



Eduplanet
Más allá de la Educación



Educhessy

El juego es pensar...



Guía Didáctica de Ajedrez Básico

Nivel 4



Educhessy

El juego es pensar...



Guía Didáctica de Ajedrez Básico

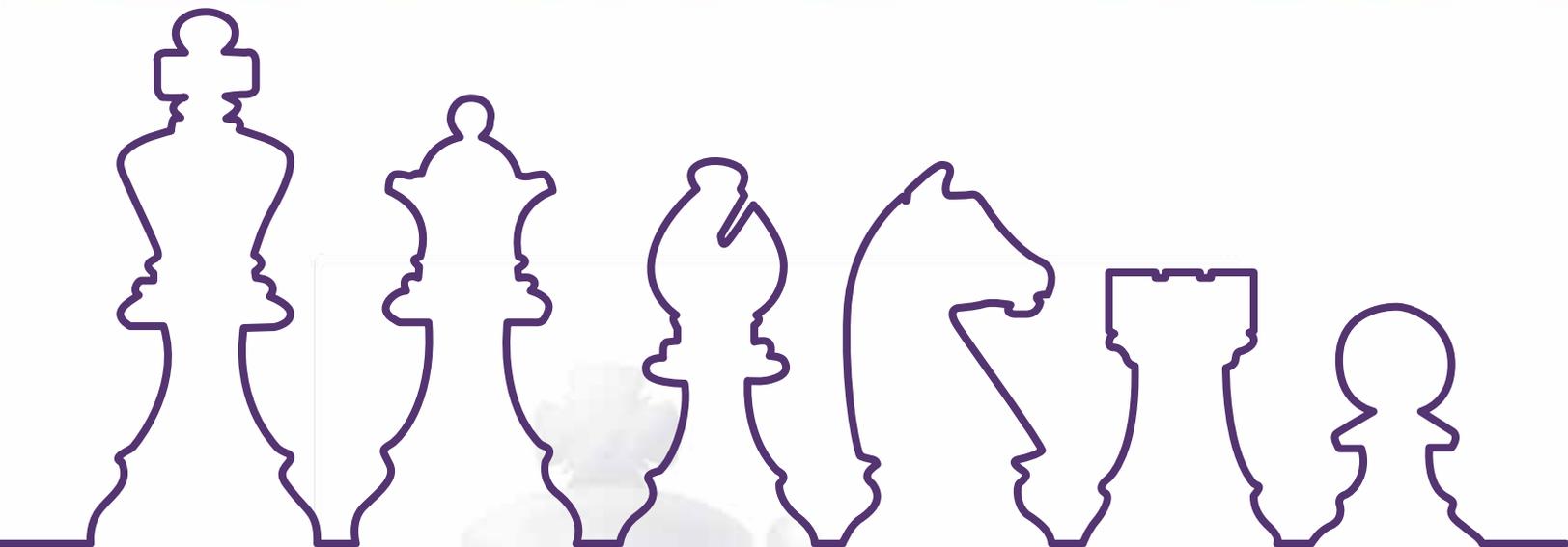
Nivel 4

INDICE

- 1 Introducción.
- 2 Fases de una partida de ajedrez
- 3 La apertura
- 4 Medio juego
- 5 Final
- 6 La importancia de la apertura.
- 7 Comprender la apertura
- 8 Errores típicos de la apertura
- 9 Ataques prematuros
- 10 Desarrolla primero tus piezas
- 11 ¿Qué apertura puedo jugar?
- 12 El centro clásico de peones
- 13 Ataques sobre el punto más débil del tablero
- 14 La defensa
- 15 Las blancas no aceptan el doblote
- 16 Consejos para tener una buena apertura



- 17 Medio juego
- 18 Estrategia
- 19 Táctica
- 20 Ataque Doble
- 21 Ataque a la descubierta
- 22 La clavada
- 23 La clavada relativa
- 24 Alineación indebida
- 25 La atracción
- 26 La desviación
- 27 Temas tácticos complementarios para agudizar la visión táctica.
- 28 El final
- 29 Oposición lejana
- 30 Oposición cercana
- 31 El rey no se encuentra cerca del peón a coronar
- 32 El rey se encuentra delante del peón a promocionar.
- 33 El peón torre.



