

# **CÓMO ENSEÑAR AJEDREZ**

## **El entrenamiento en ajedrez**

**Ernst Bönsch y Uwe Bönsch**

**MANUAL METÓDICO PARA  
LA ENSEÑANZA Y EL ESTUDIO**



# 1. ACERCA DE LA NATURALEZA DEL AJEDREZ

La complejidad y rápida transformación del mundo moderno hacen que, junto con las más altas reivindicaciones, se le planteen a la humanidad desafíos intelectuales y problemas cada vez más difíciles de superar. En la sociedad de la información en que vivimos se nos exige ponderar cada vez con mayor precisión nuestra decisión final, y eso requiere una permanente apertura mental hacia los recursos y una inagotable capacidad de estudio en los adultos. Como consecuencia de la transformación de la naturaleza del trabajo, el constante desgaste psiconervioso, que forma parte del proceso de producción, resulta asimismo considerable la exigencia paralela de creatividad y capacidad para resolver con eficacia los problemas profesionales que se le plantean al ser humano. La persona que pretenda ver coronada por el éxito su actuación vital debe preocuparse por integrar en sus actividades la dinámica competitiva imperante y un buen bagaje intelectual, psicológico y psíquico. A fin de dar una respuesta apropiada a las cuestiones que continuamente se plantean, es preciso desarrollar el rendimiento mental y poner en el punto de mira de las distintas consideraciones un pensamiento crítico y constructivo. En muchos ámbitos la economía, la ciencia y la política exigen la comprensión y resolución de difíciles cuestiones intelectuales, y sólo una progresiva sofisticación intelectual y la capacidad para resolver problemas concretos permitirán tomar las decisiones que la sociedad requiere.

Las aspiraciones deportivas de la población van en aumento, habida cuenta del gran número de practicantes. Para la práctica deportiva se requiere buena salud, espíritu de lucha y también de equipo. Es preciso saber sobreponerse a la tendencia a rendirse, contar con capacidad de sacrificio y con una acusada personalidad. La cultura física y el deporte se proponen generar en el individuo impulsos sociales y biológicos que actúen de forma conjunta, con el fin de desarrollar fuerza física y mental.

La actual consideración del ajedrez como disciplina deportiva se ha logrado tras una larga brega por parte de las organizaciones ajedrecísticas socio-pedagógicas, basándose en los méritos del juego-rey

en los planos mental y cultural, lo que cubre las necesidades de buena parte de la población, y en virtud también de su facilidad para desarrollar aspectos positivos de la personalidad y la capacidad creativa, de modo que es un buen instrumento para el desarrollo de los jóvenes. De círculos de amigos, asociaciones de vecinos y solucionistas de problemas, el ajedrez pasó a integrarse en asociaciones de ámbito nacional, pasando a preocuparse por los semilleros de jóvenes y la organización de competiciones propiamente dichas. Podemos establecer los siguientes hitos:

- Los honores de haber reivindicado los valores mentales, culturales y deportivos del ajedrez corresponden, de pleno derecho, a las asociaciones vinculadas con el tiempo libre, quienes se mostraron especialmente interesadas y activas en la organización de competiciones de ajedrez.
- Las peculiaridades específicas del ajedrez, en tanto que juego estratégico, son altamente aprovechables para inculcar en los niños el pensamiento lógico, la capacidad de concentración y el espíritu autocrítico, además de desarrollar cualidades como la fantasía, la capacidad analítica y combinatoria, introduciéndose, a raíz de estas conclusiones, en las escuelas.
- Gracias al fomento del ajedrez como disciplina deportiva, se ha podido comprobar su influencia en el desarrollo de la mente y el cultivo del carácter y la personalidad, contribuyendo también a la expansión de otras valiosas cualidades, como fuerza de voluntad, determinación, valor, aplicación, perseverancia y fijación de objetivos.
- La facultad de crear combinaciones y la capacidad de concentración, la resolución de problemas y el sentido espacial, la capacidad de asimilar conocimientos, la toma de decisiones, son todas cualidades muy provechosas a la hora de determinar una orientación o desarrollo profesional. Según Bleis y Hofmann, debe propugnarse la lucha cotidiana por la vida y competencia, “no lo que tiene éxito, no lo más claro, sino aquello que, como la concentración, constancia, elaborar ideas, flexibilidad, fantasía, creación

## 2. DESARROLLO HISTÓRICO PROGRESIVO DE LAS TEORÍAS DEL JUEGO, ESCUELAS DE AJEDREZ Y TENDENCIAS

¿Por qué preocuparse de las teorías del juego, escuelas de ajedrez y exigencias de resultados del pasado y de la actualidad? No se trata de la representación de espectaculares éxitos, pues la causa de los resultados se reconoce y se puede procesar. La exigencia de obtener resultados se ha convertido en un factor primordial para el jugador. La motivación del jugador depende en gran parte de los resultados (es decir, buenos resultados personales) que consiga. En este aspecto, hasta ahora apenas se han llevado a cabo investigaciones sobre la consecución de objetivos. Sin embargo, la concepción de entrenamiento y planificación racional de resultados se ha ampliado. Por otra parte, es provechoso, y se ha incrementado mucho la variedad de las actividades deportivas, es decir, el concepto de los métodos de entrenamiento o el cuidado por los detalles, que, más allá de cristalizar, examinan la praxis histórica para adquirir un conocimiento efectivo y elaborar los métodos de entrenamiento aplicables en la actualidad.

### 2.1 Orígenes del ajedrez y su temprana propagación

El origen del ajedrez ha dado lugar a infinidad de mitos y leyendas. La idea de su creación está asociada con hipótesis acerca de su nacimiento, su origen y el nombre de sus inventores. Hay escritos que relacionan su origen con el persa Ibn Jalikan (1211-1282), y también con el sabio brahmán Sissa ibn Dahir. Este último le presentó a su soberano indio Shihram un juego en el que el rey era la figura más destacada, y que con ayuda de otras figuras y peones debía vencer al bando contrario, compuesto de las mismas piezas. El soberano quedó reconocido al ver la importancia que le concedían sus súbditos. Como recompensa decidió concederle al brahmán el favor que éste le pidiera, por extraordinario que fuese. Una vez conocida su respuesta, se hizo aconsejar por los nobles ante la bagatela de la demanda. El premio solicitado era cierta cantidad de trigo, que debía calcularse así: un grano por la primera casilla del tablero, dos por la se-

gunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta, y así sucesivamente. La cantidad debía doblarse a cada casilla. Pronto llegaría a una sorprendente conclusión el consejero del rey, a saber, que el resultado de la operación era de 18.446.744.073.709.551.615

La fantástica cantidad resulta de calcular la fórmula  $1+2+2^2+\dots+2^{63} = 2^{64}$ . La consecuencia de los cálculos era que para almacenar el trigo requerido se necesitaba un granero que, con una base de unos 80 m<sup>2</sup>, por ejemplo, tuviese una altura que llegase desde la tierra hasta el sol, y serían precisos unos 300 millones de trenes de mercancías para transportar la harina de trigo que pedía el inventor. Esta inagotable descripción parece encajar en un conocido proverbio indio: "El ajedrez es un mar en el que un mosquito puede nadar y un elefante ahogarse."

La opinión predominante en cuanto a las raíces históricas del ajedrez lo sitúa en torno a 2.500 años atrás, en la India. En la vieja literatura india hay referencias a un juego de tablero conocido como Chaturanga, cuyas figuras y casillas guardan parecido con las del ajedrez. Chaturanga es una palabra del sánscrito, que podría traducirse como "las cuatro divisiones". En realidad, guarda una inequívoca similitud con los cuatro cuerpos del antiguo ejército indio (elefantes, caballería, carros e infantería) reunidos. Los creadores indios del ajedrez quisieron representar una batalla, ilustrada por medio de un juego. La atracción de esta lucha lúdica consiste en trazar un plan estratégico e imaginar su realización táctica, anteponiéndose a los planes enemigos. Las tropas en liza disponen de un campo de batalla predeterminado, lo mismo que la posición inicial y los movimientos de cada pieza. La concepción del modelo de lucha le concede al ajedrez una peculiaridad esencial, que lo ha convertido en un juego de mesa en el que se barajan datos objetivos y necesidades estrictamente específicas.

De la India, el juego pasó a Persia hacia finales del siglo V y rápidamente se fue propagando. El famoso poeta Abu'l Kassim Mansur ben Hasan **Firdausi** hace referencia, por vez primera, al ajedrez en el año 1000, en su conocido *Libro de los Reyes*, men-

cionando las reglas por entonces vigentes. Los persas le dieron el nombre de Chatrang y el juego sólo presentaba algunas diferencias en sus reglas. La primera línea se vaciaba de piezas y todas las piezas enemigas podían ser capturadas. Un bando conseguía la victoria cuando el rey enemigo recibía mate o era ahogado. El rey (*Shah*), el caballo (*faras*) y la torre (*ruk*) tenían los movimientos actuales. La captura al paso y el enroque eran desconocidos. La dama (*fersan*) sólo podía moverse a la casilla inmediata. El alfil (elefante, *fil*) se movía como el actual, pero saltando sólo dos casillas. El peón (*baidag*, o soldado de infantería) también, pero no existía el doble avance en la primera jugada. Como puede verse, las reglas no han sufrido excesivos cambios desde entonces.

El Chatrang pasó a los árabes en el siglo VIII, que lo llevaron a la España mahometana, de donde se extendió por toda Europa, excepto Rusia. En la antigua Rusia se encontraron piezas de Chatrang y en la ruta de Asia interior llegó hasta las dinastías mongoles. Una prueba concluyente de que el ajedrez siguió esa ruta surge de la analogía entre los términos ajedrecísticos rusos y las denominaciones orientales, que son prácticamente coincidentes. En todos los demás países europeos sufrieron cambios y modificaciones. El florecimiento del juego se fue haciendo más rápido y más dinámico. A medida que evolucionaba se intercambiaron las funciones de dama y alfil. En el siglo XIII se adoptó el doble avance inicial del peón. Al rey se le permitía, si eso le convenía, saltar a una tercera casilla. Por ejemplo: desde e1 podía jugar a g1, c3, c2, d3, f3, g2 y e3. Por otra parte, en la época del Renacimiento (siglos XV y XVI) el ajedrez recibió un nuevo impulso y adquirió una mayor popularidad. Quizá por esa razón se amplió el movimiento del alfil, pudiendo desplazarse a lo largo de toda una diagonal. La dama pasó de ser una pieza débil a la más fuerte del juego. Torre y alfil vieron entrar en conflicto su respectiva fuerza de juego. Por entonces quedó establecido que la única forma de victoria era el jaque mate. La posibilidad de promocionar el peón introdujo en el final nuevas posibilidades. Hacia la mitad del siglo XVI se adoptó la idea de poner a cubierto el rey, mediante el enroque (corto o largo). La consecuencia de todo esto fue que, durante un tiempo, unos países tenían distintas reglas e interpretaciones que otros. Pero en el siglo XIX las reglas del juego se normalizaron finalmente y se adoptó un reglamento unánime.

Por otro lado, lo más significativo fue el desarrollo teórico y la expansión del ajedrez gracias a la in-

versión de la imprenta. La difusión de las partidas jugadas, las aperturas y los finales teóricos favorecieron una mejor comprensión del juego, elaborándose una teoría del ajedrez. Numerosos trabajos con investigaciones teóricas y notas prácticas sobre el juego anunciaron una nueva época en la historia del ajedrez.

La destreza de los maestros españoles e italianos se caracteriza por ataques directos y combinaciones, con sacrificios de peones y de piezas. Es típico de ese período la predilección por los gambitos de apertura. En el año 1497 el español **Luis Ramírez Lucena** de Salamanca fue el primero en imprimir un tratado de ajedrez. En su libro define y caracteriza los comienzos de un nuevo juego. En la obra aparecen nombres para las aperturas, como Italiana, Rusa, Española, Juego de Caballo, Juego de Alfil, Francesa y Escandinava. Hoy conocemos la siguiente línea de apertura como una celada: 1 e4 e5 2 ♘f3 f6 3 ♗xe5 fxe5 4 ♖h5+ ♗e7 5 ♗xe5+ ♗f7 6 ♙c4+, pero el autor la llama “Gambito Damiano”. Hacia la misma época, aparece en la Biblioteca de la Universidad de Gotinga un manuscrito en latín. En este “manuscrito de Gotinga” las aperturas están clasificadas en cuatro grupos: 1 e4, 1 d4, 1 f4 y 1 c4. Aunque en él se encuentran posiciones de Lucena, también aparecen aspectos originales, como mencionar el “Gambito de Dama Aceptado” (1 d4 d5 2 c4 dxc4). En 1512 aparece un libro en Roma del jugador portugués **Damiano**. Un capítulo está dedicado a exponer finales artísticos. Al comienzo hay una serie de consejos –sin los cuales, dice el autor, es inútil seguir las jugadas– considerados de gran valor didáctico en su tiempo.

El verdadero primer manual de enseñanza fue publicado por el clérigo de Zafra **Ruy López**, en el año 1561, bajo el título *Libro de la invención liberal y arte del juego del Axedrez*. López polemizaba acerca de la teoría de aperturas con Damiano. El debate se abría ya, por ejemplo, en la segunda jugada de la llamada “Partida Española” (antes “Juego de caballo de Ruy López”) 2 ... ♗c6, a lo que seguía 3 ♙b5, y que debía reemplazarse por 2 ... d6 ó 2 ... ♙c5. La Variante de Lucena 3 ... ♗ge7 la consideraba insuficiente. Otras jugadas, como 3 ... a6 ó 3 ... ♗f6, no eran conocidas. El doblaje de peones en c6 lo consideraba una desventaja posicional decisiva. En cualquier caso, su demostración no es nada convincente. A la siguiente secuencia de jugadas la llama “Gambito de López”: 1 e4 e5 2 ♙c4 ♙c5 3 ♖e2 d6 4 c3 ♗c6 5 f4 exf4. La apertura 1 e4 e5 2 c3 y una variante con 2 ... ♗c6 las incluye dentro del Gambito de Rey.

Los maestros de ajedrez más destacados de los siglos XVI y XVII fueron los italianos **Giovanni Leonardo**, **Giulio Cesare Polerio**, **Alessandro Salvio** y **Gioachino Greco**.

De Polerio se conocen varias partidas, aunque sólo desde 1873, gracias al historiador de ajedrez Antonius van der Linde. En el libro de aquél se incluye una tabla de aperturas con una estructura básica, signo de que los tiempos estaban cambiando. Las líneas maestras eran:

- Italiana (antes “Giuoco Piano”): 1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♙c4 ♙c5 4 c3 ♖e7 5 0-0 d6, etc.
- Juego de los Dos Caballos de salida (antes “Juego de los Dos Caballos”), Variante 5 ... ♘xd5.
- Española, con la respuesta 3 ... ♙c3
- Francesa: 1 e4 e5 2 d4 d5
- Siciliana: 1 e4 c5
- Gambito de Dama, Juego del Peón Dama, etc.

Además, se mencionaba otras aperturas, como, por ejemplo, la Escocesa, el Gambito Central, el Gambito Allgaier, el Gambito Evans, etc.

Las aperturas abiertas reinaban absolutamente por entonces. He aquí una partida disputada entre López y Leonardo: 1 e4 e5 2 f4 d6 3 ♙c4 c6 4 ♘f3 ♙g4 5 fxe5 dxe5 6 ♙xf7+ ♗xf7 7 ♘xe5+ ♗e8 8 ♖xe4 ♘f6 9 ♖e6+ ♖e7 10 ♖c8+ ♖d8 11 ♖xd8+ ♗xd8 12 ♘f7+, ganando.

En 1604 publicó Salvio, en Nápoles, un libro que en su segunda edición (1634) constaba de 13 capítulos sobre gambitos de apertura. Un ejemplo: 1 e4 e5 2 f4 exf4 3 ♘f3 g5 4 ♙c4 g4 5 ♘e5 ♖h4+, que en un libro portugués se calificaba de “Nuevo Gambito”. Gioachino Greco fue un jugador de extraordinaria fuerza, que en 1625 publicó un manuscrito de notable importancia teórica. El libro se publicó en 1656 en Inglaterra, y en 1669 en Francia. Contenía 150 partidas, recogiendo las aportaciones de Polerio, López y Salvio. Además de algunas variantes teóricas ya conocidas, incluía nuevas continuaciones, como 1 e4 e5 2 f4 exf4 3 ♙c4 ♙e7 4 ♘f3 ♙h4+ (el ahora llamado Gambito Cunningham), y 1 e4 e5 2 f4 ♖h4+, una inclusión curiosa, porque el jaque de dama contravenía los principios del juego en la apertura. La teoría y práctica de los maestros españoles e italianos, con sus arriesgados sacrificios y combinaciones, alcanzó su máxima expresión con el maestro Gioachino Greco, originario de Calabria, de ahí que ese estilo y el de sus seguidores se conozca en la historia del ajedrez como *Escuela Calabresa*.

En el siglo XVIII los sucesos ajedrecísticos se concentraron en las grandes ciudades europeas, como París y Londres, y también en las holandesas Amsterdam, Leiden y La Haya, pues en ese país se experimentaba un interés creciente por el ajedrez. La vida ajedrecística comenzaba a organizarse. Surgían círculos y clubes de ajedrez, con sede, generalmente, en conocidos cafés. En París era famoso el *Café de la Régence*, punto de encuentro de los ajedrecistas desde 1750 en adelante. No es casualidad que el juego de reyes haya engrosado las páginas de famosos literatos franceses, como Diderot, Rousseau y Voltaire. En Londres quedó establecido como el café de referencia para los ajedrecistas el *Old Slaughter*.

Se considera el mejor jugador del siglo XVIII al francés **François-André Danican Philidor** (1726-1795). Además de nuevas estratagemas, en su libro



F. A. D. Philidor

*Analyze du Jeu des Échecs* bosquejaba algunos principios estratégicos, entre los que destaca el papel de los peones. Ilustra su máxima “Los peones son el alma del ajedrez”, destacando su fuerza de ataque, además de la conveniencia de disponerlos en falange. También se refiere a la cadena de peones y a la debilidad del peón aislado. Naturalmente, no profundiza en sutilezas relativas a la estructura de peones, que sería progresivamente desarrollada más tarde. En 1749 venció en un *match* a Stamma. Propugnaba un juego sólido y seguro, a diferencia de sus antecesores y creó la defensa 1 e4 e5 2 ♘f3 d6, que pasó a llamarse Defensa Philidor. Su libro tuvo una amplia difusión y se publicó en todos los países europeos. Especial impacto tuvo en Italia, si bien en los círculos de Módena, **Ercole del Rio**, **Giambattista Lolli** y **Domenico Lorenzo Ponziani**, “los tres grandes modenenses”, se oponían a las tesis de Philidor, argumen-

tando a favor del juego activo de piezas, continuadores, en cierta forma, del juego tradicional, del que era abanderado Greco. Las ideas dominantes de la *Escuela Italiana* eran la ocupación rápida de líneas abiertas, por ejemplo, emplazamiento de alfiles en c4 y c5, y desarrollo de ataques sobre f7 y f2. Los peones apenas tenían papel alguno en esa concepción. Todo se reducía a la búsqueda de la posición más eficaz para las piezas, algo que encontró su manifestación estratégica en la Apertura Italiana, 1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♙c4 ♙c5. El juego alegre de las aperturas abiertas garantizaba, desde luego, la deseada actividad de piezas, pero su inevitable corolario era la negligencia con que se jugaban y perdían los peones, con la correspondiente consecuencia en el final.

Tras la muerte de Philidor, las enseñanzas de los maestros italianos adquirieron mayor auge y sus ideas fueron divulgadas por los teóricos ingleses Sarratt, Lewis, Walker y Staunton. **Jacob Henry Sarratt** publicó *A treatise on the game of chess* (1880), y *A new treatise on the game of chess* (1882). En sus libros ofrecía una visión de conjunto sobre el desarrollo alcanzado por el juego, deteniéndose en los análisis de Philidor, y también ofrecía algunos consejos para la conducción de la lucha en el final. **William Lewis** (1787-1870) fue un adelantado, y en sus libros *A series of progressive lessons on the game of chess* (1831) y *A second serie of lessons... written expressly for the use of the higher class of players* (1832), afrontaba el análisis de aperturas como el Gambito Escocés, el Gambito Evans y la Defensa Dos Caballos. El tercer gran teórico de este grupo, **George Walker** (1803-1879), uno de los jugadores ingleses más fuertes del siglo XIX, transmitió sus conocimientos en el libro de 380 páginas *The art of chess play*, en el que le dedicaba una importancia primordial a las aperturas, disponiendo las líneas de juego en forma de columna, con sustanciosa aportación sobre la Apertura Italiana, que adquirió gran popularidad gracias a él. Inició una nueva forma de publicación ajedrecística, con su columna en el semanario londinense *Bells Life*, que escribió regularmente entre 1834 y 1873. Su amigo **William David Evans** (1790-1872) también fue un impulsor de la Partida Italiana, introduciendo un interesante gambito de flanco (1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♙c4 ♙c5 4 b4) que adoptaría su nombre. **Howard Staunton** (1810-1874) tuvo tanto éxito con sus resultados ante el tablero como con sus libros, *The Chess Player's Handbook* (1847), *The Chess Player's Textbook* (1849) y *The Chess Player's Companion* (1849), en los que incluía buen número de partidas magistra-

les, junto con análisis de aperturas. Fue el creador del gambito que lleva su nombre, contra la Defensa Holandesa: 1 d4 f5 2 e4.

