PROPÓSITO:

GUIA 1

IDENTIFICAR ALGUNAS APLICACIONES DE LA TACTIC EN AJEDREZ

RECONOCER LASPARTES DEL JUEGO LA APERTURA, EL MEDIO JUEGO, Y LOS FINALES

APLICAR LAS TECNICS APRENDIAS EN UNA PARTIDA DE AJEDREZ

MOTIVACIÓN:

EL AJEREZ

cuando el juego comienza, un jugador controla 16 piezas blancas y otro jugador controla 16 piezas negras. El color asignado a cada jugador suele sortearse, aunque en el caso de los torneos está en función del emparejamiento de los jugadores. El tablero es colocado de tal forma que ambos jugadores tengan un escaque blanco en la casilla de la esquina derecha respectiva. Las piezas se ubican de la forma en que se muestra en el diagrama adyacente. Las torres, caballos y alfiles más cercanos al rey suelen llamarse *de rey* (ejemplo: torre de rey) y las más alejadas, más próximas a la dama se llaman *de dama* (ejemplo: alfil de dama). Asimismo, el lado donde se encuentran en origen ambos reyes se suele llamar *flanco rey* y el otro *flanco dama*.

En el ajedrez tradicional, las piezas se colocan siempre en la forma descrita. Hay variantes (poco frecuentes en la práctica) en las que la situación de las piezas en la primera fila puede variar (Ajedrez aleatorio de Fischer o Ajedrez 960).

Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador solo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero



EXPLICACIÓN:

La táctica

Se entiende por **táctica ajedrecística**, al conjunto de procedimientos, generalmente implicando una o unas pocas jugadas, por las que un jugador intenta ejecutar en el tablero una idea sencilla. El objetivo de una maniobra táctica es obtener algún tipo de ventaja, entre las cuales la más característica es ganar material.



La dama blanca está clavada por la dama negra.
Por la forma en la que se mueven las piezas, surgen maniobras tácticas características. Por ejemplo, el caballo es capaz de atacar dos casillas alejadas entre sí y sin que importe el que haya muchas piezas alrededor. Eso favorece el que esa pieza pueda realizar con frecuencia ataques dobles (llamados también *horquillas*). Como su nombre indica, un ataque doble es aquel en el que se ataca a la vez dos piezas, de forma que una de ellas será necesariamente capturada. Otro ejemplo es la maniobra conocida como *clavada* en donde se ataca cierta pieza por una fila o diagonal y resulta que esta no puede retirarse ("está clavada"), dado que si lo hace, otra pieza más valiosa que se encuentra tras la pieza atacada en esa fila o diagonal quedaría amenazada. También existe la desviación, en la que una pieza es obligada a abandonar su lugar, en el que ejercía una tarea defensiva. Existen muchas otras maniobras típicas semejantes, que se producen muy frecuentemente y con las que todos los jugadores se familiarizan pronto.

Un tipo particular de maniobra táctica se conoce como **combinación** en donde uno de los bandos, muchas veces sacrificando material, fuerza al otro a realizar una serie de jugadas con la consecuencia de perder la partida. El objetivo de una combinación es obtener a cambio del material sacrificado ventajas más importantes, tales como el jaque mate, o bien recuperar con creces el material más adelante. Algunas combinaciones requieren de un alto grado de originalidad y fantasía, por lo que son uno de los aspectos más espectaculares del ajedrez. Por ello, algunos jugadores, y muy especialmente el excampeón mundial Mikhail Tal, se han hecho famosos principalmente por su capacidad de realizar combinaciones inesperadas y tremendamente complicadas.

