

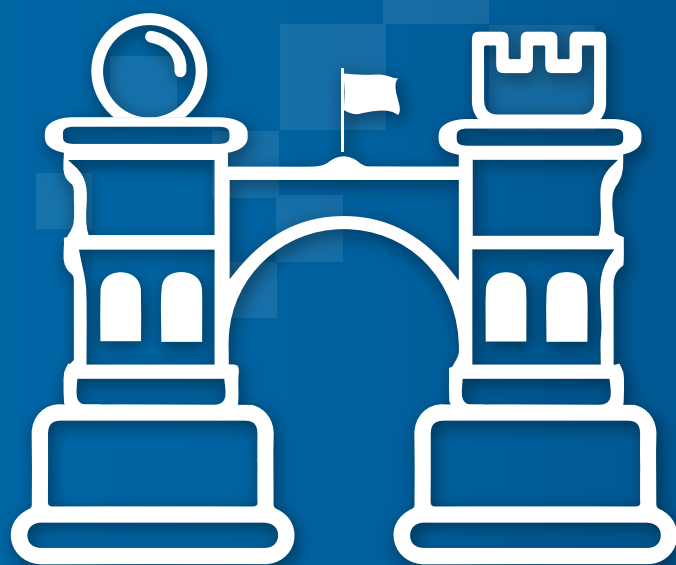


biocha
Ente Municipal BIOCÓRDOBA

AJEDREZ **2** PARA ECOAMIGOS

Aprendé a jugar cuidando el planeta
y sembrando la amistad





Ajedrez Social

biocba

Ente Municipal BIOCÓRDOBA



Secretaría de
**Ambiente Sustentable
y Economía Circular**



Córdoba hace
Córdoba sigue



“El ser humano sólo es completamente humano cuando juega, y sólo juega cuando es completamente humano”.

Friedrich Schiller, poeta y dramaturgo alemán.

Créditos

Intendente Municipal Ciudad de Córdoba

Daniel Passerini

Viceintendente Municipal Ciudad de Córdoba

Javier Pretto

Secretario de Gestión Ambiental y Sostenibilidad

Gabriel Martín

Presidente Ente BioCórdoba

Fabián Lattanzi

Vocal Ente BioCórdoba

Juliana García Aresca

Vocal Ente BioCórdoba

Gerardo Chacón

Gerencia de Educación y Vinculación Social

Josefina Fermanelli

Aaron Nacer

Redacción y Edición

Rodrigo Rojas

Carlos Barrionuevo

Equipo de Ajedrez Social

Eliana Mendieta

Ramiro Pereyra

Mauro Soppe

Matias Cabiche

Diseño

Guadalupe Herrera Marin

Aurelia Olmedo

ISBN en trámite

Índice

Prólogo	06
Introducción	07
Cómo dar jaque mate	09
Apertura	14
Medio juego	19
Finales de peones	22
Una partida instructiva	25
¿Quiénes somos y por qué hicimos este libro más avanzado?	28
El tablero sostenible del BioCórdoba	29
Proyecto de Ajedrez Social	30
Glosario	31

Prólogo

“Debemos pensar lo que se siente y se hace; hacer lo que se siente y se piensa; y sentir lo que se hace y se piensa.”

Con este llamado, el Papa Francisco nos invitaba a enfrentar uno de los mayores desafíos que enfrenta el mundo actual: la falta de sentido. Acumulamos conocimiento, información, técnica y habilidades sociales, pero de manera fragmentada, sin una relación inteligente entre cada una de estas virtudes. El desafío es, entonces, unificar el pensamiento, los sentimientos y la acción.

El Programa “Ajedrez Social”, llevado a cabo por el Ente Municipal BioCórdoba es un claro ejemplo y una manifestación concreta de lo que sucede cuando diferentes potencialidades convergen. El deporte, lo lúdico, las habilidades cognitivas, la estrategia, se encuentran con el valor de la inclusión y la cultura del encuentro. El ajedrez social se transforma de esta manera en un vehículo capaz de contener y unificar todas estas virtudes, mientras transita por un camino de valores fundamentales para la vida en comunidad, como son el respeto y el cuidado por el ambiente y el planeta, nuestra Casa Común.

Yo celebro que iniciativas como éstas sigan siendo un ejemplo en la sociedad, fundamentalmente en los más jóvenes, generaciones cargadas de esperanza y optimismo, protagonistas de la construcción de un mundo mejor, y felicito al maravilloso y comprometido equipo de trabajo que lleva esto adelante.

“Ajedrez para Ecoamigos II”, la segunda edición de un libro que recopila fundamentos técnicos del ajedrez, también contiene en sus páginas todas aquellas ideas y acciones que nos permiten continuar forjando valores esenciales. Con el primer libro quienes nunca jugaron al ajedrez, pudieron descubrir este fascinante universo. En este segundo volumen, aquellos jugadores y jugadoras que ya conocen la disciplina, descubrirán la manera de mejorar, pulir y perfeccionar su juego.

Mi mayor esperanza está puesta en que todos, jugadores con mayor o menor experiencia, a través del ajedrez o cualquier otro deporte, o desde la expresión que más los convoque, sigamos mejorando, puliendo y desarrollando los valores que nos enseñen y nos ayuden a ser cada día mejores personas.

Daniel Passerini
Intendente Municipal Ciudad de Córdoba

Introducción

Ya aprendimos las reglas del ajedrez... ¿y ahora qué?

Hola, ecoamigos: en este segundo libro vamos a repasar y profundizar algunas reglas y conceptos que aprendimos en el primero, y principalmente, vamos a adquirir herramientas para jugar partidas largas e interesantes. Como el ajedrez mismo, la sustentabilidad requiere visión a largo plazo y planificación estratégica para construir un futuro próspero.

Lo primero que vamos a aprender es que una partida de ajedrez tiene —generalmente— **tres fases o etapas**: la apertura, el medio juego y el final. De manera similar, todo proyecto sustentable tiene sus etapas: planificación inicial (como nuestras aperturas), desarrollo y acción (nuestro medio juego), y consolidación de resultados (el final).

En cada fase, tanto en ajedrez como en sustentabilidad, necesitamos colaboración y respeto mutuo entre todos los participantes.

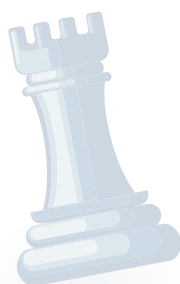
En el párrafo anterior usamos la palabra “generalmente” porque una partida puede terminar ya en la apertura, en el medio juego o llegar a la fase final. ¡Justamente queremos aprender a evitar errores tempranos y adquirir herramientas para jugar partidas largas e interesantes! Al igual que en los proyectos ambientales y de inclusión, las pequeñas acciones sostenidas en el tiempo y los conocimientos sólidos nos permiten avanzar hacia soluciones efectivas, donde cada persona —sin distinción de edad, género o procedencia— puede aportar su pieza única al tablero global.

Obviamente, también es posible que —en cualquiera de las tres fases de las partidas— una de las personas le proponga “tablas” (empate) a la otra, al momento de hacer su jugada. Si la propuesta es aceptada, la partida será tablas. Lo importante es recordar que siempre, independientemente del resultado, es fundamental repasar —en la tranquilidad del hogar— las partidas que jugamos para aprender de errores propios o ajenos. En este proceso de reflexión crítica y constructiva, ejercitamos valores esenciales como el respeto por las diferencias, la humildad para reconocer errores y la generosidad para compartir aprendizajes con toda la comunidad, creando un círculo virtuoso de crecimiento colectivo.

Emprendamos nuestra tarea comenzando ¡por el final! Vamos a recordar y profundizar algunos procedimientos para dar jaque mate: primero, rey y dama contra rey y, luego, rey y torre contra rey. Veremos cómo —la mayoría de las veces— esa dama o torre provino de la transformación de un peón, procedimiento que también aprenderemos. Esta transformación nos recuerda que en la economía circular, lo que parecía ser un “simple peón” (como los residuos) puede convertirse en algo valioso cuando aplicamos creatividad e innovación sustentable.

Después nos adentraremos en el estudio de las aperturas y de tácticas del medio juego, siempre recordando que cada jugador trae perspectivas únicas y valiosas al tablero, y que el ajedrez, como la construcción de un mundo más sustentable e inclusivo, es más enriquecedor cuando todos pueden participar y aportar sus talentos.

¡Que lo disfruten, y que cada partida sea una oportunidad para crecer juntos!