Los primeros escritos relativos al ajedrez que se producen en el continente americano proceden de la pluma del político e inventor **Benjamin Franklin**. En contraste con las publicaciones existentes, en su *Morals of Chess* por primera vez formula reglas de comportamiento para el jugador. En el aspecto práctico, es importante la aparición de **Paul Morphy** (1837-1884), cuyas partidas combinativas fueron altamente



Paul Morphy

valoradas por la posteridad, por su capacidad para calcular anticipadamente las operaciones tácticas, que ha dejado su impronta en la historia del ajedrez, conociéndose aún hoy como combinaciones “a lo Morphy”. Sus ataques se basaban, sin embargo, en sólidas posiciones, con armónica colaboración entre las piezas, lo que le permitía lanzar su ofensiva desde el centro a la posición en que se encontrase el rey enemigo.

En Francia, el maestro más destacado, después de Philidor, fue **Louis Charles Mahé de Labourdonnais** (1797-1840), que actualizó también el estado teórico del ajedrez, según su punto de vista, en *Traité sur le jeu des Échecs* (1833). Compaginó sus destacadas actuaciones ante el tablero con la revista mensual de ajedrez, por él fundada, *Le Palamède*.

Como vemos, la vida ajedrecística se concentraba entonces en la Europa Occidental, en aquellos países de más alto nivel cultural y económico, es decir, Inglaterra y Francia. En los demás países la sociedad no había experimentado los mismos progresos, aunque el ajedrez estaba bien representado por fuertes jugadores y algunos destacados publicistas. Algunos signos daban fe de que la popularidad del ajedrez iba

en aumento en todas partes. En Alemania, por ejemplo, el pueblo de Ströbeck, cerca de Halberstadt, hace representaciones de ajedrez viviente que son retransmitidas todos los años, según una tradición que data del siglo XI. Cuenta la leyenda que en el año 1011 el conde Gunzelin, que había sido hecho prisionero, jugaba al ajedrez con su guardián, lo que dio lugar a esa tradición, en un pueblo donde todo el mundo practica el juego real. Así, la fonda *Zum Schachspiel* (El juego del ajedrez) descansa sus piedras de sillería sobre un piso damasquinado, que es un tablero de ajedrez, en la plaza mayor del pueblo. En 1823 se adoptó la resolución pública de incluir el ajedrez como materia en el plan de estudios (en 1990 se fundó el nuevo partido político “del ajedrez”, en línea con la “tradición ajedrecística comunitaria”, que es la principal fuerza política de la localidad, y a la que pertenece el alcalde, Rudi Krosch).

Otro hecho que confirma el auge del ajedrez en Alemania fue la publicación, en 1795, del primer trabajo original en alemán sobre aperturas, obra de **Johann Allgaier**, *Neue theoretisch-praktische Anweisungen zum Schachspiel* (Nuevas directrices teórico-prácticas acerca del juego de ajedrez), un trabajo capital que tomaba en cuenta los estudios anteriores de Philidor, Lolli y Ponziani, en el que el autor realizaba un estudio metódico de las aperturas, dispuestas en forma de tabla. Una contribución original fue la variante propuesta por el autor para combatir el Gambito de Rey: 1 e4 e5 2 f4 exf3 3 ♖f3 g5 4 h4 g4 5 ♗g5 h6 6 ♗xf7, el Gambito Allgaier.

Hasta ese momento, las investigaciones teóricas relacionadas con el desarrollo del ajedrez tenían dos vertientes: por un lado, la elaboración de una teoría estratégica del juego, y por otro, se trataba de consolidar los conocimientos relativos a las aperturas, lo que fue marcando hitos a cargo de personalidades del ajedrez. Muchos maestros publicaron sus teorías en forma de manuales y ensayos sobre aperturas. Desde ese momento, el proceso dialéctico elaboración de la teoría/práctica competitiva hizo posible el incremento de la comprensión universal y la calidad, en consecuencia, de los niveles de juego. Es importante comprender estos acontecimientos, pero también la relevancia de los nombres propios y la terminología a ellos asociada, a fin de seguir cabalmente la descripción que llevaremos a cabo. Aquí conviene señalar que podemos trazar un interesante paralelismo entre la evolución histórica y el proceso de formación ajedrecística. Hemos hablado ya, por ejemplo, del estilo característico de los maestros es-

pañoles e italianos, que interpretaban el juego a base de ataques combinativos y desarrollos forzados de piezas. Podemos plantear una comparación de la situación del ajedrez entonces con los más importantes principios actuales. En aquella época los objetivos eran claros: un rápido desarrollo de las piezas y una permanente aspiración a la ofensiva se encontraban en un primer plano. En principio, los fundamentos del juego y las tendencias eran más o menos los mismos. La significación didáctica de este aspecto será justificada en un sentido amplio. En los primeros manuales de los siglos XV y XVI, la denominación de las aperturas era “Italiana”, “Española”, “Escocesa”, “Cuatro Caballos”, etc. Es decir, que todo el instrumento de aprendizaje que se transmitía a numerosos alumnos eran aperturas abiertas, y las viejas posiciones teóricas seguían siendo las mismas.

## 2.2 Transición de los círculos sociales a las competiciones deportivas

La publicación de revistas especializadas y libros de ajedrez, el juego por correspondencia y los *match* entre jugadores se intensificaron en la segunda mitad del siglo XIX, gracias a las nuevas posibilidades de comunicación. Así, llegó el año 1851, cuando dieciséis jugadores acudieron a Londres a competir en el primer torneo internacional de ajedrez de la historia. Ese fue el punto de inflexión para el ajedrez, que entraba así en una nueva fase, donde la competición pasaba a estar reglamentada, sobre todo en forma de torneo. Se adoptó una medida revolucionaria para la actividad ajedrecística, consistente en limitar el tiempo de reflexión, relacionándolo con el control del número de jugadas. Con tal medida los organizadores pretendían erradicar la penosa costumbre de algunos jugadores que reflexionaban eternamente para desesperación de sus rivales de turno. Una partida “seria” duraba una hora, tal vez dos o tres. Hacía poco se había instituido el control de tiempo, según contaba el *Chess Player*, estableciéndose seis horas para toda la partida, es decir, tres horas para cada jugador. La medición se hacía con un reloj de arena (de modo que se colocaba de pie para el jugador al que le correspondía mover y una vez éste jugaba, el reloj se invertía). Para este torneo se había diseñado un tipo especial de reloj, que siguió adoptándose en los torneos venideros. Se habían ensayado otros controles. Por ejemplo, en el *match* Harrwitz-Löwenthal

Todos los datos y el contenido de estas tablas han sido facilitados por la Federación Alemana de Ajedrez y por el directivo de la FIDE Andrzej Filipowicz (en 1999).

Se ha hecho un análisis relativamente amplio acerca de las escuelas de ajedrez las orientadas a la obtención de resultados deportivos, perspectivas y posibilidades de una escuela alemana de ajedrez bajo el prisma de un desarrollo eficaz y los factores para promover las aptitudes ajedrecísticas: I. Planes con niños pequeños. II. Aprendizaje en edad temprana. III. Influjo del medio (padres, entrenador, organización, competición). IV. Disposición activa del sujeto (motivación, autoestudio) y autoeficiencia en los deberes para la licencia de entrenador A.U.B. 1999).

## 2.7 Cuestiones de repaso

### Sección 2.1

1. ¿Cuáles eran las reglas más importantes en los siglos XV y XVI?
2. ¿Cuáles son los rasgos estilísticos que caracterizan a los maestros de las escuelas española e italiana?
3. Defina la aportación de Philidor al desarrollo teórico del ajedrez.
4. ¿Qué se entiende por el concepto *Escuela de Ajedrez*?
5. ¿Por qué, históricamente, la denominación teórica de tantas aperturas recibe un nombre propio?

### Sección 2.2

1. ¿Cuándo y dónde se organizó el primer torneo internacional de ajedrez?
2. ¿Quiénes jugaron la llamada *Partida Inmortal*?
3. ¿Quiénes fueron los fundadores de la conocida como *Escuela Berlinesa*?
4. ¿Cuál fue la obra de ajedrez más significativa de mediados del siglo XIX?
5. ¿Cómo se controlaba el tiempo de reflexión en los torneos del siglo XIX?

### Sección 2.3

1. Cite los principios estratégicos fundamentales del desarrollo, según Steinitz.
2. Enumere los principios más importantes de Tarrasch sobre la fase de la apertura, el medio juego y el final.

3. ¿En qué se basaba la lucha psicológica propugnada por Enmanuel Lasker?
4. ¿Cuál era para Enmanuel Lasker el tipo de combatiente ideal?
5. ¿En qué obra dejó escritas Enmanuel Lasker sus enseñanzas sobre la lucha ajedrecística?

### Sección 2.4

1. ¿Quiénes son los representantes típicos del juego técnico de precisión en el siglo XX?
2. ¿En qué país es homenajeado anualmente A. Rubinstein con un torneo internacional que lleva su nombre?
3. ¿En qué libros popularizó A. Nimzovich sus principios estratégicos fundamentales?
4. ¿Qué nuevas estrategias de apertura enseñaban los neorrománticos?
5. ¿En qué regla del final se basa el estudio de Réti, de 1921 (Blancas: ♖h8, c6 – Negras: ♗a6, h5)?

### Sección 2.5

1. ¿Quién es el fundador de la Escuela Rusa de ajedrez?
2. ¿Qué estilo practicó A. Alekhine en sus partidas?
3. ¿Cuál fue el propósito de las investigaciones llevadas a cabo con motivo del I Torneo Internacional de Moscú, en 1925?
4. Explique la aportación de Botvinnik al moderno entrenamiento en ajedrez.
5. Trate de definir los rasgos distintivos de los estilos de los campeones mundiales Petrosian y Tal.
6. ¿Qué influencia ha ejercido Bobby Fischer sobre la escena del ajedrez?
7. ¿Qué estilo caracteriza el juego de Anatoli Karpov?

### Sección 2.6

1. ¿Por qué, a mediados de los noventa, Gari Kasparov no era el campeón mundial de la FIDE, a pesar de estar considerado el mejor jugador del mundo?
2. ¿Cómo ha evolucionado el cómputo de resultados, en relación con tiempos pasados?
3. Enumere todos los campeones mundiales de ajedrez.
4. ¿Por qué sistema se disputó, en 1999, el Campeonato Mundial de la FIDE?
5. ¿En qué se basa actualmente, a alto nivel, el cómputo de resultados?
6. ¿Ha tenido éxito el “experimento Polgar”?



### 3. ENSEÑANZA Y ENTRENAMIENTO METÓDICO, CONCEPCIÓN FUNDAMENTAL DEL AJEDREZ DEPORTIVO

A través del análisis histórico y teórico del juego, el desarrollo del ajedrez como deporte, puede elaborarse una teoría para enseñar ajedrez, es decir, un programa de entrenamiento específico. Es evidente que hay una mayor difusión de los conocimientos relativos a la teoría de aperturas que de los relativos a la técnica de finales, así como también es menor la difusión del complejo de tratados didácticos de entrenamiento o conocimientos superiores. La expresión “enseñanza y entrenamiento metódico, como concepción fundamental” todavía no ha tenido suficiente eco en la literatura ajedrecística. Las valiosas reflexiones en lo que se refiere a conceptos desarrollados sobre la teoría específica del ajedrez, los conocimientos didácticos universalmente impartidos, la teoría de la instrucción, los conocimientos teóricos y metódicos del entrenamiento deportivo, junto con las experiencias desarrolladas durante largos años en los aspectos específicos de la enseñanza y técnicas de entrenamiento deportivo, permiten extraer importantes conclusiones. Cuando el término “enseñanza y entrenamiento metódico” está inmediatamente relacionado con un futuro aprovechamiento, en ajedrez el conocimiento razonable de la materia (aperturas, medio juego y finales) facilita en gran parte el proceso de entrenamiento. Sin embargo, en el plano deportivo –la asimilación de los comportamientos deportivos y el control de las emociones– hay que utilizar las técnicas dinámicas para incorporar y reforzar esos valiosos conocimientos a todo el proceso de instrucción y entrenamiento. La explicación radica, sobre todo, en una insuficiente capacidad de asimilación por parte de la memoria humana y en las posibilidades de tiempo limitadas para la asimilación del material de estudio. Para inculcar esos conocimientos es preciso proceder a una oferta selectiva de material, distribuido racionalmente a lo largo del período de instrucción, según se trate, por ejemplo, de entrenamiento programado o de un trabajo puramente autodidáctico.

#### 3.1 Fundamentos y evolución de la enseñanza del ajedrez (proceso de formación)

La forma capital de transmitir el material de enseñanza consiste en la instrucción propiamente dicha y en ejercicios colectivos para la escuela. Todavía existe una estructura muy limitada en torno al concepto **instrucción ajedrecística**, y aún más si nos referimos a su formulación escrita. En otras disciplinas deportivas, en cambio, incluso en sus propios reglamentos se habla ya de la conveniencia de utilizar ejercicios.

Actualmente, las clases de ajedrez que se imparten en escuelas y círculos responden a un tipo de enseñanza que pretende conjugar dos grandes influencias: la enseñanza de distintas materias, del tipo que normalmente se imparten en las escuelas de todo el mundo, y la vinculación de esa teoría con ejercicios de entrenamiento, como suele suceder en las sociedades y clubes deportivos.

Muchas de las materias ajedrecísticas pueden impartirse de forma análoga a la transmisión de conocimientos que se efectúa en las escuelas especiales. El proceso de instrucción común y otras manifestaciones didácticas revelan ciertos paralelismos entre las concepciones metódicas de enseñanza de cultura general y la instrucción ajedrecística específica. En el plan pedagógico-didáctico pueden establecerse directrices comunes.

Es necesario unificar la terminología conceptual y, en principio, podemos referirnos ya a un *currículo ajedrecístico* como noción básica de referencia. A partir de ahí, pueden establecerse objetivos de estudio y de aprovechamiento, se puede elaborar una instrucción metódica, así como también adquirir conocimientos, capacidades, orientaciones, comportamientos, en relación con el tiempo y lugar de instructores y estudiantes.

La palabra **currículo** procede del latín (*curriculum*) y es un documento que registra los aconteci-

mientos importantes de una vida. En el caso de un deportista significa, por ejemplo, consignar sus carreras (estudios), competiciones, marcas o mejores registros. El currículo tiene actualmente importancia como síntesis objetiva de una carrera. En el ámbito de la educación moderna no se considera mejor definir las intenciones de formación en el sentido de la enseñanza clásica, sino encajar esas intenciones dentro de las directrices de un marco oficial, es decir, formular un currículo. El estudiante dispone de un espacio de juego, de materias teóricas de formación y de orientación profesional para progresar en la adquisición de los conocimientos apropiados.

“Por currículo entendemos aquí una forma de concretar las directrices de un programa. Contrariamente a los habituales planes de instrucción, el contenido de este currículo-modelo es más un apoyo para la preparación y una asistencia para los exámenes de instrucción de todos los interesados. Contiene material con fundadas explicaciones, con objetivos vinculados y una detallada representación de experiencias para una instrucción abierta. También incluye comentarios didácticos de carácter general, pero no lecciones convencionales, ni requiere soluciones en clave, sino historia de los orígenes y necesidades de perfeccionamiento del plan de estudios adoptado, de modo que cada cual pueda realizar sus propios ensayos.”  
(*Deutscher Bildungsrat*, 1974, pág. 21.)

Los conocimientos planteados siguen el principio didáctico que requiere una imprescindible reflexión. Se prescinde de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, limitándose al aspecto didáctico del planteamiento.

La **didáctica** en tanto que disciplina del conocimiento que forma parte de la Pedagogía, se ocupa de transmitir la instrucción, es decir, es el proceso que llevan a cabo el instructor y el estudiante. Etimológicamente procede de la palabra griega *didaktos* y remite tanto a enseñanza como a aprendizaje y estudio. Actualmente existe un lema teórico formulado como “enseñar de lo enseñado”, que viene a resumir el arte de la enseñanza. El proceso de la enseñanza (y estudiantes) predomina en la forma clásica que refleja la instrucción, llámese didáctica, ciencia de la

enseñanza o teoría de la instrucción. La didáctica se ocupa también de los objetivos, contenidos, métodos, organización de la enseñanza y la orientación del proceso de aprendizaje. El objeto de la didáctica no es, sin embargo, cómo orientar el ámbito de la instrucción profesional. Se extiende por todos los ámbitos de la vida, en cualquier forma que se produzca un proceso de aprendizaje. Nuestra opinión es que tiene la particularidad de enseñar o impartir conocimientos en sociedades comunitarias, círculos de ajedrez, además de entrenar, ejercitar a niños y grupos de jóvenes, pero también los jugadores destacados en la conquista de resultados y puntos Elo, centros de jóvenes talentos, cursillos especiales, etc.

Un factor que ejerce gran influencia en el proceso de enseñanza es el **método**. El término método, enseñanza metódica, interviene en la transmisión de conocimientos como un medio de la ciencia pedagógica. Didáctica y método se amalgaman en un todo, y si la didáctica tiene un papel prioritario, en su relación con ella el método la predispone de forma eficaz.

En esta relación, la instrucción metódica debe tener por objeto tomar en consideración el examen de aquellas asignaturas especiales (así como también ejemplos metódicos de la instrucción matemática, deportiva y puramente ajedrecística). De esto resulta que hay que entender bajo el método de instrucción peculiar “la categoría y forma en que el profesor transmite las materias de enseñanza, de qué forma realiza sus reflexiones y, al mismo tiempo, cuáles suscita, qué caminos elige y de qué modo es capaz de interesar, a fin de que el escolar pueda asimilar con firmeza la materia que le está siendo enseñada.” (Klingberg, 1984, pág. 239.)

La estrecha relación entre el método y el contenido de la enseñanza encuentran su punto de coincidencia pedagógico-didáctico en la fórmula “objetivo-contenido-método-relación”. Aquí surge la cuestión de hasta qué punto esta relación estructural extraescolar de la instrucción ajedrecística producirá efecto. No es preciso responder a esta cuestión, o si la gratificación de este modelo encaja en el proceso pedagógico general. Las tres funciones se encuentran en una legítima relación de intercambio y actúan recíprocamente. Cualquiera que sea el método de instrucción adoptado, debe serlo en función del contenido a comunicar. Cuando descuidamos el método con independencia del contenido, puede que no haya consecuencias importantes, salvo que los vínculos con la función de los objetivos se perderán. La orientación hacia una buena instrucción, dirigida a su vez

¿Qué posturas, comportamientos, aptitudes, habilidades y cualidades de voluntad han de ser adquiridas?	¿Qué contenidos de formación y educación hay que transmitir y así mismo inculcar?	Modo y manera de preparar la clase de forma efectiva y enfocada a la materia.
--	---	---

Jugadoras y jugadores orientados a la obtención de resultados, con altos y específicos conocimientos, aptitudes y habilidades en el campo del ajedrez.	Campos de materia como teoría de apertura, estrategia y táctica, teoría de finales; educar para la diligencia, independencia, constancia, juego limpio, entre otras.	Instrucción para la resolución de problemas, programa de enseñanza, entrenamiento colectivo, autoestudio/entrenamiento. Indicaciones metódicas para la formación y educación.
--	--	---

hacia la obtención de resultados deportivos, implica definir un método apropiado desde el principio en este tipo de educación en que es primordial establecer objetivos. Sin duda alguna, deberían coincidir todos los aspectos nombrados en una adecuada instrucción ajedrecística. El esquema, con sus factores específicos, responde al proceso mencionado **objetivo-contenido-método-relación**.

En cuanto a los ejercicios pedagógico-didácticos, incumben a las preguntas directas entre profesor y alumno.

En todos los ámbitos de cualquier clase de enseñanza, la exposición de los conocimientos del proceso de aprendizaje y enseñanza, la psicología implícita se produce en las fases siguientes:

**Fase de motivación → Fase de explicación, con las dificultades → Fase de soluciones → Fase de retención, ejercicios y respuestas.**

En el método general de enseñanza universalmente adoptado existen en esencia tres fundamentos metódicos: exposición del método de instrucción, el método de instrucción propiamente dicho y la aplicación del método de instrucción (una vez superada la problemática inherente al mismo).

Característica del **programa del método** es la exposición del profesor. Las materias esenciales deben ser ampliamente comentadas a los alumnos, resaltando sus posibilidades. A fin de ganar tiempo, debería permitirse que los escolares planteen sus preguntas o inquietudes al respecto, lo que les permitirá familiarizarse de antemano con algunos co-

nocimientos básicos como, por ejemplo, facilitando conexiones y hechos históricos. Una impresionante charla puede tener efectos emotivo-pedagógicos de larga duración. La capacidad retórica del instructor propicia la retención del material y hace que el alumno la viva como una valiosa experiencia. Diferentes formas de exponer el método de instrucción son: enseñanza, presentación, exhibición e interpretación.

