



Universidad
Continental

Actividad: Ajedrez

Guía de Trabajo



Visión

Ser una de las 10 mejores universidades privadas del Perú al año 2020, reconocidos por nuestra excelencia académica y vocación de servicio, líderes en formación integral, con perspectiva global; promoviendo la competitividad del país.

Misión

Somos una universidad privada, innovadora y comprometida con el desarrollo del Perú, que se dedica a formar personas competentes, íntegras y emprendedoras, con visión internacional; para que se conviertan en ciudadanos responsables e impulsen el desarrollo de sus comunidades, impartiendo experiencias de aprendizaje vivificantes e inspiradoras; y generando una alta valoración mutua entre todos los grupos de interés.

Universidad Continental

Material publicado con fines de estudio

Código: A1D06

2017

PRESENTACIÓN

Este material de estudio es el resultado de la experiencia de años de enseñanza del ajedrez y de la necesidad de transmitirla a los alumnos de la Universidad Continental. De aquí emerge un material de estudio para iniciarse en este fascinante juego, que puede ser aprovechado por todos aquellos que se sientan atraídos por las 64 casillas. Se incluyen los conocimientos necesarios para empezar a practicar y disfrutar. Este manual pretende transmitir el placer y la emoción que se puede conseguir con la práctica del ajedrez. "El Ajedrez, como la música, como el amor, tiene el poder de hacer feliz a la gente" Siegbert Tarrasch. Ajedrecista (1862-1934).

Estamos convencidos de que la práctica del ajedrez les ayudará en su vida diaria y cotidiana ya que se aprende valores como la perseverancia, tenacidad, estrategia, capacidad de análisis y dinamismo intelectual entre otros y no cabe la menor duda que estos valores son necesarios en nuestra vida ya que todos los días estamos frente a constantes desafíos que la vida nos pone a prueba para poder superarlos y al mismo modo aprender de los errores que hemos cometido.

El objetivo que pretendemos alcanzar es: **Que los estudiantes serán capaces de demostrar el conocimiento de las reglas de juego básicas y las técnicas más elementales del ajedrez y desarrollar de esta manera la capacidad de análisis para tomar decisiones.**

En general, los contenidos propuestos en el material de estudio, se dividen en cuatro unidades: Introducción del Ajedrez y reglas de juego, Finales Básicos, Aperturas y Defensas del juego del Ajedrez y finalmente Tácticas Elementales. En este compendio se utilizó bibliografía física y digital que fueron recopilados cuidadosamente de diversos apuntes y textos, entre otros como el de "Manual de Iniciación Deportiva" Federación Deportiva Peruana de Ajedrez (2016) "Compruebe su nivel de Ajedrez" de Frank Lehéac – Ammoun (2012), Encyclopedía of Chess Combination de Eugene Znosko-oroovskiy (2006) <https://www.ichess.es/> , <http://www.edami.com/> , <http://www.123ajedrez.com/> .

Es recomendable que el estudiante desarrolle una permanente lectura de estudio junto a una minuciosa investigación de campo, vía internet, la consulta a expertos y los resúmenes propuestos. El contenido del material se complementará con las lecciones presenciales y a distancia que se desarrollan en la asignatura.

Es oportuno hacer de conocimiento que este documento es fruto de la dedicación y esfuerzo realizado por el Licenciado Gabriel Benjamín Ñaña Cerrón y el aporte del Licenciado Walter Valenzuela Soto

ÍNDICE

	Pág
PRESENTACIÓN	03
ÍNDICE	04
PRIMERA UNIDAD: Introducción al ajedrez y reglas de juego	05
Texto N° 1: Historia del ajedrez, el tablero y movimiento de las fichas.	06
Texto N° 2: Problemas de movimientos y de captura de las fichas.	11
Texto N° 3. Las jugadas especiales y la anotación algebraica.	13
Texto N°4. Las posiciones básicas del ajedrez.	18
Texto N° 5. Problemas de Jaque mate en 1 jugada.	21
SEGUNDA UNIDAD: Finales Básicos	23
Texto N° 6. Encarcelamiento con Dama y torre.	24
Texto N° 7. Encarcelamiento con fichas menores.	28
TERCERA UNIDAD: El Desarrollo, Aperturas y defensas	30
Texto N° 8: El desarrollo, Concepto de aperturas	31
Texto N° 9: Apertura Italiana - Apertura Española	33
Texto N° 10: Defensa Siciliana – Defensa Francesa	37
CUARTA UNIDAD: Tácticas Elementales	39
Texto N° 11: Distracción y Ataque al descubierto.	40
Texto N° 12: Ataque doble	42
Texto N° 13: La clavada y aniquilación de la defensa	44
Texto N° 14: El Sacrificio	46
ACTIVIDADES	47



UNIDAD I REGLAS DE JUEGO



En el Ajedrez, como en la vida,
la mejor jugada es siempre la que se realiza

TEXTO Nº 1**HISTORIA DEL AJEDREZ**

El ajedrez ha sido definido de muchas y diferentes formas: ¿es un juego?, ¿es una ciencia?, ¿es un deporte?, ¿es una estrategia?, ¿es una técnica educativa actitudinal, conceptual y procedimental?, ¿es un modo de ver la vida y la guerra?, ¿es una actividad puramente intelectual?, ¿es un ejercicio de razonamiento y concentración? ¿O es todas esas cosas juntas?

Ante el dilema sin dirimir, lo agregamos a esta historia de los deportes, sin desconocer que puede ser incluido en muchas otras disciplinas. Este deporte-ciencia-juego de ingenio simboliza la guerra, y ha adquirido gran popularidad, se juega entre dos oponentes, en que no interviene para nada el azar, sino la rapidez intelectual de los competidores.

Cada jugador cuenta con dieciséis piezas (8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, el Rey y la Reina); y se desplazan estas piezas por un tablero de 64 casillas blancas y negras alternadas, llamadas escaques. El juego concluye cuando uno de los Reyes es vencido, en la terminología ajedrecística, cuando está en Jaque Mate.

El ajedrez se originó en el Valle del Indo, y sus comienzos datan del siglo VI de la era cristiana. En sus orígenes se lo denominó Chaturanga o juego del ejército. Fue difundiéndose a través de las rutas comerciales de aquel tiempo, llegó a Persia y al Imperio Bizantino, extendiéndose por toda Asia.

Los árabes estudiaron profundamente el juego, analizaron sus movimientos y escribieron varios tratados sobre ajedrez. Con la invasión de los árabes a España, llega alrededor del año 700 a la península y se comienza a difundir en Europa, aunque hay datos de que ya lo jugaban los vikingos y los cruzados que habían visitado Tierra Santa.

Se han encontrado piezas de épocas medievales que testimonian la presencia del juego en varias zonas europeas. Alfonso X, El Sabio, el escritor medieval galaico-toledano, interpretó, tradujo y adaptó tratados de ajedrez, a la vez que escribe su "Libro de Ajedrez". Hasta el siglo XVIII el ajedrez era un juego predilecto especialmente de la nobleza y la aristocracia, pero comienza a popularizarse hasta llegar a jugarse en cualquier ámbito, y tanto entra a la Universidad como a los cafés. Las normas y su reglamento han variado a través del tiempo, pero sigue siendo un juego de lógica, estrategia y concentración.

Escribía Alfonso X El Sabio en su romance, lengua todavía en evolución hacia el castellano: "Las ventajas de los trebeios que han los unos sobre los otros, son grandes: en el Rey es acotado en guisa que puede tomar a todos e ninguno non puede tomar a él. E esto es a semejanza del rey que puede facer iusticia con todos los que la merecieren, mas por eso non debe poner la mano ninguno en él, para prenderlo nin ferirlo nin matarlo, aunque él fiero, o prenda o mate. Más bien le pueden facer vergüenza en tres maneras: faciéndole salir de la casa do está o embargándole la casa o quiere entrar e non dexarle tomar lo que quiere."

LA LEYENDA DEL TABLERO DE AJEDREZ Y LOS GRANOS DE TRIGO

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo reinaba en cierta parte de la India un rey llamado Sheram. En una de las batallas en las que participó su ejército perdió a su hijo, y eso le dejó profundamente consternado. Nada de lo que le ofrecían sus súbditos lograba alegrarle.

Un buen día un tal Sissa se presentó en su corte y pidió audiencia. El rey la aceptó y Sissa le presentó un juego que, aseguró, conseguiría divertirle y alegrarle de nuevo: el ajedrez. Después de explicarle las reglas y entregarle un tablero con sus piezas el rey comenzó a jugar y se sintió maravillado: jugó y jugó y su pena desapareció en gran parte. Sissa lo había conseguido. Sheram, agradecido por tan preciado regalo, le dijo a Sissa que como recompensa pidiera lo que deseara.— *Sissa, quiero recompensarte dignamente por el ingenioso juego que has inventado* —dijo el rey.

El sabio contestó con una inclinación.

— *Soy bastante rico como para poder cumplir tu deseo más elevado* —continuó diciendo el rey—. *Di la recompensa que te satisfaga y la recibirás.*

Sissa continuó callado.

— *No seas tímido* —le animó el rey—. *Expresa tu deseo. No escatimaré nada para satisfacerlo.*

— *Grande es tu magnanimidad, soberano. Pero concédeme un corto plazo para meditar la respuesta. Mañana, tras maduras reflexiones, te comunicaré mi petición.*

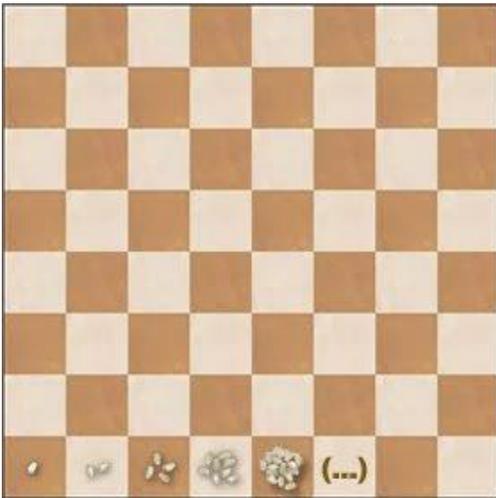
Cuando al día siguiente Sissa se presentó de nuevo ante el trono, dejó maravillado al rey con su petición, sin precedente por su modestia.

— *Soberano* —dijo Sissa—, *manda que me entreguen un grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez.*

— *¿Un simple grano de trigo?* —contestó admirado el rey.

— *Sí, soberano. Por la segunda casilla, ordena que me den dos granos; por la tercera, 4; por la cuarta, 8; por la quinta, 16; por la sexta, 32...*

— *Basta* —le interrumpió irritado el rey—. *Recibirás el trigo correspondiente a las 64 casillas del tablero de acuerdo con tu deseo: por cada casilla doble cantidad que por la precedente.*



Pero has de saber que tu petición es indigna de mi generosidad. Al pedirme tan mísera recompensa, menosprecias, irreverente, mi benevolencia. En verdad que, como sabio que eres, deberías haber dado mayor prueba de respeto ante la bondad de tu soberano. Retírate. Mis servidores te sacarán un saco con el trigo que solicitas.

Sissa sonrió, abandonó la sala y quedó esperando a la puerta del palacio.

Durante la comida, el rey se acordó del inventor del ajedrez y envió a que se enteraran de si habían ya entregado al irreflexivo Sissa su mezquina recompensa.

— Soberano, están cumpliendo tu orden —fue la respuesta—. Los matemáticos de la corte calculan el número de granos que le corresponde.

El rey frunció el ceño. No estaba acostumbrado a que tardaran tanto en cumplir sus órdenes.

Por la noche, al retirarse a descansar, el rey preguntó de nuevo cuánto tiempo hacía que Sissa había abandonado el palacio con su saco de trigo.

— Soberano —le contestaron—, tus matemáticos trabajan sin descanso y esperan terminar los cálculos al amanecer.

— ¿Por qué va tan despacio este asunto? —Gritó iracundo el rey—. Que mañana, antes de que me despierte, hayan entregado a Sissa hasta el último grano de trigo. No acostumbro a dar dos veces una misma orden.

Por la mañana comunicaron al rey que el matemático mayor de la corte solicitaba audiencia para presentarle un informe muy importante.

El rey mandó que le hicieran entrar.

— Antes de comenzar tu informe —le dijo Sheram—, quiero saber si se ha entregado por fin a Sissa la mísera recompensa que ha solicitado.

— Precisamente por eso me he atrevido a presentarme tan temprano —contestó el anciano—. Hemos calculado escrupulosamente la cantidad total de granos que desea recibir Sissa. Resulta una cifra tan enorme...

— Sea cual fuere su magnitud —le interrumpió con altivez el rey— mis graneros no empobrecerán. He prometido darle esa recompensa, y por lo tanto, hay que entregársela.

— Soberano, no depende de tu voluntad el cumplir semejante deseo. En todos tus graneros no existe la cantidad de trigo que exige Sissa. Tampoco existe en los graneros de todo el reino. Hasta los graneros del mundo entero son insuficientes. Si deseas entregar sin falta la recompensa prometida, ordena que todos los reinos de la Tierra se conviertan en labrantíos, manda desecar los mares y océanos, ordena fundir el hielo y la nieve que cubren los lejanos desiertos del Norte. Que todo el espacio sea totalmente sembrado de trigo, y ordena que toda la cosecha obtenida en estos campos sea entregada a Sissa. Sólo entonces recibirá su recompensa.

El rey escuchaba lleno de asombro las palabras del anciano sabio.

— Dime cuál es esa cifra tan monstruosa —dijo reflexionando.

— ¡Oh, soberano! Dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince.

¿Cómo se llega a este resultado?

La solución de "fuerza bruta" consiste en duplicar manualmente cada potencia de dos e ir acumulando la sumatoria correspondiente a esa serie aritmética.

$$T_{64} = 1 + 2 + 4 + \dots + 9, 223, 372, 036, 854, 775,$$

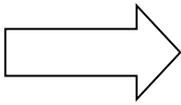
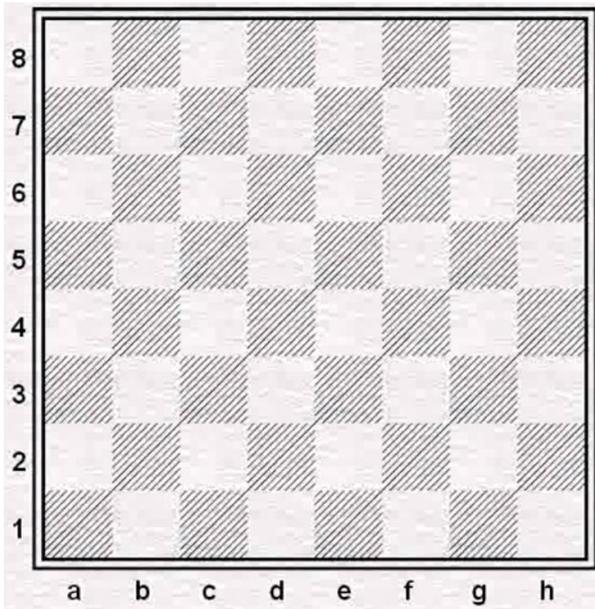
donde T_{64} corresponde al número total de granos.

Esta serie puede ser expresada como exponentes:

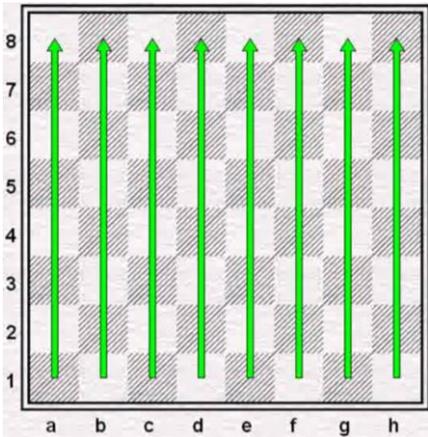
$$T_{64} = 2^0 + 2^1 + 2^2 + \dots + 2^{63}$$

Historia extraída del libro: ["El hombre que calculaba" de Tahan Malba](#)

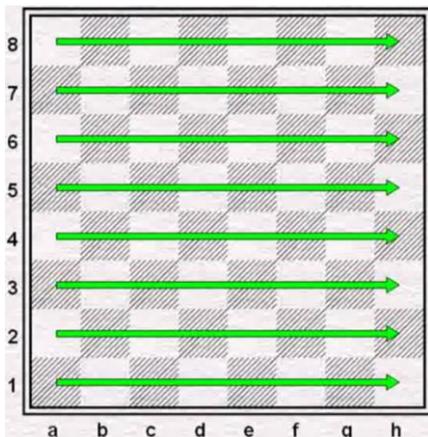
2^{56}	2^{57}	2^{58}	2^{59}	2^{60}	2^{61}	2^{62}	2^{63}
2^{48}	2^{49}	2^{50}	2^{51}	2^{52}	2^{53}	2^{54}	2^{55}
2^{40}	2^{41}	2^{42}	2^{43}	2^{44}	2^{45}	2^{46}	2^{47}
2^{32}	2^{33}	2^{34}	2^{35}	2^{36}	2^{37}	2^{38}	2^{39}
2^{24}	2^{25}	2^{26}	2^{27}	2^{28}	2^{29}	2^{30}	2^{31}
2^{16}	2^{17}	2^{18}	2^{19}	2^{20}	2^{21}	2^{22}	2^{23}
2^8	2^9	2^{10}	2^{11}	2^{12}	2^{13}	2^{14}	2^{15}
2^0	2^1	2^2	2^3	2^4	2^5	2^6	2^7



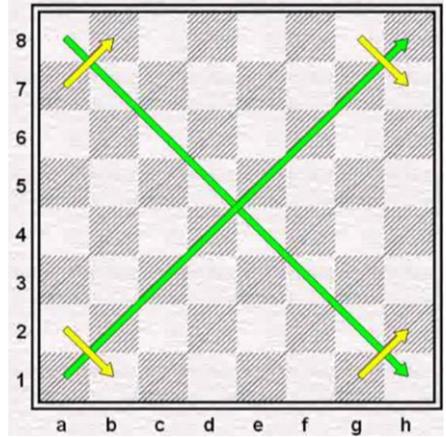
El tablero tiene forma cuadrada, conformado por 64 **escaques (casilleros)** de colores claros y oscuros que están intercalados. Tiene tres caminos que serán utilizados para la movilización de las fichas. Son las columnas, filas y diagonales.



