



Eduplanet
Más allá de la Educación

Educhessy

El juego es pensar...



Nivel 3

Guía Didáctica de Ajedrez Básico



Educhessy
El juego es pensar...

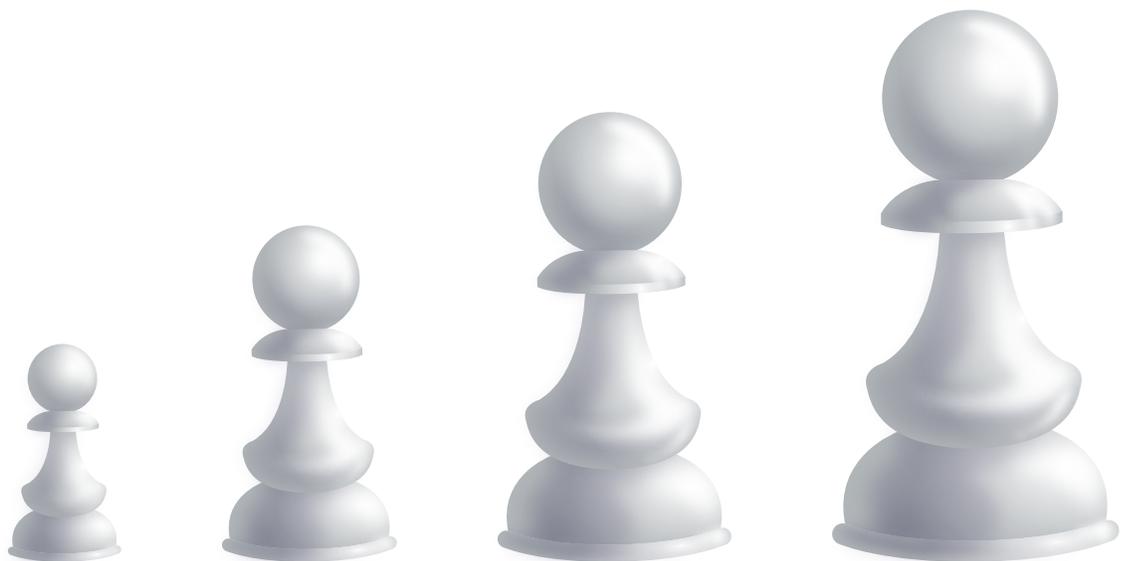


Nivel 3

Guía Didáctica de Ajedrez Básico

ÍNDICE

- 
- Introducción.
 - 1 El ataque.
 - 2 Las debilidades tácticas.
 - 3 Combinaciones de mate.
 - 4 Sacrificio de calidad.
 - 5 Sacrificio de calidad por Kasparov.
 - 6 Mis alumnos en acción.
 - 7 El Rey al ataque
 - 8 El valor de la sorpresa.
 - 9 Matando al dragón por una medalla olímpica.
 - 10 Avalancha de peones para destrozarse el enroque enemigo.
 - 11 Una Boa en el tablero.
 - 12 Calculando como una máquina.



ÍNDICE

- 13 Cuando la psicología te quebranta.
- 14 De la apertura al final.
- 15 El peón pasado.
- 16 La iniciativa.
- 17 La pareja de alfiles.
- 18 La estructura de peones e4 contra d6.
- 19 Una hermosa miniatura.
- 20 El romántico Spassky.
- 21 Fuegos artificiales en el tablero.
- 22 Un genio despistado y nervioso.
- 23 Material contra tiempo.
- 24 Castigando un ataque prematuro.
- 25 El hipermodernismo en acción.
- 26 Nunca es tarde para empezar.
- 27 Un muro inquebrantable.
- 28 El talento Natural julio el Grande.
- 29 El alumno supera al maestro.
- 30 El rating no juega.





