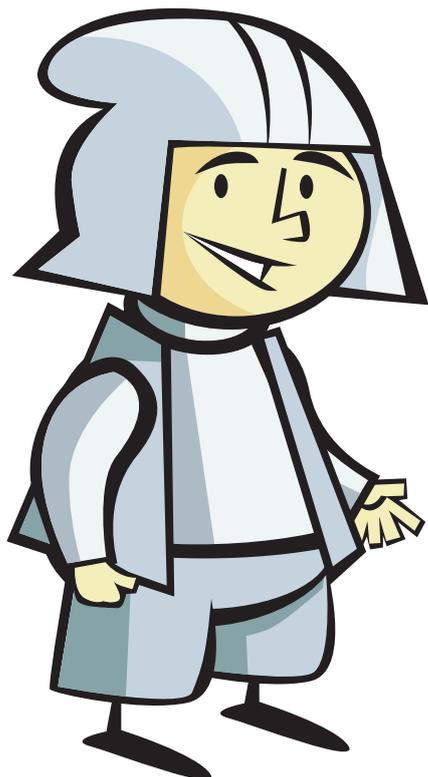


# Guía didáctica

Ajedrez para todos

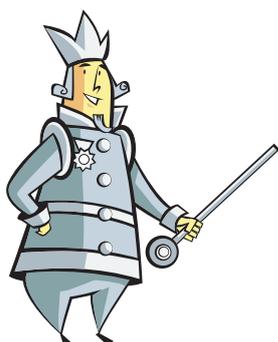
Iniciación

1



Edita: Balàgium Editors, SL  
info@balagium.com  
www.balagium.com

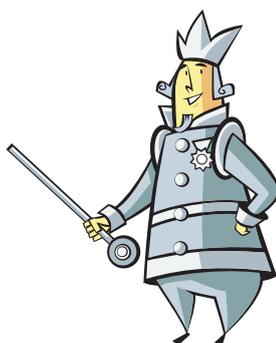
info@educachess.org  
www.educachess.org



Edición 3ª: febrero 2011

Diseño cubierta: Jordi Prió Burgués  
Maquetación: Jordi Prió Burgués  
Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués  
José Luis Vilela de Acuña  
Balàgium Editors, SL  
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación no puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.

# Índice

## Introducción

Objetivos .....	2
Contenidos libro.....	4
Estructura de una unidad de la guía.....	5
Metodología .....	6
Índice “Ajedrez para todos. Iniciación 1” .....	8

## Unidades

Unidad 1. El tablero.....	11
Unidad 2. El peón .....	17
Unidad 3. Las figuras .....	23
Unidad 4. El valor de las piezas .....	29
Unidad 5. A jugar... ..	35
Unidad 6. Jaque al rey .....	43
Unidad 7. Combinaciones.....	49
Unidad 8. El enroque.....	55
Unidad 9. Resultado de una partida.....	63
Unidad 10. Mates básicos.....	73

# Objetivos

## Colección “Ajedrez para todos”

### Generales

1. Dar a conocer la visión y la misión global de la colección “Ajedrez para todos”.
2. Explicar la metodología utilizada en el libro de la colección “Ajedrez para todos. Iniciación 1”.
3. Justificar la estructuración y el orden de presentación de los contenidos.
4. Saber como se pueden utilizar los libros de la colección “Ajedrez para todos”.
5. Facilitar la tarea al monitor o profesor de ajedrez, especialmente para los que tienen poca experiencia en este ámbito del ajedrez.
6. Explicar como los padres o los abuelos pueden enseñar el juego del ajedrez a sus hijos o nietos, respectivamente.

### Ajedrecísticos

1. Explicar cuáles son los objetivos que se pretenden conseguir con los ejercicios propuestos a los alumnos.
2. Explicar la metodología específica utilizada para explicar los contenidos de cada unidad.
3. Presentar qué observaciones podría remarcar el monitor.
4. Conocer cuáles pueden ser las principales dificultades que puede encontrar el alumno para la asimilación de los contenidos de cada unidad.
5. Proponer sugerencias que ayuden en la comprensión de los contenidos.

## Libro “Iniciación 1”

### Generales

1. Dar una formación básica de ajedrez.
2. Ofrecer un método fácil de aprendizaje del juego del ajedrez, que sirva tanto para los más jóvenes como para la gente mayor.
3. Plantear todos los ejercicios de manera que no se tenga que utilizar la anotación para su resolución.
4. Presentar un material apto para todas las personas, especialmente para los no iniciados.
5. Favorecer que los abuelos o los padres y madres tengan un método para que puedan enseñar ajedrez a sus nietos o hijos, respectivamente. Siendo un factor que ayude a favorecer la relación intergeneracional.

### Ajedrecísticos

1. Conocer los elementos básicos del juego: el tablero, las piezas, etc.
2. Aprender el movimiento y cómo captura cada pieza, el valor de las piezas.
3. Asimilar los elementos básicos de la táctica del juego.
4. Saber dar jaque mate al rey adversario de una forma elemental.
5. Aprender algunas jugadas especiales.
6. Saber cómo y reconocer cuándo puede terminar una partida.
7. Ser capaz de jugar una partida completa de ajedrez.

# Contenidos libro

## ● Unidades

Unidades 1-4: conocimiento del tablero y de las piezas (movimientos y valor).

Unidades 5-8: explicación de cómo se juega y de combinaciones sencillas con piezas diversas.

Unidades 9-10: comentario de los posibles resultados de una partida y de los mates básicos.

Ver el Sumario de la colección, en esta guía, para poder ampliar los contenidos de cada unidad.

## ● Relaciones

### **Contenidos anteriores**

No es necesario conocer ningún concepto previo de ajedrez porque se empieza a explicar todo desde el principio.

### **Continúa con...**

El segundo libro de la colección, *Iniciación 2*, donde se amplían los contenidos y ya se utiliza la anotación de partidas.

# Estructura de una unidad de la guía

## Objetivos

Se enumeran los objetivos que se pretenden conseguir con la unidad referida después de la explicación de los contenidos y la práctica de sus ejercicios.

## Contenidos

Se enumeran los contenidos principales de la unidad tratada.

## Metodología

Se explica la metodología específica que se ha utilizado para el desarrollo de los contenidos de la unidad. Se acompaña de algunas orientaciones pedagógicas generales.

Todo lo mencionado en la metodología general de la colección “Ajedrez para todos” es válido para todos los libros de la colección y lo expuesto en la metodología del libro, al que se refiere la guía, es válido para todas sus unidades.

## Observaciones

Se exponen las observaciones más interesantes para poder mejorar las explicaciones y contribuir a la mejora de la comprensión de los contenidos de la unidad.

Generalmente, en esta sección se enumeran una serie de dificultades que puede tener el alumno para asimilar algunos conceptos de la unidad. Cada una de estas dificultades se acompaña con unos comentarios aclaradores.

## Sugerencias

En esta sección se presentan desde una serie de preguntas para realizar al alumno hasta la propuesta de juegos o nuevos ejercicios con la finalidad de que reflexione y profundice en los conceptos explicados.

## Ejercicios

Cita los objetivos que se pretenden conseguir con la práctica de cada ejercicio o proporciona alguna información relacionada con el ejercicio.

Las soluciones de los ejercicios se encuentran en el solucionario respectivo en formato pdf.

# Metodología

A continuación, se expondrán los aspectos metodológicos generales utilizados para la realización del libro *Iniciación 1* de la colección *Ajedrez para todos*.

En este libro se presenta un mayor diseño visual por ser el primero de la colección y dirigirse a personas no iniciadas. Por ello los tableros son algo mayores, la letra es un punto mayor y solamente se utilizan símbolos gráficos en los ejemplos para evitar usar la anotación de partidas. Las explicaciones son lo máximo de breves y claras.

La dificultad de todos los ejercicios es a una jugada para que sea muy asequible todas las explicaciones y todas las personas puedan visualizar y aprender los contenidos explicados.

Los ejemplos se componen generalmente de dos gráficos, en el primero se representa la posición inicial y en el segundo la posición final después de realizar la jugada correspondiente.

Esta metodología permite que las personas que empiecen a aprender ajedrez vayan asimilando fácil y progresivamente, aumentando su autoestima porque observan sus propios avances.

Para intentar solucionar el contrasentido de los más jóvenes de querer jugar partidas sin saber los más elementales conocimientos, se incorporan bastantes juegos en las cuatro primeras unidades para que puedan tocar las piezas y entretenerse.

Para fomentar la motivación de los más jóvenes, puede organizarse un concurso durante todo el primer curso, donde se vaya puntuando los resultados de los juegos de preajedrez (se realiza una competición para cada juego), las respuestas a las preguntas del monitor (preguntas del apartado de sugerencias de cada unidad de esta guía, otras propias del monitor), las respuestas de los ejercicios del libro, etc. Sería conveniente establecer una escala de puntuación para que todos los alumnos participantes recibieran puntos aunque fueran de los últimos.

Los alumnos principiantes que, realmente, ya dominen el movimiento de las piezas pueden comenzar por la unidad 5.

En este curso, a diferencia de la mayoría, se le dedica mucho tiempo a la explicación del movimiento y la captura para evitar problemas posteriores aunque parezca que el alumnado progresa lentamente. Para ello se proponen seis tipos distintos de ejercicios y una serie de juegos para cada pieza.

Otra de las unidades de suma importancia es la quinta, donde se explica con mucho detalle los tipos de jugadas y sus interrelaciones para poder aprender la base de la táctica, que es una de las partes más agradecida y vistosa del juego.

El estudio y la práctica de estas primeras cinco unidades provoca un mayor y mejor ritmo de aprendizaje de las posteriores unidades.

En las unidades 6 y 10 se enseña como dar jaque mate; y con la unidad 9, el alumno conocerá todas las posibilidades de terminar una partida.

Con las unidades 5 y 7 el alumno será capaz de utilizar procedimientos para capturar material del adversario y tener mayores posibilidades de realizar jaque mate al adversario.

En el apartado “Metodología” de cada unidad de esta guía se explica con mas detalle las orientaciones pedagógicas de los contenidos propios de cada unidad.

Para finalizar, la metodología utilizada y la forma de presentar los contenidos hacen idóneo este libro para poder enseñar el juego del ajedrez a todo tipo de personas, tanto a niños pequeños como a personas mayores de la tercer edad.

# Índice “Ajedrez para todos. Iniciación 1”

<b>Unidad 1</b>	<b>El tablero</b> .....	<b>12 págs</b>
	El tablero y las casillas	
	Las filas y las columnas	
	Las diagonales	
	Las piezas	
	Los flancos y las bandas	
<b>Unidad 2</b>	<b>El peón</b> .....	<b>14 págs</b>
	El movimiento	
	La captura	
	La coronación	
	Captura al paso	
<b>Unidad 3</b>	<b>Las figuras</b> .....	<b>42 págs</b>
	La torre	
	El alfil	
	La dama	
	El caballo	
	El rey	
<b>Unidad 4</b>	<b>El valor de las piezas</b> .....	<b>10 págs</b>
	Valor de las piezas	
	Equivalencias	
<b>Unidad 5</b>	<b>A jugar...</b> .....	<b>26 págs</b>
	La amenaza	
	Tipos de jugadas	
	Jugadas de ataque	
	Jugadas erróneas	
	Jugadas de defensa	
	Defensa de un ataque	
	Fases de una jugada	
	Intercambios	
<b>Unidad 6.</b>	<b>Jaque al rey</b> .....	<b>22 págs</b>
	Jaque al rey	
	Respuestas al jaque al rey	
	Jaque mate	
	Combinaciones de mate	

<b>Unidad 7</b>	<b>Combinaciones.....</b>	<b>22 págs</b>
	La clavada	
	Los rayos X	
	La doble amenaza	
	La descubierta	
	Evitar la clavada	
	Evitar los rayos X	
	Evitar la doble amenaza	
	Evitar la descubierta	
	La destrucción de defensas	
<b>Unidad 8</b>	<b>El enroque.....</b>	<b>8 págs</b>
	El enroque	
	Tipos de enroque	
	Condiciones para el enroque	
<b>Unidad 9</b>	<b>Resultado de una partida.....</b>	<b>14 págs</b>
	Resultado de una partida	
	Tipos de tablas:	
	Pacto de tablas	
	Regla de los 50 movimientos	
	Material insuficiente	
	Repetición de jugadas	
	Jaque continuo	
	Rey ahogado	
<b>Unidad 10</b>	<b>Mates básicos.....</b>	<b>24 págs</b>
	Mate con dos torres	
	Mate con una torre	
	Mate con dama	



# Unidad 1

## Objetivos

1. Identificar los distintos elementos del juego: el tablero y las piezas.
2. Aprender a identificar las casillas a través de un sistema de coordenadas (letras y números). Saber que las casillas pueden ser de dos colores.
3. Lograr una percepción adecuada del espacio en el tablero, incluyendo los elementos casilla, fila, columna, diagonal, flanco y banda.
4. Reconocer las piezas del ajedrez.
5. Ser capaz de colocar las piezas en su posición inicial correctamente.
6. Saber orientar correctamente el tablero.
7. Conocer que hay dos bandos, correspondientes a dos jugadores. Y empieza a mover el bando o jugador de las blancas.

## Contenidos

1. El tablero y las casillas.
2. Las filas y las columnas.
3. Las diagonales.
4. Las piezas y su colocación inicial.
5. Los flancos y las bandas.

### ● **Contenidos anteriores**

No es necesario conocer ningún concepto previo de ajedrez porque se empieza a explicar todo desde el principio.

### ● **Continúa con...**

El movimiento de las piezas (unidad 2 y 3).