INTRODUCCIÓN:

El presente manual está diseñado para alumnos de preparatoria con el objetivo de brindar los conocimientos necesarios para obtener un pensamiento lógico matemático, aplicando las estrategias y tácticas que rigen el noble juego ciencia.

Este manual elaborado por un servidor, está basado en el cumulo de 15 años de experiencia en la docencia y entrenamiento ajedrecístico, que ha permitido llevar a niños y jóvenes al más alto nivel competitivo.

Quien tome este manual en sus manos y disfrute de los temas que en él se han plasmado, quedará asombrado del maravilloso juego; que por su estudio y complejidad es una ciencia, quien busca la victoria y nunca se rinde le llama deporte, a quienes producen belleza en el tablero como el pintor sobre el lienzo lo conocen como un arte.

Yo solo te digo que el ajedrez es considerado como la gimnasia de la inteligencia y jugada a jugada aprenderás a pensar para actuar, competir y estudiar.

Mucho éxito en esta nueva aventura.

Rafael Álvarez Navarro
Entrenador Internacional de Ajedrez



1

Fases de una partida de ajedrez.

El ajedrez se divide en 3 etapas así como la vida que al inicio eres un niño posteriormente un adulto y finalizamos siendo unos ancianos.

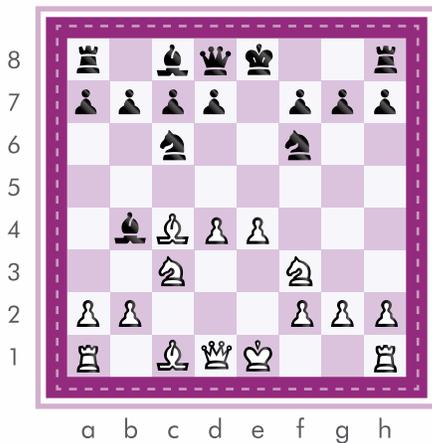
El ajedrez tiene 3 etapas apertura, medio juego y final en ellas se plasman ideas y planes diferentes cada una es importante y se requiere mucha concentración para entenderlas.

A continuación te muestro 3 ejemplos de cada fase:

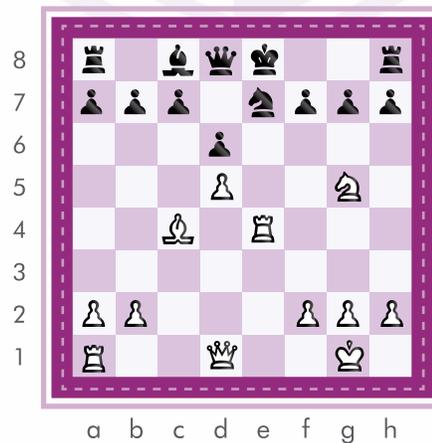


Actividad

Actividad coloca los diagramas en tu tablero y lee lo que dice cada uno, trata de comprender las ideas de cada uno de ellos.

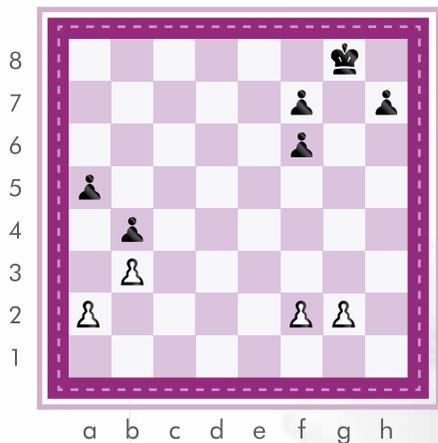


Como puedes ver este es un ejemplo de la apertura que son los primeros movimientos y su objetivo es dominar el centro, desarrollar las piezas y asegurar al rey.



