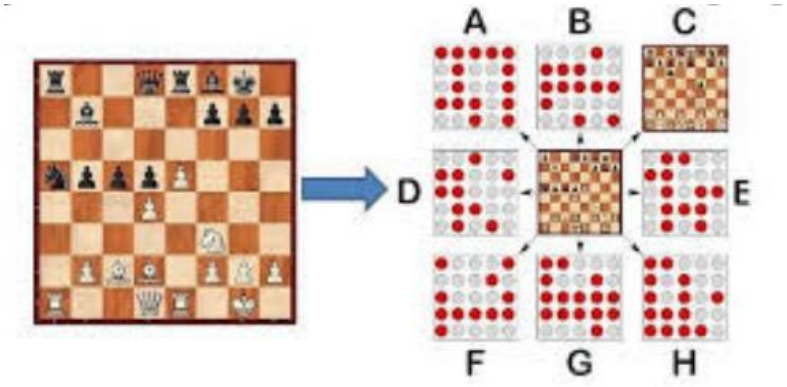
PROPÓSITO:

Guía 8

Que el estudiante entienda las apertura media del juego y finales, tácticas de juego de ajedrez.

MOTIVACIÓN:



Observar el siguiente vídeo: las 3 mejores tácticas del ajedrez

EXPLICACIÓN:

Estrategia para el medio juego

«Mediojuego (del alemán Mittelspiel – La mitad del juego) Es la etapa que precede a la apertura y en la que, por regla general, se desarrollan los acontecimientos más importantes en la batalla ajedrecística: ataque y defensa, maniobras posicionales, combinación y sacrificio. Se caracteriza por un gran número de formas y una variedad de planes de juego».

Si las estadísticas importan, y analizamos el número de partidas que se deciden en la apertura, medio juego o en el final, nos encontraríamos que, con diferencia, el mayor número victorias se deciden en el medio juego. En la apertura desarrollamos nuestras piezas, pero incluso con una apertura deficiente es posible que no todo esté perdido, al contrario de lo que suele suceder en la segunda etapa. En el medio juego, hay un choque frontal de la mayoría de las piezas y es donde se plantean los mayores problemas. Esta también es la etapa en la que se manifiestan con mayor evidencia las habilidades de un jugador de ajedrez.

¿Cuáles son los pilares en los que se basan estas habilidades?

1. Sentido posicional
   2. Visión táctica
   3. Capacidad de calcular variantes

Sólo los jugadores que poseen estas tres cualidades, pueden desarrollar su juego en la segunda fase de la partida con eficacia. Y cuanto mejores sean, más precisas y correctas será sus evaluaciones en el medio juego. Además, es preciso señalar que estas habilidades que están claramente definidas, funcionan como “un todo”, es decir, la capacidad de cálculo siempre está al servicio de la estrategia, y el sentido posicional sin táctica o cálculo de variantes está completamente cojo.

Los 10 mates más rápidos que existen?

VAMOS A APRENDER UNO JAQUES RAPIDOS EN AJEDREZ

Aprender los jaques mates básicos que existen en ajedrez es algo realmente importante para todos aquellos que comienzan su viaje por el fascinante mundo de las 64 casillas. Después de familiarizarte con los siguientes jaques mates, ¡estarás preparado para evitar derrotas por la vía rápida e incluso anotarte algunas victorias en apenas unas pocas jugadas!

Ya seas un jugador principiante, de nivel intermedio o avanzado, los 10 jaques mates que presentamos a continuación son esenciales para cualquier ajedrecista. Conocerlos te ahorrará algunos disgustos inesperados, como encontrarte en el bando perdedor después de recibir un jaque mate en ocho jugadas o incluso menos.

Estos son 10 de los jaques mates más rápidos que existen en ajedrez:

- El mate del loco
- Ataque Grob (similar al mate del loco)
- Mate Pastor
- Defensa Holandesa (similar al mate del loco)
- Apertura Bird (similar al mate del loco)
- Defensa Caro-Kann
- Apertura Italiana
- Defensa Owen (similar al mate del loco)
- Gambito Englund
- Gambito Budapest
- Conclusión

El mate del loco

El mate del loco es uno de los jaques mates más rápidos que existen en ajedrez, ¡el cual se produce después de tan solo dos jugadas! Pero no te preocupes, es imposible que te lo den a no ser que hagas dos movimientos malos seguidos.