INTRODUCCIÓN:

El siguiente manual de secundaria, es una aventura al método que por años es la herramienta comprobada por mis alumnos en competencias nacionales e internacionales. En esta obra te mostrare como aplicaron las ideas de los grandes jugadores de la historia del ajedrez y obtuvieron sus pases para representar a su país en mundiales, panamericanos, centroamericanos y festivales de Norteamérica. El ajedrez es un mar de posibilidades y es por eso que para que no navegues en ese océano turbulento sin rumbo y sin fin, tengas una brújula que guie tu aprendizaje y dirija tus objetivos para lograr tus metas. En este libro te comparto mis secretos y toda mi experiencia, la importancia de un sistema que en México difícilmente se tiene y que la mayoría de los ajedrecistas navegan solos, pronto nos encontraremos en torneos, en festivales

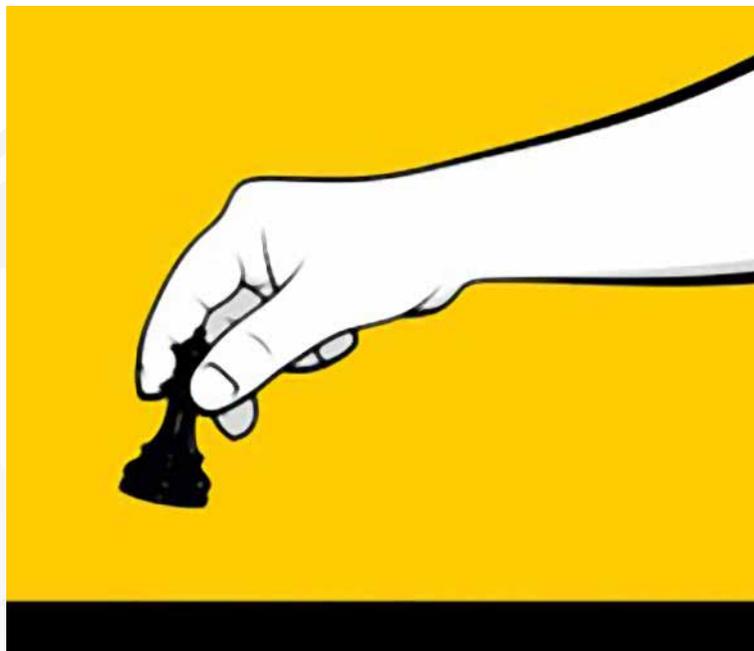
y si te lo propones te veré en el pódium mostrando tu medalla y levantando los brazos en señal de victoria. Un torneo es el examen final de lo que aprendes, pero recuerda no estás solo siempre tienes alguien que está enfrente de ti y te pondrá los más difíciles problemas que tu resolverás con los conocimientos de tu manual de secundaria, siempre ten presente lo que mi padre me dijo alguna vez, “los torneos se ganan en los entrenamientos a los torneos solo se van a recoger las medallas” Qué razón tenía mi padre cuando me dijo estas palabras. Así que vamos a disfrutar del estudio del ajedrez y convertirnos en un campeón.

Rafael Álvarez Navarro
Entrenador Internacional de Ajedrez

1 El ataque

Uno de los temas que más agradan a los alumnos es el ataque, bien dice la frase que “un ataque con 5 piezas es imparable”. Pero bueno para poder atacar debes respetar algunos principios como son:

1. superioridad de piezas en el sector que se ataca.
2. tener líneas abiertas o abrirlas.
3. la dama debe estar en el área donde se ataca.
4. debilidades en la posiciones.



Actividad

reproduce la siguiente partida y comprenderás los principios básicos del ataque

Steinitz, William - Von Bardeleben, Curt [C54]

Hastings Hastings 1895

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 [la apertura italiana favorita de quien da sus primeros pasos en el ajedrez.]

3...Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3!? d5? [Esta es una mala jugada quien tiene desventaja en el desarrollo jamás debe abrir la posición. Este es un grave error quien tiene desventaja en el desarrollo no debe abrir líneas de ataque.]