Como puedes ver este es el medio juego, las blancas han terminado su apertura han liberado sus piezas, aseguraron a su rey, dominan el centro y ahora se preparan para atacar.



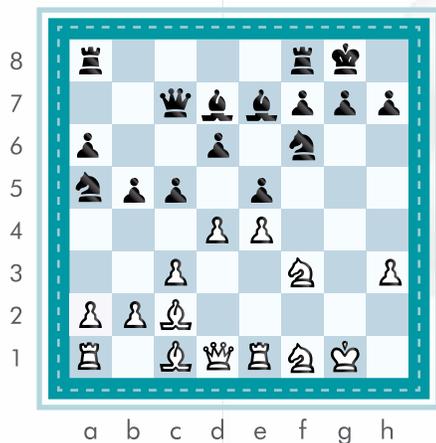


Ahora se observa el final que es cuando quedan pocas piezas en el tablero, el objetivo es coronar un peón.

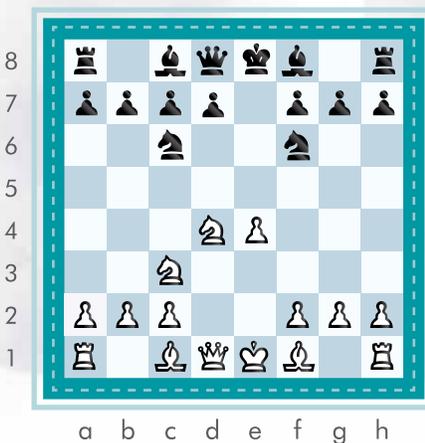


Reto

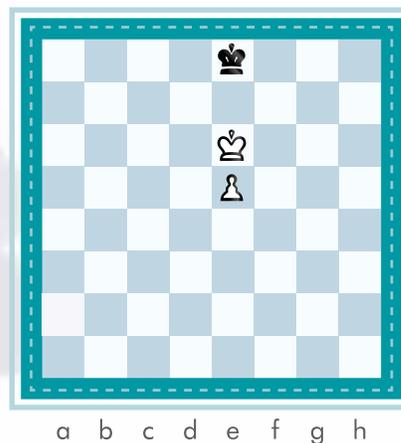
Observa los siguientes diagramas y menciona a que etapa de las 3 que vimos se parecen.



¿Qué fase del juego es?



¿Qué fase del juego es?



¿Qué fase del juego es?





2

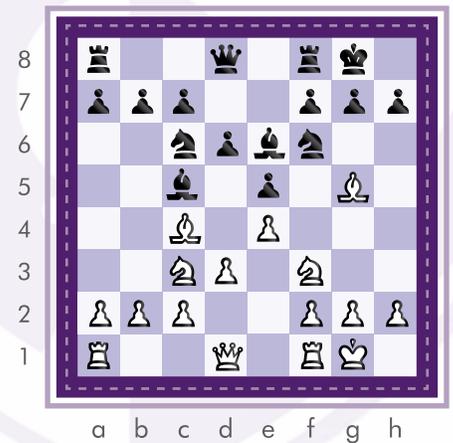
La apertura.

Es el inicio de la partida, el objetivo principal es el desarrollo de las piezas lo antes posible siempre hacia el centro que son las casillas e4, d4, e5 y d5 ocupándolo o dominándolo a distancia, asegurar al rey con el enroque. Es muy importante esta etapa de la partida porque marcará el rumbo de los acontecimientos, un buen planteamiento de las piezas desde el inicio te darán una ventaja que podrás imponer jugada a jugada y evitará que pierdas en los primeros movimientos.

En el siguiente diagrama se observa como ambos jugadores ya terminaron su apertura y que los dos ocupan o dominan el centro con sus piezas o peones.