El N° de son

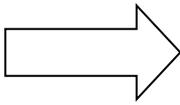


El N° de son

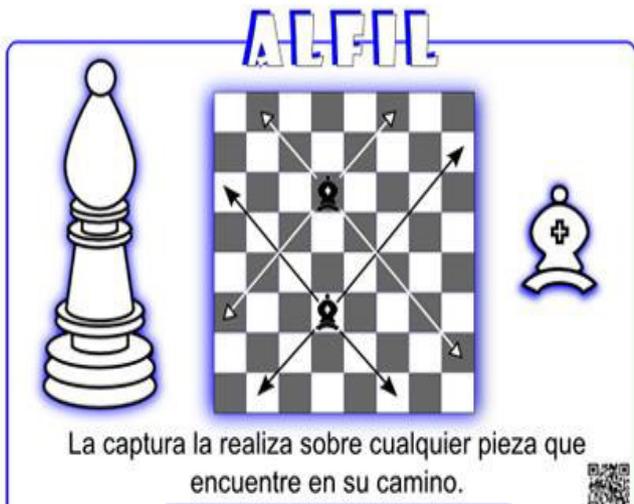


El N° de son

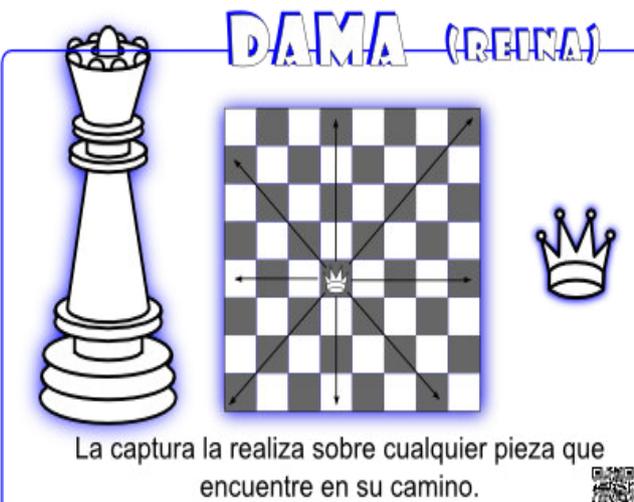
Movimiento de las Fichas.



La torre o también llamado castillo, utiliza las **columnas** y **filas** para movilizarse, y su **CAPTURA** es tal y como su movimiento.



Se mueve en **diagonal** y no pueden saltar piezas intervinientes, y captura tomando el lugar ocupado por la pieza adversaria. Debido a las características de su movimiento tiene la deficiencia de la **debilidad del color** donde su movimiento queda limitado al color del **escaque** en la que se inicia la partida.



La **dama** o también llamada por algunos como la **reina** se mueve y captura a cualquier casilla a lo larga de la fila, columna y diagonal en que se encuentre, podemos observar que utiliza el movimiento de la torre + el movimiento del alfil.



El rey es a la única ficha que no se puede capturar, al moverse o capturar lo hace solo un **escaque** (paso) por columna, fila o diagonal (tiene otro **movimiento especial** que lo veremos luego).

PEÓN



La captura es en diagonal, nunca de frente. 

El peón que se mueve sólo hacia adelante en la columna en que se encuentra pero a diferencia de las otras piezas captura diferente a su movimiento, en diagonal de una sola casilla desplazándose a la columna **adyacente**. Si el peón está en su casilla inicial puede elegir moverse una o dos casillas caso contrario sólo avanzará una casilla. Tiene **movimientos especiales** que lo veremos luego

GABALLO



La captura será la pieza que estén en la casilla final de su movimiento. 

EL caballo se mueve y captura a una de las casillas más próximas a la que se encuentre que no sea ni la misma fila ni columna ni diagonal en la que se encuentre. Parece una "L" pero cuidado fíjense que no es una "L" de cualquier tamaño, es importante darnos cuenta que si se está en una casilla oscura termina en una casilla clara y viceversa. Los caballos son los únicos que pueden saltar sobre las piezas propias y contrarias.

VOCABULARIO Y PALABRAS CLAVES

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

TEXTO N° 2

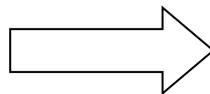
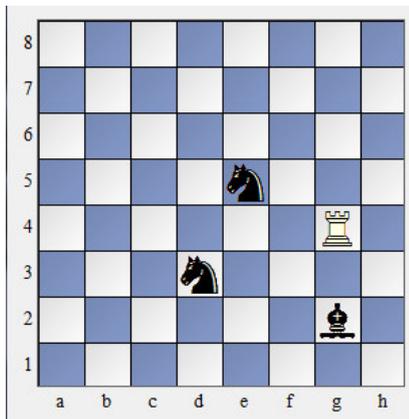
PROBLEMAS DE MOVIMIENTO Y CAPTURA DE FICHAS

PROBLEMA DE MOVIMIENTO DE FICHAS.

En los siguientes problemas tenemos el objetivo de llevar a una ficha hacia una casilla en específica, para lo cual deberemos utilizar el número de jugadas que nos presentará el problema, deberemos respetar las siguientes restricciones:

- Está prohibido **capturar fichas enemigas**
- Sólo moverán las fichas las blancas
- Sólo debemos utilizar el n° de jugadas que se nos indique en el enunciado.
- No podemos colocar ninguna ficha blanca en una casilla que este **amenazado** por las fichas negras

Ejemplo. En la siguiente posición juegas con las fichas blancas y debes llevar la torre blanca a la casilla g1 en 3 jugadas recuerda las reglas.



Opción 1:

1. Tg2 2. Tg1

Opción 2:

1. Te4 2. Te1 3. Tg1

Opción 3.

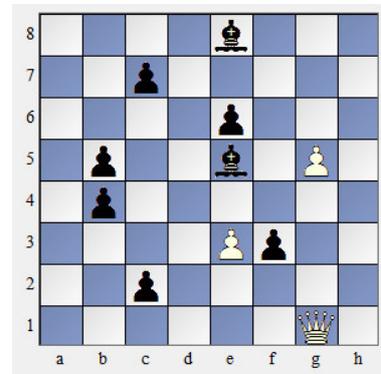
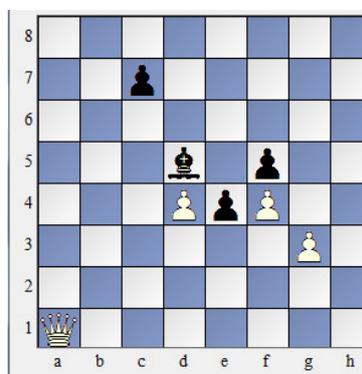
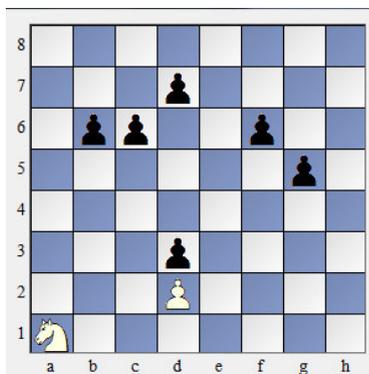
1. Ta4 2. Ta1 3. Tg1 ¿Cuál es correcta?

PROBLEMAS

1. El caballo a la casilla h8 en 6 jugadas

2. La dama a e5 en 3 jugadas

3. La dama a a8 en 3 jugadas

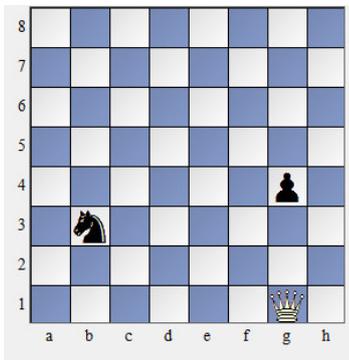


RESPUESTA:

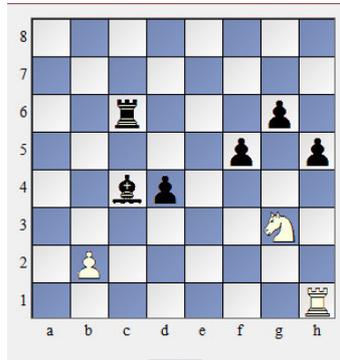
RESPUESTA:

RESPUESTA:

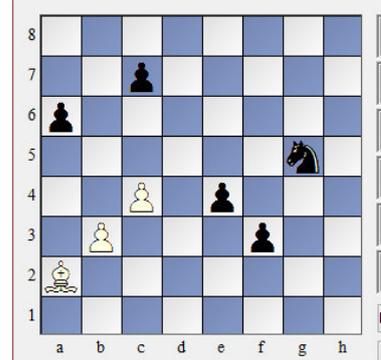
4. Lleva la dama a la casilla g7 en 2 jugadas 5. Lleva el caballo a b2 en 6 jugadas 6. Lleva el alfil a g4 en 5 jugadas



RESPUESTA:



RESPUESTA:



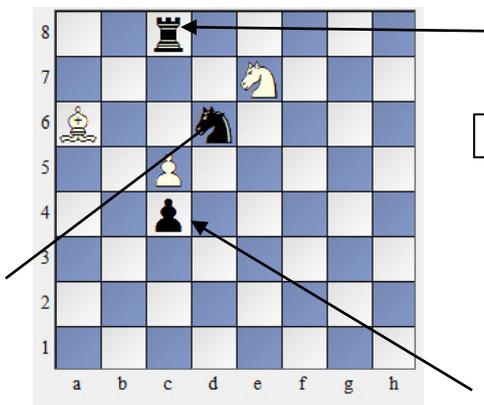
RESPUESTA:

PROBLEMA DE CAPTURA DE FICHAS

El objetivo en estos problemas es capturar todas las fichas negras en un determinado número de **jugadas**, debemos cumplir los siguientes requisitos para resolver dichos problemas.

- No podemos capturar una ficha que está **protegida**.
- No podemos colocar una ficha blanca en una **casilla amenazada**.
- Debemos utilizar el n° de jugadas que nos indica el enunciado del problema
- Sólo se moverán las fichas blancas

EJEMPLO. Captura todas las fichas negras en 3 jugadas



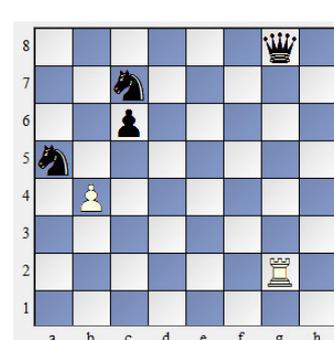
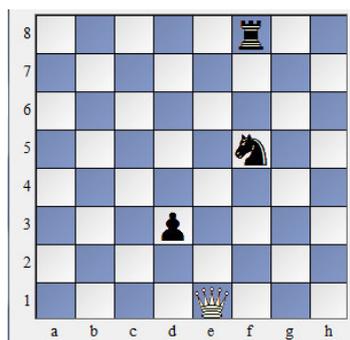
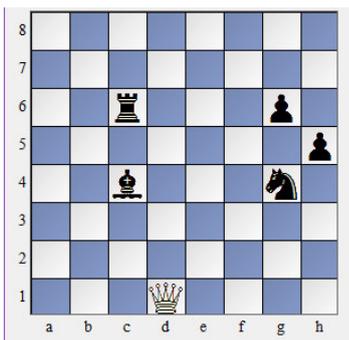
Opción 1:
1. Cc8 2. Cd6 3. Ac4

Opción 2:
1. Pd6 2. Cc8 3. Ac4

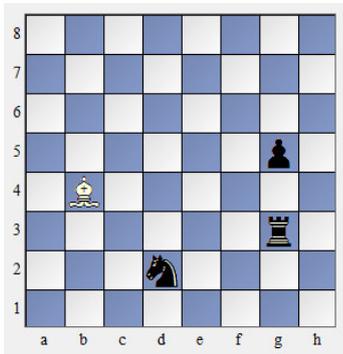
Opción 3:
1. Pd6 2. Ac4 3. Cc8 ¿Cuál es correcta?

EJERCICIOS:

1. Captura todas las fichas en 6 jug 2. Captura todas las fichas en 4 jugadas 3. Captura todas las fichas en 5 jug



4. Captura todas las fichas en 5 jug



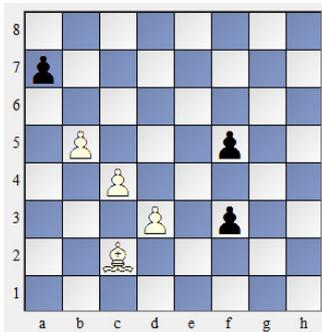
RESPUESTA:

Vocabulario y/o palabras claves:

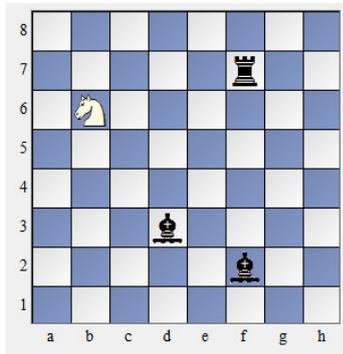
-
-
-
-
-

TRABAJO DE EXTENSIÓN.

1. lleva el alfil a h5 en 4 jugadas

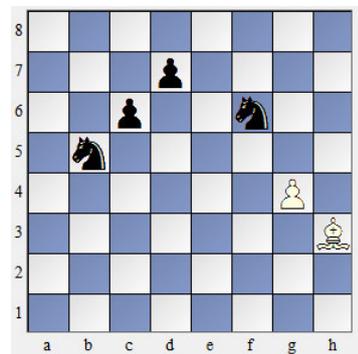


5. Captura todas las fichas en 6 jug



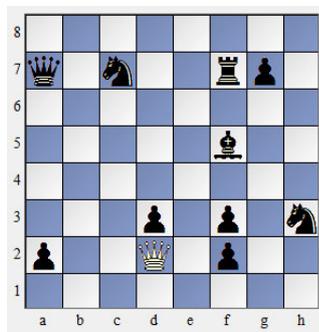
RESPUESTA:

6. Captura todas las fichas en 5 jug

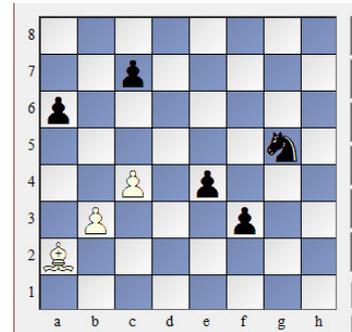


RESPUESTA:

2. Lleva la dama a h8 en 3 jugadas



3. Lleva el alfil a a8 en 4 jugadas



4. Crea 2 posiciones de movimiento de fichas con su respuesta

5. crea 2 posiciones de captura de fichas con sus respuestas

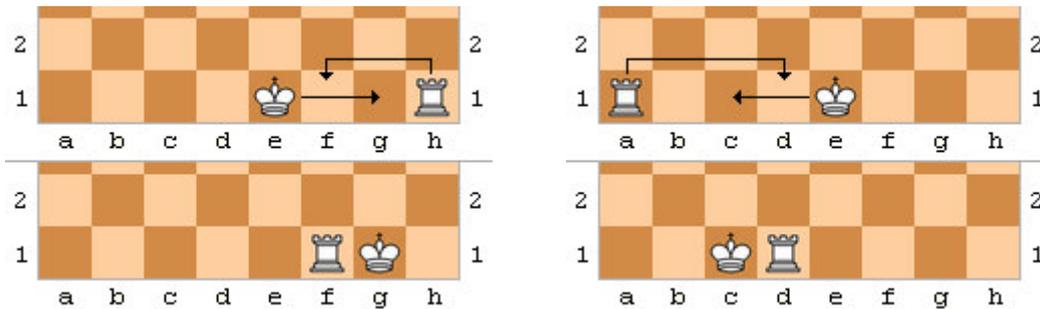
TEXTO Nº 3

LAS JUGADAS ESPECIALES

En el Ajedrez existen tres jugadas especiales que se pueden ejecutar durante una partida, para ello debemos respetar algunas reglas y restricciones propias de cada una de ellas.

