULOS PUBLICADOS

- HERNÁNDEZ ÁLVAREZ, J. L., y VELÁZQUEZ BUENDÍA, R. (1996). *La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos*. Madrid: M. E. C.
- USERO MARTÍN, F., y RUBIO PLÁ, A. (1996). *Rugby*. Madrid: M. E. C.
- MARTÍNEZ DE DIOS, C. (1996). *Hockey*. Madrid: M. E. C.
- GÓMEZ ENCINAS, V.; LUNA TORRES, J., y ZORRILLA SANZ, P. P. (1996). *Deporte de Orientación*. Madrid: M. E. C.
- SANTOS DEL CAMPO, J. A.; VICIANA RAMÍREZ, J., y DELGADO NOGUERA, M. A. (1996). *Voleibol*. Madrid: M. E. C.
- ASCASO MARTORELL, J.; CASTERAD SERAL G, J.; GENERELO LANASPA, E.; GUILLÉN CORREAS, R.; LAPETRA COSTA, S., y TIERZ GRACIA, M.^a P. (1996). *Actividades en la naturaleza*. Madrid: M. E. C.
- OLAYO, J. M., y otros (1996). *El alumnado con discapacidad y la actividad física y deportiva extraescolar*. Madrid: M. E. C.

Entre las muchas definiciones que se han hecho del ajedrez, la de "deporte mental" expresa, de modo conciso, la doble faceta de este juego milenario: por un lado, el aspecto lúdico y competitivo, característico de la mayoría de los deportes, y, por otro, el aspecto intelectual, donde la estrategia y el planteamiento alcanzan su máxima importancia.

Este libro aborda la enseñanza y el aprendizaje del ajedrez, mediante un método eminentemente práctico, para sentar las bases del conocimiento ajedrecístico e introducirnos en el estudio de las partidas de los grandes campeones, aspecto fundamental para afrontar el propio perfeccionamiento.

AJEDREZ

La actividad física y deportiva extraescolar
en los centros educativos

Secretaría
General de Educación
y Formación
Profesional



Consejo
Superior de
Deportes

Federación
Española
de Ajedrez