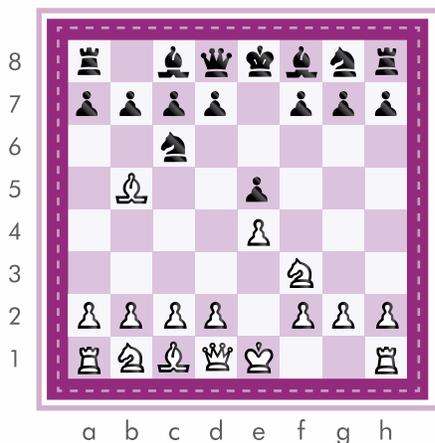
Consejo:

Si el adversario te deja ocupar el centro, ocúpalo con la mayor cantidad de piezas o peones sobre todo los peones e4 y d4 para que restrinjas al adversario por tu ventaja de espacio.



Actividad

A continuación se muestran algunas aperturas ve los esquemas en el tablero y repasa los planes e ideas de cada una.



La apertura española es la reina de las aperturas, muchos campeones mundiales la utilizaron como su arma preferida, consiste en atacar el caballo que defiende el peón en e5. El orden de las jugadas fue 1.e4e5 2.Cf3Cc6 3.Ab5.

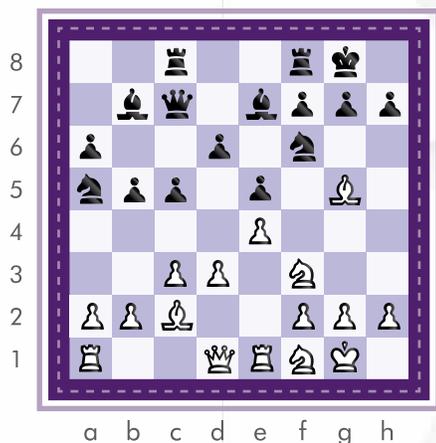


3

Medio juego.

Es la segunda etapa de una partida de ajedrez, el objetivo una vez desarrolladas todas las piezas hacia el centro y haber enrocado al rey, es tener un plan que se adecue al planteamiento realizado.

En la posición del diagrama se puede observar a ambos jugadores con planes distintos. Las piezas blancas trasladan sus piezas al lado donde se encuentra el rey, mientras que las piezas negras expanden su ventaja de espacio con sus peones en el flanco de dama, para gozar de mayor territorio y movilidad en ese sector.



En el medio juego se utilizan dos elementos fundamentales, la táctica y la estrategia cada una con sus particularidades muy diferentes.

La táctica podemos definirla como el elemento necesario para aprovechar las debilidades tácticas del adversario, como son rey expuesto, piezas sin protección y casillas o líneas claves desprotegidas. En este elemento es importantísimo el cálculo de variantes que no es otra cosa que el adelantar en la mente las secuencias lógicas de jugadas para llegar a un fin.

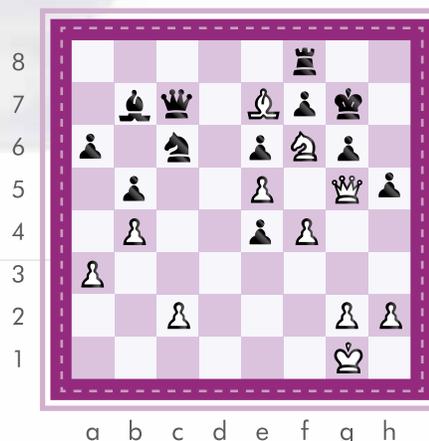
Mientras tanto la estrategia es el elemento que se encarga de evaluar la posición y encontrar un plan de acuerdo a lo evaluado.