8. exd5 Cxd5 9.0-0 Ae6 10.Ag5 Ae7 11.Axd5! Axd5 12.Cxd5 Dxd5 13.Axe7 Cxe7 14.Te1 f6 15.De2 Dd7 16.Tac1?! c6? 17.d5!! cxd5 18.Cd4 Rf7 19.Ce6 [20.c7]

19...Thc8 20.Dg4! g6 21.Cg5+ Re8 22.Txe7+ Rf8 23.Tf7+! Rg8! [23...Dxf7 24.Txc8+ Txc8 25.Dxc8+ De8 26.Cxh7++- con ventaja]

24.Tg7+! Rh8! [24...Rf8 25.Cxh7+ Rxc7 26.Dxd7++-]

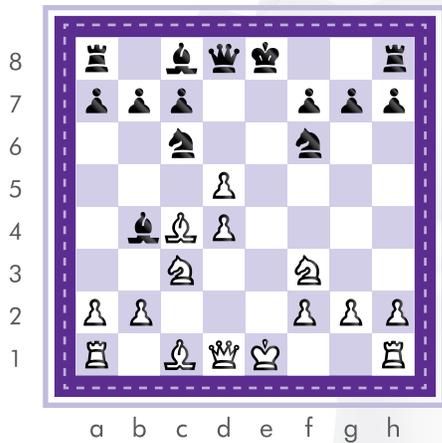
25.Txh7+! [En este momento el adversario de Steinitz abandono la sala de juego mencionando que se sentía mal, Steinitz se levanta de la mesa y en un tablero mural explica que su adversario abandono la sala de juego por que recibía jaque mate en pocas jugadas.]

[25.Txh7+! Rg8 26.Tg7+ Rh8 27.Dh4+ Rxc7 28.Dh7+ Rf8 29.Dh8+ Re7 30.Dg7+ Re8 31.Dg8+ Re7 32.Df7+ Rd8 33.Df8+ De8 34.Cf7+ Rd7 35.Dd6#]

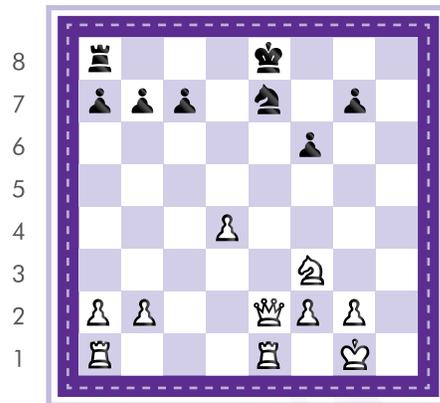


Reto

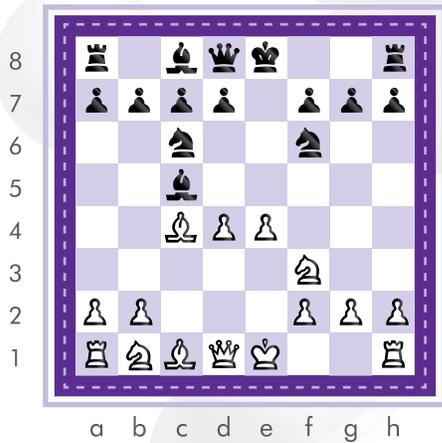
¿Puedes mostrar cada principio de ataque en los diagramas que se muestran a continuación?



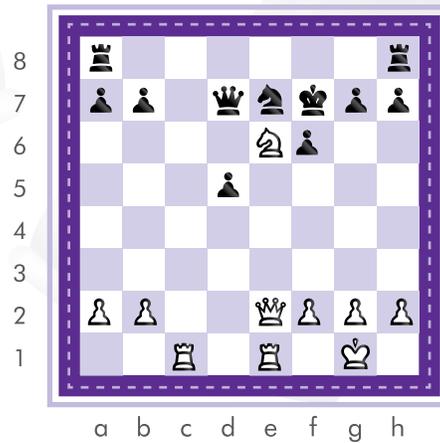
1. ¿Qué principio se está aplicando?



1. ¿Qué principio se está aplicando?



1. ¿Qué principio se está aplicando?



1. ¿Qué principio se está aplicando?



1. ¿Qué principio se está aplicando?

