

FIGURAS DE MATE

El jaque mate puede darse en las primeras jugadas dentro de la apertura, como es el caso de los llamados mate pastor y mate del loco entre los más famosos, puede darse durante el juego medio o en la fase final de la partida

Este apartado trata sobre los mates que se producen al final de juego como “mate de torre y rey”, “mate del pasillo”, “mate de rey y dama” que, por tratarse de mates que intentan realizarse cuando ya quedan pocas piezas, en un tablero despojado de distrac, son una muy buena herramienta para generar imágenes claras y orientadoras para enseñar al niño o principiante a conseguir dar jaque mate.

Definición: le llamamos imágenes de mate a la imagen de la posición final de las piezas en una partida de ajedrez.

La *estrategia metodológica central* a desarrollar es la internalización de estas imágenes en la mente del niño, con la finalidad de que pueda recurrir a ellas en cualquier situación análoga y emplear el conocimiento que ellas representan.

Las imágenes mentales no son sólo un tipo de código destinado a favorecer el recuerdo, sino que desempeñan un papel central en el pensamiento creativo. Las imágenes permitieron a Galileo y Einstein, realizar “experimentos mentales” que les proporcionaron los fundamentos conceptuales para sus teorías físicas.

Einstein : “mi capacidad, mi destreza particular, reside en visualizar los efectos, consecuencias y posibilidades...”(Holton, 1972:110). El carácter dinámico y flexible de las imágenes las hace un instrumento idóneo para generar “modelos espaciales” que puedan dar lugar a auténticos descubrimientos.

¿A qué nos referimos cuando hablamos de la importancia de ayudar a internalizar imágenes para facilitar los procesos de construcción de conocimiento?

Una imagen mental es concebida como una representación de origen perceptivo o del recuerdo de una experiencia, que puede haber sido imaginada o vivida. Constituye un producto sensorial y perceptivo del cerebro, representado en la mente y caracterizado por la variedad de formas, colores o temáticas. Numerosos autores han señalado que las imágenes mentales juegan un papel importante en múltiples actividades cognitivas, tales como aprendizaje , memoria , razonamiento y resolución de problemas

Importancia de la enseñanza de las figuras de mate en el aprendizaje del ajedrez

Podríamos referirnos al juego del ajedrez como una carrera hacia el jaque mate. Por tanto, saber dar mate, es la única forma de ganar en este juego. Conocer los movimientos de todas las piezas

no es suficiente. Esta destreza es clave para dominar lo que llamaríamos “punto cero del ajedrez” o conocimiento mínimo para poder jugar una partida.

Para aprender a ganar en el juego lo esencial será centrarse en el objetivo de dar mate al rey y poseer estrategias y tácticas para conseguirlo. A menudo nos encontramos, que , a cualquier edad un principiante en el juego suele comenzar con movimientos al azar sin tener demasiado claro un plan y reaccionando ante jugadas de su oponente. De esta forma, intentan realizar el mayor número de capturas ,ya que en esta etapa el niño o el principiante se centran en lo concreto, aquello que puede materializarse y esto es, el número de piezas capturadas. *La estrategia* se encuentra en otro nivel de abstracción, si bien su construcción se alimenta de procesos de ida y vuelta con lo concreto. Es necesario **llegar a otro nivel de abstracción para que el niño comience a idear planes para lograr un objetivo determinado**. Para poder evaluar si lo favorece realizar determinado movimiento, **tiene que conocer previamente la estructura a la que quiere llegar**. Es aquí donde entra la importancia de la enseñanza de las figuras de mate. **Su objetivo didáctico** es que sean orientadoras en el juego, ya que ayudan a centrar tácticas y estrategias para llegar a ellas, cuando se comprende que si logra la estructura se gana la partida.

Esas estructuras tienen nombres, pero más allá de llamarlas por su nombre, es el poseer la imagen mental de las mismas lo que le facilita el análisis de la situación que se presenta en el tablero. Su utilidad también radica en que son *fáciles de identificar y reconocer en situaciones análogas*. Si se las conoce, se puede tomar decisiones y realizar todas las jugadas en pos de conseguirla o acercarse a ella. Por ejemplo si se posee una torre y se quiere llegar al “*mate de rey y torre o al mate de pasillo*”, este conocimiento le permitirá tomar decisiones no sólo con el material que posee, sino sobre el que necesitaría en caso de poder obtener una pieza por coronación. Si visualiza bien la estructura a la que quiere llegar buscará estrategias también para forzar al adversario a colocarse en la posición que necesita para lograrla. Si se está acercando a la estructura, también podrá visualizar que está cerca de ganar, si lo visualiza en el plan de su adversario, podrá **leer o anticipar** sus intenciones. Con este conocimiento puede aproximarse a anticipar el tiempo, que en el sentido ajedrecístico está dado por los turnos restantes hasta llegar a la misma.

Quando introducir las figuras de mate

Las figuras de mate pueden abordarse desde algunos juegos específicos de preajedrez y conjuntamente al planteo de posiciones en tableros con preguntas orientadoras, pero siempre en su enseñanza, al igual que el resto de los contenidos de ajedrez, debe existir un momento colectivo de recuperación de las situaciones de juego desde la didáctica, una institucionalización de ese saber.

Por lo general las dinámicas en el tablero mural se convierten en una herramienta imprescindible para ello. En ellas, se analizan las situaciones tomadas del momento previo de juego u otras diseñadas por el docente, empleando preguntas problematizadoras e invitando a los niños a realizar los movimientos y analizar todas las posibilidades de los mismos.

Por estas razones, al momento de introducir las figuras de mate, el niño debe tener el dominio ya de los movimientos de las piezas, las capturas, y la noción de amenaza o concepto de jaque y las tres formas de salida del mismo: captura, interposición y huida. Esto es lo que le permitirá cuestionar y comprender la amenaza que apunta al rey en la figura de mate, o si de lo contrario,

en dicha posición hay alguna posibilidad de salir de la misma y no se trata de una figura jaque mate. A su vez le da al docente la posibilidad de continuar facilitando la construcción de su saber ajedrecístico jugando con variantes de dicha situación.

La actividad de reflexión sobre una posición tiene una inmensa riqueza a nivel del pensamiento lógico y del creativo, produciendo una permanente tensión entre ambas polaridades, entre el análisis de la posibilidad y la imaginación de las salidas posibles. Para quien las enseña se convierte en esencial la elección de la imagen, la formulación de la pregunta y la habilidad de generar un ida y vuelta tomando las respuestas para introducir variantes en la situación que lleven a imaginar nuevas soluciones.

Cómo se diseñan estas actividades

Identificando los obstáculos con los que va a encontrarse el niño, para diseñar situaciones más favorables a la construcción. **La complejidad de llegar a un jaque mate requiere de ciertos atajos metodológicos.**

El primer paso, en cualquier actividad que elijamos para abordar figuras de mate, debe ser **eliminar distractores**, es decir, partir de situaciones con el menor número de piezas posibles con la finalidad de **focalizar la atención en lo que queremos**.

Metodológicamente hay que tener en cuenta dos conceptos que refieren a lo cognitivo: la **atención y la percepción**.

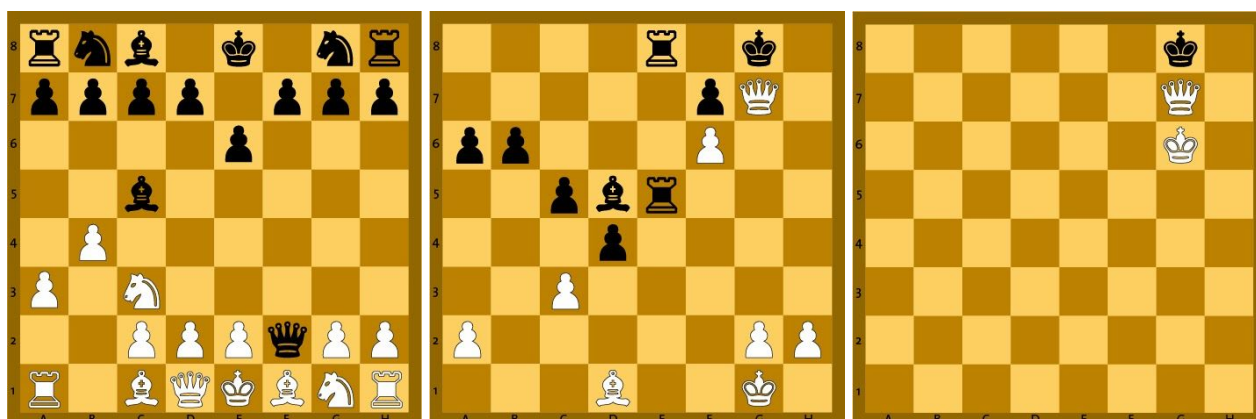
Percepción: refiere a la **visualización de estructuras, a través de ella se puede reconocer una situación analoga a una conocida:** ejemplo, está por suceder o darse una estructura de mate que es similar .

De acuerdo a lo que conoce , puede reconocer que esa estructura se está dando en el tablero y puede tomar acciones para acabar lográndola. Si el niño no tiene conocimiento previo de la estructura, no va a percibir nunca que esa estructura se está por producir, tanto en las posición propia o en la del adversario para intentar evitarla.

La atención es un proceso diferente que tiene que ver con la capacidad de atender simultáneamente a factores diversos: **cuantos menos piezas ponemos en el tablero para generar una situación didáctica, más fácil es atender a esos pocos factores y cuantos más piezas componen la situación más difícil es atender todas las probabilidades de movimiento que se presentan.** Entonces debe hacerse una transposición didáctica donde se simplifica la realidad de una partida a una situación más fácilmente comprensible.

Un ejemplo concreto de ello es el mate de reina comúnmente llamado el Beso de la muerte o beso traicionero.

Este mate puede darse en el inicio en la llamada casilla débil f2 o f7, durante el juego medio o al final de la partida. La Dama defendida por otra pieza queda junto al Rey contrario sin que este pueda capturarla dándole mate.



Comenzamos abordando esta figura de mate quitando las piezas que pueden resultar distractores como se ve en el tablero 3 .

Con el desarrollo y la construcción personal que vaya haciendo cada niño, poco a poco visualizará esta posibilidad de mate en situaciones como las que plantea el tablero 1 y 2. Lo que primero ha construido de forma simple, luego podrá aplicarlo tanto en el plan de ataque como en la defensa en situaciones más complejas.

Es efectivo intercalar en la secuencia didáctica de estos mates ejercicios en imágenes de jaque impresas como los que vemos a continuación.

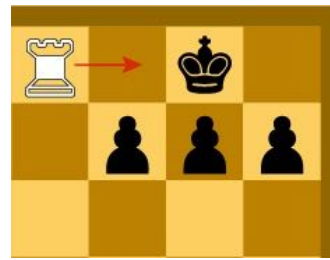
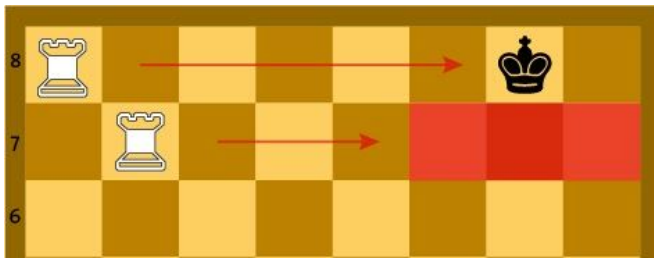
Estos también focalizan la atención a través de una pregunta, y por lo general ayudan a construir desde un proceso de *razonamiento retrospectivo*, en el que hay que reconstruir jugadas anteriores.

Estos problemas permiten acceder a un insumo para la colectivización en el tablero mural y afirmar las imágenes de mate y sus posibles escapatorias o defensas.

Van creciendo en su nivel de complejidad donde sin ser una receta u orden a aplicar dependen del proceso que en los niños vamos chequeando. La diversidad existente cuando llevamos el ajedrez al aula nos da infinitas posibilidades de adaptación del material a subgrupos o individualmente, y estos ejercicios gráficos nos permiten llegar al nivel que represente un verdadero desafío para cada niña y niño tomando en cuenta su demanda.

Una propuesta para abordar las figuras de mate basada en “mates de pasillo”.

Figuras representativas



Actividad colectiva en el tablero mural

- Tipo de actividad: problema retrospectivo.
- Propuesta: Presentar una propuesta que podríamos llamar “Las sombras chinas” valiéndonos de un breve relato. Consiste en imaginar que en el tablero estamos viendo proyectadas las sombras chinas de los finales de unas misteriosas partidas de ajedrez, que sólo podrán develar los conocedores del juego.

Sabemos que en todas las partidas, las blancas lograron la victoria, pero solo podemos ver la oscura sombra de cada pieza. ¿Quién podrá descubrir cuáles eran las piezas blancas y cuáles eran las piezas negras para que la posición nos muestre el verdadero final de las partidas?

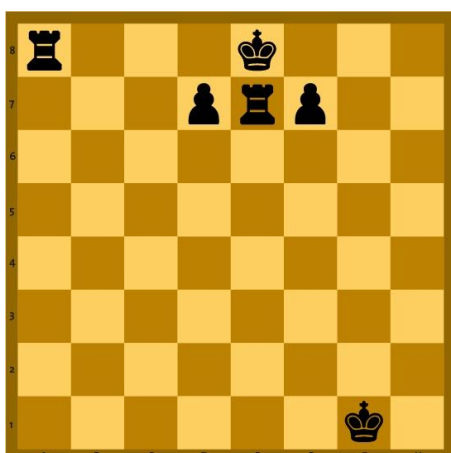
BREVE RELATO: Cuentan que las piezas blancas lograban ganar siempre a un temeroso Rey negro que, al vislumbrar un peligro inminente, solía encerrarse cuanto más podía. Lo hacían usando una infalible estrategia, persiguiendo este poco precavido rey, hasta dejarlo sin salida en los pasillos de su propio castillo. Derrota tras derrota, el lento rey negro fue aprendiendo a dejar alguna puerta secreta que le permitiera la huida, pero las blancas tenían más trucos para terminar encerrándolo. Están escondidos en las partidas que veremos a continuación ¿Vamos a descubrirlos?