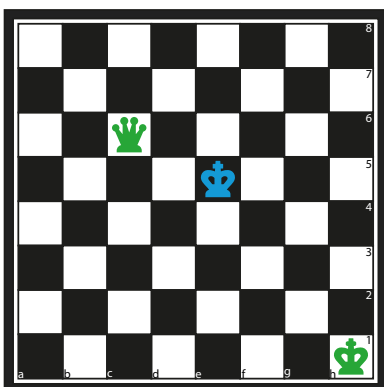
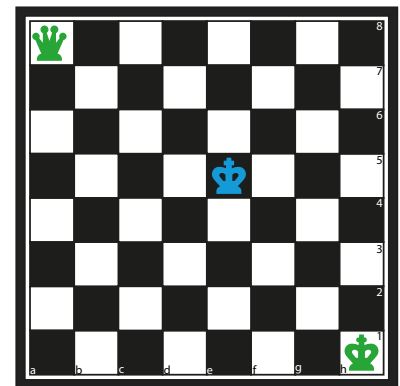


CÓMO DAR JAQUE MATE

Como ya vimos, el objetivo de una partida de ajedrez es capturar al rey adversario, en otras palabras, darle jaque mate. Quien da jaque mate gana la partida; no cuentan otros aspectos, como la cantidad de piezas de cada bando. En algunos casos el jaque mate viene temprano, como consecuencia del descuido de uno de los jugadores (falta de percepción de la amenaza) aprovechado eficazmente por su adversario, poseedor de una aguzada percepción de la oportunidad. Estos dos tipos de percepción son aptitudes básicas que el jugador de ajedrez necesita desenvolver.

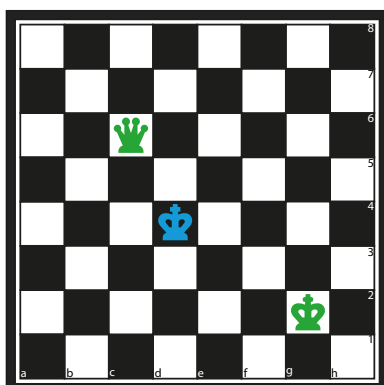
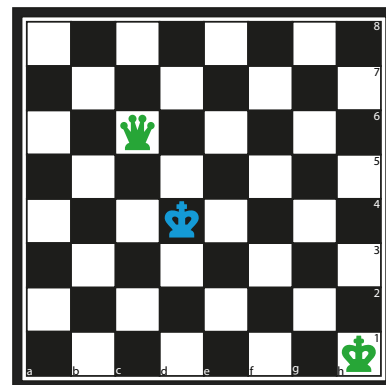
En una partida equilibrada, en la que ambos jugadores perciben adecuadamente las amenazas de su adversario, el resultado puede ser empate o bien uno de los contrincantes puede obtener una ventaja -"pequeña" pero decisiva- de un peón y coronarlo. La pieza coronada -por lo general, una poderosa dama- podrá darle jaque mate al rey adversario, para lo cual es importante dominar una técnica que aprenderemos a continuación.

Las blancas acaban de avanzar un peón de **a7** a **a8**, es decir, lo **promovieron** o **coronaron**: el peón se transformó en una **dama**. Es necesario ahora dar **jaque mate** de la manera más rápida posible. Para dar jaque mate con rey y dama contra rey es necesario tener en cuenta que 1) el **jaque mate** sólo puede ocurrir en una **banda del tablero**, es decir, en las columnas **a** o **h** o en las líneas **1** u **8**; 2) la dama dará el jaque mate y 3) su rey la ayudará a controlar las casillas de fuga del rey enemigo.



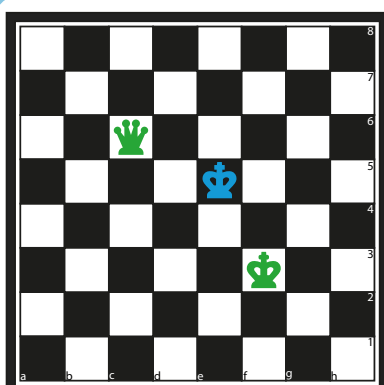
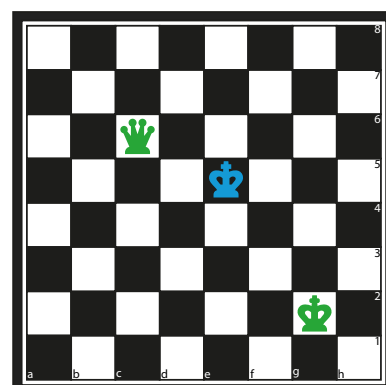
1. Dc6. De acuerdo con la primera condición expresada anteriormente: las blancas comienzan a "empujar" al rey negro hacia una de las bandas del tablero. El rey negro, por su parte, intentará permanecer el mayor tiempo posible en el centro del tablero (casillas **d4**, **e4**, **d5** y **e5**).

1... Rd4. El rey negro va a la única casilla disponible que tiene en centro. Es interesante observar que la casilla **e4** está controlada por la dama, que en la jugada anterior, se colocó **a salto de caballo** del rey negro, es decir, si la dama fuera un caballo le estaría dando jaque al rey negro. También es importante observar que el rey negro no puede acercarse a la dama blanca, ya que ésta controla todas las casillas a su alrededor.

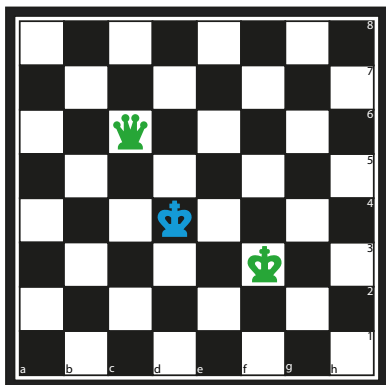


2. Rg2. Como la dama está en su posición ideal (**a salto de caballo** del rey negro) no sería conveniente moverla. Por ese motivo, el rey blanco entra en escena y se acerca al centro del tablero para ayudar a su dama en la misión de forzar al rey negro a ir a una de las **bandas del tablero**. El rey da un paso en diagonal, que es la forma más rápida de acercarse al objetivo.

2... Re5. El rey negro se mantiene en el centro del tablero.

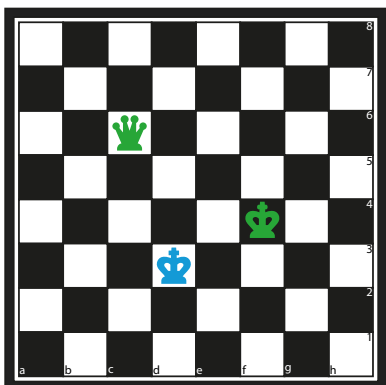
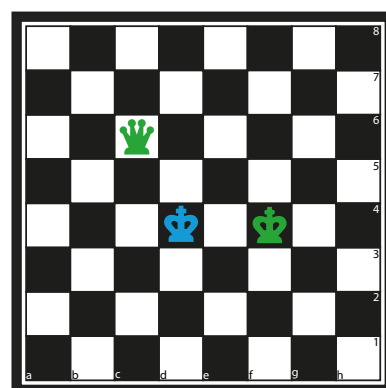


3. Rf3. El rey blanco continúa con la maniobra iniciada con la jugada anterior..



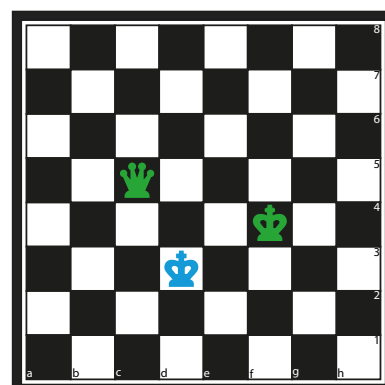
3... Rd4. El rey negro insiste en su idea de mantenerse en el centro del tablero pero la próxima jugada de las blancas impedirá ese objetivo.

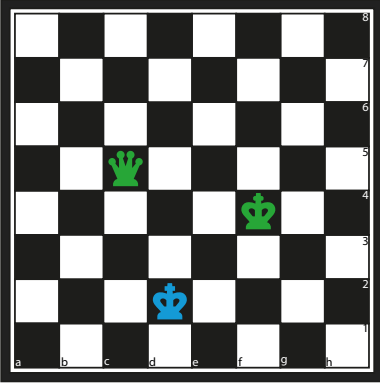
4. Rf4. Jugada muy importante, con la cual las blancas impiden que el rey negro retorne a **e5** y comienzan a conducirlo a una de las **bandas del tablero**.



4... Rd3. A contragusto, el rey negro se despidió del centro y comienza a encaminarse a una de las bandas del tablero (la **fila 1**, en este caso).