El primer campeón del mundo Guillermo Steinitz, considerado el padre del ajedrez moderno por su teoría de imponer mínimas ventajas, una casilla basta para ganar una partida y vemos como en esta partida la casilla de e6 fue suficiente para definir los acontecimientos. Una de sus frases célebres es:

“dame un caballo en sexta y ganare siempre”



2

Las debilidades tácticas del adversario



Se dice que todo lo que se puede atacar es una debilidad, tenemos algunas debilidades tácticas que te mostrare y cuando las veas en tus partidas podrás aprovecharlas.

Debilidades tácticas del adversario.

1. rey expuesto
2. piezas sin protección.
3. casillas o líneas claves desprotegidas.



Actividad

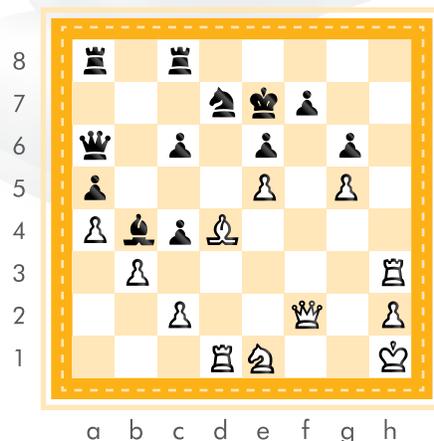
Observa las debilidades tácticas del enemigo y enciérralas en un círculo.

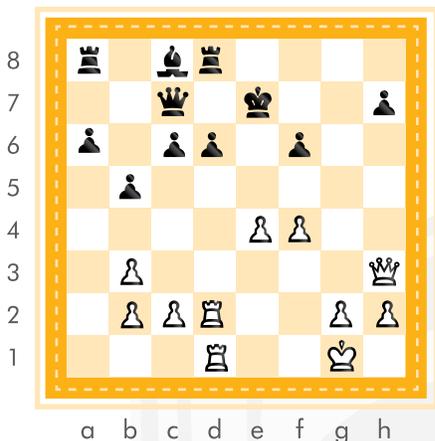
En este diagrama observamos al rey negro muy expuesto, está en el centro del tablero donde se encuentran todas las piezas blancas listas para atacarlo.

Las blancas ganaron muy fácilmente con una bonita combinación de ataque.

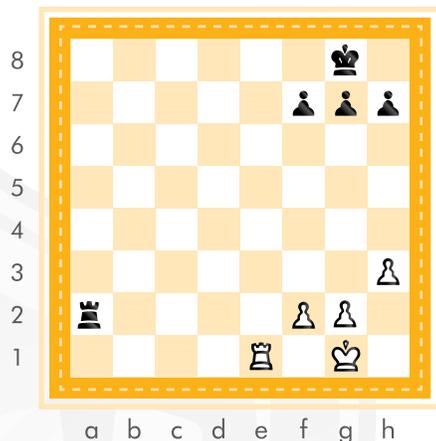
Vladimirov - Haritonov1977

1.Df6+!! [El caballo es atraído fuera de d7,]
1...Cxf6 2.Ac5+! Axc5 3.exf6+ Rf8 4.Th8# 1-0





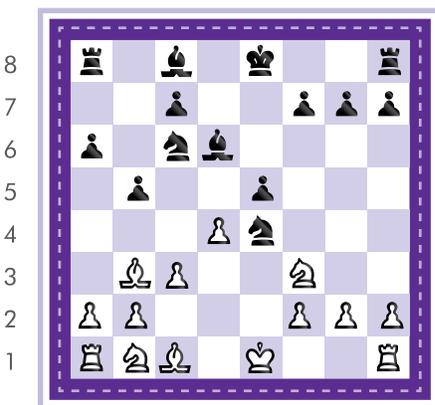
En el diagrama se puede apreciar como hay una pieza que no está protegida, las blancas ganan material inmediatamente con la continuación 1.Dxh7+ ganando la dama.