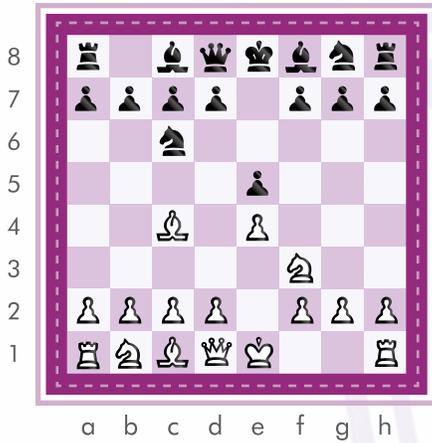
Actividad

Coloca los diagramas en tu tablero.

Este diagrama nos muestra cómo podemos mejorar nuestra táctica agudizando nuestro cálculo de variantes. Trata de resolver el problema sin mover las piezas esto mejora muchísimo tu cálculo de variantes.

Si no fue posible resolver el problema esta es la solución. 1.Dh6+Rxh6 2.Axf8++





Esta apertura se llama italiana y consiste en atacar el punto más débil del tablero que es f7. el orden de las jugadas fue 1.e4e5 2.Cf3Cc6 3.Ac4.



Esta apertura se llama escocesa y pretende atacar el peón de e5. el orden de las jugadas fue 1.e4e5 2.Cf3Cc6 3.d4.

La apertura de los 4 caballos es una apertura muy elástica porque tiene diferentes planes aunque en la práctica se considera muy tranquila y cómoda para las negras. El orden de este diagrama fue 1.e4e5 2.Cf3Cc6 3.Cc3Cf6.

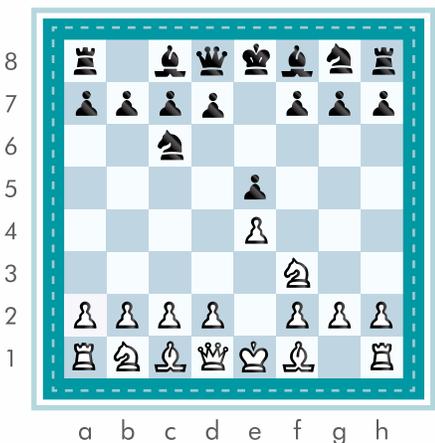
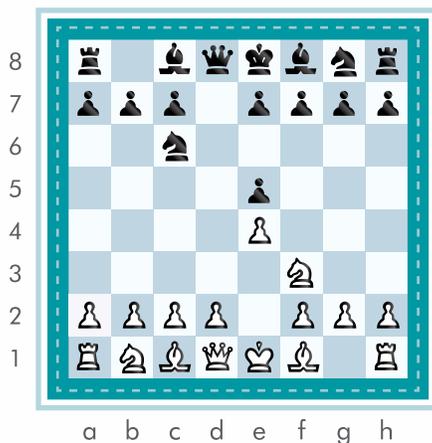


Reto

¿Puedes decir que jugada sigue para llegar a la apertura que se te pide?

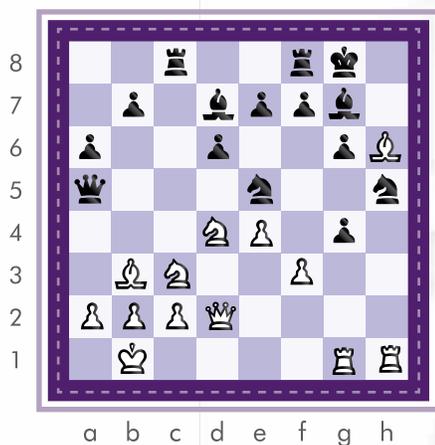
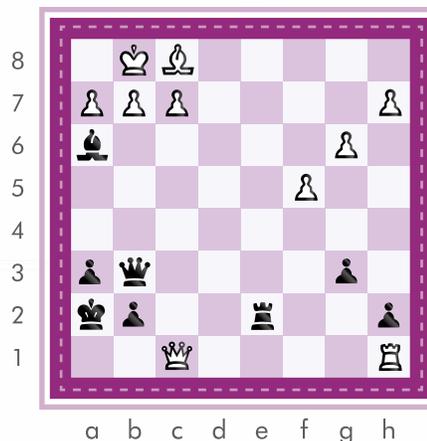
¿Qué jugada te falta para llegar a la italiana?