Consigna colectiva:

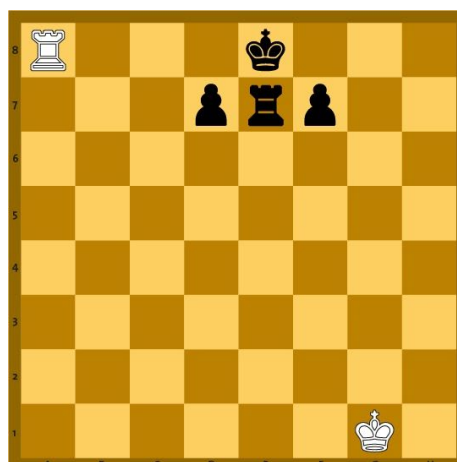
Proponer a los niños que sustituyan la o las piezas negras por blancas donde ellos entiendan que la posición indica mate al rey negro.

Cada permuta de una pieza negra por una misma de color blanco efectuada por un niño, modificará la configuración resultante. El mismo niño puede permutar más de una pieza y argumentar su elección. Reflexionamos sobre la situación resultante generando preguntas que nos ayuden a construir los atributos de la figura del mate.

Sombra china del final de la partida



Resolución

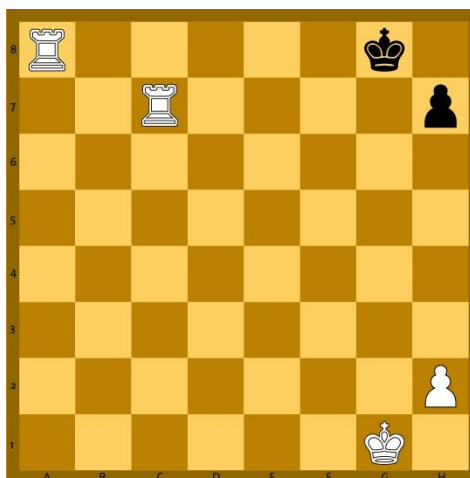
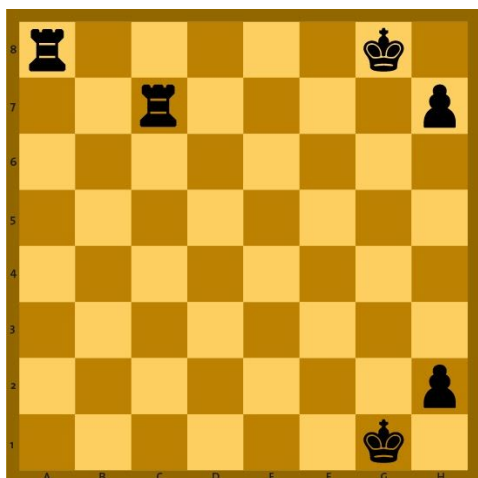


¿Qué preguntas podemos hacer entre la posición inicial y la resolución para esta figura de mate?

¿Sería posible que la torre que se encuentra en e7 sea una torre blanca?

¿Si la jugada última en vez de tocarle el turno a las blancas le hubiese tocado a las negras podrían éstas dar mate al rey blanco en un movimiento?

Continuación: Mate con dos torres



¿Cuál de las torres blancas movió primero y con qué finalidad?

¿Que hubiese sucedido si movíamos primero Ta8?

Cuando contamos con dos torres ¿Qué movimiento será conveniente hacer antes de dar el movimiento de mate con la segunda torre?

Otra variante para analizar

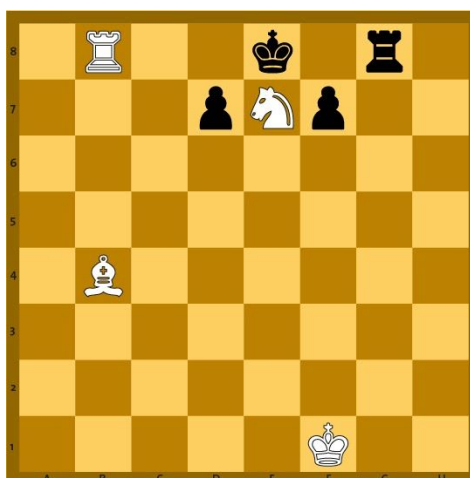
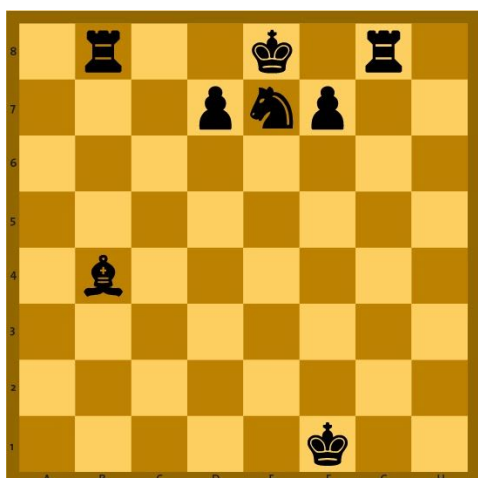
Aquí viene un truco de las blancas para que el rey no pueda salvarse

¿Por que este rey no puede salvarse del mate?