En el punto medio del **método de instrucción propiamente dicho** se sitúa el período especial destinado a preguntas y respuestas, es decir, como una conversación entre profesor y alumnos. Las raíces de este método se encuentran en la antigüedad. Ya Sócrates permitía que sus discípulos le planteasen preguntas a propósito del tema planteado, como un modo de mantenerlos especialmente atentos y de motivarlos con sus propias inquietudes. Réplica y contrarréplica dieron así paso a una nueva forma de conocimiento. El proceso comunicativo entre profesor y alumno es especialmente eficaz en la elaboración de un currículo pedagógico abierto.

En la aplicación del método de instrucción (**instrucción para la resolución de problemas**) reside la parte más difícil del trabajo que concierne al alumno. El profesor ha enseñado a resolver problemas, ha examinado las soluciones propuestas y ahora los estudiantes deberán aplicar los conocimientos adquiridos.

Cada manifestación de la actividad de enseñar se lleva a cabo de una de estas tres formas metódicas de instrucción, o con alguna variante. Al considerar cuál es el método más conveniente para la enseñanza del ajedrez, se debe comenzar también por definir qué tipo de objetivos y de materias deben formar parte

de esa instrucción. Una vez realizado el período de instrucción, y cualquiera que haya sido el método al que se le ha concedido preferencia, el estudiante debe familiarizarse con el método de pensamiento, complementándolo con el suyo propio, y al mismo tiempo con las circunstancias específicas del proceso de pensamiento ajedrecístico. Lo mismo debe hacerse con las distintas formas de instrucción posibles acerca del ajedrez. Sin duda alguna, es apropiado que estas consideraciones particulares de cada método de instrucción, o cualesquiera otros que puedan formularse, sean coherentes en sí mismos y culminen con una instrucción adecuada para resolver problemas.

### 3.1.1 Aspectos del planteamiento de problemas en la enseñanza del ajedrez

Las investigaciones psicológicas en torno a las cuestiones relativas al pensamiento creativo han dado lugar a la moderna teoría de la instrucción, a la instrucción de problemas. Según las circunstancias, el propio pensamiento y la creatividad en la instrucción se muestran peculiares durante la solución de los problemas planteados. Según Machmutov, la enseñanza de problemas como parte integrante del proceso de instrucción, en tanto que se utiliza “el principio de la problemática, y por tanto la cualidad psicológica-didáctica de asimilar problemas teniendo en cuenta que motiva emociones internas en el alumno, fundamentales en el proceso de adquirir conocimientos, un sistema consciente de conceptos lógicos, permite desarrollar su capacidad de pensamiento y de asimilación.” (1978, pág. 163.)

El contenido de los problemas, sin embargo, no educa el pensamiento creativo e independiente, sino que estimula una activa asimilación del material, que debe presentarse de la forma más variada posible. Al mismo tiempo, el problema debe servir para que su capacidad resolutoria dé consistencia a su capacidad reflexiva, ya que los distintos ensayos, por su carácter repetitivo, permiten afirmar el pensamiento. Cuando se tiene éxito en hallar la solución, ese hecho produce en el escolar una satisfacción emocional que podríamos llamar *efecto Eureka*, semejante al que experimentan el investigador, el artista o el jugador de ajedrez al hallar un descubrimiento maravilloso, por ejemplo, al emprender una combinación decisiva.

Durante la resolución de problemas, la capacidad de asimilar conocimientos del escolar se sitúa en una fase capital que propicia su aprovechamiento. Las fases individuales no pueden desarrollarse a partir de meras declaraciones dogmáticas. Se requiere plantear problemas que obliguen a descubrir ideas y verificar hipótesis.

#### 1. Planteamiento de problemas. Reconocimiento y comprensión del problema por parte del alumno

- El profesor explica el contenido del problema, “traslada” al escolar dentro de la situación del problema, formula el enunciado, el escolar lo asimila y procede a su solución.
- La situación del problema será gradualmente desarrollada –incluidos el conocimiento y la experiencia del alumno–. El problema debe quedar perfectamente expuesto y entendido.
- El profesor plantea, sin necesidad de explicación adicional, una pregunta o tarea que sitúa al escolar ante una situación problemática (aunque sabe que su solución es posible, también tiene un significado subjetivo para él).
- El alumno discierne la conexión entre los elementos del problema planteado.

#### 2. Búsqueda de posibilidades de solución, trabajo del problema (captación de ideas).

- La fase de conocimiento está claramente acentuada. El profesor ya no plantea hipótesis acerca de posibles soluciones. Se realizan propuestas recíprocas, posibilidades y vías para un examen teórico, se comprueba la probabilidad de que sean exactas y se pasan sucesivamente a revisión.
- La fase de conocimiento está claramente acentuada. Una vez que surge una hipótesis (suposición, supuesto), se define y fundamenta. Se pone en marcha.
- El progreso de la hipótesis no está debidamente apoyado. Si no se ve claro, debe evolucionarse en otras direcciones. El análisis del problema se debe encaminar hacia su solución (esta variante es válida en los problemas de estructura sencilla).
- El progreso en la elaboración de la hipótesis no está debidamente apoyado. El análisis del problema permitirá desmontarlo en secciones. De ese proceso resultará una cadena de preguntas y



respuestas o soluciones parciales a las mismas (esta variante es oportuna en los problemas complejos o especialmente intrincados).

### 3. Encontrar la solución (comprobación de la hipótesis).

- La hipótesis (suposición, supuesto, propuesta de solución) debe confirmar (mediante conclusiones deductivas, demostraciones, cálculos, verificaciones, argumentos, etc.) que el problema está resuelto.
- La hipótesis (suposición, supuesto, propuesta de solución) no será aceptada cuando haya incoherencias o errores de cálculo. El problema/enunciado debe volver a analizarse y procederse a nuevas tentativas de solución.
- Entran en consideración nuevas hipótesis (sin excluir ninguna hipótesis posible). De esta forma se introducen nuevos caminos para la solución del problema (por ejemplo, en el caso de combinaciones de mate, investigando otros sacrificios de piezas).
- La hipótesis (suposición, etc.) debe confirmarse aun en el caso de que el problema contenga trampas especiales. El escolar trabajará sobre el conocimiento adquirido de la posición, con los posibles supuestos en el ámbito de las soluciones. Su eventual familiaridad con algunas figuras de mate o posiciones de finales básicos le facilitará el acercamiento a la solución.
- El problema que no puede ser resuelto requiere una nueva valoración objetiva (por ejemplo, en el caso de finales, pueden someterse al cálculo de una computadora) o someter a una investigación especial la supuesta solución.

(A partir de un texto de E. Fuhrmann, 1986, pág. 13 y siguientes)

Además de formación e instrucción, el joven jugador de ajedrez necesita ser orientado acerca de su actividad y acerca de definir sus propios objetivos, a fin de que sus actos sean significativos. Cada partida de ajedrez requiere, en gran medida, una iniciativa creadora. Toda seria ocupación relativa a procesos deportivos (por ejemplo, el entrenamiento) requiere una extraordinaria expresión de la propia actividad, que se manifiesta en forma de autoestudio/autoentrenamiento. Reconocemos de este modo que, más

allá de la propia categoría deportiva, se adquiere una actividad más consciente en el proceso de entrenamiento, un permanente modo de obrar más valioso y consistente. La orientación de la instrucción a la resolución de problemas favorece la seguridad conceptual, de modo que el escolar puede realizar un aprovechamiento más productivo de su aprendizaje. En un primer estadio, la transmisión de conocimientos ajedrecísticos debería limitarse a determinadas situaciones típicas. Podemos considerar piedra angular del método “el trabajo personal constante del alumno” (para favorecer la exigencia de un pensamiento propio). A menos que se entiendan bien las enseñanzas recibidas, éstas no podrán tener éxito, de ahí la conveniencia de practicarlas en la resolución de problemas, y la conveniencia de que tales posiciones sean ordenadas con un método correcto. De esta forma, se añadirán conocimientos y se afianzarán los ya adquiridos, lo que no excluye la instrucción gradual que el estudiante tiene derecho a esperar de su profesor.

La experiencia práctica con este método de instrucción ajedrecística aconseja prescindir de indicar el tema, aparte de los casos relativos a finales, en particular los mates elementales básicos, como ♔+♚ vs ♖; ♔+♚+♚ vs ♖; ♔+♚ vs ♖; ♔+♚ vs ♖; ♔+♚+♚ vs ♖; ♔+♚+♚ vs ♖; etc., que por su estructura lógica permiten una buena asimilación didáctica. Hay que tomar en consideración un claro ejemplo. Al enseñar los elementos técnicos fundamentales puede producirse la siguiente situación: al manejar los temas de *continuaciones de mate con dos torres* (capítulo 4.2, lección 4), se preparan las condiciones para que el niño se familiarice con el procedimiento de mate con una torre. Después de que el instructor de ajedrez le repita el necesario recorte de filas y columnas, restringiendo el movimiento del rey débil, encontrará fácilmente el proceso completo que lleva al mate. Así, en el ejemplo del diagrama 65, la primera jugada, 1 ♚a4, es relativamente fácil. (Objetivo: confinar al rey negro en una mitad del tablero). En el diagrama 66 tenemos un ejemplo del mate *en escalera*, cuya solución explica por sí sola ese nombre (¡una experiencia didáctica que garantiza la motivación!). Mediante una activa concentración vinculada a posiciones que no le resulten especialmente difíciles al niño, puede pasarse a la lección inmediata, seguida de ejercicios de *mate en una jugada*, con las correspondientes soluciones. El mismo efecto positivo lo conseguirá el profesor al pasar a los finales elementales básicos, como sencillos finales de peones, explicando, por ejemplo, la *regla del cuadrado* y la *regla de la oposición*.

## 4. PROGRAMA DE ENSEÑANZA E INSTRUCCIÓN PARA TRANSMITIR LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS CON MATERIAL ESTRUCTURADO

### 4.1 Advertencia metódica preliminar

En este capítulo se expone el material para aprender los fundamentos técnicos clasificado en nueve temas o complejos (lecciones). Cada lección individual contiene el material correspondiente a varias horas de instrucción. En total, se estima que puede ser impartido en 40 sesiones dobles.

También hay abundante material destinado a ejercicios individuales que está sujeto a consideraciones didácticas, a saber, grado de desarrollo, asimilación y posibilidades (según la edad) de los estudiantes. Esto es válido además para facilitar el nuevo material en la parte principal A. Las clases destinadas a ejercicios (doble sesión) deberán tener una duración de entre 90 y 120 minutos. Los temas individuales están estructurados de forma tal que se sostienen los unos a los otros por orden de dificultad. Para empezar, cada lección contiene el modelo del objetivo, formulándose el tema de instrucción. Cada profesor de ajedrez debe reservar la instrucción y los objetivos de instrucción formulados concretando la forma de aprendizaje. Los objetivos de aprender deben considerarse una invitación activa. Así se plantea, por ejemplo, el objetivo de la primera lección: el tablero de ajedrez, el tablero mural y su relación con la estructura coordinada del sistema. Las posibilidades se especifican más adelante, con objetivos de aprendizaje definidos.

Una instrucción de ajedrez moderna y efectiva puede, con ayuda de variadas enseñanzas y modos de ver, tener éxito. El equipo de cada grupo de trabajo o de cada círculo debe constar de diversos juegos de ajedrez convencionales (tamaño de torneo), relojes de competición, un tablero mural y un manual de ajedrez.

Para exponer mejor los principios didáctico-metódicos del sistema y sean claros para todos los alumnos conviene utilizar el tablero mural de demostración y folios rotulados a través del proyector *Overhead*. Los programas electrónicos de enseñanza y los módulos de análisis para ordenador también son recomendables para una instrucción eficaz.

Cada lección contiene dos puntos difíciles: la parte de transmisión de material (clasificada como 4. MATERIAL) y la parte de ejercicios (clasificada como 5. EJERCICIOS).

La parte de transmisión de material es una rigurosa exposición didáctico-metódica en una forma concisa para que ser mejor comprendida con una mayor proporción de diagramas, que van en grado ascendente de dificultad. Numerosos diagramas (o diagramas especiales) realzan la exposición de las lecciones.

La consolidación del material en línea con el complejo de ejercicios se realiza de dos formas. En las primeras lecciones dominan posiciones con preguntas de repaso, y en las siguientes se ven formas prácticas de competición, como “minipartidas” en primer plano. Para estimular y lograr el éxito en los resultados, se incluyen ejercicios especiales, valorados con puntos para conseguir puntos de partida. Para consolidar las enseñanzas, ha de intervenir el pensamiento independiente, con tareas para casa. Las oportunas tareas no sólo constituyen un repaso propiamente dicho, sino que también aportan nuevos ejemplos sobre los temas estudiados. El contenido de las lecciones individuales concluye con advertencias y consejos metódicos especiales para los pedagogos de ajedrez. ¡La variedad didáctico-creadora del profesor en el proceso de instrucción es imprescindible!

Las “hojas de trabajo para la instrucción ajedrecística” abarcan el contenido metódico de todo el proceso de instrucción. Se dividen en tres partes: 1. Ejercicios; 2. Almacenaje de conocimientos, y 3. Soluciones a los ejercicios. En todas las lecciones se incluyen ejemplos adecuados. Cada instructor de ajedrez puede incluir más hojas de trabajo si lo considera oportuno para sus específicos grupos de trabajo.

Para una perspectiva global de los conocimientos adquiridos, es fundamental asimilar cada materia específica a fin de desarrollar la capacidad analítica; para ello se presentan “preguntas de examen” y “tareas” agrupadas. La sección programada de preguntas facilita las respuestas. Su formulación en forma de tablero con puntuación estimula el interés de los niños.

## 4.2 LECCIONES

### LECCIÓN 1

#### 1. TEMA: El tablero de ajedrez y la denominación de las casillas

#### 2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y DE FORMACIÓN

- Aprendizaje del tablero de ajedrez, tablero mural de demostración y relaciones del sistema de coordenadas.
- Designación de casillas individuales.
- Orientación para la propia identificación de casillas concretas y su representación en el tablero mural.

#### 3. MATERIAL AUXILIAR DE ENSEÑANZA

Tablero mural, juego de ajedrez de torneo, plano de la ciudad de Nueva York, hojas de trabajo.

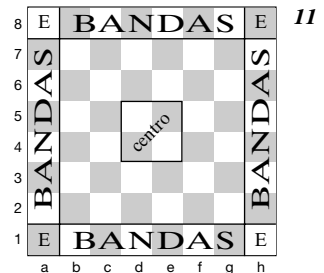
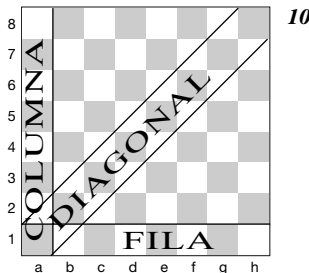
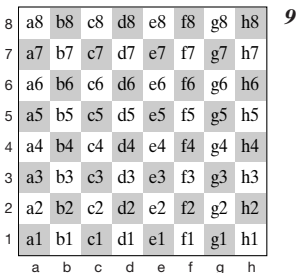
#### 4. CONTENIDO TÉCNICO

El tablero de ajedrez consta de 64 divisiones o casillas cuadradas alternativamente blancas y negras (o claras y oscuras). El tablero se coloca de forma que la casilla correspondiente al rincón derecho, desde el punto de vista del jugador, sea siempre blanca.

Cada casilla tiene una denominación. Con ayuda de las cifras y letras del borde del tablero, rellenar en la práctica todas y cada una de las casillas con su nombre (diagrama 9).

Para mejorar la asimilación de las casillas, a continuación veremos las direcciones que pueden tomar en el tablero:

- Todas las casillas situadas en línea recta en sentido horizontal forman una *fila*. Las filas se denominan con las cifras 1, 2, 3, etc.
- Todas las casillas situadas en línea recta en sentido vertical forman una *columna*. Las columnas se denominan con las letras a, b, c, etc.
- Todas las casillas de un mismo color alineadas en sentido oblicuo forman una *diagonal*. Las diagonales se denominan con los nombres de las casillas de sus extremos. Por ejemplo, la diagonal central de casillas negras se llama a1-h8 (diagrama 10).
- Todas las casillas de las filas o columnas extremas forman una de las *bandas* (o bordes) del tablero. Las casillas de las esquinas (a1, a8, h1, h8) se conocen como *casillas de rincón* (diagrama 11).



Las cuatro casillas centrales (d4 – d5 – e4 – e5) forman lo que conocemos como *centro del tablero*.

**5. EJERCICIOS**

Preguntas que debe plantear el monitor/instructor:

- 5.1 ¿Cuántas casillas blancas y cuántas negras componen el tablero de ajedrez?
- 5.2 ¿Puede señalar el alumno las casillas a1, e4, f5, c3, h7, etc., en el tablero mural?
- 5.3 ¿Cuáles son las casillas que componen las diagonales a1-h8 y a2-g8?
- 5.4 Nombre las casillas que forman la octava fila.
- 5.5 Nombre las casillas que forman la columna a.
- 5.6 ¿Cuáles son las casillas negras del rincón?
- 5.7 ¿Qué casillas forman el centro?

**6. TAREAS PARA CASA**

- 6.1 Indique las casillas blancas que se encuentran en las columnas a y h.
- 6.2 Indique las casillas negras de las columnas impares.
- 6.3 Trate de escribir mentalmente (sin ver el tablero) todas las casillas que componen la primera fila.

**7. RECOMENDACIONES METÓDICAS**

- Para comprender mejor el sentido de la denominación a base de coordenadas, se sugiere comparar la denominación de las casillas con los cruces en el plano de una ciudad (por ejemplo, en el plano de Nueva York, siga las avenidas norte-sur y sus cruces con las calles este-oeste). De esta forma se aprenderá en la práctica el valor del sistema de coordenadas.
- Todos los alumnos deberían poder señalar una casilla concreta en el tablero mural.
- Los puntos difíciles se trasladan a la sección de ejercicios. Los problemas se plantean de forma variada en las posiciones.
- Mediante la utilización de las hojas de trabajo correspondientes a “ejercicios” deben trabajarse, las inscripciones, las propias cualidades y las posibilidades ante el tablero, con etiquetas o sujetapapeles de colores.

**LECCIÓN 2**

**1. TEMA: Las piezas de ajedrez y sus movimientos**

**2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y DE FORMACIÓN**

- Enseñar las distintas piezas, sus movimientos y posibilidades de ataque.
- Introducción disciplinada del contenido con una relación equilibrada entre progreso y descanso.

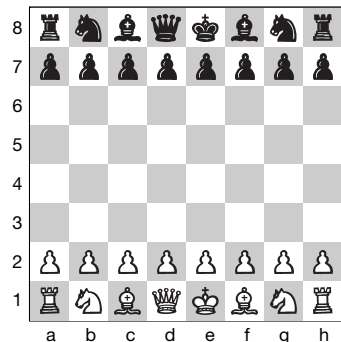
**3. MEDIOS AUXILIARES DE ENSEÑANZA**

Tablero mural, juego de torneo y hojas de trabajo.

**4. CONTENIDO TÉCNICO**

En el tablero de ajedrez se encuentran dos bandos (o “ejércitos”) compuestos por las mismas fuerzas. Cada bando está compuesto por ocho piezas (alineadas a lo largo de la primera y la octava fila). En las dos primeras filas se disponen las piezas blancas, y en las dos últimas, las piezas negras. La formación inicial de la partida puede verse en el diagrama 12.













Las columnas a, b y c forman el flanco de dama, y las columnas f, g y h, el flanco de rey.



12



**Observación:** Por razones de simplificación, a menudo se incluyen los peones en la denominación general de “piezas”. La dama y las torres se conocen en el lenguaje ajedrecístico como *piezas mayores*. Los alfiles y los caballos se denominan *piezas menores*. Todas las piezas tienen una abreviatura, y a veces se reproducen en forma de símbolo (figurita), de acuerdo al siguiente cuadro:

Pieza	Abreviatura	Símbolo	
		Blanco	Negro
Rey	R		
Dama	D		
Torre	T		
Alfil	A		
Caballo	C		
Peón	P		

### Acerca del valor de las piezas

Una cuestión esencial es el valor de cada pieza como fuerza de juego, que en gran medida depende de su grado de movimiento. En la tabla siguiente se indica, según el emplazamiento de cada pieza, el número de casillas que puede ocupar o dominar (en ella podremos ver la importancia del centro en las columnas d+e, debido a que le concede a las piezas una mayor libertad de acción):

Piezas	Rincón	Columna a+h	Columna b+g	Columna c+f	Columna d+e	Promedio
<b>Dama</b>	21	21	23	25	27	23,4
<b>Torre</b>	14	14	14	14	14	14
<b>Alfil</b>	7	7	9	11	13	9,4
<b>Caballo</b>	2 $\emptyset$	3,8 $\emptyset$	5,8	8	8	5,52
<b>Rey</b>	3	5	8	8	8	6,4

Considerando que el peón tiene valor = 1, se establece el valor de todas las demás piezas en función de su fuerza de juego (para el rey se indica el valor como pieza de combate, puesto que, como sabemos, ¡no puede ser capturado!).