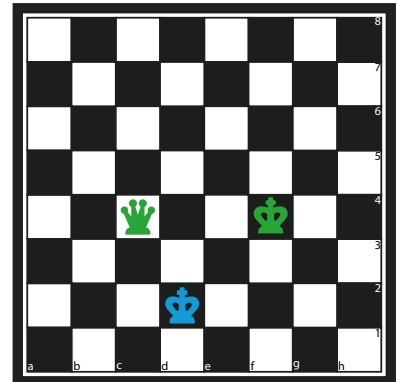
5. Dc5. La dama vuelve a posicionarse a **salto de caballo** del rey negro y le impide retornar al centro del tablero, al controlar la casilla **d4**.



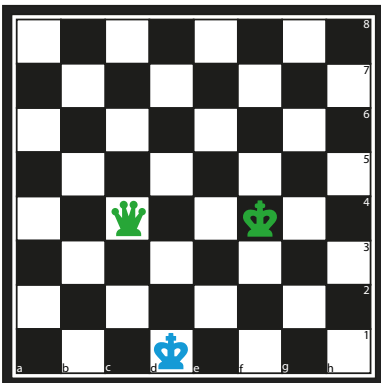


5... Rd2. El rey negro no tiene más la posibilidad de quedarse en el centro del tablero.

6. Dc4. La dama permanece fiel a la estrategia de posicionarse a **salto de caballo** del rey negro e impedirle retornar al centro del tablero. Esta jugada obliga al rey negro a ir a la **fila 1**, donde recibirá **jaque mate**.

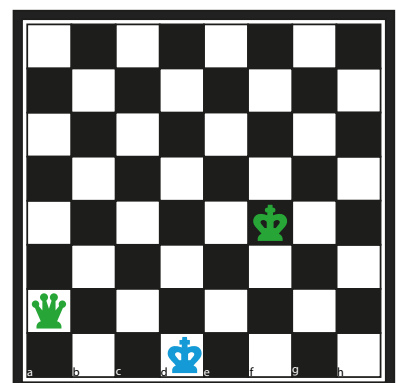


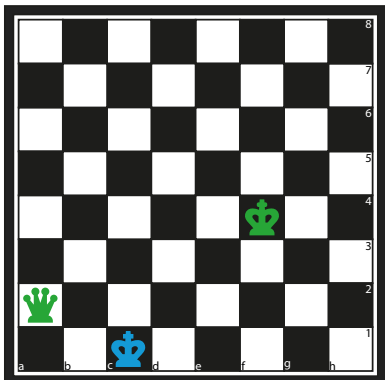
6... Rd1. Es interesante observar cómo en el corto lapso de seis jugadas, el rey negro se vio obligado a ocupar una de las **bandas del tablero**, donde -como ya mencionamos- sufrirá **jaque mate**, toda vez que no tendrá casillas de fuga. Ahora, sólo le falta esperar que el blanco cometa un serio error que lo salve.



7. Da2. Cuando el rey adversario está en la banda, es importante abandonar la estrategia de la posición a **salto de caballo** del rey negro y cambiarla por la de evitar que el rey enemigo abandone la **banda del tablero**.

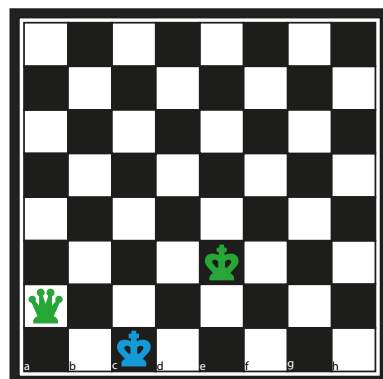
En este momento es **muy importante evitar ahogar al rey negro**, por lo cual hay que jugar con extrema atención.



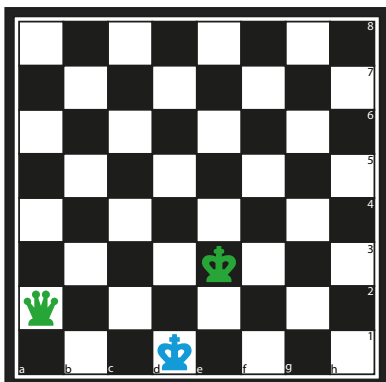


7... Rc1. El rey negro trata de alejarse de su colega blanco para prolongar su agonía.

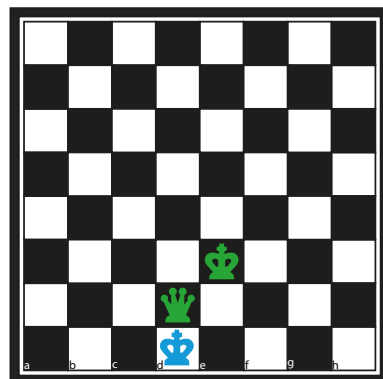
8. Re3. Como ya mencionamos, el segundo requisito para dar jaque mate es la cooperación del rey con su dama, que consiste en apoyarla y en controlar las posibles casillas de fuga del rey negro.



8... Rd1. Única casilla disponible.






9. Dd2#. ¡Finalmente las blancas dan jaque mate! La dama blanca le da jaque al rey negro y éste no tiene ninguna casilla disponible; por eso es jaque mate. El rey negro no puede capturar a la dama blanca porque el rey blanco la defiende.



APERTURA

En la apertura hay tres factores que debemos tener en cuenta:

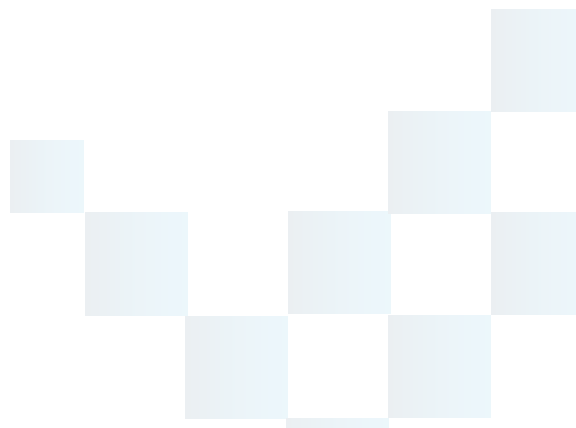
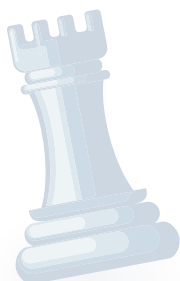
-  Seguridad del rey
-  Control del centro del tablero
-  Desarrollo de las piezas

El desarrollo es un concepto básico y simple, al que se le debe prestar atención apenas comienza la partida. Consiste en activar todas las piezas y proteger el rey (generalmente por medio del enroque). Las piezas son desarrolladas orientadas hacia el centro del tablero (casillas **e4**, **d4**, **e5** y **d5**). Normalmente se mueven primero los peones **e** y **d**, que dan paso a los alfiles ubicados en **f1** (o **f8** en el caso de las negras) y **c1** (**c8** de las negras), respectivamente.

Luego se activan los caballos, colocándolos preferentemente en **f3** (**f6** de las negras) o **c3** (**c6** de las negras), casillas desde las cuales controlan el centro del tablero. Los alfiles, que tienen más opciones que los caballos para ser puestos en juego, aguardan un poco para ver cuál será la mejor casilla para ubicarse. Es importante colocarlos en casillas en las que no obstruyan un peón propio (por ejemplo el alfil blanco de **f1** en **d3**, antes de mover el peón de **d2**), pues esto retrasaría el desarrollo del otro alfil, el de **c1**.

Después, es importante enrocarse. El enroque permite que el rey quede protegido por una muralla conformada por peones. La dama es, generalmente, la pieza que entra por último en acción. Su entrada prematura en juego puede tener como consecuencia ataques del adversario y acarrear -por lo tanto- pérdidas de tiempo para defenderla. Obviamente, este orden de movimientos (caballos, alfiles, enroque, dama) no es obligatorio.

No nos olvidemos de que en el ajedrez las únicas reglas que son de cumplimiento obligatorio son las propias del juego y las de conducta. Sin embargo, ¡es bueno tener presente éste y otros consejos que van apareciendo a lo largo de estas páginas! Se considera concluida la apertura cuando no quedan piezas entre las torres. El jugador que logra primero este objetivo tiene más chances de éxito, obviamente si se considera una posición de equilibrio material.



Algunos consejos

- ❧ Evitar pérdidas de material. Estar siempre alerta para darse cuenta de las amenazas del oponente.
- ❧ Desarrollar primero los caballos, orientándolos hacia el centro.
- ❧ Luego, los alfiles.
- ❧ Finalmente, enrocarse, para colocar el rey en un lugar seguro.
- ❧ Evitar mover más de una vez la misma pieza, porque así se deja de desarrollar otra pieza, que todavía no está en juego.
- ❧ Evitar mover peones que no ayudan el desarrollo de otras piezas, por ejemplo, los de las columnas **a**, **f** y **h**.