¿Qué jugada te falta para llegar a la italiana?





De igual manera calcula la combinación para dar jaque mate sin mover las piezas si no la encontraste esta es la solución. 1...Dxg2+ 2.Axg2 Td1+



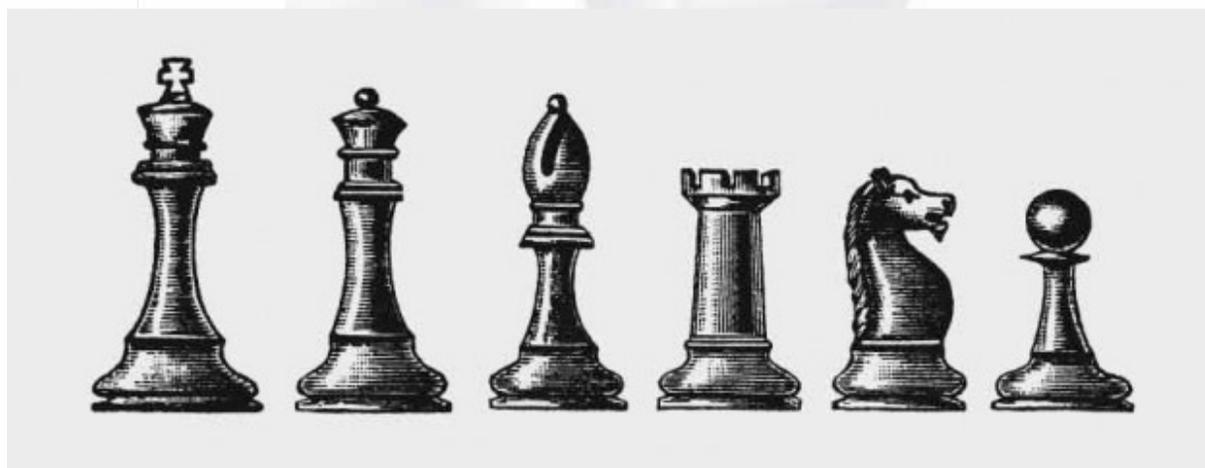
Estrategia.

En el diagrama observamos una posición muy popular en el ajedrez se conoce como la defensa siciliana variante del dragón y las blancas para matar al dragón utilizaron el ataque yugoslavo, el plan para ambos jugadores se puede encontrar al observar la posición.

Después de observar el diagrama nos damos cuenta que ambos reyes están enrocados en flancos opuestos, uno corto y otro largo, ambos tienen que lanzar sus peones o piezas para destruir el enroque adversario, a esto se le llama carrera de ataques mutuos.

El plan del blanco es abrir la columna de ha como de lugar y cambiar los alfiles negros para crear debilidades en el enroque adversario, el plan de las negras es invadir con sus piezas el flanco de dama a través de la columna c con la ayuda del caballo, la torre, la dama y su alfil de g7 que apunta hacia el enroque rival.

Como puedes ver la posición de las piezas determinara el plan.



Educhessy

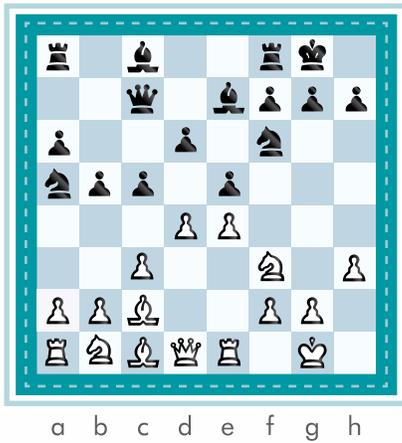




Reto

A continuación se te muestran dos situaciones de medio juego resuelve lo que se te pide colocando en tu tablero los diagramas. sin mover las piezas busca la respuesta.