Anotación de jugadas (unidad 1 del libro Iniciación 2).

## Metodología

A partir de la unidad básica de espacio en el tablero, que es la casilla, éstas se irán agrupando en líneas (una dimensión) o en áreas (dos dimensiones).

Las líneas posibles son las filas (horizontales), las columnas (verticales) o las diagonales (inclinadas).

Las áreas más importantes son los flancos (tablero dividido verticalmente por la mitad en dos partes) o las bandas (tablero dividido horizontalmente por la mitad en dos partes).

Las letras y números del tablero ayudarán a explicar mejor los conceptos.

Una vez conocido el tablero, se dan a conocer el nombre y la colocación inicial de las piezas que compone cada bando.

## Observaciones

Para facilitar el aprendizaje posterior del movimiento de las piezas es necesario conocer y trabajar los distintos elementos geométricos del tablero.

Como por ejemplo, el movimiento de la torre se explicará mejor a partir de los conceptos fila y columna, el del alfil con el de las diagonales, etc.

Hay dos recursos auxiliares que recomendamos utilizar para memorizar la colocación correcta de tablero y piezas:

1. Casilla blanca a la derecha (de cada jugador).
2. Dama blanca en casilla blanca y dama negra en casilla negra.

### Dificultades

Para un alumno de primaria, el concepto fila equivale a línea, por lo que será necesario remarcar las diferencias. Para ellos, ponerse en fila significa alinearse en cualquier dirección.

### Analogías

En la enseñanza a niños, esta Unidad tiene la característica de introducir un grupo de elementos geométricos básicos, como son por ejemplo, el cuadrado, el rectángulo, la recta, el vértice, la longitud, las direcciones horizontal, vertical y diagonal, las direcciones derecha, izquierda, abajo, arriba; también se comienza a introducir, en ligera referencia preliminar, el sistema de notación algebraico, que está íntimamente ligado con el fundamental concepto matemático de coordenadas cartesianas.

## Sugerencias

- 1 Preguntar al alumno el color de diferentes casillas (mencionándolas verbalmente por su designación algebraica), sin que el alumno mire un tablero (o sea, lo que se acostumbra llamar “a la ciega”). Al principio los alumnos suelen equivocarse o tomarse algún tiempo meditando para hallar la respuesta correcta. La habilidad adecuada se logra cuando el alumno responde con rapidez y sin cometer errores.
- 2 Para reflexionar y profundizar sobre el tablero puede realizarse la pregunta siguiente:  
¿Qué diferencias observa usted entre una columna o una fila y una diagonal?  
Las diagonales están compuestas por casillas de un mismo color mientras las columnas y filas por casillas de los dos colores.  
Las diagonales tienen un número variable de casillas mientras una columna o fila siempre tiene 8 casillas).
- 3 En el caso de niños sugerimos la fabricación manual de un tablero de ajedrez a partir de cartón o cartulina.
- 4 Se puede fabricar con cartulina los cuadrados 4x4 del juego del final de la unidad y utilizar un tablero de ajedrez (o el construido anteriormente) para realizar competiciones entre el alumnado.

# Ejercicios

## 1 y 2

1. Identificar las casillas del tablero.
2. Trabajar las coordenadas del tablero (letras y números).

## 3 y 4

1. Distinguir e identificar las filas del tablero.
2. Distinguir e identificar las columnas del tablero.

## 5

1. Distinguir diagonales blancas y negras.
2. Visualizar diagonales con un número concreto de casillas.
3. Pensar que el ejercicio “a” sólo tiene una solución y en los b y c, tiene dos.
4. Reflexionar que por una casilla siempre pasan dos diagonales del mismo color, excepto en las esquinas del tablero.
5. Pensar que por dos casillas solamente puede pasar una diagonal si se encuentran en la misma línea inclinada.

## 6

1. Observar si las piezas están bien colocadas en sus posiciones iniciales.
2. Averiguar qué piezas faltan antes de empezar la partida y cuáles están en exceso.
3. Observar qué piezas sobran una vez empezada la partida (están todos los peones por lo que no se ha podido coronar ninguno de ellos y no es necesario saber como se mueven las piezas; para los ejercicios d, e y f).

## 7

1. Identificar las casillas de cada flanco.
2. Identificar las casillas de cada bando.
3. Encontrar casillas que cumplen varias condiciones (flanco, bando, color).

## A

1. Visualizar líneas (filas, columnas y diagonales).
2. Reforzar vocabulario de ajedrez.

## B (juego)

1. Visualizar el espacio del tablero.
2. Encontrar la estrategia ganadora. Intentar colocar los cuadros (4 casillas) para que quede un número par de colocaciones. A veces es posible poner un cuadro en la mitad o en un extremo de un rectángulo de 4 x 2 casillas.



# Unidad 2

## Objetivos

1. Aprender cómo se mueve el peón.
2. Aprender cómo captura el peón las piezas del adversario.
3. Aprender en qué consiste la coronación de un peón y los beneficios que conlleva.
4. Aprender cómo y cuándo se puede efectuar una captura al paso.

## Contenidos

1. El movimiento del peón.
2. La captura con el peón.
3. La coronación del peón.
4. La captura al paso con el peón.

### ● **Contenidos anteriores**

Es necesario conocer los conceptos de columna y diagonal.

### ● **Continúa con...**

La apertura (unidad 2 del libro *Iniciación 2*) y los errores de la apertura (unidad 3 del libro *Iniciación 2*).

## Metodología

Como el alumno todavía no sabe jugar una partida de ajedrez, se ha escogido empezar con el peón porque presenta las ventajas siguientes:

1. Permite compaginar las explicaciones con juegos de peones que refuerzan los conceptos de movimiento y captura (el peón judoca, el peón corredor y el peón escalador).
2. Cuando se explica las otras piezas permite realizar partidas de peones contra la pieza explicada, como por ejemplo, torres contra peones, etc.
3. El peón es la pieza más numerosa (8 unidades por jugador), la que tiene menor valor (un punto) y la que normalmente se mueve en primer lugar en una partida.

En primer lugar, se empieza a explicar el movimiento del peón y después cómo captura las piezas del adversario.

A partir de la primera pieza que se explica, se introduce los conceptos siguientes:

1. Solamente se pueden capturar las piezas del adversario y la captura no es obligatoria.
2. Una pieza no se puede mover en una jugada a las casillas de detrás de otra pieza si conlleva saltar por encima de ésta. Por eso el caballo se explica en último lugar, por ser la excepción.

## Observaciones

Se debe insistir en que el peón es la única pieza que no puede retroceder, lo que significa que no se puede rectificar un avance del peón.

Se debe recordar que los peones blancos avanzan desde la fila 2 hacia la 8, y los peones negros, desde la fila 7 hacia la 1.

El peón cuando avanza por su columna no puede ir a una casilla ya ocupada por otra pieza propia o del adversario.

El peón podrá cambiar de columna si captura una pieza.

Al coronar un peón éste debe cambiarse obligatoriamente por otra pieza que no sea un rey. Como consecuencia, se puede tener más de una dama o dos torres o dos alfiles o dos caballos. Si nos falta una de estas piezas, se tomarán provisionalmente de otro juego de ajedrez (para una segunda dama no debe ponerse una torre al revés). Generalmente se escoge una dama, porque ésta es la pieza más poderosa (cuestión que el alumno podrá comprender más adelante).

En la coronación de un peón se utiliza el concepto de recompensa o premio por haber conseguido que un peón haya alcanzado llegar a la fila exterior.

## **Dificultades**

El peón es la única pieza que tiene formas diferentes de mover (avanza por su columna) y capturar (en diagonal), a diferencia del resto de las piezas, las cuales mueven y capturan de la misma forma.

Las mayores dificultades suelen presentarse con la asimilación de la captura al paso.

Para los alumnos más jóvenes, la explicación de la captura al paso se puede explicar como otro tipo de jugada especial dentro de la unidad 8 (el enroque).

Para facilitar la comprensión y el por qué de esta jugada, enunciaremos las ideas siguientes:

- a) El jugador que tiene el peón en la casilla inicial tiene el derecho de avanzar dos casillas (el otro peón no bloquea su avance por estar en otra columna).
- b) El otro jugador tendría opción de capturar el peón anterior si éste hubiera avanzado una casilla en vez de dos.
- c) Para respetar los derechos de ambos jugadores con sus peones, se da la oportunidad de capturar al paso solamente en la siguiente jugada, por lo cual se recomienda explicarlo con detenimiento.

## **Errores habituales**

1. A veces, se intenta avanzar un peón dos casillas cuando ya no está en su casilla inicial porque ya se ha movido en una anterior jugada.
2. Cuando un principiante intenta avanzar una casilla los dos peones de las columnas de las torres en una misma jugada, se le debe explicar que es un movimiento incorrecto aunque lo hagan algunos jugadores en partidas de bar o de café.
3. Los que saben jugar al juego de las damas, a veces, se confunden cuando capturan una pieza del adversario porque lo hacen saltando en diagonal.

# Ejercicios

## 1

1. Reflexionar si el peón puede avanzar una o dos casillas.
2. Pensar hacia dónde avanzan los peones blancos y los negros.

## 2

1. Reforzar lo mismo que lo del ejercicio 1.
2. Discernir si un peón no puede avanzar porque está bloqueado.
3. Reflexionar si un peón en su casilla inicial no puede avanzar dos casillas porque otra pieza lo impide.

## 3 (juego)

1. Practicar solamente el avance con los peones porque todavía no se ha explicado la captura con ellos.
2. Empezar con tres peones por bando e ir aumentando su número para tener más posibilidades de juego.
3. Encontrar la estrategia ganadora. Las negras deben avanzar el mismo número de casillas que hacen las blancas (se sugiere para despistar al adversario que se haga con un peón de otra columna).

## 4

Visualizar las casillas donde se podría capturar una pieza adversaria si estuviera allí.

## 5

Observar qué peones pueden capturar y las piezas que pueden capturar. Para ello se ponen piezas del propio jugador o del adversario en casillas contiguas a la del peón.

## 6

1. Visualizar trayectos por donde debería moverse el peón para poder coronar.
  2. Observar dónde quedaría bloqueado el peón en su avance.
- Se supone que las piezas diferentes al peón están fijas, lo cual no sucede en una partida de ajedrez.

## 7 (juego)

1. Practicar el movimiento y la captura con la finalidad de conseguir coronar un peón.
2. Empezar con tres peones por bando e ir aumentando su número.
3. Encontrar posibles estrategias ganadoras. Intentar que el adversario tenga peones débiles retrasados (peones que si avanzan pueden ser capturados).

## 8 (juego)

1. Practicar la combinación de avances del peón tanto en vertical (movimiento) como en diagonal (captura).
2. Encontrar la estrategia ganadora. Encontrar las 5 casillas desde donde se obliga al adversario a mover a casillas perdedoras.

## 9

1. Encontrar qué avances de peones posibilitan que un peón adversario pueda capturar al paso.
2. Ello permitirá reconocer cuándo podremos tener esta opción de capturar al paso y ser conscientes si un avance de dos casillas de un peón nuestro le permite al adversario capturarlo al paso.

# Unidad 3

## Objetivos

1. Aprender cómo se mueven y cómo capturan las diferentes figuras: torre, alfil, dama, caballo y rey.
2. Conocer que el caballo es la única pieza, que al moverse, salta sobre piezas propias y adversarias.
3. Aprender que el rey es la única pieza que no se puede mover a una casilla que esté amenazada por una pieza del adversario.
4. Saber que el rey no puede ser capturado.

## Contenidos

El movimiento y la captura de las figuras siguientes:

Torre, alfil, dama, caballo y rey.

### ● Contenidos anteriores

Es necesario conocer las distintas líneas del tablero.

Saber mover los peones para poder hacer partidas de peones contra cada una de las piezas.

### ● Continúa con...

El valor de las piezas (unidad 4) está en función de la capacidad de movimiento de cada una de ellas.

Jugamos... (unidad 5) explica el tipo de jugadas cuando se mueve una pieza y enseña a valorar la posibilidad de capturar piezas amenazadas.

La apertura (unidad 2 del libro Iniciación 2) da pautas sobre cuáles y cómo deben moverse las piezas al inicio de una partida.

## Metodología

Se empieza con la torre porque es la pieza más fácil de mover (se relaciona con las columnas o filas de la 1a unidad), después se continúa con el alfil (análogo con las diagonales).

La dama se explica como la combinación del movimiento de una torre y de un alfil.

A continuación, el caballo como la única pieza que se mueve saltando de una casilla a otra sin tener en cuenta si hay piezas por medio.

Finalmente, el rey porque es la única pieza que solamente se puede mover a casillas adonde no quede amenazado por una pieza del adversario.

Para que se asimilen correctamente el movimiento y la captura con cada pieza se ha propuesto una colección de seis baterías de ejercicios y varios juegos para cada pieza.

Se recomienda que los alumnos realicen todos los ejercicios de cada pieza para un buen aprendizaje (mejor visualización de los posibles movimientos de las piezas). Dedicarle un mayor tiempo, comporta una mejor asimilación de los posteriores contenidos. Se puede aprovechar que algunos de los ejercicios tienen más de una solución para preguntar a los alumnos si han encontrado otras soluciones.

## Observaciones

Normalmente se presenta la paradoja que los alumnos quieren jugar partidas de ajedrez desde el principio pero todavía algunos o bastantes no saben mover correctamente las piezas. Una de las posibles soluciones consiste en practicar con diversos tipos de ejercicios y disponer de juegos de preajedrez que eviten el aburrimiento. y ayuden en su aprendizaje.