Conceptos

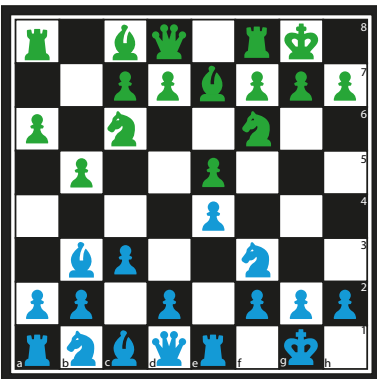
Tipos de columna

- ❧ **Abierta**: en la columna no hay ningún peón (no importa si hay otro tipo de piezas).
- ❧ **Semiabierta**: en la columna hay un solo peón (no importa si, además, hay otro tipo de piezas).
- ❧ **Cerrada**: en la columna hay más de un peón (no importa si, además, hay otro tipo de piezas).

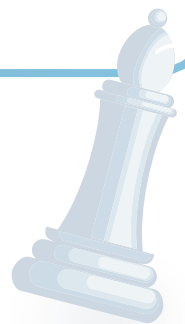


Algunas aperturas

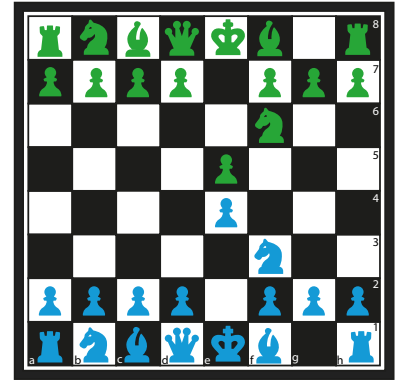
- ♟ El conocimiento de algunas líneas de apertura otorga confianza y ayuda a evitar celadas tendidas por el adversario. Éstas son especies de trampas basadas en particularidades no evidentes de la posición.
- ♟ Conocer el orden exacto de jugadas por el que se llega a una determinada posición ayuda a evitar las celadas.
- ♟ A mediados de los años 70, un grupo de jugadores de la extinta Yugoslavia sistematizó las aperturas.
- ♟ Las clasificó con un código de letras (A, B, C, D y E). Este sistema está basado en la archivología y contribuyó a la informatización del estudio de aperturas.
- ♟ La informática facilita el estudio de las aperturas, principalmente en el sentido de que es posible una actualización constante. Esto es importante, pues existen variantes que son refutadas y tienen que ser evitadas.
- ♟ Cada letra contiene cien variantes (de 00 a 99).
- ♟ A - Irregulares, Inglesa y otras. La Apertura Inglesa se inicia con **1. c4**
- ♟ B - Siciliana y otras semiabiertas
- ♟ C - Francesa y abiertas. En páginas anteriores se encuentra explicado el concepto de posiciones abiertas, semiabiertas y cerradas
- ♟ D - Peón de Dama, Gambito de Dama y Grünfeld
- ♟ E - Defensas Indias y Catalana



Apertura Española o Ruy López (C92) 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Ab5, a6 4. Aa4, Cf6 5. O-O, Ae7 6. Te1, b5 7. Ab3, O-O 8. c3. El blanco planea jugar d4 y dominar el centro. El negro, desarrollar sus piezas y ofrecer resistencia.

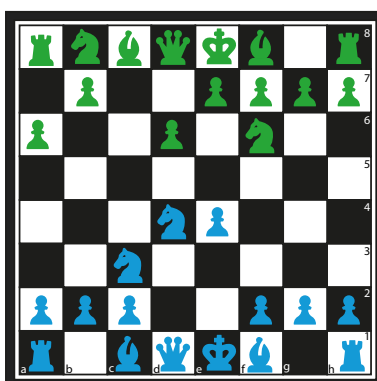
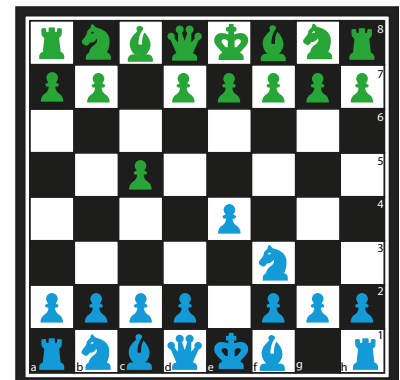


Defensa Petroff o Rusa (C42 a C43) 1. e4, e5 2. Cf3, Cf6. El negro no defiende su peón, sino que contraataca el peón rival.



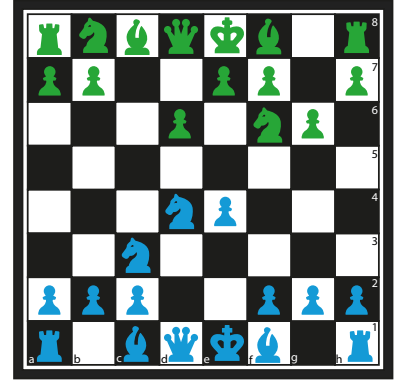
Defensa Francesa (C00 a C20) 1. e4, e6 2. d4, d5. El negro cede un poco de espacio en el centro y restringe su alfil de casillas blancas a cambio de una posición sólida.

Defensa Siciliana (B20 a B99) 1. e4, c5 2. Cf3. El negro busca impedir que el blanco forme su centro. Sin duda, una de las defensas más populares.



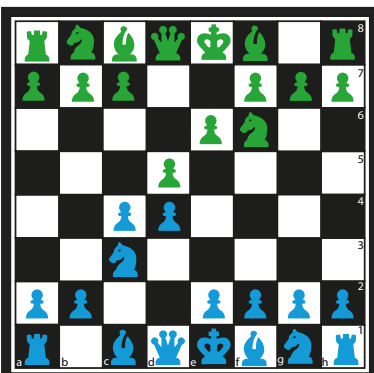
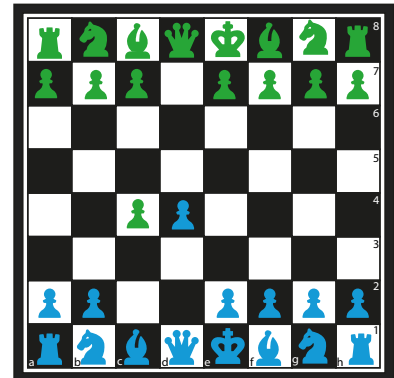
Defensa Siciliana Variante Najdorf (B90) 1. e4, c5 2. Cf3, d6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3, a6. El blanco tiene ventaja de espacio; el negro, un sólido centro de peones.

Defensa Siciliana Variante del Dragón (B70) 1. e4, c5
2. Cf3, d6 3.d4, cd4 4.Cd4, Cf6 5. Cc3, g6. El negro desarrolla su alfil por fianchetto para presionar el centro y ala dama blancos. El blanco avanzará su peón **h**.



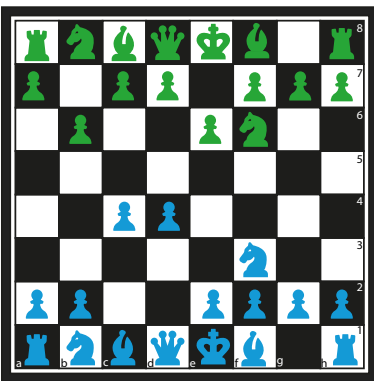
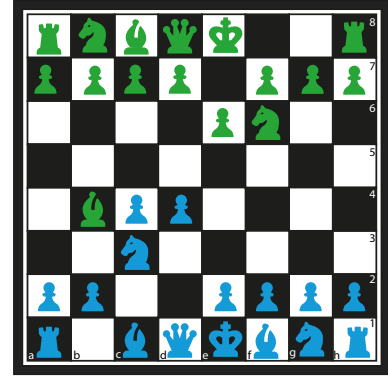
Gambito de Dama (D60) 1. d4, d5 2. c4. El blanco entrega momentáneamente su peón **c** a fin de distraer el peón **d** negro y ganar así espacio en el centro.

Gambito de Dama Aceptado (D20) 1. d4, d5 2. c4, dc4. El negro entrega el centro a cambio de un juego libre de piezas. Corre peligro si trata de defender su peón a ultranza.



Gambito de Dama Defensa Ortodoxa (D60) 1. d4, d5 2. c4, e6 3. Cc3, Cf6. El negro sostiene su centro y sólo lo abandona cuando puede cambiar piezas para diluir la iniciativa blanca.

