

ISCF “Manuel Fajardo”

Sede Universitaria

Placetas

Trabajo de Diploma

**Título: “Folleto Teórico Metodológico
para mejorar la preparación de
los profesores de ajedrez en
formación”**

Autor: Raúl de las Casas Valdés.

Tutores: MSc. María A. Márquez Inerarity

Lic. Alberto Díaz Martín

“Año del 50 Aniversario del Triunfo de la Revolución”



Pensamiento

“El ajedrez es como una gimnasia mental que contribuye a prolongar nuestras facultades intelectuales”

Colectivo de autores ISLA.



Dedicatoria



Si me preguntan a quién dedico este trabajo diré que a todos los que me quieren bien; a una personita muy especial que todos los días comparte conmigo su ternura y su inocencia; ella es Mely, el tesoro máspreciado de la familia. También lo dedico a mi madre, la que el tiempo ha adelgazado por cumplir cada capricho de sus hijos. A mi padre Raúl, el que siempre está cuando lo necesitamos y a Leandro, mi hermano pequeño. Lo dedico muy especialmente a quien comparte conmigo alegrías y penas; ella, es Brianny, mi esposa.



Agradecimientos



El agradecimiento es la mejor forma que tenemos de remunerar favores. Agradezco a todas las personas que de una forma u otra me ayudaron para convertirme en Licenciado de Cultura Física.

Agradezco a la Revolución por darme esta oportunidad de superarme y poder servir a la Patria.



Índice



Introducción.....	1
Problema Científico.....	2
Objetivos de la Investigación.....	2
Fundamentación Teórica.....	4
1. Importancia del ajedrez.....	4
1.1 El ajedrez como profesión.....	8
1.2 El profesor de ajedrez en formación.....	9
1.3 Funciones del docente, instructor o facilitador del programa de ajedrez ...	12
en la escuela.	
2. Preparación teórica y metodológica.....	13
3. Características del folleto.....	15
3 .Fundamentos Metodológicos.....	17
3.1 Población.....	17
3.2 Métodos y técnicas de la ciencia.....	17
4. Análisis de los resultados.....	18
4.1 Resultados del diagnóstico.....	19
5. Propuesta del folleto teórico metodológico.....	20
Conclusiones.....	22
Recomendaciones.....	23
Bibliografía.....	24
Anexos.....	25



Resumen



Resumen

El presente trabajo plantea como problema científico ¿Cómo contribuir a elevar el nivel teórico metodológico de los profesores de ajedrez en formación?. Tiene como objetivo general: proponer un folleto que contribuya a elevar el nivel teórico -metodológico de los profesores de ajedrez en formación. Para la realización de este estudio se tuvo en cuenta una población de 34 profesores en formación que provienen de los diferentes cursos emergentes y en estos momentos se encuentran cursando estudios en la Sede Universitaria de Cultura Física del municipio de Placetas. Se aplicaron métodos teóricos, empíricos, estadísticos y matemáticos los que permitieron constatar insuficiencias referidas a la preparación de los profesores de ajedrez en formación y elaboración del material. La investigación consiste en la elaboración de un folleto teórico metodológico para elevar la preparación de los profesores de ajedrez en formación, además es un material de consulta que facilita su trabajo y al mismo tiempo mejora su formación ajedrecística. Mediante una encuesta a los profesores en formación de ajedrez se escogieron los temas teóricos y metodológicos aspecto en el que presentaban mayores dificultades y de una forma organizada y escogida se tratan en el folleto. El mismo reúne los requisitos metodológicos establecidos para su confección teniendo en cuenta criterios de varios especialistas acerca de las consideraciones técnicas a observar.



Introducción



Introducción

El ajedrez, una de las actividades más antiguas y carismáticas que existen, puede catalogarse como una joya del ingenio humano capaz de motivar por sí misma su práctica y estudio de manera entusiasta y sistemática. Cuando se aprende a jugar el ajedrez, o nos adentramos en sus secretos como juego de opciones y de variantes sin apenas percibirlo vamos modificando nuestra actitud para enfrentar los problemas que nos plantea la vida cotidiana, pero también nuestro enfoque de cómo solucionar aquellas situaciones complejas que demandan de un pensamiento flexible y creativo. La importancia del ajedrez impulsada desde el mismo Triunfo de la Revolución por el Che y que considera su desarrollo al expresarse legalmente mediante la resolución 2-89 **INDER** y el **MINED**. La educación en el presente curso deberá orientarse hacia la promoción de hombres mejores más críticos, creativos y aptos para la toma de decisiones. Muchas son las cualidades que se pueden adquirir por el juego ciencia por lo que su estudio sistemático contribuye a la formación integral del individuo en lo cultural, ético, estético, intelectual, recreativo, emocional, deportivo, preventivo, de hecho resulta de gran importancia crear eslabones que faciliten la enseñanza y oportunidades que brinda la actual Revolución Educativa de modo que su enseñanza y práctica continúe avanzando. Una profunda revitalización sobre la masificación del ajedrez se ha alcanzado bajo la orientación de nuestro Comandante Fidel Castro desde finales del año 2000. A partir de este momento se lleva a cabo en nuestro país un programa de masificación del ajedrez, e incluso a impartirse en las escuelas como una asignatura más del proceso docente – educativo con un profesor responsable al frente de esa labor. En el año 2003 se comienza a ofrecer cursos para profesores de ajedrez en nuestro municipio incorporando jóvenes desvinculados del estudio y del trabajo, los cuales no tienen una formación ajedrecística estos, cursos se han impartido en un corto período de tiempo por lo que los profesores han presentado un bajo nivel en la preparación teórica y metodológica presentando dificultades en el desempeño de sus funciones como docentes. Para su capacitación se han utilizado diferentes vías, métodos y procedimientos siendo necesaria una compilación bibliográfica en la que se agrupan contenidos metodológicos y teóricos que contribuyan a elevar su preparación.

Con la intención de mejorar el proceso pedagógico se encamina la investigación a partir de la formulación de un folleto.

1.1 Problema Científico: ¿Cómo contribuir a mejorar el nivel teórico metodológico de los profesores de ajedrez en formación?

1.2 Objetivo General: Proponer un folleto que contribuya a mejorar el nivel teórico -metodológico de los profesores de ajedrez en formación.

Objetivos específicos.

1- Diagnosticar las necesidades teórico – metodológicas que presentan los profesores de ajedrez en formación.

2- Seleccionar núcleos teóricos y metodológicos que conformen el folleto con aspectos cognitivos, metodológicos y técnicos sobre el ajedrez para profesores en formación.

3.-Elaborar el folleto con los aspectos teóricos y metodológicos necesarios para la preparación de los profesores de ajedrez en formación.

Objeto de investigación:

Preparación teórico metodológica.

Campo de acción:

Preparación teórico metodológica del ajedrez.

Hipótesis: Es posible confeccionar un folleto que contribuya a la preparación teórica metodológica de los profesores de ajedrez en formación.

Aporte: El presente trabajo propone un folleto teórico metodológico para los profesores de ajedrez en formación que aborda temáticas fundamentales como son:

Indicaciones metodológicas, reglas para el profesor de ajedrez, documentación y medios que debe poseer el profesor, entre otros. Ofrece además una fundamentación teórica sobre aspectos fundamentales del tema.



Fundamentación Teórica



Fundamentación teórica:

1. Importancia del ajedrez.

Son tantas las posibles jugadas en el ajedrez, son tan diversas las combinaciones que se producen en una posición entre sus componentes, que su conocimiento y práctica nos revela, desde su simplicidad, complejas interrelaciones que también encontramos en el mundo en que vivimos. Como juego de opciones y variantes, donde se entrelazan en la toma de decisiones, las estrategias y tácticas para actuar de manera muy similar a lo que sucede en la propia vida personal y social, el ajedrez nos muestra que a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas. Con la práctica continua del juego ciencia y su importancia en el nuevo consenso de nuestro modelo educativo actual se considera que el ajedrez muestra diversas implicaciones educativas:

Implicaciones educativas del ajedrez:

- Representación y concentración espacial, uso de la perspectiva, reconocimiento de las posiciones y longitudes.
- Capacidad de observación e inteligencia espacial.
- Inteligencia verbal, dominio del lenguaje escrito.
- Desarrollo de la atención, aplicación de un pensamiento profundo.
- Administración racional del tiempo, búsqueda de solución en un lapso de tiempo preestablecido.
- Desarrollo de la capacidad de toma de decisiones, autonomía de pensamiento.
- Empleo de progreso continuo, búsqueda de mejores resultados, desarrollo de la autoestima.
- Creatividad, imaginación y autoestima.
- Irreversibilidad, pensamiento flexible y gran movilidad.
- Visualización, creatividad y potencia de cálculo.
- Pensamiento abstracto y creativo.
- Capacidad para el análisis, control en la ejecución y fluidez del pensamiento.
- Capacidad de observación, identificación y reconocimiento.

...“Pienso que en los días actuales el juego-arte debe continuamente apuntar a engrandecer sus horizontes buscando pasos creativos que lleven a este maravilloso juego hacia la perfección”. (1)

Está considerado que el estudio sistemático del ajedrez contribuye a la formación integral del individuo en diversas áreas como son:

- **Área recreativa:** Por su alto contenido lúdico y placer obtenido en el desarrollo de partidas, solución de problemas, composición de estudios, o por el interés que presentan muchas situaciones paradójicas sobre el tablero. Así mismo por la posibilidad de compartir con otros amantes del ajedrez una actividad común tal y como ha sido comprobado, el ajedrez es altamente relajante al permitir que grandes dosis de agresividad y estrés, sean degradadas a través del desarrollo de las partidas.
- **Área intelectual:** Porque se ha demostrado que desarrolla habilidades y procesos del ámbito cognitivo tales como: atención, razonamiento lógico, inteligencia, análisis, síntesis y creatividad, entre otras. El ajedrez organiza el pensamiento y facilita la expresión numérica verbal.
- **Área deportiva o competitiva:** Por la posibilidad de enfrentar y vencer al contrincante, el protagonismo social derivado al tener la oportunidad de demostrar conocimiento, experiencia y fuerza en la ejecución de las partidas como consecuencia de amplios períodos de preparación y entrenamiento.
- **Área cultural:** Permite conocer su evolución histórica, distribución geográfica, influencia sobre hombres y civilizaciones y su contribución al adelanto científico y tecnológico de los pueblos. La historia del ajedrez y su relación con personajes destacados de la historia como Alejandro Magno, Goethe, Kant, Franklin, Napoleón y Bolívar, entre muchos otros, es fascinante para el estudioso y sirve, a la vez, para el estímulo de las habilidades lectoras en los niños y jóvenes.
- **Área ética:** Al ser un juego de reglas, el ajedrez genera pautas que permiten la adquisición y consolidación de una moral autónoma como consecuencia de las permanentes toma de decisiones y aplicación de criterios propios durante el desarrollo de la partida.

- **Área estética:** Por la distribución armónica de las figuras en el tablero y los aspectos geométricos de la coincidencia de fuerzas, por las expresiones de belleza observadas en la ejecución de las partidas de alto nivel técnico, y la resolución de problemas complejos.
- **Área emocional:** El aporte del ajedrez es altamente significativo debido a que el mismo, al ser una confrontación entre dos voluntades, genera, sobre todo en ajedrecistas de alta competencia (antes, durante y después del desarrollo de la partida grandes sensaciones de diferentes signos), estados mentales positivos como el optimismo, la seguridad en sí mismos, la autoestima y la tranquilidad personal pueden ser estimados a partir de un entrenamiento enriquecido con ajedrez.

Debe destacarse que recientes investigaciones en el área de la inteligencia emocional afirman que este tipo de entrenamiento, repetido racionalmente, genera una serie de hábitos que estimulan los centros nerviosos superiores, mejoran el sistema inmunológico, relajan el sistema muscular y estabilizan la presión sanguínea.
- **Área preventiva:** El ajedrez ha sido muy provechoso en la utilización del tiempo de ocio. En el ajedrez no existe el doping o uso de sustancias psicotrópicas o prohibidas que estimulen el rendimiento deportivo, ello hace del ajedrecista un individuo sano, sobrio y libre de sospechas pues para mantenerse en forma deportiva debe estar permanentemente alerta, consciente y bien entrenado.
- **Área de salud social:** Porque permite a sus cultores adquirir salud emocional a partir de una serie de conductas positivas derivadas del estudio y práctica de este juego. Esta salud emocional se traduce en salud para la sociedad debido a sus efectos colaterales en la familia y la comunidad. Aunque por momentos no se pueden presentar pruebas clínicas que verifiquen la relación directa entre la práctica sistemática del ajedrez con altos valores de salud emocional en los individuos, es innegable el efecto relajante que tienen las partidas de ajedrez. ...“El ajedrez combina ciencia, arte, espíritu de competencia y la tarea

armónicamente deportiva. No es adecuado para los caracteres débiles. Es difícil, requiere trabajo permanente y espíritu crítico hacia sí mismo” (2)

Particularidades que ofrece el juego en la personalidad del individuo

Particularidades cognoscitivas:

- Atención:
 - La atención voluntaria.
 - Estabilidad en la atención.
 - Dinamismo en la atención.
- Percepción:
 - Desarrolla capacidad de percepción objetiva- integrada.
- Pensamiento:
 - Desarrolla lenguaje interno.
 - Desarrolla capacidad de modelar juicios.
 - Desarrolla capacidad de generalización de juicios para originar concepto.
 - Desarrolla la capacidad de síntesis por medio de los conceptos.
 - Desarrolla la capacidad de realizar comparaciones, abstracciones y generalizaciones.
 - Desarrolla en el pensamiento su movilidad, independencia, flexibilidad y rapidez.
- Memoria:
 - Desarrolla la memoria inmediata, mediata operativa.
- Imaginación:
 - Contribuye al pensamiento creador a través del desarrollo de la
 - Capacidad de imaginación.

Particularidades Psicológicas de la personalidad:

- Temperamento:
 - Desarrolla capacidades de autovaloración, para escoger las actividades y clasificación en el tiempo y la fuerza de juego hasta alcanzar el nivel de estilo de juego acorde a su temperamento.
- Carácter:

- Contribuye al desarrollo de la formación de rasgos positivos del carácter y estabilidad.

➤ Capacidades:

- Desarrolla el potencial de capacidades teniendo en cuenta facultades individuales y el talento.

Particularidades volitivas:

- Contribuye al desarrollo de la independencia en las acciones, en la toma de decisiones, perseverancia en tareas difíciles, dominio de sí mismo en situaciones adversas.

1.1 El ajedrez como profesión.

Normalmente, cuando se habla del ajedrez como actividad profesional, es natural que se piense en aquellos ajedrecistas que desde tiempos inmemoriales han tenido al juego del ajedrez como medio de vida, es decir, profesionales del tablero que viven de lo mucho o poco que ganan jugando ajedrez, ya sea como participantes de importantes torneos internacionales o viviendo de apuestas u otras formas similares del quehacer ajedrecístico “callejero”.

Pero hablar del ajedrez como profesión en nuestros tiempos es algo totalmente diferente: es hacer referencia a todos aquellos especialistas de diversas ramas de la ciencia que laboran profesionalmente dentro del ajedrez, ya sea como maestros, entrenadores, árbitros, psicólogos, periodistas, etc. Con la normal salvedad de que han realizado su preparación profesional en carreras o actividades no vinculadas directamente al perfil laboral que actualmente realizan. De tal forma, ocurre entonces que estas personas son nominalmente médicos, abogados, historiadores, etc.; y acaso, cuando más, profesores de enseñanza general o especial, en tanto muchos no tuvieron realmente posibilidades de hacer estudios superiores, se hicieron sencillamente ajedrecistas, y luego, por el nivel técnico alcanzado, se transformaron laboralmente en especialistas en la enseñanza del ajedrez.

El ISLA y la Comisión Nacional de Ajedrez se han unido arduamente para abrir un espacio en el ámbito académico que permita tanto la superación de las personas que laboran profesionalmente dentro del Ajedrez, como crear las condiciones para incluir

al Ajedrez como carrera universitaria de perfil psicopedagógico, un verdadero sueño para todos aquellos talentosos jóvenes que normalmente se ven en la disyuntiva de convertirse en ajedrecistas o continuar estudios universitarios, la mayoría de las veces movidos u obligados por presiones familiares.

En resumen, la dirección metodológica del ISLA se encuentra trabajando en la fundamentación de dos proyectos académicos, que oportunamente serán presentados al Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba, y que están dirigidos a:

1. La superación de postgrado de aquellos graduados universitarios que laboran dentro del ajedrez, sin contar con perfil académico correspondiente, con el objetivo de graduar Máster o título equivalente, en la especialidad de ajedrez.
2. La superación de pre-grado para estudiantes que desean hacer estudios superiores, graduándose como Licenciados, con posibilidades laborales dentro del campo del ajedrez, como futuros maestros, entrenadores, organizadores de competencias, historiadores, árbitros, etc., de tal forma que las nuevas promesas del tablero puedan mantener la formación estudiante-deportista-profesional sin tener que abandonar una cosa o la otra.

...“Tal y como se prevé una gran parte del camino ya ha sido andada, y existe además la voluntad de todas las partes involucradas para lograr vencer todas las dificultades que puedan surgir durante este proceso de fundamentación, (y en primer lugar, lograr reunir el claustro del nivel académico que exigen las directivas ministeriales) aunando esfuerzos y voluntades, con la seguridad de que vamos por el camino correcto. (3)

1.2 El profesor de ajedrez en formación.

El juego ayuda al hombre a conocer sus fortalezas y debilidades, emprendiendo así la senda del perfeccionamiento constante e integral.

En nuestros días estamos llamados al desarrollo de una cultura general integral de nuestros estudiantes desde las primeras edades por lo que en la escuela el Ajedrez

resulta un instrumento incomparable para trabajar en lo que los maestros llaman “Aprender a Aprender”, desarrollando aptitudes y talento para el autoaprendizaje.

...El Ajedrez es capaz de provocar excelentemente el logro de la independencia cognoscitiva”. Es un gran instrumento para desarrollar el hábito de utilizar la inteligencia (4)

“...El Ajedrez constituye un juego didáctico por excelencia, que permite el desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento haciéndolo más rápido, preciso y productivo contribuyendo además a fortalecer la voluntad y a fortalecer su espíritu autocrítico. (5)

En este proceso de transformación en que se está gestando una reformulación de la cultura escolar, crecer, y alcanzar mayor desarrollo requiere de buscar métodos, medios, procedimientos y acciones educativas para que los estudiantes incrementen de grado a grado el nivel de conocimiento, fortalezcan sus valores y cualidades desde su propia clase.

La inclusión del ajedrez en las escuelas primarias obedeció fundamentalmente a las siguientes consideraciones:

- El aporte que brinda al mejor aprovechamiento escolar y su incidencia favorable en la conducta de los estudiantes, en la disciplina y en la organización escolar.

- Lo que puede contribuir en satisfacer una de las principales necesidades contemporáneas de la educación, el estimular y favorecer el papel activo de los escolares en el aprendizaje, a la vez el desarrollo de un pensamiento independiente y creador.

- El apoyo que brinda en las campañas por la erradicación de los malos vicios y de las actitudes marginales o antisociales, promoviendo la ocupación del tiempo libre en una forma sana, instructiva y educativa.

...“El ajedrez le permite al individuo aprender a pensar, a razonar, a reflexionar sobre la información que reciben para interpretar la realidad, a transformar la abstracción alcanzada en un nuevo orden, por la aplicación de un recurso que culminará en la construcción de nuevos significados. (6)

Al desarrollar su propia tabla de valores el individuo permanece alerta y aprende a utilizar como forma usual del procesamiento de la información las normas del algoritmo, el modelo, la complejidad, la estructura, la optimización, el significado y el pronóstico. Estará preparado para la autoderminación como única forma de superar errores, toma de conciencia y la jerarquización.

Estos y otros argumentos han sido analizados por la FIDE y muchas federaciones nacionales para incluir el ajedrez en las escuelas y ampliamente ratificados por Fidel Castro en la simultánea gigante el 7 diciembre del 2002.

Estando incluido el ajedrez como una asignatura más dentro de la enseñanza primaria y secundaria fue necesario conformar un plan para formar profesores que con un nivel medio básico puedan llevar a cabo la realidad de este programa de amplia extensión, que llegue a cada aula con los conocimientos mínimos indispensables que así lo permitan.

El objeto de trabajo del profesor de ajedrez está fundamentado en el propósito de ofrecer al alumno un conocimiento que en sí mismo es generador de cultura a la vez que contribuye a desarrollar el potencial intelectual del cual el educando está dotado, mediante la relación que establece con elementos de las diversas disciplinas aprendidas y en el conjunto de interrelaciones que se establece entre las personas y el juego ciencia, producido en las diferentes eslabones de realización y desarrollo del juego, mediado por una actividad pedagógica.

Teniendo en cuenta las diferentes vías por las que ingresan al curso estos estudiantes y el corto tiempo (1 año) de preparación emergente estos estudiantes, es necesario priorizar su preparación teórica y metodológica, por lo que el folleto que se propone puede contribuir al perfeccionamiento de su actividad y garantizar una sólida base de conocimientos que posibilitará su enfrentamiento a los grupos de niños y adolescentes.