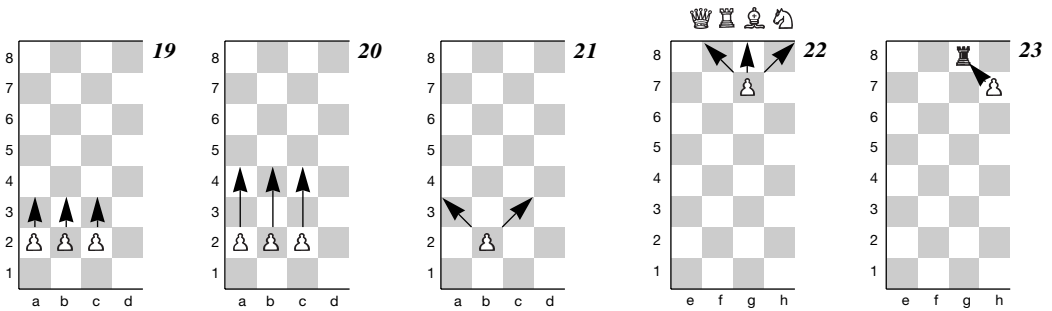
**Escala de valores:**

- Peón = 1**
- Alfil = 3**
- Caballo = 3**
- Torre = 5**
- Dama = 9**

**¡Atención!** Estos valores son orientativos (en la enseñanza de la estrategia debe explicarse el valor relativo de las piezas, en función de la posición que ocupan en un momento dado de la partida). En el ajedrez práctico la evaluación real de una pieza es algo mucho más complicado. A medida que se avanza en la comprensión del ajedrez, aprende a valorarse debidamente la capacidad de ataque o la conveniencia de cambio de una pieza, según la posición que exista en el tablero. En primer lugar, deben examinarse las operaciones de cambio, a partir de ejemplos sencillos. Siguen ejemplos con el cambio de una torre que ataca a un alfil. La diferencia entre torre y alfil (o torre y caballo) se conoce como *calidad*.

**Movimiento del peón.** El peón avanza hacia delante, pero sólo una casilla (diagrama 19). Un aspecto peculiar de su movimiento es el doble avance que puede realizar desde la casilla inicial (diagrama 20). Su forma de captura difiere: es en diagonal, una sola casilla, como muestra el diagrama 21.

• **Particularidad.** Cuando un peón blanco alcanza la octava fila, o un peón negro la primera, ese peón **debe** convertirse en una pieza de su color, ya sea dama, torre, alfil o caballo (diagrama 22). Lo mismo sucede cuando el peón puede alcanzar la octava (o primera) fila, tomando una pieza contraria (diagrama 23). Esa transformación se produce con independencia del número de damas u otras piezas que en ese momento existan sobre el tablero.



• **Advertencia.** La captura “*en passant*” (al paso) es otra particularidad del peón, que se explicará en la lección tercera.

## 5. EJERCICIOS

5.1 Ejercicios para consolidar conocimientos acerca del valor de las piezas.

Los siguientes problemas (véase tabla) son ejemplos para que los niños contesten:

Ejemplo	Blancas	¿Cuál es su valor?	Negras	¿Cuál es su valor?	¿Quién está mejor?
1	♙♘		♖		
2	♖♙♙		♗		
3	♗♘♙♙		♖♖♖♙♙♙		
4	♗♖♙♙		♗♙♘♙♙♙		
5	♗♖♖♙		♗♙♙♘♙♙♙		
6	♗♗		♖♖♙♙♙♙		

5.2 Jugar minipartidas

• **Ideas de juego.** ¡Conseguir ventaja material! Habrá ganado la partida aquel que haya capturado todas las piezas enemigas, o el que quede con piezas superiores.

5.2.1 Lucha entre distintas formaciones de peones (véase tabla):

Ejemplo	Blancas	Negras	Juegan
1	c2	b7	Cualquiera
2	c2, e2, g2	b7, d7, f7	Cualquiera
3	b2, c2, e2, g2	b7, d7, f7, g7	Cualquiera
4	a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2	a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7	Blancas

5.2.2 Lucha entre dos torres y dos alfiles, alternando colores. (Blancas: ♖a1, ♗h1 – Negras: ♜c8, ♝f8).

5.2.3 Lucha entre dama y dos alfiles (Blancas: ♕c1, ♖f1 – Negras: ♗d8).

5.2.4 Lucha entre dos alfiles y dos caballos (Blancas: ♖c1, ♗f1 – Negras: ♘b8, ♙g8).

## 6. TAREAS PARA CASA

6.1 ¿A qué casillas puede jugar una torre situada en a1?

6.2 ¿Qué casillas debe recorrer un caballo blanco, situado en su posición inicial, para alcanzar la octava fila?

6.3 ¿Cuántas jugadas necesita realizar un peón para alcanzar la casilla de promoción?

6.4 ¿A cuántas casillas puede jugar el alfil, cuando se encuentra en f1, con el rey blanco situado en d3?

## 7. RECOMENDACIONES METÓDICAS

- Para el proceso de instrucción es conveniente adoptar una forma de cooperación con el alumno.
- Los términos “columna”, “fila”, “diagonal” y la denominación de las casillas individuales con letras y números deben practicarse y utilizarse siempre que sea posible.
- Pueden introducirse variaciones en los ejercicios, cuyo fin en la presente lección es lograr que el alumno domine de forma absoluta e impecable el movimiento de todas las piezas.
- Igualmente, antes de comenzar los ejercicios, debe asegurarse que todos los alumnos interpreten perfectamente el movimiento de cada pieza. Cuanto más en cuenta se tenga esta premisa, tanto más rápidamente logrará el niño un minucioso conocimiento de las jugadas. Debe observarse la regla: “progreso-descanso”. Cuando en el curso de una partida se toca involuntariamente una pieza, el jugador debe decir: “Compongo”\*, para explicar que no es ésa la pieza que desea jugarse.
- El tiempo de juego para las minipartidas puede establecerse entre 3 y 5 minutos por jugador. Una vez concluida la partida, los jugadores deberán intercambiar los colores y disputar una nueva. Asimismo, debe procurarse que no sean siempre los mismos contrincantes en cada partida.
- Tal y como se ha explicado en las *ideas de juego* en las minipartidas (5.2.1), el objetivo debe ser llegar con los peones a la octava fila (o a la primera, cuando son negros), o conseguir una mayoría de peones. Igualmente, aquel que quede sin jugadas posibles (ahogado) habrá perdido la partida.
- En el apartado 5.1 se bosquejaba un ejercicio con el que se le puede pedir al niño: a) que memorice visualmente la relación de fuerzas, o b) que responda de memoria a las preguntas.

## LECCIÓN 3

### 1. TEMA: La notación de las jugadas de ajedrez, conceptos importantes y reglas difíciles

### 2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y DE FORMACIÓN

- Enseñar la anotación de las jugadas, reglas del ajedrez; cobertura, atracción y cambios de piezas; formas del enroque; captura “al paso”.
- Nociones sistemáticas acerca de planes sencillos y notación correcta de las jugadas.

### 3. MEDIOS AUXILIARES DE ENSEÑANZA

Tablero mural, juego de ajedrez de competición, pizarra y hojas de trabajo.

\* N. del T. *J'adoubé*; en francés en el original.

## 4. CONTENIDO TÉCNICO

### 4.1 La anotación de las jugadas

La partida de ajedrez debe ser registrada, a fin de que cada posición pueda ser descrita. Eso se logra mediante la notación de ajedrez, según la cual los movimientos de las piezas y las casillas se anotan de forma especial.

La denominación de cada casilla se explicó ya en la primera lección. El valor de las piezas se encuentra en la tabla de la segunda lección. Para anotar una posición se describe el lugar que ocupa cada pieza, es decir, la casilla en que se encuentra. En el caso de los peones sólo se indica la casilla.

La posición inicial de las piezas se anota así:

Blancas: ♔e1, ♚d1, ♖a1, ♗h1, ♙c1, ♘f1, ♞b1, ♝g1, a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2  
 Negras: ♚e8, ♛d8, ♜a8, ♞h8, ♞c8, ♞f8, ♞b8, ♞g8, a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Las piezas deben anotarse siempre por orden “de rango”. Esta recomendación sistemática ayuda a evitar omisiones y errores. Para describir jugadas, continuaciones y partidas tenemos las mismas posibilidades de registrarlas. Vamos a explicar la forma más moderna de hacerlo.

### La notación algebraica, oficial de la FIDE

Cada jugada se describe de forma abreviada, mediante la inicial en mayúscula de la pieza (o su representación simbólica, en figurita) y la casilla de destino. Por ejemplo: ♙c4, ♗f3, ♞c3, ♞d1, ♚f8. Si se tratase de peones, no hay que indicar la figurita. Por ejemplo: e4, d4, c5, g6, a6.

Cuando una pieza es capturada, debe añadirse el signo de captura (x) entre la abreviatura de la pieza y la casilla en que tiene lugar la operación. Por ejemplo: ♙xc4, ♗xf3, ♞xc3, ♞xd1, ♚xf8.

Cuando es el peón el que captura, se indica sólo la columna inicial, seguido del signo de captura y la casilla en que ésta se produce. Por ejemplo: cxd4, exd5, axb6, fxg4.

**Atención.** Cuando dos piezas del mismo tipo pueden acceder a la misma casilla, es preciso distinguir cuál de ellas es la que ha jugado.

1<sup>er</sup> caso. Dos caballos se encuentran situados en una misma fila, respectivamente, en las casillas c3 y e3. Uno de los caballos juega a la casilla d5, y para distinguir cuál es el que ha jugado, debe escribirse: ♞cd5, o bien ♞ed5 (si se produjese una captura, entonces las jugadas serían: ♞cxd5, o bien ♞ed5).

2<sup>o</sup> caso. Dos caballos se encuentran situados en una misma columna, respectivamente, en las casillas b1 y b5. Uno de ellos juega a c3, y para distinguir de cuál se trata debe escribirse ♞1c3, o bien ♞5c3 (en el caso de captura: ♞1xc3, o bien ♞5xc3).

3<sup>er</sup> caso. Dos caballos se encuentran situados en una misma diagonal, respectivamente, en f3 y c6. Un caballo juega a d4, de modo que debemos precisar de cuál se trata. Debemos escribir, por tanto, ♞fd4, o bien ♞cd4 (en caso de captura, respectivamente, ♞fxd4 o bien ♞cxd4).

Ejemplo del desarrollo de una partida:

1 e4 e5 2 ♞f3 ♞c6 3 ♙b5 a6 4 ♙xc6, dxc6, etc.

En la literatura ajedrecística existen otras formas de notación. La notación descriptiva, por ejemplo, o la algebraica completa, en la que se indican tanto la casilla de origen como la de destino. El ejemplo anterior se escribiría así: 1 e2-e4 e7-e5 2 ♞g1-f3 ♞b8-c6 3 ♙f1-b5 a7-a6 4 ♙b5xc6 d7xc6, etc.

• **Observación.** Además del signo (x) para indicar captura, también pueden utilizarse los dos puntos (:), con el mismo fin, pero al final de la jugada. El ejemplo indicado se escribiría así: 1 e4 e5 2 ♞f3 ♞c6 3 ♙b5 a6 4 ♙c6:dc6:

Para complementar las jugadas y valorar las posiciones se emplean una serie de símbolos, cuyos significados se indican a continuación:

x	= captura	??	= grave error
+	= jaque	~	= cualquier jugada
++	= mate	=	= posición igualada
0-0	= enroque corto	±	= las blancas están mejor
0-0-0	= enroque largo	±±	= las blancas están un poco mejor
!	= buena jugada	±±±	= las negras están mejor
!!	= jugada excelente	±±±±	= las negras están un poco mejor
?	= jugada floja	OT, (=)	= ofrecimiento de tablas

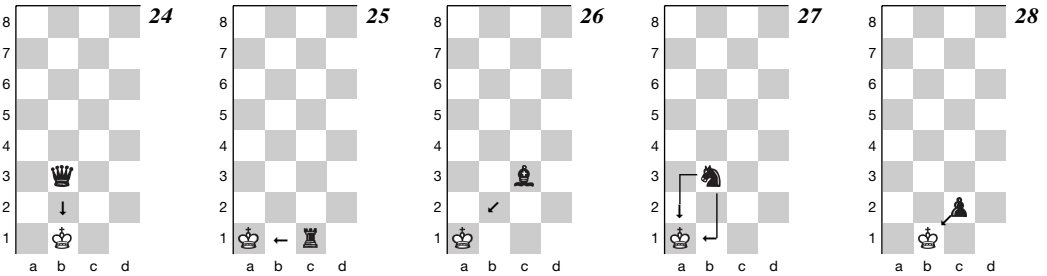
### 4.2 Las distintas reglas del ajedrez

#### 4.2.1 La regla más sencilla

Cuando el rey es atacado por una o más piezas contrarias (ya sean figuras o peones), se dice que está “en jaque”. La regla oficial dice así: “Un rey está **en jaque** cuando la casilla que ocupa está atacada por una o más piezas enemigas, incluso en el caso de que estas últimas no puedan mover.” ¡El aviso de un jaque no es obligatorio!

(Ejemplos de rey en jaque en los diagramas 24-28).

*Diagramas que ilustran el jaque*

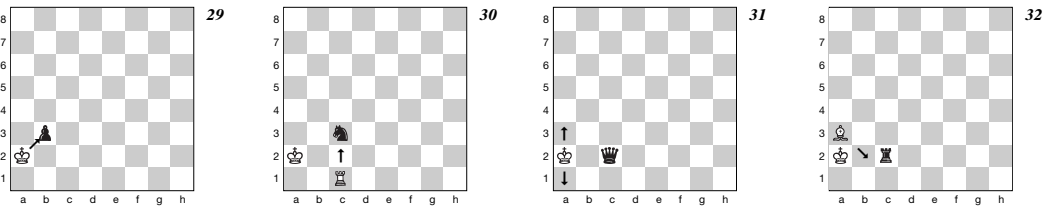


Si el rey no puede eludir el jaque, entonces es mate (como se explicará en la cuarta lección).

El rey cuenta con varias posibilidades de responder al jaque:

- el propio rey puede capturar la pieza que le da jaque (diagrama 29);
- otra pieza de su bando puede capturar la pieza que da jaque (diagrama 30);
- el rey puede desplazarse a una casilla contigua (diagrama 31);
- una pieza de su bando puede interponerse entre él y la pieza que da jaque (diagrama 32).

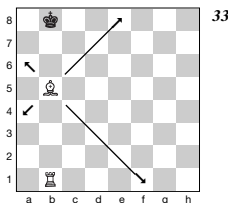
*Diagramas con posibles defensas contra el jaque*



#### 4.2.2 El jaque descubierto

Cuando una pieza enemiga se retira, descubriendo a otra que da jaque, la jugada se llama jaque descubierto. En el ejemplo del diagrama 33, si el alfil se retira a cualquier casilla, permite que la torre dé jaque al rey negro.

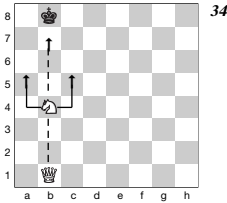
*Jaque descubierto*



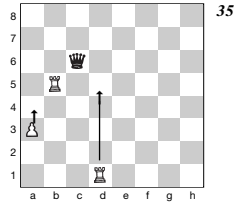
### 4.2.3 El jaque doble

Se llama jaque doble a un jaque que procede de dos piezas distintas. Un jaque doble siempre implica un jaque descubierto. En el diagrama 34 puede producirse un caso así si el caballo juega a c6 ó a6, descubriendo al mismo tiempo el jaque de la dama sobre la columna b.

*Jaque doble*



*Cobertura de una pieza*



### 4.3 La cobertura de una pieza

La cobertura de una pieza puede realizarse con otra pieza del mismo bando, para proteger o defender a la primera de un ataque. En el diagrama 35 puede verse que la dama negra ataca la torre blanca de b5, que puede cubrirse, bien con la torre, bien con el peón.

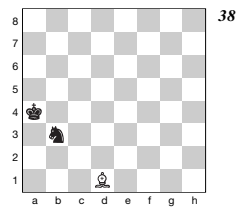
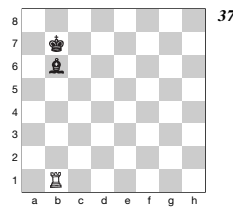
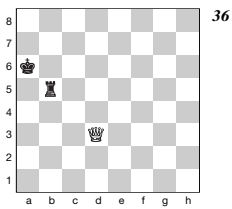
### 4.4 La clavada de una pieza

Cuando una pieza es atacada de esta forma, sin disponer de libertad de movimientos, se dice que se encuentra “clavada”.

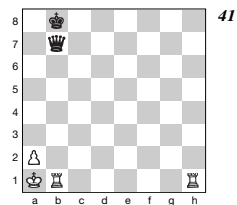
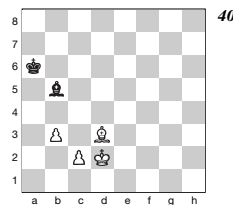
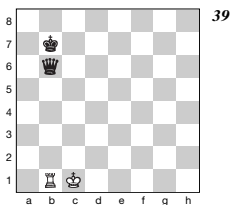
☛ Hay dos tipos de clavada: la “perfecta” (o absoluta) y la “imperfecta” (o relativa). En la absoluta, la pieza clavada no dispone de ningún movimiento (véanse diagramas 36-38).

En los casos de clavada relativa, la pieza clavada puede moverse, aunque eso suponga alguna desventaja (diagramas 39-41). Las únicas piezas que pueden ejercer la clavada son la dama, la torre y el alfil.

*Ejemplos de clavadas absolutas*

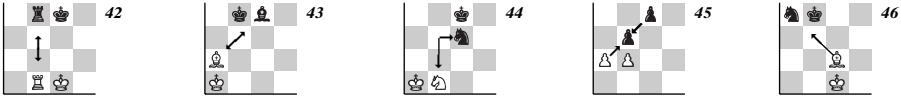


*Ejemplos de clavadas relativas*



### 4.5 Los cambios de piezas

Las piezas de igual valor que se atacan mutuamente plantean la cuestión de si deben o no cambiarse. De modo que deben enseñarse ejemplos de peón contra peón, torre contra torre, alfil contra alfil, caballo contra caballo (diagramas 42 al 45). Otras variantes de cambio (como alfil contra caballo) se verán más adelante, aunque en el diagrama 46 se muestra un ejemplo.



### 4.6 El enroque

El enroque es una operación que se realiza entre el rey y una torre. Tiene lugar en una sola jugada.

**Sentido.** Esta jugada tiene por objeto poner al rey a cubierto en una sola jugada (queda bien protegido tras la barrera de peones) y, al mismo tiempo, la torre se incorpora rápidamente a la lucha.

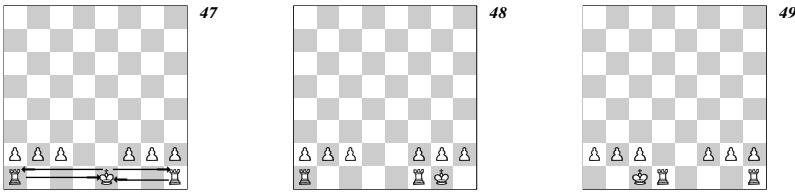
**Condiciones:**

- en primer lugar, ni el rey ni la torre deben haber jugado previamente;
- en segundo lugar, el rey no debe encontrarse en jaque;
- en tercer lugar, las casillas entre el rey y la torre deben hallarse libres de piezas propias o contrarias;
- en cuarto lugar, la casilla por la que ha de pasar el rey y aquella en la que ha de situarse no deben estar atacadas por ninguna pieza enemiga (diagrama 47).

*Movimientos para enrocar*

*Enroque corto*

*Enroque largo*



**Realización:**

Primera fase: el rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre.

Segunda fase: la torre "salta" a la casilla contigua al otro lado del rey.

En los ejemplos siguientes puede verse cómo el rey blanco no puede realizar el enroque por no cumplirse todas las condiciones reglamentarias. Así, en el diagrama 50 (el rey está en jaque), en el 51 (el alfil enemigo y el caballo propio impiden ambos enroques), en el 52 (las casillas d1 y f1 están atacadas por piezas contrarias) y en el 53 (las casillas g1 y d1 están atacadas por piezas enemigas).

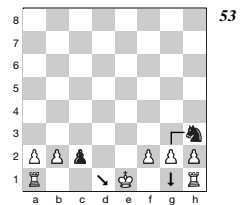
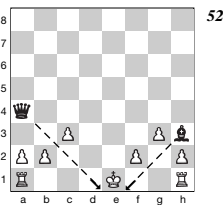
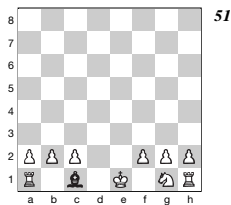
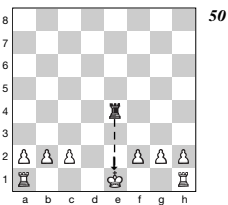
*Ejemplos de posiciones en las que no es posible el enroque*

El rey está en jaque

El alfil y el caballo ocupan casillas

Casillas d1 y f1 atacadas

Casillas d1 y g1 atacadas

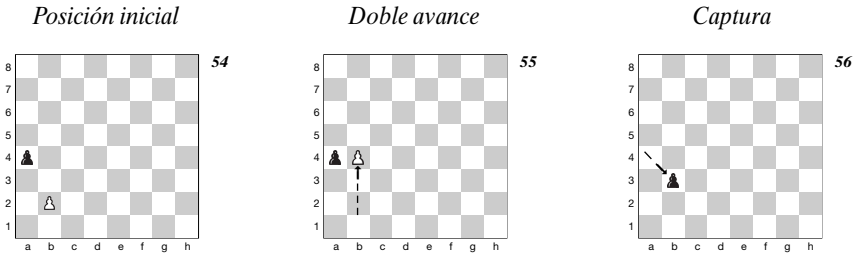


#### 4.7 La captura “al paso”

La forma más complicada de captura de peón es la captura “al paso”, o *en passant* (su significado original, en francés).

Un peón situado en la quinta fila (o en la cuarta, si es negro) puede capturar a un peón contrario situado en una columna contigua si éste avanza dos casillas en su movimiento inicial. Esa forma de captura debe realizarse en la jugada siguiente.

La captura “al paso” que se muestra en los diagramas 54 al 56 se escribiría en notación algebraica así: 1 b4 axb3 a.p.



### 5. EJERCICIOS

- 5.1 Sobre la anotación de las jugadas.
  - 5.1.1 Anotar la posición de los diagramas 36 al 41.
  - 5.1.2 Anotar los ejemplos de cambio, diagramas 42 al 46.
  - 5.1.3 “Convertir” la notación algebraica completa de la siguiente partida corta en notación abreviada: 1 e2-e4 c7-c5 2 ♖g1-f3 ♜b8-c6 3 d2-d4 c5xd4 4 ♜f3xd4 e7-e5 5 ♜d4-f5 ♜g8-e7?? 6 ♜f5-d6 mate.
- 5.2 Acerca del enroque.
  - 5.2.1 Blancas: ♔e1, ♚a1, ♝h1, a2, b2, c3, f2, g2, h2 – Negras: ♜e4, ♙b5, ♘g5, e3. ¿Puede realizarse uno de los enroques?
  - 5.2.2 Blancas: ♔e1, ♜f4, ♚a1, ♝h1, ♜e2, a2, b3, g3, h2 – Negras: ♜e4, ♝c6, ♘d3, ♙d4, ♜a3, c4, e3. ¿Pueden las blancas enrocar?
- 5.3 Ganancia de pieza. Blancas: ♔a3, ♜g1, ♚e1, ♜c2 – Negras: ♔e8, ♜e4, ♝f8, ♜e3. ¿Cómo ganan material las blancas, si juegan? ¿Cómo ganan material las negras, si juegan?

### 6. TAREAS PARA CASA

- 6.1 Escriba el camino del caballo desde a1 hasta h8.
- 6.2 Blancas (que juegan): ♘h1 – Negras: f3, d5. Escriba el camino más corto que tiene el alfil blanco desde h1 a d1, ¡cuando las negras deben arrastrarse!
- 6.3 Blancas: ♘g2 – Negras: ♜d5, ♜e4, ♜f3. ¿Es absoluta o relativa la clavada que tenemos en esta posición?
- 6.4 ¿Puede realizarse el enroque cuando los reyes y las cuatro torres se encuentran en las casillas de la posición inicial, sin peones?
- 6.5 Un peón blanco se encuentra en a2. ¿En qué casilla debe hallarse un peón negro para poder capturarlo al paso, si avanza dos casillas en la jugada siguiente?

### 7. RECOMENDACIONES METÓDICAS

- Para aprender la notación, una posibilidad es practicar regularmente escribiendo en la pizarra de clase.
- Para escribir las jugadas de ajedrez (soluciones a los ejercicios, cumplimiento de las tareas para casa y notación de las partidas) es muy recomendable la económica notación algebraica abreviada.



- En los ejemplos de los diagramas en que el enroque es “imposible”, en el diagrama 53, obsérvese que la particularidad de que el hecho de que el peón negro amenace también la casilla b1 no influye en la realización del enroque.
- Un lema sobre la conveniencia del enroque en la fase inicial: “¡El enroque a la persona muchos bienes proporciona!”
- Repetir, en el juego práctico, el tipo de partidas recomendadas en los ejercicios de la segunda lección.

**LECCIÓN 4**

**1. TEMA: Los procedimientos de mate**

**2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y DE FORMACIÓN**

- Aprender los conceptos del juego.
- Formas sencillas de los procedimientos de mate.
- Vincular la vida con el ajedrez, a través del éxito en el juego.

**3. MEDIOS AUXILIARES DE ENSEÑANZA**

Tablero mural, juego de torneo, proyector *overhead* y transparencias y hojas de trabajo.

**4. CONTENIDO TÉCNICO**

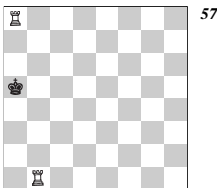
**4.1 Conceptos del juego**

El objetivo de una partida de ajedrez es dar mate al rey contrario, siguiendo las reglas del juego. El mate se alcanza cuando el rey, estando en jaque, no puede eludirlo de ningún modo (véase tercera lección, apartado 4.2.1).

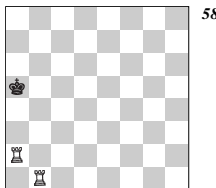
**4.2 Mates típicos con piezas mayores**

**4.2.1 Mate con dos torres (diagramas 57-59)**

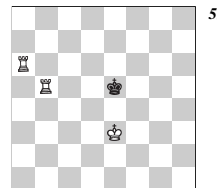
*Mate en la banda*



*Mate en la banda*

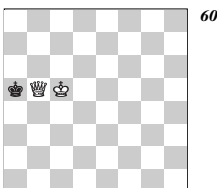


*Mate en el centro*

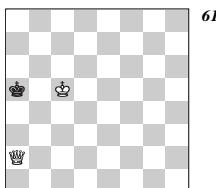


**4.2.2 Mate con la dama (diagramas 60-62)**

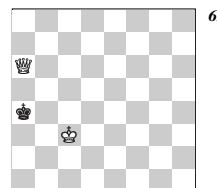
*Primer caso*



*Segundo caso*

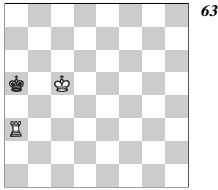


*Tercer caso*

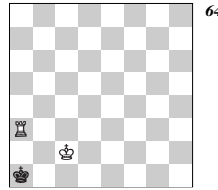


### 4.2.3 Mate de torre (diagramas 63-64)

*Mate en la banda*



*Mate en el rincón*



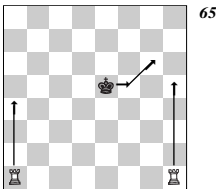
### 4.3 Mate con piezas mayores

**Principio conductor.** En la primera fase se obliga al rey, mediante jaques, a encerrarse en un espacio cada vez más reducido, hasta llevarlo a una de las bandas. Sigue entonces el mate en la banda o en el rincón. El mate con piezas mayores es relativamente fácil. En los diagramas 65 al 67 tenemos ejemplos claros del mate con las dos torres, y en los diagramas 68 al 70 podemos ver la forma más rápida de dar mate con la dama.

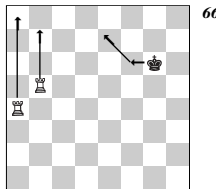
#### 4.3.1 El procedimiento de mate con ambas torres

Las dos torres pueden dar mate sin ayuda del rey. Por ejemplo: 1 ♖a4 (confinando al rey en la mitad del tablero) 1 ... ♜f5 (diagrama 65) 2 ♜h5+ (de este modo, también se le quita al rey negro la quinta fila) 2 ... ♜g6 3 ♜b5! (disponiendo la torre en la correcta formación para ejecutar el mate, diagrama 66) 3 ... ♜f6 4 ♜a6+ ♜e7 5 ♜b7+ ♜d8 6 ♜a8 mate (diagrama 67).

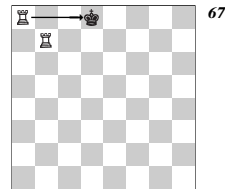
*Posición inicial*



*Jaques en escalera*



*Mate*



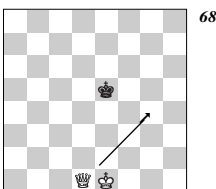
#### 4.3.2 El procedimiento de mate con la dama

La posición de partida del diagrama 68 no es favorable para dar un rápido mate, puesto que las piezas blancas están relativamente alejadas del rey negro. Pero en la mayoría de los casos la dama puede dar mate en diez jugadas o menos.

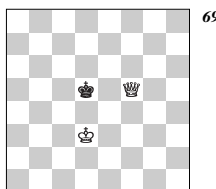
*Solución:*

1 ♖g4 (confinando al rey negro en su mitad del tablero) 1 ... ♜d5 (en caso de 1 ... ♜f6, sigue 2 ♞e4, y el rey negro está encerrado en el rectángulo f8-f5-h5-h8) 2 ♜d2 ♜e5 3 ♜d3 ♜d5 4 ♞f5+ (diagrama 69) 4 ... ♜d6 5 ♜c4 ♜c6 6 ♞e6+ ♜c7 7 ♜b5 ♜b7 8 ♞d7+ ♜b8 9 ♜b6 ♜a8 10 ♞b7 mate (diagrama 70).

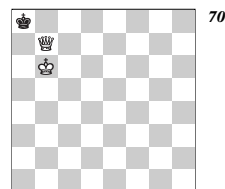
*Posición inicial*



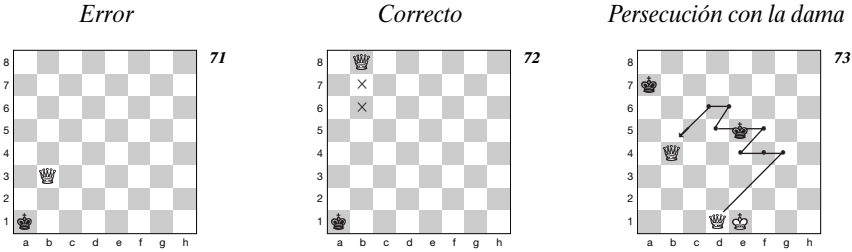
*Ganando la 5ª fila*



*Mate*



**Atención.** En el procedimiento de mate con la dama existe el peligro de ahogar al rey contrario (véase concepto “ahogado”, en la lección quinta). A medida que la dama acosa al rey enemigo, puede llegar con frecuencia a confinarlo en un rincón (diagramas 71 y 72).



Un procedimiento seguro y fácil de ejecutar consiste en ir persiguiendo al rey contrario, sin ayuda del propio. La elección de jugada en cada momento se basa en restringir los movimientos del rey enemigo, evitando únicamente el peligro del ahogado (véase diagrama 73). Sigue el camino elegido por la dama para confinar al rey negro en la banda.

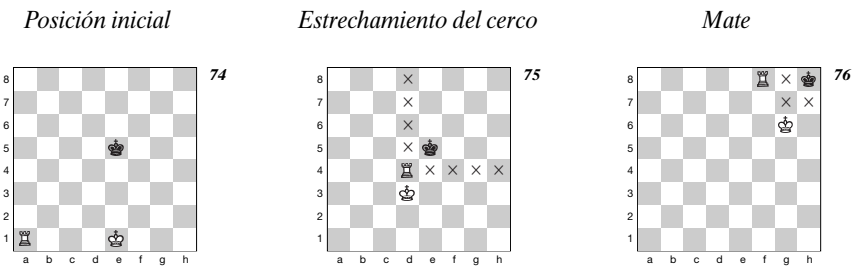
**Recorrido de la dama:** 1 ♛g4 ♔d5 2 ♛f4 ♔c5 3 ♛e4 ♔d6 4 ♛f5 ♔c6 5 ♛e5 ♔b6 6 ♛d5 ♔c7 7 ♛e6 ♔b7 8 ♛d6 ♔a7 9 ♛b4. Ahora basta con acercar el rey blanco hasta c6 para apoyar la ejecución del mate\*.

4.3.3 El procedimiento de mate con la torre

En los diagramas 74-76 se muestran las distintas fases del procedimiento habitual de mate a cargo de torre y rey. A diferencia del mate de dama, aquí es preciso que intervenga el rey del bando fuerte. El mate puede alcanzarse en un máximo de 16 jugadas.

*Procedimiento:*

1 ♔e2 ♔d4 2 ♖a4+ ♔d5 (si 2 ... ♔c3, el rey negro queda encerrado ya en el cuadrado a1-a3-c3-c1) 3 ♔d3 ♔e5 (en caso de 3 ... ♔c5, el rey negro queda confinado en el flanco de dama, pudiendo encerrarse en el cuadrado a5-a8-c8-c5) 4 ♖d4 (de esta forma, el rey contrario queda encerrado en el cuadrado e5-e8-h8-h5, como puede verse en el diagrama 75) 5 ... ♔f5 6 ♖e4 (el comienzo del cerco sistemático) 7 ... ♔g5 8 ♖f4 ♔g6 9 ♔g4 ♔h6 10 ♖f6+ (los cuadrados del rey negro son cada vez más pequeños) 11 ... ♔h7 12 ♔g5 ♔g7 13 ♖f7+ ♔h8 14 ♔g6 ♔g8 15 ♖f6 (o cualquier otra jugada de espera sobre la columna f) 16 ... ♔h8 17 ♖f8 mate (diagrama 76).



4.4 Mate con los dos alfiles

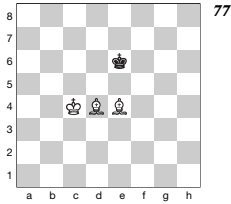
Es indiferente la posición de partida. El rey negro intentará, naturalmente, mantenerse en torno al centro del tablero. Pero en pocas jugadas los alfiles blancos, con ayuda de su rey, obligarán al rey débil a abandonar el centro, con lo que en una primera fase puede llegarse a una posición como la que muestra el diagrama 77. El rey negro dispone cada vez de menos movimientos. En la siguiente fase se trata de cortar el paso, creando una barrera en diagonal, y empujarlo hacia un rincón del tablero.

\*N. del T. Para confinar al rey adversario basta con seguir el siguiente principio, a saber: la dama se acercará al rey adversario quedándose ubicada siempre a salto de caballo de la casilla ocupada por el rey, hasta que consiga empujar a éste a una banda –y se quedará entonces distanciada de él a un mínimo de dos filas o columnas de por medio–, momento en el cual podrá acercar su propio rey para darle el mate oportuno.

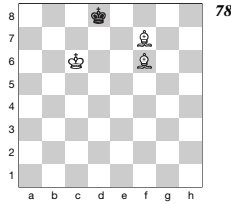
Ejemplo:

1 ♖c5 ♜e7 2 ♙f5 (impide el regreso a e6) 2 ... ♜f7 3 ♙d6 ♜f8 4 ♙e6 ♜e8 5 ♙g7 ♜d8 6 ♙f7 ♜c8 7 ♙c6 ♜d8 8 ♙f6+ (diagrama 78) 8 ... ♜c8 9 ♙e6+ ♜b8 10 ♙b6 ♜a8 11 ♙g5 (jugada de espera) 12 ... ♜b8 13 ♙f4+ ♜a8 14 ♙d5 mate (diagrama 79).

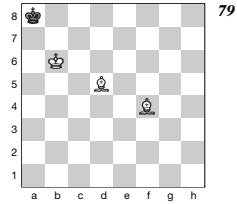
Posición inicial



Cerco en la fase final



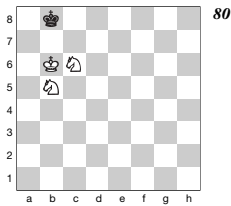
Mate



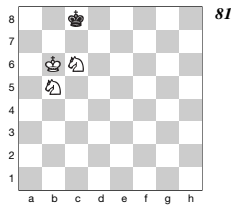
### 4.5 Mate con dos caballos

El mate con dos caballos es técnicamente posible, pero sólo si el rey débil comete un grave error en el momento del desenlace. Los dos caballos no pueden confinar al rey negro en el rincón, a menos que éste “colabore” (diagramas 80-82).

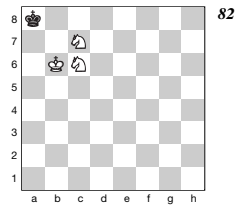
1 ♘c6+



Correcto: 1 ... ♜c8!

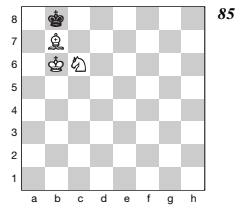
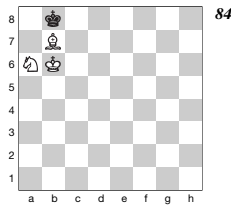
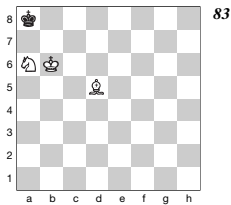


Grave error: 1 ... ♜a8??



### 4.6 Mate con alfil y caballo (modelo típico)

En los diagramas 83-85 se muestra la posición final del mate de alfil y caballo, según tres modelos diferentes.

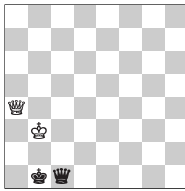
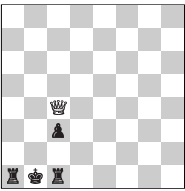
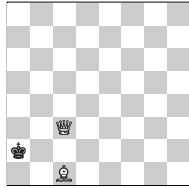
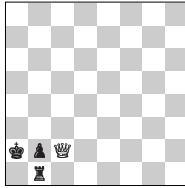
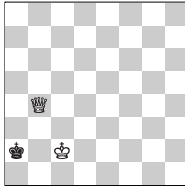
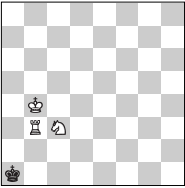
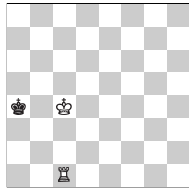
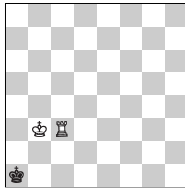
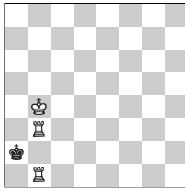
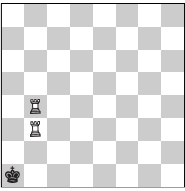


Advertencia. Debido a la considerable dificultad que presenta la ejecución sistemática del mate de alfil y caballo, lo trataremos junto con el estudio de finales.

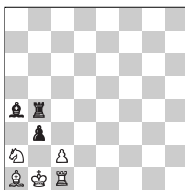
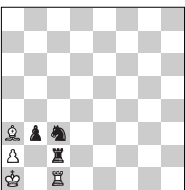
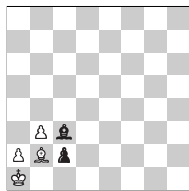
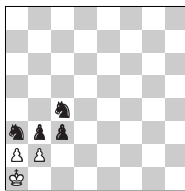
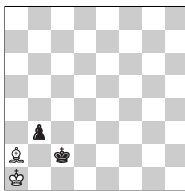
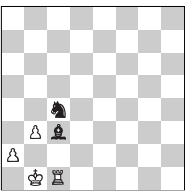
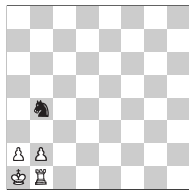
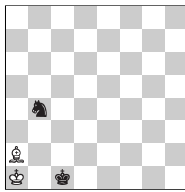
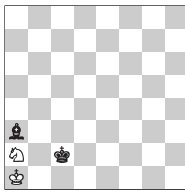
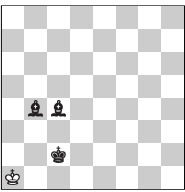
**5. EJERCICIOS**

**5.1 Resolver las posiciones de “mate en una jugada”**

5.1.1 Blancas juegan y dan mate (diagramas 86 al 95)



5.1.2 Negras juegan y dan mate (diagramas 96 al 105)



## 5. CUADRO SINÓPTICO DEL SISTEMA DE APERTURAS Y VARIANTES

La teoría general de aperturas vivió, a comienzos del siglo XX, una minuciosa investigación, experimentando una profunda evolución como consecuencia de la práctica de torneo. Por aquella época se estableció una división convencional de la primera fase del juego en aperturas abiertas, semiabiertas y cerradas, a fin de hacer comprensible un estudio metódico de las mismas, dados los miles de variantes, subvariantes y continuaciones, como puede verse en el cuadro sinóptico de la página 224, donde se resumen los conocimientos universales en ese campo. Del mismo modo, era preciso articular y definir los aspectos formales de ese gigantesco material de información en torno a las aperturas. Por ello todos los autores de ajedrez han tratado de desarrollar un sistema de clasificación de aperturas tipo, que hiciese posible identificar aperturas y variantes de forma organizada.

En el año 1971 el MI Braslav Rabar realizó, para *Informator*, un sistema de clasificación\*, que incluía todas las aperturas en tres grupos principales, según la siguiente estructuración:

El primer grupo, bajo la denominación genérica “E” = aperturas derivadas de 1 e4; el segundo grupo, denominado “D” = aperturas derivadas de 1 d4, y el tercer grupo, denominado “R” = aperturas varias (1 f4, 1 g3, 1 b4, 1 ♘f3, 1 c4, además de algunas aperturas derivadas de 1 e4 y 1 d4). Una cifra añadida a una de esas letras (de 0 a 9) como, por ejemplo, E0, E1, E2, definía una determinada estructura. Si se añadía una nueva cifra (por ejemplo: E00, E01, E02), entonces se especificaba ya una variante o variantes concretas. El índice Rabar fue adoptado en la mayoría de los trabajos teóricos sobre aperturas. Las hojas agrupables, por ejemplo, de los prestigiosos *Schach Archiv*, habían utilizado durante muchos años el siguiente índice: A – aperturas cerradas (1 d4 d5); B – aperturas semicerradas (1 d4, varias respuestas); C – aperturas de flanco (1 distintas a 1 e4, 1 d4, 1 c4); D – aperturas semiabiertas (1 e4, respuestas distintas a 1 ... e5), y E – aperturas abiertas (1 e4 e5). En 1972 Sc-

*hach Archiv* incorporó a sus populares hojas teóricas el índice Rabar. Otro sistema de códigos es el registrado por International Chess Data Information System ‘New in Chess’, conocido como NIC-Key. A mediados de los años setenta comenzó a publicarse el gigantesco trabajo teórico en cinco tomos, *Enciclopedia de las aperturas de ajedrez*, que incorporaba un nuevo sistema de clasificación, que dividía las aperturas en cinco pilares. Este nuevo sistema codificado pasó a ser la clave universalmente adoptada. En su volumen nº 17, *Informator* se hacía eco del “índice Enciclopedia”, publicándolo en forma de apéndice, y a partir del nº 31 fue definitivamente incorporado a las partidas. El siguiente resumen responde a dos objetivos. En primer lugar, al entrenador, monitor y jugador activo les permite una visión de conjunto sobre el estado actual de la clasificación. Segundo, entre otras posibilidades, aporta un método práctico de clasificación efectiva para todas las partidas publicadas en las revistas y publicaciones de ajedrez, así como para las bases de datos, lo que, a su vez, facilita el aprendizaje y entrenamiento propios. Los fundamentos de este cuadro se encuentran en las distintas fuentes bibliográficas, pero sobre todo en los cinco volúmenes de la mencionada Enciclopedia, en la clave internacional de Samarian, y en los 24 tomos que componen la moderna teoría de ajedrez de la *Sportverlag\*\**.

La estructura del índice-clave Enciclopedia responde a los cinco grupos principales A, B, C, D y E. Cada grupo principal de aperturas se divide en diez subgrupos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9), que van desde A0 hasta E9.

Para mejorar la diferenciación entre variantes, el sistema permite una nueva clasificación decimal (que va de A00 hasta E99). Esto supone una distinción entre unas 500 claves y las correspondientes variantes de apertura. Para una mejor comprensión histórica de la primera fase del juego en el terreno lingüístico, debemos decir que los términos que se

\* N. del T. En 1967 apareció el primer volumen de *Informator*, con indicación de esos códigos de aperturas, por tanto, el sistema de Rabar debe haber sido creado en 1967 ó antes.

\*\* N. del T. Editorial de Berlín, especializada en ajedrez.

barajan son: apertura, variante, sistema, defensa, gambito, ataque, formación, fianchetto, jugada, etc. Se utilizan diferentes nombres para determinadas aperturas y variantes (por ejemplo: Apertura Española o Ruy López), lo que también es consecuencia de los conocimientos históricos y de las múltiples pu-

blicaciones teóricas, que reciben diversos nombres según las influencias locales.

El siguiente cuadro resume la estructura general de las aperturas, desarrollada luego en forma de variantes y jugadas concretas, según la codificación de la Enciclopedia, generalmente aceptada.

<b>A</b>	<b>1 d4</b> distintas a <b>1 e4, 1 d4</b> <b>1 d4</b> distintas a <b>1 ... d5, 1 ... ♟f6</b> <b>1 d4 ♟f6 2</b> distintas a <b>2 c4</b> <b>1 d4 ♟f6 2 c4</b> distintas a <b>2 ... e6, 2 ... g6</b>
<b>B</b>	<b>1 e4</b> distintas a <b>1...c5 1 ... e6, 1 ... e5</b> <b>1 e4 c5</b>
<b>C</b>	<b>1 e4 e6</b> <b>1 e4 e5</b>
<b>D</b>	<b>1 d4 d5</b> <b>1 d4 ♟f6 2 c4 g6</b> con ...d7-d5
<b>E</b>	<b>1 d4 ♟f6 2 c4 e6</b> <b>1 d4 ♟f6 2 c4 g6</b> sin ...d7-d5

Abreviaturas: A. = Apertura. D. = Defensa. V. = Variante. S. = Sistema. F. = Formación.

- A00** **1 a3, 1 c3, 1 ♟c3, 1e3, 1 d3, 1 h4, 1 g4**, ataque Grob y otras aperturas irregulares. **1 b4**, apertura Sokolsky u Orangután. **1 g3**, apertura Fianchetto de Rey (si no traspone a otras aperturas).
- A01** **1 b3**, apertura Larsen (si no traspone a las aperturas con código A02, A04, A06, A07, A15, entre otras)
- A02** **1 f4 e5**, gambito From (1 ... ♟c6, 1 ... c5, 1 ... ♟f6, 1 ... f5).
- A03** **1 f4 d5**, apertura Bird.
- A04** **1 ♟f3 f5** (1 ... b5, 1 ... g6, 1 ... c5, entre otras, el Sistema Holandés).
- A05** **1 ♟f3 ♟f6** (sin ...d5, que puede trasponer a las A. Zukertort y Sokolsky, entre otras).
- A06** **1 ♟f3 d5 2 b4** (2 b3), entre otras, A. Zukertort (sin g3 ni c4).
- A07** **1 ♟f3 d5 2 g3**, Sistema Barcza (con transposición a otros sistemas sin ...c7-c5).
- A08** **1 ♟f3 d5 2 g3 c5 3 ♟g2** (3 ... g6, 2 ... ♟c6 4 0-0 e6 5 d3), Ataque Indio de Rey, Sistema Barcza.
- A09** **1 ♟f3 d5 2 c4** (2 ... dxc4, 2 ... d4), Apertura Réti.
- A10** **1 c4 f5** 1 ... b6, 1 ... g6, entre otras, por inversión, Holandesa, India de Dama, India de Rey (sin d4).
- A11** **1 c4 c6 2 ♟f3** (2 g3) **2 ... d5 3 g3 ♟f6 4 ♟g2 g6** (4 ... dxc4, 4 ... ♟f5, 4 ... ♟g4), A. Réti.
- A12** **1 c4 c6 2 ♟f3 d5 3 b3** (3 ... ♟g4, 3 ... ♟f6 4 g3 ♟f5; 4 ... ♟g4), A. Réti (S. Nueva York).
- A13** **1 c4 e6 2 ♟f3** (2 g3, 2 ♟c3) **2 ... d5** (2 ... ♟f6 3 g3 a6) **3 g3 ♟f6 4 ♟g2 dxc4**, A. Réti.
- A14** **1 c4 e6 2 ♟f3 d5 3 g3 ♟f6 4 ♟g2 ♟e7**, A. Réti.
- A15** **1 c4 ♟f6 2 ♟f3 g6** (2 ... b6) **3 b4** (3 b3 ♟g7 4 ♟b2 0-0), Inglesa contra formación india.
- A16** **1 c4 ♟f6 2 ♟c3 d5** (2 ... g6, 2 ... c6, 2 ... d6, 2 ... b6), A. Inglesa, o Partida Bremer.
- A17** **1 c4 ♟f6 2 ♟c3 e6 3 ♟f3** (3 g3) **3 ... ♟b4**, A. Inglesa.
- A18** **1 c4 ♟f6 2 ♟c3 e6 3 e4 d5** (3 ... e5, 3 ... d6, 3 ... ♟c6) **4 e5** (4 cxd5), A. Inglesa.
- A19** **1 c4 ♟f6 2 ♟c3 e6 3 e4 c5**, A. Inglesa.
- A20** **1 c4 e5 2 ♟f3** (2 g3, 2 e3, 2 d3, 2 a3), A. Inglesa.

- A21 **1 c4 e5 2 ♖c3 d6** (2 ... g6, 2 ... f5, 2 ... ♗b4), A. Inglesa.
- A22 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗f6 3 g3** (3 ♗f3 sin ...d7-d6, 3 d3, etc.) **3 ... ♗b4** (3 ... d5 → A29), A. Inglesa.
- A23 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗f6 3 g3 c6**, A. Inglesa.
- A24 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗f6 3 g3 g6 4 ♗g2** (4 b3) **4 ... ♗g7 5 ♗f3** (5 e4, 5 e3), A. Inglesa.
- A25 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗c6 3 g3** (3 e3, etc.) **3 ... g6** (3 ... ♗c5, etc.) **4 ♗g2 ♗g7 5 e3** (5 ♗b1, etc.), A. Inglesa (Siciliana invertida).
- A26 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗c6 3 g3 g6 4 ♗g2 ♗g7 5 d3** (sin 6 e3 ni 6 ♗b1).
- A27 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗c6 3 ♗f3 f5** (3 ... g6, 3 ... d6, 3 ... ♗ge7), A. Inglesa (estructura Holandesa).
- A28 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗c6 3 ♗f3 ♗f6 4 d4** (4a3, 4e4, 4d3, 4e3), A. Inglesa (Variante Cuatro Caballos).
- A29 **1 c4 e5 2 ♖c3 ♗c6 3 ♗f3 ♗f6 4 g3**, A. Inglesa (Variante Cuatro Caballos).
- A30 1 c4 c5 2 ♗f3 (2 f4, 2 b3) 2 ... ♗f6** (2 ... ♗c6, 2 ... b6, 2 ... e6) **3 g3**, A. Inglesa (Variante Simétrica).
- A31 **1 c4 c5 2 ♗f3 ♗f6 3 d4 cxd4 4 ♗xd4 e5** (4 ... b6, 4 ... a6, 4 ... ♗c6, 4 ... g6) **5 ♗b5 d5** (5 ... ♗c5, 5 ... ♗b4) **6 cxd5**, A. Inglesa (Variante Simétrica).
- A32 **1 c4 c5 2 ♗f3 ♗f6 3 d4 cxd4 4 ♗xd4 e6 5 ♗c3** (5 g3) **5 ... ♗b4** (5 ... a6, 5 ... d5, 5 ... b6) **6 ♗b5** (6 ♗b3, 6 e3, 6 g3, 6 ♗c2) 6 ... ♗c6 7 a3, A. Inglesa (Variante Simétrica).
- A33 **1 c4 c5 2 ♗f3 ♗f6 3 d4 cxd4 4 ♗xd4 e6 5 ♗c3 ♗c6** 6 g3 (6 ♗db5, 6 e3, 6 a3) 6 ... ♗b6 (6 ... ♗c5, 6 ... ♗b4, 6 ... a6, 6 ... ♗e7, etc.) 7 ♗b3 (7 ♗db5) 7 ... ♗b4 (7 ... ♗e5) 8 ♗g2, A. Inglesa (Variante Simétrica).
- A34 **1 c4 c5 2 ♗c3 ♗f6** (2 ... e5, 2 ... b6, 2 ... g6) **3 g3** (3 ♗f3) **3 ... d5** (3 ... e6, 3 ... b6) **4 cxd5 ♗xd5 5 ♗g2 ♗c7** (5 ♗xc3) **6 ♗f3 ♗c6 7 0-0** (7 ♗a4, 7 d3, 7 a3) **7 ... e5** (7 ... e6) **8 d3** (8 b3, 8 a3) **8 ... ♗e7 9 ♗d2** (9 ♗e3), A. Inglesa (Variante Simétrica).
- A35 **1 c4 c5 2 ♗c3 ♗c6 3 ♗f3** (3 f4) **3 ... g6** (3 ... e5, 3 ... f5, 3 ... e6, 3 ... ♗f6) **4 e3** (4 d4 cxd4 5 ♗xd4 ♗g7 6 ♗c2, 6 e3) **4 ... ♗g7** (4 ... ♗f6 5 d4 cxd4 6 exd4 d5) **5 d4 d6** (5 ... cxd4 6 exd4 d5) **6 ♗e2** (6 d5) **6 ... ♗f6** (6 ... ♗g4) **7 d5**, A. Inglesa (Variante Simétrica).
- A36 **1 c4 c5 2 ♗c3 ♗c6 3 g3 g6** (3 ... e5) **4 ♗g2 ♗g7 5 e4** (5 e3, 5 d3, 5 a3) 5 ... ♗f6 (5 ... e6, 5 ... d6) 6 ♗ge2 (6 d3) 6 ... 0-0 7 0-0 d6 8 d3 (8 a3) 8 ... ♗e8 (8 ... a6) 9 h3 ♗c7 10 f4 f5 11 ♗e3, A. Inglesa (Variante Botvinnik).
- A37 **1 c4 c5 2 ♗c3 ♗c6 3 g3 g6 4 ♗g2 ♗g7 5 ♗f3 e5** (5 ... e6 6 0-0 ♗ge7 7 d3, etc.; 5 ... d6, 5 ... a6, 5 ... ♗h6, etc.) **6 0-0 ♗ge7 7 a3** (7 d3, 7 b3, etc.) **7 ... 0-0 8 d3 d6** (8 ... a6) 9 ♗b1 a5 (9 ... ♗b8) 10 ♗d2, A. Inglesa (V. Simétrica).
- A38 **1 c4 c5 2 ♗c3 ♗c6 3 g3 g6 4 ♗g2 ♗g7 5 ♗f3 ♗f6 6 0-0** (6 d3, etc.) **6 ... 0-0 7 d3** (7 a3, 7 b3) 7 ... d6 (7 ... b6, 7 ... a6, 7 ... d5) 8 a3 (8 ♗b2, 8 h3) 8 ... ♗d7 9 ♗b1 a5 10 ♗d2, A. Inglesa (V. Simétrica).
- A39 **1 c4 c5 2 ♗c3 ♗c6 3 g3 g6 4 ♗g2 ♗g7 5 ♗f3 ♗f6 6 0-0 0-0 7 d4** cxd4 (7 ... d5, 7 ... d6 (E65) 8 ♗xd4 ♗xd4 9 ♗xd4 d6 10 ♗d3 (10 ♗d2, 10 ♗h4, 10 ♗g5), A. Inglesa (V. Simétrica).
- A40 1 d4 e5** (Gambito Englund). **1 ... ♗c6, 1 ... b5, 1 ... b6, 1 ... e6** (Sistema Keres). **2 c4 b6; 1 ... g6** (Variante Robatsch) sin ... ♗f6, con un temprano ...c7-c5; jugadas varias, distintas a 1 d4.
- A41 **1 d4 d6 2 c4** (2 ♗f3) **2 ... g6 3 ♗c3 ♗g7 4 ♗f3 ♗d7** (4 ... ♗g4, 4 ... e5, 4 ... ♗c6, 4 ... c6) 5 g3 (5 ♗g5) 5 ... e5 6 ♗g2 ♗h6 (6 ... ♗e7) 7 0-0 0-0, Defensa Moderna sin 1 d4 (con o sin e2-e4 y ... ♗f6).
- A42 **1 d4 d6 2 c4 g6 3 ♗c3 ♗g7 4 e4 e5** (4 ... ♗d7, 4 ... ♗c6, 4 ... c6, 4 ... f5, 4 ... c5) 5 ♗f3 (5 dxe5, 5 d5) 5 ... exd4 (5 ... ♗g4) 6 ♗xd4 ♗c6 7 ♗e3 ♗ge7, Defensa Moderna contra 1 d4 (con c2-c4, sin ... ♗f6).
- A43 **1 d4 c5 2 d5** (2 dxc5) **2 ... d6** (2 ... ♗f6, 2 ... e6, 2 ... b5, 2 ... f5, Defensa Clarendon-Court) 3 e4 ♗f6 4 ♗c3 g6 5 ♗f3 ♗g7 6 ♗e2 (6 ♗b5) 6 ... 0-0 (6 ... ♗a6) 7 0-0 ♗a6 (7 ... ♗g4) 8 h3 ♗c7 9 a4 b6 10 ♗f4, Defensa Benoni Antigua.
- A44 **1 d4 c5 2 d5 e5** 3 e4 (3 c4) 3 ... d6 4 ♗c3 (4 ♗d3, 4 g3, 4 f4, 4 ♗f3) 4 ... a6 (4 ... ♗e7, 4 ... g6, 4 ... ♗e7, 4 ... ♗f6) 5 a4 ♗e7 (5 ... g6, 5 ... ♗f6) 6 ♗f3 ♗g6 7 h4 h5 8 g3 ♗e7 9 ♗e2, Defensa Benoni Antigua.
- A45 **1 d4 ♗f6 2 ♗g5** (2 e3, 2 c3, 2 g3, 2 ♗c3, 2 g4, Gambito Gibbins-Weidenhagen) 2 ... ♗e4 (2 ... c5, 2 ... e6, 2 ... g6, etc.) 3 ♗f4 (3 ♗h4) 3 ... d5 (3 ... c5) 4 f3 (4 ♗d2) 4 ... ♗f6 5 e4!/? (5 ♗c3) 5 ... dxe4 6 ♗c3, A. del Peón de Dama, Ataque Trompowsky.
- A46 **1 d4 ♗f6 2 ♗f3 e6** (2 ... c5, 2 ... b5 [Defensa Polaca] 2 ... d6) **3 ♗f5** (3 ♗f4, 3 e3, 3 g3) 3 ... c5 (3 ... h6) 4 e3 (4 c3, 4 e4, etc.) 4 ... ♗b6 5 ♗bd2 ♗xb2 6 ♗d3 d5 7 c4, A. de Peón de Dama.