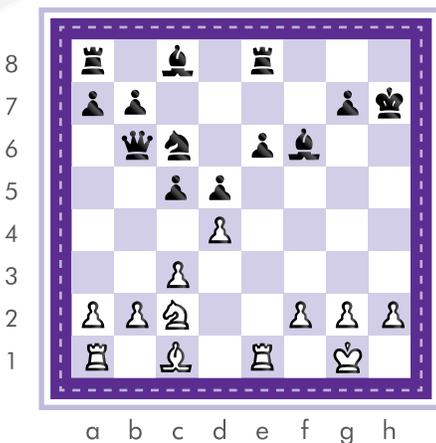
En el diagrama anterior se puede mostrar como las blancas aprovechan la debilidad de la octava línea, aquí vemos otra debilidad táctica del adversario, líneas o casillas claves desprotegidas.



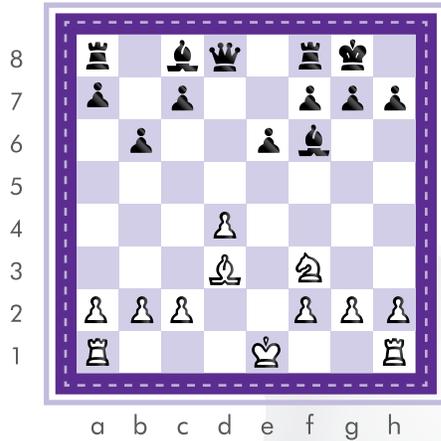
¿Puedes resolver cada en los diagramas que se muestran a continuación aprovechando las debilidades tácticas del adversario? Recuerda encerrar en un círculo las debilidades.



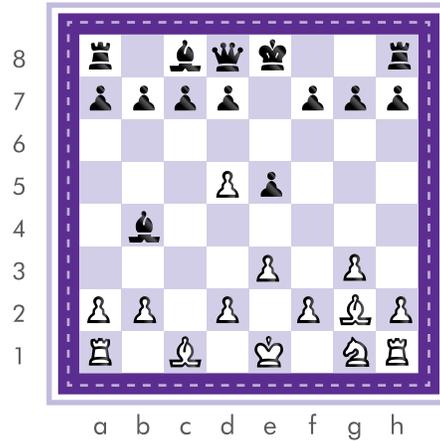
Respuesta: _____



Respuesta: _____



Respuesta: _____



Respuesta: _____

3

Combinaciones de mate

Las combinaciones de mate han atraído a millones de fans en el mundo, pues la belleza y genialidad que en ellas se plasman parece sacado de un cuento de hadas. Pero para encontrarlas es necesario un cálculo mental para poder realizarlas en el tablero aprovechando las debilidades tácticas del adversario.

Ya lo menciono el gran David Bronstein

La combinación es una preciosa flor, nacida de la fantasía, del amor, del trabajo y de la lógica.



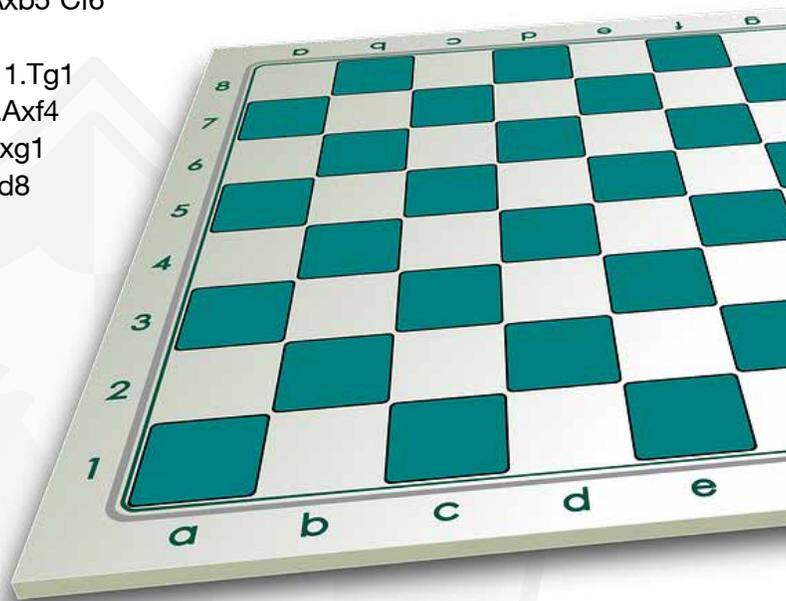
Reproduce las siguientes partidas y descubre la magia de la combinación.