El plan de estudio de los profesores en formación se configuró a partir de los programas de ajedrez que se imparten en el 3 er, 4to y 5to año de la Licenciatura en Cultura Física y el programa del curso emergente que responde al objetivo educativo donde el egresado será capaz de enfrentar con éxito como profesor la promoción y

práctica del ajedrez en programas de participación con una posición revolucionaria consciente, permanente superación pedagógica y deportiva con una actitud creativa, disposición de lucha constante por el mejoramiento de la calidad de vida y al objetivo instructivo de dirigir como profesor competente el proceso de enseñanza elemental y promoción del juego ciencia en el eslabón de base con carácter sostenible, teniendo en cuenta las características biológicas, psicológicas y sociales de los practicantes, conocimiento adecuado acerca de los documentos estatales que norman el proceso.

El plan de estudio está estructurado de manera tal que posibilita la apropiación por parte del estudiante del método científico. Esto significa que hay que lograr un acercamiento de la lógica didáctica a la lógica científica para que más de acumular conocimiento, el estudiante se nutre del método idóneo para solucionar problemas relacionados con la actividad a desarrollar una vez concluido sus estudios. Debe haber una integración entre lo académico y lo laboral.

El trabajo metodológico debe orientarse en el proceso de apropiación de habilidades profesionales los conocimientos teóricos se adquirirán durante el transcurso de sus estudios.

1.3 Funciones del docente, instructor o facilitador del programa de ajedrez en las escuelas. (Blanco, U 2004)

Ya hemos visto que la asignación de nuevas funciones y responsabilidades al docente implica la asignación de nuevos roles a desempeñar.

En tal sentido, es importante señalar las funciones generales que deberán cumplir el docente, instructor o facilitador de ajedrez al trabajar en escuelas o cualquier otro ambiente escolarizado.

Es por ello que el docente de ajedrez será:

1ro: La persona que inspire y motive.

2do: El responsable de crear un ambiente estimulante en donde sus alumnos tengan la oportunidad de desarrollar sus habilidades y potencialidades.

3ro: Quien conozca las necesidades de sus alumnos y el momento del proceso en el que se encuentra cada uno de ellos.

4to: El guía que conduzca a sus alumnos a descubrir los valores universales.

5to: El portador y receptor de información, sentimientos, gustos, deseos y vivencias.

6to: El encargado de lograr un clima de confianza para que exista el diálogo y, por lo tanto, la comunicación.

7mo: El responsable de la conducta en el aula, pues su comportamiento produce siempre un efecto en la conducta de sus alumnos.

8vo: Es quien planea, programa y evalúa de forma adecuada las actividades.

9no: Es quien conoce y dispone de los instrumentos de trabajo.

10mo: Es quien se compromete ayudar a los demás y a lograr que sean ellos los mismos.

11no: Es capaz de autoevaluarse para evaluar el trabajo de sus alumnos.

12mo: Es quien, en primera instancia, está habilitado para sugerir e incorporar retroalimentación al sistema.

2. Preparación Teórica y Metodológica.

La preparación de los docentes debe tener un propósito que logre un perfil más amplio partiendo de dos elementos fundamentales que son: la teoría que incluye la técnica y la práctica así como la metodología.

...“Los numerosos estudios de ajedrez reflejan problemas que no hubieran sido enteramente resueltos. Quizás la vida no tiene fin y afortunadamente el ajedrez tampoco. Una partida es enteramente clara como una afirmación matemática. (7)

El diagnóstico de los profesores ofrece las necesidades en cuanto a las direcciones de la preparación que el mismo debe tener:

- Conocimiento.
- Habilidades.
- Utilización de métodos y medios.
- Orientaciones valorativas.
- Aplicación de recursos informáticos.
- Dominio de los objetivos de los programas.

- Características psicopedagógicas de los estudiantes.
- Formas de organización del proceso docente.
- Algoritmo de trabajo para elaborar trabajo independiente.

Si se realiza una buena preparación teórica y metodológica evidentemente los resultados pueden ser superiores pues el docente debe ser capaz de enfrentar el proceso educativo con la mayor calidad.

El trabajo metodológico constituye una de las acciones principales en la optimización del proceso docente educativo, el cual debe instrumentarse en cada centro y departamento partiendo de:

- El diagnóstico preciso de los docentes y una caracterización objetiva de su nivel de desarrollo.
- La planificación y ejecución del trabajo metodológico y otras formas de superación deben responder a las necesidades y particularidades del docente.
- Las acciones metodológicas deben estar dirigidas a que el docente domine el objetivo y contenido de la asignatura.
- Permite orientar el desarrollo de investigaciones científicas encaminadas a la búsqueda de soluciones de los problemas y utilizar el resultado.

La preparación teórica tiene relación directa con los demás aspectos de la preparación del profesor. Así vemos esta relación en el momento de la enseñanza de la técnica y la táctica, el desarrollo de las capacidades intelectuales, en la preparación moral y volitiva y la preparación psicológica. Pero no sólo se articula con estos aspectos sino que se dirige a abarcar todo lo referente a la historia, el reglamento, apertura, medio juego, finales, sociología y psicología

Las relaciones que se establecen, teniendo en cuenta los factores integrantes del proceso de formación multilateral, tienen como base la formación intelectual y la educación de las facultades intelectuales, lo que determina la preparación teórica de los profesores. Esta debe ser recogida en el material de planificación, ejecutada con sumo interés y controlada y analizada.

En el ajedrez, la preparación teórica o intelectual es de gran importancia ya que en este deporte mediante la teoría se eleva el nivel técnico y se perfecciona la maestría ajedrecística la cual es imprescindible a la hora de impartir la clase.(8)

La preparación teórica y metodológica tiene como propósito la formación permanente y la actualización sistemática, el perfeccionamiento del desempeño de sus actividades profesionales así como el enriquecimiento de su acervo cultural (MES , 2004) debe tener como punto de partida las carencias y potencialidades del docente y planificarlas en función de resolver el problema, lo que se ha tenido en cuenta para la presente investigación y como vías para el desarrollo de estos niveles están los talleres, preparaciones metodológicas, eventos y los diferentes tipos de clases así como la posibilidad de una preparación a través de la utilización de la compilación bibliográfica que ofrece el folleto.

3. Características del folleto.

Los documentos son los soportes materiales de la información. Sus características físicas han variado a través de la historia de la humanidad, desde las frágiles tablillas de arcilla hasta los actuales soportes magnéticos.

El análisis de varias fuentes de información posibilita afirmar que existen diferentes tipos de documentos. Una primera clasificación los separa en documentos primarios y documentos secundarios.

Tanto los documentos primarios como los secundarios pueden o no ser publicados. Los documentos no publicados, como los informes de investigación y trabajos presentados en eventos, constituyen una fuente de información valiosa y a veces difícil de recuperar.

Los documentos publicados se editan en dos formas fundamentales: libros y folletos y publicaciones periódicas.

Existen diferentes definiciones de folletos, mientras para unos es una publicación no periódica de no menos de cinco páginas y no más de 48, que por su contenido puede ser permanente o efímero y que contiene datos significativos de interés para los usuarios de la información científico técnica, para otros es también una obra impresa

no periódica refiriendo que su característica más importante, salvo excepciones, es su falta de consistencia para mantenerse de pie sobre su canto inferior.

Actualmente existe consenso de considerar como folleto a todo libro inferior a 48 páginas.

El folleto como resultado científico, desde el punto de vista sociológico y en el marco de los objetivos de la investigación, debe reflejar y responder a los objetivos e intereses de los posibles usuarios, elemento este que debe quedar explícito y que constituye su esencia.

Desde el punto de vista psicológico el (folleto) es un instrumento de comunicación seguro y manejable por lo que actualmente forma parte de la amplia gama de los grandes medios de comunicación; su contenido, lenguaje y presentación deben estar en correspondencia con las características psicopedagógicas de los individuos a los que va dirigido.

Desde el punto de vista técnico metodológico el (folleto) puede ser fuente de experiencia, de trasmisor del conocimiento humano, vía para ejercitar las habilidades que harán del individuo un hombre de su tiempo, entre otros elementos. El folleto deberá debe constituir un resultado científico que favorezca el desarrollo y crecimiento de los individuos en función de los objetivos de la sociedad que se construye.



Fundamentos Metodológicos



3. Fundamentos metodológicos.

3.1 Población:

Para la realización de este estudio se escogió una población, de 34 profesores en formación. Estos provienen de los diferentes cursos emergentes y en estos momentos se encuentran cursando estudios en la Sede Universitaria de Cultura Física de nuestro municipio.

Métodos y técnicas.

Métodos de nivel teórico:

- **Analítico Sintético:** se utiliza durante la etapa de formulación del problema, al analizar las fuentes bibliográficas y durante la etapa de análisis de los resultados.
- **Inductivo Deductivo:** al analizar fuentes bibliográficas y en la elaboración del folleto.
- **Modelación:** se utiliza para la elaboración del folleto teniendo en consideración las necesidades de la población.

Métodos de nivel empírico.

- **Observación:** para el desarrollo de la primera etapa de la investigación y definición de la situación problémica, visitas a clases así conocer necesidades en su preparación.
- **Análisis documental:** en la recopilación de la información para la fundamentación teórica y metodológica del folleto.
- **Encuestas:** para obtener información sobre el estado inicial de la investigación en cuanto a las carencias de los profesores y temas que deben aparecer en el folleto..

Métodos Estadísticos- Matemáticos:

- **Análisis porcentual:** para procesar el diagnóstico aplicado a profesores de ajedrez.



Análisis de los Resultados



4. Análisis de los resultados:

4.1 Análisis de los resultados de las clases observadas. (Anexo 1)

- Los objetivos de la clase no están bien definidos.
- Incorrecto empleo de los métodos.
- En la planificación de la clase, especialmente en la parte principal el contenido es breve, no bien fundamentado y no se plasman los ejercicios.
- La dosificación de la clase en teórica y práctica no se tiene en cuenta.
- No existe dominio del contenido desde el punto de vista ajedrecístico
- Los medios no son utilizados óptimamente.
- No se tiene en cuenta las dificultades individuales del estudiante como resultado de la no realización adecuada del diagnóstico de aprendizaje inicial.
- Falta de maestría pedagógica.
- No hacen uso racional de las TIC.
- En algunas ocasiones no están bien organizadas las actividades.
- Poca motivación y preparación para realizar investigaciones que resuelvan sus problemas

Para realizar el análisis de la encuesta se tomaron las siguientes dimensiones e indicadores

Dimensión	indicador	Si	%	No	%
Nivel de conocimientos	final	5	14.7	29	85.3
	Medio juego	7	20.5	27	79.5
	Apertura	10	29.4	24	70.6
Formación pedagógica y Metodológica	Objetivos	8	23.5	26	76.5
	Métodos	7	20.5	27	79.5
	Medios	14	41.2	20	58.8
	Procedimientos	10	29.4	24	70.6
	Aspectos psicopedagógicos	11	32.3	23	67.7

Nivel teórico	}	Dominios estratégicos del juego	9	26.5	25	73.5
		Dominios tácticos del juego	14	41.2	20	58.8

4.2 Resultado cualitativo de la encuesta a los profesores en formación. (Anexo 2)

- No tienen formación ajedrecística. por lo que no dominan bien la apertura, el medio juego y el final.
- No tienen formación pedagógica en cuanto a: objetivos, métodos, medios, procedimientos y aspectos psicopedagógicos.
- Ingresan a la Licenciatura por diferentes vías por lo que no tienen dominio estratégico y dominio táctico del juego.
- Son insuficientes las Preparaciones Metodológicas.
- El Curso Emergente es de corta duración.
- La bibliografía con que cuentan es muy escasa.
- No existe otro documento que organice la teoría y la metodología para su auto preparación.
- Tienen habilidades necesarias para acceder a la información digital.
- Consideran en su mayoría que necesitan un material para su preparación con los temas que se presentarán.

Análisis documental: se realizó un análisis del Programa Nacional de Masificación del Ajedrez, Programas de Enseñanza del Ajedrez para áreas deportivas y las escuelas, Reglamento, Orientaciones Metodológicas, Resolución Ministerial.



Propuesta del
Folleto Teórico
Metodológico.



Objetivos del folleto:

- Contribuir a la preparación teórico metodológica de los profesores de ajedrez en formación.
- Favorecer el desarrollo y crecimiento de los profesores en función de los objetivos de la sociedad que se construye.

Fundamentación:

El folleto es un material complementario que puede contener información para los profesores de ajedrez en formación, además su información se basa en los tres niveles de desempeño, es decir para los profesores de bajo, medio y alto nivel y no entorpece el proceso lógico del aprendizaje.

Su importancia está determinada por las condiciones y particularidades específicas donde se desarrolle el proceso, el lugar que ocupa el contenido relacionado con la preparación teórica- metodológica de los profesores a los cuales está destinado el contenido.

¿Qué se pretende lograr con la confección del folleto?

- 1- Incrementar la preparación teórica metodológica de los profesores de ajedrez en formación.
- 2- Hacer más ágil el proceso de apropiación de los conocimientos.
- 3- Hacer más productiva la labor de los profesores.
- 4- Racionalizar el tiempo necesario para el aprendizaje.
- 5- Lograr una mayor retención de los conocimientos que se puedan adquirir.

Para la confección del mismo se tuvo en cuenta el diagnóstico realizado permitiendo así la preparación del docente a través de una encuesta y observación a clases.

Los temas que aparecen son:

I- Metodológica.

1. Indicaciones Metodológicas.
2. Reglas para el profesor de ajedrez.
3. 25 tareas de la masificación del ajedrez.
4. Documentos y medios que debe poseer el profesor.
5. Confección de pareos y cuadro sinóptico.
6. Métodos.

7. Procedimientos.
8. Habilidades intelectuales y específicas del ajedrez.
9. Formato de la clase.
10. Metodología para trabajos investigativos.

II- Teórica.

11. Historia. Campeones del mundo y origen.
12. Capablanca y el juego de aperturas.
13. El desarrollo y la armonía de las piezas.
14. Tipos de apertura.
15. Medio juego. Temas de combinación.
16. Finales.
17. Mates simples.
18. Finales de rey y peón.
19. Finales de torre.
20. Finales de dama vs. Peón.
21. Ataques al Rey.

Estructura del folleto

Cuando por el número de páginas el folleto pueda ser incluido en el formato de una Tesis, el mismo se localizará en el Desarrollo y en correspondencia con los requerimientos de las normas establecidas, pero deberá contener los siguientes elementos:

- Fundamentación teórica en que se sustenta la propuesta.
- La propuesta como tal, es decir, el cuerpo del folleto que contendrá como mínimo:
 - Introducción
 - Índice de contenido
 - Desarrollo del contenido, información, ejercicios, etc.
 - Bibliografía (la propia del folleto)
- Recomendaciones metodológicas para su utilización efectiva.



Conclusiones



V. Conclusiones

- Teniendo en cuenta el resultado de la encuesta inicial realizada para conocer la preparación teórica metodológica de los profesores en formación fue necesario confeccionar un folleto que les proporcionará la información necesaria para cumplimentar dicho objetivo.
- El folleto para elevar la preparación teórica metodológica de los profesores de ajedrez está fundamentado en los principios básicos que se norman para su confección y puesta en práctica.
- La propuesta aborda los aspectos cognitivos, metodológicos y técnicos sobre el ajedrez para profesores en formación de nivel bajo, medio y alto.

Todo lo anteriormente expresado permite afirmar que el resultado científico obtenido satisface el problema que originó este proceso investigativo.



Recomendaciones



VI. Recomendaciones

- Validar el folleto por su puesta en práctica para la formación y superación de profesores de ajedrez.
- Generalizar el folleto a través de bibliotecas y centros de documentación.



Referencias Bibliográficas



Referencias Bibliográficas:

- (1) Smyslov Vasili. Ajedrez Integral Tomo 1.
- (2) Steiniz William . Ajedrez Integral Tomo 1.
- (3) Castro Fidel. Ajedrez Integral Tomo 1.
- (4) Castro Fidel. Tabloide No 1. Ajedrez Básico.
- (5) Lebreo y Villarroel. . Ajedrez Integral Tomo 1.
- (6) Alekine Alexander. Ajedrez Integral Tomo 1.
- (7) Lásker Enmanuel . Ajedrez Integral Tomo 1.
- (8) García Silvino. Ajedrez Integral Tomo 1.



Bibliografía



Bibliografía:

- 1-Blanco, Uvencio. Ajedrez Básico (2005). Ministerio de Educación y Deporte. Venezuela.
- 2-Blanco, Uvencio. José Raúl Ajedrecista (2005). Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Caracas.
- 3-Blanco, Uvencio. Por qué el ajedrez en las escuelas (2004). Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Caracas.
- 4-Blanco, Uvencio. Preajedrez. (2004). Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Caracas.
- 5-Canóvas, Lesvia y Col. Seminario Nacional para el personal docente. Editorial, Pueblo y Educación.
- 6-Circular conjunta No 2/89 (INDER- MINED).
- 7-Colectivo de autores (2002) .Ajedrez integral. Tomo 1. ISLA.
- 8-Colectivo de autores (2001). Seminario Nacional para Educadores.
- 9-Colectivo de autores. Consideraciones acerca de la primera etapa del desarrollo metodológico en las signaturas. ISP José Martí. Material Impreso, S/F.
- 10-Colectivo de autores (1999). El trabajo Metodológico, la preparación de la asignatura y el tratamiento metodológico general del contenido de la asignatura. Material Impreso. ISP Camaguey.
- 11-Cuba, Ministerio de Educación. Enseñar a los alumnos a trabajar independiente. C. Habana.
- 12-Cuba, Ministerio de Educación (2004). V Seminario Nacional para Educadores.
- 13-Estévez Cullell, Margarita y Col (2006). La investigación científica. Su Metodología. Editorial Deportes.
- 14-Fidel y el Deporte (2001). Selección de pensamientos. Editorial Deporte.
- 15-Indicaciones del Presidente del INDER. Curso 2007-2008.
- 16-Instituto Nacional de Educación Física y Recreación. Curso de Formación de Profesores Emergentes de Ajedrez.
- 17-Labarrerc, G. (1991). Pedagogía. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

- 18-Martínez de Osaba, Juan. A. Cultura Física. Gemías Educativas y Desarrollo.
- 19-Microsoft Corporation. Enciclopedia Microsoft Encarta 2003. Software.
- 20-Núñez, Núñez, J. (2006).La gestión del conocimiento, paciencia, la tecnología y la innovación en la nueva universidad, una aproximación conceptual. La Habana. Editorial Félix Varela.
- 21-Perdomo, J.M (2004). El modelo Pedagógico de la Universidad de la Educación Superior. UCLV. Mamografía Digital.
- 22-Pérez, Márquez. (s.f.) El software educativo. Disponible en: <http://www./mi.ub.es>: Consultado el 15/3/2009.



Anexos



Anexo 1:

Guía de Observación.

Objetivo: Valorar la preparación teórica metodológica de los profesores de ajedrez en formación durante la impartición de la clase.

Gracias.

Total de observaciones: 34 (Durante la actividad y a través del registro del Metodólogo)

Cantidad observada: 34

Frecuencia: 1 semanal a cada profesor.

Lugar: Centros escolares.

Día:

Hora:

Actividad: Clases.

Aspectos a observar:

1. Organización de la actividad.
2. Estructura de la clase, según su planificación didáctica (O-C-M-M-EV)
3. Utilización de métodos y medios.
4. Dominio del contenido.
5. Atención de las dificultades individuales.
6. Participación de estudiantes.
7. Maestría pedagógica.
8. Autopreparación
9. La actividad propicia o no el aprendizaje.
10. Dinámica de la actividad.
11. Criterios de participantes.

Anexo 2:

Encuesta para diagnosticar las necesidades de los profesores de ajedrez en formación.

Objetivo: Obtener información sobre necesidades teóricas y metodológicas de los profesores de ajedrez en formación.

Compañeros: Necesitamos sus criterios como profesores en formación de ajedrez en relación con su preparación teórica - metodológica.

Gracias

1. Tiene usted una formación ajedrecística con respecto a:

- | | | |
|--------------------|----------|----------|
| a) las aperturas. | Si _____ | No _____ |
| b) el medio juego. | Si _____ | No _____ |
| c) los finales. | Si _____ | No _____ |

2. Consideras tener una formación pedagógica en cuanto a:

- | | | |
|-------------------------------|----------|----------|
| a) objetivos | Si _____ | No _____ |
| b) métodos | Si _____ | No _____ |
| c) medios | Si _____ | No _____ |
| d) procedimientos | Si _____ | No _____ |
| e) aspectos psicopedagógicos. | Si _____ | No _____ |

3. ¿Cuál fue tu vía de ingreso a la SUM?

