

PROPÓSITO:

El principal propósito de este tema, es manejar los trucos de jugadas para adquirir destreza en el juego.

MOTIVACIÓN:

La principal motivación de la temática es motivar la lógica del juego en los estudiantes.

EXPLICACIÓN:

TEMAS COMBINADOS

Y para finalizar un ejemplo en el que vemos un truco de apertura donde se combinan dos importantes temas tácticos que hemos tratado: la clavada y la doble amenaza. Y es que con cierta frecuencia los temas tácticos entran en juego de manera combinada.

1.e4 g6 2.d4 Ag7 3.Cc3 c5 4.dxc5 Da5 5.Ad2 Dxc5 6.Cd5 d6 7.Ab4 Dc6 8.Ab5 (clavada)



8...Dxb5 9.Cc7+ (doble amenaza)



¿Cuáles son las Mejores Jugadas de Apertura?

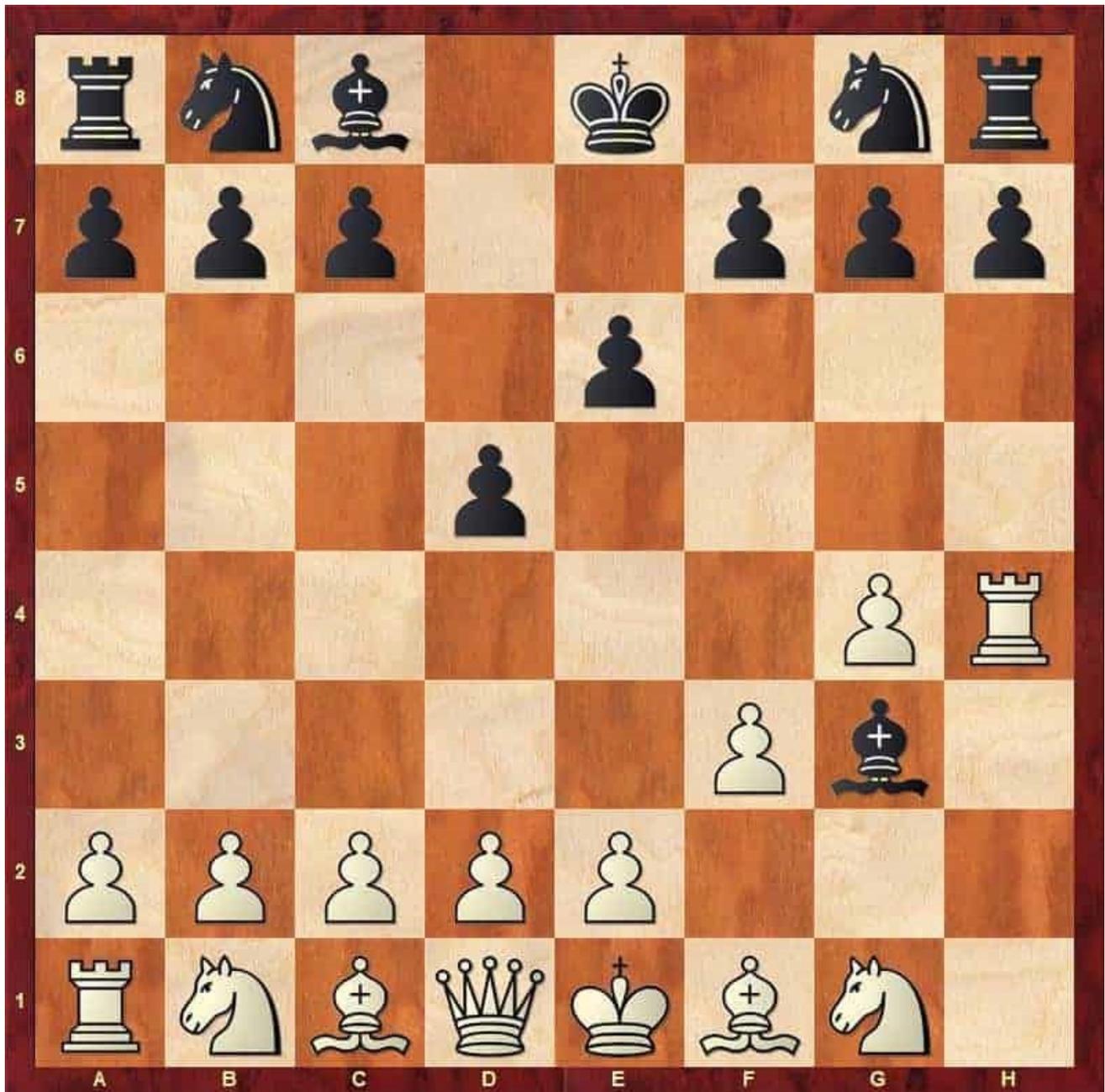
Examinando la posición inicial del juego de ajedrez, el blanco tiene veinte jugadas legales a su disposición. Obviamente, jugadas como 1.e4 y 1.d4 son mucho más populares que 1.a3 o 1.g4. Si son completos principiantes, puede ser difícil de entender por qué algunas jugadas de apertura son buenas, mientras que otras parecen ser bastante pobres.