EL ENROQUE:

Es una jugada especial que sirve para dar **protección** a nuestro rey, y es llamada **jugada especial** porque en ella se moverán dos fichas en un mismo turno, nuestro rey se movilizará más de una sola casilla, existe el **enroque largo** y **corto**.

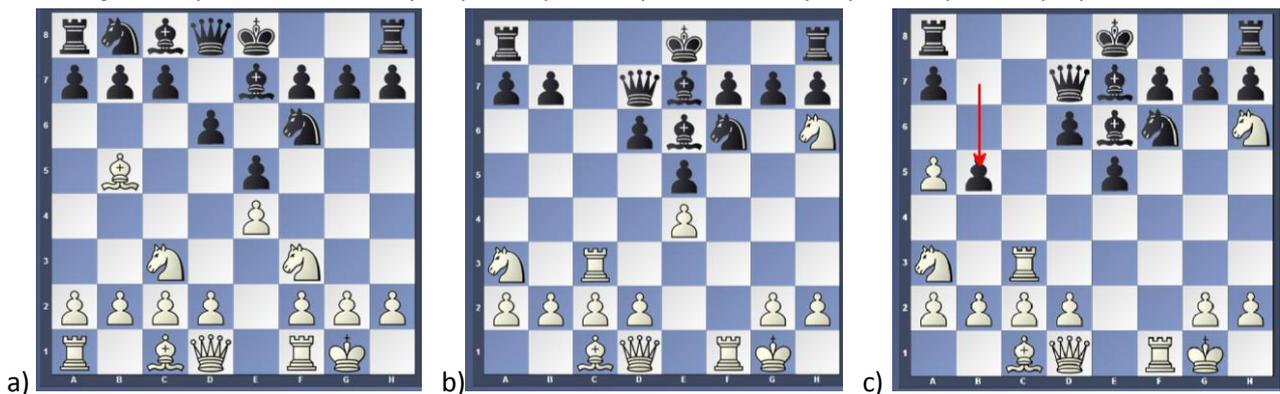


Condiciones para poder enrocar:

-
-
-
-
-
-

EJERCICIO.

En las siguientes posiciones observa y responde que color podría enrocar y especifica que enroque podría hacer.



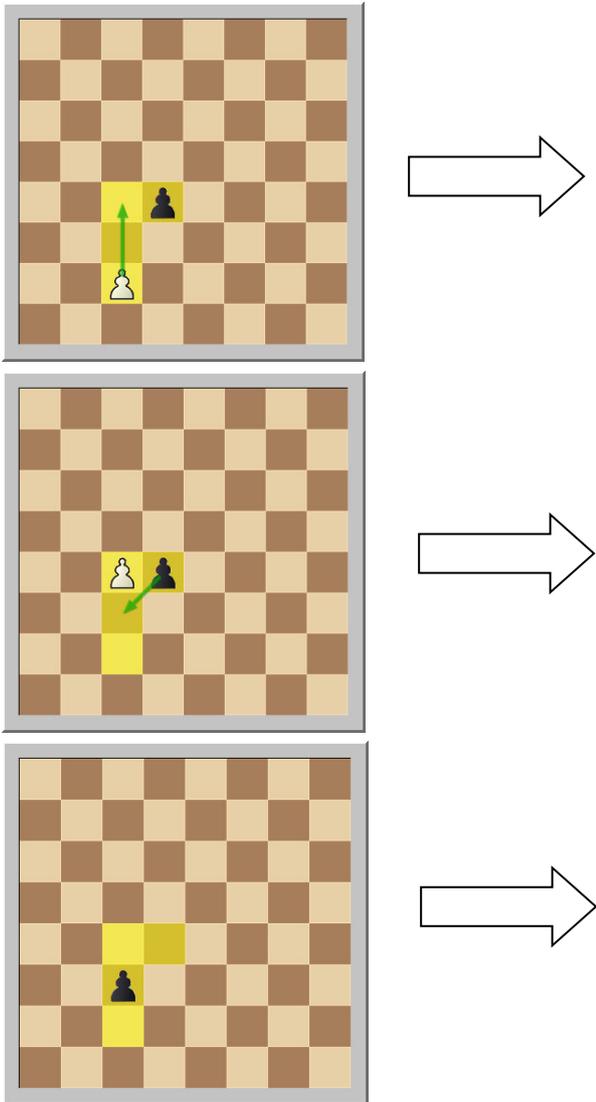
RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

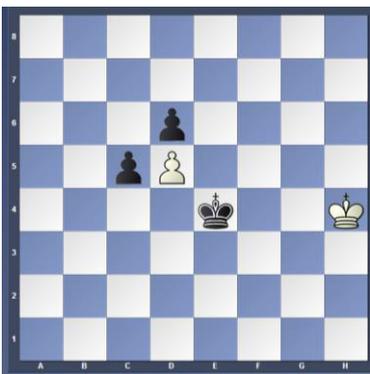
EL PEÓN AL PASO

La captura al paso o en paso es un movimiento del ajedrez en el que un peón puede capturar a otro peón inmediatamente después de que este último se haya movido dos escaques hacia delante desde su posición inicial. En esta situación, el peón que captura lo hace moviéndose al escaque en el que hubiera estado el peón del adversario si sólo hubiera avanzado una casilla. La posición resultante es la misma que si el peón del primer jugador se hubiera movido solo una casilla y el otro peón lo hubiera capturado normalmente. La captura en paso solo es posible en dicha situación



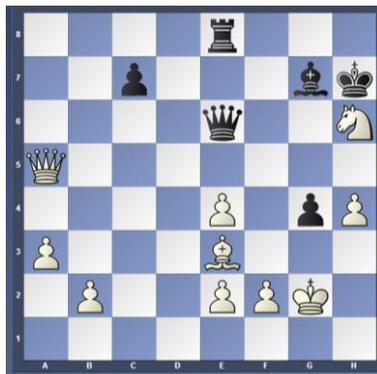
Ejercicios.

a) Las negras acaban de jugar c5



Respuesta:

b) Las blancas acaban de jugar h4



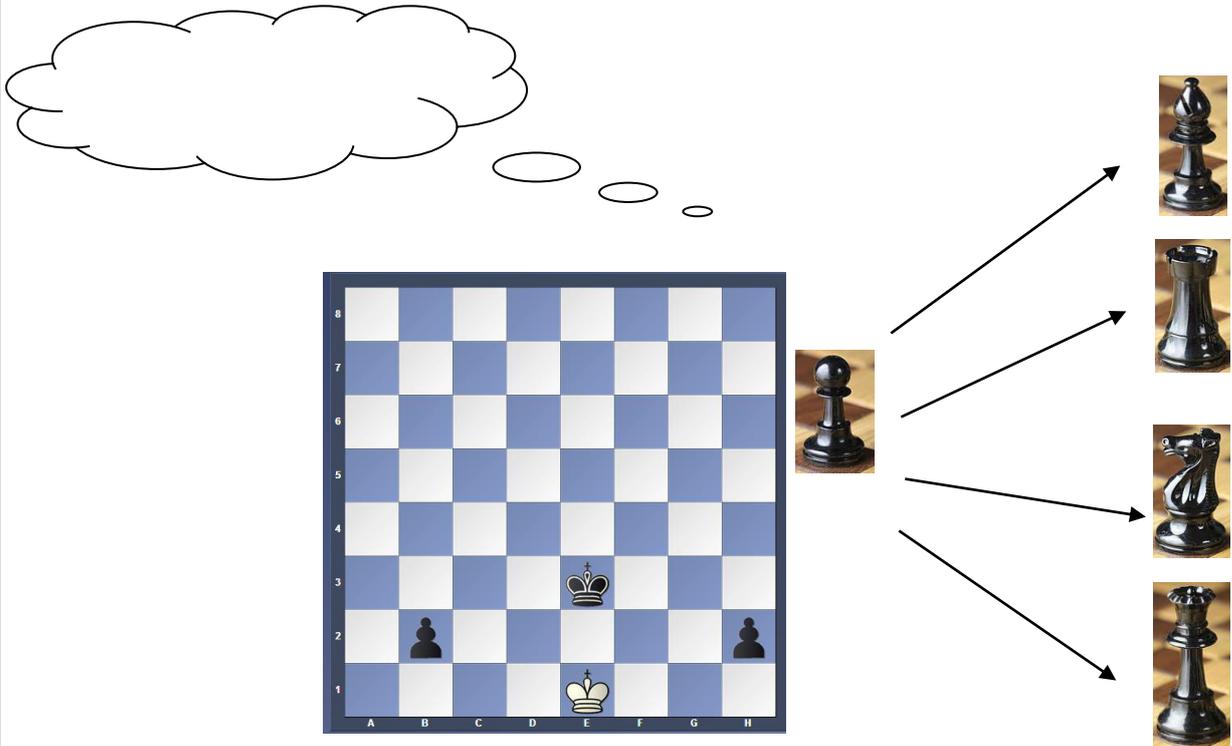
Respuesta:

c) Las blancas quieren jugar f4



Respuesta:

Se denomina **promoción** o **coronación** cuando un peón alcanza el otro extremo del **tablero**. En ese mismo momento, el jugador que ha coronado ese peón lo convierte a alguna pieza mayor, es decir, un caballo, un alfil, una torre o una dama. De este modo se pueden tener, por ejemplo, más de una dama en el tablero. Aunque lo habitual es convertir el peón a una dama, en ocasiones extremadamente particulares puede ser interesante convertirlo a un caballo (por ejemplo, para dar un **jaque mate** directo).



ANOTACIÓN ALGEBRAICA

La **anotación algebraica** es un sistema de **códigos** que se utiliza para escribir las jugadas o representar **posiciones**, es importante aprender ya que con ella podemos analizar partidas y anotar nuestras propias partidas.

{ Inicial de la ficha + Columna + Fila (símbolo) }



BLANCAS	NEGRAS
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	



Algunos símbolos utilizados para comentar partidas son:

- !: Buena jugada
- !!: Jugada brillante (muy buena)
- ?: Mala jugada
- ??: Muy mala jugada
- !?: Jugada interesante
- ?!: Jugada dudosa
- ±: Ventaja blanca
- +/- ó ±: Ligera ventaja blanca
- + -: Ventaja ganadora blanca
- -/+ (o bien, figura invertida de ±): Ventaja negra
- =/+ (o bien, figura invertida de ±): Ligera ventaja negra
- -+ : — Ventaja ganadora negra
- ∞: Posición incierta
- 0 – 0
- 0 – 0 – 0
- + ó j
- ++ ö #
- c.p. ó a.p.
- =

Vocabulario o Palabras claves.

-
-
-
-
-
-

Practiquemos: Debemos anotar una partida de ajedrez con nuestro compañero

BLANCAS:

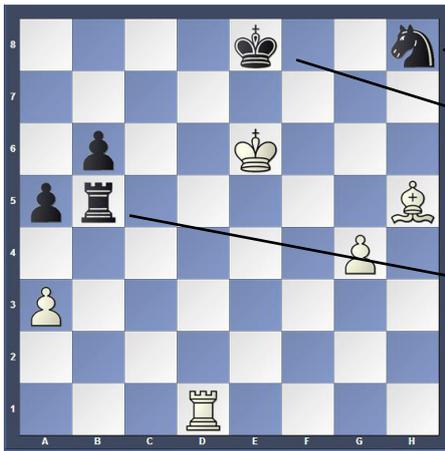
NEGRAS:

Nº	BLANCAS	NEGRAS	Nº	BLANCAS	NEGRAS
01			11		
02			12		
03			13		
04			14		
05			15		
06			16		
07			17		
08			18		
09			19		
10			20		

TEXTO N° 4

POSICIONES BÁSICAS EN EL AJEDREZ

EL JAQUE: El jaque es la amenaza al rey enemigo, es poner en peligro con una ficha nuestra, pero solo es una amenaza en la mayoría de las posiciones donde exista un jaque podremos tener tres alternativas de solución frente al jaque.

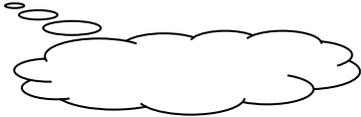


Opción 1:

Opción 2:

Opción 3:

¿Cuál es la mejor?



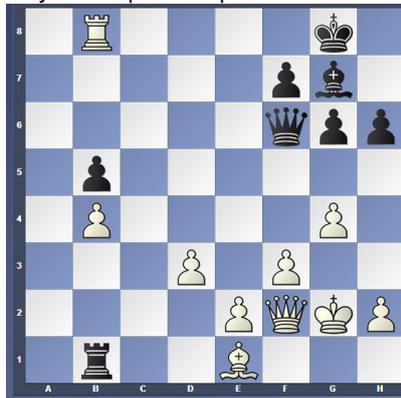
EJERCICIOS:

a) Identifica la ficha que hace jaque y las respuestas posibles.



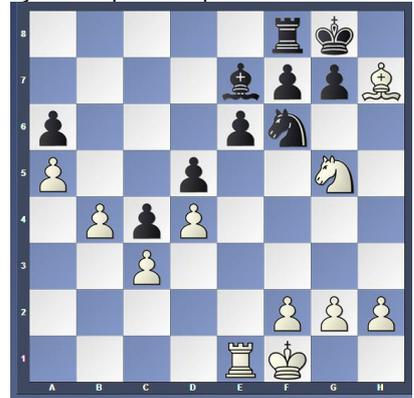
RESPUESTA:

b) Identifica la ficha que hace jaque y las respuestas posibles.



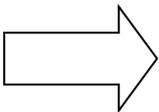
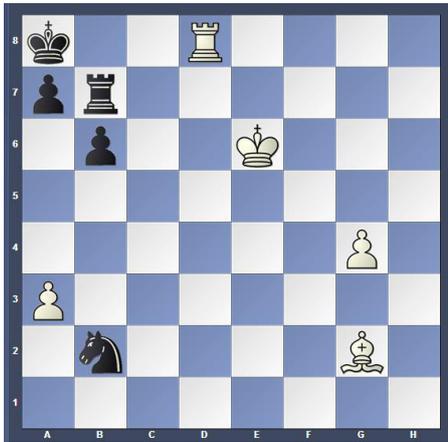
RESPUESTA:

c) Identifica la ficha que hace jaque y las respuestas posibles.



RESPUESTA:

El JAQUE MATE: Es el objetivo del ajedrez conseguir dar jaque mate al rey enemigo, se dice que un rey se encuentra en jaque mate cuando esta “amenazado” y ya no es posible aplicar ninguna de las opciones contra el jaque. Debe cumplir con cuatro requisitos para que la posición sea jaque mate.



Requisito 1:

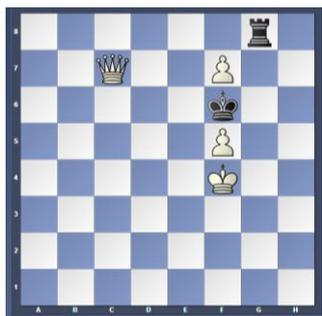
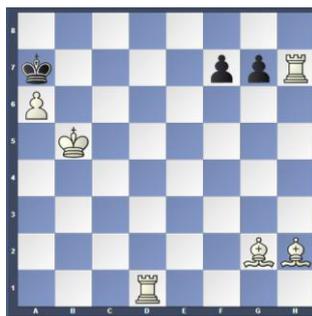
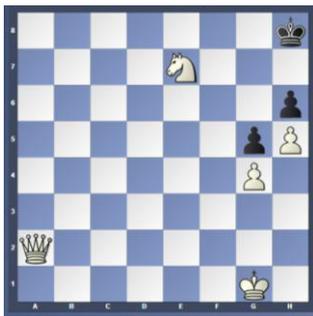
Requisito 2:

Requisito 3:

Requisito 4:

EJERCICIOS:

En los siguientes ejercicios juegan blancas y dan jaque mate en una jugada



Respuesta:

Respuesta:

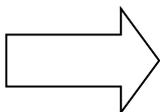
Respuesta:

Respuesta:

EL AHOGADO: En ajedrez, el ahogado es una situación que se produce cuando el jugador de quien es el turno no tiene **jugadas legales** para realizar y el rey no se encuentra en estado de jaque. Es decir, el rey no puede moverse a otras casillas porque quedaría en posición de jaque o porque están ocupadas por piezas propias o piezas ajenas que están defendidas, y además el jugador no tiene otras **piezas** que puedan moverse o capturar a **piezas adversarias**. A esto también se le conoce como **tablas por rey ahogado**



Juegan negras



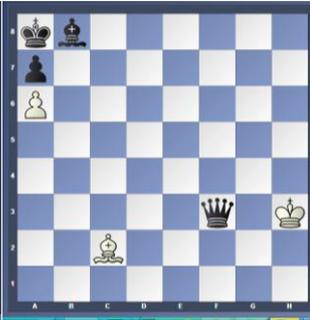
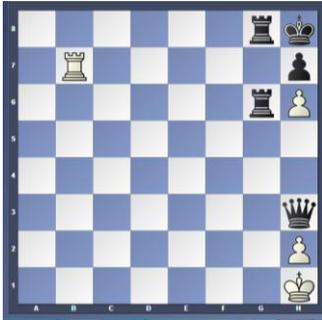
Requisito 1:

Requisito 2:

Requisito 3:

Requisito 4:

En las siguientes posiciones juegan blancas y consiguen **tablas** por **ahogado**.