4. Presentan dominios estratégicos y tácticos del juego.

Si _____ No _____

5. ¿Cuántas Preparaciones Metodológicas recibes en el mes? _____

Son suficientes, Si _____ No _____

6. Fue suficiente para tí el tiempo de duración del Curso Emergente.

Si _____ No _____

7. Cuentas con la bibliografía suficiente para tu auto preparación.

Si _____ No _____

8. Conoces algún material que posibilite tu preparación teórica y metodológica.

Si_____

No ____

9. Tiene habilidades necesarias para acceder a la bibliografía digital.

Si_____

No_____

10. Realice una valoración sobre su preparación teórica y metodológica.

11. Qué temas sugieres que debe poseer un folleto para su autopreparación.

12. Qué otro aspecto desea señalar.

Folleto Teórico Metodológico
para los profesores de ajedrez
en formación

Autor: Raúl de las Casas Valdés.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I- Metodológica.

1. Indicaciones Metodológicas.	4
2. Reglas para el profesor de ajedrez.....	5
3. 25 tareas de la masificación del ajedrez.....	6
4. Documentos y medios que debe poseer el profesor.....	7
5. Confección de pareos y cuadro sinóptico.	8
6. Métodos.	10
7. Procedimientos.....	13
8. Habilidades intelectuales y específicas del ajedrez.....	13
9. Formato de la clase.....	15
10. Metodología para trabajos investigativos.....	16

II- Teórica

11. Historia. Campeones del mundo y origen.....	17
12. Capablanca y el juego de aperturas.....	21
13. El desarrollo y la armonía de las piezas.	23
14. Tipos de apertura.....	28
15. Medio juego. Temas de combinación.....	30
16. Finales.....	36
17. Mates Simples.....	37
18. Finales de rey y peón.	41
19. Finales de torre.....	43
20. Finales de dama vs. peón.	45
21. Ataques al Rey.	45
22. Bibliografía.	48

Introducción

Los profesores de ajedrez en formación son los encargados de llevar adelante el programa nacional de masificación de este deporte, partiendo desde el lugar más importante, la escuela.

La formación obtenida por estos profesores aún es insuficiente, detectándose en las visitas realizadas por la provincia lagunas metodológicas y teóricas.

Mediante las preparaciones metodológicas se han logrado avances en la superación de estos profesores, pero no es la vía más rápida y eficaz. Por tal motivo se confeccionó el Folleto Teórico Metodológico en el cual se recopila una serie de información la cual va a facilitar el trabajo de estos docentes en la esfera del ajedrez.

Para la realización del folleto se tuvo en cuenta la encuesta realizada a todos los profesores en formación de nuestro municipio donde ellos expusieron los aspectos donde mayores dificultades presentan, además se consideraron las deficiencias señaladas por los Metodólogos en las visitas a los distintos niveles y las consideraciones de los profesores que impartieron los cursos emergentes para profesores de ajedrez.

Con este folleto los profesores cuentan con una herramienta importante para su trabajo y su superación profesional.

...El ajedrez es reflejo del carácter y el temperamento del hombre. Pienso que un robot nunca triunfará demostrando carácter ni una batalla de ideas. Para tener éxito en el ajedrez usted debe amarlo y darse a él. Si usted nace buen jugador de ajedrez usted se convertirá en un gran jugador.

M. Tal

1. Indicaciones metodológicas.

Primaria:

- Significar la tradición que tiene el Ajedrez en nuestro país, vinculado a personalidades y patriotas, además de la obra de nuestras figuras del juego ciencia.
- Hacer énfasis durante todo el proceso de enseñanza en el dominio de las propiedades de las piezas y el conocimiento acabado del tablero, de manera que los alumnos puedan identificar cada cuadro y línea del mismo perfectamente.
- Velar porque el proceso de aprendizaje resulte asequible a todos los alumnos, a la vez que emocionante y divertido, inculcando en ellos la idea de que en la práctica del Ajedrez, ambos contendientes ganan pues aprenden a como superar dificultades uno de otro.
- Estimular la atención y las actitudes de meditación en la solución de problemas y para salvar dificultades, es decir, promover el pensamiento antes de actuar.
- Destacar la importancia de la coordinación de los elementos del Ajedrez: piezas y peones, en función del desarrollo exitoso del juego.
- Fomentar, el estudio individual de las partidas jugadas y situaciones abordadas en clase.
- Utilizar el juego con tareas como un recurso para el cumplimiento de los objetivos planteados de una manera amena.
- Velar por el desarrollo de la ética en general y las buenas maneras durante la práctica del Ajedrez, acorde con sus características y estimular estas actitudes.

Secundaria Básica:

- Significar la tradición que tiene el Ajedrez en nuestro país, vinculado a personalidades y patriotas, además de la vida y obra de nuestras figuras del juego ciencia.
- Hacer énfasis durante todo el proceso de enseñanza en el dominio de las propiedades de las piezas y el conocimiento acabado del tablero, de manera que los alumnos puedan identificar cada cuadro y línea del mismo perfectamente.
- Vincular el estudio y práctica del Ajedrez a la vida de manera general.
- Fomentar hábitos investigativos a través del estudio y la práctica del Ajedrez.

- Crear hábitos de autoaprendizaje, estimulando el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender (la independencia cognoscitiva).
- Mostrar como administrar mejor las facultades mentales y destacar la importancia del conocimiento y dominio del pensamiento propio (metacognición).
- Estimular las llamadas destrezas asertivas que promuevan en los alumnos manejar eficientemente y con una visión positiva el pensamiento y las emociones, al margen de manipulaciones, con un dominio interior de la autoestima en general y en el enfrentamiento de situaciones difíciles y la auto motivación.
 - Estimular la concentración de la atención, la administración de información y la elaboración de planes.

2. REGLAS PARA EL PROFESOR.

Estas 'reglas' son modos, ejemplos, conductas con apuntes que permiten el análisis de cómo ser profesor y comportarse con los alumnos.

Cuente con un programa. Para cada grupo defina primero los objetivos que espera alcanzar. Tenga claros los temas y las posibilidades normales de llegar a ellos por los chicos. No sea pretencioso y hágalos compartir con los padres y con ellos mismos. Si está en un buen ambiente didáctico, verifíquelo con el grupo docente que compatibiliza lo que usted hace con otros programas. Haga incidencia en las habilidades cognitivas que verifican los objetivos.

Haga una planificación. La planificación debe ser el cómo logra los objetivos, los tiempos en que supone lo hará. La planificación por proyectos incluye temáticas concretas y prácticas que pretenderá lograr con su grupo. Cuando especifique un cómo no repita las formas, trate de variar actividades, rote y no haga siempre lo mismo.

Recurra a las preguntas. Las preguntas que el profesor hace al alumno permiten una interacción didáctica importante. Al dirigirse específicamente a un alumno se logra atraerlo al tema, movilizarlo en la búsqueda de soluciones y afirma el conocimiento impartido al provocar una reflexión.

Diversifique actividades. Las actividades de una serie de clases deben ser diversificadas. Alterne una clase expositiva, con un certamen de Acertar jugadas, o con resolución de problemas o de juego libre: La variabilidad es un arma pedagógica que motiva al seguimiento de los alumnos. Y cuando sea necesario juegue con la expectativa de quien va a su clase al no saber cómo continúa lo de la clase anterior.

Evalúe con exactitud. Las evaluaciones son de lo más importante que pasa por el aprendizaje del alumno. Su valoración está en juego y él debe sentir que usted lo ayuda a conocerse. Nunca evalúe poco ni apurado.

Sepa dividir grupos. Siempre que comience con un grupo, verá cómo hay alumnos que superan en rapidez y habilidad a otros alumnos. Cada uno requiere lo suyo y una recomendación es agrupar, en juego o en instrucciones a los que tienen similar nivel. Existen variadas formas en las que el profesor puede atender a la diversidad de los grupos.

Acepte intervención de docentes. Proponga a otros profesores o docentes de la escuela que se interesen por lo que hace. Invitar a maestros para que den clase en su tiempo con los niños le puede verificar comportamientos y aprendizajes; además su óptica de espectador le dejará ver nuevas características de sus alumnos. La intervención de especialistas docentes le brindará formas insospechadas de actuar frente al aula.

Organice recreaciones alternativas. Las circunstancias de la clase de ajedrez pueden ser causadoras hasta obsesivas si repiten el mismo esquema. Diversifique alternando los tiempos dedicados a aprendizajes y torneos.

Los horarios completos. En una clase trate de que los chicos no tengan vacíos durante la misma: si planifica trabajar en clase 1 hora tenga material para esas dos horas. Sea puntual al comienzo de cada clase

La táctica es lo primero. El desarrollo táctico, el juego y las combinaciones siempre es la primera arma que el niño goza; déjeles gozarla mostrando bellas jugadas y

haciendo que el alumno participe como si fuera el maestro que las ejecuta. Empiece por los mates en una jugada

Use el material adecuado. No siempre el material indispensable para una clase son los juegos o el tablero mural. Juegue con el movimiento con los más chicos, con el cuento y la anécdota con los iniciales, con material audiovisual con los mayores, con láminas, diagramas y dibujos y otros tipos de expresión como material impreso para fijar conocimientos o resoluciones escribiendo. Con la tiza en el pizarrón una buena gráfica acompaña el dinamismo de su clase y si escribe con letras significativas algunas palabras se recordarán más. Prepare disfraces para una demostración, consiga piezas grandes para jugar en un patio o una plaza, haga carteles o afiches para su exposición. Fabrique piezas de plastilina o acrílicos o haga construir tableros de distintos materiales

3. Las 25 tareas de la masificación del ajedrez.

- 1- Constituir el grupo provincial y los grupos municipales del programa de masificación del ajedrez con una integración, funcionamiento y propósito similar a la del Grupo Nacional.
- 2- Nombrar al menos un activista de ajedrez por cada circunscripción.
- 3- Masificar la producción de juegos y tableros de mesa para dar respuesta a las necesidades hasta alcanzar la cifra de 10 mil juegos y tableros, También es importante la producción de tableros murales y la creación de espacios para pintar tableros de piso.
- 4- Crear la escuela provincial de ajedrez para que funcione a partir de septiembre 04 en la ESFAR Giraldo Córdova Cardín.
- 5- Crear las escuelas de niños talentos de Ajedrez de cinco a once años en los Municipios con el objetivo de alcanzar un alto nivel de maestría a temprana edad como corresponde al desarrollo contemporáneo de esta disciplina. Pueden funcionar en las academias de ajedrez,
- 6- Incrementar la cantidad de simultáneas por circunscripción.

- 7- Rescatar los torneos que tradicionalmente se han realizado en su provincia, ganando en calidad en la organización de los mismos y proviniendo el surgimiento de nuevas iniciativas en este sentido.
- 8- Cumplir con las informaciones estadísticas mensuales, sobre el número de simultáneas y otras actividades participativas.
- 9- Concluir el curso emergente de formación de profesores de ajedrez y velar por la apropiada ubicación laboral de sus egresados.
- 10- Atender el programa de ajedrez en las prisiones.
- 11- Crear las academias populares en las circunscripciones.
- 12- Recuperar las academias municipales y provinciales de ajedrez para la promoción y práctica de este deporte.
- 13- Divulgar en la prensa, la radio y la TV local las actividades de ajedrez que se celebran y sus resultados.
- 14- Crear la cátedra de ajedrez en la EIDE, ESPA y Academias para los atletas de todas las disciplinas deportivas reciban de 2 a 4 horas de ajedrez semanal y lo vinculen a su deporte.
- 15- Convenían con el mes la creación de las cátedras de ajedrez o academias en las academias en las Universidades e intitulo superior y apoyar este trabajo.
- 16- Prestar atención a la formación de MI y GM, árbitros nacionales e internacionales, al crecimiento del numero de jugadores que posean ELO.
- 17- Incentivar la labor editorial sobre temas técnicos u otros relacionados con el Ajedrez de manera que se publique literalmente sobre esta disciplina.
- 18- Favorecer la creación de páginas Web locales y estimular el envió de colaboraciones a otras páginas.
- 19- Atender el programa de ajedrez en las escuelas especiales de conducta y centros de reeducación de menores.
- 20- Promover la participación de trabajo sobre el ajedrez en eventos científicos y la organización de estos.
- 21- Categorizar a todos los cursos laborales de ajedrez que cumplan con los requisitos, como Profesor Instructor, Auxiliares etc.

22- Organizar al menos una vez al año una gira de simultánea y otras actividades de ajedrez donde participen figuras del ajedrez nacional.

23- Promover la creación de espacios dedicados específicamente al ajedrez en la prensa.

24- Incentivar las manifestaciones artísticas y culturales vinculadas al ajedrez.

25- Atender con efectividad la docencia del Ajedrez que se imparte en las escuelas primarias y secundarias.

4. Documentación y medios que debe poseer el profesor de ajedrez.

- Tablero mural.
- Programa de clases.
- Juegos y tableros de ajedrez.
- Planes de clases.
- Programa de círculo de interés.
- Registro de asistencia.
- Mural de las diferentes actividades a ser realizadas.
- Tabloide 1 y 2 Capablanca.

5. Confección de pareos y cuadro sinóptico.

TORNEOS TODOS CONTRA TODOS.

PAREOS.

4 Jugadores, 3 Rondas.

1-4 2-3

4-3 1-2

2-4 3-1

6 Jugadores, 5 Rondas.

1-6 2-5 3-4

6-4 5-3 1-2

2-6 3-1 4-5

6-5 1-4 2-3

3-6 4-2 5-1

8 Jugadores, 7 Rondas.

1-8 2-7 3-6 4-5

8-5 6-4 7-3 1-2

2-8 3-1 4-7 5-6

8-6 7-5 1-4 2-3

3-8 4-2 5-1 6-7

8-7 1-6 2-5 3-4

4-8 5-3 6-2 7-1

10 Jugadores, 9 Rondas.

1-10 2-9 3-8 4-7 5-6

10-6 7-5 8-4 9-3 1-2

2-10 3-1 4-9 5-8 6-7

10-7 8-6 9-5 1-4 2-3

3-10 4-2 5-1 6-9 7-8

10-8 9-7 1-6 2-5 3-4

4-10 5-3 6-2 7-1 8-9

10-9 1-8 2-7 3-6 4-5

5-10 6-4 7-3 8-2 9-1

12 Jugadores, 11 Rondas.

1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7

12-7 8-6 9-5 10-4 11-3 1-2

2-12 3-1 4-11 5-10 6-9 7-8

12-8 9-7 10-6 11-5 1-4 2-3

3-12 4-2 5-1 6-11 7-10 8-9

12-9 10-8 11-7 1-6 2-3 3-4

4-12 5-3 6-2 7-1 8-11 9-10

12-10 11-9 1-8 2-7 3-6 4-5

5-12 6-4 7-3 8-2 9-1 10-11

12-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6

6-12 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1

Ejemplos de cuadro sinóptico.

No	Nombres	1	2	3	4	5	6	7	8	Ptos
1	Carlos	X							1	
2	Gustavo		X					0		
3	Pedro			X			0			
4	Ricardo				X	1				
5	Vladimir				0	X				
6	Ernesto			1			X			
7	Luis		1					X		
8	Félix	0							X	

Ej. Primera Ronda.

- | | | |
|------------|-----|------------|
| 1. Carlos | 1-0 | 8 Félix |
| 2. Gustavo | 0-1 | 7 Luís |
| 3. Pedro | 0-1 | 6 Ernesto |
| 4. Ricardo | 1-0 | 5 Vladimir |

No	Nombres	1	2	3	4	5	6	7	8	Ptos
1	Carlos	X	1							
2	Gustavo	0	X							
3	Pedro			X				0		
4	Ricardo				X		1			
5	Vladimir					X			0	
6	Ernesto				0		X			
7	Luís			1				X		
8	Félix	1							X	

Ej. Segunda Ronda.

- | | | | |
|-----------|---|---|------------|
| 8 Félix | 1 | 0 | 5 Vladimir |
| 6 Ernesto | 0 | 1 | 4 Ricardo |
| 7 Luís | 1 | 0 | 3 Pedro |
| 1 Carlos | 1 | 0 | 2 Gustavo |

6. Métodos

Los métodos de enseñanza y entrenamiento para ajedrecistas:

1. Son las formas en que interactúan las informaciones externas con los procesos de asimilación pasiva (cuando es bajo el nivel técnico) y con los de asimilación activa (cuando el nivel deja de ser elemental), implicando acciones de criterio, o sea, auto-informaciones.

2. Deben ser un conjunto muy variando que permita realizar combinaciones oportunas para facilitar el logro de los objetivos.
3. Deben contemplar la enseñanza tradicional y la enseñanza problémica y combinar oportunamente ambas.
4. Deben contemplar la actividad del entrenador y del atleta, o sea, ambas deben tener sus métodos de enseñanza y aprendizaje respectivamente y lógicamente deben corresponderse.

Los métodos de Enseñanza utilizados por el entrenador deben ser:

- a) Una forma determinada de transmitir la información (verbal, visual o práctica).
- b) Un sistema determinado de procedimientos pedagógicos.
- c) Un modo de influencia sobre la personalidad del ajedrecista.
- d) Una forma de dirección de la actividad cognoscitiva por medio de la motivación y de la facilitación de las vías (planteamientos de situaciones problémicas).

Los métodos de aprendizaje por el atleta deben ser:

-Una vía lógica para la asimilación de conocimientos, hábitos y habilidades (inducción, deducción, análisis, síntesis, comparación, abstracción, generalización, concretización, etc.).

-Un medio para resolver las contradicciones del aprendizaje.

-Un tipo de actividad cognoscitiva del atleta (dogmática, reproductiva, heurística, de búsqueda, etc.).

-Un sistema determinado de procedimientos de aprendizaje (lectura, reproducción, solución, resumen, etc.).

Estos métodos de enseñanza y de aprendizaje deben corresponderse en la práctica, por lo que se definirán en forma de pares:

1. Método informativo-comunicativo de enseñanza Método de aprendizaje por ejecución.
2. Método explicativo de enseñanza Método reproductivo de aprendizaje.
3. Método instructivo de enseñanza. Método de aprendizaje por ejecución.
4. Método instructivo de enseñanza. Método productivo práctico de aprendizaje.

5. Método explicativo motivador de enseñanza Método de aprendizaje por la búsqueda parcial.

6. Método motivador de enseñanza. Método de aprendizaje por la búsqueda.

Pasamos a analizar las características de cada uno de estos pares:

En el Primer Par:

El 1-: Se caracteriza por una comunicación de conocimientos y conclusiones que el entrenador hace sin mucha explicación, generalización y sistematización; dicha comunicación es verbal-visual.

El a-: El atleta aprende los conocimientos y conclusiones expuestas por el entrenador, con mínima interpretación crítica.

En el Segundo Par:

El 2-: Se caracteriza también por una comunicación de hechos y conclusiones, pero con una mayor profundidad y sistematización. El entrenador por medio de descripciones ayudadas de la palabra, la visualización y las acciones prácticas revela los conceptos.

El b-: El atleta debe lograr una comprensión de las explicaciones y poder realizar una aplicación elemental de los conceptos aprendidos en ejercicios (ya sean de reproducción oral y escrita, o de tareas ante el tablero).

En el Tercer Par:

El 3-: Consiste en indicaciones que hace el entrenador para dirigir la actividad práctica del ajedrecista, tratando de lograr que este memorice, razone y aplique una serie de pasos en cuanto sobre lo que ha de hacerse primero y lo que se hará después, o sea, el orden racional de las acciones.

El c-: El técnico "productivo" implica la existencia de una actividad independiente, no necesariamente creativa, consistente en: 1) La formación de hábitos en las acciones prácticas del juego y en las actividades fuera del tablero. 2) Formación de habilidades en cuestiones técnicas específicas, en el uso de bibliografías, etc.

En el Cuarto Par:

El 4-: Consiste en que el material de estudio es parcialmente explicado por el entrenador y dado al atleta en forma de tareas cognoscitivas problémicas o

preguntas problémicas para que la actividad independiente implique, en parte, el descubrimiento de los nuevos conocimientos.

El d-: Hay que combinar las explicaciones del entrenador con las percepciones integradas de la situación de estudio e iniciar una actividad creativa de búsqueda orientada.

El Quinto Par:

El 5-: Consiste en el planteamiento de tareas problémicas sin explicaciones parciales de los resultados.

El e-: El atleta debe tener conciencia de la situación problemática para orientar sus actividades creativas a la búsqueda total del conocimiento.

Como puede apreciarse, los últimos tres pares de métodos son los que se adaptan a la enseñanza problémica, en ellos:

-El entrenador mediante procedimientos especiales, debe crear situaciones problémicas y enfrentar sistemáticamente al atleta con ellas: estas situaciones deben ir incrementando su complejidad.

-El entrenador debe enseñarle al ajedrecista procedimientos para analizar las situaciones problémicas en cuanto al planteamiento y toma de conciencia de las mismas y finalmente para la actividad de solución.

-El éxito se evidenciará en la modificación de la estructura de los procesos mentales y la formación de un elevado pensamiento (lógico-teórico-intuitivo) característico de la maestría ajedrecística.

Igualmente se destaca que el Tercer Par constituye una preparación para la aplicación del Cuarto y Quinto Par.

7. Procedimientos.

El procedimiento -en términos de la enseñanza ajedrecística- es una acción concreta del entrenador, el ajedrecista o ambos, que se caracteriza porque tiene muy bien definido el punto de terminación y conduce al logro de un objetivo (inmediato o mediato) mediante la solución o ejecución de la tarea que implica.

