PROPÓSITO:

Guía 7

Que el estudiante aplique las técnicas aprendidas en una partida de Ajedrez

MOTIVACIÓN:



Observar el Siguiente vídeo: Técnicas para mejorar el ajedrez

EXPLICACIÓN:

Relación entre táctica y estrategia

Ajedrez de color transparente Para jugadores poco avanzados, la partida es simplemente una sucesión de episodios tácticos, a menudo no relacionados entre sí. Las partidas parecen ganarse o perderse casi por azar, por ejemplo, al “hacer una mala jugada” que pierde material. Al avanzar en el juego, sin embargo, los jugadores adquieren un control tal que los errores más graves van desapareciendo. A partir de entonces, el juego a menudo se define a favor de quien posee una mejor comprensión de cómo jugar una determinada posición, un mayor entendimiento estratégico.
En general, puede decirse que la táctica es lo más importante para ser un jugador fuerte, dado que el cálculo de variantes concretas sin excesivos errores es esencial para poder jugar a un alto nivel. Sin embargo, la inmensa mayoría de posiciones de ajedrez son tan complicadas que el simple cálculo no basta para orientarse y por tanto, se debe recurrir en muchas ocasiones a evaluar las opciones existentes mediante una visión global de cómo va a desarrollarse la partida a medio-largo plazo. Normalmente un jugador que es muy fuerte estratégicamente y más débil tácticamente usará con frecuencia su intuición en sus decisiones. Los jugadores muy avanzados son capaces de desarrollar una intuición ajedrecística que les permite descartar rápidamente las jugadas erróneas sin apenas calcular.

Por tanto, un gran jugador será aquel que obtenga un buen equilibrio entre táctica y estrategia. Aun así, cada jugador tiene puntos fuertes y débiles. Incluso entre los campeones mundiales pueden señalarse algunos que poseían sobre todo una acertadísima y original visión posicional (José Raúl Capablanca, Alexander Alekhine, Mikhail Botvinnik, Tigran Petrosian, Anatoly Karpov) y los que destacaron sobre todo por su extraordinaria capacidad táctica (Emanuel Lasker, Alexander Alekhine, Mikhail Tal).

Peón al paso

Es la posibilidad que existe de comer un peón enemigo cuando este se mueve dos casillas desde su posición inicial. Es como si el peón del primer jugador se hubiera movido solo una casilla y el otro peón lo hubiera capturado normalmente.

Promoción Cuando un peón alcanza el otro lado del tablero puede elegir promocionar una dama, torre, caballo o alfil. Se realiza mediante un cambio del peón por la pieza a coronar.

EJERCICIOS:

Algunas normas que hay que respetar

- Si un jugador toca una pieza, está obligado a moverla. Es importante que meditéis vuestro movimiento y sólo toquéis una pieza cuando tengáis claro que es lo que deseáis mover.

- Si movéis una pieza a una casilla y la soltáis, ese movimiento ya no tendrá vuelta atrás, no se podrá hacer otro.

- Si alguna pieza no está bien centrada en su casilla la podéis recolocar, pero antes de hacerlo debéis decir la palabra **'compongo'**, de este modo vuestro rival sabrá que no deseáis hacer un movimiento.

¡¡ Practiquemos !!

A continuación os planteamos unos problemas, relacionados con la captura de piezas, para que el lector intente resolverlos:

P.1 ¿Cuántas piezas puede capturar la torre blanca? *(Puedes comprobar las soluciones al final del manual)*



P.2 ¿Cuántos peones puede capturar el alfil?

EVALUACIÓN:

La **evaluación es formativa e integral**, por lo tanto, se tendrá en cuenta:

La presentación del trabajo sea impecable y muestra su dedicación.

Participación, realizando preguntas al profesor y retroalimentando los conocimientos.

Realización de todas las actividades de manera **responsable y puntual.**

La apropiación, re?exión y retroalimentación de los saberes comprendidos en el taller.

¿Cómo presentar el trabajo?

Se debe resolver en hoja block cuadriculadas o en el cuaderno, donde más facilite.

Fecha de entrega será estipulada por el profesor. Preferiblemente en **PDF** como se muestra en el tutorial adjunto por el profesor.

El trabajo se recibe el día de la fecha de entrega.

Forma de entrega: Plataforma **Sinapsis** en la pestaña **Tarea,** o al **correo: wnaranjodeo@gmail.com o al WhatsApp:**

3123624081

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.