Reto táctico busca el mate en 3 jugadas para blancas recuerda inténtalo sin mover las piezas.



Observa el diagrama y traza mentalmente tu plan para atacar con ambas piezas.



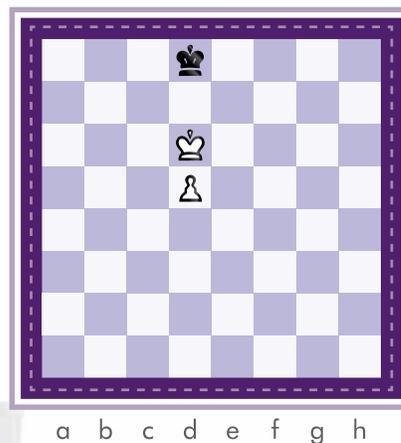


4

El Final

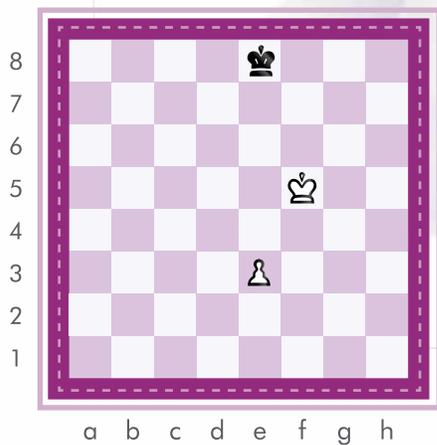
Es la última fase de una partida de ajedrez donde quedan pocas piezas en el tablero y el objetivo principal es coronar un Peón en una pieza de mayor valor principalmente una dama. En esta etapa del juego el rey adquiere un valor importante similar a la actividad de una torre.

En el siguiente diagrama se observa un final de partida el rey blanco está luchando contra el rey negro, obligándolo a abandonar la casilla d8; donde se promocionara el peón por una dama o una torre.

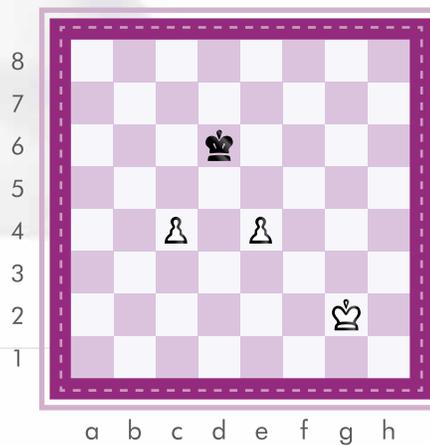


Actividad

Mira el siguiente diagrama y reproduce las jugadas para ganar los siguientes finales.



1. Re6 Rf8 2.e4 Re8 3.e5 Rd8 4.Rf7 Rd7 5.e6+ Rd8 6.e7+ Rd7 7.e8D+



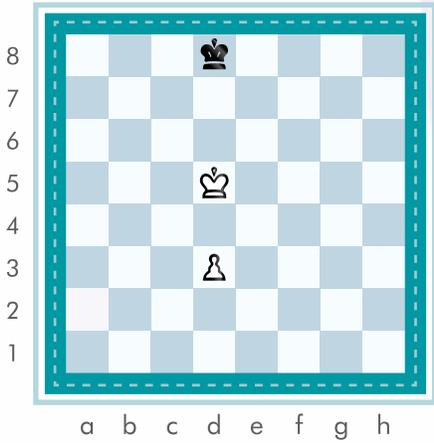
1. Rc5 2.e5 Rxc4 3.e6 Rd5 4.e7 Rd6 5.e8D coronando.