Presentamos el mate del loco en acción: Para que las negras den el mate del loco en tan solo dos jugadas, las blancas deben haber avanzado el peón g dos casillas y posteriormente el peón f (una o dos casillas) en sus dos primeras jugadas. Estos dos movimientos debilitan la diagonal e1-h4 con graves consecuencias, ya que el segundo jugador puede llevar su dama a h4 después de haber movido el peón e en la primera jugada.

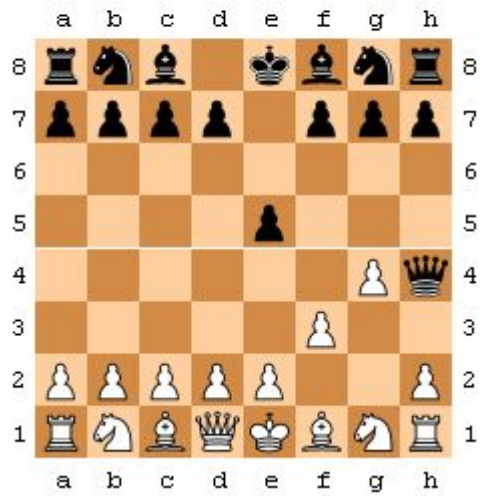
Este jaque mate se conoce como "el mate del loco" por una razón muy simple—las blancas deben realizar dos movimientos "de locos" para permitir que las negras puedan finalizar la partida en tan solo dos jugadas.



EJERCICIOS:

Mate del loco

para describir los movimientos de ajedrez.



Mate del loco. Las blancas reciben el jaque mate.



Se conoce como **mate del loco**, también como *jaque mate en dos movimientos*, al jaque mate más rápido posible en el juego del ajedrez. El mate del loco recibió este nombre porque sólo puede ocurrir si las blancas juegan extraordinariamente mal, como un loco. Incluso entre los principiantes, el mate casi nunca ocurre en la práctica.

Índice

- 1Movimientos
- 2Variaciones
- 3Véase también
- 4Referencias

Movimientos

Por ejemplo, los siguientes movimientos llevan al *mate del loco*:

1.f3 e5
2.g4 Dh4++

Hay ocho ligeras variaciones en el patrón, a saber, las blancas pueden jugar f4 en vez de f3 o mover el peón g antes del peón f, y las negras pueden jugar e6 en vez de e5.

El mismo patrón básico de mate puede también ocurrir más tarde en el juego. Hay, por ejemplo, una celada bien conocida en la defensa holandesa que ocurrió en 1896 entre Frank Melville Teed y Eugene Delmar, que se ejecuta 1.d4 f5 2.Ag5 h6 3.Af4 g5 4.Ag3 f4; parece que las negras han ganado el alfil, pero ahora viene 5.e3 (amenazando Dh5#, la idea básica del mate del loco) 5...h5 6.Ad3?! (6.Ae2 es probablemente mejor, pero este movimiento pone una celada) 6...Th6? (defendiéndose contra Ag6#, pero...) 7.Dxh5+! Txh5

Variaciones

Más en general, el término *mate del loco* se aplica a todos los mates similares al principio de la partida; por ejemplo, 1.e4 g5 2.d4 f6 3.Dh5# - el patrón más simple del *mate del loco* se mantiene: un jugador avanza sus peones f y g, permitiendo a la dama un mate a lo largo de la diagonal destapada. Uno de estos mates del loco se ha dicho ampliamente que ocurrió en una partida posiblemente apócrifa de 1959 entre Masefield (o Mayfield, dependiendo de la fuente consultada) y Trinka (o Trinks o Trent) que duró sólo tres movimientos: 1.e4 g5 2.Cc3 f5 3.Dh5# (también existen variantes en estos movimientos).1234

Aún más en general, el término «mate del loco» se usa en variantes del ajedrez para el mate más corto posible, especialmente aquellos que tienen parecido con el mate del loco del ajedrez ortodoxo. El mate del loco en ajedrez progresivo, por ejemplo, es 1.e4 2.f6 g5 3.Dh5#.

INTENTA REALIZAR EL JAQUE DEL LOCO EN TU TABLERO

PRACTICA VARIAS VECES HASTA QUE DOMINES LA JUGADA

BUSCA QUE ES EL MATE PASTOR

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.