Defensa Nimzoindia (E30) 1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Ab4. El objetivo del negro es presionar la casilla **e4**. A veces debe ceder su pareja de alfiles.



Defensa India de Dama (E10) 1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cf3, b6. El negro desarrolla el alfil de casillas blancas mediante fianchetto, con el fin de para impedir la formación plena del bloque central de peones blancos.

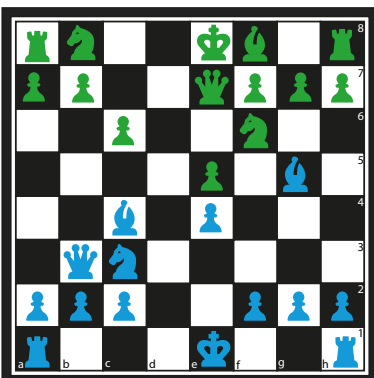
MEDIO JUEGO

El ajedrez es un juego que requiere mucha atención. Es necesario desarrollar la habilidad de "ver jugadas", es decir, tener en cuenta todas las jugadas posibles en una posición. Esa manera de concebir el juego se manifestaba en lo que llamamos "percepción de la amenaza", contracara de la "percepción de la oportunidad"; en otras palabras podemos decir que ésta es una habilidad básica para jugar al ajedrez: darse cuenta de las amenazas que plantea el adversario y también de sus descuidos, para poder aprovecharse de ellos. Esto lo hacía un verdadero maestro en el arte de la defensa. Para neutralizar una amenaza debemos tener en mente las **3 C**: podemos capturar la pieza atacante; correr, es decir, desplazar la pieza amenazada a una casilla segura, o cubrir la pieza atacada, interponiendo una pieza -de menor valor que la atacante- entre ésta y la nuestra que está en peligro. No son éstas en realidad las únicas posibilidades de defensa.

Más adelante veremos que hay, además, otras opciones (avanzadas) para reaccionar ante una amenaza: contraatacar -atacar una pieza de igual o mayor valor que la nuestra que está siendo atacada- o sacrificar la pieza amenazada, es decir, no defenderla, con el fin de obtener alguna otra compensación. Independientemente de la decisión que tomemos ésta debe ser consciente y basada en cálculos concretos y no en meras suposiciones o especulaciones. ¿Qué nos amenaza? Esto es lo que debemos preguntarnos tras cada jugada del adversario.

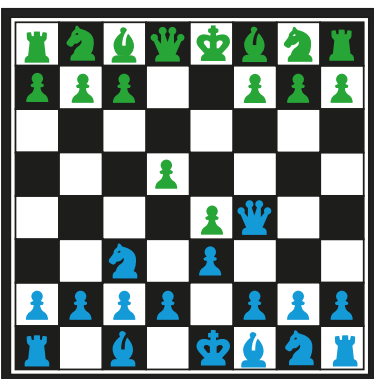
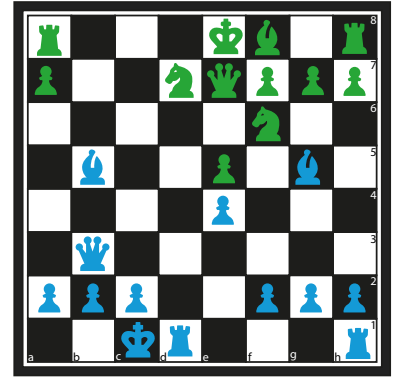
Tenemos que observar con atención todas las casillas que puede alcanzar la pieza jugada: el rey amenaza todas las adyacentes, el caballo -como máximo- ocho casillas; la torre y la dama todas las casillas de su columna y línea. Por su parte, el alfil y la dama amenazan todas las casillas en su diagonal; los peones las dos inmediatas en la diagonal. Este control tras la jugada del oponente es imprescindible. Es absolutamente necesario percibir las amenazas para poder neutralizarlas. Esta percepción, esencial para jugar con chances de éxito, se desarrolla con la práctica.

- ♟️ Piezas mayores: dama y torre.
- ♟️ Piezas menores: alfil y caballo.
- ♟️ Una dama vale dos torres o tres piezas menores (dos alfiles y un caballo o dos caballos y un alfil).
- ♟️ Una torre equivale a una pieza menor más dos peones.
- ♟️ Perder un peón no es poca cosa; puede acarrear la derrota si no está compensada.
- ♟️ Dos piezas menores son, generalmente, más valiosas que una torre.
- ♟️ Percepción: Cuando nos toca jugar debemos percibir si nuestro adversario está amenazando algo o si está dejando alguna pieza indefensa
- ♟️ Pieza atacante: pieza que está en condiciones de capturar una pieza enemiga.
- ♟️ Pieza atacada: pieza en el radio de acción de una pieza atacante enemiga.
- ♟️ Pieza defensora: pieza en cuyo radio de acción está una pieza compañera atacada. Esta defensa sólo sirve si la pieza atacante vale más que la atacada.
- ♟️ Correr: retirar una pieza a una casilla que no está atacada o en la que estará protegida por una pieza defensora.
- ♟️ Cubrir: poner una pieza entre la atacante y la atacada.
- ♟️ Ataque doble: ataque simultáneo a dos objetivos.



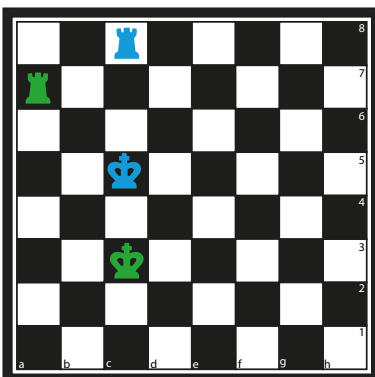
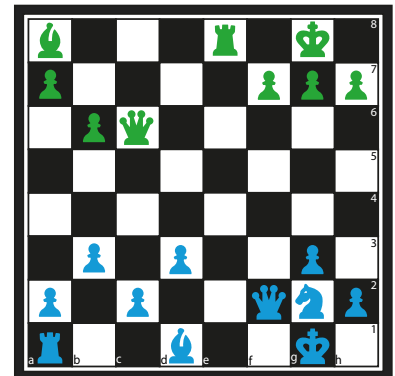
Clavada: impide que una pieza se mueva, porque si lo hace deja al propio rey en jaque o permite que una pieza de su bando sea capturada o bien que el adversario obtenga el dominio de una casilla importante.

Clavada absoluta: se produce cuando cualquier movida de una pieza es ilegal ya que al moverse el rey quedaría en jaque.



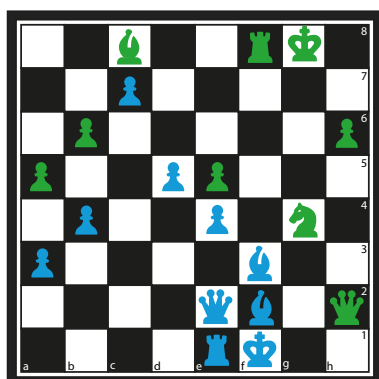
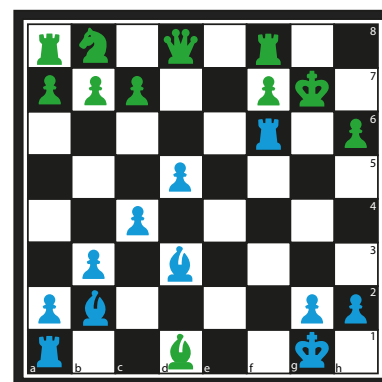
Pieza copada: pieza atacada que no puede correr (3ª C), ya que será capturada en cualquier casilla que ocupe.

Pieza sobrecargada: defiende dos objetivos a la vez. Si la pieza referida se tiene que correr (3ª C) ante una amenaza, dejará indefenso uno de los objetivos.



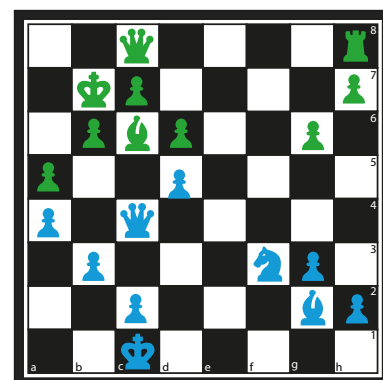
Jaque descubierto: movimiento de una pieza que obstruía la que realmente da el jaque.

Jaque doble: movimiento de una pieza que da jaque ella misma y libera la acción de otra pieza que también da jaque, al mismo tiempo. Ante un jaque doble la única salida que tiene el rey adversario es correr (3ª C).