- A47 **1 d4 ♖f6 2 ♜f3 b6 3 ♝c3** (3 e3, 3 g3, 3 ♗g5, 3 ♗f4) 3 ... ♗b7 4 ♗g5 d5 5 e3 e6 6 ♜e5, Defensa India de Dama, sin c2-c4.
- A48 **1 d4 ♖f6 2 ♜f3 g6 3 ♗g5** (3 ♗f4 [Sistema Londres] 3 b3, 3 e3, 3 ♝c3 d5 4 ♗f4 [Ataque Barry] etc.) 3 ... ♗g7 4 ♜bd2 (4 c3, 4 e3, 4 ♗xf6?) 4 ... d6 (4 ... c5, 4 ... 0-0, 4 ... h6) 5 e4 (5 e3) 5 ... 0-0 (5 ... h6) 6 c3 (6 h3) 6 ... c5 (6 ... ♜bd7) 7 dxc5 dxc5 8 ♗c4, Defensa India de Rey sin c2-c4, Ataque Torre.
- A49 **1 d4 ♖f6 2 ♜f3 g6 3 g3 ♗g7** (3 ... b6) 4 ♗g2 0-0 5 0-0 d6 (5 ... c5) 6 b3 (6 ♝c3, 6 ♜bd2, etc.) 6 ... e5 (6 ... c5, 6 ... ♜bd7), Defensa India de Rey sin c2-c4.
- A50 1 d4 ♖f6 2 c4 b6 3 ♝c3** (3 ♜f3, 3 d5) 3 ... ♗b7 (3 ... e6) 4 ♣c2 (4 d5, 4 f3) 4 ... d5 (4 ... e6) 5 cxd5 ♜xd5 6 ♜f3 (6 e4) 6 ... ♜xc3 7 bxc3 g6 8 e4 Formación India de Dama sin...e7-e6.
- A51 **1 d4 ♖f6 2 c4 e5 3 dxe5** (3 d5, etc.) 3 ... ♜e4 Gambito Fajarowicz 4 ♜f3 ♝c6 (4 ... ♗b4) 5 ♜bd2 (5 a3) Gambito Budapest.
- A52 **1 d4 ♖f6 2 c4 e5 3 dxe5 ♜g4 4 ♗f4** (4 ♜f3, 4 e4, 4 e6) 4 ... ♝c6 (4 ... ♗b4+, 4 ... g5, etc.) 5 ♜f3 ♗b4+ 6 ♝c6 (6 ♜bd2) 6 ... ♣e7 7 ♣d5 f6 8 exf6 ♜xf6 9 ♣d3 Gambito Budapest, Variante Principal.
- A53 **1 d4 ♖f6 2 c4 d6** (3 ♜f3) 3 ... e5 (3 ... c6, 3 ... ♗f5, 3 ... ♜bd7) **4 dxe5** (4 d5, 4 e4) 4 ... dxe5 5 ♣xd8+ ♜xd8 6 ♜f3 (6 ♗g5) 6 ... ♜fd7 7 ♗d2 (7 ♗e3, 7 g3) Defensa India Antigua.
- A54 **1 d4 ♖f6 2 c4 d6 3 ♝c3 e5 4 ♜f3 ♜bd7** (4 ... e4, etc.) 5 ♗g5 (5 e3, 5 g3, etc.) 5 ... ♗e7 (5 ... c6) 6 e3 0-0 7 ♣c2 (7 ♣e2) 7 ... c6 8 ♗d3 h6 (8 ... ♝e8) 9 ♗h4 ♝e8 10 0-0-0 Defensa India Antigua.
- A55 **1 d4 ♖f6 2 c4 d6 3 ♝c3 e5 4 ♜f3 ♜bd7 5 e4 ♗e7 6 ♗e2** (6 g3 0-0 7 ♗g2 c6 8 0-0 ♝e8) 6 ... 0-0 (6 ... c6) 7 0-0 ♝e8 (7 ... c6) 8 ♣c2 (8 h3) 8 ... c6 9 b3 ♗f8 10 ♗b2 Defensa India Antigua.
- A56 **1 d4 ♖f6 2 c4 d5 3 d5** (3 dxc5, 3 e3) 3 ... e5 (3 ... d6, 3 ... g6 → Sistema Hromadka, etc.) 4 ♝c3 d6 5 e4 ♗e7 Defensa India Antigua → A43, A44.
- A57 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 b5 4 cxb5** (4 ♜f3, 4 ♜d2, 4 a4, 4 ♗g5, 4 ♣c2, etc.) **4 ... a6** (4 ... e6) 5 e3 (5 b6, 5 f3, 5 ♣c2, etc.) 5 ... g6 (5 ... e6, 5 ... axb5) 6 ♝c3 ♗g7 7 a4 (7 e4, 7 ♜f3, 7 bxa6) 7 ... d6 8 ♣b3 Gambito Volga/Benkö.
- A58 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 b5 4 cxb5 a6 5 bxa6 ♗xa6** (5 ... e6, 5 ... g6, 5 ... ♜xa6, etc.) **6 ♝c3** (6 g3) **6 ... d6 7 ♜f3** (7 f4) 7 ... g6 8 g3 ♗g7 9 ♗g2 (9 ♗h3) 9 ... ♜bd7 10 0-0 ♜b6 (10 ... 0-0) 11 ♝e1 Gambito Volga/Benkö.
- A59 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d4 b5 4 cxb5 a6 5 bxa6 ♗xa6 6 ♝c3 d6 7 e4 ♗xf1 8 ♜xf1 g6 9 g3** (9 ♜f3, 9 ♜ge2, etc.) 9 ... ♗g7 10 ♜g2 0-0 11 ♜f3 ♜bd7 12 ♝e1 (12 h3, 12 ♜d2, etc.) 12 ... ♣a5 (12 ... ♜g4, 12 ... ♣b6, etc.), Gambito Volga/Benkö.
- A60 1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3** (4 dxe6, 4 g3, 4 ♜f3) **4 ... exd5 5 cxd5** (5 ♜xd5) **5 ... d6** (5 ... g6) **6 ♜f3 ♗e7**, Defensa Benoni Moderna.
- A61 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 ♜f3 g6 7 ♗g5** (7 ♜d2, 7 ♗f4, etc.) 7 ... h6 (7 ... ♗g7) 8 ♗h4 g5 9 ♗g3 ♜h5 10 e3 (10 ♜d2), Benoni.
- A62 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 ♜f3 g6 7 g3 ♗g7 8 ♗g2 0-0 9 0-0** (9 ♜d2) **9 ... ♜a6** (9 ... ♝e8, 9 ... ♗g4, 9 ... b6, etc.) 10 ♜d2 (10 h3, 10 ♗f4, etc.), Benoni con 7 g3.
- A63 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 ♜f3 g6 7 g3 ♗g7 8 ♗g2 0-0 9 0-0 ♜bd7 10 ♜d2** (10 ♝e1, 10 a4, 10 ♗f4, etc.) 10 ... a6 (10 ... ♣e7, 10 ... ♜e8, etc.) 11 a4 ♝b8 (11 ... ♜e8, etc.) 12 ♜c4, Benoni.
- A64 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 ♜f3 g6 7 g3 ♗g7 8 ♗g2 0-0 9 0-0 ♜bd7 10 ♜d2 a6 11 a4 ♝e8**, Benoni.
- A65 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 ♜f3 g6** (6 ... ♗e7) **7 ♗d3** (7 ♗f4, 7 ♗e2, 7 ♗b5, 7 f3, etc.), Benoni.
- A66 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 e4 g6 7 f4 ♗g7** (7 ... ♣e7, etc.) 8 e5 ♜fd7 (8 ... dxe5) 9 ♜b5 dxe5 10 ♜d6+ ♜e7 11 ♜xc8+ ♣xc8 12 ♜f3 (12 d6) 12 ... ♝e8 13 ♗c4 (13 fxe5), Benoni (Ataque Central).
- A67 **1 d4 ♖f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♝c3 exd5 5 cxd5 d6 6 e4 g6 7 f4 ♗g7 8 ♗b5+ ♜fd7** (8 ... ♗d7) 9 ♗d3 (9 a4, 9 ♜f3, 9 ♜e2) 9 ... 0-0 (9 ... a6, 9 ... ♣h4+, 9 ... ♜a6) 10 ♜f3 ♜a6 (10 ... ♣b6, 10 ... b6) 11 0-0 ♝c7 (11 ... ♝b8) 12 a4 ♝e8 13 h3, Benoni (Sistema de los tres peones).

## 6. EJERCICIOS PARA INSTRUIR Y ENTRENAR

### Ejercicios didácticos

La resolución de problemas y estudios orientada a la práctica es un ejercicio que desarrolla en el estudiante la capacidad de cálculo de variantes, así como la destreza necesaria para dominar las agudas posiciones tácticas, que se almacenan en la memoria de larga duración. Mediante el entrenamiento orientado, es decir, posiciones de partidas seleccionadas por temas, se propician útiles asociaciones tácticas.

La colección de ejercicios que se incluye en este capítulo supone un voluminoso material de entrenamiento. La disposición temática de los distintos problemas facilita una sencilla y rápida elección, a efectos de preparar las clases de instrucción y las sesiones de entrenamiento en los distintos niveles, desde los debutantes hasta los grandes maestros. Así, por ejemplo, los ejercicios tácticos por temas son apropiados para entrenamientos vespertinos. Agrupados bajo el epígrafe “Escuela de estrategia y táctica” se incluyen también estudios, en los que las blancas ganan o hacen tablas, que representan una dificultad relativamente mayor, por lo que son recomendables para el jugador con un nivel de rendimiento más alto.

En cuanto a los ejercicios tácticos, los problemas con la denominación común de “combinaciones de mate forzoso” resultan especialmente útiles para la práctica ante el tablero. Siguen otras posiciones en las que sería un sinsentido buscar el mate inmediato, en las que se trata de conseguir ventaja decisiva mediante significativas ganancias de material.

Teniendo en cuenta que la claridad es la idea motriz del fundamento didáctico-metódico, cuando el entrenador lo considere apropiado puede formular verbalmente pistas para encontrar la solución, por ejemplo: a) la jugada clave, o bien b) la idea que conduce a la solución. Por otra parte, cuando se trata de plantear los problemas a jugadores más fuertes, existen otras posibilidades, además de la resolución en sí y de no permitir que se muevan las piezas sobre el tablero, como plantearles la pregunta “¿cómo debe evaluarse esta posición?” Un método adicional

es disponer de un tiempo determinado para la resolución de cada problema.

Las posiciones matemáticas y humorísticas no sirven, desde luego, para contribuir al progreso del jugador. Su presencia aquí tiene una razón puramente lúdica, de entretenimiento, aunque en algunos casos el cálculo u otros aspectos las hacen recomendables. El instructor puede utilizarlas a discreción, con el objetivo de mostrar algunos espectaculares efectos a sus alumnos.

La mayoría de estos problemas contienen, sin duda alguna, un fuerte ingrediente del elemento estético-artístico del ajedrez. Mediante la abstracción de lo esencial, se capta el momento culminante de una fase de la partida y la composición ahonda en aspectos técnicos del juego que producen un positivo efecto emocional, lo que, a su vez, permite reforzar considerablemente el entrenamiento del jugador. Se trata de un serio y duro “trabajo ajedrecístico”, pero que se ve recompensado con creces si el estudiante encuentra la solución correcta. Hay problemas más ligeros, en forma de mate en una o dos jugadas, que pueden someterse tanto a niños como a mayores, cuya resolución ayuda a establecer el nivel de eficiencia. “Mis hermanas más jóvenes comenzaron a resolver posiciones con problemas o combinaciones de ajedrez a los 4-5 años”, escribió Zsuzsa Polgar, en el prólogo a su libro *Mate en dos jugadas* (1987, página 5).

#### ◆ Pasos para resolver un problema de ajedrez (combinación)

Cuando se trata de resolver una combinación, debe calcularse una secuencia de jugadas forzadas, y además del diagrama con la configuración de las piezas en el tablero, la posición suele acompañarse de un enunciado que establece el objetivo a alcanzar. La técnica de resolución comprende los siguientes pasos:

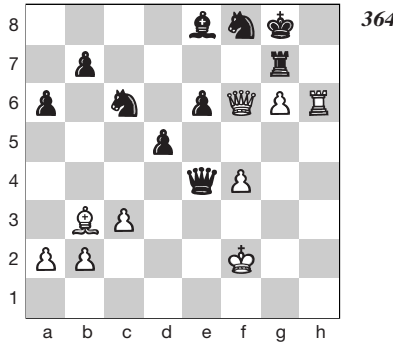
1. Trate de distinguir una posibilidad combinativa entre cierto número de variantes.
2. Restrinja la búsqueda espacial y concéntrese en un sector determinado del tablero.
3. Reduzca progresivamente el número de piezas cuyas posibles jugadas piensa calcular.

A continuación consideraremos un ejemplo sencillo.

**Características de la situación**

En la posición del diagrama 364 las negras tienen clara ventaja material. Si les correspondiese jugar, capturando el peón contrario de g6

eliminarían todo el peligro. Las blancas deben examinar ahora si pueden crear un ataque decisivo sobre el rey negro, mediante alguna posibilidad de sacrificio. También deben observar que las piezas negras alejadas de su rey, como la dama de e4 y el caballo de c6, apenas pueden participar en la acción.



Blancas juegan y dan mate en tres jugadas

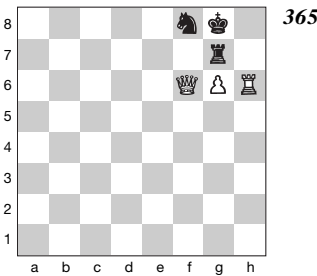
**Idea de la solución**

Mediante consideraciones concretas puede calcularse hasta qué punto existe alguna continuación forzada. Así, podemos llegar al posible sacrificio de la torre en h8 (diagrama 365), que parece conducir a un ataque de mate y cuyas consecuencias hay que calcular.

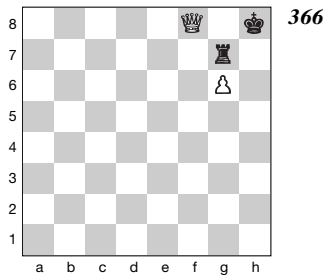
**Desarrollo de la solución**

A partir del diagrama inicial, y una vez captada la posible idea de la solución, procede calcularla con todo detalle y comprobar si las respuestas de las negras son obligadas. En efecto, no hay réplicas alternativas:

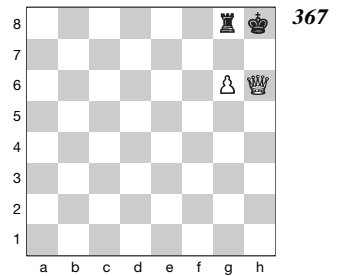
**1 Th8+ Rxh8 2 Dxf8+ Tg8 3 Dh6 mate.**



365



366



367

¡Restricción de espacio!  
¡Reducción de los cálculos materiales al sacrificio de torre en h8!

1 ... Rxh8 (jugada forzada)  
2...Tg8(jugada forzada)

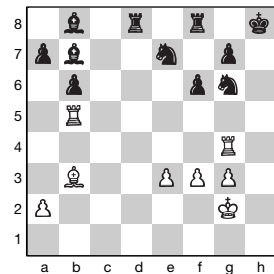
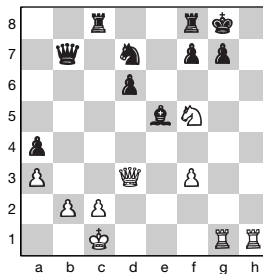
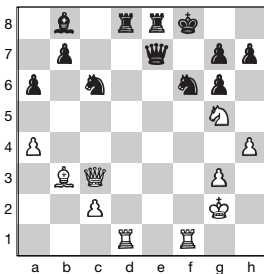
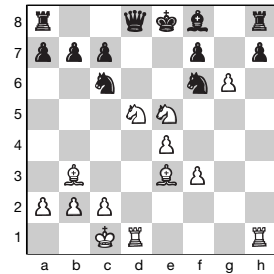
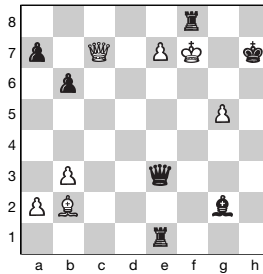
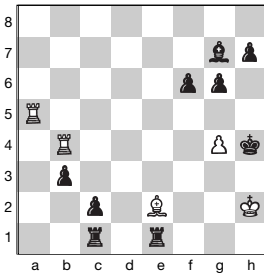
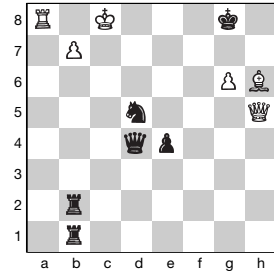
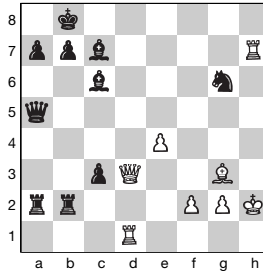
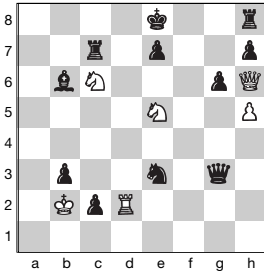
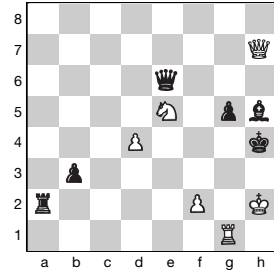
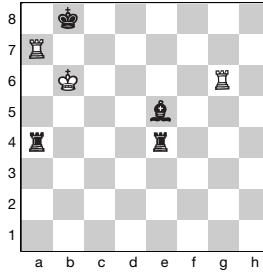
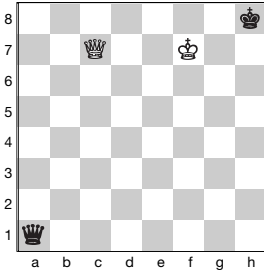
2 Dxf8+  
3 Dh6 mate.

## 6.1 Ejercicios de táctica

### 6.1.1 Ejercicios de táctica

#### Mate en una jugada

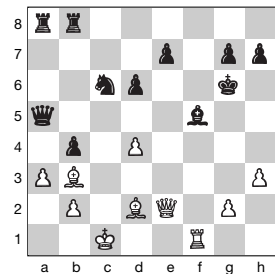
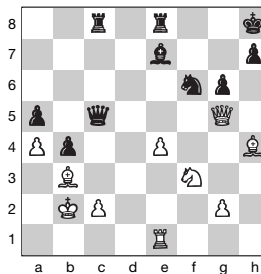
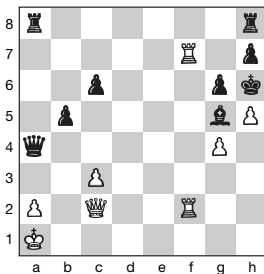
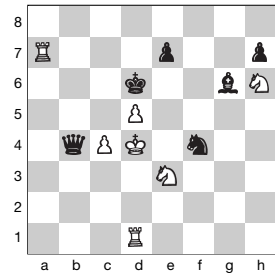
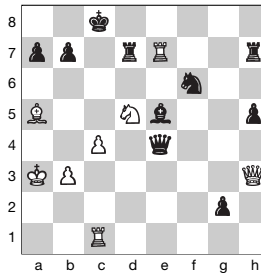
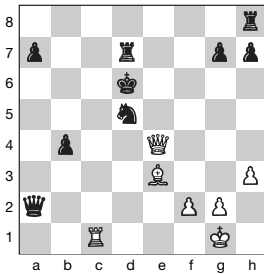
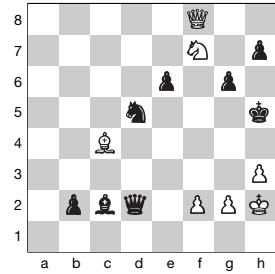
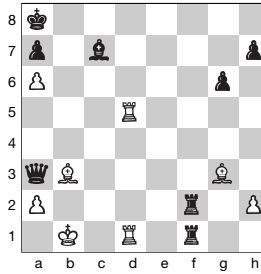
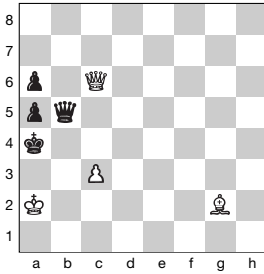
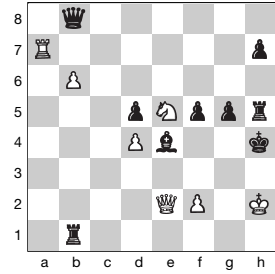
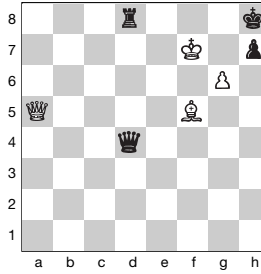
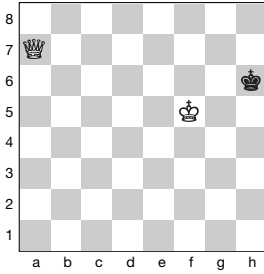
#### Juegan blancas



6.1.2 Ejercicios de táctica

Mate en dos jugadas

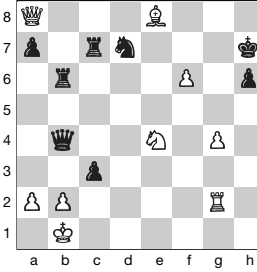
Juegan blancas



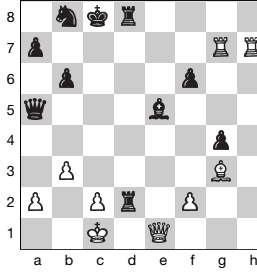
6.1.2 Ejercicios de táctica

Mate en dos jugadas

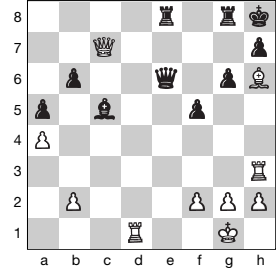
Juegan blancas



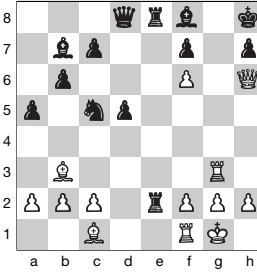
392



393



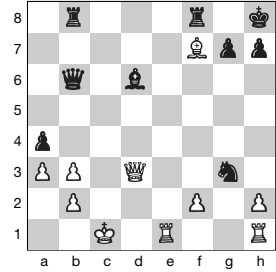
394



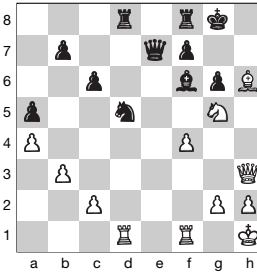
395



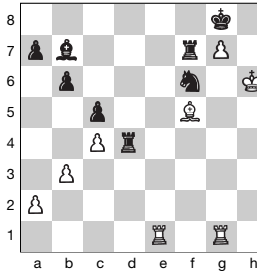
396



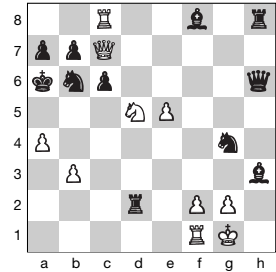
397



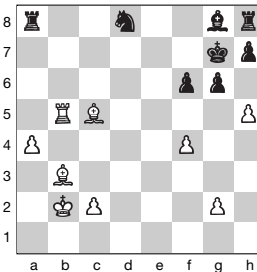
398



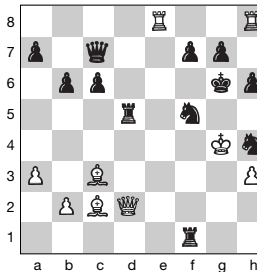
399



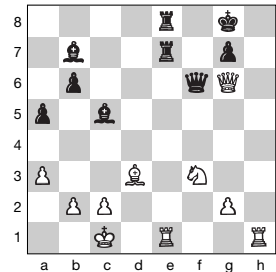
400



401



402



403

### 6.3 Problemas de matemática ajedrecística

Para resolver estos problemas no se requieren conocimientos especiales de matemáticas. Se trata de cumplir los requerimientos del enunciado en cada caso.

872

8	1	2	4	8	16	32	etc.	
7	¿Cuál es la suma total de granos de trigo si concedemos un grano a la primera casilla y duplicamos la cantidad hasta la última?							
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

873

8	¿En cuántas partes puede dividirse el tablero, de modo que cada una de ellas sea distinta de las otras en cuanto a forma, número de casillas o colores?							
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

874

8	¿Cuántos alfiles pueden situarse en el tablero sin que ninguno de ellos ataque a los demás?							
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

875

8	¿Cuántos caballos pueden situarse en el tablero sin que ninguno de ellos amenace a los demás?							
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

876

8	¿Cuál es el número mínimo de caballos que se necesitan para dominar todas las casillas del tablero?							
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

877

8	¿Cuál es el número mínimo de alfiles que se necesitan para dominar todas las casillas del tablero?							
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

En los diagramas 878-883, ¿de qué forma pueden recorrer las siguientes piezas todo el tablero sin pasar dos veces por una misma casilla?