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

VOCABULARIO O PALABRAS CLAVES

-
-
-
-
-

CREA DOS POSICIONES DE JAQUE

CREA DOS POSICIONES DE JAQUE MATE

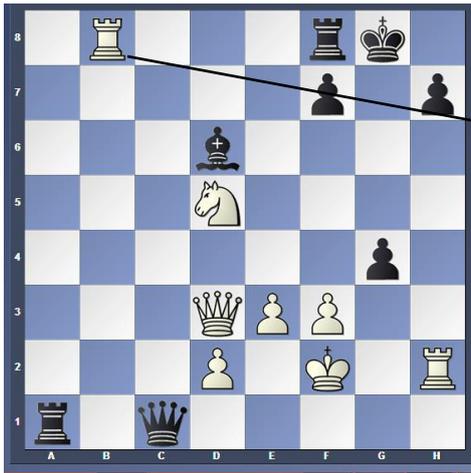
CREA DOS POSICIONES DE AHOGADO

TEXTO N° 5

PROBLEMAS DE JAQUE MATE EN UNA JUGADA

El objetivo de estos problemas es identificar las opciones de jaque y diferenciar entre el jaque y el jaque mate, para ello primero deberemos identificar todas las opciones de jaque para luego encontrar la jugada que cumpla los requisitos del jaque mate.

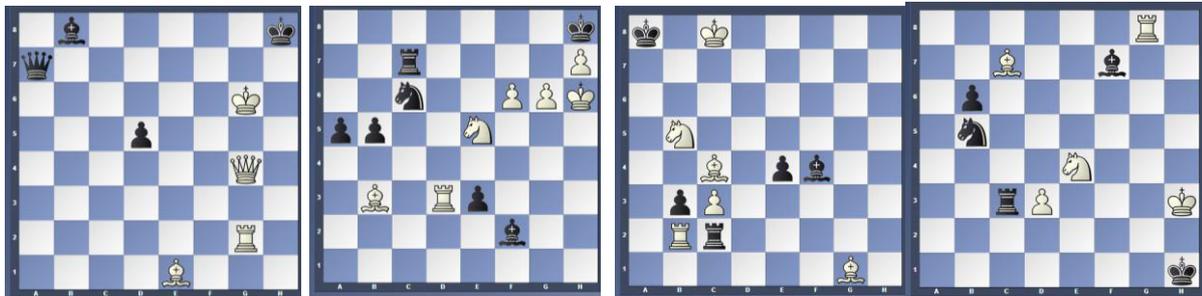
Ejemplo



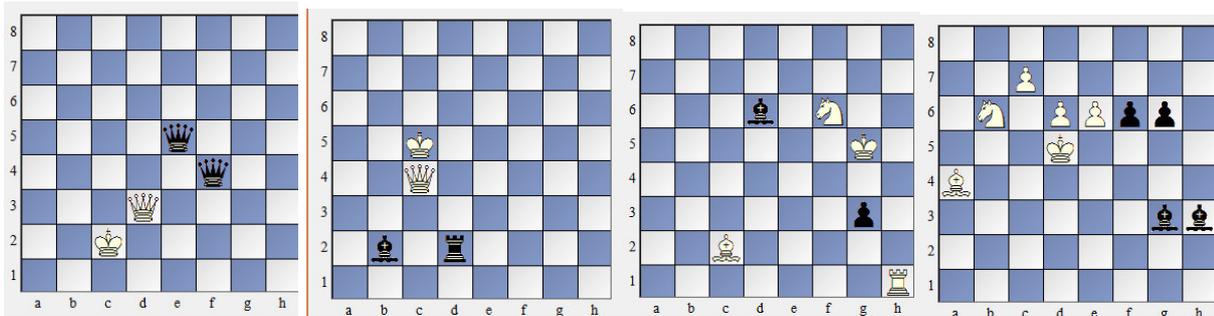
Opciones de jaque.	
Blancas	Negras
Jaque N°1.....	Jaque N°1.....
Jaque N°2.....	Jaque N°2.....
Jaque N°3.....	Jaque N°3.....
Jaque N°4.....	Jaque N°4.....
	Jaque N°5.....

PROBLEMAS DE JAQUE MATE NIVEL 1

a) Juegan blancas y dan jaque mate en 1 jugada.



b) Las blancas dieron jaque mate, ¿Donde debería estar el rey negro?



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

c) A continuación se te presenta 10 posiciones donde el objetivo es que consigas dar jaque mate con ambos colores, solo debes ponerte a pensar como dar jaque mate en 1 jugada tanto con blancas como negras. Dibujar en la parte derecha la posición

01. Jaque mate

BLANCAS	b2,c2,Ad2,Ad1,Rc1,e4,f3,g2,Dh2,Tg1,Th1
NEGRAS	Rg8,Ag7,g6,h7,f7,De7,Ce6,e5,d5,c7,Cb6,Ta8

RESPUESTAS

--	--

02.- Jaque mate

BLANCAS	A2,b2,c2,Dc3,Rb1,Ad1,Ac1,e4,g2,Th1,Tg1
NEGRAS	Cb4,Da7,b7,c7,d6,e5,Tb8,Rc8,Ad8,Th8,g5,h5

RESPUESTAS

--	--

03. Jaque mate.

BLANCAS	Ab3,b2,Rb1,c2,Ac1,Tf1,Th1,g2,Dg4,e4
NEGRAS	Ta7,Ta6,Cb4,b7,c7,d7,Rc8,Dc6,e5,Ce7,g7

Respuesta

--	--

04. Jaque mate

BLANCAS	Ca1,Rb1,Ac1,a2,c2,e4,g4,Ah5,Th1
NEGRAS	Tb5,Cb6,b7,c7,d7,Ae6,Ce7,f6,g7,Rh8

Respuesta

--	--

05. Jaque mate

BLANCAS	A2,b2,Cb1,Ra1,Ac3,d4,e4
NEGRAS	Aa6,Cb5,b7,c7,d7,Ag8,Rh8,g6,h7

Respuesta

--	--

UNIDAD II

Finales Básicos



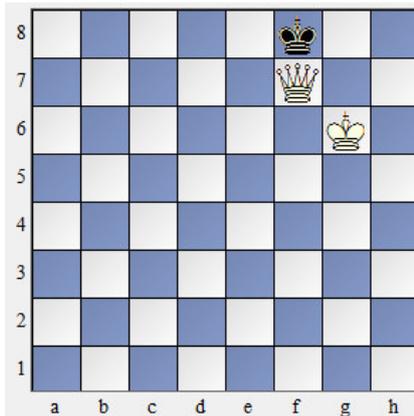
TEXTO N° 6

TÉCNICAS DE ENCARCELAMIENTO

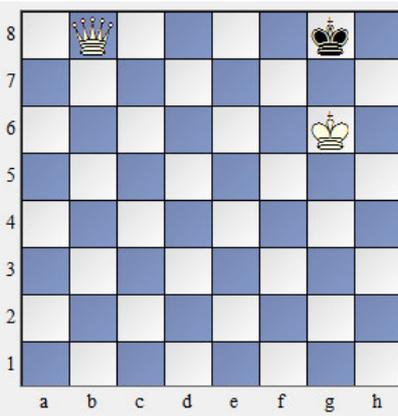
ENCARCELAMIENTO REY + DAMA

En un final de Rey y Dama contra Rey es muy sencillo atraparlo y dar jaque mate, aunque la reina no puede hacerlo por sí misma, pues necesita la ayuda de su rey. Hay dos tipos de jaque mate.

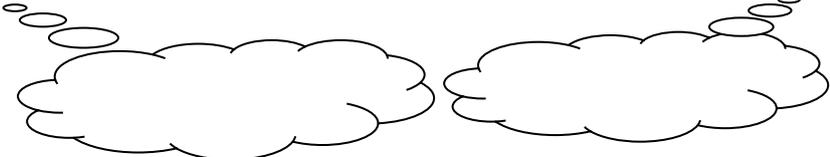
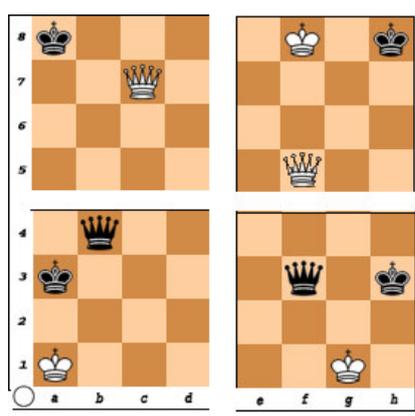
Mate del beso de la muerte



Mate del pasillo



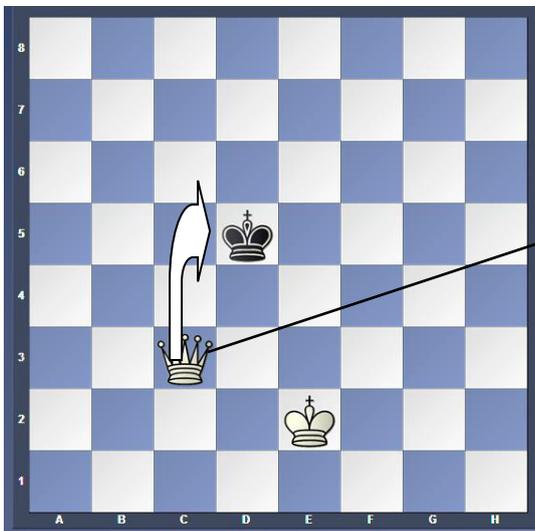
Mate del pasillo



EL BAILE DE LA REINA

La técnica más sencilla consiste en arrinconar al Rey en una banda mediante el "Baile de la Reina", para luego dar el mate con la ayuda de su Rey. La dama se va colocando a la distancia de un salto de caballo de el rey para achicarle el espacio, y donde el rey va, la reina le sigue.

Es curioso como en este baile la Dama no da jaque, ya que el jaque no ayuda a arrinconarlo. La Dama prefiere dejarle sin casillas por las que escapar y, puesto que está obligado a mover el rey, se va arrinconando solo. En cuanto el rey toca el borde nuestro rey acude rápido para rematar. Pero presta mucha atención para no ahogar al Rey.



Blancas	Negras

MATE CON DOS TORRES



El mate con las dos torres es en realidad muy simple.

Consiste en ir ganando espacio fila a fila o columna a columna. Con dos torres es verdaderamente trivial pues entre ambas van haciendo una escalera, una torre domina una fila y la otra la próxima. Es un caso muy significativo, eso sí, en que el rey propio ni siquiera hace falta.

1.Ta5!

Una torre corta al rey en la fila más próxima.

1...Rf6 2.Th6+

La otra lo obliga a ceder otra fila.

2...Rg7 3.Tb6!

El típico tema de la pérdida de un tiempo. Ahora el mate llega rápidamente.

3...Rf7 4.Ta7+ Re8

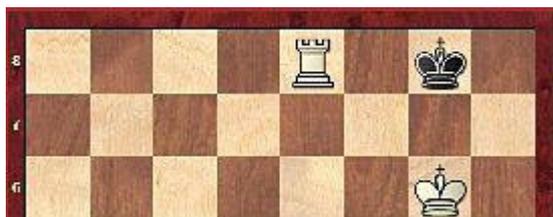


5.Tb8# Jaque Mate

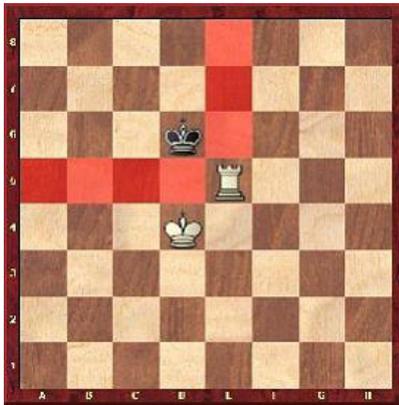


MATE CON TORRE

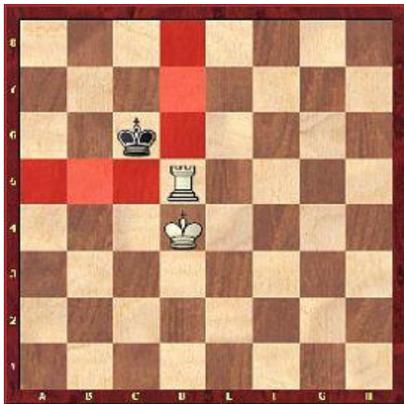
Para hacer el mate con Torre y Rey hay que arrinconar al Rey enemigo contra el borde del tablero. Antes que nada debes saber cómo es un mate con rey y torre. Se parece a la posición de abajo. El rey enemigo está en el borde del tablero, tu rey está exactamente a dos casillas de distancia y la torre está dando jaque.



1.Te5



1...Rc6 2. Td5



2...Rb6 3.Tc5



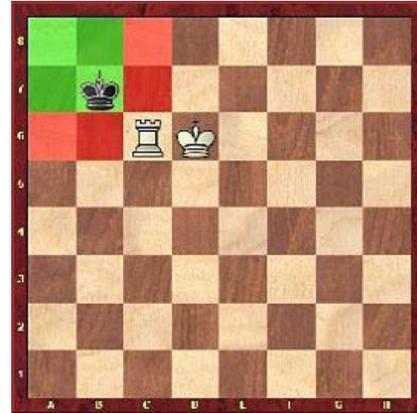
3...Rb7

Hemos “trabajado” en las tres últimas jugadas con la torre. Es necesario mover ahora el rey apoyando a la torre en nuevos “encarcelamientos”.

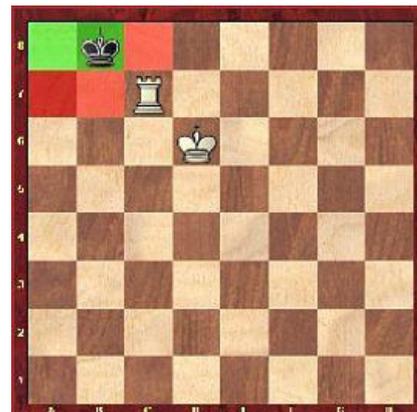
4. Rd5 Rb6 5. Rd6 Rb7

La torre ya está en condiciones de actuar.

6. Tc6

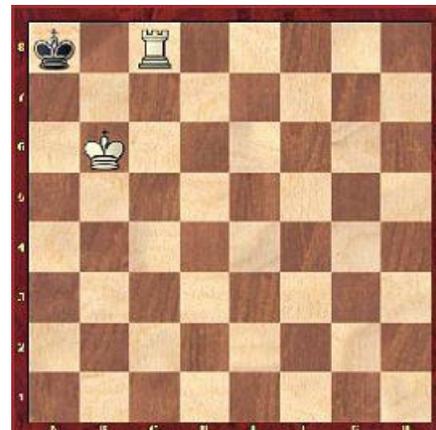


6...Rb8 7. Tc7



Posición óptima, es el turno para para el rey blanco se traslade por la sexta línea para llegar a la figura de mate.

7...Ra8 8. Rc6 Rb8 9. Rb6 Ra8 10. Tc8++



Ejercicios en parejas debes conseguir dar jaque mate en las siguientes posiciones. Recuerda que las negras deben de tratar de conseguir tablas



BLANCAS	NEGRAS	BLANCAS	NEGRAS
1)		9)	
2)		10)	
3)		11)	
4)		12)	
5)		13)	
6)		14)	
7)		15)	
8)		16)	

REY + 2 TORRES



BLANCAS	NEGRAS	BLANCAS	NEGRAS
1)		9)	
2)		10)	
3)		11)	
4)		12)	
5)		13)	
6)		14)	
7)		15)	
8)		16)	

REY + TORRE



BLANCAS	NEGRAS	BLANCAS	NEGRAS
1)		9)	
2)		10)	
3)		11)	
4)		12)	
5)		13)	
6)		14)	
7)		15)	
8)		16)	

JAQUE MATE CON FICHAS MENORES

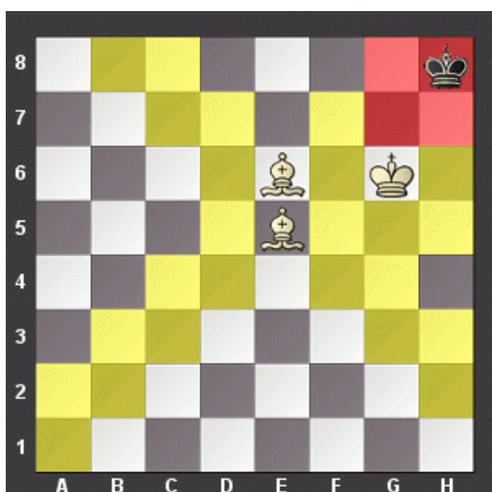
JAQUE MATE CON DOS ALFILES

La idea principal de dar jaque mate con dos alfiles es ocupar el centro con los alfiles, arrinconar con el rey al rey oponente hasta la esquina y dar el mate.