Distracción o desvío: golpe táctico que por medio del cual se fuerza al adversario a desviar -o distraer- una pieza que defiende ya sea otra pieza o una casilla importante.

Atracción: movimiento por el que se incita al adversario -pero sin forzarlo a desviar -o a distraer- una pieza defensora.



FINALES DE PEONES

En las primeras páginas, cuando nos referíamos a los mates de dama y rey contra rey, y de torre y rey contra rey, decíamos que probablemente esa torre o esa dama hayan sido producto de la coronación de un peón. Dicho esto, surge la pregunta de cómo hacemos para coronar un peón.

Para lograr ese objetivo, vamos a imaginarnos una partida que comienza con la Variante del Cambio de la Defensa Española: 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Ab5 a6 4. Axc6 bc6.

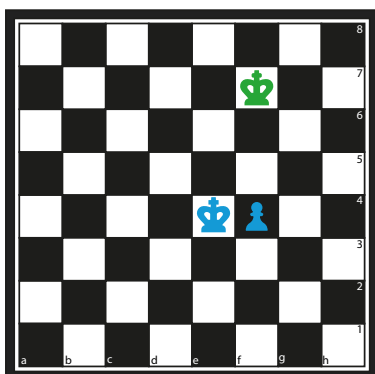
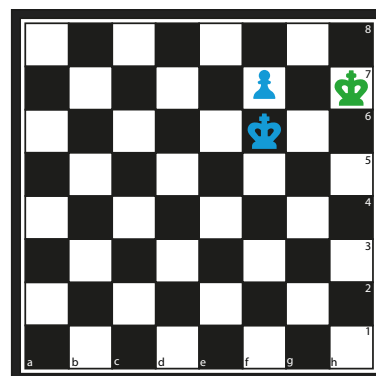
Imaginemos que todas las piezas se cambian sin que se altere casi la estructura de peones (pondremos el peón d blanco en d3, pues así habrá salido el alfil que inicialmente está ubicado en c1). Vemos que todos los peones blancos pueden ser defendidos por sus compañeros. Aquellos que están en su casilla original no pueden ser atacados, pues el rey no tiene cómo acercarse a ellos. Por otra parte, al observar los peones negros, veremos que el de a6 no puede ser defendido por ningún compañero, sólo por su rey.

Si las blancas, con maniobras inteligentes, logran colocar su rey en a5, y el rey negro no llega a b7 o a a7, tomarán el peón de a6 y el peón blanco de la columna a quedará libre para llegar a la octava fila, coronar una dama y dar jaque mate, tal como lo vimos en el capítulo dos. El rey negro intentará impedir que el peón blanco corone. Para ello deberá encontrarse en el cuadrado del peón. Aun si el rey negro entra en este cuadrado, el blanco puede ganar si su rey logra dominar las casillas que debe recorrer el peón hasta llegar a la casilla de coronación.

Conceptos

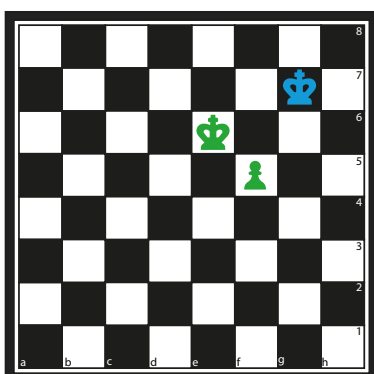
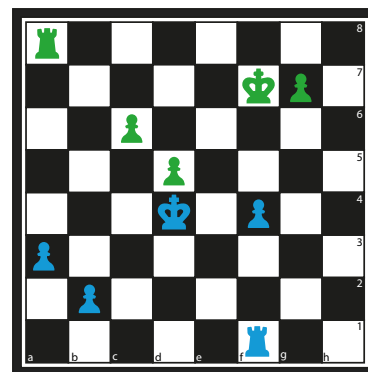
- ♟ En un final en el que un bando tiene rey y peón y el otro sólo el rey, el objetivo del bando del peón es coronarlo y así obtener una dama o una torre para dar jaque mate.
- ♟ Recordemos que un alfil o un caballo no son suficientes para dar jaque mate.
- ♟ Coronar una dama, en determinadas situaciones, puede ahogar al rey adversario.
- ♟ Para coronar, el peón tiene que escapar de la acción del rey adversario.

Coronar una dama, en determinadas situaciones, puede ahogar al rey adversario.



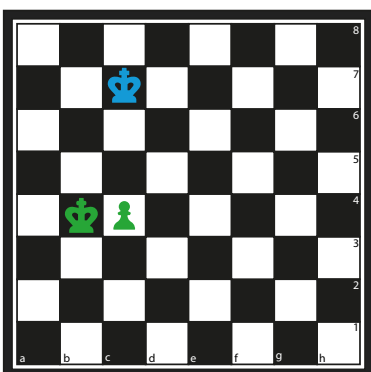
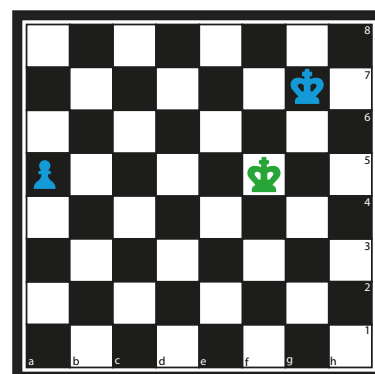
Para coronar, el peón tiene que escapar de la acción del rey adversario. En la posición que ilustra el diagrama, la jugada 1. f5, es decir, el avance "automático" del peón, facilitaría la misión del rey negro, que consiste en detener el peón. En cambio, 1. Rf5 -jugada que parece ilógica porque obstruye a su propio peón- es el inicio de una maniobra tendiente a abrirle el camino hacia la octava fila.

Peón libre es aquel que no tiene peones adversarios en la columna que ocupa ni en las adyacentes. En esta posición el peón blanco en **a3** y el negro de **d5** están en esa condición. Los demás peones tienen peones en las columnas adyacentes, los que impedirían su avance.



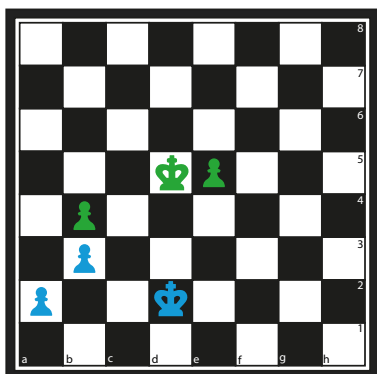
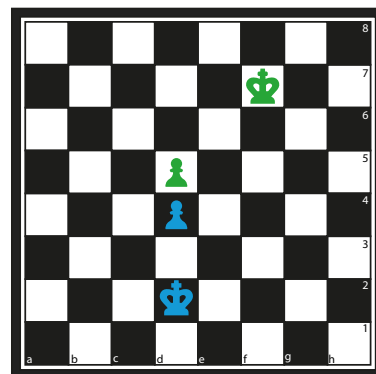
Cuadrado: en esta posición, los vértices del cuadrado del peón libre negro (el de **f5**) son **f5, f1, b5 y b1**. El peón se dirige a **f1**.

Si el rey adversario está fuera del cuadrado del peón, no podrá detenerlo. Tanto en la posición anterior como en la presente, el rey defensor no tiene acceso al cuadrado, por lo que el peón puede avanzar libremente, sin ayuda de su rey, hasta la casilla de coronación.



Si el rey adversario está dentro del cuadrado del peón, el rey del bando del peón deberá abrirle camino hacia la coronación. En este caso, el rey blanco va a **c5**, de manera análoga a la de la segunda posición mostrada en este capítulo.

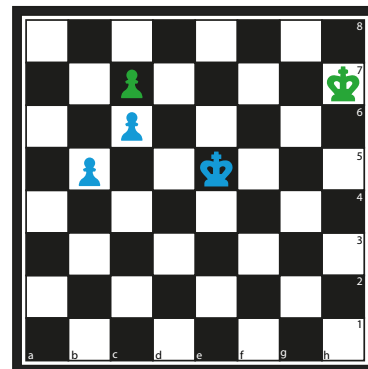
Peón bloqueado es aquel que no puede avanzar porque tiene un peón adversario en la misma columna. En esta posición, los peones de **d4** (blanco) y **d5** (negro) se bloquean mutuamente y se impiden el paso.



Un peón que detiene a dos es aquel que bloquea un peón adversario situado en la misma columna e impide el avance de otro, posicionado en una columna adyacente, pues lo capturaría si avanzara.

En esta posición, el peón negro ubicado en **b4** bloquea a su par de **b3** e impide el avance del de **a2**: si las blancas juegan 1. a3, el peón de **b4** lo captura directamente; si juegan 1. a4, el peón de **b4** lo captura al paso.