Es la unidad elemental (la célula) del entrenamiento ajedrecístico. Los procedimientos pueden ser acciones concretas en la enseñanza o en el aprendizaje.

Ej.: Durante la adquisición de un concepto:

Procedimiento de enseñanza:

- Comunicación.
- Descripción.
- Explicación.
- Indicación.
- Introducción.
- Preguntas.
- Tareas
- Ejercicios
- Exhibiciones visuales.

Procedimiento de aprendizaje:

- Audición.
- Recordación.
- Reproducción.
- Observación.
- Lectura.
- Escritura.
- Solución de tareas.
- Acción práctica.
- Repetición interna.

Durante actividades informativas Simples o Problemáticas:

- Pedir el anunciado de un conocimiento explicado.
- Reproducción simple.
- Pedir un juicio de alguna explicación que evidencie.
- Reproducción con modelos la aplicación de un concepto.

En la enseñanza ajedrecística hay que emplear variadas combinaciones de un número grande de procedimientos y utilizar frecuentemente los más efectivos.

El procedimiento predominante en la actividad de enseñanza y las variadas combinaciones del mismo determinarán el método y su contenido.

8. Habilidades.

Habilidades intelectuales.

1. analizar, 2. abstraer, 3. aplicar, 4. argumentar, 5. comparar, 6. controlar, 7. confeccionar, 8. calcular, 9. combinar, 10. consolidar, 11. demostrar, 12. definir, 13. diferenciar, 14. determinar, 15. enumerar, 16. ejecutar, 17. ejercitar, 18. fundamentar, 19. familiarizarse, 20. generalizar, 21. identificar, 22. interpretar, 23. integrar, 24. ordenar, 25. predecir, 26. razonar, 27. resolver, 28. sistematizar, 29. señalar, 30. valorar.

Habilidades específicas del Ajedrez.

1-JUGAR (Habilidad rectora en el Ajedrez). 2-amenazar, 3-ahogarse, 4-capturar, 5-centralizar, 6-defender, 7-enrocarse, 8-entablarse, 9-ganar mediante el jake-mate, 10-mover.



9.Formato de la clase

CLASE # _____ ASUNTO: _____ FECHA: _____ GRUPO: _____

Parte	Actividades	Dosificación		Medio	Método	Ind.Methodológicas
		T	R			
I N I C I A L	<ul style="list-style-type: none"> • Formación • Presentación • Pase de lista. • Breve síntesis de las efemérides. • Orientación de los objetivos. 			Material complementario		
P R I N C I P A L	Desarrollo.			Tablero mural 		
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. • Despedida. 					

10. Metodología para trabajos educativos.

Ponencias de Nuevo Aporte para los eventos del FORUM

1. *Portada:*

Deben aparecer los siguientes datos:

- Nombre del Evento
- Organismo.
- Título del trabajo
- Municipio.
- Nombres, Apellidos y número de identidad del autor principal.
- Provincia.
- Relación de coautores con nombres, apellidos y número de identidad.
- Año de terminación del trabajo.
- Centro de procedencia.
- Año de presentación del trabajo por primera vez.

2. *Índice:*

Ofrece el orden de aparición, sus títulos y número de la página de los puntos señalados.

3. *Resumen:*

El resumen del trabajo se presentará en una sola hoja, en cuya parte superior izquierda se escribirá la palabra **RESUMEN**. Este debe ser breve y concreto (no mayor de 500 palabras) y reflejar el contenido del trabajo, señalado: los objetivos, métodos empleados, materiales utilizados, resultados obtenidos y conclusiones fundamentales. Debe contener además, en que etapa de aplicación se encuentra el trabajo.

4. *Introducción:*

Incluye los antecedentes y objetivos del trabajo.

5. *Desarrollo:*

Debe recoger en cuantas cuartillas como sean necesarias, los materiales empleados para la realización del trabajo, agregando los métodos empleados, fundamentando el tipo de tecnología empleada, su actualidad y novedad.

6. *Valoración Económica y Aporte Social:*

Debe aparecer el cálculo de los costos y la utilidad de los materiales empleados, si sustituyen importaciones y haciendo una comparación con los importados, especificando el aporte en el campo de la eficiencia.

7. *Conclusiones y Recomendaciones:*

Recoge los resultados finales del trabajo y las experiencias adquiridas en su realización, así como las sugerencias para la continuidad y perfeccionamiento del mismo. El beneficio social, al medio ambiente, el beneficio técnico productivo, etc.

8. ***Bibliografía:*** Se expone el listado de la bibliografía consultada, sean libros, folletos, artículos, conferencias, ponencias anteriores. En el caso de una solución de generalización se debe especificar el trabajo de partida. Consignando: autor(es); fuentes (título del documento); editor. En la última página del trabajo se señalará la bibliografía y esta no se numera.

9. *Anexos:*

Deben aparecer los planos, croquis, esquemas, fotos, etc. que puedan ilustrar mejor el resultado. Además se deben anexar los avales firmados y acunados, los avales del Jurado (según el nivel que corresponda: base, municipio, organismo, provincia, ministerio y nación) especificando los premios alcanzados a dicho nivel, avales de la administración, de todos los lugares donde se aplicó el trabajo.

10. *Datos de los Autores:*

- Nombres y Apellidos del autor principal y coautores.
- Edad.
- Calificación.
- Cargo.
- Dirección particular y teléfono.
- Integración Revolucionaria.
- Número de carné de identidad.
- Por ciento de participación.

11. Historia:

CAMPEONES DEL MUNDO DE AJEDREZ (Lista oficial FIDE)

Núm.	Fue campeón durante	Campeón	Oponentes	Fechas: Nac.- Muer.
1	1886-1894	  Steinitz, Wilhem	Zukertort, Tchigorin, Gunsberg	1886- 1894
2	1894-1921	  Lásker, Emmanuel	Steiniz, Marshall, Tarrasch, Janowski, Schlechter	1868- 1941
3	1921-1927	  Capablanca, José Raúl	Lásker	1888- 1942
4	1927-1935	  Alekine, Alexander	Capablanca, Bogoljubov	1892- 1946
5	1935-1937	  Euwe, Machgielis	Alekine	1901- 1981

6	1937-1946			Alekine, Alexander	Euwe	1892- 1946
-	1946-1948	Vacante				
7	1948-1957			Botvinnik, Mikhail	Bronstein, Smyslov	1911- 1995
8	1957-1958			Smyslov, Vassily	Botvinnik	1921-
9	1958-1960			Botvinnik, Mikhail	Smyslov	1911- 1995
10	1960-1961			Tal, Mikhail	Botvinnik	1936- 1992
11	1961-1963			Botvinnik, Mikhail	Tal	1911- 1995
12	1963-1969			Petrosian, Tigran	Botvinnik	1929- 1984
13	1969-1972			Spassky, Boris	Petrosian	1937-
14	1972-1975			Fisher, Robert	Spassky	1943-
15	1975-1984			Karpov, Anatoly	Korchnoi, Kasparov	1951-
16	1985-1993 (Emigró a la PCA)			Kasparov, Gary	Karpov	1963-
17	1993-1999			Karpov, Anatoly	Timman, Anand	Kamsky, 1951-
18	1999-2000			Khalifman, Alexander	Akopian	1966-
19	2000-2001			Anand, Viswanathan	Shirov	1969-

20	2002-			Ponomarev, Ruslan	Ivanchuk	1983-
----	-------	---	---	--	----------	-------

Origen del Ajedrez.

Un poco de historia

El origen del ajedrez parece encontrarse sumido en la oscuridad de los tiempos; sin embargo, aunque se ha encontrado evidencia arqueológica que permite referir el origen del ajedrez en Egipto, Mesopotamia y China, varios siglos antes de nuestra era, algunos especialistas estiman que el origen está ubicado en pleno centro del Indostaní, territorio ocupado actualmente por la India y Pakistán.

A pesar de ello y aún cuando existe un descomunal volumen de publicaciones ajedrecísticas, todavía persisten dudas respecto al verdadero lugar de origen del juego del ajedrez.

Siendo el ajedrez un juego de tablero, por la evidencia escrita, pictórica, escultórica y de figuras hallada por arqueólogos e historiadores, es probable que sus ancestros, se remonten hasta ¡40 siglos! antes de la Era actual.

Una primera hipótesis refiere el origen del ajedrez a Egipto, unos ¡1500 años! antes de nuestra era. Esta afirmación no es aventurada habida cuenta que precisamente Egipto es la única región del mundo donde existe la mayor cantidad de imágenes y tallas relacionadas con juegos de tablero.

En este sentido, J. Brunet i Bellet (Barcelona, 1890), en su libro “**El Ajedrez: investigaciones sobre su origen**”, dice “. Estoy convencido de que el ajedrez era ya jugado en el siglo VI y con toda certeza en el VIII de nuestra era, es decir, antes de la invasión árabe de España”.

Este autor supone que los griegos y romanos lo aprendieron en Egipto, cuando lo dominaron por espacio de tres siglos o sea, mucho antes de la llegada de los árabes.

Su opinión está basada en que las tumbas de los faraones y muchos de los antiguos monumentos y columnas egipcias tienen representadas figuras y tableros de ajedrez. Igualmente, refiere las figuras pintadas en el interior de las cajas de las momias. Considera que ya 3000 o 3500 años antes de Cristo estaba este juego bastante generalizado en Egipto.

Lafora (1960), agrega que entre los griegos, Platón sostenía que el ajedrez fue inventado por el Dios egipcio Thot siendo probable que los griegos de su tiempo lo conocieran a través del Asia Menor y de Asiria, regiones en las que los griegos tenían mayores relaciones con Egipto.

De los asirios y persas lo aprendieron los griegos y luego, los romanos. Posteriormente, hacia el S. II o III los egipcios lo llevaron a la India y China para luego distribuirlo a través de las distintas rutas comerciales.

Demanterio y otros autores de la Edad Media, también apoyaron el probable origen egipcio del ajedrez.

Sin embargo, la información más divulgada (durante los últimos 300 años), sostiene que la invención del ajedrez se ubica en pleno corazón del Asia Central, probablemente en la región noroeste de la India.

Originalmente su nombre, Chaturanga, estaba referido a un juego de guerra en el que participaban simultáneamente cuatro jugadores que conducían a cuatro ejércitos que representaban a las fuerzas militares indias; a saber: un rey, un consejero, ocho elementos de infantería, dos de caballería, dos carros y dos elefantes. Para jugar, los participantes hacían rodar unos dados sobre un tablero o tapete cuadrículado.

En relación al Chaturanga, probablemente las primeras referencias escritas parecen ser las registradas en los poemas Vasavadatta de Sabandhú y el Harschacharita de Bana, escritos hacia finales del siglo VI en la India.

Se estima que para finales del siglo VI el ajedrez se introdujo en Persia, pasando luego a los territorios dominados por el Imperio Bizantino. Cuando Persia cayó bajo el dominio árabe, a mediados del siglo VII, la popularidad del ajedrez creció, conociéndose entonces con el nombre de **Shatranj** mientras que en Bizancio recibió el nombre de **Zatrikión**. Se iniciaba así la ruta occidental.

Para el siglo IX el ajedrez estuvo ampliamente distribuido por la península arábiga, Egipto, Libia y Argelia; los musulmanes comenzaron a desarrollar los aspectos teóricos al mismo tiempo que el estudio de problemas y temas del ajedrez.

Probablemente el ajedrez llegó a Europa hacia el siglo IX con la invasión de los moros por las penínsulas ibérica, itálica y griega. Se estableció primeramente en lo que hoy es España, pasando luego a Italia y Portugal.

En España, el ajedrez alcanzó gran desarrollo como consecuencia de la asimilación cultural que se estableció entre los musulmanes invasores y los católicos locales. Allí, los reyes y cortesanos le cultivaron con gran pasión iniciándose la publicación de los primeros libros hacia el año 1.232, como es el caso del **“Libro de los juegos”** o **“Libro del ajedrez dados y tablas”** del rey Alfonso X “El Sabio” (1283).

Posteriormente, hacia los siglos IX y X, el ajedrez se diseminó hacia el norte (ruta norte), entrando por China y luego, se distribuyó hacia Rusia y Alemania. Al mismo tiempo, comenzó su lento desplazamiento hacia Mongolia y la región más oriental de Rusia.

Más o menos en el siglo X, el ajedrez inició su desplazamiento desde el este de China hacia Corea, Mongolia y Japón; esta es la ruta oriental. Luego, se desplazó hacia el sureste asiático buscando el archipiélago malayo, Indonesia y Filipinas; esta ruta la denominaremos sur-oriental.

Se cree que los vikingos, a principios del Siglo XI, lo diseminaron en la región norte por Islandia, Inglaterra y Francia, respectivamente.

Linder (1987), eminente historiador del ajedrez, refiriéndose al desarrollo del ajedrez ruso indica que “ .. En los siglos XVI - XVII, gentes de las más diversas capas sociales jugaban al ajedrez: nobles, boyardos, artesanos, comerciantes y militares. Por tradición los zares moscovitas eran aficionados a los escaques; así ocurrió que Iván “El Terrible” (1530-1584), murió sentado ante el tablero”.

Numerosos descubrimientos arqueológicos demuestran la gran distribución que tenía la artesanía ajedrecística y, por tanto este juego, en la Rusia del S. XVII.

En otro contexto, con el descubrimiento de las nuevas tierras occidentales, por parte de los navegantes españoles, portugueses, italianos y holandeses, el ajedrez entró a

territorio americano hacia finales del siglo XV. Se tiene información confirmada respecto a que las primeras partidas de ajedrez en territorio americano se jugaron en Cuba hacia 1515.

En América, ya entrado el siglo XVI (+/- hacia 1550), el ajedrez era practicado por los representantes de la corona, el clero y las castas dirigentes de México, Cuba, república Dominicana, Estados Unidos y Canadá.

Según los datos históricos expuestos, parece existir suficiente evidencia probatoria respecto a que el juego del ajedrez tiene una edad cercana a los ¡ 1500 años !.

2. Períodos y épocas históricas del ajedrez

Algunos autores proponen, para un mejor estudio y comprensión de la historia del ajedrez, hacer una división en dos grandes periodos: el antiguo y el moderno.

Según estos expertos, el **período antiguo** estaría comprendido entre el origen del ajedrez hasta el año 1.600, cuando se sientan las bases más o menos permanentes de las reglas del ajedrez. Este período estaría dividido en cinco épocas: la **primitiva** (desde el origen del ajedrez hasta el año 500), la **sánscrita** (año 500 al 600), la **persa** (año 600 al 700), la árabe (del año 700 al 1200) y la época **europaea** (1200 al 1600); debiendo destacarse que a finales de este período, ya el ajedrez tiene la forma, estructura y reglas generales conocidas actualmente. Efectivamente, en Salamanca - España en el último lustro del siglo XV, hacia 1498, comenzaron a escribirse las reglas generales del ajedrez moderno.

El **período moderno**, como dijimos, iniciado en Salamanca, comprendería desde el año 1600 hasta nuestros días y estaría dividido en dos épocas: la época **clásica o romántica** (1600 a 1886), caracterizada por las grandes combinaciones y sacrificios de piezas. En ella se inician las grandes competiciones nacionales e internacionales; la **científica** (1886-1916), en la que se comienza a estudiar el ajedrez con bases y criterios más formales. Precisamente Steinitz, a partir del estudio profundo de la obra de Morphy, Anderssen y otros grandes ejecutantes del período romántico, estableció los postulados generales de la partida de ajedrez. Adicionalmente ganó en el año de 1886, el primer match oficial por el campeonato mundial.

La época **hipermoderna** (1916-1946), está caracterizada por la aparición de novedosas y revolucionarias ideas, conceptos y tratamiento técnico de la partida y

aparece el libro de Ricardo Reti Ideas modernas en ajedrez. Esta época es importante, además, porque un conjunto importante de federaciones de ajedrez de todo el mundo deciden organizarse oficialmente en la **Federación Internacional de Ajedrez (FIDE)**, hecho ocurrido en París en 1924.

A partir de la fundación y fortalecimiento de FIDE, comienzan a desarrollarse los campeonatos por equipos, representantes de los diferentes países, tal es el caso del Torneo de las Naciones (Londres, 1927).

Por último, la época **eléctrica** (1946 - hasta nuestros días), en la que FIDE institucionaliza el título del campeonato del mundo individual (m/f), las olimpiadas de ajedrez o campeonato mundial por equipos y los mundiales por categorías, desde el sub 10 hasta el sub 26; en sus diferentes modalidades y ritmos de juego.

En esta época el ajedrez se desarrolla definitivamente como deporte, los medios de comunicación comienzan a dedicarle mayores espacios y, por tanto, se estimula la profesionalización entre los componentes de la élite mundial. Así mismo, el viejo deseo de incorporar el ajedrez en los medios escolarizados de distintos países genera un incremento en la líneas de investigación y comienza a materializarse la posibilidad de incorporación de grandes contingentes de nuevos cultores de este milenario juego.

Hemos visto que, aunque no hay posición definitiva respecto al origen del juego del ajedrez, hay coincidencia respecto a que su presencia ha sido evidenciada en las regiones más importantes de la antigüedad: Egipto, Arabia, Persia, la India, China, Grecia y Roma; en una palabra, la cuna de la civilización.

12. Capablanca y el juego en la Apertura.

Capablanca consideraba que no debían aprenderse de memoria todas las variantes de aperturas, que esto era una pérdida de tiempo, que deberían respetarse los principios establecidos para el juego en esa fase y conocerse las ideas estratégicas vinculados a la fase de medio juego.

Principios del juego en la apertura.

Tres reglas básicas rigen el juego en la fase de apertura.

1. Desarrollo rápido y eficaz de las piezas.

Esto implica no mover dos veces la misma pieza innecesariamente, tampoco es aconsejable los movimientos de Peones en la Apertura que no están vinculados con el desarrollo de las piezas.

2. Dominio del centro.

Un concepto estricto del centro se refiere a las casillas e4, d4, e5 y d5. Hoy en día se trabaja con el concepto de centro ampliado, que es el cuadro conformado por las casillas f3-c3-f6-c6; porque en él se encuentra la mejor ubicación de las piezas.

El dominio del centro aumenta la efectividad de las piezas (movilidad), garantiza ventaja en espacio y asegura la iniciativa, siendo condición indispensable para el éxito de cualquier ataque. Debemos tener siempre presente el siguiente principio: "en la Apertura el objetivo de todas las acciones, es decir, las mejores jugadas de ambos bandos, siempre están subordinadas a un objetivo: luchar por el centro."

3- Poner al Rey en seguridad mediante el enroque.

El enroque es la principal jugada defensiva a la vez que un movimiento de desarrollo. Mientras garantiza la seguridad del monarca, facilita el juego a una torre. El jugador que viola esta regla, y permanece con el Rey en el centro, sufre a menudo catástrofes en la apertura.

Nos dice Capablanca:

“En la apertura se necesitan método y cuidado. La estructura toda de la partida puede ser el resultado de las pocas jugadas iniciales. Motivado por la experiencia y la práctica puede ser bueno variar las aperturas, pero en aras de la eficiencia podría ser mejor perseverar en una sola apertura para el ataque y en una sola apertura o método de desarrollo para la defensa.

Este sistema puede seguirse hasta que la apertura en cuestión se haya dominado; luego el jugador puede emprender una nueva apertura y, así, gradualmente, llegar al punto donde se sienta familiarizado con media docena de distintas aperturas. Media docena de distintas aperturas, bien aprendidas, es casi todo lo que el jugador común necesita para obtener buenos resultados. Más tarde, si lo encuentra conveniente y a su gusto, puede tratar todavía otras. Debiera considerar la apertura simplemente como una primera parte del juego en la que su objeto debiera ser sacar sus piezas con método y cuidado para

construir una sólida posición desde la cual, más tarde, él podrá desarrollar sus planes y combinaciones para el medio juego.”

"He aquí un doble problema que afronta el jugador antes de que se haga la primera jugada y es el de llevar sus piezas a la acción tan rápido como sea posible, pero haciéndolo de tal manera que se controlen tanto como se pueda las cuatro casillas centrales. Si las blancas pudieran desarrollar un plan por medio del cual se les facilitara, en unas pocas jugadas, sacar sus piezas y, al mismo tiempo, obtener el indudable dominio del centro, ellas tendrían teóricamente una posición ganadora. Por tanto, se infiere que las blancas deben esforzarse por alcanzar esto, mientras que las negras deben tratar de impedir el intento.

Las blancas, por tener la primera jugada, tienen la iniciativa. La iniciativa significa tanto como tiempo y acción y es, por ello, una ventaja. Con estos hechos en mente, es fácil ver lo que ha de hacerse.

Hay cuatro jugadas de peón, a saber: **f4**, **e4**, **d4** y **c4**, las que, inmediatamente, comenzarían el intento de dominar el centro. De estas cuatro jugadas «**f4**» es la única que no abre el camino para la acción de las piezas y, por tanto, debe ser la más débil de las cuatro jugadas. La siguiente con características semejantes es «**c4**», que le abre el camino a la dama sola. Y por fin las otras dos jugadas, «**e4**» y «**d4**» que le abren camino a la dama y a un alfil y que, por consiguiente, deben ser las dos mejores de la apertura.

