



**Eduplanet**  
Más allá de la Educación

# Nivel 2

Guía Didáctica de  
Ajedrez Básico



**Educhessy**  
El juego es pensar...

# Nivel 2

Guía Didáctica de  
Ajedrez Básico



El contenido editorial de este manual, es propiedad intelectual de Educhessy.

Derechos Reservados para la distribución de este manual por Educhessy y Eduplanet.

[www.eduplanet.com.mx](http://www.eduplanet.com.mx)

Arte y Diseño por IMACORP BRANDING

[www.imacorp.mx](http://www.imacorp.mx)



**Eduplanet**  
Más allá de la Educación



**Educhessy**  
El juego es pensar...



# INDICE

<b>Tema 1</b>	Introducción .....	<b>5</b>
<b>Tema 2</b>	Anotación de la partida .....	<b>7</b>
<b>Tema 3</b>	Movimientos especiales .....	<b>12</b>
<b>Tema 4</b>	El enroque .....	<b>13</b>
<b>Tema 5</b>	Captura al paso .....	<b>15</b>
<b>Tema 6</b>	Promoción del peón .....	<b>17</b>
<b>Tema 7</b>	Situaciones de empate .....	<b>21</b>
<b>Tema 8</b>	Mates básicos.....	<b>24</b>
<b>Tema 9</b>	Mate de torre .....	<b>27</b>
<b>Tema 10</b>	Mate de dos torres .....	<b>34</b>
<b>Tema 11</b>	Mate de dama.....	<b>39</b>
<b>Tema 12</b>	Mate de dos alfiles .....	<b>44</b>
<b>Tema 13</b>	Mate de alfil y caballo .....	<b>48</b>
<b>Tema 14</b>	Desarrollo y centro .....	<b>54</b>
<b>Tema 15</b>	Mates rápidos .....	<b>55</b>



<b>Tema 16</b>	Niños prodigio .....	<b>57</b>
<b>Tema 17</b>	Curiosidades y retos fantásticos .....	<b>58</b>
<b>Tema 18</b>	El sacrificio .....	<b>60</b>
<b>Tema 19</b>	El gambito .....	<b>61</b>
<b>Tema 20</b>	El ataque al rey en el centro .....	<b>63</b>
<b>Tema 21</b>	Ataque contra el enroque .....	<b>64</b>
<b>Tema 22</b>	Ataque al enroque largo .....	<b>67</b>
<b>Tema 23</b>	La psicología en ajedrez .....	<b>69</b>
<b>Tema 24</b>	Ataca con todas tus fuerzas .....	<b>71</b>
<b>Tema 25</b>	El fianchetto .....	<b>74</b>
<b>Tema 26</b>	Atacando el fianchetto .....	<b>76</b>
<b>Tema 27</b>	El error en la apertura .....	<b>78</b>
<b>Tema 28</b>	La defensa .....	<b>80</b>
<b>Tema 29</b>	Desarrollo prematuro de la dama .....	<b>82</b>
<b>Tema 30</b>	Ataque en el flanco de la dama .....	<b>84</b>



# Tema

# 1

## INTRODUCCIÓN

Muy bien estoy orgulloso de que terminaras con éxito el primer curso de ajedrez, ya sabes mover las piezas los valores de las mismas, pero ahora comenzaremos una nueva aventura llena de retos y sorpresas que jamás imaginases que se pudieran hacer en una partida. Tú sabes que la constancia y la pasión por lo que hagas te convertirán en un campeón. Así que déjate guiar por el segundo manual de **Educhessy** y disfruta de este apasionante juego que es un deporte porque a todos nos gusta competir y buscamos la victoria en cada partida que jugamos. Es una ciencia pues por encima de otros deportes y juegos es el que más libros se han escrito al respecto y un arte por las brillantes combinaciones y sacrificios que parecen un cuento de hadas y nos hacen lo imposible una realidad.