Por medio del sacrificio de un peón retrasado se puede desbloquear un peón y transformarlo en un peón libre. En esta posición las blancas entregan un peón con 1. b6, y logran avanzar su peón de la **columna c** luego de 1... bc6 2. c7. Por medio del sacrificio de un peón retrasado se puede desbloquear un peón y transformarlo en un peón libre. En esta posición las blancas entregan un peón con 1. b6, y logran avanzar su peón de la **columna c** luego de 1... bc6 2. c7.



UNA PARTIDA INSTRUCTIVA

La partida de la Ópera

Esta partida entre Paul Morphy y el duque de Brunswick se jugó en el palco de éste, en la Ópera de París, durante la representación de "El Barbero de Sevilla". Si bien el mencionado duque era un aficionado y jugaba con la ayuda de otro jugador de bajo nivel, esta partida pasó a la historia como una muestra del talento de Morphy. Es muy instructiva en cuanto a como Morphy aprovecha los desaciertos de sus rivales (quienes se consultaban durante la partida).

1.e4 e5

2.Cf3 d6. Las negras defienden su peón de **e5**, atacado por el caballo de **f3**. Otra opción para el mismo objetivo es 2... Cc6.

3.d4 Ag4. La causa de futuros males. Las negras confían en que su alfil clavará el caballo de **f3** y no perciben que se verán obligadas a desprenderse de su alfil de casillas blancas y a cooperar -involuntariamente- con el desarrollo de las blancas.

4.dxe5 Axf3. Si las negras jugaran 4... dxe5, las blancas ganarían un peón después de 5. Dxd8+ Rxd8 6. Cf3. Con el cambio de damas, la clavada desapareció y el caballo de **f3** puede moverse libremente.

5.Dxf3 dxe5

6.Ac4 Cf6. Las blancas amenazaban 7. Dxf7#.

7.Db3 De7. La jugada 7. Db3 constituye un ataque doble: amenaza tanto 8. Axf7+ como 8. Dxb7 (peón que debía estar protegido por el alfil del que las negras se desprendieron en la cuarta jugada. Con 7... De7, las negras se proponen "reducir el daño": si las blancas juegan 8. Dxb7, responden con Dxb4+ y fuerzan el cambio de damas, lo que le quitaría potencia al ataque de las blancas. Sin embargo, 7... De7 obstruye el alfil de **f8** y retrasa el desarrollo de las negras.

8.Cc3 c6. Las blancas desdeñan la ganancia del peón de **b7** y continúan desarrollando sus piezas. En contrapartida, las negras defienden su peón pero no se desarrollan.

9.Ag5 b5. Con su jugada, las blancas pusieron en juego la última pieza menor que estaba sin desarrollar. En cambio, las negras continúan perdiendo tiempo. Con su jugada esperan desalojar el alfil blanco pero dan pie a una brillante maniobra de ataque.

10.Cxb5 cxb5. Las blancas sacrifican un caballo por dos peones; es decir, entregan voluntariamente un peón (recordemos que las piezas menores -alfil y caballo- tienen el valor de tres peones). El objetivo es claro: aprovechar la frágil situación del rey negro así como el atraso del desarrollo del bando negro.



11.Axb5+ Cbd7. Por fin, las negras desarrollan una pieza. Sin embargo, ya es demasiado tarde para salvar la partida. Es interesante observar que ambos caballos están clavados por los alfiles blancos.

12.0-0-0 Td8. Es interesante observar la siguiente posición. Todas las piezas blancas cumplen alguna función de ataque. Además, el rey se encuentra protegido. En cambio, el rey negro está lejos de poder enrocarse y tanto el alfil de **f8** como la torre de **h8** permanecen inactivos.

13.Txd7 Txd7. El blanco continúa jugando con extrema energía, tal como lo requiere la posición. Ahora sacrifica transitoriamente una calidad (diferencia de valor entre una torre y una pieza menor) para eliminar dos piezas defensoras, como se verá a continuación.

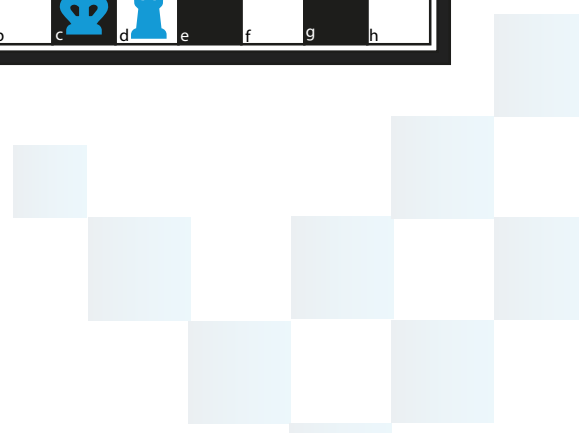
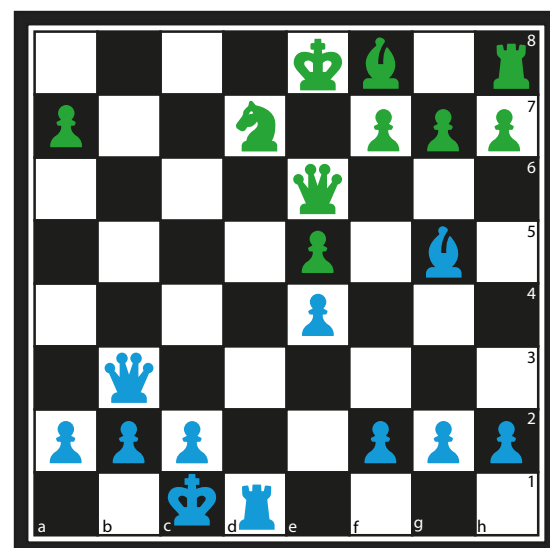
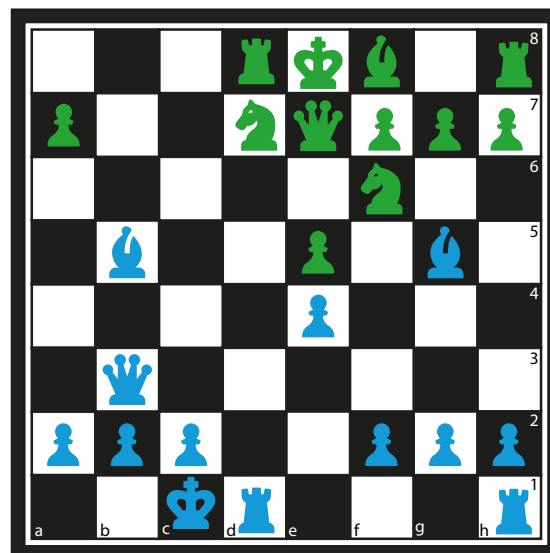
14.Td1 De6. Aparentemente, las negras empiezan a desbloquear su posición. La dama se mueve para permitir proponer un cambio con la dama blanca de **b3**, lo que aliviaría el ataque, y -además- dar juego al alfil de **f8** pero las blancas siguen jugando enérgicamente.

15.Axd7+ Cxd7. La siguiente es la posición que había previsto Morphy.

16.Db8+ Cxb8

17.Td8++ 1-0

El sacrificio de dama es sencillo pero no por eso deja de ser brillante. La partida muestra la importancia de desarrollar rápidamente las piezas y las dramáticas consecuencias de no hacerlo.



¿QUIÉNES SOMOS Y POR QUÉ HICIMOS ESTE LIBRO MÁS AVANZADO?

Somos el Equipo del Ente Municipal BioCórdoba, y después del éxito de nuestro primer libro "Ajedrez para ecoamigos", decidimos crear esta versión más avanzada para jugadores y jugadoras que ya dominan los fundamentos del juego ciencia. Desde la provincia de Córdoba, Argentina, hemos observado cómo el ajedrez y la sustentabilidad comparten principios fundamentales: la planificación estratégica a largo plazo, la gestión eficiente de recursos limitados y la capacidad de adaptarse a situaciones complejas.

Nuestro trabajo en BioCórdoba nos ha enseñado que tanto en la conservación ambiental como en el ajedrez, cada decisión tiene consecuencias que se extienden más allá del momento presente. Cuando gestionamos programas de biodiversidad o desarrollamos estrategias de economía circular, aplicamos el mismo pensamiento sistemático que requiere el ajedrez de alto nivel: evaluar múltiples variables simultáneamente, anticipar respuestas del oponente (o del ecosistema), y mantener una visión integral del tablero (o del territorio).