Muchos principiantes memorizan las primeras jugadas de las mejores aperturas de ajedrez, pero no entienden por qué esas jugadas se hacen frecuentemente. Es importante entender que cuando un jugador hace una jugada, está ganando o perdiendo el control de ciertas áreas críticas del tablero.

Para entender las mejores jugadas de aperturas, ponemos el carro delante del caballo. Primero, miraremos de cerca las jugadas de apertura malas y dudosas, y trataremos de entender las distintas desventajas de esas jugadas. Después de ello, podemos analizar los mejores enfoques para comenzar el juego.

En el siguiente artículo, investigamos las jugadas desde la perspectiva del blanco. El artículo tratará sobre 3 categorías de jugadas, comenzando con las jugadas más raras del blanco, siguiendo con las raras y las opciones más populares. En principal objetivo del artículo es entender [las mejores jugadas de apertura](#).

Jugadas de Apertura Malas



Una de las peones primeras jugadas del blanco es 1.g4. Con esta jugada, el blanco no lucha por el centro y le da al negro un claro objetivo de ataque. Si el negro responde con 1...d5!, ocupa el centro y directamente ataca el peón débil de g4 con el alfil de c8.

Si el blanco, por ejemplo, defiende su peón con una jugada como 2.f3, esto puede llevar a un rápido mate. La jugada 2...e6 puede parecer poco peligrosa, pero amenaza un jaque mate mortal en h4 con la dama.

El blanco puede defender con 3.h4, pero con 3...Ad6 el negro renueva la amenaza de mate en la diagonal e1-h4. La jugada 4.Th4 (defendiéndose contra ...Ag3#) permite un hermoso mate en dos jugadas. El negro puede sacrificar la dama con ...Dxh4+ y después de tomar con 5.Txh4 (no hay alternativa) el negro termina la partida con 5...Ag3#.

Es verdad que este ejemplo es bastante raro en la práctica, pero ilustra que el negro puede refutar las dos primeras jugadas del blanco con jugadas simples.

Otra mala jugada de apertura es 1.f3, que debilita irrevocablemente el rey blanco sin hacer nada útil.

Además, jugadas como 1.Ca3 y 1.Ch3 son malas. Estas jugadas no solo ignoran la regla básica «un

caballo en el borde es malo». También fuerza a mover la misma pieza por segunda vez después que el negro haga 1...e5 o 1...d5 y amenace doblar los peones blanco capturando el caballo con el alfil.

EJERCICIOS:

Elaborar la guía de trabajo

EVALUACIÓN:

desarrollar la guía y enviarla las fotos

BIBLIOGRAFÍA: