

CUADERNILLO DE EJERCITACIONES Nº 3

(Nivel 5 y 6: Secundaria)

1. Introducción y aclaraciones para entrenadores: la presente Olimpiada se caracteriza en lo específico:

- su adecuación en todo lo organizativo y reglamentario a los lineamientos de la Coordinación de Ajedrez Escolar de Misiones;
- 6 (seis) Niveles de participación (4º a 7º de Primaria y dos niveles de Secundaria) y 5 (cinco) categorías de problemas (Ajedrecísticos de Mate-Ajedrecísticos de Valoración Posicional-de Resoluciones Lúdicas-Interdisciplinarios o Curriculares-de Invención/composición) para cada uno de ellos;
- 3 (tres) instancias de encuentros (escolar, provincial y nacional);
- estar abierta a la participación de TODAS las escuelas misioneras, con la condición de que **los alumnos** participantes **conozcan suficientemente el AJEDREZ** (sin importar donde lo hayan aprendido) y que sean **acompañados/entrenados por un DOCENTE también con conocimientos mínimos del juego**, del establecimiento al que representan;
- su carácter de “experiencia piloto”, que demandará tanto la tolerancia como la sana crítica y colaboración de todos para evaluar la pertinencia y utilidad de **la Resolución de Problemas a través del AJEDREZ** como herramienta educativa.
- Los tipos y definición de Problemas a resolver por los alumnos serán:

a) Problemas Ajedrecísticos de Mate: Soluciones en la cantidad de jugadas estipuladas para cada NIVEL, avanzando desde los cuadernillos hasta la instancia provincial de menor a mayor dificultad.

Se podrán incluir problemas de ganancia de material en la misma cantidad de jugadas. Se incluirán asimismo algunos problemas para tablas en la misma cantidad de jugadas.

b) Problemas Ajedrecísticos de Valoración o evaluación posicional: Posiciones críticas simples de acertar jugadas posicionales o enunciar planes mono-escalonados sencillos. Soluciones abiertas con respuestas de análisis subjetivos escritos y enumeración de jugadas o breves variantes. Con manipulación de piezas y tablero en NIVELES 1 y 2 y sin manipulación en el NIVEL 3.

c) Problemas de resoluciones lúdicas: Referidos a entretenimientos de ajedrez no convencional (ta-te-drez, ajedrez progresivo, ajedrez chino, piezas fantasma, etc) que comprometan su habilidad para resolver acertijos, conjeturar, descubrir pistas y ejercitar sus competencias viso-perceptivas y espaciales.

d) Problemas inter-disciplinarios (o curriculares): Con vinculación real de conceptos o procedimientos asimilables entre el ajedrez y otras disciplinas del diseño curricular (matemática, lengua, tecnología, artística, educación física y otras). Denotarán el grado de profundización alcanzado por los investigadores y docentes de ajedrez en tratamientos epistemológicos no superficiales en lo inter-disciplinario.

e) Problemas de invención/composición: Creación/recreación de problemas en base a consignas.

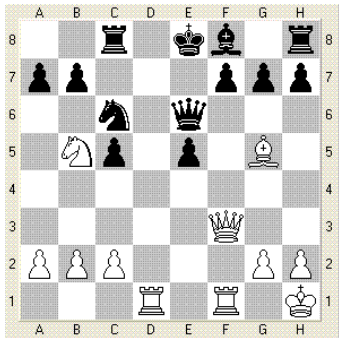
EJERCITACIONES NIVEL 5 y 6

(Secundaria):

A) PROBLEMAS AJEDRECÍSTICOS DE MATE, GANANCIA MATERIAL Y TABLAS EN DOS O MÁS JUGADAS:

No solo serán resueltos en la forma tradicional que predomina en la bibliografía específica de Ajedrez (encontrar la jugada o secuencia de jugadas), sino que además se demandará ocasionalmente al alumno expresar por escrito o gráficamente su proceso de resolución, los motivos hallados y sus objetivos perseguidos.

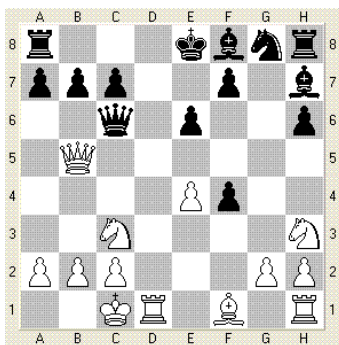
NOTA: es imprescindible conocer y aplicar el sistema “algebraico” de anotación ajedrecística para registrar las soluciones de los problemas (explicado en Cuadernillo N° 1).



Eliminación de la defensa: en el primer diagrama las blancas tratan de concretar el Jaque Mate con la Torre en d8, para lo cual ‘desvían’ la Torre negra con **Cc7+** (obligándola a capturar para no perder la Dama) y en la siguiente ELIMINAN LA ÚNICA DEFENSA que queda con el vistoso sacrificio **Dxc6!+**

Es interesante ver como la combinación se torna forzada no sólo por los oportunos SACRIFICIOS blancos sino porque además las tres jugadas blancas son JAQUES.

(De una partida Onderka-Anonymous; Austria 1913)

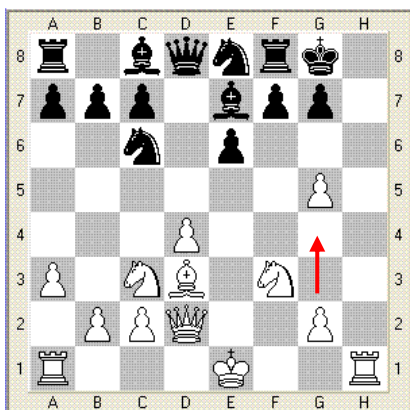


Ganancia de material: En el ejemplo, las blancas aprovechan las debilidades negras de la Torre ‘h8’, de la mal situada Dama expuesta a una fatal ‘clavada’ de Alfil, lo que le permite junto a su poderosa Torre ‘d1’ ganar pieza en una maniobra forzada de tres jugadas:

1. ♖e5, ♜d6 (buscando contra-atacar)
2. ♜xh8, 0-0-0
3. ♜xh7 con mucha ventaja material.

Ejercitación: debes demostrar, registrando con notación algebraica, como logra ventaja material o mate el blanco luego de la respuesta negra 1. ..., f6 (en lugar de Ad6). Ayuda: en esta variante la Torre y el Alfil blancos tienen

una tarea fundamental...



Despeje de líneas o casillas:

(De una partida Diemer, Emil-NN; 1951).

Si nos fijamos en el problema anterior, la fuerza de la primera jugada blanca se basa en que la Dama ‘despeja’ (deja libre) la casilla ‘b5’ para el Alfil, amenazando atrapar la Dama negra con una CLAVADA.

En el ejemplo que nos ocupa, las blancas buscan ‘despejar’ la segunda línea para su Dama.

Por eso juegan 1.g4!! +-

Las negras no podrán frenar las múltiples amenazas que se ciernen sobre su Rey luego de que la Dama llegue a la casilla ‘h2’, pues recibirían Mate de alguna de las siguientes maneras:



Ejercitaciones: ¿Te animas a descubrir (con la ayuda de tu tablero) y escribir en notación algebraica la secuencia de jugadas que siguieron en cada caso para llegar a estos tres diagramas?

Diagrama 1

Diagrama 2

Nº	Blancas	Negras	Nº	Blancas	Negras
1	g4		1	g4	

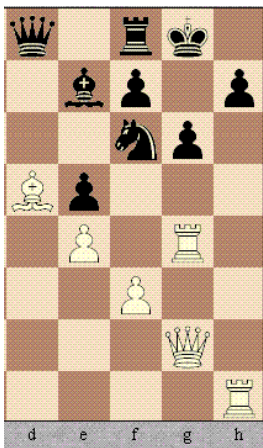


Para el último caso te ayudamos con la segunda jugada negra, que pretenden defenderse con una maniobra desesperada de triple **despeje de casillas** para el escape del Rey vía f8-e7, a costa del SACRIFICIO de una pieza para evitar el MATE.

Dicho intento falla porque el blanco encuentra nuevamente en la jugada 4 (con la que también te ayudamos) un **despeje de columna** con SACRIFICIO, con el doble objetivo de despejar el camino de la Dama hacia el enroque rival y controlar el escape 'e7' del Rey negro.

Diagrama 3

Nº	Blancas	Negras
1	g4	
2		Ah4
3		
4	Cxf5!	
5		

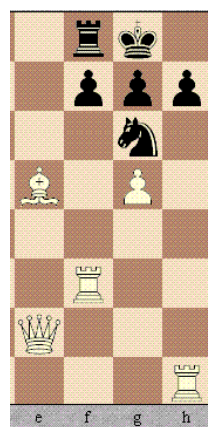
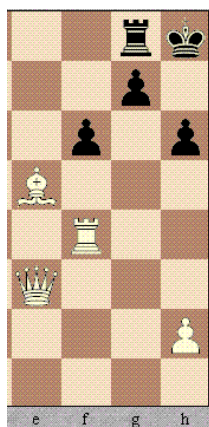
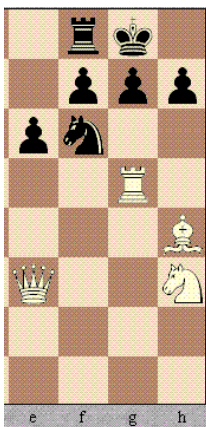


Destrucción del frente de peones: en el cuadro de la izquierda las blancas juegan un sorpresivo SACRIFICIO (entrega de material) con **1. Txg6!...** destruyendo el frente de peones que protegía al Rey negro.

Ejercitaciones:

- ¿Con qué jugada dan MATE las blancas si las negras capturan **hxg6**?
- Si intercambiáramos en su ubicación la Torre de 'g4' y la Dama de 'g2' blancas, ¿podría jugarse el mismo sacrificio en la jugada 1?
- ¿Porqué no pueden las negras capturar **1... fxxg6**?
- ¿Cuál es la mejor respuesta negra contra **1. Txg6!...**?

En los siguientes ejercicios, las blancas **'destruyen el frente de peones'** del enroque negro y dan MATE en tres o más jugadas:



Como ayuda, las siguientes **'configuraciones tácticas'** pertenecen a algunas posiciones posibles durante la resolución de los tres problemas:

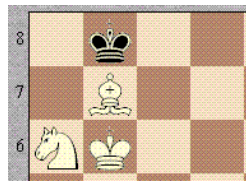
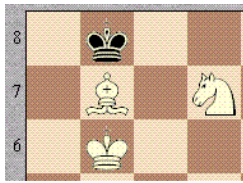


Mate de Alfil y Caballo: el desafío final...

Conocido es que este JAQUE MATE con el mínimo equipo de Rey-Caballo y Alfil es el de mayor dificultad técnica en Ajedrez, por lo que nos remitiremos a ejercitar con las posiciones menos complejas y de desenlace.

Lo más difícil de esta técnica radica en obligar al Rey a ir hacia las bandas y esquinas, especialmente en la del color del Alfil donde recibirá el Jaque Mate, aunque de esas fases no nos ocuparemos en este cuadernillo.

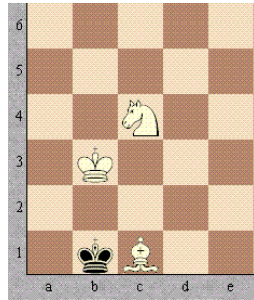
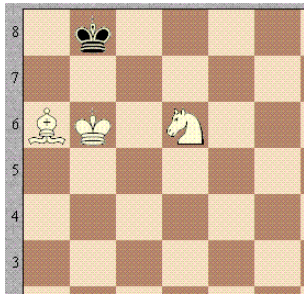
Las 'figuras de mate' que deben guiar al atacante se vislumbran en los siguientes diagramas de la izquierda, mientras que algunas situaciones de cercamiento previo se ilustran en los de la derecha:



Nótese que la forma de 'cercar' al Rey sin ahogarlo en la esquina es la misma que en el Mate de Rey y dos Alfiles (ver Cuadernillo



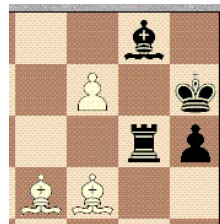
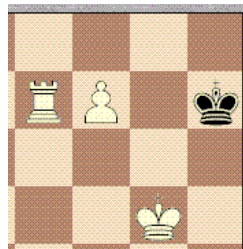
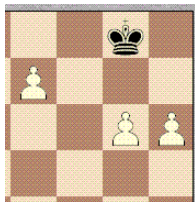
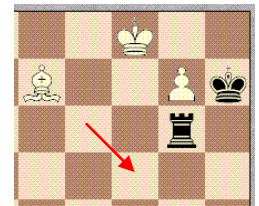
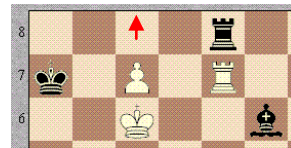
2).



Y en los diagramas que siguen, escribí las jugadas forzadas de ambos bandos que permitirán el Jaque Mate blanco en cada caso (la clave es el recorrido de Caballo):

Coronación (o 'promoción'): se denomina así al acceso de un peón a la última casilla del tablero y su consecuente transformación reglamentaria en *Dama*, *Torre*, *Caballo* o *Alfil*. La coronación es objetivo primordial en el final de partida (aunque en algunos casos también se da en fases más tempranas), pues permite aumentar notoriamente el material de juego, particularmente si el 'peón' (valor 1) se transforma por decisión del jugador en una 'Dama' (valor 9).

En los siguientes diagramas, las blancas utilizan 'procedimientos combinatorios' ya vistos para lograr CORONAR: en el primero realizan un 'ataque descubierto' con 'jaque' al mover su peón a 'c8', por lo que la Torre negra no puede capturar la pieza promocionada (una Dama por ejemplo) pues su Rey se encuentra en 'jaque'... En el segundo las blancas logran impedir la defensa de la Torre negra gracias a una oportuna 'clavada' de Alfil.



En estos tres ejercicios las blancas no tienen impedimentos para CORONAR, pero el desafío es hacerlo dando MATE a las negras:

Por último: ¿qué jugarías con blancas en esta posición para asegurar la CORONACIÓN?:



Perpetuo (jaque): es un recurso defensivo consistente en el aprovechamiento de la falta de refugio del Rey del bando fuerte, para jaquearlo permanentemente y lograr TABLAS (empate).

En la posición siguiente de la derecha, la Dama blanca evita el MATE de las negras en 'b2' repitiendo los jaques en 'e8' y 'h5', mientras el Rey negro no encuentra más escapatorias que 'g8' y 'h7':



Y en esta otra de la izquierda lo hace repitiendo jaques en 'c8' y 'c7':



Ejercitaciones: escribe en 'notación algebraica' las jugadas que te servirían para ENTABLAR con "jaques perpetuos" en estos tres diagramas:

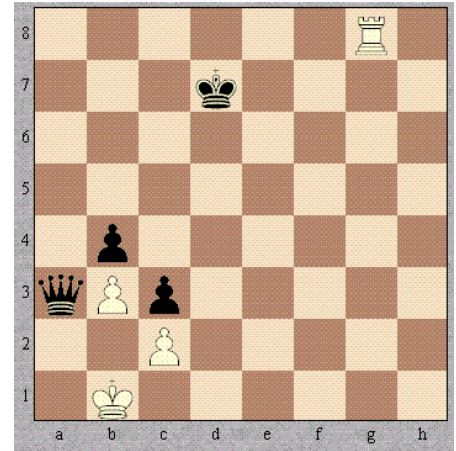


En la siguiente posición –y para resaltar las posibilidades tácticas que ofrece el *jaque perpetuo*- veamos una seguidilla de SACRIFICIOS de una Torre contra el Rey negro que permite conseguir el empate:

1. Td8+, Rc6
2. Td6+, Rc5
3. Td5+, Rb6
4. Td6+,... etc.

Ejercitaciones: a) ¿Por qué no captura la Torre el Rey negro?

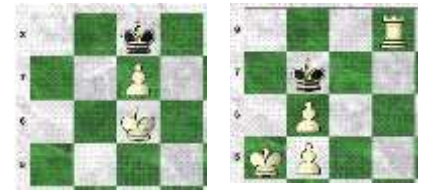
b) Si el Rey negro llegara a refugiarse en la casilla 'e2': ¿puede la Torre blanca dar jaque en 'd2'? ¿Por qué?



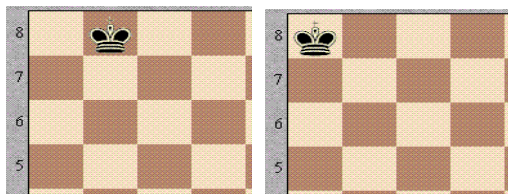
Ahogado: se denomina así a la situación de un Rey NO JAQUEADO, sin movidas legales posibles y cuyo bando además no tenga otros movimientos de piezas o peones para realizar. Esta situación deriva reglamentariamente en un EMPATE (Tablas).



Los siguientes ejemplos ilustran lo dicho con un Rey 'ahogado', por ser el turno de las negras:



Ejercitaciones: a) para advertir mejor las dificultades del MATE DE ALFIL y CABALLO visto en este mismo Cuadernillo, DIBUJA en los dos recuadros siguientes sendas posiciones de AHOGADO (donde el Rey negro quede sin movimientos posibles pero no esté en "jaque"...) utilizando un Rey, un Alfil y un Caballo blancos:



b) ¿cuál es la jugada de la Torre negra que consigue el empate gracias al tema del AHOGADO en estas dos



posiciones? :

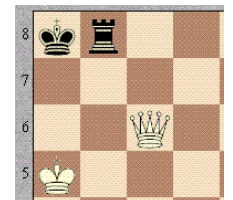
Rey y Dama vs. Rey y Torre: un último tema de desequilibrio material (o 'material heterogéneo') nos introducirá en la faz técnica de finales de partida en la que es necesario conducirse con precaución y eficacia para lograr el triunfo. El caso de tener una Dama (valor 9) contra una Torre (valor 5) de nuestro rival es uno de ellos.

En el esquema de la derecha vemos una situación ideal para las blancas, que están dando jaque al Rey: a) ¿cómo ganarías la partida si el negro responde Ra7? b) ¿y cómo si juega Tb7?



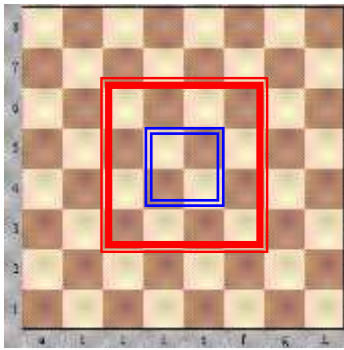
Y en el de la izquierda se llegó a otra situación favorable al blanco debido a que el Rey y la Torre negros están distanciados:

Ejercitación: ¿Cuáles son las dos maniobras con que las blancas pueden capturar la indefensa Torre? (una es más larga que la otra pero ambas recurren al mismo 'procedimiento táctico').



B) PROBLEMAS AJEDRECÍSTICOS DE EVALUACIÓN POSICIONAL:

EVALUACIÓN POSICIONAL DE APERTURA:



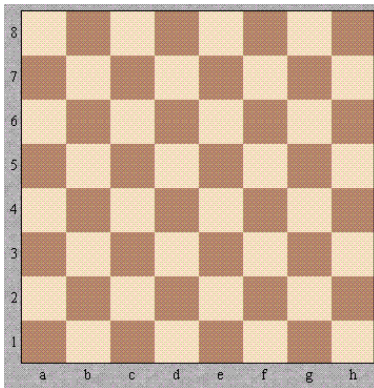
La importancia del CENTRO: por razones geométricas y matemáticas – además de las características de los movimientos de las piezas de Ajedrez– el ‘mini-centro’ (casillas d4-e4-d5-e5) y el ‘centro ampliado’ (cuadrado c3-c6-f6-f3) son objetivo de conquista por parte de los jugadores durante una partida, especialmente en la APERTURA (primeras 7/12 jugadas aproximadamente).