En este libro encontrarán conceptos como la evaluación posicional, el cálculo de variantes, y la comprensión de estructuras dinámicas. Estos elementos reflejan nuestra aproximación al trabajo ambiental: no basta con reciclar materiales (movimientos tácticos básicos), sino que debemos desarrollar sistemas circulares integrales (estrategia posicional compleja) que consideren el impacto a largo plazo de cada intervención.

Al igual que un gran maestro de ajedrez debe pensar varios movimientos por delante mientras mantiene flexibilidad estratégica, nosotros en BioCórdoba planificamos iniciativas ambientales que se adapten a los cambios climáticos y sociales futuros. Este libro representa esa misma mentalidad aplicada al tablero: te ayudará a desarrollar la capacidad de análisis profundo y toma de decisiones estratégicas que caracterizan tanto al ajedrez de élite como a la gestión ambiental exitosa.

EL TABLERO SOSTENIBLE DEL BIOCÓRDOBA

Nuestros tableros de ajedrez están fabricados íntegramente con materiales reciclados, representando una filosofía que va más allá del simple juego. Esta iniciativa demuestra cómo la sustentabilidad puede integrarse exitosamente en el ámbito competitivo del ajedrez sin comprometer la calidad ni los estándares reglamentarios internacionales.

Cada tablero cumple rigurosamente con las especificaciones FIDE para competencias oficiales, garantizando que los jugadores puedan desarrollar sus habilidades en condiciones profesionales óptimas. Esta democratización del acceso a material de calidad elimina barreras socioeconómicas que tradicionalmente han limitado la participación en el ajedrez competitivo.

El modelo de producción circular que aplicamos no sólo reduce el impacto ambiental, sino que también genera un producto más accesible económicamente, permitiendo que clubes, escuelas e instituciones puedan equiparse con material profesional. De esta manera, creamos un ecosistema donde la excelencia deportiva y la responsabilidad ambiental convergen para formar jugadores técnicamente sólidos y socialmente conscientes.



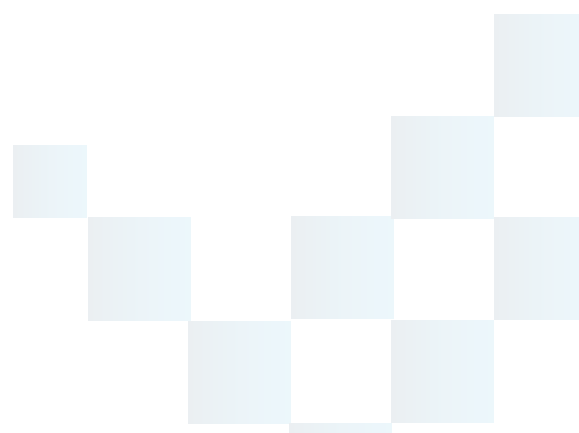
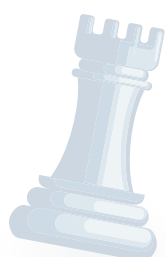
PROYECTO DE AJEDREZ SOCIAL

Nuestro enfoque del ajedrez como herramienta de desarrollo trasciende el aspecto lúdico para abordar la formación de habilidades cognitivas superiores y competencias sociales avanzadas. El ajedrez de alto nivel requiere no solo dominio técnico, sino también capacidades de análisis crítico, gestión del tiempo bajo presión, y toma de decisiones en contextos de información incompleta.

La dimensión colectiva del aprendizaje ajedrecístico cobra especial relevancia en el entrenamiento avanzado. Los métodos de análisis en equipo, donde múltiples perspectivas convergen para evaluar posiciones complejas, simulan dinámicas profesionales de resolución colaborativa de problemas. Esta metodología desarrolla habilidades de comunicación técnica, argumentación lógica y síntesis de información diversa.

La inclusividad en nuestro programa se manifiesta a través del reconocimiento de diferentes estilos de juego y aproximaciones estratégicas. Cada jugador aporta una perspectiva única basada en su experiencia y formación, enriqueciendo el análisis colectivo. Esta diversidad de enfoques fortalece la comprensión profunda del juego y prepara a los participantes para enfrentar oponentes con estilos variados en competencias de alto nivel.

El resultado es la formación de jugadores técnicamente competentes, estratégicamente flexibles y socialmente responsables, capaces de contribuir tanto al crecimiento del ajedrez como al desarrollo de sus comunidades.



GLOSARIO

A

Apertura: primera fase de la partida donde se desarrollan las piezas y se busca el control del centro.

Ataque doble: ataque simultáneo a dos objetivos con una sola movida.

Atracción: maniobra táctica que incita al adversario a mover una pieza defensora hacia una casilla desfavorable.

Ahogado: situación donde el bando al que le toca jugar no está en jaque pero no tiene jugadas legales disponibles. El resultado es tablas.

B

Banda: bordes del tablero (**columnas a y h, filas 1 y 8**).

Bloqueo: situación donde un peón no puede avanzar porque tiene una pieza enemiga directamente en frente.

C

Calidad: diferencia de valor entre una torre y una pieza menor.

Celada: trampa táctica basada en particularidades no evidentes de la posición.

Centro: casillas centrales del tablero (**d4, d5, e4, e5**) que otorgan mayor control posicional.

Clavada: restricción del movimiento de una pieza porque su desplazamiento expondría una pieza de mayor valor.

Clavada absoluta: clavada donde mover la pieza sería ilegal por dejar al rey en jaque.

Columna abierta: columna sin peones de ningún bando.

Columna semiabierta: columna con peones de un solo bando.

Columna cerrada: columna con peones de ambos bandos.

Contraataque: respuesta defensiva que implica atacar una pieza de igual o mayor valor.

Coronación: transformación obligatoria de un peón al llegar a la octava fila (contadas desde su posición inicial) en cualquier pieza (excepto rey).

Cuadrado del peón: área imaginaria del tablero que determina si el rey puede detener un peón libre.

Cubrir: interponer una pieza entre la atacante y la atacada.

D

Desarrollo: proceso de activar las piezas desde sus posiciones iniciales

hacia casillas más efectivas.

Distracción (desvío): táctica que fuerza al adversario a alejar una pieza defensora de su posición clave.

E

Enroque: jugada especial simultánea del rey y una torre para proteger al primero.

Estructura de peones: disposición de los peones en el tablero que determina características posicionales.

F

Fianchetto: desarrollo del alfil a través del avance del peón del caballo (**g3-Ag2** o **g6-Ag7**).

Final: tercera fase de la partida con pocas piezas en el tablero.

G

Gambito: sacrificio de material (generalmente un peón) en la apertura para obtener ventaja posicional.

J

Jaque descubierto: jaque dado por una pieza al moverse otra que la obstruía.

Jaque doble: jaque simultáneo dado por dos piezas, donde solo es posible mover el rey.

Jaque mate: ataque al rey del cual no hay escape posible. Termina la partida.

M

Material: valor total de las piezas de cada bando.

Medio juego: segunda fase de la partida, entre la apertura y el final.

P

Peón libre: peón sin peones enemigos en su columna ni en las adyacentes que puedan detener su avance.

Peón pasado: peón libre que exige un esfuerzo especial para ser detenido o ya no puede ser detenido.

Percepción de amenaza: habilidad de detectar los peligros que plantea el adversario.

Percepción de oportunidad: capacidad de identificar los errores o debilidades del oponente.

Pieza atacada: pieza que está en el radio de acción de una pieza enemiga.

Pieza atacante: pieza que amenaza capturar una pieza enemiga.

Pieza copada: pieza atacada que será capturada sin importar adónde se mueva.

Pieza defensora: pieza que protege a una pieza compañera atacada.

Piezas mayores: dama y torre.

Piezas menores: alfil y caballo.

Pieza sobrecargada: pieza que debe defender dos objetivos simultáneamente.

Posición abierta: posición con al menos una columna abierta en el centro (**d** o **e**).

Posición cerrada: posición donde ambas columnas centrales (**d** y **e**) están cerradas.

Posición semiabierta: posición con al menos una columna semiabierta en el centro.

S

Sacrificio: entrega voluntaria de material para obtener ventaja táctica o posicional.

T

Tablas: empate. Puede darse por acuerdo mutuo, ahogado, repetición de posiciones, etc.

Triangulación: Maniobra del rey para ceder el turno al adversario en finales de peones.

V

Ventaja material: superioridad en el valor total de las piezas.

Ventaja posicional: superioridad en factores como desarrollo, control del centro, seguridad del rey.

Descargá los libros

AJEDREZ PARA ECOAMIGOS

Niveles inicial y avanzado



Aprendé a jugar cuidando el planeta
y sembrando la amistad