¿Qué pieza tendría que ser de color negro para que el rey pudiera salir del jaque capturando?

¿Puede resolverse este mate sustituyendo el color de las torres de otra manera? Y sustituyendo a ambas por el mismo color?

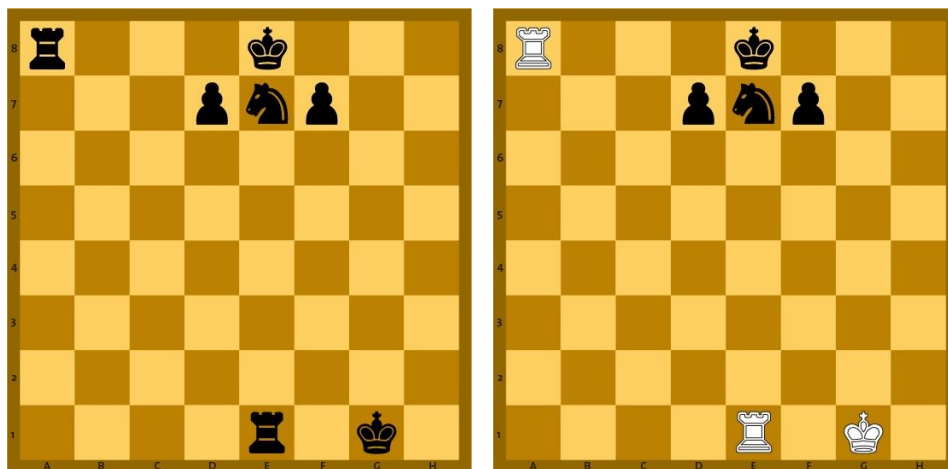
¿Qué estrategia utilizaron las blancas para determinar un pasillo al rey negro?



Posibles preguntas:

Otra estrategia de las blancas en la imagen del pasillo. Las piezas clavadas

Esta vez el rey negro quiso defenderse colocando un caballo que pudiera interponer ante su agresor en la última fila..pero nuevamente las blancas encontraron una estrategia para impedir su defensa



Desafío final

Si quitamos todas las piezas dejando solo los dos reyes y la torre al final de la partida

¿Cuál sería la posición que puede determinar el jaque mate? Demuéstrala en el tablero

¿Es posible dar este mismo mate con el rey y otra pieza sin ser la torre?

¿Con que otra pieza es posible confinar a rey a un pasillo?

Conclusiones luego del abordaje

En la presentación de esta figura de mate ¿Qué atributos deberíamos llegar a conceptualizar?

Visualizar el rey en un pasillo que puede estar formado por piezas de su propio bando obstruyendo su salida, situación en la cual se puede llegar a dar mate con una sola torre. Otra posibilidad es cuando la salida del rey está libre será necesario hacer una combinación de ataque para lograr el mate, por ejemplo construyendo el pasillo con dos torres.

Luego a través de variantes conducir a reflexionar de qué otras maneras o situaciones podría estar constituido ese pasillo, por ejemplo con una pieza clavada. Pieza que podría protegerlo pero que no puede salir de allí ya que lo dejaría en jaque.

Propuesta lúdica de cierre

Desafío final en los tableros

- Rey y torre contra rey
- Dos torres contra rey
- **Rey y torre contra rey:** el jugador de las blancas posee su rey y una torre y debe lograr con ese material acorralar de tal forma al rey negro que termine dándole jaque mate. Podemos proponer como variante que gana el juego quien lo logre en menos de 20 turnos. Condición para las negras comenzar posicionándose en los casilleros centrales del tablero. Las blancas pueden situarse en cualquier punto de la fila 1.

En la propuesta es bueno consignar que quienes primero jugaron con blancas luego jueguen con negras. Finalmente recuperamos la experiencia del juego y los niños expresan las estrategias que le dieron la victoria o los errores que le impidieron dar mate.

Podemos recuperar el valor que tiene el rey al final de la partida llevado al centro del tablero y defendiendo a la torre, así como las estrategias para obligar al rey adversario a situarse contra un borde o esquina del tablero.