Todavía hay otras dos jugadas de apertura, **Cf3** y **Cc3** que parecerían llenar los requisitos apuntados. Ambas son buenas jugadas, especialmente Cf3 pero, para el propósito de este libro, es mejor no ocuparse de ellas por ahora. Ciertamente que no estaría mal plantear ahora mismo que las blancas pueden hacer casi cualquier movimiento como primera jugada sin obtener un mal juego. Las únicas excepciones serían **g4** y **f3** y, posiblemente, **Ch3** y **Ca3**. Aquí **h4** sería una pobre jugada de apertura y, en menor extensión, **a4**. La elección de las negras, por otra parte, es mucho más restringida, y contra ciertas jugadas de las blancas la elección en verdad es muy limitada”.

13. El desarrollo y la armonía de las piezas.

Las reglas del juego abierto según Morphy.

Hasta mediados del siglo XIX, la habilidad combinatoria (calcular 3, 4 y más movimientos ofensivos incluidos sacrificios) era el factor esencial del talento Ajedrecístico. Paúl Charles Morphy, fue el primero en comprender que las Combinaciones en ajedrez sólo son calculables cuando el número de posibilidades es limitado, cuando las respuestas son forzadas y que sólo podía atacar aquel que tenía una mejor posición, surge el juego posicional.

Morphy obtuvo resultados extraordinarios aventajando a sus contemporáneos y aunque no escribió ningún texto que revelara su método de juego, sus partidas contienen los principios para el tratamiento de las posiciones abiertas, observándose en primer término su preocupación por adelantar al rival en el desarrollo y el control sobre el centro. Un ejemplo es la siguiente

(1) Morphy, P - Amateur [C57]

New Orleans New Orleans USA, 1850

[Inforchess]

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cg5 d5 5.exd5 Cxd5 [Para evitar las complicaciones del Fegatello (aunque entrando en otras), lo mejor es jugar 5...Ca5] **6.Cxf7** El famoso Ataque Fegatello, que remonta sus orígenes a la balbuciente vida del ajedrez en Europa hace dos siglos y medio o más. **6...Rxf7 7.Df3+ Re6 8.Cc3 Cce7?!** [Parece que la única defensa viable es 8...Ccb4] **9.0-0** [Lo más fuerte es 9.d4] **9...c6 10.d4 exd4** [10...Rd6 11.dxe5+ Rc7 12.Ag5 Ae6 13.Tad1 De8 14.Ce4f Fine-Epstein, New York 1945 (1-0 en 32)] **11.Te1+ Rd7** [11...Rd6 12.Cxd5?! (12.Af4+ Cxf4 (12...Rd7 13.Cxd5 cxd5 14.Ab5+ Cc6 15.Dxd5+ 1-0 Gorka-Brueck, Bad Driburg 1994) 13.Dxf4+ Rc5 14.Ca4+ Rxc4 15.b3+ Rb5 16.c4+ Ra6 17.Tad1, Costa-Talavera, La Roda 1983 (1-0 en 31)) 12...Cxd5 13.Axd5 cxd5 14.Af4+ Rc6 15.Te5÷ Komzak-Skoumal, Brno 1998 (½-½ en 42)] **12.Cxd5 Cxd5 13.Axd5 cxd5 14.Dxd5+ Rc7??** Esto pierde. [La única defensa era 14...Ad6] **15.Af4+ Ad6** Tras esto hay mate en tres. **16. Dc5+ Rb8 17.Dxd6+ Dxd6 18.Axd6# 1-0**

(2) Morphy, P - Morphy, E [C52]

New Orleans New Orleans USA, 1850

[Inforchess]

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 El llamado Gambito Evans, arma predilecta de Paúl Morphy. **4...Axb4 5.c3 Aa5 6.d4! exd4** [6...d6! es excelente respuesta] **7.0-0 Axc3?** Un error, sin duda. Pero esto lo decimos hoy, que la teoría del Gambito Evans se ha desarrollado hasta profundidades insospechadas para la época en que se jugó esta partida. [Discutible es el valor de **7...dxc3 8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.Cxc3 Cge7 a)**O bien **10...Axc3 11.Dxc3 b6 12.Ad3! Dg4 13.e6!±** con gran ataque blanco; **b)**o bien **10...b5 11.Cxb5 Tb8 12.De3 (b)**o bien **12.Cg5 Ch6 13.De3!**) **12...Cge7 13.De2 Dh5 14.Aa3 Ab7 15.Tad1±; 11.Aa3!±** con ventaja; Se considera que **7...Cge7** es lo más seguro para las negras] **8.Cxc3 dxc3 9.Aa3 d6 10.Db3 Ch6** [En caso de **10...Ca5** sigue **11.Axf7+ Rf8 12.Dxc3 Rxf7 13.Dxa5 Ce7 14.Tac1 Cc6 15.Dh5+**, C.Evans-Jorgensen, IECC Email 2000 (1-0 en 22); Se ha sugerido como mejor **10...Df6** pero tras **11.Tac1 (11.e5!?) 11...Cge7 12.Txc3 0-0 13.Te1 Te8 14.Ab2f** las blancas tienen mucha iniciativa, Barr-Aiguasena, UECC 1999 (1-0 en 22)] **11.Dxc3± Df6** Una situación que se repite en las partidas de Morphy: desarrollo total de las figuras blancas, diagonales y columnas abiertas, y el rey rival en el centro del tablero. Los dos peones menos de Morphy no cuentan mucho... **12.e5!** ¡Abrir líneas!... Era uno de los secretos de Morphy. **12...dxe5 13.Tfe1 Ad7 14.Tab1!** El enroque largo es para las negras la única perspectiva de seguridad que les queda, y Morphy se apresura a emplazar sus baterías contra el nuevo refugio del rey adversario. [Tanto **14.Ad5 0-0-0**; como **14.Cxe5 0-0-0** permitirían al monarca negro el asilo en el ala dama, con mejores perspectivas que en la partida, pero ahora...] **14...0-0-0** tiene la excelente respuesta: **15.Aa6!!** Es sumamente agradable la sensación de belleza que nos dejan estas partidas de Morphy. Como se verá por lo que sigue, las blancas han calculado exactamente todas las posibles contingencias. **15...Ca5** Las negras juegan lo menos malo, y en tal forma Morphy no tiene chance de terminar la partida con la variante más hermosa de su espléndida combinación. [Por ejemplo: **15...bxa6 16.Db3! Ag4** (o bien **16...Ae6 17.Db7+ Rd7 18.Tbd1+ Cd4 19.Cxe5+ Re8 20.Txd4! Txd4 21.Da8+ (21.Dc6+ Rd8 22.Da8+ Ac8 23.Cc6+ Dxc6! (23...Rd7 24.Cb8+! Rd8 25.Ae7+! Dxe7 26.Cc6+-)) 21...Dd8 (21...Td8 22.Dc6+ Td7 23.Tb1 Dd8 24.Cxd7+-) 22.Dc6+ Td7 23.Cxf7!+-) 17.Db7+ Rd7 18.Tbd1+ Re8 19.Txd8+ Cxd8 20.Dxc7 Axf3 21.Txe5+ Ce6 22.Dc8+ Dd8 23.Txe6+ und gewinnt]**

16.Tec1 Ac6 17.Dxa5 bxa6 18.Dxa6+! Rd7 19.Txc6 Df5 20.Txc7+! Re8 21.Dc6+ Dd7 22.Tb8 Dxc6 23.Te7+ Rf8 24.Txd8+ De8 25.Tdxe8# 1-0

(3)Meek, A - Morphy,P [C44]

Mobile Alabama USA, 01.03.1855

[Inforchess]

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Ac4 Esta jugada puede implicar el sacrificio intencional de un peón buscando el más rápido desarrollo, lo cual caracteriza al Gambito Escocés. Pero en realidad -como se verá por lo que sigue- la idea de Meek es errónea, porque no busca jugar un Gambito para el rápido desarrollo, sino que lo que le interesa es el ataque a la casilla "f7", lo cual se comprobará que es prematuro. Meek no hace más que seguir la corriente de ideas de aquél tiempo, que precisamente Morphy viene a refutar. **4...Ac5 5.Cg5?** Esta jugada, muy en boga durante el tiempo de Morphy, es el resultado de un mal concepto estratégico propio de la época, pues demora el desarrollo y abandona la lucha por el centro sin ninguna compensación. Dice Fernández Coria: "El error señalado quedará evidenciado como tal en el transcurso de esta partida, que es modelo de sobriedad y precisión. Morphy derrota no solamente a su circunstancial adversario, sino, y esto es lo más importante y grande, a todo un sistema, descubriendo con ésta y otras producciones de su genio un nuevo y amplio venero para los cultores del ajedrez". La explicación que da Richard Reti es muy clara: "Esto es un error por dos razones: 1) Las blancas en esta situación abierta, juegan una pieza por dos veces, la cual ya había sido desarrollada; por lo tanto, pierden un tiempo, mientras que las negras consiguen ventaja en el desarrollo. 2) Las blancas olvidan que la apertura es una lucha en el centro, y con la jugada del texto pronto ceden a su rival la preponderancia en el centro". [La teoría actual aconseja **5.c3 dxc3** (o bien **5...d3; 5...Cf6 6.cxd4**) **6.Cxc3!** (**6.Axf7+ Rxf7 7.Dd5+** es la otra continuación) **6...d6 7.Ag5 Cge7 (7...Dd7 8.Dd2 h6 9.Ah4 Cge7 10.0-0-0 Cg6 11.Ag3 a6 12.Cd5 b5 13.Ab3 Ab7 14.Rb1 0-0-0 15.Tc1±** según análisis de Lasker) **8.Cd5 f6 9.Axf6 gxf6 10.Cxf6+ Rf8 11.Dc1©] 5...Ch6!** Correctamente jugando. Las negras se defienden con una jugada de desarrollo. [En cambio, si hubieran hecho **5...Ce5** cometerían la misma deficiencia que su rival, jugando por segunda vez una figura ya desarrollada. Habría seguido como en la

partida: 6.Cxf7 Cxf7 7.Axf7+ Rxf7 8.Dh5+ g6 9.Dxc5± etc., pero con una posición inferior para las negras, porque el CR aún permanece sin desarrollar] **6.Cxf7** [Contra 6.Dh5 las negras no debían responder 6...Ce5 (sino 6...De7³ por ejemplo: 7.0-0 d6 8.h3 Ad7 9.f4 0-0-0 10.Axf7 Cxf7 11.Dxf7 Tde8 12.Te1 d3+ 13.Rh1 Cd4μ y las negras tienen clara ventaja, según análisis de Steinitz; También parece viable 6...Df6) a causa de 7.Ce6! (7.Ab3 d6 ...¥g4) 7...dxe6 8.Dxe5 Af8 9.Axh6+-] **6...Cxf7 7.Axf7+ Rxf7 8.Dh5+** "La combinación que han introducido las blancas, probablemente gustará a los principiantes. Un experimentado jugador, en cambio, tiene recelos frente a una combinación tal, porque las piezas desarrolladas de las blancas desaparecen del tablero, y las figuras que permanecen están aún en sus puestos sin haber sido movidas. Así no puede resultar ataque alguno" (Reti). **8...g6 9.Dxc5** Ahora puede notarse la diferencia de posición si las negras hubiesen jugado 5...æe5. Se habría llegado a esta posición, pero con el caballo negro en g8 (y no en c6), y se perdería un peón. [En caso de 9.Dd5+ Rg7 10.Dxc5 d6μ Staunton] **9...d6** [Igualmente buena es 9...d5 10.e5 (10.exd5 Te8+ 11.Rf1 b6! 12.Dxc6 Aa6+ 13.c4 dxc3+ 14.Rg1 Te1#; 10.Af4 dxe4 11.Cd2 Te8 12.0-0-0 Af5) 10...Te8! 11.f4? (11.0-0; 11.0-0) 11...Cxe5! 12.fxe5 Dh4+ 13.Rf1 Txe5 14.Dxc7+ Re6! (14...Te7 15.Df4+→) 15.Ad2 Ad7 16.Dc5 Ab5+! 0-1 Chernov-Oplackin, SSSR 1972 (16...Tf8+ 17.Dxf8 Ab5+ 18.Rg1 Te1+ 19.Axe1 Dxe1+ 20.Df1 Dxf1#) 17.Dxb5 Tf8+ 18.Rg1 Df2# Análisis de Pavel Blatny; También parece buena 9...Te8] **10.Db5** [Una partida anterior había seguido aquí 10.Dd5+ Ae6 11.Db5 Ce5 12.f4? Ac4! 13. Db4 (13.Dxb7 Dh4+) 13...Dh4+ 14.g3 Dg4 15.Dd2 (15.Rf2 De2+ 16.Rg1 Df1#) 15...Cf3+ 0-1 Greville-Harrwitz, Paris 1845 (análisis de Blatny)] **10...Te8! 11. Db3+** No es lo mejor. Las blancas siguen perdiendo tiempo con su dama. Y esto producirá una rápida victoria de Morphy. [Debió jugarse 11.0-0 aunque la situación ya es delicada. Por ejemplo: 11...Txe4 12.Cd2 Te8 13.Cf3 Df6 como indica Pachman] **11...d5 12.f3** [Quizás era mejor 12.0-0] **12...Ca5 13.Dd3?** Sin duda, un error. [Mejor era 13.Da4 a lo que las negras no deben seguir 13...dxe4 (sino la sencilla 13...Dh4+! y si 14.Rd1 Cc4μ) 14.0-0! Cc6 15.fxe4+ Rg7 16.Cd2= con posición más o menos igual] **13...dxe4 14.fxe4 Dh4+ 15.g3** [En caso de 15.Rf1 seguía 15...Txe4 16.Ad2 Cc6→] **15...Txe4+?** Una omisión de Morphy. [Correcto era 15...Dxe4+ 16.Dxe4 Txe4+ 17.Rf2 Ag4→ y las

negras deben ganar] **16.Rf2?** Devolución de atenciones. [La defensa correcta era 16.Ae3!! Realmente un recurso milagroso. 16...Txe3+ (16...De7 17.0-0+ Af5³; 16...Dg4!/? 17.0-0+ Af5³; 16...Af5 17.gxh4 Txe3+ 18.Dxe3 dxe3³) 17.Dxe3 dxe3 18.gxh4 Af5³] **16...De7?** Realmente, toda esta secuencia no ha sido afortunada para ninguno de los dos protagonistas. [Lo exacto era 16...Df6+! y si 17.Af4 Te3μ] **17.Cd2** Una jugada que ha sido criticada por los modernos comentaristas. [Blatny sugiere como mejor 17.Ad2; También se ha sugerido 17.Ag5! y si 17...De6 18.Cd2=] **17...Te3!-+** La circunstancia de que las blancas no pueden dejar de defender con su dama la casilla "e2", permite a las negras realizar una rápida combinación ganadora. **18. Db5** [También es insuficiente 18.Dxd4 a causa de 18...Te2+ 19.Rf3 (19.Rg1 Ah3-+) 19...Ah3 20.Tg1 Tf8-+] **18...c6!** **19. Df1** Ya no hay defensa. [19.Dxa5 Te2+ 20.Rf3 a) 20.Rf1 Te1+ 21.Rf2 (a) 21.Rg2 De2#) 21...De2#; b) 20.Rg1 De3+ 21.Rf1 Df2#; 20...De3# (20...De4+)] **19...Ah3!** **20. Dd1** [Si 20.Dxh3 hay mate forzado, comenzando con 20...Te2+ 21.Rf3 (21.Rf1 Te1+ 22.Rg2 De2#) 21...De3+ 22.Rg4 h5+ seguido de mate] **20...Tf8** Comenta Reti: "Los principiantes, que en el calor de la lucha sólo juegan con las piezas que tienen ya desarrolladas, olvidándose de traer las reservas, pueden aprender mucho de esta jugada". **21. Cf3 Re8 0-1**

(4) Morphy, P - Ayers, T [C52]

Mobile Alabama USA, 1855

[Inforchess]

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Morphy ya jugaba el Gambito Evans en sus primeras partidas conocidas. Vemos que en esta partida de su retorno al ajedrez (finalizando sus estudios universitarios), no abandona las líneas preferidas de su repertorio. **4...Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 d6!** La defensa moderna contra el Gambito Evans, debida a Simón Alapin. **7.Db3 De7** [En esta posición, lo mejor es 7...Dd7! 8.dxe5 dxe5 (8...Ab6 9.Ab5) 9.0-0 Ab6 con buen juego de las negras] **8.d5 Cd4 9.Ab5+** [Bueno para las blancas es 9.Cxd4 exd4 10.0-0 (10.Db5+ Ad7 11.Dxa5 Dxe4+ 12.Rd1 con arriesgada posición, pero parece que las complicaciones son favorables a las blancas) 10...Ab6 11.Ab2©; Keres recomienda 9.Da4+ Dd7 10.Dxa5 b6 11.Cxd4 bxa5 12.Ab5 exd4 13.Axd7+ Axd7 14.cxd4² con ventaja de las blancas en el final] **9...c6 10.Cxd4 exd4 11.dxc6 Dxe4+ 12.Rd1?!** Extraño concepto. Morphy

quiere activar de inmediato su torre rey, pero los riesgos asumidos parecen excesivos. [Lógico parecía en cambio 12.Rf1 Por caso 12...Rf8 13.Cd2 De7 14.cxd4 bxc6÷] **12...Ag4+?!** [Salvo que nuevos análisis indiquen lo contrario, la jugada 12...Rf8! parece otorgar ventaja a las negras. Por ejemplo: 13.Aa3 Ac7 14.f3 Dg6μ] **13.f3 Axf3+ 14.gxf3 Dxf3+ 15.Rc2 De4+** [15...bxc6!?] **16. Rb2** En cambio, ahora el rey blanco ha logrado asilo en su destierro, y las blancas comenzarán a activarse y efectiva ventaja. **16...Axc3+** [Mejor era 16...bxc6! 17.Td1 (O bien 17.Te1 Dxe1 18.Axc6+ Re7 19.Axa8 Cf6÷) 17...Ce7 18.Ad3 (18.Txd4!?) 18...Dh4÷] **17.Cxc3 dxc3+ 18.Dxc3 0-0-0** El enroque largo no será para el rey negro un lecho de rosas... **19.Te1 Dd5 20.cxb7+ Rxb7 21.Tb1!** Morphy hilvana ahora una elegante secuencia final para cazar al monarca negro. **21...Cf6** Las negras no tienen defensa. Todas las jugadas pierden. [Si 21...Dxb5+ 22.Ra1 Dxb1+ 23.Rxb1 Cf6 24.Te7+- ganando; Si 21...Dc5 22.Dxg7+-; Si 21...Tc8 igualmente 22.Dxg7+-] **22.Ac6+** Decisivo, pero no lo más contundente. [Probablemente las secuencias más rápidas de mate se forzaban con 22.Ra1; o bien con 22.Te7+] **22...Dxc6 23.Ra1+ Rc7 24.Da5+ Rc8 25.Dxa7** [25.Aa3+-] **25...Cd7 26.Ad2** Y las negras no pueden evitar el mate[26.Ad2 Tde8 27.Tec1 Dxc1 28.Da8+ Rc7 29.Aa5+ Cb6 30.Txc1+ Rd7 31.Dc6+ Re6 32.Te1+ Rf5 33.Df3+ Rg5 34.Tg1+ Rh4 35.Dg4#] **1-0**

(5) Meek, A - Morphy, P [C44]

New Orleans New Orleans USA, 1855

[Inforchess]

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Ac4 Ac5 5.Cg5 Ch6! 6.0-0 [En referencia a 6.Cxf7 véase otra partida que ya comentamos, jugada por los mismos adversarios] **6...d6 7.c3** [Una vieja partida postal siguió aquí 7.h3 Ad7 8.c3 Df6 9.Rh1 0-0-0 y las negras están mejor, Edinburgh Chess club-City Dundee, corr 1864 (0-1 en 23)] **7...0-0 8.cxd4 Axd4 9.Cc3 Cg4 10.h3** [10.Cd5!?] **10...Cge5 11.Dh5?** Miradas blancas amenazantes, pero... lo cierto es que ya se trata de un error decisivo. [Lo menos malo quizás era 11.Ad5] **11...h6** Se defiende el mate, y dos piezas blancas quedan atacadas. **12. Cxf7** Una combinación tentadora, pero que fracasa. [12.Cf3 Axc3 13.bxc3 Cxc4+-; 12.Ad5 hxg5 13.Axg5 De8+-] **12...Cxf7 13.Dg6** [13.Ce2 Ae5+-] **13...Cce5 14.Axf7+ Txf7+-** Las blancas están perdidas, pero sigamos la partida

porque llegará una secuencia táctica interesante. **15. Dg3 Tf6 16.Cd5 Tg6 17.Db3 Ae6 18.Dxb7 Axb3!** Bien calculado y muy bonito. **19. Ce7+** [19.Cf4 Cf3+—+] **19...Dxe7 20.Dxa8+ Rh7 21.Rh2** [Es claro que si 21.g3 es mate en cuatro jugadas comenzando con 21...Txg3+ 22.Rh2 Cf3+ 23.Rxg3 Dh4+ 24.Rxf3 Dg4#; 21.Td1 Axb2—+] **21...Txg2+ 22.Rxb3 De6+ 23.Rxg2 Dg4+ 24.Rh1 Dh3+ 25.Rg1 Cf3# 0–1**