### Dificultades

1. El caballo es la pieza que es más difícil de aprender porque se mueve de forma totalmente diferente a las otras. Para los más pequeños es más pedagógico explicar que salta en forma de L, avanzando dos casillas por una fila o columna y a continuación una casilla en dirección perpendicular.
2. Cuando se mueve el rey se añade la dificultad de comprobar obligatoriamente las casillas amenazadas por las piezas del adversario.

## Errores habituales

Algunos principiantes cometen el error de capturar al rey adversario. Se les debe mencionar que en las unidades 5 y 6 se les explicará porque no se puede capturar el rey y cómo se gana una partida.

Esto puede suceder porque uno mueve a su rey a casillas amenazadas por piezas adversarias o porque cuando se amenaza al rey adversario se realiza una jugada que no lo evita (incluso a veces se encuentran los dos reyes amenazados sin que se den cuenta los jugadores).

Otras veces se mueve incorrectamente el caballo, como por ejemplo, avanzando dos casillas en diagonal.

## Sugerencias

- 1 Para reflexionar y profundizar sobre el movimiento de las figuras pueden realizarse las preguntas siguientes:

¿Qué figuras pueden moverse por las filas o columnas?

¿Qué figuras pueden moverse por las diagonales?

¿Qué figuras no pueden ir de un extremo del tablero al otro en una o dos jugadas?

¿Qué figura cambia siempre de color de casilla al moverse?

¿A cuántas casillas puede ir cada figura en una jugada (sin que haya otras piezas sobre el tablero)? ¿Depende de la casilla donde se encuentra?

¿Cuáles son las casillas donde las figuras pueden estar bloqueadas más fácilmente por otras piezas del mismo jugador?

Las respuestas servirán para comprender, posteriormente, el valor que se asigna a cada pieza y, también, proporcionará ideas para el inicio de una partida sobre cómo deberían moverse las piezas y en qué orden.

- 2 Se pueden realizar campeonatos con los diversos juegos.

Al finalizar la competición de cada juego se otorgarán puntos a los alumnos en función de los resultados.

La clasificación final será producto de la suma de los puntos de cada campeonato.

## Ejercicios

Para cada pieza se presentan seis tipos de ejercicios diferentes para practicar el movimiento a una o varias jugadas y la captura. Se trabaja la inteligencia espacial al provocar que el alumno tenga que visualizar mentalmente el desplazamiento de la pieza.

Para el caso del rey, hay alguna batería con algunas variaciones debido a que el rey no puede ir a casillas amenazadas por piezas adversarias.

En cada batería de ejercicios se va incrementando la dificultad de la resolución (con mayor número de piezas y aumentando la distancia entre las casillas afectadas para la resolución).

Los ejercicios que tienen más de una solución pueden servir para estimular la participación de los alumnos y mejorar su atención.

### 1

Repasar adónde puede ir cada pieza (sin que existan otras piezas sobre el tablero). Lo mismo pero con otras piezas del mismo jugador que restringen el movimiento.

### 2

Encontrar qué piezas del adversario se pueden capturar (con la presencia de otras piezas propias).

### 3

Visualizar el recorrido para ir a una casilla desde otra con el mínimo número de jugadas. Solamente hay piezas del mismo jugador.

Para el caballo se presentan los casos típicos de ir a casillas en una, dos, tres o cuatro jugadas, lo que facilita adquirir patrones mentales del movimiento del caballo.

### 4

Lo mismo que el ejercicio 3 pero con la dificultad añadida que hay piezas del adversario que se pueden capturar (en el caso del rey no puede pasar por casillas amenazadas por piezas del adversario).

### 5

Encontrar las casillas desde donde se puede capturar cualquiera de las piezas del tablero. Debe buscarse la intersección de las distintas líneas de movimiento.

## 6

Capturar todas las piezas del adversario que se encuentren en el tablero con el menor número de jugadas. Debe evitarse hacer jugadas de transición sin capturar ninguna pieza si no es necesario.

## Juegos

Juegos para ir comprendiendo cómo deben moverse las piezas para ser más efectivas durante una partida.

1. Partida de la pieza contra peones.
2. Partida de las piezas contra todos los peones.

Juegos para mejorar la visualización de los movimientos de las piezas.

1. Colocar varias piezas sin que se amenacen entre ellas.
2. Colocar varias piezas de manera que controlen todas las casillas del tablero.
3. Juegos de estrategia para llegar a una casilla.

# Unidad 4

## Objetivos

1. Comprender básicamente por qué no todas las piezas tienen el mismo valor.
2. Asimilar el valor comparativo de las diferentes piezas.
3. Comprender que, como el rey no puede ser capturado, no tiene sentido compararlo en valor material con las demás piezas.
4. Ser capaz de valorar en un nivel elemental, la conveniencia o no de determinado intercambio de piezas.

## Contenidos

1. La escala de puntuación para determinar el valor comparativo entre las piezas.
2. La equivalencia entre piezas de diferentes tipos.
3. La excepcionalidad del rey por el hecho de que no puede ser capturado.

### ● **Contenidos anteriores**

Conocer el movimiento de las piezas.

### ● **Continúa con...**

A jugar... (unidad 5) porque al conocer el valor de cada pieza se podrá empezar a valorar la conveniencia de posibles capturas o a elegir el tipo de jugada a realizar.

## Metodología

A partir de conocer cómo se mueven y capturan las distintas piezas (unidades 2 y 3), se establece un valor para cada una de ellas (excepto para el rey) que estará relacionado con su mayor o menor movilidad y, por lo tanto, con la posibilidad de capturar las piezas adversarias.

El conocer los valores asignados a cada pieza introduce una primera orientación para poder ganar las partidas: tener más puntos que el adversario al contabilizar las piezas de cada bando. Debe tenerse en cuenta que todavía no se ha explicado el concepto de jaque mate (unidad 6) ni el de sacrificio (unidad 7 del libro Intermedio 1).

Por eso, se presentan una serie de baterías de ejercicios para que se aprenda a calcular los puntos de cada bando de una forma rápida.

Después, en base a los valores establecidos, se trabajan las equivalencias entre las distintas piezas, y esto servirá para comprender y valorar los intercambios entre piezas diferentes.

Una vez aprendidos los tipos de jugadas (unidad 5), el conocer el valor de las piezas permite poder valorar elementalmente la conveniencia de capturar o amenazar una pieza adversaria. O qué hacer cuando una pieza nuestra es amenazada por otra del adversario.

## Observaciones

La escala de puntuación que se enseña en esta unidad es lo que se denomina por algunos autores como “valor absoluto”. Esto debe ser aprendido tempranamente para que el alumno sea capaz de jugar, desde sus primeras partidas, teniendo una noción básica sobre la conveniencia o no de los intercambios de piezas.

En la enseñanza a niños, esta Unidad tiene la característica de introducir la noción de escala de valores, en la cual se asocia un número entero a cada pieza.

Además del valor absoluto de las piezas, existe lo que se acostumbra a denominar como valor relativo. “Una pieza vale por lo que hace”, es una forma de resumir el concepto de valor relativo.

Explicado de otra forma, el valor absoluto es el potencial medio que es capaz de desarrollar la pieza, mientras su valor relativo es el potencial real que tiene en una posición específica.

El valor relativo de una pieza no se determina por ninguna tabla de valores; apreciarlo correctamente más que una ciencia es un arte, y requiere de un largo proceso de aprendizaje a través de la asimilación de modelos provenientes de la práctica.

## Dificultades

1. Al principio cuesta entender por qué el rey no tiene asignado un valor en puntos. Se puede explicar que el rey no se puede capturar porque el objetivo final es dar jaque mate al rey (unidad 6) y, por lo tanto, no tendría sentido continuar jugando una partida si no hubiera un rey por cada bando.
2. En algunos libros se dan valores con decimales a algunas piezas, como por ejemplo al alfil. Normalmente, los más pequeños no tienen capacidad de comprender los números no enteros y, tampoco es necesario afinar tanto cuando se trata de un valor aproximado teórico.

## Sugerencias

- 1 Para reflexionar y profundizar sobre el valor relativo de las piezas se pueden utilizar los ejemplos del anexo 1, al final de esta unidad, y plantear las preguntas siguientes:  
Si comparamos las piezas de ambos bandos, ¿cuáles son distintas?  
Y sobre estas piezas diferentes ¿cuál no se puede mover o está inmovilizada? y ¿cuál tiene mucha mayor movilidad?  
Entonces ¿cuál de éstas piezas distintas tiene mayor valor en esta posición?
- 2 Se puede construir con cartulina un juego especial basado en el dominó donde aparecerían símbolos (piezas, tablero, fila, columna) del ajedrez combinados con un número.  
Por ejemplo, habría siete valores diferentes (el rey equivaldría a una ficha blanca; el peón al uno; el caballo y el alfil al tres; la torre al cinco; la dama al diez; la fila y la columna al 8 (por sus casillas); y el tablero al 64).  
Cada ficha tendría un símbolo y un número. Y para cada valor se tendría la ficha doble (número y símbolo), tres fichas con el número y tres con el símbolo.  
Se puede aumentar la dificultad del juego si con el valor tres se utiliza tanto el caballo como el alfil, y con el ocho, tanto la fila como la columna.

# Ejercicios

La finalidad de estos ejercicios será mejorar la agilidad en el cálculo de material. Para ello, será necesario memorizar el valor de las piezas y reconocer rápidamente patrones mentales de las equivalencias básicas entre piezas.

Se utilizarán las operaciones algebraicas de la suma y de la resta.

## 1

Comparar la movilidad de las diferentes piezas desde distintas posiciones del tablero. Servirá para comprender el por qué de los diferentes valores asignados a cada pieza.

## 2

Distinguir las características particulares que tiene cada pieza; ello tiene relación con la movilidad y, por lo tanto, también servirá para comprender mejor el valor asignado a las piezas.

## 3

Ejercitar la escala de valores recién aprendida y mejorar la percepción de las capturas posibles y el valor relativo entre ellas.

## 4

Lo mismo que el ejercicio 3 pero con la dificultad añadida que hay piezas del adversario. Acostumbrar a realizar la labor del recuento del balance material de la partida, tarea ésta que generalmente se realiza mentalmente muchas veces durante la realización de una partida.

## 5

Lo mismo que en el anterior ejercicio pero la diferencia es que se sugiere que en vez de contar el valor de todas las piezas existentes, se desechen las piezas que ambos bandos tienen por igual y se cuenten únicamente aquellas que son diferentes en ambos bandos.

## 6 y 7

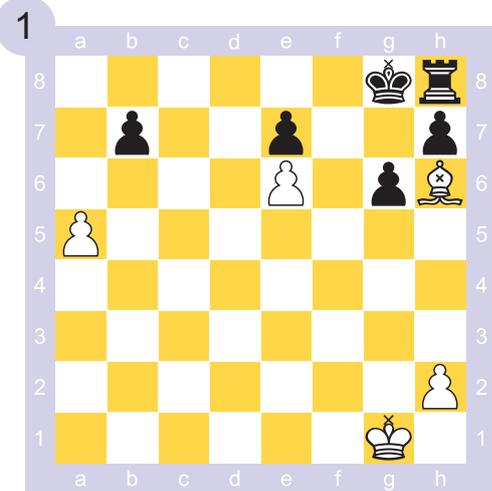
Para ejercitar la equivalencia entre grupos de piezas de diferentes tipos. Para ello se debe encontrar qué pieza falta para que tengan el mismo valor ambos grupos de piezas.

## 8

Lo mismo que en el anterior ejercicio. Para ello se debe encontrar qué pieza se debe quitar para que tengan el valor indicado.

# Anexo 1

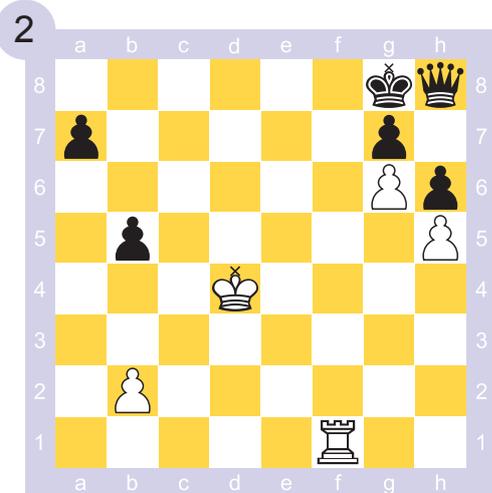
Estos ejemplos servirán para mejorar la comprensión del valor relativo de las piezas.



El valor absoluto de la torre es 5 puntos mientras que el del alfil es 3 puntos.

Sin embargo la torre está completamente inmovilizada, al igual que el rey negro (siempre que el alfil se mantenga en la casilla h6 ).

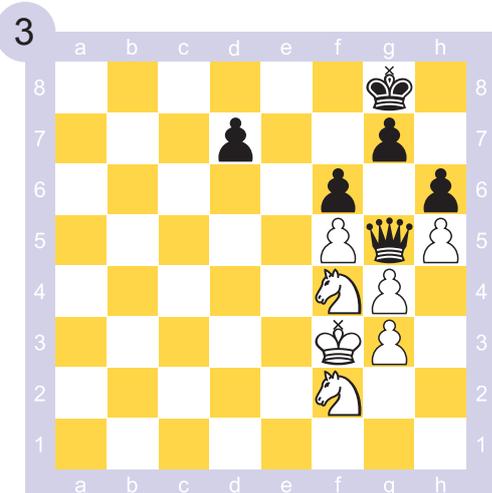
Por ello en esta posición específica el valor relativo del alfil es mayor que el de la torre.



El valor absoluto de la dama es 10 puntos mientras que el de la torre es 5 puntos.