- **Dos torres contra rey:** Es un juego que se puede jugar sin rey en el caso de las blancas ya que su objetivo es trabajar sobre el movimiento de torres en la formación del pasillo.

Continuando con la disposición en pares del juego anterior, rotar de compañeros para enriquecer la experiencia lúdica y social.

Consigna: Se tratara de intentar acorralar al Rey negro empleando esta vez dos torres. Al igual que en el juego anterior, podemos o no, delimitar el tiempo en que deberá lograrse el mate, a un determinado máximo de jugadas.

Aquí la recuperación de situaciones y estrategias de los niños que lo lograron, así como las dificultades que lo impidieron, serán empleadas para la construcción de teoría.

Quienes perdieron una de sus torres ¿Cuál fue el error que cometieron?, ¿Cómo evitamos perderlas?

Aquí enriquecemos nuestras estrategias con la noción de **piernas largas** muy importante en el logro del mate de pasillo, en el cual se aprovecha la ventaja del movimiento de la torre que puede amenazar desde lejos al rey.

A quienes no pudieron darles mate en el número de jugadas indicadas ¿Qué estrategias usaron? ¿Dónde intentaban situar al rey?

Quizás estas tres actividades sean acordes al tiempo del que disponemos en una instancia.

Un próximo encuentro

- Resignificar el saber sobre mate de rey y torre a través de una instancia lúdico-reflexiva

Importancia: Cuando queda muy poco material es importante tener estrategia para poder recuperar fuerzas.

¡Si queda un solo peón y el adversario tiene solo su rey la partida no está perdida!

Esta vez comenzamos jugando

- Organización de la clase: uno contra uno con cambio de roles

Nuevo desafío

Las blancas poseen un rey y un peón mientras que las negras solo cuentan con su rey, que debe impedir que aquel peón corone y tenga nuevo material con el que darle mate.

- Materiales: Juegos de ajedrez y 4 tableros vacíos impresos para realizar anotaciones: dos por jugador para anotar posición de inicio y final de la partida.

Consigna: cada par deberá elegir y anotar en su tablero, en que casillero quiere que esté la posición inicial de sus piezas, con una condición para las blancas: el peón puede estar en cualquier columna pero no puede pasar de la fila 4.

Jugamos por puntos: atribuyendo un puntaje si logran coronar y otro puntaje si además, en determinado número de jugadas son capaces de darle mate al rey.

Recuperación didáctica de las situaciones de juego

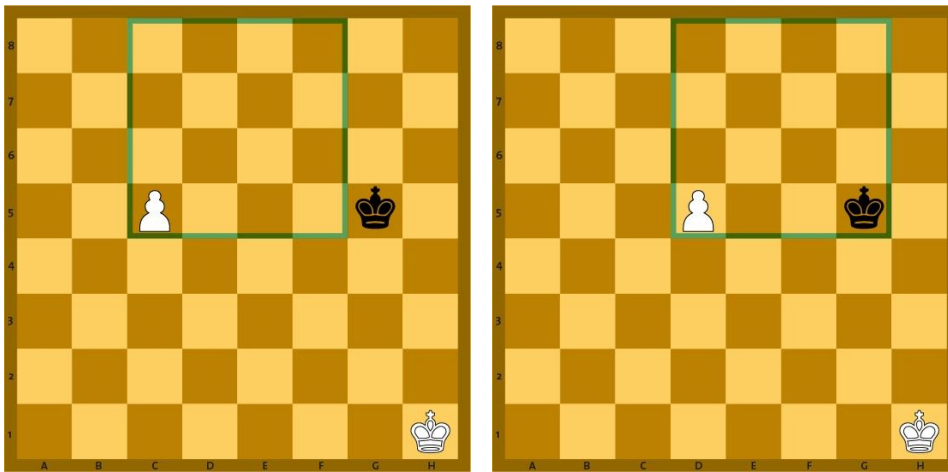
Llevando al tablero mural las anotaciones de inicio de partida de los niños se pueden ver diferentes situaciones del peón blanco respecto al rey negro. En base a ellas intentar juntos llegar a coronar y ver en qué casos no se pudo lograr. Hipotetizar buscar regularidades para poder explicarlo.

Realizar una reflexión sobre las estrategias que llevaron a la victoria y los obstáculos que encontraron abordando el tema de las distancias y los turnos para llegar a coronar. Analizar las posiciones del rey que hacen posible la coronación y el empoderamiento del rey llevado al centro del tablero cuando ya no existen amenazas por falta del material del jugador contrario.

Es oportuno allí introducir la regla del cuadrado, trazando un cuadrado imaginario comenzando por una línea que va desde el peón hacia la casilla en la que coronaría.