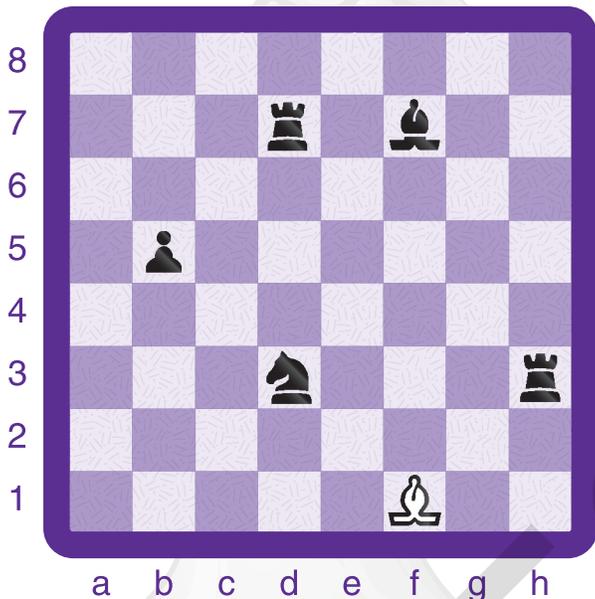
El equipo de **Educhessy** te agradece la confianza en este nuevo proceso y te motiva a que nunca te rindas pues yo no conozco una persona que haya ganado una partida después de rendirse.

*Jugar una partida de ajedrez es pensar, elaborar planes y también tener una pizca de fantasía”  
David Bronstein ajedrecista Soviético.*





**Reto Cognitivo**



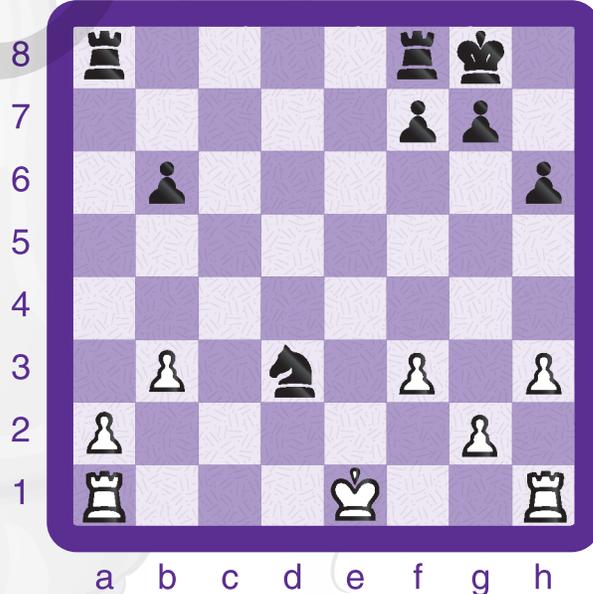
Las negras ya se han enrocado.

¿Pueden las blancas realizar el enroque largo?

Explica porque

Escribe la posición donde colocarías una dama blanca para amenazar a todas las piezas negras

Explica porque



**Jamás he estudiado Ajedrez. Sólo estudio Ajedrez cuando juego una partida.**

*(J. R. Capablanca)*

**Tema****2****ANOTACIÓN DE LA PARTIDA****LA ANOTACION DE LAS JUGADAS SISTEMA ALGEBRAICO**

Para poder reproducir una partida que se ha jugado, durante ella se tienen que ir anotando las jugadas de las blancas y de las negras. De esta forma toda la partida quedará escrita y podrá analizarse siempre que se quiera, incluso años después.

**SISTEMA DE NOTACIÓN**

El sistema algebraico es universal, pues está reconocido en todos los países, y es obligatorio en las competiciones internacionales.

Es conveniente que todo ajedrecista anote sus partidas con el sistema algebraico para poder analizar sus aciertos y errores. Recuerda en ajedrez nunca pierdes aprendes. Decía el campeón del mundo José Raúl Capablanca, yo aprendo más de una partida perdida que de una ganada.

**EL SISTEMA ALGEBRAICO. PIEZAS Y CASILLAS**

Hemos estudiado con anterioridad el tablero, las piezas, la forma correcta de colocarlas en el tablero y de mover las piezas. Veamos ahora como se representan en sistema algebraico, las piezas y las casillas del tablero.

Para representar las piezas se utiliza su inicial en letra mayúscula, omitiéndose la del peón puesto que cada peón adquiere el nombre de la columna donde está situado.

**R (Rey)****T (Torre)****C (Caballo)****D (Dama)****A (Alfil)****P (a,b,c,d,e,f,g,h)**

El nombre de las casillas se comprenderá fácilmente al tener en cuenta que cada casilla del tablero es el cruce de una columna con una fila, eso lo aprenderemos más adelante a través de las prácticas.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



## Actividad

### ACTIVIDAD 1

Encuentra estas casillas en el tablero y coloréalas de rojo.