(6) Morphy, P - Amateur [C51]

New Orleans New Orleans USA, 1855

[Inforchess]

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Ac5 6.d4 exd4 7.cxd4 Ab6 8.0–0 d6 9.Cc3! La conocida mejora de Morphy a toda esta variante del Gambito Evnas. **9...Ca5** La mejor respuesta. **10. Ad3** [Más fuerte aún se considera 10.Ag5] **10...Ag4 11.Ae3 Df6?!** [11...Ce7 12.Rh1?! (*12.h3 Axf3 13.Dxf3 Cac6 14.Ac4 0–0 15.Tad1*² Basanta-Harmon, Richmond 1999) 12...Cg6 13.Ce2 Axf3 14.gxf3 Df6 15.Cg3 Cf4 16.e5² Anderssen-Mohr, Ámsterdam 1875] **12.Cd5± Dd8 13.h3 Axf3 14.Dxf3 Cf6 15.Ag5** [15.Cxf6+ Dxf6 16.Dxf6 gxf6 17.Tac1²] **15...Axd4 16.e5!** Una ruptura típica en el estilo de Morphy. **16...Axe5 17.Tae1 0–0?** [17...Rf8 18.Txe5 dxe5 19.Cxf6±] **18.Txe5! dxe5 19.Cxf6+ gxf6 20.Axf6 1–0**

(7) Morphy, P - Morphy, E [C64]

New Orleans New Orleans USA, 1856

[Inforchess]

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Ac5 4.c3 De7 5.0–0 Cf6 6.d4 Ab6 7.Ag5 h6 8.Axf6 gxf6 9.d5 Cd8 10.Ch4 c6? Esto no puede ser bueno. [Se había jugado aquí 10...Dc5 11.Df3 (*11.Ad3!?*) 11...Dxb5 12.Dxf6f Loewenthal-Harrwitz, London 1853 (1–0 en 40); 10...a6!?] **11. Cf5 Dc5 12.b4 Df8 13.dxc6 dxc6 14.Cd6+ Re7 15.Dd3 cxb5?** [Mayor resistencia ofrecía 15...Ag4] **16.Cxc8+ Txc8 17.Td1+-** Amenazando mate. Las negras ya no tienen defensas. **17...Dg7** [Igualmente, si 17...Ad4 18.cxd4 Ce6 19.dxe5 Td8 20.exf6+ Rxf6 21.Dc3+—+] **18.Dd7+ Rf8 19.Dxc8 1–0**

(8) Marache, N - Morphy, P [C52]

New York New York USA, 1857

[Inforchess]

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Nuevamente Morphy debe enfrentarse a su querido Gambito Evans. **4...Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4** [Se considera más segura la réplica **6...d6**] **7.e5?** No es lo correcto. [Lo exacto es **7.0-0** que ha tenido un gran desarrollo teórico] **7...d5 8.exd6 Dxd6** [También es insuficiente **8...dxc3** Por ejemplo: **9.0-0 Dxd6 (9...Ae6!?)** **10. Db3 Df6 11.Ag5 Df5 12.Te1+ Cge7 13.Axe7 Cxe7 Knight-Pratten, Southsea 1949 (0-1 en 19)**; Igualmente **8...cxd6 9.0-0 d5 10.Ab5 Cge7 11.Cxd4 0-0 Sopko-Vojtek, Trencin 1995 (0-1 en 30)**] **9.0-0 Cge7** Ya las negras están claramente mejor. **10. Cg5** Una nueva debilidad. [Era mejor **10.Aa3 Df6 11.Te1** etc.] **10...0-0 11.Ad3 Af5!** Correcta entrega de la calidad, a cambio de un buen ataque contra el sector blanco del enroque que está precariamente defendido. **12. Axf5 Cxf5 13.Aa3 Dg6 14.Axf8 Dxd6!** Mejor capturar el caballo, natural defensor de su enroque. **15. Aa3 dxc3 16.Ac1** Las piezas blancas tratan de retornar prestas para defender a su monarca, pero ya es tarde... **16...Dg6 17.Af4 Td8!** Morphy y su característico aprovechamiento de las líneas abiertas para el ataque. **18. Dc2 Ccd4!** Las blancas sucumben a causa de su precario e inadecuado desarrollo. **19. De4** [Si **19.Dd3** sigue igual que en la partida: **19...Cg3!-+**; Si **19.Td1** habría seguido **19...Ce3!** **20. Dxd6 Ce2+ 21.Rh1 Txd1#**; Y si **19.Da4** entonces **19...b5!** **20. Dxa5 Ce2+ 21.Rh1 Cxf4 22.g3 (22.Tg1 Td1! 23.g3 Dc6+--)** **22...Dc6+ 23.f3 Dxf3+ 24.Txf3 Td1+--**] **19...Cg3!!** Un hermoso broche final.[**19...Cg3 20.Dxd6 Cde2#**] **0-1**

14. Tipos de Aperturas.

A continuación se van a exponer las aperturas y defensas más usuales y conocidas no entrando en variantes muy específicas (para ello existen libros especializados y las bases de datos de partidas) sino sólo exponiendo aquellas de mayor relevancia. Para una mayor facilidad de búsqueda, las variantes están codificadas según la clave de la Enciclopedia de Aperturas.

Aperturas abiertas:

Apertura Italiana: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 (C50-C59)

Una de las aperturas más antiguas (s.XVI). El juego en esta apertura es generalmente táctico, típico de las aperturas abiertas. Variantes principales:

- a) 3... Ac5 4.c3 (Ataque Moller) Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 d5.
- b) 3... Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 (Greco-Steinitz) Cxe4 8.O-O Axc3.
- c) 3... Ac5 4.d3 (Girocho Pianissimo) d6 5.Nc3 Cf6 6.Ag5.
- d) 3... Cf6 4.Cg5 (Defensa Dos Caballos clásica) d5 5.exd5 Ca5 6.Ab5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Ae2.

Apertura Española: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 (C60-C99)

Otra apertura del s.XVI muy popular en nuestros días siendo la preferida en los planteos abiertos. No es tan agresiva como la italiana pero posee un juego de corte más estratégico. Variantes principales:

- a) 3... a6 (Morphy) 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0-0.
- b) 3... Cf6 (Defensa Berlinesa) 4.0-0 Cxe4 5.d4 Cd6 6.Axc6 dxc6 7.Dxd8+ Rxd8.
- c) 3... Cd4 (Bird) 4.Cxd4 exd4 5.0-0 c6 6.Ac4 Cf6 7.Te1 d6.
- d) 3... Ac5 (Cordel o clásica) 4.c3 Cf6 5.0-0 0-0 6.d4 Ab6 7.Ag5 h6 8.Ah4 d6.
- e) 3... d6 (Steinitz) 4.d4 Ad7 5.Cc3 exd4 6.Cxd4 g6 7.Ae3 Ag7 8.Dd2 Cf6.
- f) 3... f5 (Janisch) 4.Cc3 fxe4 5.Cxe4 d5 6.Cxe5 dxe4 7.Cxc6 Dg5 8.De2 Cf6.

Apertura Escocesa: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 (C45)

Apertura que data del s.XIX, rehabilitada actualmente por Kasparov. Las blancas tratan de apoderarse del centro que las negra tratan de neutralizar mediante jugadas

- de desarrollo. Variantes principales: 3... exd4 4.Cxd4
- a) 4... Ac5 5.Ae3 Df6 6.c3 Cge7 7.Ac4 Ce5.
 - b) 4... Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Cxc6 bxc6 7.Ad3 d5.
 - c) 4... Dh4 (Steinitz) 5.Cb5 Ab4+ 6.c3 Aa5 7.Ad3 Cf6.

Aperturas semiabiertas

Defensa Siciliana: 1.e4 c5 (B20-B99)

Antigua defensa que data del s.XVI, hoy la jugada más usada en respuesta a 1.e4. De carácter agudo y táctico es la apertura más analizada en ajedrez. Las blancas suelen tener cierta ventaja espacial mientras que las negras suelen tener contrajuego en el ala de dama. Variantes principales:

- a) 2.Cc3 (Variante cerrada) Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.d3 d6 6.Ae3 e5.
- b) 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 (Rossolimo) g6 4.0-0 Ag7 5.c3 Cf6 6.Te1 0-0.
- c) 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 (Taimanov o Paulsen) 5.Cc3 Dc7.
- d) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 (Richter-Rauzer).
- e) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ac4 (Sozin).
- f) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 (Dragón).
- g) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 (Scheveningen).
- h) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 (Najdorf).

Defensa Francesa: 1.e4 e6 (C00-C19)

Sólida defensa de carácter posicional que es usada regularmente, aunque no tanto como la Defensa Siciliana. Presenta el inconveniente en que varias de sus líneas el alfil de dama tiene escasa movilidad y radio de acción. Variantes principales:

2.d4d5

- a) 3.exd5 (Cambio) exd5 4.Ad3 Cc6 5.c3 Ad6 6.Cf3 Ag4.
- b) 3.e5 (Avance) c5 4.c3 Cc6 5. Cf3 Db6 6.a3 c4.
- c) 3.Cd2 (Tarrasch) c5 4.exd5 exd5 5.Cgf3 Cc6 6.Ab5 Ad6.
- d) 3.Cc3 Cf6 (Clásica) 4.Ag5 Ae7 5.e5 Cfd7 6.Axe7 Dxe7.
- e) 3.Cc3 Ab4 (Winawer) 4.e5 c5 5.a3 Axc3 6.bxc3 Ce7.

Defensa Caro-Kann: 1.e4 c6 (B10-B19)

Otra defensa sólida para aquellos que desean pocas complicaciones. Su principal inconveniente es que el caballo de dama no se puede desarrollar por c6 aunque con

gran frecuencia se sitúa en d7, sobre todo en planteos altamente defensivos. Hoy no es rara su presencia en torneos magistrales. Variantes principales: 2.d4 d5

a) 3.exd5 cxd5 4.c4 (Panov) Cf6 5.Cc3 e6 6.Cf3 Ae7.

b) 3.e5 (Avance) Af5 4.Cf3 e6 5.Ae2 Cd7 6.0-0 Ce7.

c) 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 (Bronstein) 5.Cxf6+ gxf6 6.c3 Af5.

d) 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 (Steinitz) 5.Cf3 Cgf6 6.Cxf6+ Cxf6.

e) 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Af5 (Clásica) 5.Cg3 Ag6 6.h4 h6.

Aperturas cerradas

Gambito de Dama: 1.d4 d5 2.c4 (D06-D69)

Antigua apertura ya mencionada en el s.XVI y actualmente muy practicada y extensamente analizada, comparable sólo con la Defensa Siciliana. El juego se desarrolla por senderos posicionales y lucha de maniobras, donde las blancas suelen tener mayor espacio de maniobra aunque las negras suelen tener posiciones sólidas con contrajuego. Variantes principales:

- a) 2... c6 (Defensa Eslava) 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dxc4 5.a4 Af5 6.e3 e6.
- b) 2... dxc4 (G.D.Aceptado) 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Ac4 c5 6.0-0 a6.
- c) 2... e6 (G.D.Rehusado) 3.Cc3 c5 (Tarrasch) 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Cf6.
- d) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.cxd5 (Cambio) exd5 5.Ag5 c6 6.Dc2 Ae7.
- e) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ag5 Ae7 5.e3 O-O 6.Cf3 h6 7.Ah4 Ce4 (Lasker).
- f) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ag5 Ae7 5.e3 O-O 6.Cf3 h6 7.Ah4 b6 (Tartakower).
- g) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 O-O 6.Cf3 Cbd7 (Ortodoxa) 7.Tc1 c6.

Defensa Nimzoindia: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 (E20-E59) Es una de las defensas más populares actualmente. Se desarrolla el alfil de rey impidiendo la construcción por parte de las blancas de un centro bastante poderoso. Aún así, las blancas tienen algo más de espacio aunque las negras tienen un desarrollo algo mejor con numerosas posibilidades tácticas. Variantes principales:

- a) 4.a3 (Saemisch) Axc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 Cc6 7.Ad3 d6.
- b) 4.Dc2 (Capablanca) c5 5.dxc5 0-0 6.Cf3 Ca6 7.g3 Cc5.
- c) 4.e3 (Rubinstein) 0-0 5.Ad3 d5 6.Cge2 c5 7.cxd5 cxd4.
- d) 4.e3 0-0 5.Cf3 d5 6.Ad3 c5 7.0-0 dxc4.

15. Medio juego

Es la segunda fase de la partida, durante la cual se van a desarrollar las maniobras tácticas de cada uno de los bandos para obtener sus respectivos objetivos. Del buen desarrollo de la apertura se determinará el carácter de la lucha. Una apertura defectuosa derivará en un medio juego con numerosos problemas y puntos débiles que pueden ser objetivo de nuestro adversario. En cambio, una apertura relativamente correcta supondrá un medio juego igualado o con alguna ventaja. En comparación con las otras fases del juego, es la menos estudiada por la dificultad de obtener resultados concretos, como en el caso de las aperturas o el final. Del estudio con el paso del tiempo, se han obtenido una serie de parámetros a tener en cuenta durante el medio juego:

- a) El tiempo. Es un aspecto esencial, ya que para tratar de obtener ventaja se tiene que realizar cualquier plan en el menor tiempo posible, sin pérdidas inútiles de tiempos, tratando de adelantarnos al contrario.
- b) El espacio. Otro aspecto importante: quien disponga de mayor radio de acción de sus piezas podrá obtener ventaja al tener más posibilidades tácticas que el contrario.
- c) El desarrollo. El grado de desarrollo de las fuerzas es fundamental ya que de ello dependen las posibilidades tácticas de nuestro bando. Un mayor desarrollo que el contrario desembocará en una cierta ventaja a la hora de ejecutar nuestras maniobras tácticas.

d) Cambio de piezas. Consiste en eliminar ciertas piezas enemigas para disminuir el poder ofensivo del contrario. Para obtener ventaja no solo tenemos que tratar de imponer nuestro poder ofensivo sino que también tenemos que anular el del oponente.

e) Estructura de peones. Es de especial importancia con vistas al paso al final ya que puede determinar el resultado de la lucha dependiendo de la buena o mala disposición de dicha estructura. Durante el medio juego también tiene importancia ya que permite cerrar y/o fijar una determinada posición a las piezas enemigas.

La estrategia es la que estudia las posiciones y diseña los planes de juego. El plan es esencial en ajedrez: sin un plan generalmente es muy difícil ganar partidas. Cada posición requiere un plan desde la más sencilla a la más complicada, aunque sea difícil encontrarlo.

El plan suele tener varias fases, aunque no siempre se tiene que cumplir por completo en todas sus partes debido a las necesidades de la posición. También hay que tener en cuenta que nos enfrentamos a los planes del contrario, lo cual nos obligará a retocar nuestros propios planes.

En la elección del plan deben plantearse las siguientes cuestiones: ¿cómo puedo mejorar la posición de nuestras piezas?, ¿cómo puedo atacar al rey contrario?, ¿cómo puedo limitar la acción de las piezas enemigas?,... También se tienen que tener en cuenta los diversos factores estratégicos para una correcta evaluación de la posición. Algunos de estos factores son:

- Seguridad de los reyes. Es el factor de mayor importancia del juego y en el que se basa todo plan, ya que si un rey recibe mate se acaba la partida y lo demás no sirve para nada.

- Ataque y la defensa. Para que un ataque sea efectivo que conseguir los objetivos propuestos, de lo contrario puede ser perjudicial emprenderlo. El ataque como no

suele ser conveniente ya que se puede descuidar la propia defensa y, si el contrario elude nuestro ataque, puede contraatacar peligrosamente obteniendo incluso el mate o ventaja decisiva. Debido a ello conviene estar adecuadamente seguro antes de emprender un ataque o estar completamente seguro de la finalización del ataque. La defensa no tiene que ser pasiva sino que puede ser sólida y en un momento dado pasar al contraataque. Los planes defensivos suelen ser más difíciles de elaborar que los de ataque ya que a todos nos gusta más atacar que defenderse.

- La ventaja material. Es la diferencia entre las fuerzas de ambos bandos. El más fuerte tiende a simplificar la posición y pasar al final para imponer su ventaja material, mientras que el más débil tiende a mantener todas las piezas en espera que restaurar la igualdad o conseguir ventaja material.

- La ventaja posicional. Consiste en la mejor situación de las piezas sobre el tablero. En ajedrez, a diferencia de otros juegos, la ventaja material no lo es todo ya que aunque un bando tenga una enorme ventaja material el otro puede ganar la partida si tiene mejor situadas sus piezas y puede ejecutar un ataque definitivo.

- Estructura de peones. Es la disposición de los peones en el tablero. En una cadena de peones, su punto más débil es el peón base, ya que si cae éste los restantes quedan más débiles. He aquí algunos conceptos de importancia:

a) Peón doblado. Un peón doblado ocurre cuando existen dos o más peones del mismo bando en una columna. Suele ser un defecto estratégico que se debe evitar para que el contrario no obtenga ventaja.

b) Peones colgantes. Son varios peones unidos entre sí separados del resto de peones.

c) Peones aislados. Son aquellos que no tienen en sus columnas adyacentes ningún peón propio. Dependiendo de la posición, puede ser una debilidad o una ventaja estratégica.

d) Peones pasados. Son aquellos peones que no tienen peones del bando contrario en su misma columna ni en adyacentes. Son de mucha importancia ya que pueden

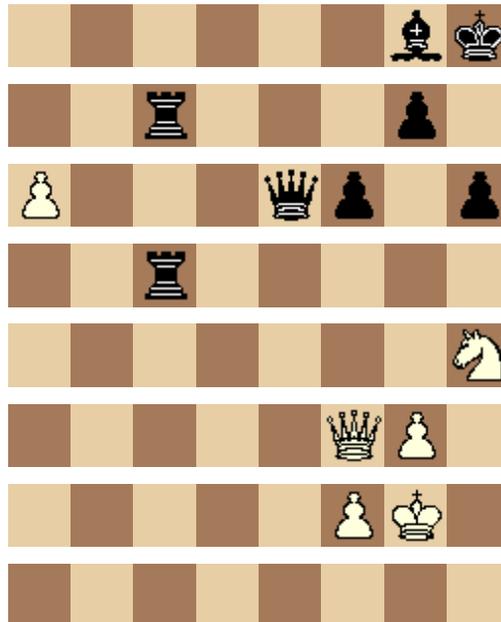
decidir el resultado de la partida si se sabe como aprovecharlos. Debido a ello, el bando contrario sólo puede controlarlo o/y bloquearlo con piezas. Para ello la mejor pieza para ello es el caballo, ya que sólo podrá ser atacado por otra pieza de igual o mayor valor. Si se bloquea con la dama o una torre, ésta puede ser atacada por una pieza menor obligándola a retirarse dejando el camino libre al peón.

e) Mayoría de peones en un flanco. Es una ventaja ya que puede obtenerse un peón pasado. Dependiendo de la posición de los reyes puede ser decisivo o no.

La táctica es el arte de mover y emplear las piezas sobre el tablero para la obtención de un determinado fin. Debido a ello, es importante tener bien asimilados los elementos tácticos porque de nada vale tener un buen plan (estrategia) si no se sabe conseguirlo por los medios adecuados (táctica). A continuación se irán exponiendo los diversos elementos tácticos que hay que tener en cuenta.

Doble amenaza o ataque doble

El ataque doble o doble amenaza es un ataque simultáneo a dos piezas. Dado el peculiar movimiento del caballo, ésta pieza suele ser la clave de este elemento táctico, como se puede ver en el siguiente ejemplo:

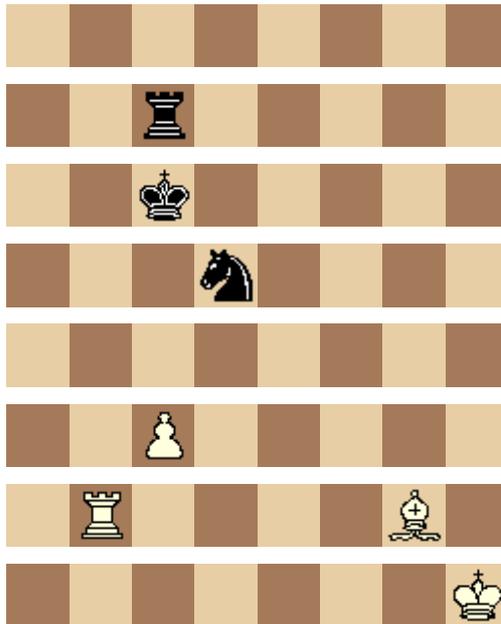


Las blancas ganan mediante: 1.Cg6+! Rh7 2.Cf8+ (ataque doble) Rh8 3.Cxe6 (ganando dama y nuevo ataque doble a ambas torres, ganando calidad y la partida).