La variedad de resultados permitirá analizar aun, cuando el peón blanco se encontraba en desventaja, con el rey negro dentro de su cuadrante, que estrategias de defensa, referida a la posición del rey blanco se puede utilizar para que el rey negro no pueda impedir la coronación.

De esta forma habremos construido herramientas que nos permiten ganar una partida con tan solo un peón.



Transversalidad: hacia otros contenidos de enseñanza

En una instancia nueva de recuperación de la situación de juego vamos a tener una salida hacia contenidos de geometría

Posibles pasos para continuar el abordaje de las figuras de mate en forma secuenciada

Mates con la dama, mate de rey y dama y Beso traicionero.

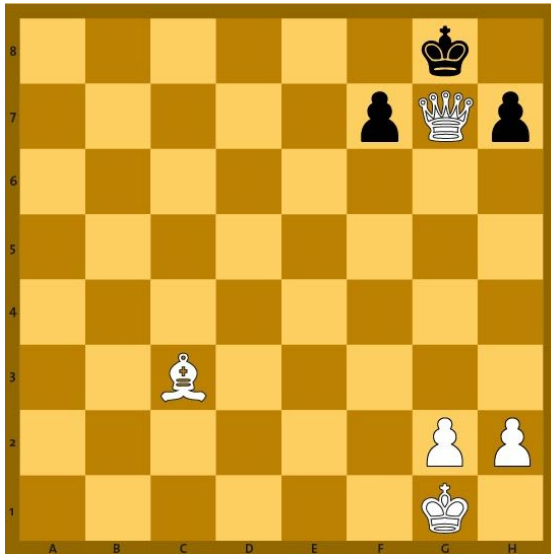
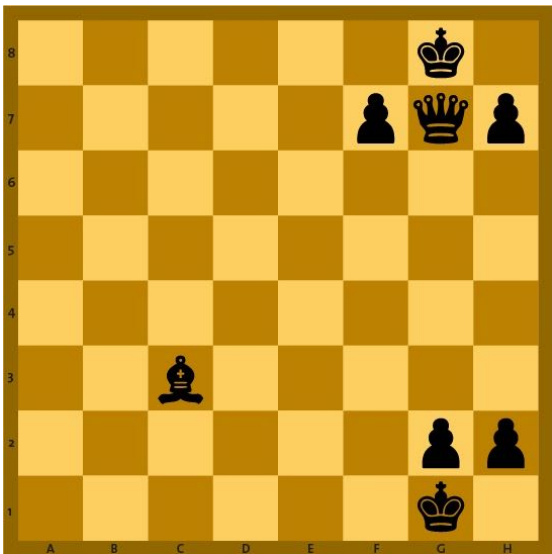
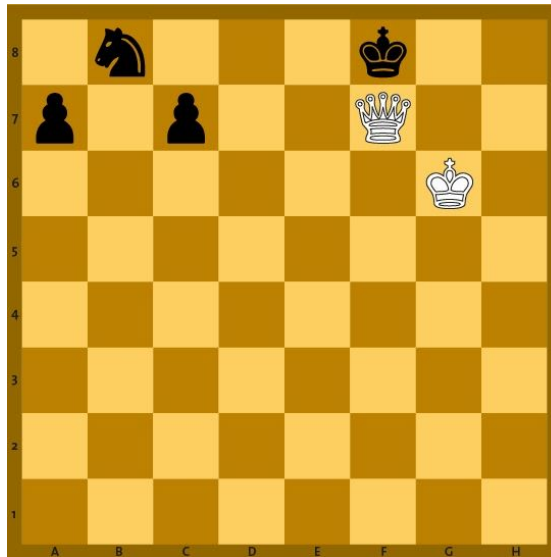
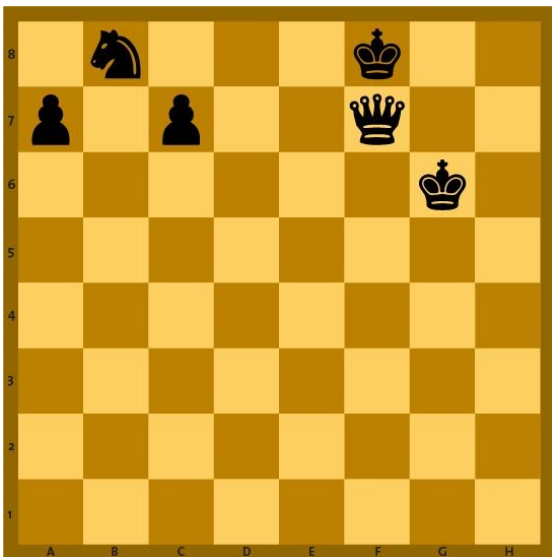
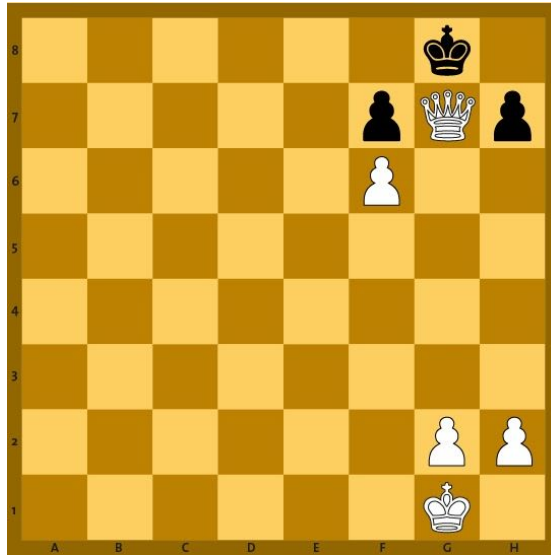
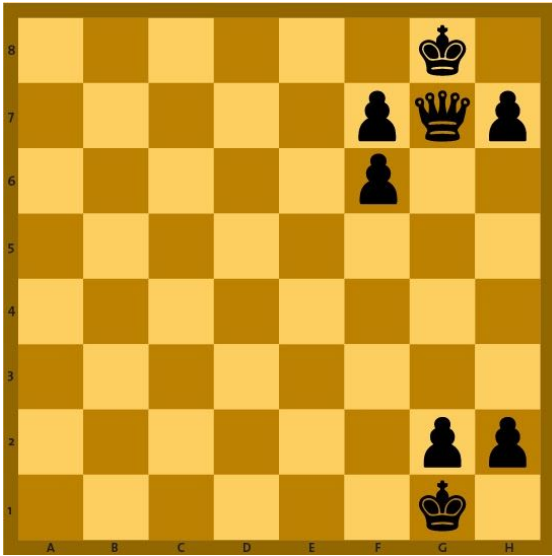
Puede adaptarse el formato de propuesta desarrollado para mate de Rey y torre al abordaje del mate con la Dama.