Véanse a continuación las tres posiciones después de 5 a 7 jugadas de las Aperturas Española, Francesa y Siciliana para corroborar lo expresado:



Obsérvese cuántas piezas y peones ocupan tempranamente el CENTRO y cuántas otras “apuntan” también hacia ese sector.

Ejercitaciones: a) ¿Quién está atacando en el CENTRO en cada diagrama y qué casillas, peón o pieza? b) El alguno de los tres diagramas: ¿alguien sacrificó un peón para actuar mejor en ese sector del tablero (en forma de “gambito”)? c) ¿Qué piezas son las que más rápidamente ‘desarrollaron’ los jugadores? d) Con la ayuda de un juego de Ajedrez, inventa una Apertura (dibújala luego en este tablero vacío) hasta la jugada 7 de ambos bandos, tratando de ‘CENTRALIZAR’ al máximo las piezas.

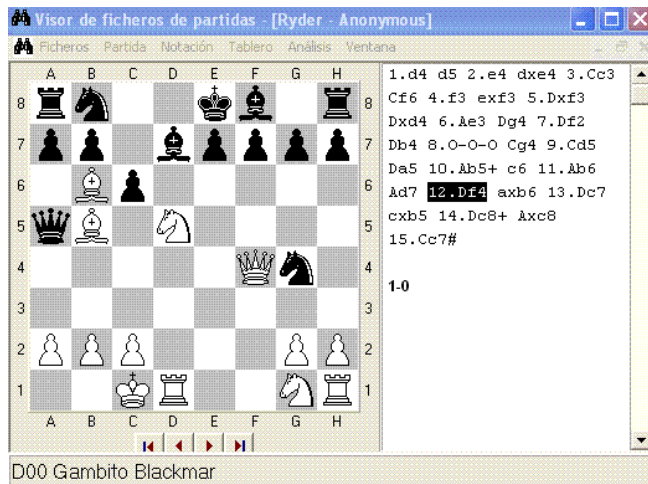


Análisis y VALORACIÓN de una preciosa miniatura:

Aprovechando una antigua y ‘romántica’ partida jugada en Leipzig en 1889, te invitamos a reproducirla en tu tablero hasta la jugada 15, cuando deviene el JAQUE MATE de las Blancas, analizando y buscando comprender las distintas ideas que empleó el atacante.

Luego intenta responder las siguientes preguntas:

- 1- ¿Porqué las negras no podían capturar la Dama blanca en la jugada 9?
- 2- ¿Qué ocurría si en la jugada 10 las negras capturaban el Alfil de ‘b5’ con su Dama?
- 3- ¿Qué jugada elegirías para seguir atacando si el negro respondiera Dxb6 en la jugada 11?
- 4- ¿Qué responderías si el negro juega e5 en la jugada 12?



- 5- Teniendo en cuenta las definiciones del recuadro inferior, define cuál de dichos ‘procedimientos tácticos o combinatorios’ es utilizado por las blancas en las jugadas 10, 11 y 14.

Procedimientos Tácticos:

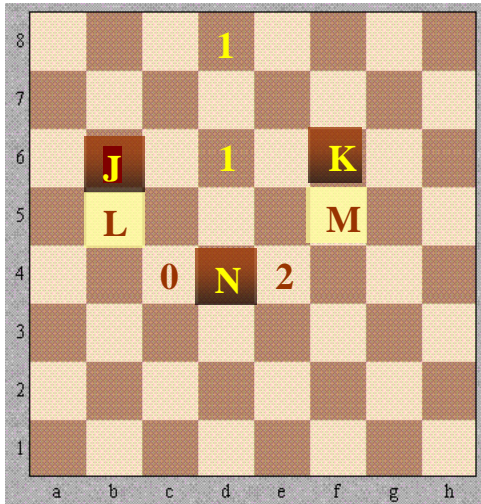
Obstrucción: cierre de líneas o entorpecimiento de piezas al que se obliga al defensor para que una pieza no acceda a una casilla clave.

Atracción: jugada que intenta obligar al rival a colocar una de sus piezas en una casilla desfavorable.

Desvío: jugada que obliga al rival a capturar nuestra pieza, desatendiendo con ello otra función defensiva importante.

C) RESOLUCIONES LÚDICAS:

“5 Fantasmas 5” (Revista ENIGMAS Nº 86-Ediciones DE MENTE)

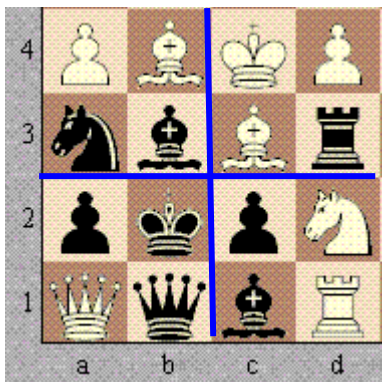


-
-
-
-
-

En este Tablero, cada letra representa un Rey, una Dama, una Torre, un Alfil y un Caballo. Los números indican cuántas de estas piezas amenazan esa casilla. **DESCUBRE QUE PIEZA ES CADA LETRA.**

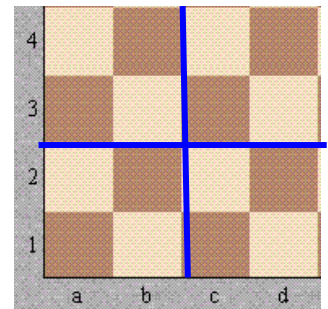
“MINI-SUDOKU” (E. Vogel):

Objetivo: manipulaciones de imágenes mentales



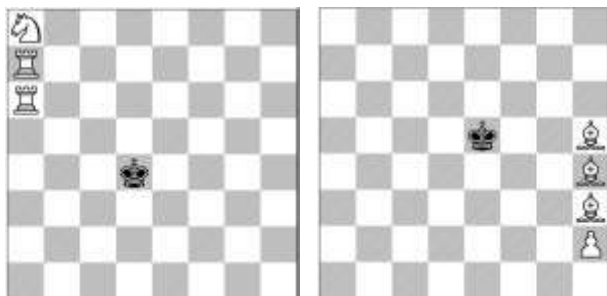
CONSIGNA: coloca 4 peones, 4 alfiles, 2 reyes, 2 damas, 2 torres y 2 caballos en un tablero de 16 casillas (4 x 4) respetando las siguientes **PREMISAS:**

- 1- no se repita ninguna pieza en las columnas, diagonales ni filas del tablero total...;
- 2- no se repita ninguna pieza en las columnas, diagonales ni filas de cada mini-tablero (divididos por las líneas gruesas) de 4 casillas (2 x 2)...;
- 3- respetando las premisas 1 y 2, ubicar las piezas de modo que la suma de los valores de las piezas (Dama 9-Torre 5- Alfil 3- Caballo 3- peón 1- Rey 0) sea decreciente de la fila '1' a la '4'...;



En el tablero de muestra no se respetan dichas consignas en este momento.

“FANTASÍA” (F. Puqliese): sin mover el rey negro –y con ayuda de un juego de Ajedrez- formar un jaque mate, reubicando libremente las piezas blancas.