Clavada

La clavada consiste en que una pieza inmoviliza otra pieza del bando contrario impidiendo su movimiento, dado que si se moviera esta pieza, sería capturada otra pieza de mayor importancia o valor. Es un tema muy frecuente muy usado con el alfil y la torre. Para deshacer una clavada se pueden realizar de la siguiente forma:

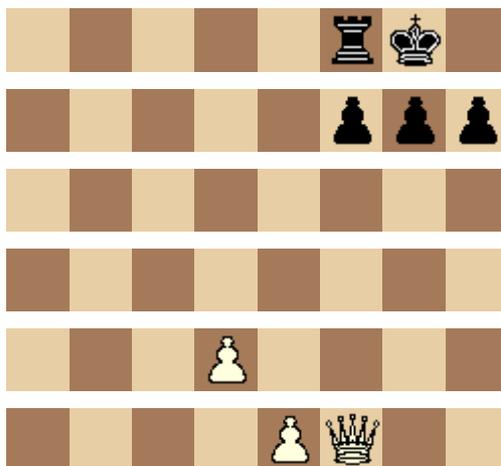
- interponiendo una pieza de igual o menor valor que la pieza que ejerce la clavada.
- moviendo la pieza dando jaque o creando una amenaza aún mayor.
- mover la pieza de mayor valor.
- mover las piezas implicadas en la clavada de tal forma que se elimine la clavada.



Las blancas ganan de la siguiente manera: 1.c4 (clavando el caballo) Th7+ 2.Rg1 Rd6 3.Td2 (clavando de nuevo) Rc5 4.cxd5 ganando.

Desviación

Es un importante tema táctico que consiste en forzar a mover una pieza defensora o atacante clave de su posición para obtener ventajas materiales o posicionales.





Sorprendentemente se gana con 1. ... Db2!! (Haciendo notar la debilidad de la primera fila). No sirve 2.Dd1 Dxf2+ 3. Rh1 Dxc2 mate ni 2 .h3 Txa1 3.Txa1 Dxa1+ 4.Rh2 Da5 con ventaja decisiva o 2.Txb2 Txa1+ 3.Tb1 Txb1+ 4.Dd1 Txd1 mate.

Jaque a la descubierta

Consiste en amenazar una pieza adversaria al mover una pieza propia situada en la misma línea de ataque. Es un recurso muy peligroso que hay que tener muy en cuenta, ya que suele esconder oscuras intenciones. Veamos un ejemplo.

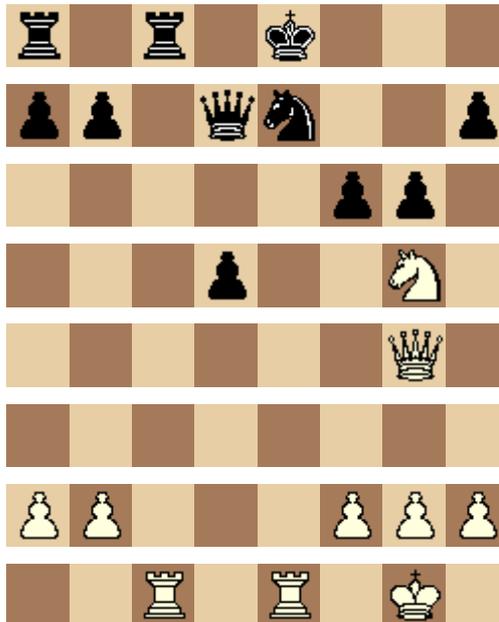




Corresponde a la famosa partida entre C.Torre y E.Lasker (Moscú, 1925). Ahora las blancas realizan una magnífica jugada: 1.Af6!! (Parece que se entrega la dama, pero un análisis más profundo demuestra que se ganará material) Dxh5 2.Txg7+ Rh8 3.Txf7+ (primer jaque descubierto) Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Rg7+ Rh8 7.Tg5+ Rh7 8.Txh5 Rg6 9.Th3 Rxf6 10.Txh6+ ganando gracias a los tres peones de ventaja. Esta maniobra es conocida como "*el molino*".

Sobrecarga de piezas

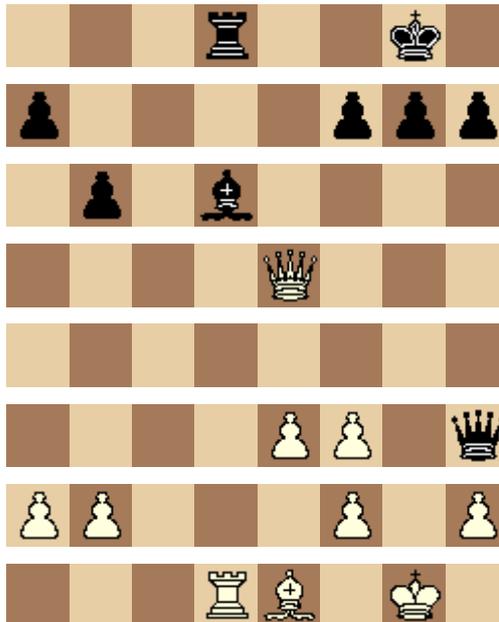
Se dice que una pieza está sobrecargada cuando está realizando varias funciones defensivas simultáneamente. La siguiente posición corresponde a la partida Steinitz-Bardeleben (Hastings, 1895) en la cual se desarrolla una secuencia táctica espectacular:



1. Txe7+!! (Sacrificio atacando la dama sobrecargada) Rf8 (no valen: 1....Dxe7 2.Txc8+ Txc8 3.Txc8+ ganando; 1....Rxe7 2.Te1+ Rd6 3.Db4+ Tc5 (Rc7 4.Ce6+ Rb8 5.Df4+ ganando) 4.Ce4 ganando) 2.Tf7+! (2.Dxd7?? Txc1 mate) Rg8 3.Tg7+!! Rh8 (no valen Dxd7 4.Txc8+ ni Rxd7) 4.Txh7+ y las negras abandonaron ante las pérdidas materiales o el posible mate.

Rayos X

Consiste en que una pieza ejerce su acción a través de otra pieza del mismo bando. Veamos un ejemplo:



Parece que las blancas tienen clavado el alfil negro de d6, pero... 1... D_xh2+ (la dama actúa a través de su alfil) 2.D_xh2 A_xh2+ 3.R_xh2 T_xd1 ganando.

16. Finales

Sobre el estudio del final, dice Capablanca en el libro "Ultimas Lecciones" (escrito en 1942):

"Para el estudio y práctica del ajedrez conviene dividir el juego en tres partes, a saber: la apertura, el juego medio y el final. Estas tres partes están íntimamente ligadas unas con otras, y sería un grave error estudiar la apertura sin tener en cuenta el juego medio y el final. De la misma manera sería un error estudiar el medio del juego sin tener en cuenta el final.

El razonamiento anterior demuestra claramente que para perfeccionarse en el ajedrez

debe estudiarse el final primero que nada, pues el final puede estudiarse y aprenderse por sí solo, mientras que el juego medio y la apertura únicamente deben estudiarse con relación al final".

En otra parte de dicha obra, Capablanca enumera una serie de consejos generales que sirvan de guía elemental al principiante a la hora de enfrentarse a un final. De esos consejos,

reproducimos a continuación los que tienen una aplicación más universal:

1. El tiempo es de suma importancia en los finales. Esto es evidente, puesto que a menudo se sacrifica todo para entrar a coronar con un peón, y a veces el hacer dama primero decide la partida.
2. El Rey, pieza puramente defensiva en la apertura y medio juego, se convierte a menudo en los finales en pieza ofensiva, y muchas veces decide el resultado de la partida.
3. En finales que no tienen Dama y sólo una o dos piezas menores, casi siempre se debe avanzar el Rey hacia el medio del tablero. Si no hay más que Rey y peones, mayor motivo para adelantar el Rey.

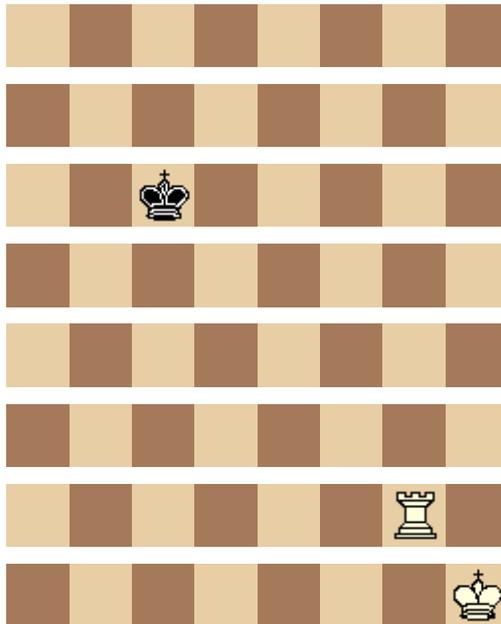
17. Mates elementales.

Se llega al final una vez pasadas las fases de apertura y medio juego, en la que se decide el resultado de la partida. Si durante las dos primeras fases la lucha ha sido igualada, en el final el jugador tendrá que valerse de todos sus conocimientos sobre finales para inclinar la balanza a su favor. Por ello, es necesario saber jugar los finales: su nivel y resultados dependen de esta fase. Debido a ello se ha desarrollado un enorme estudio sobre esta fase del juego llegando a ciertas conclusiones con sus correspondientes excepciones.

A continuación se desarrollarán diversos mates con las distintas piezas mediante un ejemplo.

Rey y torre contra rey

El mate se produce obligando al rey contrario a estar en alguna de las casillas de los extremos del tablero, el rey atacante enfrente de él impidiendo su huida y la torre dando el jaque final en dicha banda. Veamos un ejemplo:

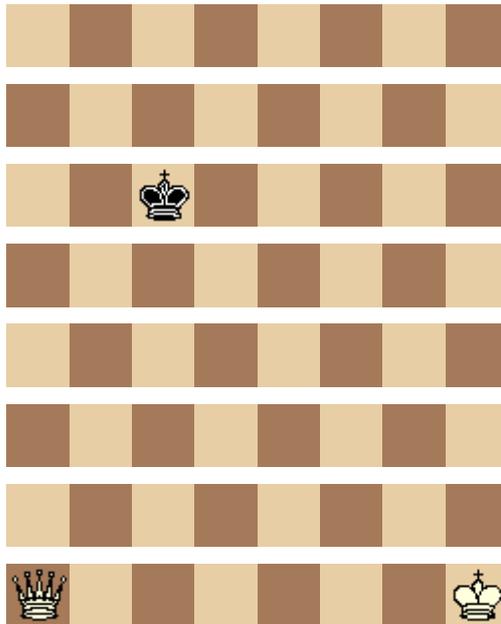


En este final, como en todos, se deben evitar el jaque inútil ya que se desperdician jugadas e incluso se puede tirar por la borda todo el trabajo anterior. Se debe ir arrinconando poco a poco al rey, quitándole poco a poco casillas. A continuación se describe la solución:

1.Td2 [observar la limitación de casillas que hace al rey] Rc5 2.Rg2 [ahora le toca al rey] Rc4 3.Rf3 Rc5 4.Re4 Rc6 5.Re5 Rc5 6.Tc2+ Rb4 7.Rb4 Rb3 8.Tc4 [8.Rb3?! es una pérdida de tiempo] Rb2 9.Tc3! [9.Rd3?! es otra pérdida de tiempo] Rb1 10.Rd3 Rb2 11.Rd2 Rb1 12.Tb3+ Ra1 13.Rc2 Ra2 14.Te3 Ra1 15.Ta3 # .

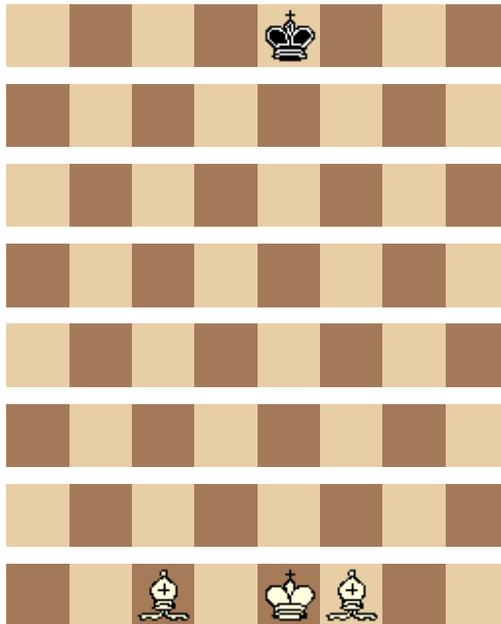
Rey y dama contra rey

Resulta más sencillo que el anterior, debido a la poderosa acción de la dama. Veamos un ejemplo:



1. De5 Rb6 2.Dd5 [obsérvese cómo primero con la dama se limita al rey contrario colocándose a "distancia de caballo"] Rc7 3.De6 Rb7 4.Dd6 Rc8 5.De7 Rb8 6.Rg2 Rc8 7.Rf3 Rb8 8.Re4 Rc8 9.Rd5 Rb8 10.Rc6 Ra8 11.Db7#.

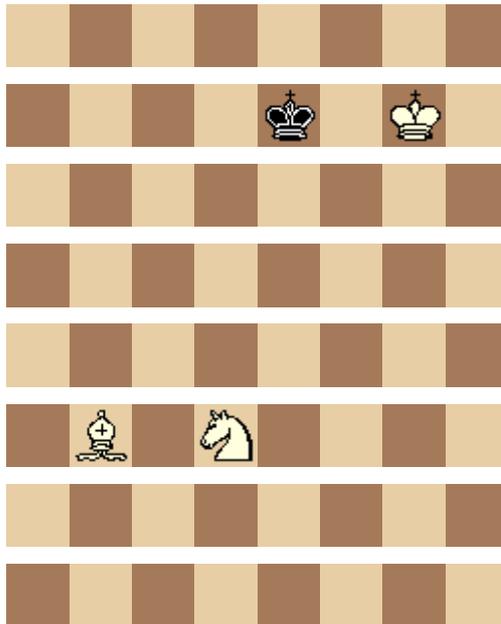
Rey y dos alfiles contra el rey: El mate es sencillo, basta con llevar al rey contrario a una esquina del tablero y darle mate con un alfil, mientras el rey y el otro alfil vigilan las casillas de huida. El siguiente ejemplo muestra el proceso.



1. Ah3 Re7 2.Af4 [cortando la huida del rey] Rf6 3.Re2 Re7 4.Re3 Rf6 5.Re4 Rg6
6.Re5 Rf7 7.Rf5 Rg7 8.Ag5 Rf7 9.Ag4 Rg7 10.Ah5 Rf8 11.Rf6 Rg8 12.Af7+ Rh8
13.Ae6 Rh7 14.Rf7 Rh8 15.Ad5 Rh7 16.Ae4 Rh8 17.Af6#.

Rey, alfil y caballo contra rey

De los mates contra un rey solo, es el más difícil de dar. No es fácil, aún para jugadores muy experimentados ya que el rey puede escapar ante movimientos inadecuados. Téngase presente el límite de las 50 jugadas.

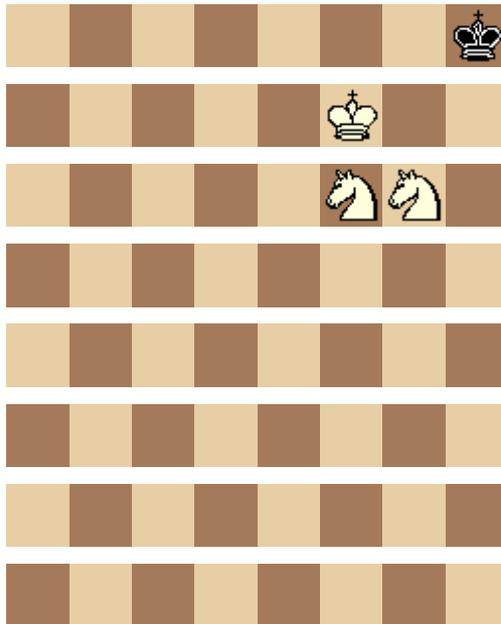


El método consiste en acorrallar al rey en la esquina del tablero del mismo color del alfil. Veamos:

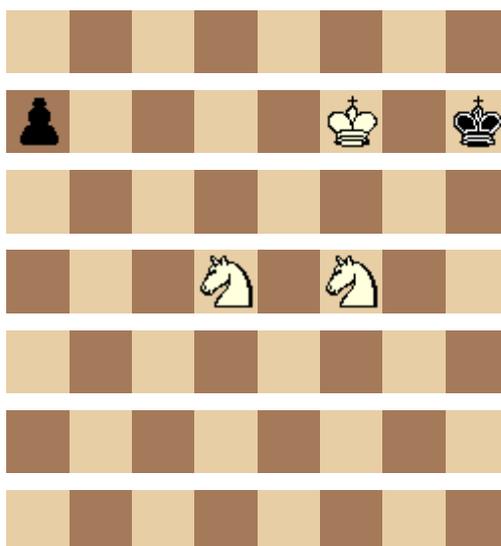
1. Af7 Rd6 2.Rf8 Rd7 3.Ab3 Rd6 4.Re8 Rc7 5.Re7 Rc6 6.Re6 Rb5 7.Rd5 Ra5 8.Rc5 Ra6 9.Aa4 Rb7 10.Rd6 Rb6 11.Ad7 Ra5 12.Rc5 Ra6 13.Cb4+ Rb7 14.Cd5 Ra6 15.Rb4 Rb7 16.Rb5 Ra7 17.Ac8 Rb8 18.Aa6 Ra7 19.Ce7 Rb8 20.Rb6 Ra8 21.Ab7+ Rb8 22.Cc6#.

Rey y dos caballos contra rey

Este final es siempre tablas debido a que dos caballos no pueden dar mate. Aunque existe una posición de mate, no es posible llegar a ella si el oponente juega correctamente como demuestra este análisis retrospectivo (hacia atrás)

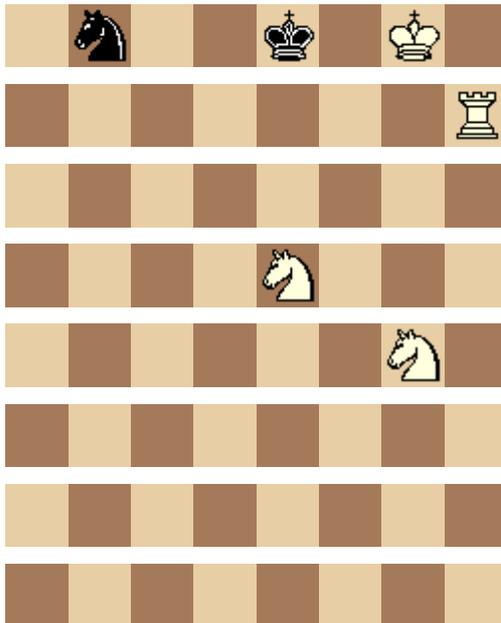


La última jugada blanca ha sido Cf6 dando mate. La última negra ha tenido que ser Rh8, encontrándose en h7 recibiendo el jaque del caballo de f6. Pero en esta situación el rey negro dispone de h8 (un suicidio) y h6 (la salvadora) no siendo posible obligar al rey a colocarse en dicha casilla, luego no hay mate y la partida es tablas, a pesar de la enorme ventaja material de las blancas. Sin embargo, si existe otra pieza, por ejemplo un peón, existe la posibilidad de dar mate debido a que el peón elimina la posibilidad de tablas por ahogo. Veamos un ejemplo:





1. Cf6+ Rh8 2.Ce7 [si no existiera el peón, el resultado sería tablas por ahogo. De su obligación de jugar se le conoce como "peón traidor"] b5 3.Cg6#. He aquí otro caso excepcional:



1. Td7!! Cxd7 [forzado] 2.Cc6!! [Ahora el propio caballo impide la huida de su rey] Cc5 3.Cf6#.

El número de posibles finales es muy elevado para que se puedan tratar todos. Aquí se expondrán los más básicos que muestren la idea de cada tipo de posición y sus sutilezas y posibilidades.

18. Finales Rey y Peón vs. Rey.

1. Blancas: Re6, f6 Negras: Re8

Si juega el blanco, es tablas, si juega el negro gana el blanco. =

Si juega el blanco, es tablas, si juega el negro gana el blanco. **1. f7+ Rf8 2.Rf6=**
Ahogado.[2.Re5 Rxf7=] =

1...Rf8 2.f7 Rg7 3.Re7+- +-

2. Blancas: Rd5, f6 Negras: Rd8

El blanco gana juegue quien juegue. ÷

Si el blanco juega, gana. **3. Rd6** La idea es llegar a la Posición 6 y que el turno sea del negro. [3.Re6? Re8 Posición 6, y si va el blanco es tablas y si va el negro, este pierde 4.f7+ Rf8 5.Rf6=] **3...Re8** [3...Rc8? 4. f7] **4.Re6** Posición 6 y va el negro.
4...Rf8 5.f7 Rg7 6.Re7+- +-

Si el negro juega pierde también **3...Rd7** [3...Re8 4.Re6+- Posición 6 y le va al negro.; 3...Rc7 4.f7] **4.Re5 Rd8** [4...Re8 5.Re6; 4...Rc7 5.f7] **5.Rd6 Re8** [5...Rc8 6.f7] **6.Re6+-** Posición 6 y le va al negro, este pierde. ±

3. Blancas: Ra6, a5 Negras: Ra8

Juegue quien juegue, es tablas, no hay manera de sacar al rey negro de la casilla de coronación. **1. Rb6 Rb8 2.a6 Ra8 3.a7= =**

4. Blancas: Rb6, b5 Negras: Rb8

Juegue quien juegue, gana el blanco. Si va el negro deja de controlar la casilla de coronación. Por ejemplo: 1...Ra8 2.Rc7 Ra7 3.b6+ y b7-b8. Si 1...Rc8 2.Ra7 y b6-b7-b8 **3.Ra6** [3.Rc6? Ra7 (3...Ra8 4.Rc7 y b6-b7-b8; 3...Rc8 4.b6 Posición 6 y va el negro, este pierde. 4...Rb8 5.b7 Ra7 6.Rc7) 4.Rc7 Ra8 5.b6? = (5.Rb6 Regresando a la posición inicial y siguiendo la ruta correcta. 5...Rb8 6.Ra6)] **3...Ra8** [3...Rc8 4.Ra7 y b6-b7-b8; 3...Rc7 4.Ra7 Y b6-b7-b8] **4.b6** Posición 6 y va el negro, este pierde. **4...Rb8 5.b7 Rc7 6.Ra7+- +-**

5. Blancas: Rc5, b5 Negras: Rb8

Si juega el blanco gana, si el negro juega es tablas. +-

Si juega el blanco gana, si el negro juega es tablas. **6. Rb6 Ra8 7.Rc7 Ra7 8.b6+ Ra8 9.b7+- +-**

6...Rb7 7.b6 Rb8 [7...Rc8? 8. Rc6+-] 8.Rc6 Rc8= =

6. Blancas: Rb5, b4 Negras: Rb7

.Los reyes están en oposición. El que le toca jugar cede. Si el rey negro mueve, el rey blanco va a la sexta y pasa a la posición 9 que gana juegue quien juegue. Si le toca al blanco, este no puede pasar. **8.Rc5 Rc7 9.Rd5 Rd7 10.Rc5 Rc7 11.b5 Rb7 12.b6 Rb8 13.Rc6 Rc8 14.b7+ Rb8= =**

7. Blancas: Rb1, h2 Negras: Rb3

Si el blanco juega gana, porque el negro esta fuera del cuadrado. Si el negro juega es tablas porque entra al cuadrado del peón y se mete a h8 de donde no lo pueden sacar, por ser peón de Torre el peón blanco. **1-0**

Si el blanco juega gana, porque el negro esta fuera del cuadrado. Si el negro juega es tablas porque entra al cuadrado del peón y se mete a h8 de donde no lo pueden sacar, por ser peón de Torre el peón blanco. **15. h4 Rc4 16.h5 Rd5 17.h6 Re6 18.h7 Rf7 19.h8d 1-0**

15...Rc4 16.h4 [16.Rc2 Rd4 17.Rd2 Re4 18.Re2 Rf4 19.Rf2 Rg4 20.Rg2 Rh4]
16...Rd5 Entra al cuadrado. **17. h5** [17.Rc2 Re5 18.Rd3 Rf5 19.Re3 Rg4] **17...Re6**
18.h6 Rf6 19.h7 Rg7= =

8. Blancas: Ra2, f2 Negras: Ra5

Tablas juegue quien juegue. Si juega el blanco, no gana avanzando el peón porque el negro esta en el cuadrado y si el rey blanco quiere avanzar sin mover su peón el negro lo bloquea. Si el negro juega va a 1...Rb4 impidiendo avanzar al blanco y se acerca al peón, si este se mueve, el rey negro llega a él antes que el blanco lo pueda proteger. **1. Rb3** [1.f4 Rb4 2.f5 Rc5 3.f6 Rd6 4.f7 Re7=] **1...Rb5 2.Rc3 Rc5 3.Rd3 Rd5 4.Re3 Re5 5.Rf3 Rf5 6.Rg3 Rg5 7.Rh3** [7.Rf3 Rf5; 7.f4+ Rf5 8.Rf3=] **7...Rf4 =**

9. Blancas: Re1, e2 Negras: Re6

Es tablas, juegue quien juegue. El rey negro puede bloquear al rey blanco para que no avance adelante de su peón. Si va el negro 1.Re5 y si 2.Rf2 Rf4 y si 2.Rd2 Rd4. **1.Rd2 Rd6** [1...Re5? 2. Re3+- Rf5 3.Rd4; 1...Rd5? 2. Rd3 Re5 3.Re3 Rf5 4.Rd4; 1...Rf5? 2. Rd3 Re5 (2...Re6 3.Re4; 2...Rf4 3.Rd4) 3.Re3] **2.Rd3 Rd5 3.Re3 Re5 4.Rf3 Rf5 5.Rg3** [5.Re3 Re5; 5.e3 Re5] **5...Re4= =**

10. Blancas: Re5, d6, c5 Negras: Rd7, c6

Gana el blanco juegue quien juegue. Si va el negro, el blanco jugará 2.d7 y si lo capturan 3.Rf6, ganando a la larga el peón c6 y llegando a una posición en que con peón en 5 y Rey en 6 gana el blanco juegue quien juegue. **6. Rf6 Rd8 7.d7 Rxd7 8.Rf7 Rc7 9.Re7 Rc8 10.Rd6 Rb7 11.Rd7 Rb8 12.Rxc6 Rc8** Posición 9, gana el blanco juegue quien juegue. **13. Rd6 Rd8 14.c6** Posición 6, gana el blanco si juega el negro. **14...Rc8 15.c7 Rb7 16.Rd7+- +-**

19. Finales de torre.

11. Blancas: Rg8, Tf1, g7 Negras: Re7, Th2

T+P. Lucena

Torre y Peón contra Torre con rey atacante en frente del Peón (no peón de torre). En la mayoría de los casos, posiciones de este tipo son ganadas para el blanco, independientemente de a quien le toca jugar. Esta es conocida como la posición Lucena, denominada así debido al jugador español del siglo XV que primero escribió de ella. Característica de la posición Lucena es el peón blanco en la séptima y el rey en frente de él, mientras que el rey negro está cortado por una columna. Esta es una de las más básicas posiciones de finales de T+P. Es importante entenderla y de que posiciones puede aparecer. En la posición Lucena, existe solo un plan ganador para el blanco, independientemente de la posición exacta de las piezas defensoras. +-

Explicación

Es esta una típica posición ganadora, en que el peón está en la séptima horizontal con su rey delante del mismo y el rey enemigo cortado. La victoria se fuerza mediante una maniobra característica: **1.Te1+** Está claro que la torre negra no debe abandonar la columna de torre, pues ésta sería ocupada por la torre blanca, permitiendo Rh8. [Las blancas no obtendrían nada positivo con 1.Tf7+ Re8 2.Tf8+ Re7 Ya que su propio rey está todavía cortado.] **1...Rd7** [Pierde más rápido 1...Rf6 2.Rf8; o 1...Rd6 2.Rf8 Tf2+ 3.Re8 Tg2 4.Te7 Seguido de 6.Rf8] **2.Te4!** Pronto veremos por qué se juega aquí la torre. [Hubiera sido insuficiente 2.Rf7 ya que después de 2...Tf2+ 3.Rg6 Tg2+ 4.Rf6 Tf2+ 5.Re5 Tg2 El rey tendría que volver a f6.; También ganaría 2.Te5 aunque el final que se produce tras: 2...Rd6 3.Rf7 Tf2+ 4.Re8 Rxe5 5.Dg8 ofrece al blanco más dificultades que la continuación del texto.] **2...Th1** Las negras se mantiene a la espera, [pues 2...Tf2 pierde ante 3.Rh7 (y también frente a 3.Th4 seguido de 4.Rh8)] **3.Rf7 Tf1+ 4.Rg6 Tg1+ 5.Rf6 Tf1+** Se estaba amenazando 6.Te5 y 7.Tg5. [y 5...Rd6 pierde ante 6.Td4+ Seguido de 7.Td8 o 7.Td5 6...Rc6 (6...Rc7 7.Td5) 7.Td8] **6.Rg5 Tg1+ 7.Tg4!** Esta es la razón de jugar la torre a la cuarta fila. Ahora se evitan todos los jaques y el peón corona. +-

12. Blancas: Rd5, e5, Th7 Negras: Re8, Tg6

Posición Philidor

El siguiente más básico final de T+P es la posición Philidor, la cual es tablas. Característicos son la posición del rey negro en la casilla de coronación y la torre negra patrullando la sexta horizontal, la cual aún no ha sido alcanzada por el peón blanco. Por medio de mantener su torre en la sexta el negro no permite que el rey blanco llegue a la sexta y pueda crear amenazas de mate que fueren al rey negro lejos de la casilla de coronación. Así que la única manera de que el blanco pueda hacer progresos es mover el peón a 6 para permitir que el rey avance. Sin embargo, tan pronto como el peón avance, la torre negra se moverá a la primera horizontal y el rey blanco no podrá ocultarse de los jaques desde su retaguardia. =

Posición Philidor, el negro juega y hace tablas **2.e6 Tg1 3.Rd6 Td1+ 4.Re5 Te1+ 5.Rf6 Tf1+= =**

13. Blancas: Re8, Tf1, e7 Negras: Rg7, Ta2

Explicación

Tocándole jugar al negro, el blanco no puede ganar con el método Lucena. La idea de tablas es jaque perpetuo, y se aplica cuando la torre blanca esta donde no puede proteger al rey blanco de jaques (por ejemplo en las columnas f o h). El rey negro debe estar en g6 o g7, y su torre debe estar en la columna a. El negro simplemente dará jaque desde la columna a. La posición del rey negro significa que el rey blanco no puede escapar hacia el FR. Por otro lado, si el rey blanco intenta atacar la torre negra trasladándose hacia la columna a, la torre se irá hacia la columna e y el peón estará perdido. Nótese que si la torre negra estuviera en una columna más cercana que la columna a, el rey podría atacar la torre, regresar luego a la columna d a tiempo para proteger el peón cuando la torre mueva a la columna e. **1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd8 [3.Rc8 Txe7] 3...Ta8+ 4.Rd7 Ta7+ 5.Rd6 Ta6+ 6.Rc5 [6.Rd7 Ta7+=] 6...Te6 =**

14. Blancas: Re8, Tf1, e7 Negras: Rg8, Ta2

Explicación

A diferencia de la posición anterior, en esta el rey negro está en g8. Ahora, con la torre blanca en la columna f, el negro pierde ya que la idea de cambiarse a la columna e, falla debido a Tf8+ y el peón corona. **1...Ta8+** Nota RR. No creo, no veo como el blanco gana tras **2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+ 4.Rc5 Ta8** [4...Te6 5.Tf8+ Rg7 6.De8] **5.Rc6** [5.Te1 Rf7 6.Rd6 Ta6+ 7.Rc7 Ta7+ 8.Rd6 Ta6+ 9.Rc5 Ta8 10.Rd6 Ta6+ 11.Rd7 Ta7+ 12.Rc8 Txe7; 5.Rd6 Ta6+ 6.Rd7 Ta7+ 7.Re6 Ta6+ 8.Rd5 Ta8 9.Rc5 Ta5+ 10.Rb6 Ta8 11.Rc7 Ta7+ 12.Rd6 Ta6+ 13.Rd7 Ta7+=] **5...Rg7 6.Rb7** [6.Rd7 Ta7+ 7.Rd6 Ta6+ 8.Rc5 (8.Rc7 Ta7+ 9.Rd8 Ta8+ 10.Rc7 Ta7+) 8...Te6] **6...Te8 7.Te1 Rf7= +-**

15. Blancas: Rg2, Ta8, a7 Negras: Rf7, Ta1

Si juegan blancas ganan, si juegan negras tablas. Si juegan negras 1...Rg7 entabla. Si juegan blancas: **1.Th8 Txa7** De otra manera 2.a8 (D) **2.Th7+ Re6 3.Txa7+- +-** Si juega el negro es tablas. El rey blanco no importa que se acerque pues no puede llegar a b6 sin que le den jaque en las columnas y no puede ocultarse de ellos. **1...Rg7** Evita la maniobra 2.Th8 y a 2...Txa7 3.Th7+ ganando la torre. **2. Rf3 Ta3+ 3.Re4 Ta1 4.Rd5 Td1+ 5.Rc6 Tc1+ 6.Rb7 Tb1+ 7.Rc8 Tc1+ 8.Rd7 Td1+ 9.Rc6 Tc1+ 10.Rb5 Tb1+ 11.Ra4 Ta1+ 12.Rb5 Tb1+ 13.Ra6 Ta1+ 14.Rb6 Tb1+ 15.Rc5 Tc1+ 16.Rb4 Tb1+ 17.Ra3 Ta1+ 18.Rb4 Ta2 etc. =**

20. Finales de Dama vs. Peón.

16. Blancas: Rh8, Df8 Negras: Ra2, b2

El blanco gana, el plan es hacer que el rey negro vaya a b1 y acercar el rey blanco una casilla, volver a hacer que el rey negro vaya a b1 y volver a acercar al rey blanco, y así sucesivamente **1.Da8+ Rb3** [1...Rb1 2.Rg7] **2.Db7+ Rc2 3.Dc6+ Rd1**

4.Dd5+ Rc2 5.Dc4+ Rd1 6.Dd3+ Rc1 7.Dc3+ Rb1 8.Rg7 Ra2 9.Dc2 Ra1 10.Da4+ Rb1 11.Rf6 Rc1 12.Dc4+ Rd2 13.Db3 Rc1 14.Dc3+ Rb1 15.Re5 Ra2 16.Dc2 Ra1 17.Da4+ Rb1 18.Rd4 Rc1 19.Rc3+- +-

17. Blancas: Rh8, Df8 Negras: Rb2, c2

La posición es tablas. El blanco no puede obligar al rey negro a que vaya a c1 y así poder acercar su rey, ya que a la amenaza de comerse el peón, el negro va a a1 y a Dxc2 queda ahogado, **1.Db4+ Ra1 2.Dc3+ Rb1 3.Db3+ Ra1 4.Dxc2= =**

18. Blancas: Rh8, Df8 Negras: Rb2, a2

La posición es tablas, ya que el rey blanco esta muy lejos. Hubiera sido necesario que estuviera a unas cuatro casillas del peón. La dama puede obligar al rey negro a ir a a1, pero debe permitirle salir, si no se ahoga. **1.Db4+ Ra1 2.Dc3+ Rb1 3.Db3+ Ra1 4.Da3 Rb1 5.Db3+ Ra1 6.Rg7= =**

21. Ataques al Rey.

(1) Dorfman, Z - Tebenkov [C54]

Orjol, 1970

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Axc3 9.d5 Ce5 10.bxc3 Cxc4 11.Dd4 Ccd6 12.Dxg7 Df6 13.Dxf6 Cxf6 14.Te1+ Rf8 15.Ah6+ Rg8 16.Te5 Cfe4 17.Te1 f5 18.Te7 b6 19.Ch4 Ab7 20.Tg7+ Rf8 21.Txh7+ Rg8 22.Tg7+ Rf8 23.Cg6+ Re8 24.Cxh8 Rd8 25.Tg8+ Re7 26.Ag5# 1-0

(2) Corte, C - Bolbochan, J [C54]

Mar del Plata, 1946

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Cxc3 9.bxc3 Axc3 10.Aa3 d5 11.Ab5 Axa1 12.Te1+ Ae6 13.Da4 Tb8 14.Ce5 Dc8 15.Axc6+ bxc6 16.Dxc6+ Rd8 17.Cxf7+ Axf7 18.Ae7# 1-0

(3) Estrin, Y - Bykhovsky, A [C54]

Moscow, 1967

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.0-0 d6 5.d3 Cf6 6.c3 Ag4 7.Db3 Axf3 8.Dxb7 Dd7
9.gxf3 Tb8 10.Da6 Tb6 11.Da4 Dh3 12.Cd2 h5 13.Td1 Th6 14.Cf1 Tg6+ 15.Cg3
Txg3+ 16.hxg3 Dxg3+ 0-1

(4) Fischer, R - Fine, R [C52]

New York (1), 1963

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0-0 dxc3 8.Db3 De7
9.Cxc3 Cf6 10.Cd5 Cxd5 11.exd5 Ce5 12.Cxe5 Dxe5 13.Ab2 Dg5 14.h4 Dxh4
15.Axg7 Tg8 16.Tfe1+ Rd8 17.Dg3 1-0

(5) Skriabin - Smirnov [C50]

Kostroma, 1978

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ae7 4.d4 exd4 5.0-0 Cf6 6.e5 Ce4 7.Ad5 Cc5 8.Cxd4
Cxd4 9.Dxd4 0-0 10.Cc3 d6 11.Ae3 dxe5 12.Dxe5 Ad6 13.Dh5 Cd7 14.Ag5 Ae7
15.Ce4 Cf6 16.Axf6 Axf6 17.Tad1 De7 18.Tfe1 De5 19.Cg5 Dxg5 20.Dxf7+ 1-0

(6) Sveshnikov, E - Ivanov [C55]

Cheliabinsk, 1976

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d4 exd4 5.0-0 d5 6.exd5 Cxd5 7.Cg5 Ae6 8.Te1 Ae7
9.Txe6 fxe6 10.Cxe6 Dd7 11.Axd5 Cd8 12.Dh5+ g6 13.De5 Cf7 14.Cxc7+ Rf8
15.Dxh8+ Cxh8 16.Ah6# 1-0

(7) Shamyatnikov - Petrov [C57]

USSR, 1975

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cg5 d5 5.exd5 Cd4 6.Cc3 h6 7.Cge4 Cxe4 8.Cxe4
Dh4 9.d3 Ag4 10.Dd2 Af3 11.0-0 Ce2+ 12.Rh1 Cf4 13.Rg1 Dh3 0-1

(8) Reiner - Steinitz, W [C44]

Vienna (3), 1860

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Ac4 Ac5 5.0-0 d6 6.c3 Ag4 7.Db3 Axf3 8.Axf7+ Rf8
9.Axg8 Txg8 10.gxf3 g5 11.De6 Ce5 12.Df5+ Rg7 13.Rh1 Rh8 14.Tg1 g4 15.f4 Cf3
16.Txg4 Dh4 17.Tg2 Dxh2+ 18.Txh2 Tg1# 0-1

(10) Kasparov, G - Roizman, A [C61]

Minsk, 1978

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cd4 4.Cxd4 exd4 5.0-0 Ac5 6.d3 c6 7.Ac4 d6 8.f4 Cf6
9.e5 dxe5 10.Axf7+ Rxf7 11.fxe5 Dd5 12.exf6 gxf6 13.Cd2 Tg8 14.Ce4 Ae7 15.Af4
Tg6 16.De2 Ag4 17.Df2 Tag8 18.Tae1 h5 19.Ag5 Dd8 20.Df4 Ae6 21.h4 Ad5 22.g4
Rg7 23.gxh5 fxg5 24.De5+ Rh6 25.hxg6 gxh4 26.Tf5 Rxf6 27.Rh2 1-0

(11) Capablanca, J - Fonaroff, M [C66]

New York, 1918

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0-0 d6 5.d4 Ad7 6.Cc3 Ae7 7.Te1 exd4 8.Cxd4
Cxd4 9.Dxd4 Axb5 10.Cxb5 0-0 11.Dc3 c6 12.Cd4 Cd7 13.Cf5 Af6 14.Dg3 Ce5
15.Af4 Dc7 16.Tad1 Tad8 17.Txd6 Txd6 18.Axe5 Td1 19.Txd1 Axe5 20.Ch6+ Rh8
21.Dxe5 Dxe5 22.Cxf7+ 1-0

(12) Alekhine, A - Duras, O [C77]

St Petersburg (1), 1913

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.De2 b5 6.Ab3 Ac5 7.a4 Tb8 8.axb5 axb5
9.d3 d6 10.Ae3 Ag4 11.h3 Ah5 12.Cbd2 0-0 13.0-0 Cd4 14.Axd4 Axf3 15.Cxf3 exd4
16.e5 De7 17.Tfe1 Tbe8 18.Dd2 dxe5 19.Txe5 Dd6 20.Dg5 Txe5 21.Cxe5 Db6 22.g4
Ad6 23.Cxf7 Txf7 24.Df5 g6 25.De6 Rg7 26.Dxf7+ Rh6 27.Ae6 1-0

Bibliografía.

1. Ajedrez Integral 1. (ISLA)
2. Ajedrez Integral 2. (ISLA)
3. Curso Básico de Ajedrez. (Miguel Illescas.)
4. Chess Base (Libro Electrónico.)
5. Infirchess (Libro Electrónico.)
6. Instructivo de ajedrez. (Dr. Pablo Santos Morales, Lic Eva Portal Pérez y Lic Loren Cárdenas Pérez)
7. Orientaciones de la masificación del ajedrez. (ISLA)
8. Programa de Enseñanza Áreas Deportivas 1988.
9. Programa de Enseñanza Primaria y Secundaria. 2004. (ISLA)