El mate con 2 alfiles tiene 3 fases diferentes:

1. Empuje del Rey oponente hasta una banda
2. Presionar al Rey oponente hasta una esquina
3. Dar jaque mate al rey arrinconado

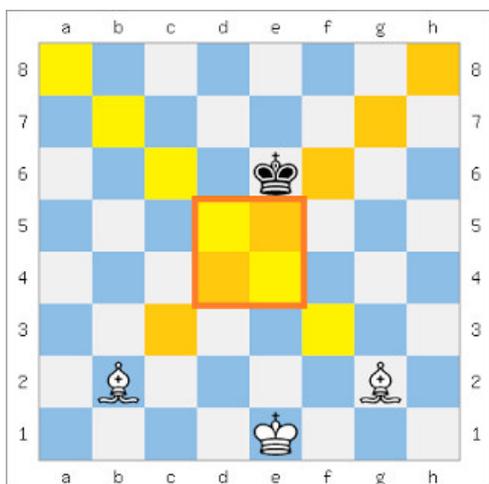
POSICIÓN IDEAL O FINAL



FASE 1: EMPUJE AL REY HASTA EL BORDE DEL TABLERO.

La manera más rápida consiste en ocupar las casillas centrales d4, d4, e4, e5 con nuestros alfiles. Tenemos que llegar primero a la posición que se muestra en el siguiente diagrama, la colocación de los alfiles en las diagonales largas h1-a8 y a1-h8.

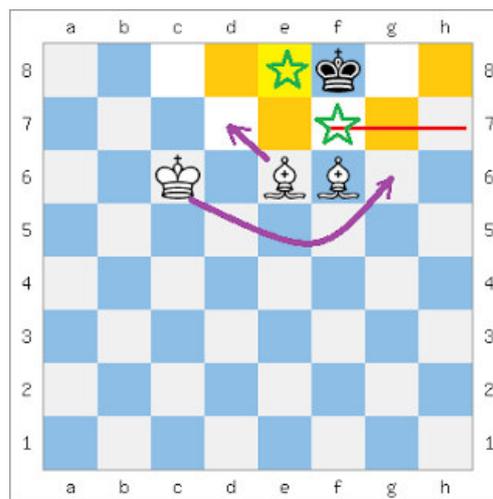
Si ponemos nuestros alfiles en e4 y d5 plazas limitamos al Rey Negro con sólo 12 casillas.



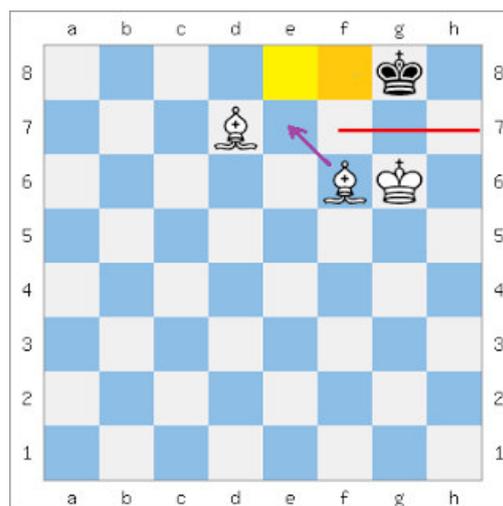
FASE 2: PRESIONAR AL REY Oponente HASTA UNA ESQUINA.

Realizaremos una maniobra envolvente con el Rey para que cubra las casillas de escape y el alfil quede liberado de esta tarea.

La clave es mantener al rey oponente en la última fila, mientras que poco a poco quitando las casillas centrales.



La idea ahora es mover el rey a la derecha a través de Rc6-d5 e5-f5-g6 para cubrir f7 y luego pasar al alfil a d7 para cubrir e8, empujando con ello al rey del oponente a la esquina.



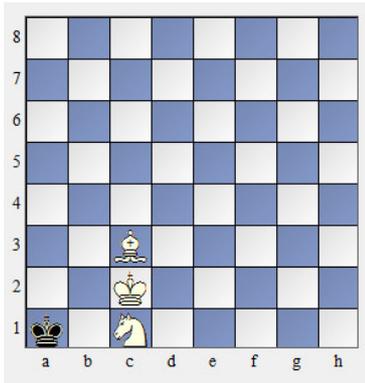
FASE 3: DAR JAQUE MATE AL REY ARRINCONADO

¿Qué jugadas faltan para realizar el jaque mate?

JAQUE MATE CON ALFIL Y CABALLO

Aunque este mate se clasifica como uno de los cuatro mates básicos (los otros son el rey y la reina , el rey y la torre , o rey y dos alfiles contra un rey solitario), en la práctica se produce sólo una vez en cada 6.000 juegos aproximadamente.

Las opiniones difieren en cuanto a si un jugador debe aprender o no este procedimiento de jaque mate, por su complejidad y poca frecuencia. Para ganar este final también es necesario, como en los casos anteriores, conducir al rey enemigo hasta una banda y a continuación a una esquina.



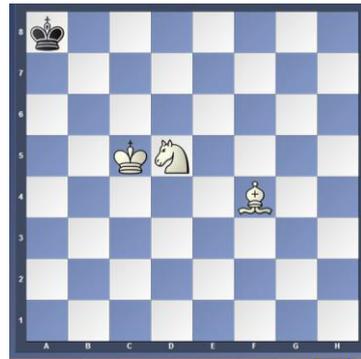
El objetivo de mate es alcanzar una posición similar al diagrama anterior aunque el método para conseguirlo es complejo

Pero con alfil y caballo, la posibilidad de formar estas barreras requiere de maniobras más sutiles que exigen la máxima coordinación entre nuestras piezas, para mantener al prisionero a buen recaudo mientras se ejecuta la tarea de irle ganando terreno. Por otra parte, hay que tener presente que no debe sobrepasarse el límite de las cincuenta jugadas que señala el Reglamento, pues de lo contrario la partida sería tablas

Posición inicial.

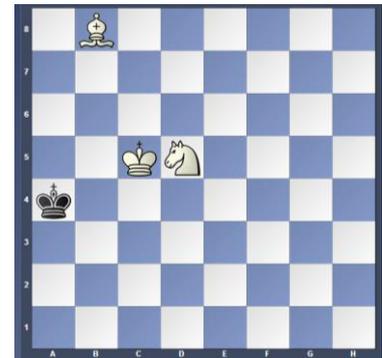


1. Rb2 Rb8 2. Rb3 Ra8 El Rey negro intenta mantenerse en la esquina que no controla el alfil3. Cb4 Hay que llevar el Rey a una esquina negra3... Rb8
4. Rc4 Rc8
5. Af4 Rb7 6. Rc5 Ka8
7. Cd5

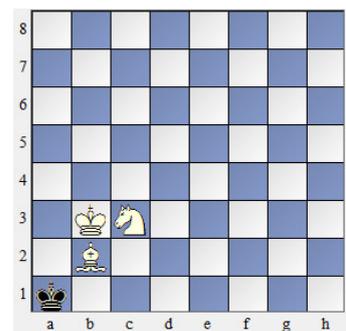
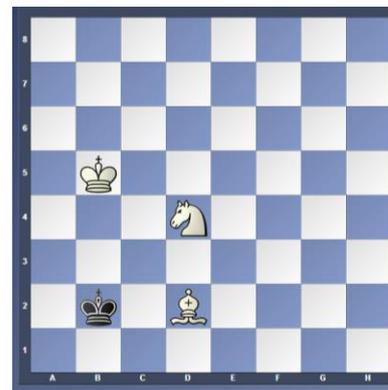


- las piezas blancas están centralizadas y ahora forman la red
- 7... Ra7 8. Rb5 Rb7
 9. Cb6 Ra7
 10. Rc6 Ra6
 11. Ab8 Ra5 1
 2. Cd5 Ra4
 13. Rc5

La colaboración del Rey es imprescindible 13 ... Rb314. Cb4 El caballo en el mismo color del alfil controla las casillas blancas 14.. Rb2 15. Af4 Rc3 16. Ae3 Rb3 17. Ad2 Ra4 18. Cc6 El Rey queda confinado a un triángulo 18...Ra3 19. Rb5 Rb2 20. Cd4



- El cerco se estrecha
- 20... Rb1 21. Ae3 Ra1
 22. Ac1 Rb1 23. Aa3 Una sutil maniobra para ganar otra diagonal 23...Ra1
 24. Rb4 Rb1 25. Rb3 Ra126. Cb5 Muy atentos a un posible ahogado26... Rb1
 27. Cc3 Ra128. Ab2#



UNIDAD III

DESARROLLO, APERTURA Y DEFENSA



Si no somos capaces de recordar
una crisis reciente de nuestra vida,
o somos muy afortunados,
o muy aburridos,
o ambas cosas.

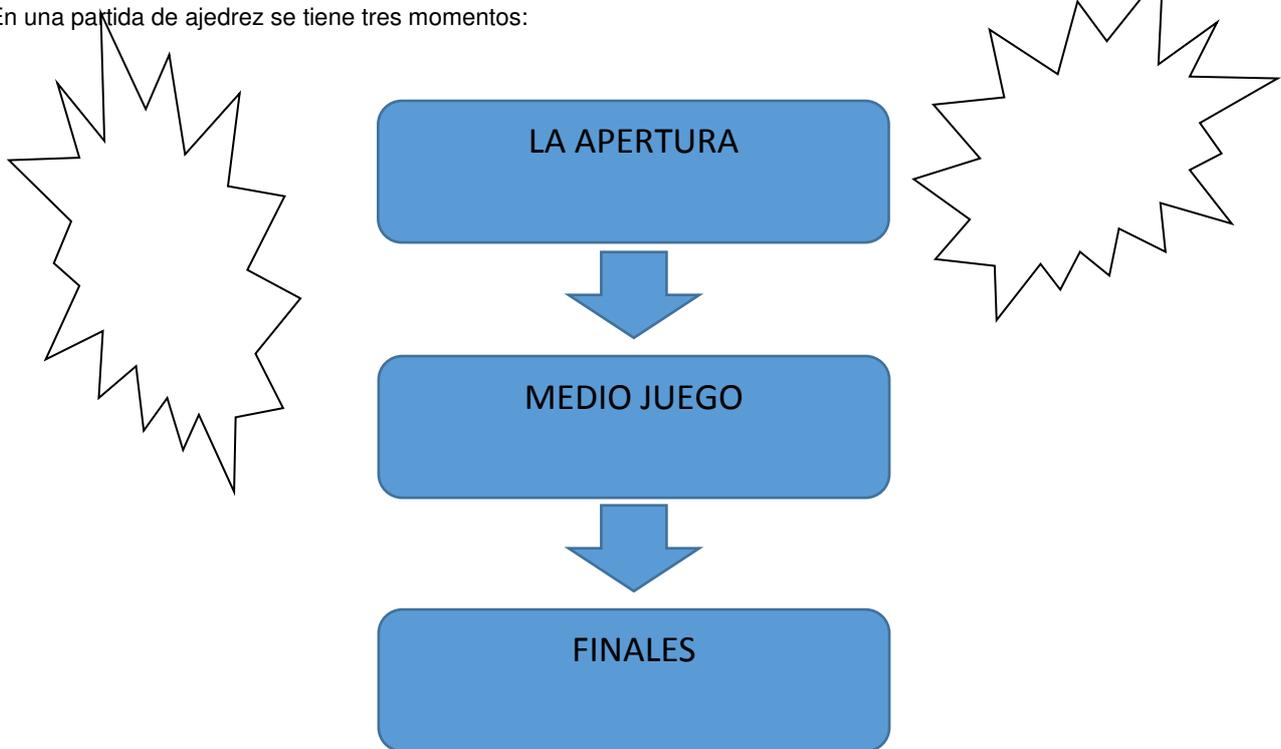
Garry Kasparov

Filosofía
de la VIDA
POPULAR

TEXTO N° 8

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DESARROLLO EN LA APERTURA

En una partida de ajedrez se tiene tres momentos:



LA APERTURA: Se considera al inicio de la partida aproximadamente las 10 a 15 primeras jugadas, un mal comienzo de la apertura puede implicar un resultado catastrófico, que nos lleve a perder la partida antes de tiempo. Para evitar esto es necesario seguir estrictamente una serie de principios para asegurarnos un buen comienzo de la partida. El aficionado debe memorizar estos principios y aplicarlos siempre. Es necesario conocerlos bien antes de empezar a estudiar aperturas, ya que todas ellas se guían por estos mismos principios, resueltos de una manera o de otra. No solo evitará la catástrofe en la apertura, sino que podremos encontrar una jugada adecuada si el rival juega una variante desconocida para nosotros.

Conceptos clave

Antes de nada una serie de conceptos clave.

- Centro: Las casillas d4, e4, d5 y e5. Si incluimos las casillas adyacentes a estas hablamos de centro ampliado.
- Pieza centralizada: Pieza colocada en una de las casillas centrales de tal manera que no sea fácilmente atacada.
- Tiempo: Jugada útil para llevar a cabo un plan; en nuestro caso sacar las piezas y controlar el centro.
- Desarrollo: Proceso de poner en juego nuestras piezas y peones.
- Espacio: Cantidad de casillas dominadas por nuestras piezas, particularmente las que están detrás de la cadena de peones.

La apertura abarca las siete, diez, quince, primeras jugadas en las que el objetivo es poner nuestras piezas en juego y controlar el centro. De esta manera planteamos nuestra partida, y aspiramos a encontrar una serie de temas tácticos en el medio juego y llegar a un final tipo, que sabemos ganar. Para hacer bien la apertura debemos tener un buen desarrollo y unas piezas activas.

Reglas para un buen desarrollo

- 1.- Mover una pieza o un peón diferente en cada movimiento.

- 2.- Abrir el juego con los peones de rey o dama, ya que pueden ocupar el centro.

- 3.- En general, sacar los caballos antes que los alfiles, particularmente si son del mismo lado.
- 4.- No sacar la dama demasiado pronto, sobre todo a casillas avanzadas. Nos la atacarían y deberíamos romper la primera regla.
- 5.- Enrocar lo antes posible, para resguardar al rey y conectar las torres.
- 6.- Procurar hacer el menor número de movimientos de peón en el planteo.
- 7.- Procurar mantener, al menos, un peón en el centro.
- 8.- En general, colocar las torres en las columnas que estén libres de nuestros peones, o detrás de nuestros peones más avanzados, sobre todo si están pasados o pueden avanzar más casillas que otro
- 9.- Enrocar en las diez primeras jugadas, siempre que sea posible, ya que una avalancha de peones sobre el centro puede ser muy peligrosa.

PLANILLA DE ANOTACIÓN DE MIS PARTIDAS DE AJEDREZ

BLANCAS NEGRAS BLANCAS NEGRAS BLANCAS NEGRAS

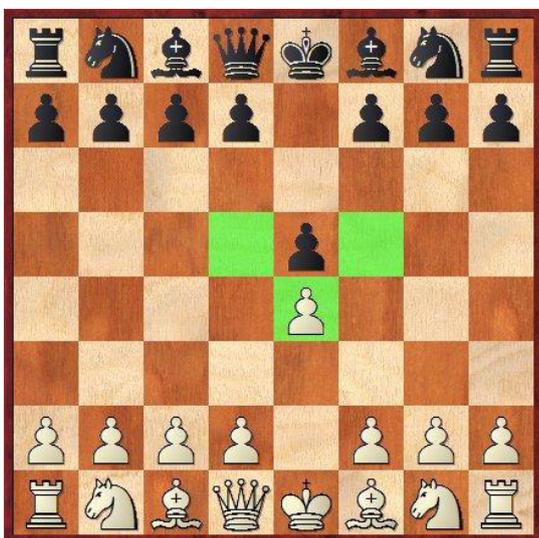
1			12			23		
2			13			24		
3			14			25		
4			15			26		
5			16			27		
6			17			28		
7			17			29		
8			19			30		
9			20			31		
10			21			32		
11			22			33		

APERTURA ITALIANA

Una de las preguntas más comunes que los jugadores de ajedrez hacen es cuáles son las mejores aperturas para principiantes. La apertura perfecta para principiantes debe cumplir con los siguientes criterios. En primer lugar, esta apertura debe ser fácil de aprender. En segundo lugar, no debe requerir una gran cantidad de memorización. Por último, la mejor apertura para los principiantes debe tener planes e ideas directas.

Una de las mejores aperturas para los principiantes es la apertura Italiana. Es una opción de apertura bien estudiada y sólida para principiantes con ideas simples para respaldarla. Para jugar esta apertura con éxito, uno debe familiarizarse con la configuración básica.

La apertura Italiana normalmente comienza con **1. e4 e5**



La idea del blanco es ocupar el centro con el peón e, abriendo líneas para el alfil de casillas blancas.

Consejo de apertura #1

Algunos jugadores de ajedrez creen que estudiar aperturas es algo que está reservado únicamente para jugadores avanzados. Eso no es cierto, los principiantes también deben tener suficiente conocimiento de la apertura para llegar a posiciones jugables. ¿Todavía no estás convencido? Echa un vistazo al artículo

2.Cf3



Las blancas desarrollan el caballo del flanco de rey. Desarrollar este caballo debe estar en la parte superior de tu lista. No sólo ejerce presión sobre el peón e5 y controla el centro, sino que también ayuda a que el blanco se acerque más al enroque.

Consejo de apertura #2

Crear una amenaza es una idea muy importante. Un buen movimiento de apertura es aquel que logra múltiples objetivos a la vez. Por ejemplo, desarrolla una pieza y pone las piezas o peones de tu oponente en peligro.

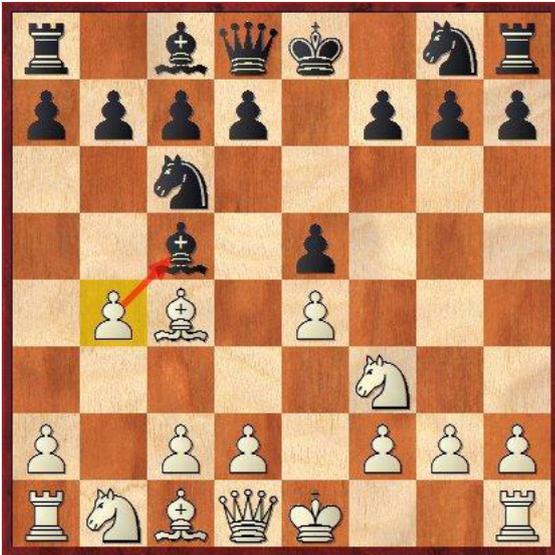
2...Cc6 3.Ac4 Ac5



Desarrollar el alfil a c4 es el movimiento que da lugar a la apertura Italiana. El blanco prepara un ataque contra el vulnerable punto f7. Tanto el blanco como el negro han colocado sus alfiles en las fuertes casillas c4 y c5.

A menudo, esta posición puede conducir a un juego agudo con un montón de tácticas y sacrificios. Una de las ideas clave del blanco en esta apertura es ocupar el centro. Se puede lograr con el llamado Gambito Evans:

4.b4!?



Las blancas están sacrificando un peón para ganar un tiempo y expandirse en el centro. Este sencillo, pero eficaz, plan hace que la apertura Italiana sea una de las mejores aperturas para principiantes.

Consejo de apertura #3

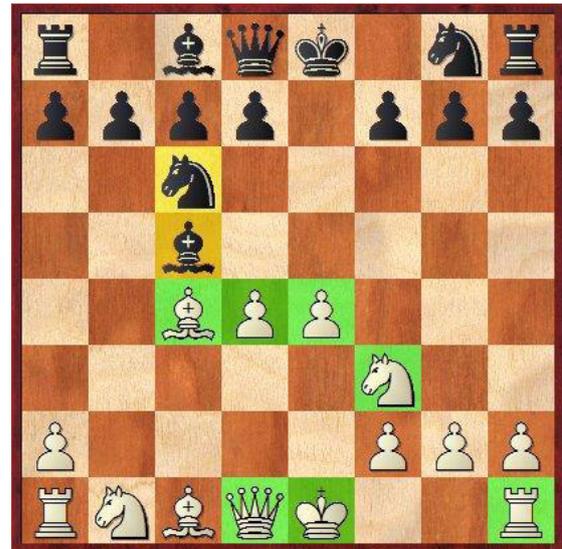
Desarrollar piezas más rápido que tu oponente es una de las claves para tener éxito en la apertura. A veces requiere sacrificar un poco de material, y si se hace bien traerá una buena compensación.

4...Axb4 5.c3!



El blanco empuja el peón c y prepara d4 expandiendo los peones. Si el negro trata de impedir de inmediato el dominio central del blanco, pierde otro tiempo.

5...Ac5? 6.d4 exd4 7.cxd4



El blanco obtiene una muy buena compensación por el peón c sacrificado. Lograron construir un centro de peones "perfecto" con el par de peones e4-d4. El alfil de casillas blancas se asienta sobre la poderosa diagonal a2-f7, apuntando hacia la débil casilla f7. El caballo del flanco de rey está colocado en su mejor casilla, f3, protegiendo el peón d4. El rey está listo para enrocar en cualquier momento, y la dama está apoyando el peón d4 desde su casilla original. Debido a la gran ventaja de espacio del blanco, el alfil de casillas negras del negro se convirtió de repente en "malo".

La partida continúa con:

7...Ab4+ 8.Ad2 Axd2 9.Cbxd2 Cf6 10. 0-0 0-0



Mirando esta posición no es difícil ver que el blanco controla completamente el juego. Tienen espacio, mejor desarrollo, control de centro y la iniciativa. Las ideas clave del blanco en esta apertura incluyen la generación de un poderoso ataque al rey expandiéndose aún más en el centro con peones y piezas. El contraataque del negro se construirá alrededor de la mayoría de peones. Otra posibilidad es disputar el fuerte centro del blanco con un movimiento como d5.

APERTURA ESPAÑOLA

Anteriormente hemos discutido los fundamentos de la Apertura Italiana como una de las mejores aperturas para principiantes. Hoy hablaremos de una apertura alternativa – la Española. Es una de las aperturas más jugadas a cualquier nivel, especialmente para aquellos que favorecen de posiciones abiertas. La Española o Ruy López es tan popular que es difícil encontrar un jugador que no la haya jugado en algún momento de su carrera en ajedrez.

Se considera que es una de las mejores aperturas para los principiantes, ya que suele conducir a partidas abiertas, con un montón de juego para ambos bandos. Dominar los fundamentos de esta apertura no es una ciencia de cohetes y hoy vamos a repasar lo básico para que puedas jugar la Española.

La Apertura Española comienza con las siguientes jugadas:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5



Posición después de 3.Ab5

Contrario a la apertura Italiana, el blanco desarrolla el alfil a b5, atacando al caballo de c6. La idea del blanco en muchas variantes es estropear la estructura del peones del negro con este cambio.

3...a6 4.Axc6 dxc6



Posición después de 4...dxc6

Aquí el blanco ha logrado crear peones doblados en la columna c en la posición de las negras, a cambio de la pareja de alfiles. El negro debe evitar el cambio de piezas, ya que el blanco tiene mejores posibilidades en el final gracias a su estructura de peones superior.

Tomar el peón con 5.Cxe5 no es bueno, porque el negro tiene una fuerte respuesta en 5...Dd4, con ataque doble sobre el caballo y el peón e4 que además se captura con jaque, obligando a cambiar damas y evitando que el blanco se enroque. Esto sólo trae problemas para el blanco y deben alejarse de esta línea.



Posición después de 5...Qd4

Es mucho más inteligente simplemente enrocarse.

5.O-O Ag4



Posición después de 5...Ag4

El blanco rápidamente enrocó en corto, alejando al rey del centro. el negro responde clavando el caballo de f3 con el alfil. Esta es la respuesta más agresiva para el negro porque está respaldada por ideas tácticas.

Por ejemplo, después de 6.h3 el negro puede jugar un peligroso 6...h5!

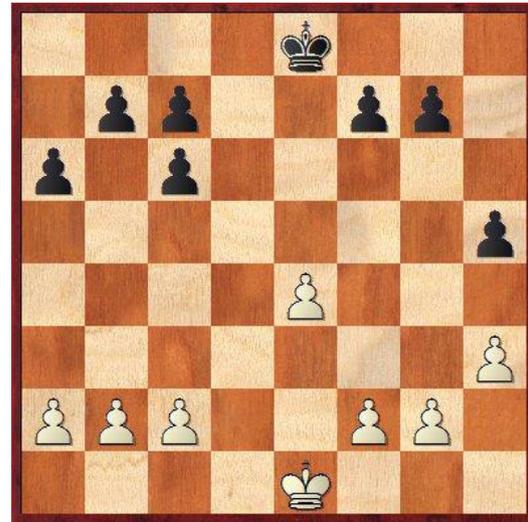


Posición después de 6...h5!

El blanco no puede tomar el alfil de g4 con el peón porque la recaptura de peón abre la columna h y ataca también el caballo de f3. ¡Si el caballo se mueve el negro juega Dh4! Esto daría lugar a grandes pérdidas de material para el blanco, un rey expuesto y posiblemente un jaque mate. Por eso después de 6...h5! el blanco debe continuar con 7.d3 dejando que el negro decida si quiere tomar en f3 o retirar el alfil a e6.

Independientemente del juego de las negras, el plan del blanco es desarrollar el caballo y el alfil. El caballo normalmente irá a la casilla c4 vía d2. El alfil puede ir a las casillas d2 o e3. El plan del negro consiste en el enroque (corto o largo) y generar actividad contra el rey blanco.

Al blanco no le importaría cambiar piezas y pasar a un final. Esta es la posición hipotética del final (sin piezas en el tablero) y está ganando para el blanco, independientemente de a qué bando le toque jugar.



Hipotético final de la Española

La Española no es sólo una de las mejores aperturas para principiantes. También se juega a nivel maestro, con la teoría de aperturas desarrollada en algunas variantes hasta la jugada 30.

Si estás buscando una apertura para jugar por ti mismo, puedes muy bien elegir la Española. Después de llegar a ser un jugador de ajedrez mucho más fuerte, podrás seguir jugándola, sin necesidad de alterar dramáticamente tu repertorio. La mejor manera de conseguir "sentir" esta apertura es practicarla con ambos colores y realizar el análisis al terminar la partida. Tendrás una idea de dónde colocar las piezas, entender las posiciones clave y las maniobras.

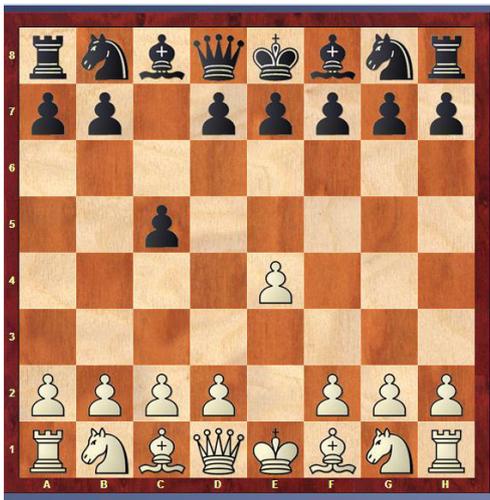
Otro gran método para conseguir sentir una apertura es viendo partidas comentadas de Grandes Maestros. Puedes aprender muchas ideas de gran valor que te ayudarán en tus propias partidas

TEXTO Nº 10

DEFENSA SICILIANA

Se juega como respuesta a la jugada inicial de 1.e4 de las blancas

La jugada de respuesta que inicia de **DEFENSA SICILIANA** es...c5



Tiene un gran prestigio entre los jugadores de cualquier nivel debido a su carácter agresivo, a la flexibilidad de las posiciones que otorga y, de manera significativa, a su adopción de ella por parte de varios campeones mundiales. Las diferentes modalidades de esta defensa dan origen a heterogéneos planes de ataque y contraataque, de ahí que la Defensa en sí haya sido subdividida siguiendo la historia de su riqueza conceptual y de los jugadores más famosos que la han popularizado, o -incluso- de los lugares en que por primera vez apareció alguna idea. Se encuentran así la Najdorf, la Scheveningen, la Sveshnikov (o Pelikan), la Dragón, la Paulsen, entre otras.

Defensa Siciliana: ¿Cómo se juega?

La idea principal de la Defensa Siciliana es, por parte de las negras, **contratacar el centro del tablero con un peón lateral** desde la primera jugada. De esta manera, si las blancas quieren recuperar la dominación de la casilla d4, deberán realizar el cambio con el peón central de dama, cosa que suele ocurrir en muchísimas de las variantes abiertas de esta defensa.

Kasparov y Fischer han sido dos grandes jugadores de la Defensa Siciliana

Las negras, al mover su peón de alfil dama y dejar semiabierto la columna c, prácticamente están **obligadas a realizar el enroque por el ala de rey**. Como contrapartida, consiguen numerosas posibilidades de **ataque por el flanco de dama** y dicha

columna sirve de corredor para las torres en el medio juego.

La Defensa Siciliana tiene muchas variantes y jugadas que iremos viendo en sucesivas entregas

Miniatura de la Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3 El ideal de las blancas sería que las negras entrasen en la línea 3. ..., bxa; 4. Cxa para jugar después Ab2 con buena compensación por el peón de menos.
3...d5! 4.exd5 Dxd5 5.Cf3 e5 6.axb4 Axb4 7.Ca3 Probablemente es mejor 7. Aa3 Cc6; 8.Axb4 Cxb4; 9. Cc3 Dc5; 10. Ab5+ Cc6; 11. Ta5 f6; 12. Da1 Ce7; 13. Ce4 Dxc2; 14. d3!

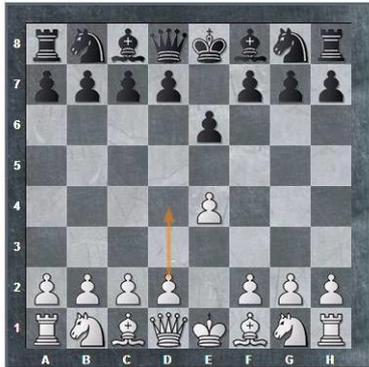


7...Cf6 8.Cb5 Ahora las negras tienden la red en busca de buena pesca. ¿Para qué quieren una torre inútil en a1? **8...0-0 9.Cc7 Dc5 10.Cxa8 e4 11.Cg1 e3! 12.fxe3 Dxe3+ 13.Ae2 Ce4 14.Ch3** Hay que soltar lastre. **14...Axf3 15.Tf1 Axf2 16.c3 Ae7!! 17.Db3 Ah4+ 18.Rd1 Cf2+ 19.Txf2 Dxf2 20.Ac4 Ae4** Mate inevitable



DEFENSA FRANCESA

La Defensa Francesa es una de las aperturas más antiguas y que es de las preferidas contra la jugada de las blancas 1.e4. En la posición fundamental después de 2.d4, d5, las negras se hacen con la iniciativa por medio de un ataque contra el peón de e4, a costa de encerrar a su propio alfil de c8. **1.e4 e6 (Ver Diagrama 1).**



Se afirma que la jugada de las negras, tiene originalmente el propósito de impedir un sacrificio de alfil en la casilla "f7", que en la época antigua era una de las zonas preferidas para realizar lances y crear situaciones de mate contra el monarca negro. **2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 (ver Diagrama 2)**

Diagrama 2



El sistema clásico de la defensa francesa es el más amplio, mejor y más estudiado teóricamente, y se deriva de la posición anterior. Ambos bandos se encuentran en una lucha continua en torno a la casilla de e4 y su dominio. **4.Ag5 Ae7 5.e5** (La variante Anderssen-Richter se plantea con 5.Axf6 Axf6 6.e5 Ae7 7.Dg4 0-0 8.Ad3 c5 9.dxc5 Axc5 10.Cf3 f5 11.exf6 Dxf6 12.0-0 Cc6 13.Tae1 g6 14.h4 Ab4 con ligera ventaja de las negras) **5...Cfd7 6.Axe7 (ver Diagrama 3)**

Diagrama 3



(6.h4!? jugada con la cual inicia el denominado ataque Alekhine-Chatard 6...Cc6 7.Axe7 Dxe7 8.Dd2 Cb6 9.Cf3 Ad7 10.0-0 f6 11.Rb1 0-0-0 12.a3 Rb8 con juego equilibrado) **6...Dxe7 7.Dd2** (7.f4 0-0 8.Cf3 c5 9.Ad3! f5! 10.exf6! Txf6 11.Dd2 Cc6 12.dxc5 Cxc5 13.0-0 Ad7 14.Tae1 y la posición está igualada; 7.Cb5 Cb6! 8.c3 a6 9.Ca3 c5 10.Cc2 Cc6 11.f4 Ca4 12.Tb1 b5 13.Cf3 Ab7 14.Ad3 0-0 15.0-0 Tac8 con ventaja de las blancas. En estas posición Rybka 3 propone seguir con 16.Axh7+ Rh8 17.Cg5 g6 18.Tf3 Rg7 19.Th3 Th8 20.Dg4 y el ataque blanco se vuelve irresistible.) **7...0-0 8.f4 c5 9.Cf3 Cc6 10.dxc5! (ver Diagrama 4)**