Anderssen, Adolf - Kieseritzky, Lionel
 La inmortal 1851

Esta es una de las partidas más bellas, se puede decir que es una joya inspirada por el talento de un grande del ajedrez, el filósofo y matemático alemán Adolf Anderssen conocido como el mago de la combinación. En esta partida aprovecha la deficiente capacidad defensiva de su rival y sacrifica varias piezas para lograr el jaque mate. Hay que mencionar que en el siglo XIX todos los jugadores solo buscaban atacar al rey con ataques prematuros y su defensa era deficiente. A esta época llena de sacrificios, gambitos y brillantes combinaciones

1. e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+ 4.Rf1 b5 5.Axb5 Cf6
 6.Cf3 Dh6
 7.d3 Ch5 8.Ch4? Dg5 9.Cf5 c6 10.g4? Cf6 11.Tg1
 cxb5? 12. h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.Axf4
 Df6 16.Cc3 Ac5 17.Cd5 Dxb2 18.Ad6? Axc1
 19.e5 Dxa1+ 20.Re2 Ca6 21.Cxcg7+ Rd8
 22.Df6+ Cxf6 23.Ae7# 1-0

Cabe mencionar que esta partida está llena de errores en la apertura pues varios principios no fueron respetados.



Reto: identifica cuatro principios fundamentales que no se respetaron en la apertura y anótalos por favor en las líneas de abajo.

1. _____

 2. _____

 3. _____

 4. _____

A manera de repaso te menciono los principios básicos de la apertura.

1. Dominar el centro con piezas o peones.
2. Desarrollar todas las piezas con miras de controlar el centro y a las casillas más eficaces.
3. Asegurar al rey lo antes posible preferiblemente del lado del rey porque está más alejado del centro.
4. No sacar la dama al inicio del juego porque puede ser fácilmente atacada.
5. No mover más de dos veces seguidas la misma pieza en la apertura a menos que sea necesario.
6. Desarrollar los caballos antes que los alfiles porque son piezas más lentas.

7. No mover peones innecesarios.
8. No capturar peones si tu desarrollo se retrasa.
9. No cambiar un alfil por un caballo a menos que se cumplan dos de tres situaciones. 1.ganar un tiempo para el ataque, 2.dañar la estructura de peones y 3.quedarte con un alfil bueno que es el que corre por casillas de diferente color a las que ocupan tus propios peones.
10. Llevar las torres a las columnas abiertas o semiabiertas (columna semiabierta la que posiblemente se va abrir).
11. No buscar mate en la apertura a menos que se tengan todas las piezas desarrolladas (en el momento en que las dos torres se conectan el desarrollo esta completado).

4

Sacrificio de calidad

Es uno de los temas más interesantes para muchos. El tema de sacrificio es un ejemplo de belleza y brillantez; se dice que un sacrificio de calidad en ajedrez es la entrega de una pieza mayor por una pieza menor ya sea un caballo o un alfil, para obtener algo a cambio.



Las ventajas que puedes obtener al sacrificar la calidad son:

- Destruir la pieza defensora para dar mate.
- Dañar la estructura de peones e irte a un final de peones con muchas debilidades.
- Quedarte con un caballo centralizado.
- Quedarte con una poderosa diagonal.
- Que las torres no tengan columnas abiertas y la pieza menor sea superior en la posición.
- Cambiar la torre por la pieza menor y un peón. Para lograr una ventaja posicional (de actividad de las piezas).



Con tus compañeros y profesor reproduzcan la partida modelo y anoten sus conclusiones.





Ataque Yugoslavo

17.02.2017

1. e4 c5 [La defensa siciliana es un sistema de juego agresivo que no le gusta aguantar mucho los ataques del rival y muy pronto lanza un contraataque.]