**A4, B1, C5, E4, F2, F1, G3, H2  
D4, E3, F8, G7, H7, H5, H3, H8**

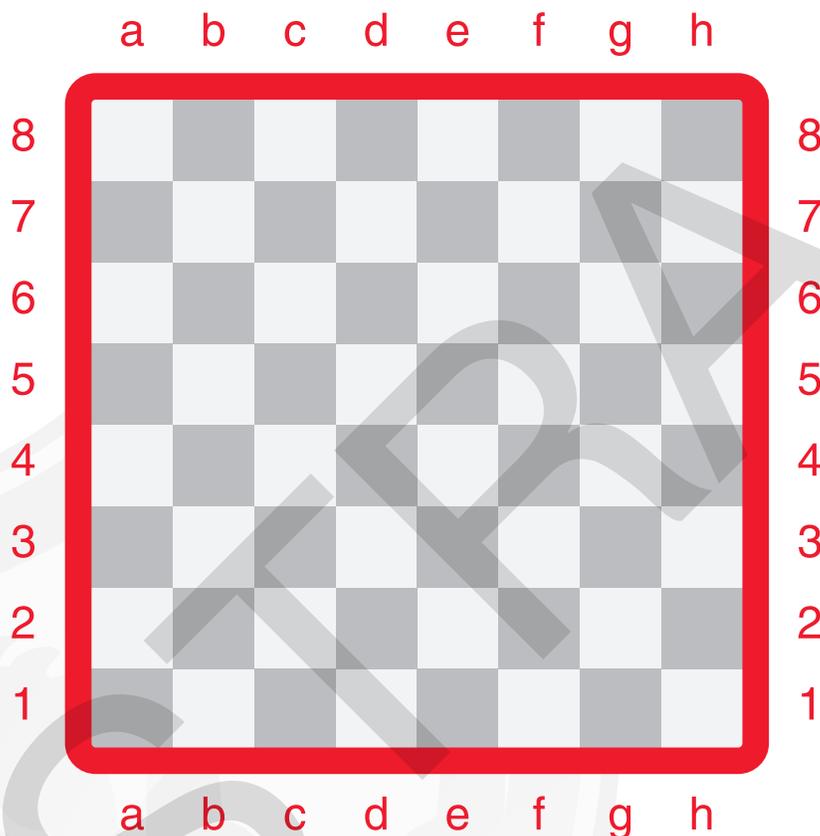
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

## ACTIVIDAD 2 COLOCANDO PIEZAS.

Coloca tu tablero de ajedrez y coloca las piezas que se te piden dentro de él.

**BLANCAS: RE2, DD5, AC4, TF5, CG7, D7, F3, H5, AG1, CD6**

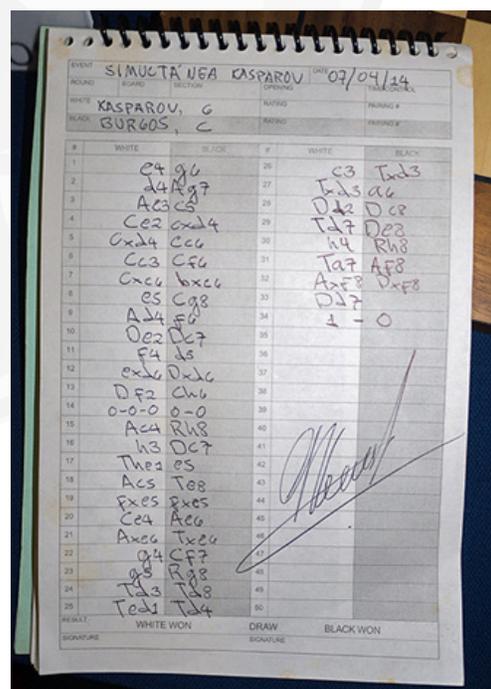
**NEGRAS: RE8, DD4, AC5, TF4, CG2, D2, F6, H4, AG8, CD3.**



Felicidades, pudiste orientarte en este mar de posibilidades dentro de nuestro campo de batalla.

Ahora conocerás nuevos símbolos que integraras a tu sistema de anotación.