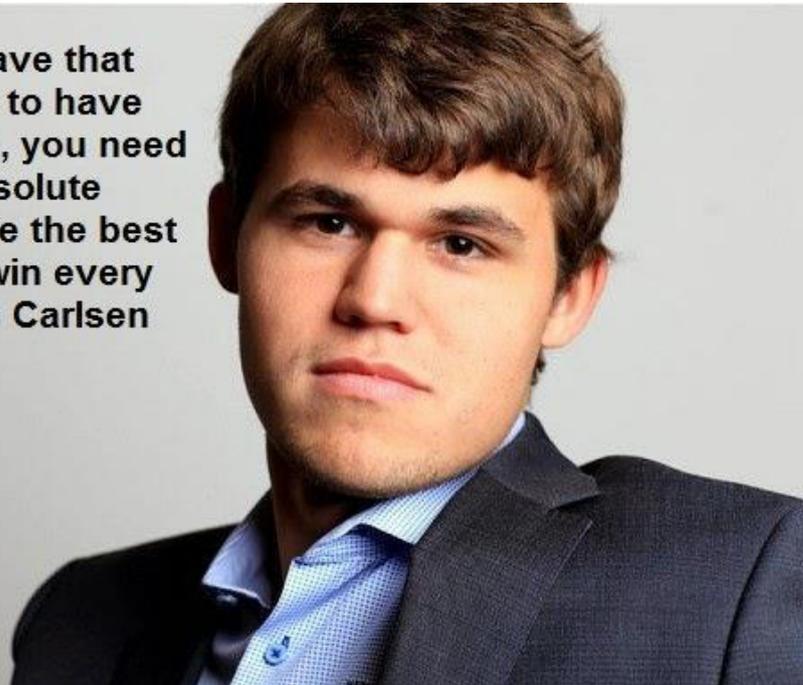
Diagrama 4



También se puede jugar 10.0-0 con la siguiente secuencia de jugadas: 10...a6 11.Rb1 b5 12.h4 Ab7 13.h5 h6 14.a3 Tab8 15.g4 cuando los monarcas se enrocan en distintos flancos, el plan estratégico es atacar al rey contrario con peones y piezas. Eso es lo que ambos bandos hacen en este momento. 15...cxd4 16.Ce2 b4 17.axb4 d3 18.Dxd3 Dxb4 19.Dd2 Dxd2 20.Txd2 Ca5 con posición equilibrada) **10...Cxc5 11.0-0-0!** (También conduce al equilibrio la variante con 11.Ae2 f6 12.0-0 fxe5 13.Cxe5 Tb8 14.Tab1 Ad7 15.Cxc6 Axc6 y el juego está igualado) **11...a6 12.Ad3** (También es posible continuar 12.Rb1 b5 13.Ce2 Ad7 14.Ced4 h6 15.g4 Tfc8 16.Tg1 y el blanco tiene ligera ventaja) **12...b5 13.Ce2 Ab7 14.Rb1 Tac8 15.Cfd4 Ce4 16.De3 Cb4 17.Thf1 Tfe8** con posición igualada.

UNIDAD IV TÁCTICA ELEMENTAL

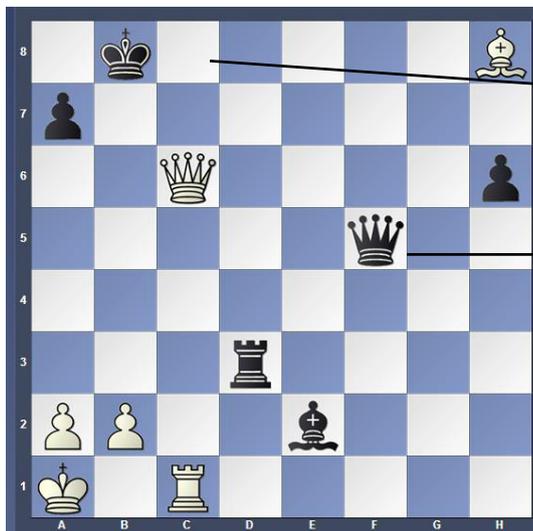
"You need to have that edge, you need to have that confidence, you need to have that absolute belief that you're the best and that you'll win every time." - Magnus Carlsen



TEXTO Nº 11

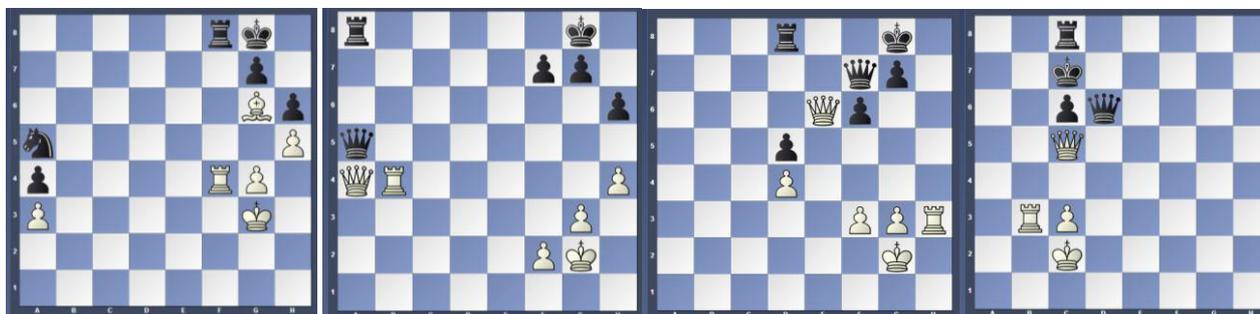
TEMA TÁCTICO DE DISTRACCIÓN O DESVIO

El tema de distracción o también conocido como desvío consiste en forzar al oponente a mover una pieza que previamente defendía casillas o piezas importantes



Ejercicios

En los siguientes problemas utiliza el tema de distracción o desvío para conseguir ventaja material. Juegan blancas



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

En los siguientes problemas utilizando el tema de distracción encuentra la respuesta con blancas y negras.



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

TEMA TÁCTICO ATAQUE AL DESCUBIERTO

Consiste en crear dos amenazas en un solo movimiento, la primera con la pieza que se mueve y la segunda con la pieza que está detrás y que ha quedado descubierta. Una pieza se aparta para permitir el ataque de un alfil, torre, o una dama.

Los ataques descubiertos suelen plantearse para ganar material mediante dos amenazas que no pueden ser defendidas a la vez. Se diferencia del ataque doble porque en aquél una sola pieza ataca a dos, y aquí dos piezas crean amenazas simultáneas.

Ficha 1.....

Ficha 2.....

Ficha 3.....

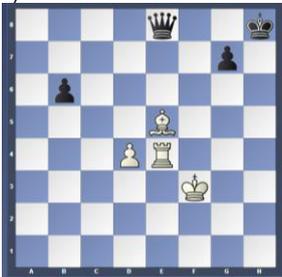
Ficha 4.....

RESPUESTA

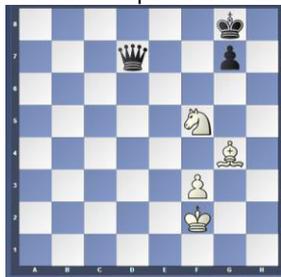
--	--

EJERCICIOS.

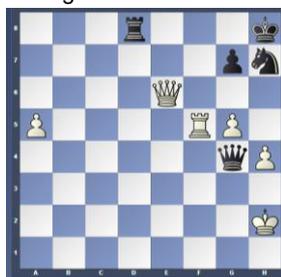
a) Utiliza de forma correcta el tema de ataque al descubierto. Juegan blancas



RESPUESTA:



RESPUESTA:



RESPUESTA:



RESPUESTA:

b) En los siguientes problemas utilizando el tema de ataque al descubierto encuentra la respuesta con blancas y negras.



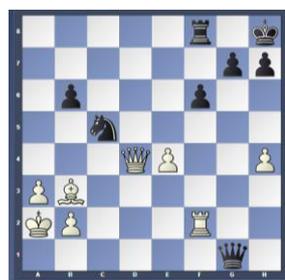
RESPUESTA:



RESPUESTA:



RESPUESTA:



RESPUESTA:

TEXTO N° 12

ATAQUE DOBLE

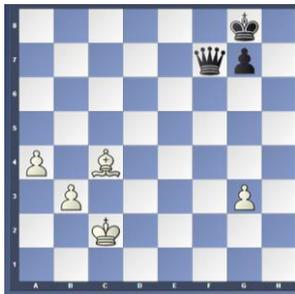
Un ataque doble es cuando, en un solo movimiento conseguimos dos amenazas simultáneas: este doble ataque puede ser hecho por la misma pieza que se ha movido (en cuyo caso esto es una horquilla); o por piezas diferentes (una situación que puede conseguirse con un ataque descubierto en el cual la pieza movida también hace una amenaza). Los ataques pueden amenazar directamente piezas contrarias, o pueden ser amenazas de otra clase: por ejemplo, capturar a la reina y dar jaque mate. La horquilla es un caso particular del ataque doble en el que una sola pieza ataca dos o más piezas opuestas al mismo tiempo.

Tipos de Ataque doble.

a)



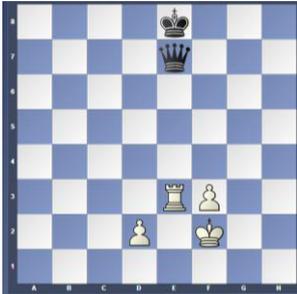
b)



c)



d)



EJERCICIOS.



RESPUESTA:



RESPUESTA:



RESPUESTA:



RESPUESTA:

ATAQUE DOBLE EN DOS JUGADAS

(ENFILADA Y HORQUILLA)



Paso 1. Enfilada

Paso 2. Horquilla

EJERCICIOS.

a) En los siguientes problemas utiliza enfilada y horquilla para conseguir ganancia de material.



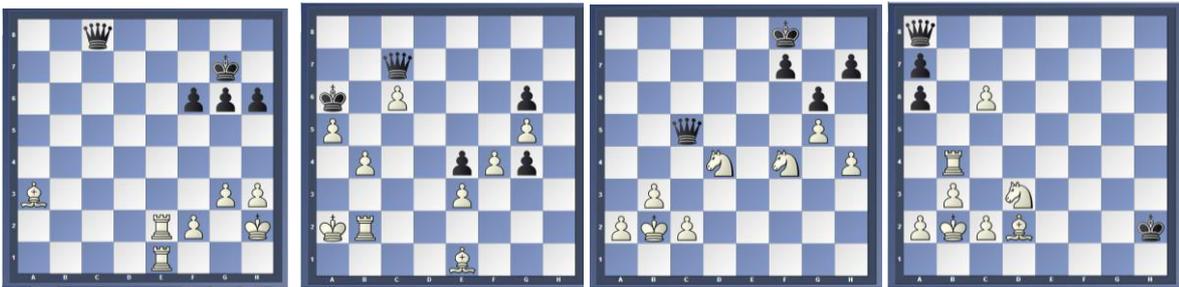
RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

b) En las siguientes posiciones consigue dar un ataque doble en 2 jugadas



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

1..... -
2.....

1..... -
2.....

1..... -
2.....

1..... -
2.....



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

1..... -
2.....

1..... -
2.....

1..... -
2.....

1..... -
2.....

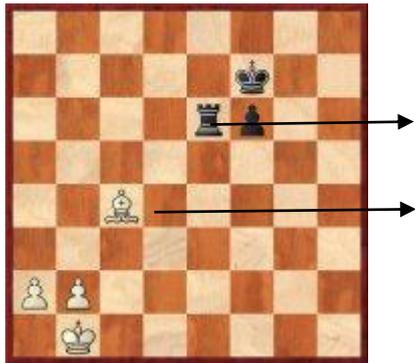
TEXTO N° 13

FICHA CLAVADA

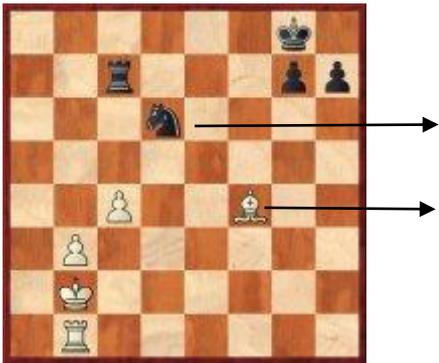
Hay dos tipos de clavada:

- Clavada absoluta: la pieza que está clavada no se puede mover porque su rey es el que se encuentra en la línea de ataque del enemigo.
- Clavada relativa: la pieza que está clavada se puede mover porque está protegiendo a otra ficha superior, pero que no es el Rey

CLAVADA ABSOLUTA

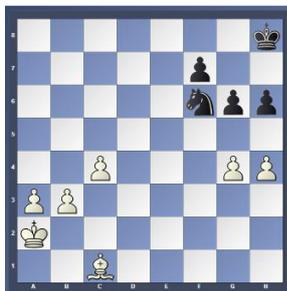


CLAVADA RELATIVA



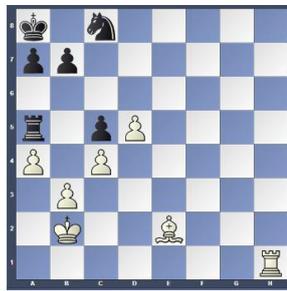
Ejercicios para practicar.

Debemos seguir los pasos para conseguir ganar una ficha con la técnica de la clavada



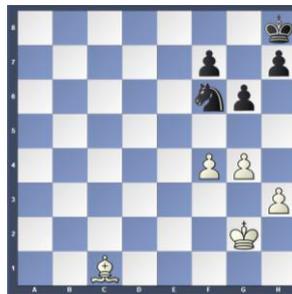
RESPUESTA:

Blancas	Negras



RESPUESTA:

Blancas	Negras



RESPUESTA:

Blancas	Negras



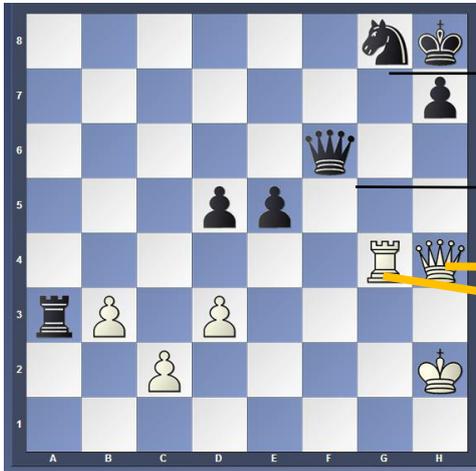
RESPUESTA:

Blancas	Negras

ANIQUILACIÓN DE LA DEFENSA

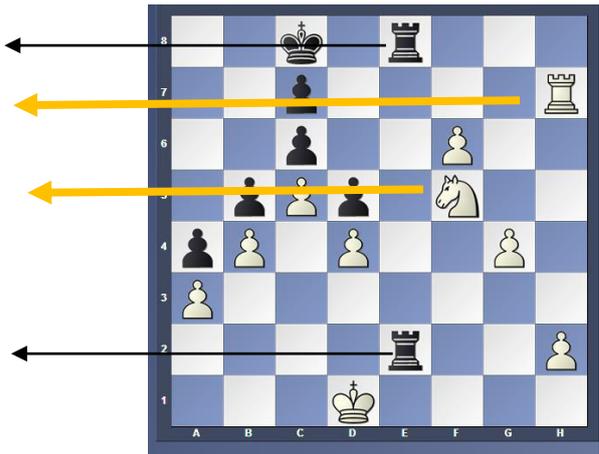
Este tema táctico consiste en identificar a una ficha que esté amenazada por alguna de nuestras piezas, para luego identificar a la ficha que es la defensora a la que deberemos eliminar o en todo caso bloquearla y así ganar material

Caso "A" Eliminación de la Ficha Protectora



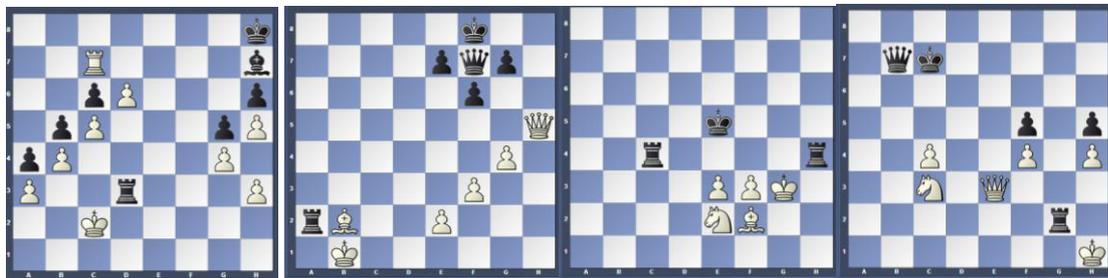
Blancas	Negras
1)	
2)	

Blancas	Negras
1)	
2)	



Ejercicios para practicar.