2. Cf3 d6 3.d4 [La variante abierta es la más popular para combatir a la siciliana, sobre todo aquellos jugadores que les gusta mucho el ataque.]

3...cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 [La variante del dragón, llamada así por su estructura de peones que se asemeja a la constelación de estrellas del dragón. su finalidad es fianchetar al alfil negro y atacar el centro a distancia.]

6. Ae3 Ag7 7.f3 [El ultra agresivo ataque Yugoslavo arma predilecta de los mejores del mundo y un esquema ideal para los jugadores de ataque. El plan de las blancas es lanzar los peones del flanco de rey para destruir la fortaleza del rey negro y prevenir el salto del caballo a g4.] 7...0-0 8.Dd2 [preparando el enroque largo y el cambio de los alfiles negros en la casilla h6.] 8...Cc6 9.Ac4 Ad7 10.h4 [La idea de esta jugada es abrir la columna h para la torre de h1 y en conjunto con la dama se realice una ataque de mate.] 10...Tc8 [amenazando el alfil de c4 que no está protegido. Mediante un ataque a la descubierta.]

11. Ab3 Ce5 12.0-0-0 [En este momento se entra en una lucha de enroques opuestos gana quien llega primero con sus piezas o con sus peones al enroque rival.]

12...a6? [Un error de concepto, este avance es muy lento para poder atacar al enroque blanco, posiblemente lo mejor era Cc4 con la idea de ganar la pareja de alfiles y penetrar al enroque del adversario con piezas.] 13. h5 [sacrificio temático de peón para abrir la columna h y que la torre participe en el ataque.]

13...Cxb5 14.g4 Cf6 15.Ah6 [con la idea antes mencionada, si el alfil de g7 se cambia por el de h6 las casillas de f6 y h6 quedaran débiles.] 15...b5 16.Axg7 Rxg7 17.Dh6+ Rg8 18.Cd5 [para eliminar al caballo que defiende el punto de h7.]

18...Te8 19.g5 [Es muy importante eliminar al mejor defensor de la posición enrocada el Cf6.] 19...Ch5 20.Txh5 [brillante sacrificio de calidad para eliminar al fuerte caballo defensor.] 20...gxh5 21.Cf6+ exf6 [única para evitar el mate en h7.]

22. gxf6 [Las negras se rinden al tener que sacrificar la dama por el peón y evitar el jaque mate en g7.] 1-0

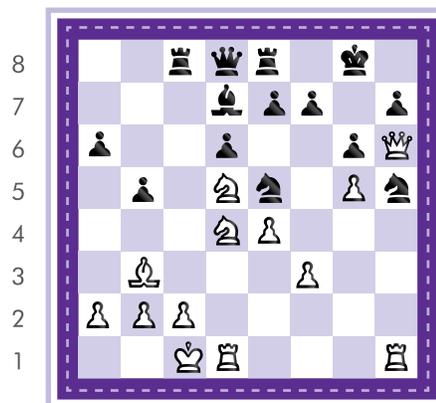




Reto

coloca la posición en tu tablero y te darás cuenta que las blancas están listas para realizar un sacrificio de calidad. El reto es el siguiente.

¿Qué obtienes al sacrificar tu torre por la pieza menor?



5

Sacrificio de calidad por Kasparov

Una de mis partidas favoritas donde vi este sacrificio de calidad el cual funciono de modelo de ataque para mis alumnos que jugaban la defensa Siciliana Variante Najdorf fue la del ogro de Bakú Gary Kasparov.con un gran sentido posicional Kasparov se da cuenta que al sacrificar su torre las blancas a pesar de la ventaja de la calidad se quedan con muchas debilidades en la posicion de su rey.



Actividad

Reproduce con tus compañeros la siguiente partida y disfruta las bellas jugadas de Kasparov.