EJERCICIOS:

GUIA 1

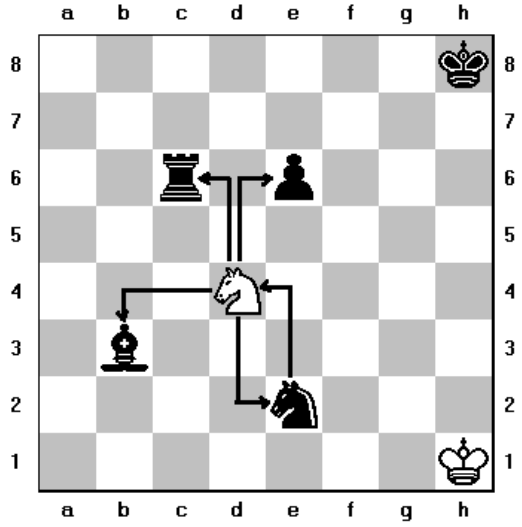
Nociones preliminares

Los cambios y la ganancia de calidad.

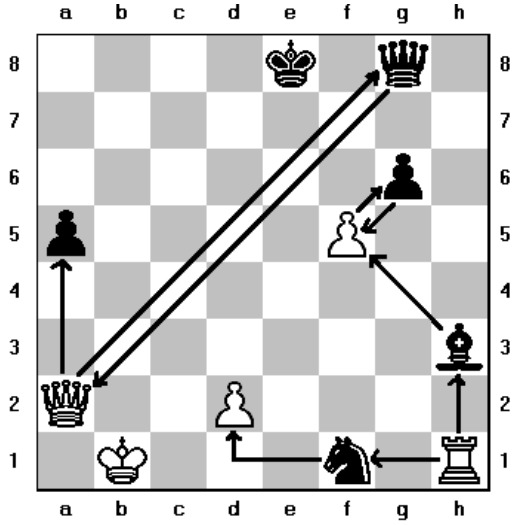
La captura Ya hemos visto cómo se mueven las distintas piezas, las limitaciones a esos movimientos y

cómo capturan. Capturar (o "comer", como suele decirse en el argot de los ajedrecistas) las piezas del adversario es un recurso fundamental en el ajedrez. Capturar muchas piezas no garantiza la victoria, ésta sólo se produce cuando se da "jaque mate" al rey enemigo. Esto no quiere decir que la ventaja de material no tenga importancia; por el contrario, suele ser fundamental. La dama, una pieza o simplemente un peón de más suelen constituir una ventaja decisiva. Decimos que la captura se realiza colocando la pieza propia en la casilla que ocupaba la del contrario, y retirando esta última del tablero.

En los siguientes diagramas se muestran diversos casos de capturas posibles. cambios 1 El caballo blanco puede capturar cuatro piezas, y sólo puede ser capturado por una.



cambios 2 Las piezas blancas y negras tienen diversas posibilidades de captura.



cambios 3 Cada pieza blanca o negra tiene una posibilidad de captura. Los cambios En el diagrama

EVALUACIÓN:

ENVIAR VIDEOS CON LA REALIZACION DE LOS EJERCICIOS

EXPLICAR LAS JUAGADAS REALIZADAS

ESCRIBIR EN EL CUADERNO EL TEMA DE LA GUIA Y ENVIAR FOTOS AL PROFESOR

BIBLIOGRAFÍA:

Aguilera López, Ricardo: *Tratado elemental de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez

Internacional), 2002. ISBN 84-7005-093-1. (solamente para principiantes).

Aguilera López, Ricardo: *Ajedrez hipermoderno* (en dos volúmenes). Madrid: Aguilera, Centro de Ajedrez Internacional (Colección Club de Ajedrez), 2004. ISBN 84-7005-157-1.

Ajedrez: curso completo. Barcelona (España): Planeta-De Agostini, 2004. ISBN 84-395-1530-8.

J. Fernández, Francisco (2010): *El ajedrez de la filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés Editores. ISBN 978-84-92751-86-0.

Bartel, Rainer (et al.): *Ajedrez por ordenador*. Barcelona: Ferre-Moret (Colección Data Becker), 2001. ISBN 84-86437-91-1.

Bird, Henry Edward (1893). Chess History and Reminiscences. Forgotten Books. ISBN 1-60620-897-7

Burdio Serrano, María del Carmen: *Reglamentos de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2001. ISBN 84-7005-223-3.

Elo, Arpad E.: *The rating of chessplayers. Past and present*. Nueva York: Arco Publishing Group, 1978. ISBN 0-668-04721-6.