878

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

879

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

880

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

...todas las casillas hasta d8

...todas las casillas, hasta el punto de partida, en 14 jugadas

...todas las casillas, desde el punto de partida y regreso

881

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

882

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

883

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

...todas las casillas hasta d5

...todas las casillas

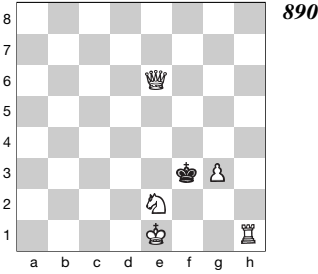
...desde h1 hasta a8, por todas las casillas blancas

### 6.4 Problemas humorísticos

El ingrediente artístico del ajedrez hace que se hayan compuesto ejercicios y problemas de extrema dificultad. Muchas posiciones requieren una singular perspicacia para descubrir la magia que contienen.

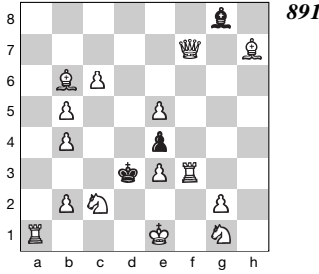
Con un preciso reconocimiento y examen de las posiciones puede, sin embargo, hallarse la solución. Bajo el epígrafe “curiosidades” pueden agruparse una serie de problemas que pueden considerarse como un pequeño guiño de complicidad con el lector. Es decir, que en tales casos, se trata de interpretar los códigos del juego en función del enunciado.

#### Las cosas claras



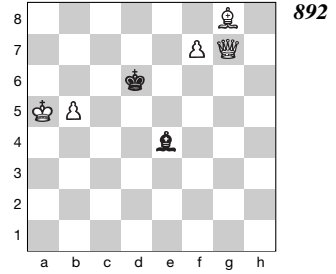
890

Las blancas dan mate en una



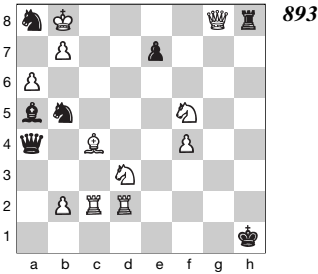
891

Las blancas dan mate en una



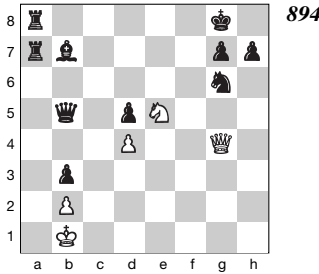
892

Las blancas dan mate en una



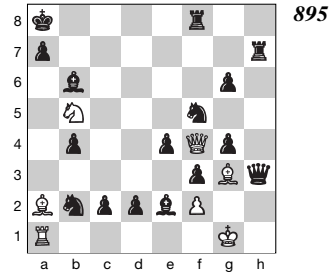
893

Las blancas dan mate en una

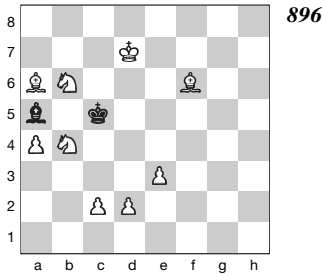


894

¿Cómo vencen las blancas al impresionante ejército negro?

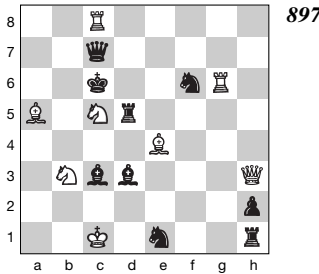


895



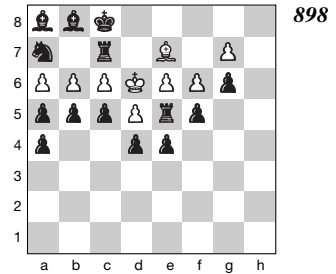
896

Juegan negras y las blancas dan mate en una



897

El bando que primero juegue da mate inmediato



898



## 6.5 Soluciones a los ejercicios

368. 1 ♣h2++  
 369. 1. ♠g8++  
 370. 1 ♣f3++  
 371. 1. ♠d8++  
 372. 1 ♣d8++  
 373. 1 ♣d7++  
 374. 1 g5++  
 375. 1 exf8♣++  
 376. 1 gxf7++  
 377. 1 ♣xh7++  
 378. 1 ♣e7++  
 379. 1 ♠h5++  
 380. 1 ♣b7 (c7, d7, e7) 1 ... ♣h5 2 ♣h7++  
 381. 1 ♣xd8+ ♣xd8 2 g7++  
 382. 1 ♣xh5+ ♣xh5 2 ♠xh7++  
 383. 1 ♠h1 (f3, e4, d5) 1 ... ♣xc6 2 ♠xc6++  
 384. 1 ♠d8+ ♠xd8 2 ♠d5++  
 385. 1 ♠e2+ ♣xe2 2 ♣h6++ (1 ... ♣h4 2 g3++) *Durant – Wenke, Oberhof, 1998*  
 386. 1 ♠f4+ ♣xf4 2 ♠c6++ *U. Bönsch – Chejov, Halle, 1987*  
 387. 1 ♣xd7+ ♣xd7 2 ♠e8++  
 388. 1 ♣ef5+ ♠xf5 2 ♣xf5 (♣f7) ++, o bien 1 ♣f7+ ♠xf7 2 ♣f5++  
 389. 1 ♠xh7+ ♣xh7 (♠xh7) 2 ♣xg6++  
 390. 1 ♣xf6+ ♠xf6 2 ♠xf6++  
 391. 1 ♣g4+ ♠xg4 2 ♠f7++  
 392. 1 ♠g6+ ♣xg6 2 ♣g8++  
 393. 1 ♠c7+ ♠xc7 2 ♠xc7++  
 394. 1 ♣xh7+ ♣xh7 2 ♠f8++  
 395. 1 ♠g7 ♠xg7 2 ♣xg7++  
 396. 1 ♣xf8+ ♠xf8 2 ♣d6++  
 397. 1 ♣xh7+ ♣xh7 2 hxg3++  
 398. 1 ♠g7 ♠xg7 (1 ... ♠xg5 2 ♣h8++) 2 ♣h7++  
 399. 1 ♠e8+ ♣xe8 (1 ... ♠f8 2 ♠xf8++) 2 ♠h7++  
 400. 1 ♣xb6+ axb6 2 ♠a8++  
 401. 1 h6+ ♣xh6 2 ♠f8++  
 402. 1 ♣xh6+ gxh6 2 ♠eg8++  
 403. 1 ♠h8+ ♣xh8 2 ♣h7++  
 404. 1 f8♠! ♣h6 2 ♠h8++  
 405. 1 ♣h2 ♣xg7 2 g3++, o bien 1 ♣h3+ gxh3 2 g3++  
 406. 1 ♠g4+ ♣xg4 2 ♠xg4 ♠xg4 3 ♣g6++  
 407. 1 ♠d8+ ♣xd8 2 ♠f8+ ♠xf8 3 ♣xf8++, o bien 1 ♠f8+ ♠xf8 2 ♠d8+ ♣xd8 3 ♣xf8++; e incluso 1 ♣f8+ ♠xf8 2 ♠d8+ ♣xd8 3 ♠8++  
 408. 1 bxa7+ ♣xa7 2 ♠xa7+ ♣a8 3 ♣xc7++  
 409. 1 ♠xg7+ ♣xg7 2 ♣xh7+ ♣f6 3 ♣h6+ ♣g6 4 ♣xg6++ *Colutiis – Samaritani, Bratto, 1998*  
 410. 1 ♠h5+ gxh5 2 ♠h5++  
 411. 1 exf8♠! ♣h8 2 ♠g7+ ♣h7 3 g6++  
 412. 1 ♠xf7+ ♣e7 2 ♣d5++ celada en una variante de apertura  
 413. 1 ♣e6+ ♣h8 2 ♣f7+ ♣g8 3 ♣h6+ ♣h8 4 ♣g8+ ♠(♣)xg8 5 ♣f7++  
 414. 1 ♠xh7+ ♣xh7 2 ♠h1+ ♠h6 3 ♣f7+ ♣g7 (3 ... ♣h8) 4 ♠xh6++ *Pavlovic – Karapanos, Ponormo, 1998*

## 7. PLAN MARCO DE ENTRENAMIENTO

Directrices para el entrenamiento de los jugadores/as de talento en la Federación Alemana de Ajedrez

Hasta ahora, el plan marco de entrenamiento se ha concebido como un manual para el entrenador, orientado a que los jugadores\* de talento obtengan resultados. La estructura del entrenamiento para talentos en la Federación Alemana de Ajedrez y asociaciones regionales sigue el material actualmente en vigor de las federaciones deportivas alemanas (Concepción del deporte nacional de alto nivel, LA-L, concepción-marco, concepto-estímulo de 2000, desarrollo superior de los puntos clave del sistema instituido el 1/1/1997), así como la “Concepción para el desarrollo del ajedrez deportivo en la Federación Alemana de Ajedrez” (mayo de 1999), y la “Concepción para el desarrollo del ajedrez deportivo en las asociaciones regionales” (septiembre de 1999). Todo el contenido y métodos de entrenamiento propuestos están dispuestos y organizados de acuerdo con un criterio colegiado.

Se trata de implementar las respectivas estructuras de talentos en el marco de los jóvenes y nuevas generaciones, además de promoverlas en las asociaciones regionales, conforme a los principios de todos los conceptos de entrenamiento. Éstos se aplican desde los niños dotados, en los grupos de promoción y jóvenes talentos en las asociaciones regionales, hasta los grandes talentos y jugadores de elite en la categoría Talentos A (para mujeres y hombres) de la Federación Alemana de Ajedrez.

### Contenido:

#### 1. Estructura de talentos en las asociaciones regionales y en la Federación Alemana de Ajedrez

#### 2. El entrenador y su entrada en escena

#### 3. Planes marco para el entrenamiento básico

3.1 Plan marco para el entrenamiento básico 1 ⇔ Grupos de promoción

3.2 Plan marco para el entrenamiento básico 2 ⇔ Promoción de talentos

3.3 Plan marco para el entrenamiento básico 3 ⇔ Talentos-D1

#### 4. Planes marco para el entrenamiento orientado a la competición

4.1 Plan marco para el entrenamiento deportivo, primera fase ⇔ Talentos-D2

4.2 Plan marco para el entrenamiento deportivo, segunda fase ⇔ Talentos-D3

4.3 Plan marco para el entrenamiento deportivo, tercera fase ⇔ Talentos-D4

4.4 Plan marco para el entrenamiento deportivo, cuarta fase ⇔ Talentos-D/C

#### 5. Planes marco para el entrenamiento de alto rendimiento

5.1 Plan marco para el entrenamiento de alto rendimiento de Talentos-C (hombres)

5.2 Plan marco para el entrenamiento de alto rendimiento de Talentos-C (mujeres)

5.3 Plan marco para el entrenamiento de alto rendimiento de Talentos-A/B (hombres)

5.4 Plan marco para el entrenamiento de alto rendimiento de Talentos-A/B (mujeres)

#### 1. Estructura de talentos en las asociaciones regionales y en la Federación Alemana de Ajedrez

##### 1.1 Estructura de talentos en las asociaciones regionales (chicas y chicos)

1.1.1 Grupos de promoción (regional-/clubes y círculos populares)

1.1.2 Promoción de talentos (asociaciones regionales-/distritos/círculos populares)

1.1.3 Talentos-D1 (nivel regional)

1.1.4 Talentos-D2 (nivel regional)

1.1.5 Talentos-D3 (nivel regional)

1.1.6 Talentos-D4 (nivel regional)

##### 1.2 Estructura de talentos en la Federación Alemana de Ajedrez (chicas y chicos)

1.1.1 Talentos-D/C (regional y Talentos-DSB)

---

\* Utilizaremos a partir de ahora esta denominación genérica, para no diferenciar continuamente el género masculino y femenino.

- 1.1.2 **Talentos-C** (Talentos-DSB)
- 1.1.3 **Talentos-B** (Talentos-DSB)
- 1.1.4 **Talentos-A** (Talentos-DSB)

## 2. El entrenador y su entrada en escena

Mediante la debida obtención de la correspondiente licencia, el entrenador de la Federación Alemana de Ajedrez puede proceder al entrenamiento oficial y preparación para las competiciones (exceptuándose el entrenamiento de un solo jugador). Las distintas categorías oficiales de entrenador son las siguientes:

- **Monitor y entrenador con licencia C.** Entrenamiento de principiantes y medidas de entrenamiento en las asociaciones.
- **Entrenador con licencia B.** Entrenamiento en asociaciones, además de asistencia a entrenadores con licencia A en la preparación deportiva.
- **Entrenador con licencia A.** Entrenamiento de los jugadores clasificados como Talentos D, D/C y B; entrenador regional o entrenador responsable de la dirección deportiva regional y rendimiento deportivo regional.
- **Entrenador federal de jóvenes jugadores.** Entrenamiento y atención a los Talentos-D/C. Puede ser designado para asistir a los jóvenes talentos en competiciones nacionales o internacionales, así como en campeonatos de Europa o Mundiales.
- **Entrenador federal.** Entrenamiento y atención a los Talentos A, B y C. Preparación y coordinación de los conceptos de entrenamiento. Designación para asistir a los talentos más destacados en competiciones nacionales e internacionales, campeonatos mundiales, Olimpiadas de Ajedrez, Campeonatos de Europa por equipos nacionales, etc.

## 3. Planes marco para el entrenamiento básico

### 3.1 Plan marco para el entrenamiento básico 1 ⇔ Grupos de promoción

#### Directrices para la formación de talentos

La primera tarea del entrenamiento básico consiste en definir los grupos de promoción, con niños de hasta 10 años, para implementar una formación sistemática. A partir de ahí, se trata de reunir a los posibles talentos en una asociación significativa, o bien agruparlos en una concentración regional. Los grupos de promoción serán responsabilidad de las respectivas asociaciones o federaciones regionales. En los grupos de promoción, que sólo deben estar formados por niños, deben impartirse los principios y conocimientos básicos de ajedrez, tratando de reconocer los talentos, e inculcándoles la voluntad necesaria para seguir un programa de entrenamiento y la disposición a participar en competiciones.

#### Programa de entrenamiento. Entrenamiento básico 1

El entrenamiento básico 1 es el primer nivel de un programa sistemático de instrucción ajedrecística. Los movimientos de las piezas, la asimilación de las reglas del juego y la información acerca de la lucha competitiva son, en esta fase, junto con ulteriores conocimientos técnicos (sobre aperturas y finales), los elementos a manejar, además de iniciar a los participantes en los factores estratégico-tácticos del medio juego.

#### Objetivos de formación

- Desarrollo de la capacidad táctica: el jugador debe aprender importantes temas combinativos. Debe enfatizarse el valor de la combinación en el juego práctico y la necesidad de asimilar, por tanto, los aspectos tácticos.
- Enseñar los finales sencillos de peones. Estudio de la regla del cuadrado, y el papel de los peones de torre.
- Cuadro sinóptico de las aperturas.
- El jugador debe poder realizar un primer cuadro sobre aperturas abiertas, semiabiertas y cerradas. Una primera recomendación es que abra sus partidas con 1 e2-e4. A continuación, debe especializarse con un sencillo repertorio con una apertura, con negras, contra 1 e4 y 1 d4, respectivamente.
- Estimular su interés por el ajedrez.
- Ascenso del jugador, transfiriéndolo al círculo de la promoción de talentos.
- Consecución de su primer Elo nacional (DSB).

#### Contenido del entrenamiento

- Explicar las fases de una partida de ajedrez:
  - Apertura.
  - Medio juego (táctica y estrategia).

## 8. MATERIAL DE TRABAJO PARA PEDAGOGOS DE AJEDREZ

### 8.1 Tipos de notación

#### 8.1.1 Notación algebraica

La notación algebraica es la forma oficial y universal de registrar las partidas, tanto en competicio-

nes nacionales como internacionales. Cada jugador está, por tanto, obligado a conocerla. A continuación incluimos una tabla con las iniciales de cada pieza en los idiomas más importantes:

Alemán	<b>K</b> König	<b>D</b> Dame	<b>T</b> Turm	<b>L</b> Läufer	<b>S</b> Springer
Inglés	<b>K</b> King	<b>Q</b> Queen	<b>R</b> Rook	<b>B</b> Bishop	<b>N</b> Knight
Francés	<b>R</b> Roi	<b>D</b> Dame	<b>T</b> Tour	<b>F</b> Fou	<b>C</b> Cavalier
Ruso	<b>Kp</b> Korol	<b>F</b> Fers	<b>L</b> Ladja	<b>C</b> Slon	<b>K</b> Kon
Español	<b>R</b> Rey	<b>D</b> Dama	<b>T</b> Torre	<b>A</b> Alfil	<b>C</b> Caballo
Italiano	<b>R</b> Re	<b>D</b> Donna	<b>T</b> Torre	<b>A</b> Alfieri	<b>C</b> Cavallo

#### 8.1.2 Notación descriptiva o inglesa

Existe una notación alternativa a la algebraica, muy común hasta hace poco, sobre todo en los países anglosajones. Se trata de la llamada notación descriptiva, cuyas características son las siguientes:

- Tanto el jugador con blancas como el jugador con negras registran las casillas del tablero desde su punto de vista. Es decir, que cada casilla tiene dos designaciones distintas, según sea el jugador. Como ejemplo, la cuarta fila para las blancas es la quinta para las negras.
- La posición de las piezas en la primera línea es la que define el nombre de las columnas. Así, las columnas a y h son columnas de torre; las columnas c y f, son columnas de alfil. Además, se distingue el flanco, de modo que las columnas a-d son columnas del flanco de dama, y las columnas e-h, son columnas del flanco de rey.
- Para el enroque corto se emplea el mismo símbolo que en la notación algebraica (0-0), y también para el enroque largo (0-0-0).
- La jugada “en passant” (al paso) se indica: a.p.
- Todas las jugadas van precedidas de la inicial de la pieza, incluido el peón.
- Las casillas de la primera fila (desde el punto de vista del jugador) se denominan del siguiente modo:

Inglés		Español	
King	<b>K</b>	Rey	<b>R</b>
Queen	<b>Q</b>	Dama	<b>D</b>
Rook	<b>R</b>	Torre	<b>T</b>
Bishop	<b>B</b>	Alfil	<b>A</b>
Knight	<b>N (Kt)</b>	Caballo	<b>C</b>
Pawn	<b>P</b>	Peón	<b>P</b>

Inglés		Español	
QR	Queen's Rook	TD	Torre de dama
QKt	Queen's Knight	CD	Caballo de dama
QB	Queen's Bishop	AD	Alfil de dama
Q	Queen's	D	Dama
K	King's	R	Rey
KB	King's Bishop	AR	Alfil de rey
KKt	King's Knight	CR	Caballo de rey
KR	King's Rook	TR	Torre de rey

#### 8.1.3 Notación internacional en ajedrez por correspondencia (notación numérica)

La notación empleada en el ajedrez por correspondencia es una variante de la notación algebraica.

Cada casilla se designa con dos cifras. La jugada se describe indicando la casilla de origen de la pieza y la casilla de destino. No se indican el jaque, ni la captura, ni la captura al paso, y las jugadas especiales que implican el enroque se designan así:

Enroque corto de las blancas	⇔	5171
Enroque largo de las blancas	⇔	5131
Enroque corto de las negras	⇔	5878
Enroque largo de las negras	⇔	5838

En cuanto a las jugadas especiales con promoción de peón, debe añadirse una quinta cifra, para precisar la pieza en que el jugador desea promocionar su peón (1 = dama; 2 = torre; 3 = alfil; 4 = caballo).

997

8	18	28	38	48	58	68	78	88
7	17	27	37	47	57	67	77	87
6	16	26	36	46	56	66	76	86
5	15	25	35	45	55	65	75	85
4	14	24	34	44	54	64	74	84
3	13	23	33	43	53	63	73	83
2	12	22	32	42	52	62	72	82
1	11	21	31	41	51	61	71	81
	a	b	c	d	e	f	g	h

Ejemplo de notación en la apertura de una partida:

Notación algebraica		Notación numérica	
1. e2-e4	c7-c5	1. 5254	3735
2. ♘g1-f3	d7-d6	2. 7163	4746
3. d2-d4	c5xd4	3. 4244	3544
4. ♗f3xd4	♗g8-f6	4. 6344	7866
5. ♗b1-c3	a7-a6	5. 2133	1716
6. ♙c1-g5	e7-e6	6. 3175	5756
7. f2-f4	♞b8-d7	7. 6264	2847
8. ♚d1-f3	♚d8-c7	8. 4163	4837
9. 0-0-0	b7-b5	9. 5131	2725
etc.		etc.	