Sin embargo, solamente la torre mantiene inmovilizados a la dama y rey negros.

Por ello el valor relativo de la torre es en esta situación superior al de la dama (las blancas ganan con gran facilidad).



El valor absoluto de la dama es 10 puntos mientras que los dos caballos blancos suman 6 puntos.

Sin embargo la situación de la dama negra es de encierro total y las blancas la capturarán moviendo el caballo de f2 a e4 o a h3.

# Unidad 5

## Objetivos

1. Comprender el significado de casilla amenazada y pieza amenazada.
2. Lograr una percepción de las amenazas, en un primer nivel elemental.
3. Saber y distinguir esencialmente el sentido que tienen los diferentes tipos de jugadas.
4. Entender la relación básica ataque-defensa para comprender cómo discurre el pensamiento ajedrecístico elemental.
5. Aprender las reglas fundamentales y las fases que rigen la ejecución de las jugadas en una partida de ajedrez (pieza que se toca, pieza que se mueve y se suelta definitivamente en una casilla, necesidad de anunciar cuando se arregla la situación de una pieza).
6. Comprender qué significa intercambio de piezas y saber valorarlo de una forma elemental.
7. Obtener un primer nivel de comprensión de los conceptos de ganancia y pérdida de material.

## Contenidos

1. La amenaza
2. Tipos de jugada: jugada de ataque, jugada de defensa, jugada neutra, jugada errónea.
3. Defensa de un ataque.
4. Tipos de defensa (mover, capturar, defender o interponer).
5. Fases de una jugada.
6. Intercambios.

### ● Contenidos anteriores

Para entender la amenaza, tanto de una casilla como de una pieza, es necesario haber aprendido bien el movimiento y captura con las diferentes piezas (unidades 2 y 3).

Para entender las relaciones de ataque-defensa, los intercambios de piezas y la ganancia y pérdida de material, hay que conocer bien el valor de las piezas (unidad 4).

### ● Continúa con...

Tanto la amenaza, como las relaciones ataque-defensa y la ganancia y pérdida de material son conceptos tan fundamentales del ajedrez, que están presentes de una forma u otra en prácticamente todas las unidades a partir de ahora.

En particular el tema de intercambio de piezas y ganancia o pérdida de material se desarrolla con mayor profundidad en “Intercambios” (unidad 5 del libro Iniciación 2).

# Metodología

Se comienza a explicar las nociones básicas de pieza amenazada y casilla amenazada puesto que están relacionadas con el movimiento y captura de las piezas.

A continuación se clasifican las posibles jugadas de acuerdo a si amenazan, defienden, o no hacen ninguna de esas dos acciones. Se añade el concepto de jugada errónea, como la jugada en la cual se permite la captura gratuita de una pieza del mismo bando.

Se introduce el término “ataque”, como sinónimo de “amenaza”.

En el siguiente paso se explica las formas diferentes de defenderse de un ataque (mover, capturar, defender o interponer).

Una vez haya comprendido básicamente todo lo anterior, se podrá explicar qué tipos de jugadas son idóneas o contraproducentes para la defensa ante un ataque en función de si el valor de la pieza atacada es mayor, menor o igual al valor de la pieza atacante.

Finalmente se introduce el concepto básico de intercambios de piezas y su valoración, como aplicación directa de todo lo anteriormente explicado.

Además, se explica las reglas fundamentales que rigen con respecto a la manipulación de las piezas por parte de los ajedrecistas y la forma correcta de realizar una jugada.

En esta unidad se desglosan todos estos conceptos y se presentan las relaciones básicas que existen entre ellos para facilitar la asimilación de los contenidos.

Con la realización de las numerosas baterías de ejercicios se facilita un rápido reconocimiento visual de las amenazas simples y, también se favorece la toma de decisiones correctas al aprender a valorar las posibles respuestas.

# Observaciones

1. En esta Unidad se comienza a desarrollar percepciones que son fundamentales para jugar correctamente al ajedrez. La percepción correcta de las amenazas y de las relaciones ataque-defensa se logra como resultado de un proceso que requiere tiempo de práctica y concentración de la atención.
2. La afirmación que aparece en la ficha teórica “La amenaza” que dice “Una casilla está amenazada cuando una pieza puede desplazarse allí en una jugada” se cumple para todas las piezas excepto el peón, evidentemente, ya que el peón es la única pieza que no captura en la misma forma en que mueve.
3. Las tres de las cuatro posibilidades que sirven para defenderse de un ataque (mover la pieza amenazada, capturar la pieza atacante o interponer otra pieza) servirán para facilitar e introducir la explicación en la siguiente unidad acerca de que se puede hacer para evitar tener el rey en jaque.

## Dificultades

Se trata de automatizar estos básicos procesos mentales y la valoración de intercambios. Esto se hace de forma análoga al proceso de aprender a leer: al principio se debe pensar todos los pasos a seguir, como por ejemplo, cómo se forman las sílabas a partir de las letras, las palabras a partir de las sílabas, la pronunciación, la entonación, etc.; pero una vez asimilada la técnica de leer, se ejecuta automáticamente prestando atención al contenido del mensaje.

## Errores habituales

En una partida, los jugadores principiantes no perciben muchas de las simples amenazas que se producen entre las distintas piezas en el tablero.

Como por ejemplo, lo que sucede en los siguientes casos:

1. Mover una pieza a una casilla amenazada por una pieza adversaria (sin que quede defendida).
2. Mover una pieza que estaba defendiendo a otra que estaba amenazada, lo que provoca la captura de esta última.
3. Capturar una pieza defendida y de menor valor que la pieza atacante.
4. Defender una pieza atacada que tiene mayor valor que la pieza atacante (la capturan igualmente porque se gana puntos en el intercambio).
5. Interponer con una pieza de mayor valor que la pieza atacante, provoca la captura de la pieza interpuesta.

# Sugerencias

- 1 Para evitar estos típicos errores de principiantes y para ayudar en la automatización del proceso de la percepción de amenazas y la elección de la jugada a realizar se pueden formular mentalmente las preguntas siguientes:

Sobre la última jugada del adversario, ¿qué tipo de jugada ha realizado?

Si es de ataque, ¿qué piezas amenaza? ¿cómo se puede defender?

Si es de defensa, ¿qué piezas defiende? ¿podemos capturar?

Sobre la pieza que pensamos mover, ¿la casilla destino está amenazada?

¿dejamos de defender alguna pieza propia? ¿la jugada sirve para atacar alguna pieza adversaria o para defender alguna pieza amenazada?

Sobre un posible intercambio de piezas: ¿qué piezas atacan y que piezas defienden la pieza amenazada?

Si lo iniciamos, ¿ganamos puntos?

Si lo inicia el adversario ¿perdemos puntos?

- 2 Para mejorar la visualización del tablero mentalmente, se pueden realizar preguntas de los tipos siguientes (para ser respondidas sin mirar el tablero):

Diga qué casillas son amenazadas por una pieza situada en una casilla. Por ejemplo, un alfil situado en f3.

Diga si una pieza situada en una casilla amenaza otra pieza en otra casilla, como por ejemplo, si una torre blanca situada en c4 amenaza a un peón negro colocado en d8.

# Ejercicios

## 1 y 2

Repasar el movimiento de las piezas.

Percibir piezas amenazadas y casillas amenazadas por piezas adversarias.

## 3

Reconocer los tipos de jugadas.

## 4

Visualizar las amenazas que puede realizar una pieza.

## 5

Percibir las jugadas donde se pierde material.

## 6

Reconocer los diferentes métodos que existen para defender una pieza atacada.

## 7, 8 y 9

Practicar las formas para defenderse de un ataque a una pieza, en los casos que la pieza atacante tenga menor, igual o mayor valor que la pieza atacada.

## 10

Ejercitar la toma de decisiones basada en el ataque y defensa de piezas.

## 11

Ayudar al alumno a comprender con claridad el sentido de las reglas para manipular las piezas.

## 12

Practicar la percepción tanto de los movimientos posibles de una pieza, como de las amenazas.

**13**

Visualizar piezas amenazadas simultáneamente por dos piezas del adversario. Este ejercicio mejora la percepción de posibles intercambios de piezas.

**14**

Analizar y valorar el resultado de un posible intercambio en función del valor de las piezas capturadas.

**A**

Practicar la capacidad de razonamiento a partir del planteamiento de un objetivo concreto. Se desarrolla la percepción de amenazas y defensas.

# Unidad 6

## Objetivos

1. Aprender en qué consiste el jaque al rey.
2. Aprender que, cuando el rey está en jaque, es obligatorio defenderse del jaque de inmediato; puesto que el rey no puede ser capturado.
3. Comprender las tres formas que existen para evitar el jaque al rey.
4. Aprender en qué consiste el jaque mate al rey.
5. Saber que la finalidad del juego consiste en dar jaque mate al rey adversario.
6. Aprender algunos procedimientos sencillos para dar jaque mate.

## Contenidos

1. Jaque al rey
2. Respuestas al jaque al rey:
  - Mover el rey
  - Interponer una pieza
  - Capturar la pieza atacante
3. Jaque Mate
4. Combinaciones de mate

### Contenidos anteriores

Como el jaque consiste en una amenaza al rey, es necesario dominar bien tanto el movimiento y la captura de las piezas como la defensa de un ataque (unidades 2, 3 y 5).

### Continúa con...

“Mates básicos” (unidad 10) enseña procedimientos elementales para dar jaque mate. Y en el libro Iniciación 2 (unidades 7 y 8) profundizan en la táctica de combinaciones de mate.

## Metodología

Se comienza explicando que el jaque no es más que una amenaza al rey por parte de una pieza adversaria (excepto el rey adversario, puesto que el rey es la única pieza que no puede dar jaque; la explicación es que al colocarse en una casilla contigua al rey contrario para darle jaque, sencillamente estaría él mismo colocándose en una casilla amenazada, lo cual no está permitido como ya conocemos).

Se continúa con la explicación de las tres formas en que el rey puede dejar de estar en jaque (moverse a una casilla no amenazada, capturar la pieza que da jaque o interponer una pieza).

A continuación se explica que si no se puede realizar ninguna jugada para que el rey deje de estar en jaque, entonces el jaque se convierte en jaque mate.

En este momento, se enuncia que el jaque mate al rey adversario es precisamente el objetivo del juego del ajedrez. Ahora ya se puede entender porque no se puede capturar al rey, puesto que si no hubiera rey, sería imposible dar jaque mate.

Finalmente se dan pautas o pistas para poder conseguir, en una jugada, posiciones de jaque mates.

## Observaciones

El jaque y el jaque mate son cuestiones tan básicas, que están presentes de manera directa o indirecta en todo tema ajedrecístico.

Hay aspectos que deben quedar absolutamente claros:

1. Un rey nunca puede mover a una casilla amenazada por una pieza adversaria. Tampoco es posible que al mover una de sus propias piezas, el rey quede amenazado por una pieza del adversario.
2. Un jaque al rey no puede ser ignorado; la única respuesta posible es evitar que el rey siga en jaque. En cambio una amenaza a otra pieza puede ignorarse porque pueden ser capturadas; otra cosa es que sea conveniente no defender una pieza amenazada.
3. El objetivo fundamental en el ajedrez es dar jaque mate al rey adversario. Se debe puntualizar que ganar material no es el objetivo fundamental del juego, aunque sucede en la mayoría de los casos que al ganar material se hace más fácil poder dar jaque mate al rey adversario.
4. Cuando se da jaque mate termina la partida, venciendo el jugador que lo ha realizado, independientemente de la cantidad de material que tenga cada jugador.

## Dificultades

1. Al principio cuesta reconocer posiciones de jaque mate porque el alumno tenía como objetivo ir capturando piezas del adversario.
2. Todavía cuesta más visualizar las combinaciones de mate en que intervienen más de una pieza atacante, porque una pieza debe amenazar las casillas de escapatoria mientras la otra amenaza al rey.
3. A veces se confunden porque piensan que dan jaque mate al rey con una pieza que no está defendida y que es capturada, normalmente por el propio rey adversario.

## Sugerencias

- 1 A pesar de que el reglamento oficial de competición no exige que el jaque al rey sea anunciado, recomendamos que en las etapas iniciales del aprendizaje los principiantes anuncien a su adversario verbalmente cuando den jaque.

Ello ayuda al buen desarrollo de las partidas y a mejorar la percepción de los jaques. Muchos principiantes se concentran tanto en sus planes e intenciones, que no se dan cuenta cuando su rey está en jaque.

Tras un jaque, cualquier jugada que se realice dejando al rey en jaque, es una jugada ilegal y, por lo tanto, será necesario rectificar la jugada realizada y hacer otra jugada en su lugar.

- 2 Para mejorar la creatividad y memorización de patrones mentales sobre el jaque mate, se puede pedir al propio alumno que proponga posiciones de jaque mate en el tablero a partir de una serie de piezas que le da el monitor (se puede ir variando el número de piezas; se le puede obligar a poner todas las piezas que se le proporcione, etc.).

# Ejercicios

**1**

Desarrollar la percepción del jaque, simultáneamente con la percepción de amenazas sobre la pieza que da el jaque.

**2**

Desarrollar la percepción de casillas amenazadas y no amenazadas, en el caso del rey que necesita escapar a un jaque.

**3**

Ejercitar la interposición de piezas como método para defenderse de un jaque, tiene que darse cuenta no solo de que sea posible realizar la interposición, sino de que la pieza interpuesta no esté indefensa.

**4**

Practicar la percepción de amenaza, en este caso de una pieza sobre la pieza adversaria que da jaque. En los ejercicios e) y f) existen dos formas de capturar la pieza que da jaque, en una se pierde material y en otra no; se considera correcta la que no pierde material.