- **ENROQUE CORTO 0-0**
- **ENROQUE LARGO 0-0-0**
- **CAPTURA X**
- **JAQUE +**
- **JAQUE MATE ++**
- **BUENA JUGADA !**
- **MALA JUGADA ?**
- **BRILLANTE JUGADA !!**
- **GRAVE ERROR ??**
- **GANAN BLANCAS 1-0**
- **GANAN NEGRAS 0-1**
- **EMPATE 1/2-1/2**



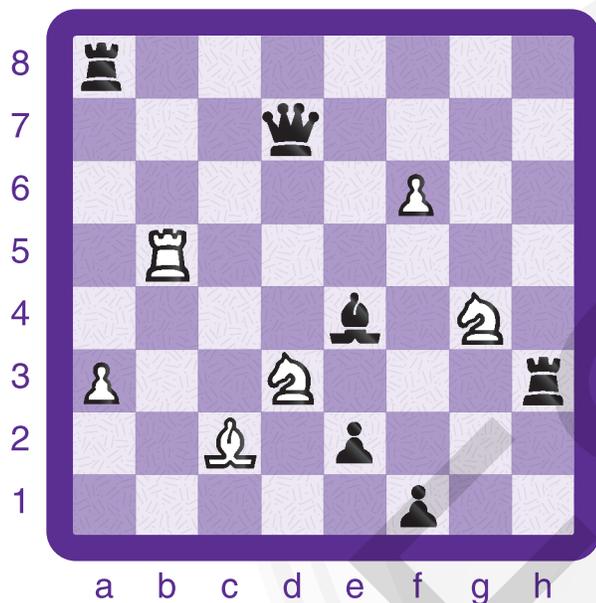
Ejemplo de una partida anotada del genio de Bakú Gary Kasparov excampeón mundial.

### RETO 3

Juega y anota tu partida con tu pareja de juego en la siguiente papeleta.

#### Club Peones de Ajedrez

Evento:					Fecha:				
Lugar:					Ronda:				
Blanco:					ELO:				
Negro:					ELO:				
Apertura:					DT:				
Comentarios:					Resultado:				
Firma Blanco:					Firma Negro:				
1					31				
2					32				
3					33				
4					34				
5					35				
6					36				
7					37				
8					38				
9					39				
10					40				
11					41				
12					42				
13					43				
14					44				
15					45				
16					46				
17					47				
18					48				
19					49				
20					50				
21					51				
22					52				
23					53				
24					54				
25					55				
26					56				
27					57				
28					58				
29					59				
30					60				



**El Rey negro puede capturar algunas piezas. Indica cuales piezas puede capturar y porque:**

---



---

**Escribe los movimientos que pueden hacer las negras, para capturar piezas blancas:**

---



---



**Uno no tiene que jugar muy bien, es suficiente jugar mejor que el oponente.**

*(Dr. S.Tarrasch)*

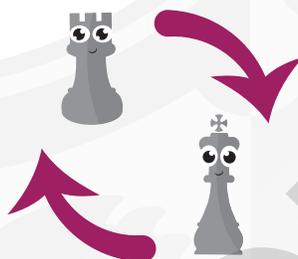


## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Es momento de que aprendas unos trucos que puedes realizar en tu partida siempre y cuando cumplas con los recursos y requisitos para hacerlos.

Estos trucos son:

- ENROQUE CORTO.
- ENROQUE LARGO.
- CAPTURA AL PASO.



En la foto vemos al gran maestro inglés Michael Adams con su rey enrocado.



**Reto**  
Cognitivo

**En esta posición las Negras aún no se han enrocado. ¿Pueden realizar el enroque corto? Explica porque.**

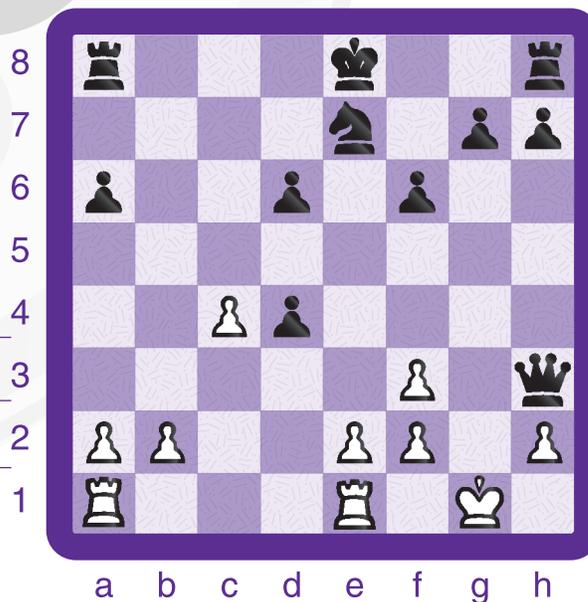
---



---



---



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

*(Dr. S.Tarrasch, Clásico del Ajedrez)*

# Tema

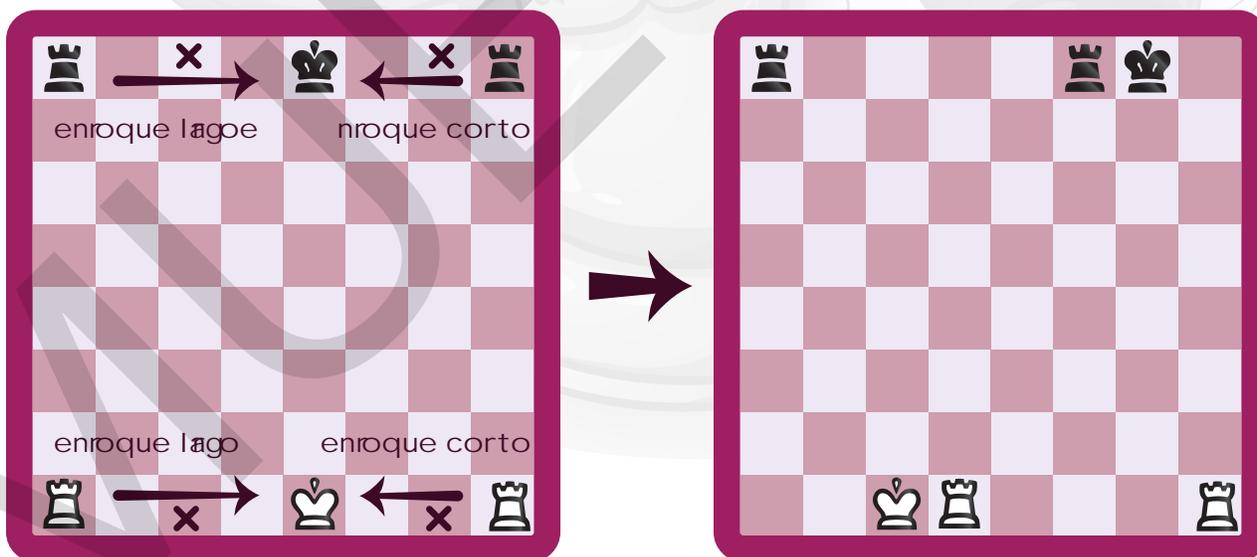
# 4

## EL ENROQUE

Este movimiento especial sirve para proteger al rey en un lugar seguro, una muralla, una fortaleza un bunker como tú le quieras llamar pero recuerda que tu rey es la pieza más importante en el juego, sí el rey recibe un jaque mortal la partida se termina y pierdes el juego. es por eso que te recomiendo enrocar lo antes posible para no recibir ataques sorpresa.

## TIPOS DE ENROQUE

Este movimiento especial involucra al rey y a cualquiera de las dos torres. Se conoce como **enroque corto** cuando el rey, en su posición inicial, se mueve dos casillas y se coloca en “g1” y la torre de rey se traslada a su lado, en “f1”. En el **enroque largo** el rey se mueve también dos cuadros, ubicándose en “c1” y la torre del ala de dama se coloca a su lado, en la casilla “d1”. Esta jugada se utiliza para dejar a nuestro rey mejor protegido atrás de sus peones y al mismo tiempo darle mayor actividad a las torres. El enroque se puede realizar una sola vez en la partida por cada bando.



En el primer diagrama vemos la posición del rey y de las torres dispuestas a enrocar en cualquier flanco. En el siguiente encontramos realizados el enroque corto de las negras y el enroque largo de las blancas.

**Nota: el enroque es fundamental en toda partida de ajedrez pues no podemos atacar si nuestro rey no está seguro.**

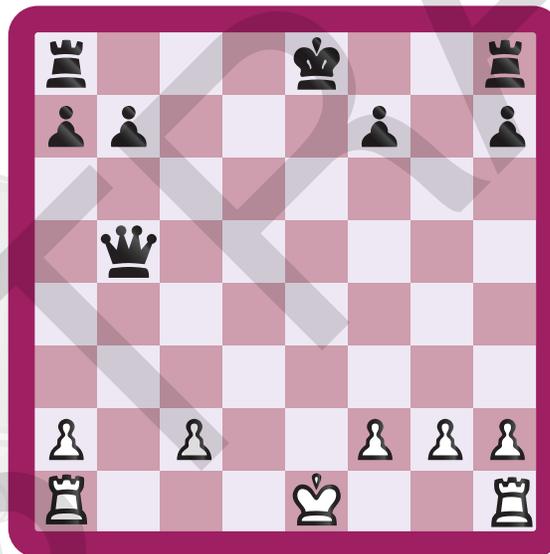
**CONSEJO: ENRÓCATE LO ANTES POSIBLE.**

Existen ciertas condiciones especiales para poder efectuar el enroque:

**a) No es posible realizarlo si alguna pieza (propia o rival) se encuentra en el camino del rey y la torre.**

**b) Si el rey o la torre ya se han movido antes tampoco es legal el enroque.**

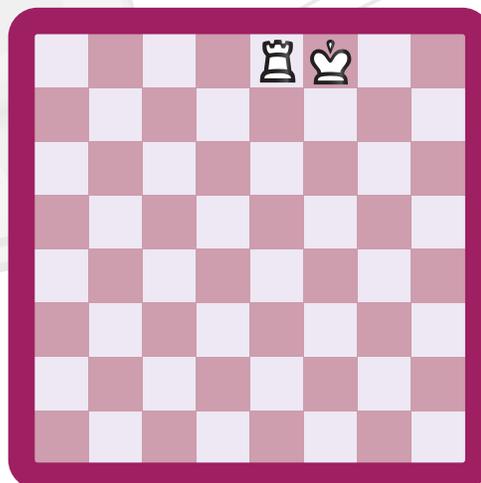
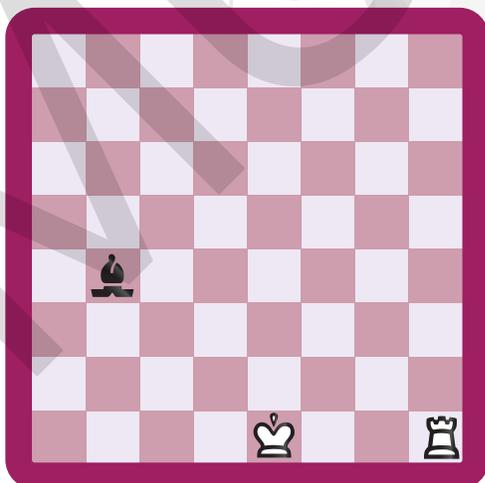
**c) Para poder realizar el enroque, el rey no podrá estar o pasar por jaque, o sea, por la acción de alguna pieza contraria.**



En el diagrama anterior los dos bandos no pueden enrocar corto, ya que los reyes pasan por el ataque de las piezas contrarias: la dama negra impide el paso del rey por la casilla “f1”, y el caballo blanco controla la casilla “g8”. En cambio, sí pueden enrocar largo, ya que sólo las torres pasan por la acción de piezas rivales, pero no el rey, por lo que es válido el enroque.

**OTRAS SITUACIONES POR LAS CUALES NO TE PUEDES ENROCAR**

- Si el rey está en jaque.
- Si se ha movido antes el rey o la torre.



- Si hay una pieza por en medio.



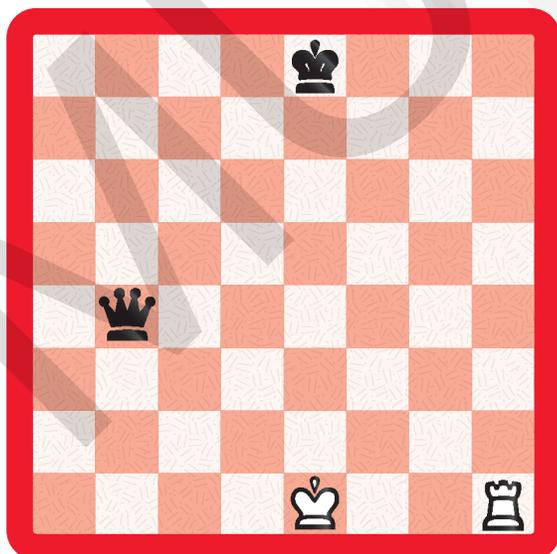
- Si el rey pasa por una casilla en la que está amenazado.



## Actividad

### ACTIVIDAD

Si te puedes enrocar, dibuja una flecha señalando a que casilla moverías la torre y el rey. Si no te puedes enrocar menciona porque no puedes hacer el movimiento.



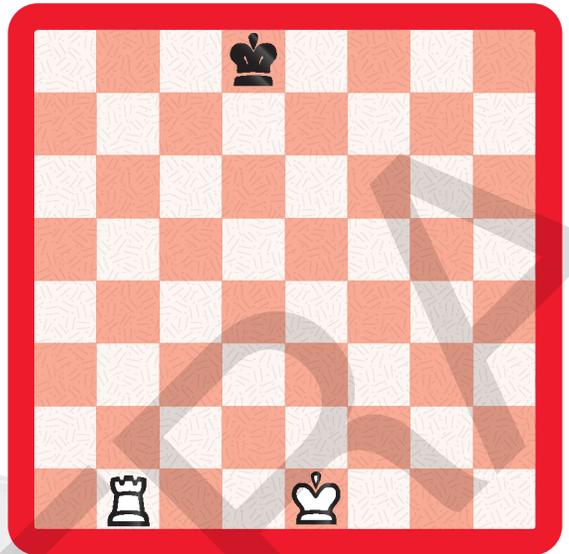
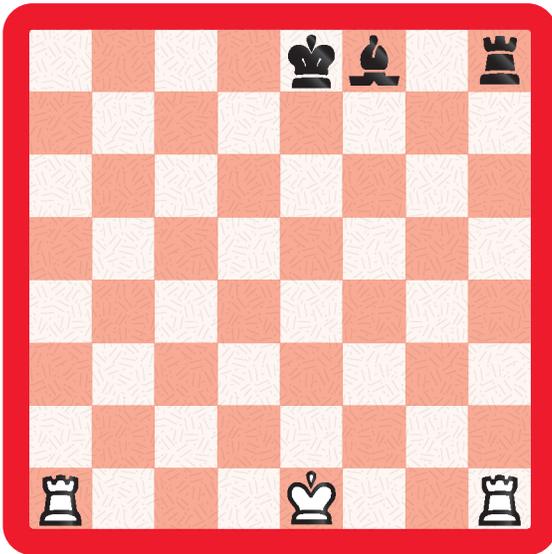

---



---



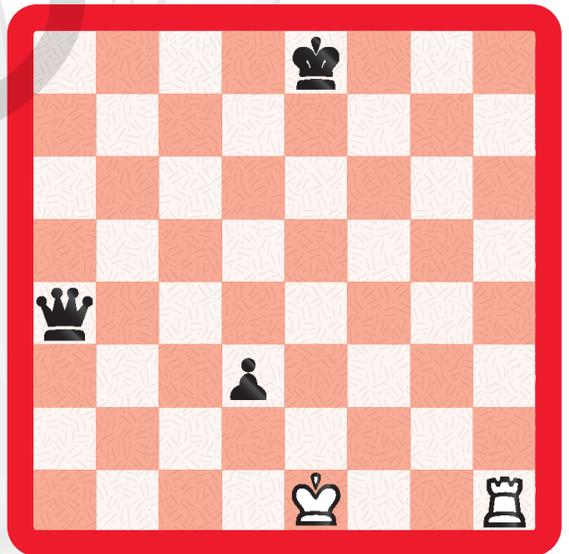
---



---

---

---



---

---

---



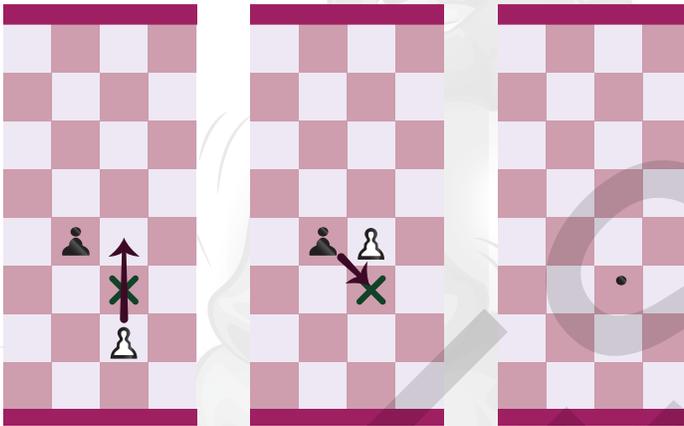
**El Ajedrez es una guerra en un tablero. El objetivo es aplastar la mente del oponente (Bobby Fischer)**

# Tema

# 5

## LA CAPTURA AL PASO

Cuando tengo un peón en mi quinta fila (fila 5 para las blancas y fila 4 para las negras) y el rival pone otro peón suyo a su lado (en la columna al lado de la mía) puedo en la jugada posterior capturarlo como si solo hubiera avanzado una sola casilla.



En el siguiente diagrama observamos el procedimiento para realizar la captura al paso. El peón negro se encuentra en la quinta fila y al jugar las blancas en este momento dos casillas se empareja con el peón negro que se encuentra en quinta. El peón negro está en posibilidad de capturar al paso como si el peón blanco solo hubiera hecho un movimiento aunque no es obligado hacerlo pero en este diagrama eligieron capturar.