Juegan blancas, utiliza aniquilación de la defensa para conseguir ventaja material



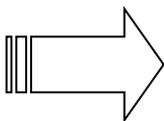
RESPUESTA:

1..... -
2.....

TEXTO N° 14

EL SACRIFICIO

Ya nos queda claro que una partida de ajedrez no se gana por ventaja material si no aquel jugador que consigue dar jaque mate, por eso en este tema aprenderemos a sacrificar fichas con el objetivo de conseguir dar jaque mate, en el sacrificio no importará que ficha sacrificaremos incluso puede ser nuestra dama.



Sacrificio de Dama
 Paso 1.
 Paso 2.
 Paso 3.

Ejercicios

a) Utiliza el sacrificio de fichas para dar jaque mate con blancas.

Sacrificio de Torre



Sacrificio de Dama



Sacrificio de Alfil



b) Juegan blancas y dan jaque mate en dos jugadas.



RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

RESPUESTA:

1..... -
 2.....

1..... -
 2.....

1..... -
 2.....

1..... -
 2.....

ACTIVIDADES:

Actividad N° 01. :

INDIVIDUAL:

1. Investigar sobre la importancia que tiene el conocimiento del Ajedrez para su formación profesional.

GRUPAL:

Formar un panel integrado para identificar la relación que existe entre el juego del ajedrez y las organizaciones empresariales.

PANEL INTEGRADO

I. OBJETIVO.-

Impulsar la participación, la comunicación, la cooperación y la integración de los estudiantes para un mejor aprendizaje.

II. DESARROLLO.-

Primera etapa:

- Dividir el total de estudiantes del aula en grupos de igual número de participantes.
- Cada integrante del grupo recibe un número o código distintivo.
- Cada grupo discute o estudia sobre el tema asignado, se sugiere que cada participante tome nota del acuerdo arribado para luego informar en la etapa siguiente.

Segunda etapa:

- Por sorteo, se asigna un número o código a cada grupo, y en orden de prioridades exponen sobre las conclusiones a que han arribado.

Tercera etapa:

- Formulación de preguntas complementarias.
- Elaboración de conclusiones finales.

Preguntas de autoevaluación:

1. ¿Dónde se originó el juego del Ajedrez?
2. ¿Por qué es importante el conocimiento del Ajedrez en nuestra formación profesional?
3. ¿Cuántas piezas o fichas tiene el juego de ajedrez?
4. ¿Qué entiendes por apertura del Ajedrez?
5. ¿Qué entiendes por defensa del Ajedrez?
6. ¿Cuáles son los tipos de aperturas y defensas que conoces?
7. ¿Cuáles son, en orden de prioridades, el valor de las fichas del juego de ajedrez?
8. ¿Qué entiendes por gambito?
9. ¿Qué significa :
 - a) d4: _____
 - b) Cf3: _____
 - c) O-O: _____
 - d) DXA: _____
10. ¿Indique una jugada que es considerada como falta en el juego del Ajedrez?

Actividad N° 02. Cuestionario de Leyes del Ajedrez

1. Indique tres reglas fundamentales en el juego del ajedrez
2. Indique la regla de los peones.
3. Indique la regla del enroque
4. Indique las regla de tablas
5. Indique la regla de ahogado

De entre las alternativas que a continuación se detallan, marque la respuesta correcta:

6. ¿Cómo se desplaza la torre en el tablero de juego?
 - A. Por las horizontales.
 - B. Por las diagonales
 - C. Por las verticales
 - D. Por diagonales y verticales
 - E. Por horizontales y verticales
7. ¿En qué momento se origina la promoción del peón?
 - A. Cuando el peón avanza 2 cuadros en su primera jugada.
 - B. Cuando el peón avanza 1 cuadro en su primera jugada.
 - C. Cuando el peón llega a la última fila del tablero.
 - D. cuando el peón llega a la última columna del tablero.
 - E. Cuando realiza una "toma al paso"
8. En el 1er movimiento de cualquier peón, éste puede avanzar:
 - A. 1 ó 2 cuadros en diagonal.
 - B. 2 cuadros de frente.
 - C. 1 cuadro en diagonal.
 - D. 1 ó 2 cuadros de frente.
 - E. 1 cuadro de frente.
9. En el sistema algebraico, diga qué significa el siguiente símbolo: O-O
 - A. Tablas.
 - B. Promoción del peón.
 - C. Enroque largo
 - D. Jaque
 - E. Enroque corto
10. En el sistema algebraico, diga qué significa el siguiente símbolo: h=D
 - A. Se captura a la Dama en la columna h.
 - B. Un canje por Dama en la columna h.
 - C. La Dama se desplaza a la columna h.
 - D. La Dama es amenazada en la columna h.
 - E. La Dama hace jaque mate al rey que está en columna h.

11. Si tu Rey está solo en el tablero y el oponente tiene su rey y otras piezas más, ¿Cuántos movimientos debes jugar para declamar las Tablas?
 - A. 13
 - B. 20
 - C. 15
 - D. 53
 - E. 50
12. ¿En qué caso no se puede efectuar un enroque?
 - A. Cuando no existen fichas entre el rey y la torre.
 - B. Cuando el rey o la torre a enrocar no han hecho movimiento alguno.
 - C. Cuando la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario.
 - D. Cuando el rey no está en jaque.
 - E. Cuando la casilla en la que se encuentra la torre, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario.
13. No se considera tablas cuando:
 - A. El Rey sin estar en jaque no puede moverse ni mover una pieza diferente.
 - B. El Rey juega solo y hace 13 movimientos.
 - C. Se repiten 3 jugadas iguales.
 - D. Quedan los 2 reyes solos en el tablero.
 - E. No hay material para dar mate al rey del oponente.
14. En el hipotético de que todos los peones llegaran a promocionarse; ¿Cuántas Damas del mismo color habría en el tablero de juego?
 - A. 1
 - B. 7
 - C. 8
 - D. 2
 - E. 9

Actividad N° 03. : Cuestionario de Aperturas

Cuestionario de preguntas:

1. ¿Qué entiende por apertura?
2. ¿A qué se denomina apertura abierta?
3. ¿A qué se denomina apertura semiabierta?
4. ¿A qué se denomina apertura cerrada?

De entre las alternativas que a continuación se detallan, marque la respuesta correcta:

5. Una apertura es una combinación de jugadas que favorecen:
 - A. Al jugador que hizo enroque.
 - B. Al jugador que juega con fichas blancas.
 - C. Al jugador que da Jaque primero.
 - D. Al jugador que perdió su Dama.

E. Al jugador que juega con fichas negras.

6. ¿Cuál es la combinación de la apertura Española?

- A. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Aa6
- B. 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3
- C. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4
- D. 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3
- E. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5

7. ¿Cuál es la combinación de la apertura Italiana?

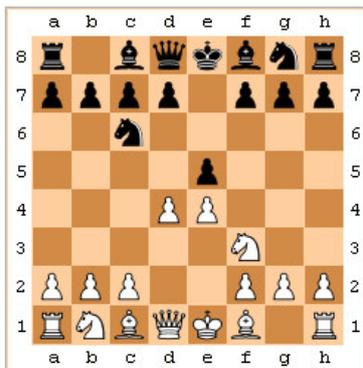
- A. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Aa6
- B. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4
- C. 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3
- D. 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3
- E. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5

8. ¿De qué apertura se trata?



- A. Española
- B. Italiana
- C. Inglesa
- D. Escocesa
- E. 2 caballos

9. ¿De qué apertura se trata?

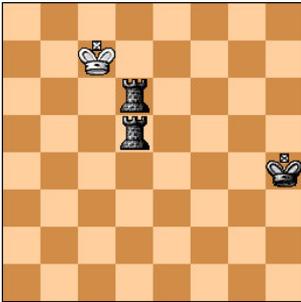


- A. Española
- B. Italiana
- C. Inglesa
- D. Escocesa
- E. 2 caballos

Actividad N° 04. Cuestionario de Registros:

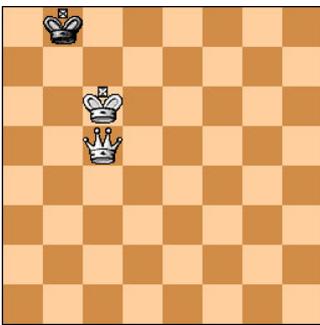
1. ¿Qué significa la siguiente notación algebraica? Cxc7+
 - A. El Caballo captura una pieza de la celda c7.
 - B. Caballo se desplaza a la celda c7 y da jaque.
 - C. Caballo captura una pieza de la celda c7 y da jaque.
 - D. Caballo da jaque.
 - E. Caballo da jaque mate.
2. ¿Qué significa la siguiente notación algebraica? Dc5++
 - A. Dama captura una pieza de la celda c5.
 - B. Dama se desplaza a la celda c5 y da jaque.
 - C. Dama captura una pieza de la celda c5 y da jaque mate.
 - D. Dama da jaque.
 - E. Dama se desplaza a la celda c5 y da jaque mate.
3. ¿Qué significa la siguiente notación algebraica? gxh6 a.p.
 - A. Peón de columna g toma un alfil de h6.
 - B. Peón de columna g toma un peón al paso en h6.
 - C. Peón de h6 toma una pieza de columna g.
 - D. Peón de h6 toma un peón al paso de columna g.
 - E. Peón de columna g toma una pieza de h6.
4. ¿Qué significa la siguiente notación algebraica? Tb4+
 - A. La Torre captura una pieza de la celda b4.
 - B. Torre de la fila 1 se desplaza a la celda b4 y da jaque.
 - C. La Torre se desplaza a la celda b4 y da jaque.
 - D. Torre de la fila 1 se desplaza a la celda b4.
 - E. La Torre se desplaza a la celda b4 y da jaque mate.
5. ¿Qué significa la siguiente notación algebraica? Cxc7+
 - A. El Caballo captura una pieza de la celda c7.
 - B. Caballo se desplaza a la celda c7 y da jaque.
 - C. Caballo captura una pieza de la celda c7 y da jaque.
 - D. Caballo da jaque.
 - E. Caballo da jaque mate.

6. ¿En cuántos movimientos como mínimo se da mate al rey?. Tome en cuenta que mueven las blancas.



- A. 4
- B. 5
- C. 3
- D. 2
- E. 7

7. ¿En cuántos movimientos como mínimo se da mate al rey?. Tome en cuenta que mueven las blancas.



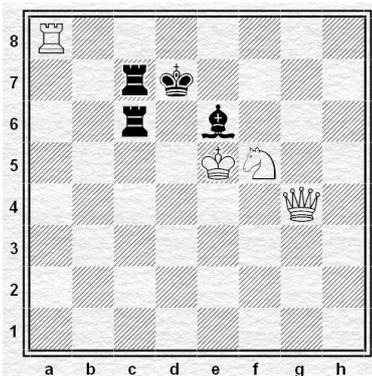
- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4
- E. 5

8. ¿En cuántos movimientos como mínimo se da mate al rey?. Tome en cuenta que mueven las blancas.



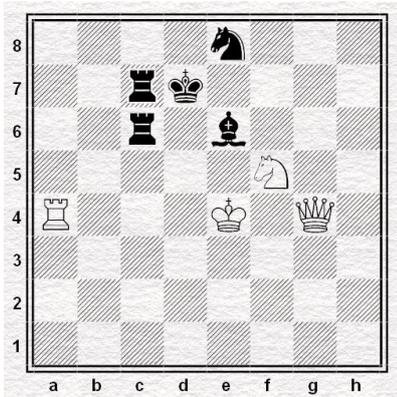
- A. 10
- B. 5
- C. 4
- D. 7
- E. 3

9. ¿En cuántos movimientos como mínimo dan mate las blancas? Mueven las blancas.



- A. 1
- B. 3
- C. 2
- D. 4
- E. Tablas

10. ¿Cuál sería la mejor jugada que harían las negras? Mueven las negras.

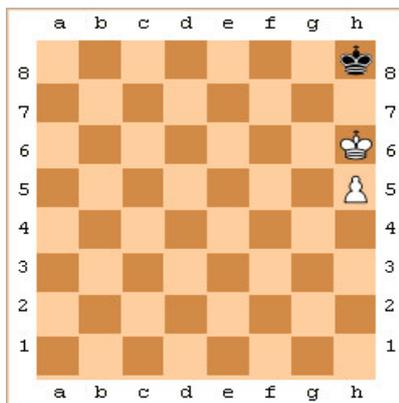


- A. Tc4
- B. Cd6
- C. Tc5
- D. Cf6
- E. Td6

11. ¿A qué se denomina regla de cuadrado?

- A. Regla donde el rey oponente puede capturar a un peón desprotegido que está a punto de coronar; siempre y cuando el Rey esté fuera del cuadrado.
- B. Regla donde la Dama oponente puede capturar al peón que está dentro del cuadrado.
- C. Regla donde la Dama oponente puede capturar a un peón desprotegido que está a punto de coronar; siempre y cuando, la Dama esté dentro del cuadrado.
- D. Regla donde el rey oponente puede capturar a un peón desprotegido que está a punto de coronar; siempre y cuando, el Rey esté dentro del cuadrado.
- E. Regla donde la torre y Rey oponente puede capturar a un peón desprotegido que está a punto de coronar.

12. ¿Cuál es el desenlace de esta partida? Mueven las blancas...



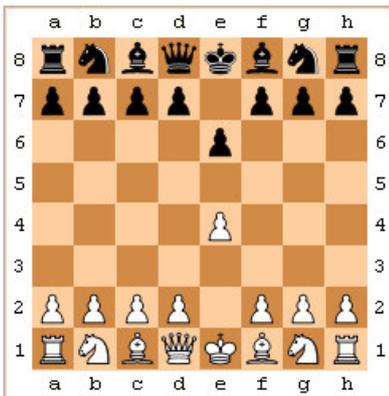
- A. Ganan las blancas.
- B. Ganan las negras.
- C. Tablas.
- D. Se suspende la partida.
- E. El juez decide quién es el ganador

Actividad N° 05. Cuestionario de Defensas:

1. No es una defensa...

- A. Siciliana.
- B. Caro-Kann
- C. Española o Ruy López
- D. Francesa
- E. India de Rey

2. ¿De qué defensa se trata?

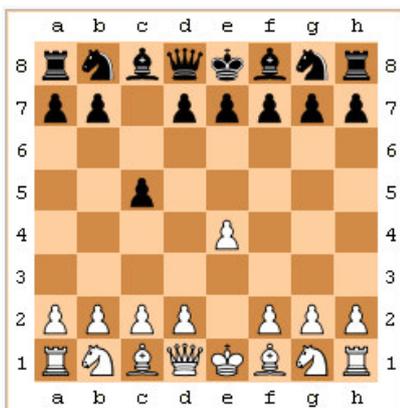


- A. Siciliana.
- B. Gambito de Dama
- C. Caro-Kann
- D. Francesa
- E. India de Rey

3. ¿Cuál es la combinación de la defensa francesa?:

- A. 1.e4 e6 2.d4 d5**
- B. 1.e5 e6 2.d4 d5
- C. 1.e4 e5 2.d4 d5
- D. 1.e4 e6 2.d3 d4
- E. 1.e4 e6 2.d3 d5

4. ¿De qué defensa se trata?



- A. India de Rey
- B. Siciliana.
- C. Gambito de Dama
- D. Caro-Kann
- E. Francesa

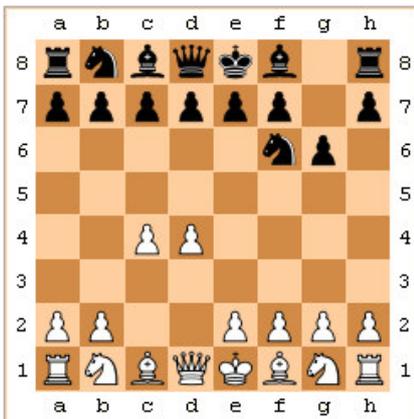
5. Una defensa es una combinación de jugadas que favorecen:

- A. Al jugador que hizo enroque.
- B. Al jugador que juega con fichas blancas.
- C. Al jugador que da Jaque primero.
- D. Al jugador que perdió su Dama.
- E. Al jugador que juega con fichas negras.

6. ¿Cuál es la combinación de la defensa siciliana?

- A. 1.e4 e6
- B. 1.e4 c5
- C. 1.e3 c6
- D. 1.e3 c5
- E. 1.e4 e5

7. ¿De qué defensa se trata?



- A. Gambito de Dama
- B. Siciliana.
- C. India de Rey
- D. Caro-Kann
- E. Francesa