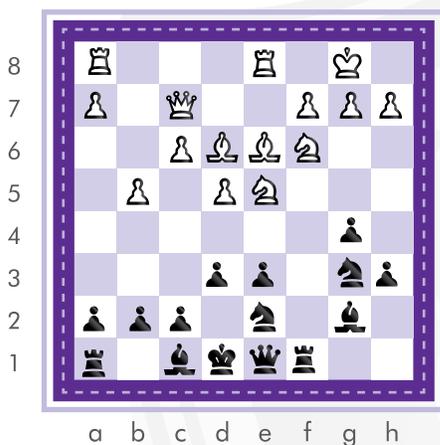
1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6
6.Ae3 e6 7.f3 b5 8.Dd2 Cbd7 9.0-0 Ab7 10.g4
Cb6 11.Df2 Cfd7 12.Rb1 Tc8 13.Ad3 Txc3 en
este momento Kasparov sacrifica con sangre fría
una torre por el caballo que es el mejor defensor
14. bxc3 Dc7 15.Ce2 Ae7 16.g5 0-0 17.h4 Ca4
18.Ac1 Ce5 19.h5 d5 20.Dh2 Ad6 21.Dh3 Cxd3

22.cxd3 b4 23.cxb4 Tc8 24.Ra1 dxe4 25.fxe4
Axe4 26.g6 Axh1 27.Dxh1 Axb4 28.gxf7+
Rf8 29.Dg2 Tb8 30.Ab2 Cxb2 31.Cd4 Cxd1
32.Cxe6+ Rxf7 0-1



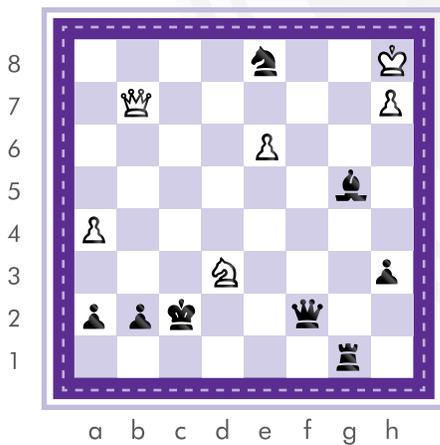
Reto

En la siguiente posición tienes el diagrama de Kasparov listo para sacrificar su calidad.



¿Sacrificarías tu torre por el caballo en una partida de torneo?

Kasparov es un gran jugador de ataque



¿Qué jugarías con negras si las blancas capturan la dama?

Nivel 3

Guía Didáctica de Ajedrez Básico

Aprendamos Ajedrez...

La guía de ajedrez Nivel 3 es la culminación de un innumerable desarrollo de la inteligencia en todos los alumnos que han llevado los manuales anteriores, ahora tu visión es más aguda para el ataque, ya no juegas tan rápido como antes y te has dado cuenta que el ajedrez se juega con la mente y no con las manos.

Ahora, en esta nueva etapa tus conocimientos se enfocarán más a la parte técnica del juego, aprenderás a evaluar una posición para saber quién está mejor y encontrarás el mejor plan de acuerdo a la información que te arroje tú evaluación.

Los retos tácticos ahora son más y la diversión se incrementa con algunos temas que desconocías como es la apertura, la importancia del centro, la táctica y la estrategia que te harán un jugador más completo para las competencias en las que participes.

Pero lo más importante es tu capacidad mental para resolver problemas, la concentración y el análisis; que te harán tomar las mejores decisiones en las diferentes situaciones que se presenten en tu vida diaria.

El ajedrez como te has dado cuenta fomenta valores para ser mejores personas en la sociedad ,por la naturaleza del juego que te hace pensar movida a movida, en el crecimiento personal buscando la excelencia día a día.

Con este manual me despido y te agradezco todos los momentos gratos que pase contigo, te deseo lo mejor en tu camino hacia el triunfo y sobre todas las cosas confía en las enseñanzas de la vida, como una partida de ajedrez.

No perdemos más bien aprendemos por el sendero de la experiencia luchando para afrontar los obstáculos que nos lleven a nuestras metas. Recuerda las enseñanzas de los grandes jugadores de la historia, ellos alguna vez fueron principiantes, tú plan puede cambiar pero tu meta nunca ¡Ve por el jaque mate y diviértete!



Educhessy
El juego es pensar...

www.eduplanet.com.mx