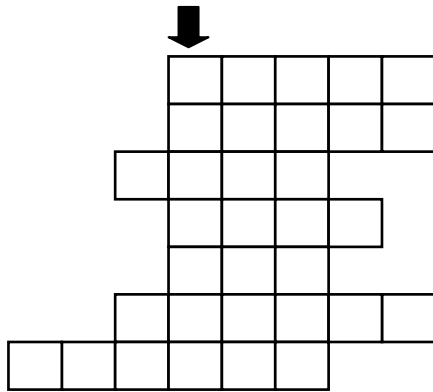


- a) dibujar las piezas en el tablero.
- b) escribir la posición de las piezas blancas al pie de cada tablero.

➤ Objetivo: Construcción de Jaque Mate: Fantasía

D) PROBLEMAS INTER-DISCIPLINARIOS:

“ACRÓSTICO” (V. Silva)



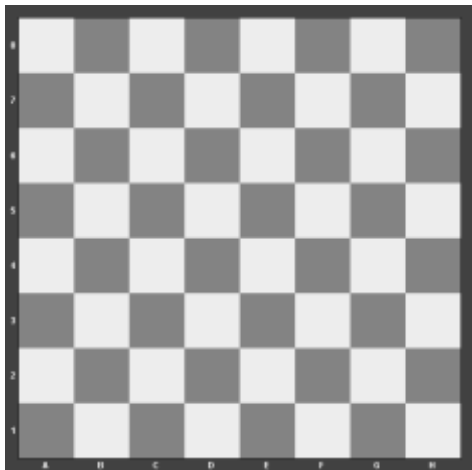
Al completar este acróstico, en la columna indicada con la flecha encontrarás el nombre del juego milenario que es deporte, arte, ciencia y herramienta pedagógica.

- 1.- Pieza que ataca por diagonales.
- 2.- Palabra que expresamos cuando amenazamos al rey.
- 3.- Pieza de menor valor absoluto.
- 4.- Pieza de mayor fuerza sobre el tablero.
- 5.- Pieza más importante del tablero.
- 6.- Denominación que damos a las casillas e4, e5, d4, d5.
- 7.- Cada uno de los jugadores disponen de 16 de ellas al iniciar el juego.

“Diagonales geométricas y no geométricas” (V. Silva):

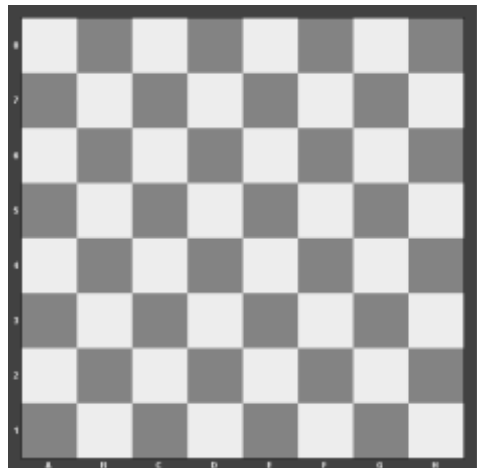
En el tablero de ajedrez tenemos diagonales mayores y diagonales menores.

DESCUBRIR:



Tablero 1.- cuales y cuántas son estas diagonales mayores, trazando una recta cubriendo todo el trayecto de cada una y anotarlas al pie del tablero como expresión geométrica de rectas. ¿Cuántas casillas tienen cada una de estas diagonales mayores? ¿En cuántas figuras geométricas y de qué tipo dividen estas diagonales mayores al tablero? Expresarlos geoméricamente.

Tablero 2.- cuales y cuántas son estas diagonales menores, trazando segmentos cubriendo todo el trayecto de cada una y anotarlas al pie del tablero como expresión



geométrica de rectas.

¿Cuántas casillas tienen cada una de estas diagonales menores?

¿En cuántas figuras geométricas y de qué tipo dividen estas diagonales menores al tablero? Expresarlos geoméricamente.

“Me ubico en el espacio” (adaptación de N. Muller)

Tipo de problema: Matemático.

Objetivos: Ubicar y relacionar una posición determinada con la superficie de una figura a partir de la notación algebraica ajedrecística.

Enunciado: Si la celda ‘c3’ tiene 2,5 cm. de lado. ¿Cuál será la **superficie** que ocupan en un tablero de ajedrez las celdas blancas?