**5**

Distinguir entre jaque y jaque mate. Se debe identificar primeramente qué rey está en jaque y después si ese rey puede evitar de alguna forma el jaque. Si no puede, entonces es jaque mate.

**6**

Reconocer patrones de jaque mate y encontrar una jugada que lo realice.

**7**

Encontrar jugadas que eviten una amenaza de mate. Debe identificar primeramente cómo amenaza su adversario darle jaque mate (como las posiciones son las mismas del ejercicio 6, pero tocando jugar a las negras en vez de las blancas, ya el alumno debe recordar la forma en que las blancas ejecutaron el jaque mate). Debe evitarse las soluciones en las que se pierda material si hay varias en las que no es necesario entregar material.

### **8, 9 y 10**

Desarrollar la imaginación y la percepción del jaque mate con acciones distintas (añadir una pieza, quitar una pieza, poner un rey).

Algunos de los ejercicios tienen más de una solución correcta. Se debe identificar sobre qué bando se debe dar jaque mate.

### **11, 12, 13 y 14**

Practicar la ejecución correcta del jaque mate, en una sola jugada.

Ayudar a reconocer los modelos o patrones básicos de jaque mate.

# Unidad 7

## Objetivos

1. Conocer cinco de los temas tácticos fundamentales que existen en el ajedrez.
2. Aprender a ejecutar en la práctica las combinaciones basadas en estos temas tácticos, en casos sencillos a una sola jugada.
3. Comprender las formas que, en algunas ocasiones, se pueden utilizar para defenderse ante estos temas tácticos.
4. Aprender a ejecutar en la práctica métodos defensivos ante estos temas tácticos, en casos sencillos de una sola jugada.
5. Reconocer a qué tema táctico específico corresponde una determinada combinación.

## Contenidos

1. La clavada
2. Los rayos X
3. La doble amenaza
4. La descubierta
5. La destrucción de defensas

### Contenidos anteriores

Todas estas combinaciones están basadas en relaciones de ataque-defensa, por lo que es necesario dominar bien las unidades 2, 3 y 5 de este libro. Algunos de estas amenazas están dirigidas al rey, por lo cual también hay que dominar lo aprendido en la unidad 6 referente al jaque.

### Continúa con...

Estas combinaciones basadas en temas tácticos se continúan en la unidad 6 del Iniciación 2, en ese caso a una mayor profundidad.

## Metodología

Se comienza explicando, uno por uno, en qué consiste cada tema táctico, y ejemplificando con situaciones muy sencillas, a una sola jugada. Se hace práctica para cada tema táctico para ir memorizando los patrones mentales de cada uno de ellos.

Después se explica cuáles son los recursos defensivos que hay ante cada tema táctico. Al realizar la práctica se está repasando todos estos temas tácticos.

El tema táctico “destrucción de defensas” se trata al final de forma aislada, debido a que no tiene recursos defensivos.

Finalmente se proponen tres baterías de ejercicios en las cuales hay casos mezclados de diferentes temas tácticos, aquí no sólo hay que ejecutar la combinación correcta, sino también identificar a qué tema táctico pertenece.

Estos temas tácticos se explican después de haber trabajado los tipos de jugadas de ataque y defensa, el jaque y el jaque mate porque todos estos conceptos son necesarios para entender esta unidad.

Además, esta unidad servirá para dar orientaciones y reconocer patrones que permitan ganar material y, por lo tanto, facilitar dar jaque mate al adversario (si se tiene menos material será más difícil defenderse de los ataques).

## Observaciones

1. En el tema de la clavada, es bueno comprender la diferencia que existe cuando la pieza que se encuentra detrás de la pieza clavada es el rey y cuando es otra pieza. Cuando se trata del rey es imposible quitar la pieza clavada, porque es ilegal colocar al rey propio en jaque. Esto es lo que se acostumbra a llamar “clavada absoluta”. Cuando se trata de otra pieza que no es el rey, resulta posible mover la pieza clavada (al menos en teoría, ya que la consecuencia no es una jugada ilegal, sino una pérdida de material). Esto es lo que se acostumbra a llamar “clavada relativa”.
2. En el tema de los rayos X se debe insistir que se puede realizar, no solamente amenazando al rey, sino amenazando a piezas mayores o incluso a piezas menores (cuando se mueve para no ser capturada, se consigue capturar otra pieza aunque sea de menor valor).
3. La destrucción de defensas puede servir para introducir de una forma sutil el tema de sacrificios porque normalmente se intercambia una pieza de mayor valor por otra de menor valor para a continuación capturar la pieza que se ha quedado sin defender.
4. Muchas de las partidas se ganan después de aplicar estos procedimientos tácticos (con ganancia de material importante o incluso dando jaque mate).

## Dificultades

1. Al principio cuesta reconocer posiciones en las cuales se puede conseguir ganancia de material al realizar un procedimiento táctico de los estudiados. Pero a medida que se va practicando se consigue mayor capacidad de combinación de las piezas y agilidad mental para visualizar los intercambios.
2. La descubierta cuesta un poco más de visualizar porque la amenaza de una pieza es efectiva cuando se ha movido la otra pieza. En cambio la doble amenaza es más fácil de reconocer porque solamente actúa una pieza (con el caballo cuesta más debido a que su movimiento es el más difícil de aprender).

## Sugerencias

- 1 Cuando se explica cada tema táctico es importante hacer reflexionar qué piezas pueden realizarlo.

Se puede proponer a los alumnos que propongan ejemplos para cada caso posible. Incluso el monitor les puede proporcionar las piezas para que lo realicen (se puede ir variando el número de piezas; se le puede obligar a poner todas las piezas que se le proporcione; etc.).

- 2 Qué busquen las analogías y las diferencias entre los distintos motivos tácticos.

La clavada y los rayos X se explican seguidos porque la amenaza se produce a lo largo de una línea (pieza atacante, pieza amenazada y la otra pieza de detrás). Además, la diferencia entre estas dos depende del valor relativo entre la pieza amenazada y la que se encuentra detrás de ella.

En cambio, en la doble amenaza y la descubierta se trata de amenazar como mínimo a dos piezas adversarias simultáneamente (mediante una y dos piezas, respectivamente). En la destrucción de defensas se amenaza también a dos piezas del adversario mediante dos piezas.

# Ejercicios

## 1

Desarrollar la percepción del tema de la clavada.

Primeramente se identifica en qué línea del tablero (columna, fila o diagonal) coinciden las piezas adversarias que pueden propiciar la ejecución de una clavada. Y a continuación se determina la jugada.

## 2

Desarrollar la percepción del tema de los rayos X.

De la misma forma que en el anterior, se identifica las líneas del tablero en que coinciden las piezas adversarias y ello facilita el hallazgo de la solución.

## 3

Desarrollar la percepción del tema de la doble amenaza.

En este ejercicio funciona también el procedimiento mencionado en los anteriores. Este ejercicio es similar al 5 de la unidad 3 para cada pieza (se trataba de encontrar la casilla desde la cual se amenazaba todas las piezas adversarias), pero con la dificultad añadida que ahora no se dice ni la pieza atacante ni las amenazadas.

## 4

Desarrollar la percepción del tema de la descubierta.

Aquí identificar la línea a través de la cual hay una amenaza potencial sobre una pieza del adversario ayuda a encontrar la solución.

## 5, 6, 7 y 8

Desarrollar el ingenio del alumno y su percepción de las formas de defensa que existen ante cada tema táctico. Se ponen en práctica diferentes métodos defensivos.

## 9

Desarrollar la percepción del tema de la destrucción de defensas.

El mecanismo de búsqueda de la solución es relativamente sencillo en estos casos: identificar que piezas adversarias están amenazadas y cómo se defienden esas piezas entre sí. A continuación se elimina la pieza defensora.

## 10

Desarrollar la creatividad del alumno y su percepción de los diferentes temas tácticos tratados.

Aquí el ingenio del alumno es fundamental ya que hay una mezcla de los diferentes temas tácticos. Son importantes tanto la solución ajedrecística, como la identificación del tipo de combinación.



# Unidad 8

## Objetivos

1. Aprender a reconocer y a efectuar correctamente el enroque, tanto corto como largo.
2. Comprender los beneficios que tiene enrocar.
3. Aprender cuáles son las condiciones necesarias para poder enrocar y ser capaz de aplicarlas correctamente.

## Contenidos

1. El enroque
2. Tipos de enroque
3. Condiciones para el enroque

### ● **Contenidos anteriores**

Para entender bien las condiciones que han de cumplirse para que se pueda efectuar el enroque, es necesario dominar el concepto de casilla amenazada y el de jaque al rey, (unidades 5 y 6).

### ● **Continúa con...**

En la unidad 2 del libro *Iniciación 2*, en la cual se trata sobre la apertura, se vuelve sobre el tema del enroque como parte de las normas básicas de juego correcto en la apertura.

## Metodología

Se empieza explicando las ventajas de enrocarse (poner al rey en un rincón del tablero donde será más difícil atacarlo y situar la torre en juego).

A continuación se explica cómo se realiza el enroque corto. Y esta misma explicación también sirve para el enroque largo. Insistir que primero se mueve dos casillas el rey hacia la torre y después se coloca la torre al otro lado del rey.

Por último se da una explicación, una por una, de las cuatro condiciones que deben cumplirse para poderse enrocar.

Se puede entender mejor la utilidad de esta jugada especial si se explica después de saber qué es un jaque mate. Puesto que si el objetivo principal es dar jaque mate al rey adversario, otro de los objetivos será proteger nuestro rey de los ataques del adversario.

En los ejercicios se propone dificultar o impedir el enroque del adversario para que el rey pierda tiempo (haga más jugadas) al intentar ir a un rincón del tablero en su propio bando.

Estos conceptos servirán para entender algunas de las normas que se dan en la apertura y que se explica en la unidad 2 del libro *Iniciación 2*.

## Observaciones

1. Es la única jugada en la que se pueden mover dos piezas.
2. Insistir que enrocarse simplifica el proceso de llevar al rey a un rincón y poner la torre en una columna más central (si no existiera esta jugada especial, se tendría que realizar bastantes jugadas para que el rey y la torre quedaran en la misma posición).
3. Si al intentar enrocar se toma la torre primeramente, se interpreta que la intención del jugador ha sido mover la torre, y tendrá por tanto que hacerlo, no pudiendo enrocar con esa torre. En comparación, cuando se toma el rey y se le desplaza a dos casillas de distancia de su posición original, ello indica claramente que la intención del jugador es enrocar, pues si su intención fuera mover el rey solamente, entonces el desplazamiento habría sido de una sola casilla. Es por ello que la forma correcta de iniciar el enroque es desplazando el rey.
4. La mayoría de veces se enroca por el lado corto, sobre todo al principio porque el rey queda más cerca del rincón que si se realizara por el otro lado.
5. Se debe insistir que antes de enrocarse se repase si se cumplen las cuatro condiciones.

## Dificultades

1. El enroque es una de las cuestiones que más confusión genera en los principiantes. Por varias razones: por un lado hay dos tipos de enroque que no son idénticos, por otro lado hay cuatro condiciones que deben ser cumplidas para que sea posible enrocar.
2. Si el jugador se olvida de haber movido anteriormente el rey o la torre aunque actualmente estén en su posición inicial y se enroca, entonces se produce una jugada ilegal (si lo percibe el adversario se obliga a rectificar y mover obligatoriamente el rey porque se ha tocado el rey).
3. Si la torre con la que se quiere enrocar está amenazada o pasa por una casilla amenazada, se puede enrocar si se cumplen las cuatro condiciones.
4. Después de enrocarse el rey no puede quedar en jaque (jugada ilegal).
5. Si se ha movido una torre todavía es posible enrocarse con la otra torre. En cambio, si se mueve el rey ya es imposible enrocarse durante la partida.

## Sugerencias

- 1 Se presentan dos pares de posiciones preparadas (ver anexo 1), con enroques y sin enroques, y se formulan las preguntas siguientes:  
¿en cuál el rey está más cerca del rincón?  
¿en cuál la torre tiene mayor movilidad?  
¿en cuál el rey parece estar mejor protegido?
- 2 Se presentan una serie de posiciones (ver anexo 2) y se pide que se clasifiquen según se pueda enrocar, no se pueda enrocar de momento o no se pueda enrocar en toda la partida. Se debe razonar la respuesta en cada caso.
- 3 Lo mismo que en el apartado anterior, pero son los propios alumnos los que proponen posiciones.

# Ejercicios

## 1

Reconocer los dos tipos de enroque aunque se hayan realizado algunas jugadas con posterioridad.

## 2

Percibir cuando es posible enrocarse. Sirve para repasar las condiciones de enroque y visualizar que impedimentos hay en los casos en que no sea todavía posible enrocarse.

## 3

Desarrollar la percepción de los requerimientos para poder enrocar, ahora en vez de evaluar una situación ya existente, tiene que ser capaz de encontrar él mismo como evitar el enroque del adversario. Mientras en todos los ejercicios menos el b) las blancas realizan una jugada que evita directa e inmediatamente el enroque (al menos en ese momento) , en el ejercicio b) la jugada que hacen las blancas no lo evita de forma directa, pero crea una amenaza de ganancia de material que, al defenderse de ella, las negras se ven forzadas a entorpecer su posibilidad de enrocar.

## 4

Parecido al ejercicio 3, pero en este caso el objetivo es más ambicioso pues se pretende lograr que el bando adversario no pueda enrocar durante toda la partida.

# Anexo 1

- Para comparar la situación del rey y de la torre de las blancas antes y después del enroque por el lado corto.



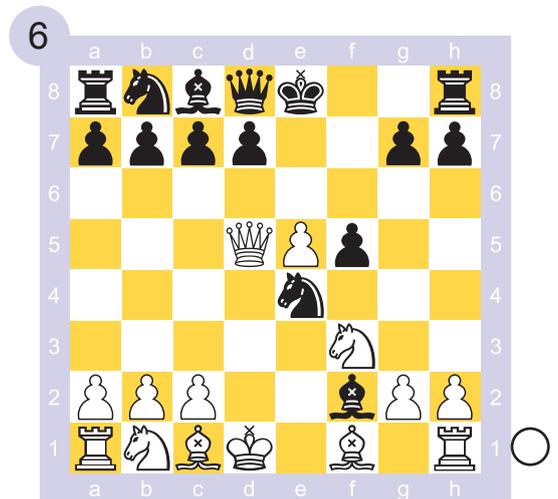
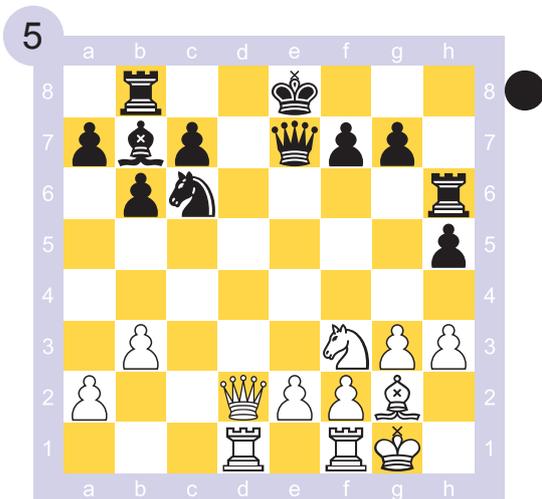
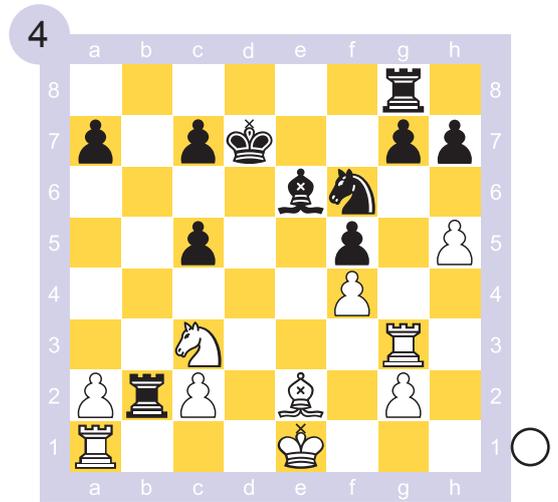
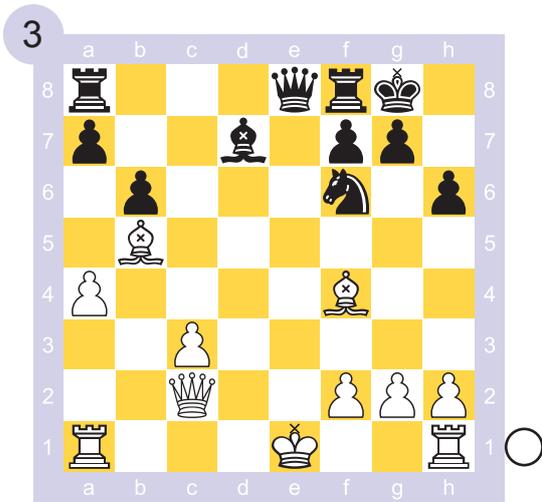
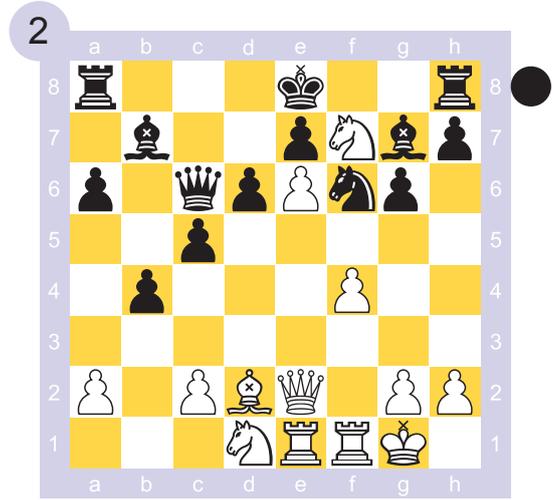
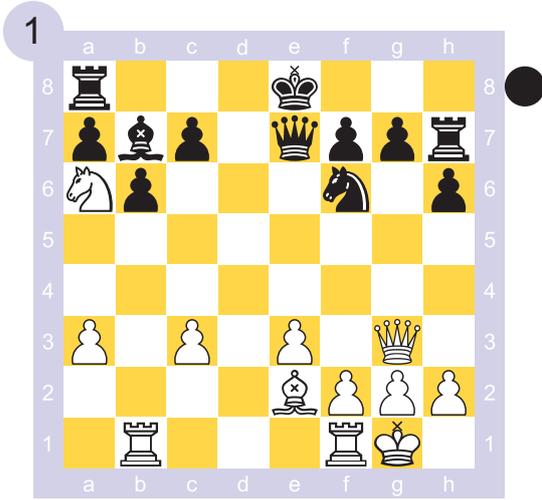
- Para comparar la situación del rey y de la torre de las blancas antes y después del enroque por el lado largo.



- Para comparar la situación del rey y de la torre de las blancas si se enrocan por el lado corto o por el largo (posiciones 2 y 4).

# Anexo 2

Se deben clasificar para el jugador al que le toque jugar (se indica con un círculo al lado de cada tablero).





# Unidad 9

## Objetivos

1. Aprender cuáles son los resultados posibles de una partida y qué puntuación se otorga a cada uno de los jugadores en cada caso.
2. Aprender cuáles son las formas en que una partida puede terminar en tablas.
3. Comprender en qué consiste el rey ahogado y cuál es la diferencia con el jaque mate.

## Contenidos

1. Posibles resultados de una partida.
2. Tipos de tablas:
  - Pacto de tablas
  - Regla de los 50 movimientos
  - Material insuficiente para dar jaque mate
  - Repetición de jugadas
  - Jaque continuo
  - Rey ahogado

### ● Contenidos anteriores

Es necesario conocer el jaque mate, que es la forma en que se gana una partida (unidad 6). Para entender adecuadamente los casos de tablas, es necesario dominar el jaque, el jaque mate y la amenaza, (unidades 5 y 6).

### ● Continúa con...

Algunos temas de esta unidad, como por ejemplo, el rey ahogado y algunos casos de tablas se analizan con mayor profundidad en algunas unidades de los siguientes libros (unidad 7 del Intermedio 2).

## Metodología

Se comienza explicando cuáles son los resultados posibles de una partida de ajedrez. Después, una a una, se explican las diferentes formas en que una partida puede terminar en tablas.

Algunos de estos casos de tablas sirven para evitar que la partida no se termine nunca porque los jugadores quieran ganar la partida, aunque sea imposible o muy poco probable conseguirlo.

Otros casos son tablas por repetición de jugadas con o sin jaque; ello es debido a que si no hubiera repetición de jugadas alguno de los dos jugadores perdería la partida o quedaría en clara inferioridad.

El caso del rey ahogado es un recurso táctico importante para evitar perder la partida o castigar al jugador principiante que teniendo ganada la partida no sabe dar jaque mate correctamente.

Esta unidad termina de completar los conocimientos básicos para jugar una partida completa.

## Observaciones

1. Cuando la partida finaliza en tablas (empate) se otorga una puntuación de medio punto ( $\frac{1}{2}$ ) a cada adversario.
2. En el caso de tablas por insuficiente material para dar jaque mate, es bueno puntualizar que se entiende que el material es insuficiente cuando es completamente imposible que ninguno de los jugadores reciba jaque mate, aún cometiendo cualquier error. Como por ejemplo, rey contra rey, rey y alfil contra rey, rey y caballo contra rey.

Sin embargo, rey y alfil de un color de casillas contra rey y alfil de otro color de casillas no se considera igual porque existe la posibilidad (aunque sea remota) de que uno de los jugadores se equivoque y permita un jaque mate (ver anexo 1).

No obstante, como ésta es una posibilidad muy remota, en la práctica lo que suele suceder es que cuando se llega a posiciones con sólo esos alfiles, los adversarios pactan tablas de mutuo acuerdo.

De la misma forma suele suceder, por ejemplo, cuando se presentan finales de rey y caballo contra rey y caballo, o incluso rey y torre contra rey y torre, etc., en los cuales hay una clara igualdad de material y sería necesario un error muy grave para que pudiera producirse un jaque mate (ver anexo 1).

Si los alfiles corrieran ambos por casillas del mismo color, entonces sería imposible que aún equivocándose alguno de los jugadores, se pueda producir una posición de jaque mate (sugerimos al lector que haga el intento por sí mismo de imaginar una situación de jaque mate con esas piezas; ver anexo 1).

## **Dificultades**

Es muy importante aprender bien el caso del rey ahogado, y saber diferenciarlo del jaque mate. Ambos casos tienen algo en común: que todas las casillas a las que el rey podría moverse están amenazadas por el adversario. Sin embargo la diferencia esencial es que en un caso el rey está recibiendo jaque (caso del jaque mate) y en el otro caso no está recibiendo jaque (caso del ahogado). Interiorizar bien, también, que para que exista situación de rey ahogado, no basta con que el rey no se pueda mover; también es necesario que ninguna de las otras piezas de ese rey pueda moverse.

O sea que, dicho de otra forma, el ahogo es la situación en que un bando no tiene la posibilidad de efectuar ninguna jugada legal (y además su rey no está en jaque). Como se puede ver, aunque se le llama rey ahogado, es una situación que tiene que ver con todas las piezas del bando en cuestión: ninguna se puede mover (ver anexo 2).

## **Sugerencias**

- 1 Como complementación de las posiciones que aparecen en el libro, sugerimos que se presenten al alumno algunos ejercicios en los cuáles la razón de que no exista una situación de rey ahogado sea que otra pieza diferente del rey se pueda mover (ver anexo 3). Preguntar cuáles se pueden mover.
- 2 Presentar una serie de posiciones donde se tenga que poner una pieza concreta (un rey u otra pieza) para que se tenga una posición de tablas por rey ahogado. Lo mismo pero quitando una pieza del tablero (ver anexo 4).
- 3 Que el alumno proponga posiciones de tablas a partir de una serie de piezas dadas por el monitor.

# Ejercicios

**1**

Identificar cuál ha sido el resultado de la partida, en algunos casos basándose en la posición final de la partida, en otros basándose en la forma en que se recolocan las piezas una vez terminada la partida.

**2**

Analizar si con el material que resta sobre el tablero es posible o no que se produzca un jaque mate.

**3**

Visualizar la forma de eliminar material de manera tal que no quede ya material suficiente para realizar un jaque mate.

**4**

Encontrar la forma de dar jaque de forma continua al rey adversario.

**5**

Visualizar la diferencia entre jaque mate y ahogado.

**6**

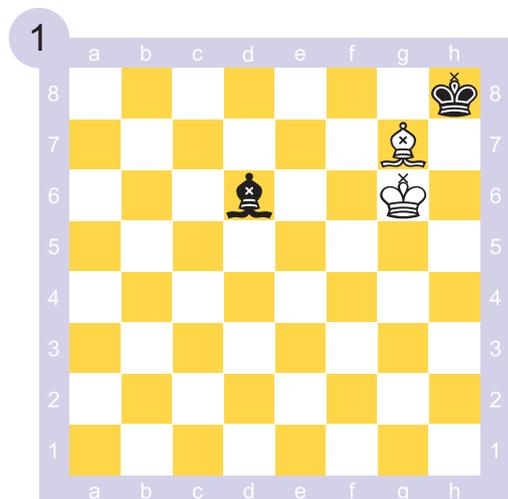
Normalmente en los ejercicios hay que encontrar jugadas correctas. Aquí es a la inversa, las negras tienen situación ganadora en todos los casos y la tarea consiste en darse cuenta de cuál sería la jugada errónea que estropearía la posibilidad de ganar la partida, al producir una posición de ahogado.

**A**

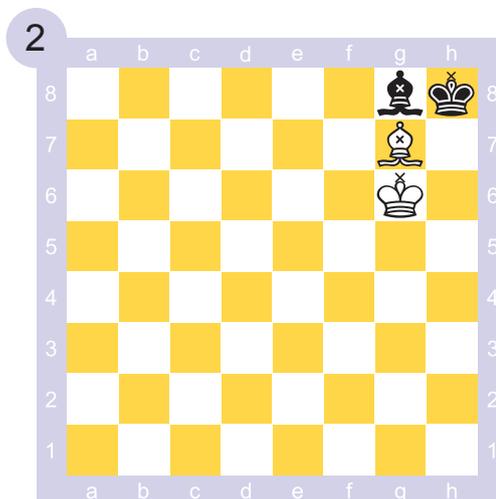
Es una mezcla de posiciones cuyo resultado es o será tablas; el alumno debe diferenciar debido a qué razón, en cada caso, la partida termina en tablas.