### Actividad

#### ACTIVIDAD

En el siguiente diagrama ¿si el peón negro salta en un solo movimiento a la casilla d5 el peón blanco de e5 tiene la posibilidad de realizar la captura al paso?

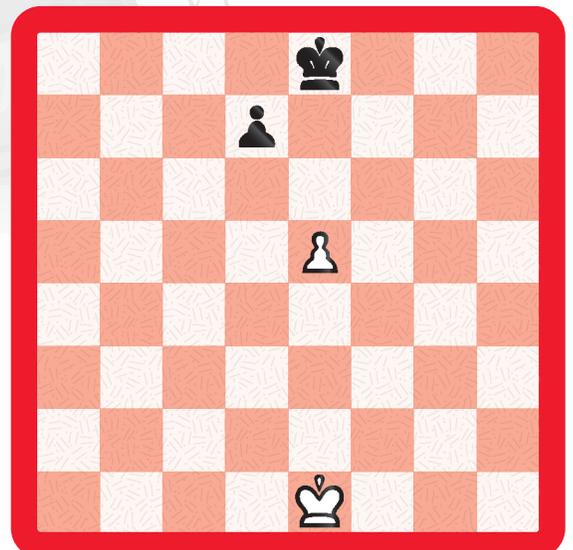
---



---



---



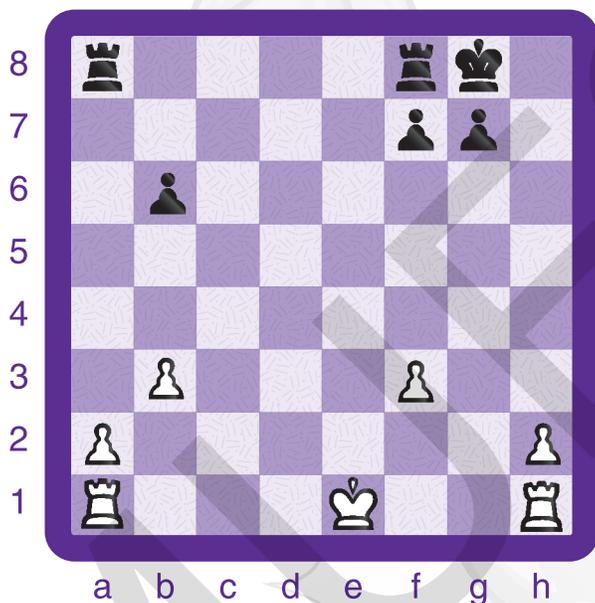
Recuerda la captura al paso solo es entre peones, nunca podrás capturar piezas con este movimiento especial, solo peones.

## Los peones son el alma del ajedrez

**Francois Andre Danican Philidor**  
ajedrecista y músico francés.



**Reto**  
Cognitivo



Las negras ya se han enrocado.

¿Pueden las blancas realizar el enroque corto?

---



---

Explica por qué

---



---



**El peón es la causa más frecuente de la derrota.**

*(W. Steinitz)*



## Aprendamos Ajedrez...

El manual Educhessy Nivel 2 es la comunicación de un método fácil y divertido para aprender el juego de reyes. Ahora comprenderás jugadas, frases y toda una serie de retos y trucos que agudizarán tu mente.

Aprenderás de estrategia y la táctica como un verdadero general que comanda su ejército en el mundo de las ideas. Conocerás muchos principios que poco a poco fortalecerán tus conocimientos, para aplicar combinaciones maravillosas en torno a un rey expuesto por sus innumerables debilidades.

Cada jugada que realices y cada reto que resuelvas te volverá un campeón o tal vez un verdadero jugador de torneo. Con todos estos conocimientos tendrás un amplio arsenal que podrás utilizar en las competencias y campeonatos.

Con este método muchos niños y jóvenes se han preparado para representar a nuestro país en competencias internacionales (panamericanos y campeonatos mundiales).

Ten confianza en nuestra metodología de la enseñanza del ajedrez y práctica, juega de manera divertida con tus compañeros, siempre con entusiasmo para que en conjunto eleven las capacidades mentales, recuerda que el ajedrez es la gimnasia de la inteligencia.



# Nivel 2



## Educhessy

El juego es pensar...



[www.eduplanet.com.mx](http://www.eduplanet.com.mx)