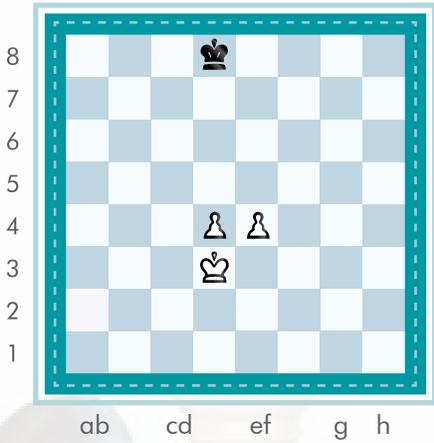


Reto

Con tus compañeros resuelve los siguientes finales hasta coronar tu peón, tu compañero tiene que hacer las jugadas más fuertes con negras para que no puedas coronar. ¿Lo podrás lograr?



Juegan blancas has las jugadas necesarias para coronar.



Juegan blancas encuentra un plan para coronar.





5

La importancia de la apertura.

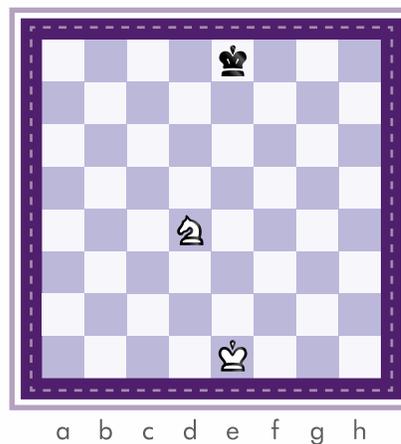
La apertura como ya habíamos comentado es una lucha por las casillas centrales e4, e5, d4 y d5.

¿Por qué tanta insistencia por el centro?

Quien domina el centro domina el juego debido a que en este sector las piezas tienen mayor movilidad.

El diagrama siguiente muestra la importancia de este concepto.

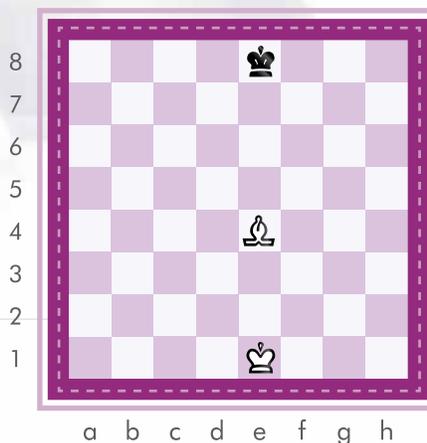
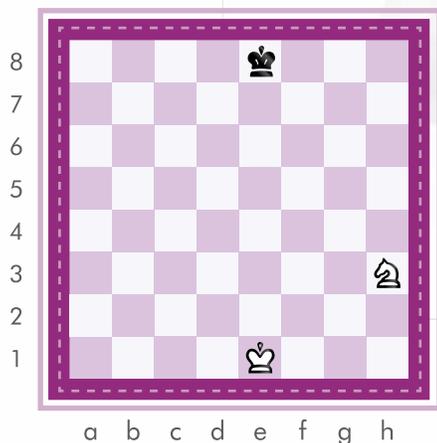
Ejercicio: con una x marca las alternativas que tiene el caballo para moverse.



Actividad

Marca con una x las posibilidades que tiene el caballo para moverse.

Marca con una x las posibilidades que tiene el alfil para moverse.





Reto

Como te has dado cuenta las piezas en ajedrez valen por lo que hacen, con poca actividad su valor real disminuye, es por eso que las piezas colocadas en el centro valen más que las que se encuentran en el borde del tablero.

Mira y juzga la posición ¿Quién goza de la mayor cantidad de casillas en el centro

Para tener la respuesta cuenta cuantas alternativas tienen para mover las blancas y las negras.

Blancas _____

Negras _____



Nivel 4

Guía Didáctica de Ajedrez Básico

Aprendamos Ajedrez...

La guía de ajedrez para preparatoria 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