# Anexo 1

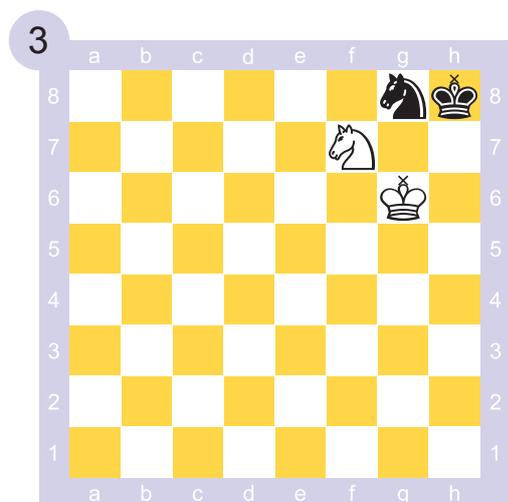
Estos ejemplos servirán para mejorar la comprensión de las tablas en el caso de insuficiencia de material.



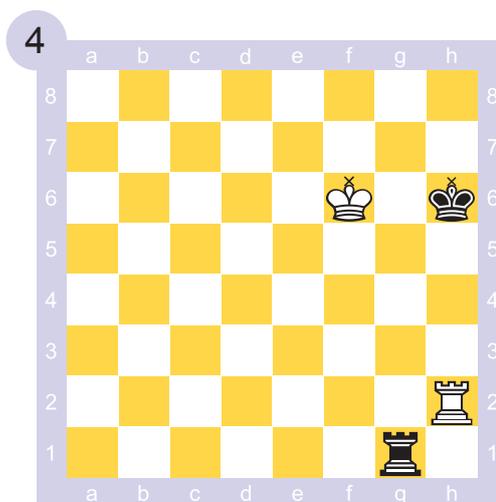
Ambos bandos tienen alfiles que se mueven por casillas del mismo color. Una posición como ésta, donde uno de los reyes está arrinconado, sería lo máximo que se podría lograr por cualquiera de los dos bandos. Sin embargo, colóquese donde se coloque el alfil de las negras, la posición nunca será de jaque mate.



Cuando los alfiles de ambos bandos se mueven por casillas de diferente color, existe, al menos una posibilidad de que uno de los bandos cometa un error grave y se pueda producir un jaque mate como el de esta posición.



En el final de rey y caballo contra rey y caballo, existe la posibilidad remota, de que un bando cometa un error grave y se produzca un mate como el de este diagrama.

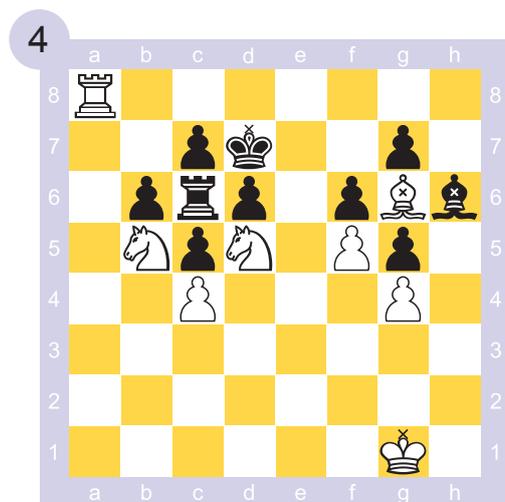
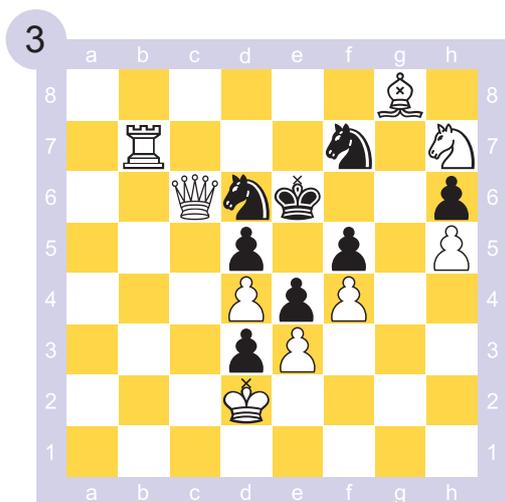
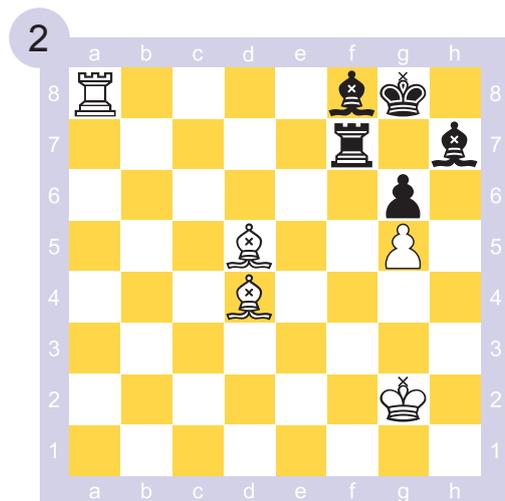
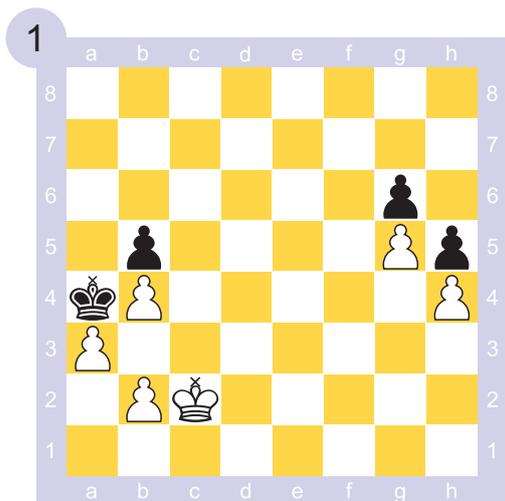


También pudiera producirse un error grave en el final de rey y torre contra rey y torre, y llegarse a un jaque mate, como por ejemplo el que se muestra en esta posición.

# Anexo 2

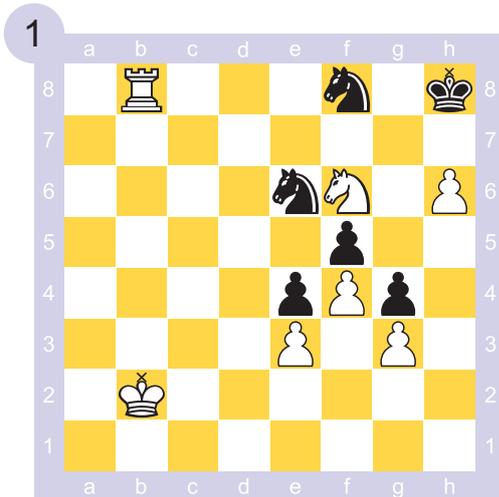
Estos ejemplos servirán para mejorar la comprensión de las tablas por el caso del rey ahogado.

Juegan negras.

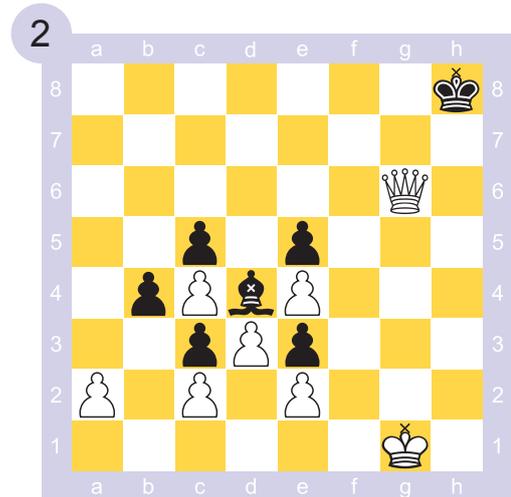


## Anexo 3

Estos ejemplos juegan la negras y el rey negro no puede moverse. Los alumnos deben indicar qué pieza pueden mover.

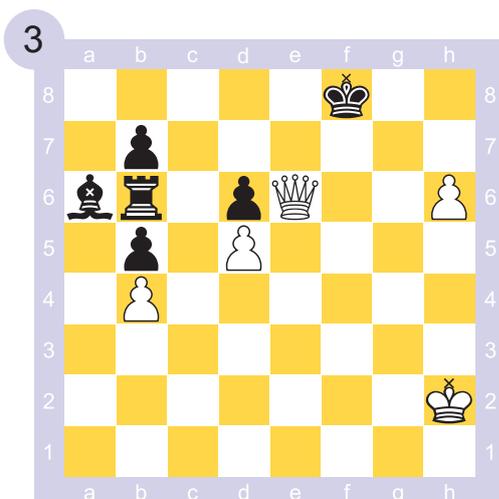


El caballo de e6.

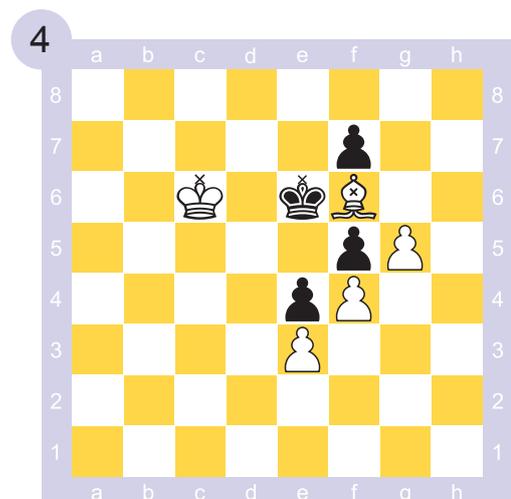


El peón b4 a b3.

La dama no deja mover al rey de la casilla h8.



La torre de b6 a c6.

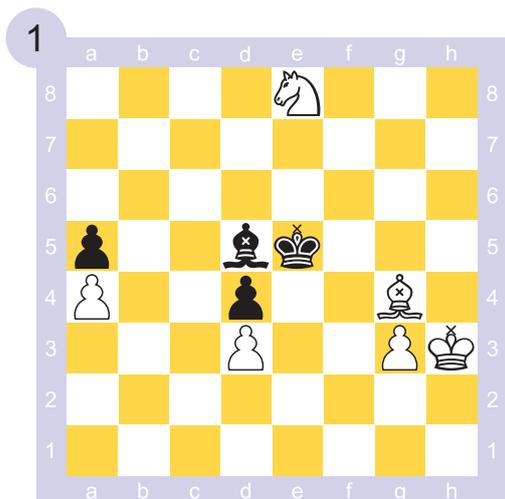


Las blancas han movido el peón de f2 a f4 y las negras deben capturar al paso porque no tienen ninguna otra jugada posible.

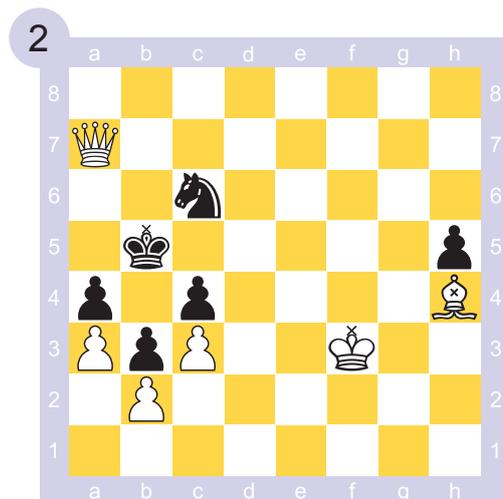
# Anexo 4

Estos ejemplos servirán para mejorar la comprensión de las tablas por el caso del rey ahogado.

Añadir una pieza en el tablero para que tocando jugar a las negras, sea ahogado.

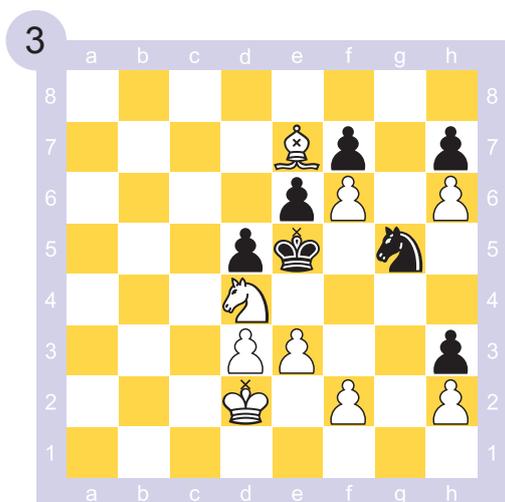


Una torre o una dama blanca en b5 o c5 para que no pueda jugar el alfil negro.

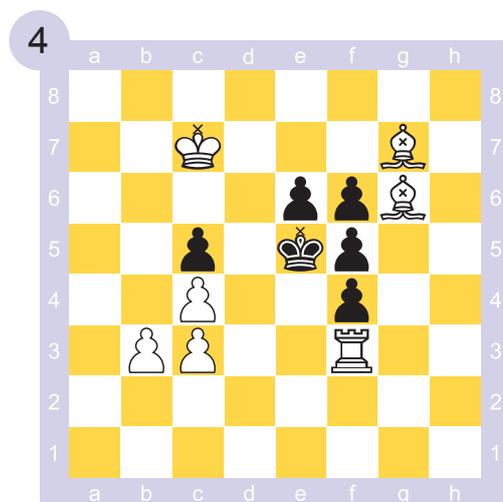


Un alfil blanco en d7 o e8 para que no pueda capturar la dama blanca ni mover el caballo negro.

Quitar una pieza del tablero para que tocando jugar a las negras, sea ahogado.



El caballo negro en g5.



El peón negro en f5.



# Unidad 10

## Objetivos

1. Aprender algunos mates muy sencillos de realizar con torres o dama.
2. Aprender a ejecutar correctamente el mate con rey y dos torres contra rey.
3. Aprender a ejecutar correctamente el mate con rey y una torre contra rey.
4. Aprender a ejecutar correctamente el mate con rey y dama contra rey.

## Contenidos

1. Mate con rey y dos torres contra rey
2. Mate con rey y una torre contra rey
3. Mate con rey y dama contra rey

### ● Contenidos anteriores

Se aplican en estos mates los conocimientos sobre el movimiento de la torre, la dama y el rey (unidad 3) y sobre el jaque y el jaque mate (unidad 6). También es importante tener en cuenta el concepto de rey ahogado (unidad 9).

### ● Continúa con...

Se completa lo que se conoce como los mates elementales (rey + pieza o piezas contra solamente el rey) en la unidad 10 del libro Intermedio 1, donde se estudiarán los mates elementales que faltan: rey + dos alfiles contra rey y rey + alfil + caballo contra rey.

## Metodología

Se ha dejado para el final explicar estos elementales procedimientos de dar mate utilizando solamente piezas mayores (torre o dama) y el rey contra solamente el otro rey. El motivo de ello se debe a que se necesita comprender bien todos los conceptos citados anteriormente en el subapartado Previos de Contenidos.

Se comienza por el mate con dos torres porque para ejecutarlo no es necesaria la colaboración del rey, las dos torres se bastan para hacerlo y, también, porque es más rápido de ejecutar que con una sola torre.

Después se explica el mate con una sola torre. Este procedimiento necesita de la colaboración del rey.

Los mates en que se utilizan una o dos torres se han explicado basados en la reducción de espacio a través de filas o a través de columnas.

Y, finalmente, se explica el mate con la dama porque la reducción de espacio se realiza simultáneamente en filas y columnas.

En los tres se parte de una posición final de mate para facilitar la memorización de los patrones mentales. A continuación se estudia una situación intermedia y se da una serie de instrucciones básicas para poder transitar hasta la posición final.

## Observaciones

1. Estos tres mates, es fundamental no sólo conocerlos, sino ejecutarlos en la práctica con seguridad y rapidez. Son bastante fáciles de aprender una vez que se comprende el principio esencial que los rige, que es la reducción gradual del espacio disponible (algunos maestros suelen usar el término “achicar”) para los movimientos del rey que recibirá el jaque mate.
2. Es bueno también reiterar que una torre o una dama, necesitan de la colaboración de su rey para ejecutar el mate, mientras las dos torres lo pueden hacer sin ayuda de su rey.
3. Para conseguir llegar a una posición final de jaque mate se debe realizar un proceso de reducción del espacio que se va materializando a través de lo que denominamos en ajedrez “cortar al rey” (ver anexo 1).
4. Otro procedimiento alternativo para dar jaque mate con la dama consiste en ir moviendo solamente la dama, siempre colocándola a salto de caballo del rey adversario, pero reduciendo siempre las columnas o las filas del rey adversario. Cuando se haya llevado al rey adversario al rincón del tablero y sólo le queden dos casillas para poder moverse, entonces ya no mueve más la dama, y sencillamente se va acercando el rey hacia el rey adversario hasta poder dar jaque mate con la dama.

## Dificultades

1. Otro detalle importantísimo que hay que observar siempre es estar alerta para no ahogar al rey. En el proceso de reducir gradualmente el espacio al rey adversario, hay que estar atento porque, cuando no se le dé jaque, éste siempre tenga al menos una casilla adonde mover, hasta el momento final en que recibe el mate. En el caso de la dama es cuando se producen más posiciones de ahogado.
2. Se deberá evitar las jugadas erróneas que provoquen la captura de una torre o de la dama. Para evitar estos errores se efectúan jugadas de espera como se explica en la teoría.

## Errores habituales

1. En el caso de mate con una torre, los principiantes realizan un exceso de jugadas porque a veces ponen el rey en oposición cuando debería ser el rey adversario quien lo hiciera.
2. Otro error frecuente en los principiantes se produce cuando avanzan una torre (dando jaque) para intentar reducir el espacio pero el rey adversario se escapa por una fila o una columna que no está amenazada (cortada) por la otra torre o por el otro rey.

# Sugerencias

- 1 Proponer que los alumnos realicen el procedimiento de la reducción del espacio a través de las columnas (en los ejemplos del libro se ejecuta a través de las filas).  
De esta forma, se podrá escoger realizarlo por filas o columnas en función de la situación del rey adversario para ejecutar el mate con el menor número de jugadas.  
Esto lo pueden hacer por parejas, uno intenta dar jaque mate y el otro intenta ofrecer la máxima resistencia y, luego, se intercambian los objetivos.
- 2 Presentar una serie de posiciones donde se pueda acortar el número de jugadas para realizar el jaque mate (ver anexo 2).  
Los procedimientos explicados en la teoría son muy simples y metódicos pero a veces necesitan realizar un mayor número de jugadas.

# Ejercicios

## 1 y 2

Para comprobar que el alumno ha asimilado bien las ideas del procedimiento enseñado para dar mate con dos torres (reducción gradual del espacio al rey a través de “cortes” y jaques, alejamiento de las torres en los momentos en que corresponde, tiempos de espera, etc.).

## 3 y 4

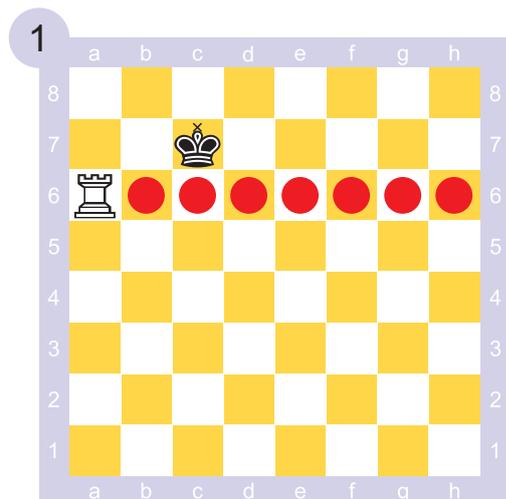
Para comprobar que el alumno ha asimilado bien las ideas del procedimiento enseñado para dar mate con una torre (reducción gradual del espacio al rey a través de “cortes” y jaques, jugada de espera con la torre cuando es necesario, alejamiento de la torre en los momentos en que corresponde, avance del rey que colabora con la torre, etc.).

## 5 y 6

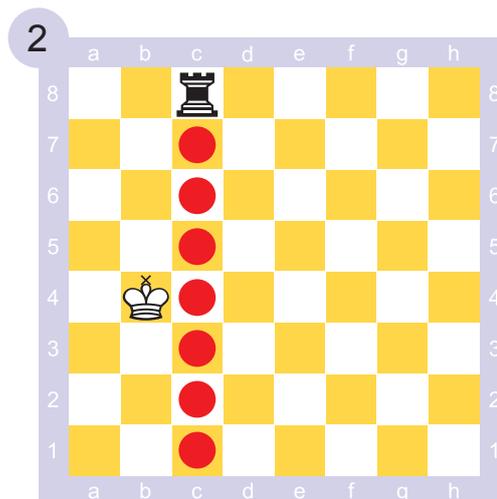
Para comprobar que el alumno ha asimilado bien las ideas del procedimiento enseñado para dar mate con una dama (reducción gradual del espacio al rey a través de “cortes” y jaques, avance del rey que colabora con la dama, etc.).

# Anexo 1

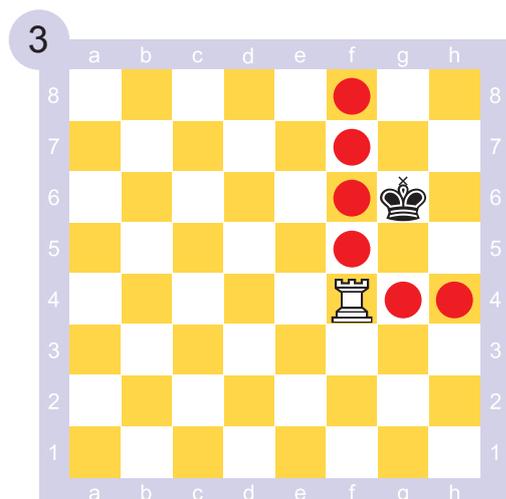
Estos ejemplos servirán para comprender y ejecutar con mayor facilidad los mates que estamos tratando. Este concepto de “cortar al rey” es importante en la técnica ajedrecística, sobre todo en los finales de partida. En los tableros se han colocado círculos rojos en las casillas amenazadas (cortadas) por la torre o la dama.



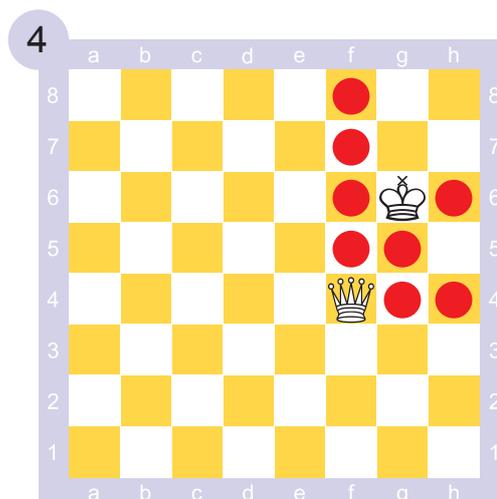
La torre corta principalmente al rey negro a lo largo de la fila 6.



La torre corta principalmente al rey negro a lo largo de la columna “c”.



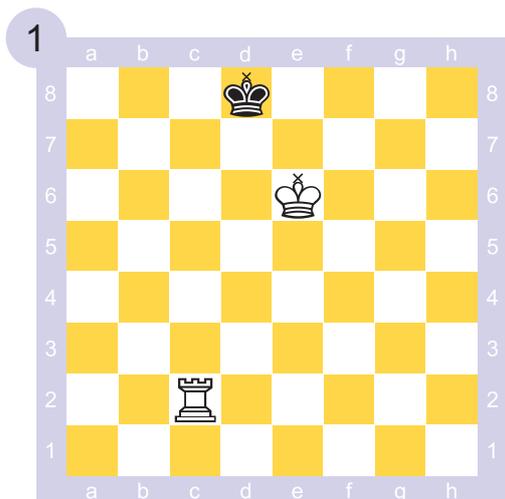
La torre blanca corta al rey negro, tanto a lo largo de la fila 4, como a lo largo de la columna “f”. Quiere decir, que el rey está como encerrado, en un rectángulo delimitado por la fila 4 y la columna “f”, no puede salir de ese espacio.



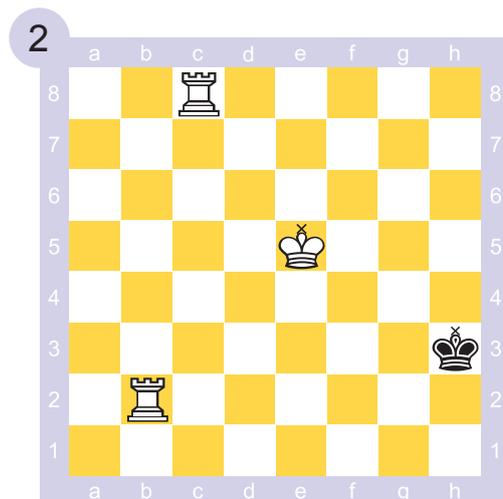
La dama negra corta al rey blanco de igual forma que la torre. Pero además no permite que el rey se pueda acercar para amenazarla como podría hacerlo con la torre.

# Anexo 2

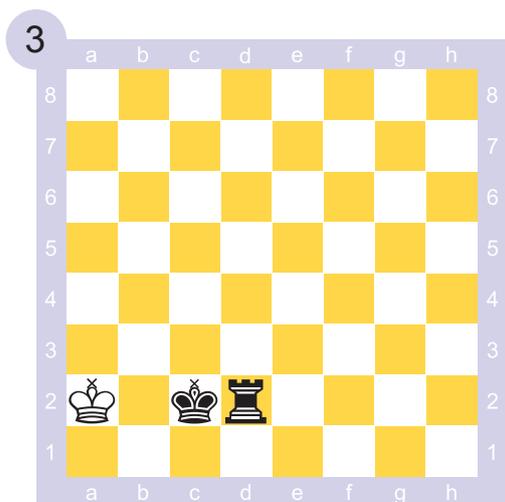
Estos ejemplos servirán para mejorar la comprensión de visualizar la posición final de jaque mate.



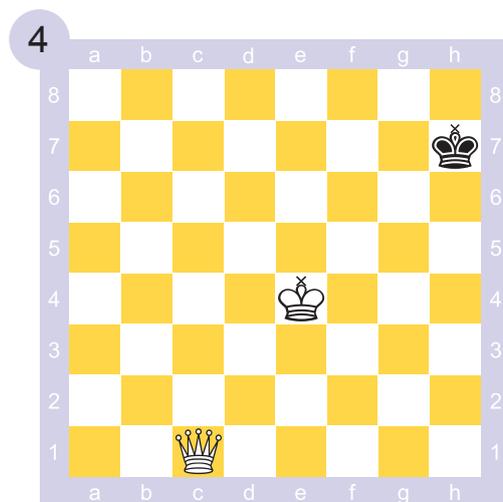
La torre de b2 a c2. El rey negro obligatoriamente tiene que ir a e8. La torre da jaque mate en c8.



Torre de c8 a g8. El rey negro obligatoriamente tiene que ir a h4 y después la otra torre da jaque mate en h2.



La torre de d2 a d3. El rey blanco obligatoriamente tiene que ir a a1 y después la torre da jaque mate en a3.



La dama de c1 a g5. Al rey negro solamente le queda moverse entre h8 y h7. Mientras el rey blanco se acerca para poder dar jaque mate.