Propuesta lúdica

Jugar con un formato similar al juego de Torre y Rey contra Rey empleando Dama y Rey contra Rey, adaptando las consignas de juego para reforzar las estrategias en tablero. Experimentar con formas de forzar al rey a situarse contra los bordes del tablero y a su vez apoyar a la dama para lograr el mate. Finalmente llevar el ejercicio al tablero mural.

Variante: Podemos conceder alguna pieza más en la consigna para que el niño busque moverse en el tablero realizando combinaciones de ataque. A continuación dejo la propuesta realizada para el *mate de pasillo* en el tablero mural en forma de sombras chinas para abordar el mate de la Dama.

Siempre es importante disparar las argumentaciones pidiendo que expliquen por qué las piezas cambiadas por blancas son las correctas y las suficientes para producir el jaque mate y si hay otras posibilidades de resolución o piezas que podrían haber permanecido de color negro.



La imagen básica del mate de la dama y sus atributos

Desde el ejercicio de “Sombras Chinas” para el mate de la Dama podemos encontrar atributos y generalizar para construir teoría.

Finalmente una comparación del mate de la Dama como lo muestra la imagen nos permite identificar esos mismos atributos en tres situaciones con grados distintos de complejidad.



Observación de los atributos del mate de la dama en situaciones de diferente nivel de complejidad

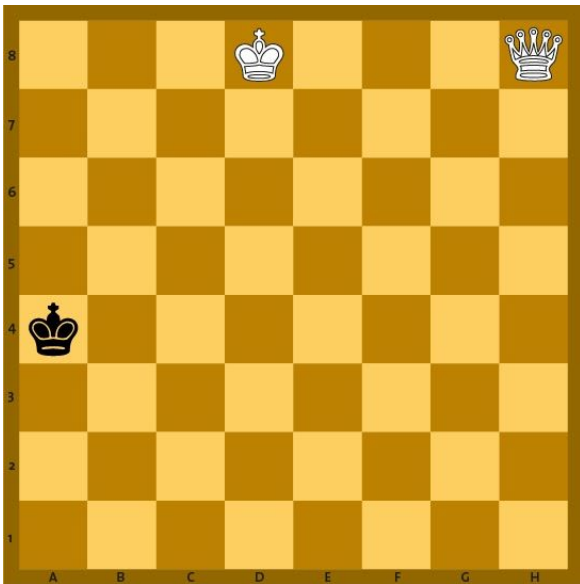


¿Que tienen en común todos los mates que vimos en los tableros anteriores?

¿Qué condiciones deben darse para que la dama pueda dar mate al Rey tan solo con apoyo de otra pieza?

¿En cualquier casillero del tablero puede la dama dar mate un Rey solitario protegida por otra pieza?

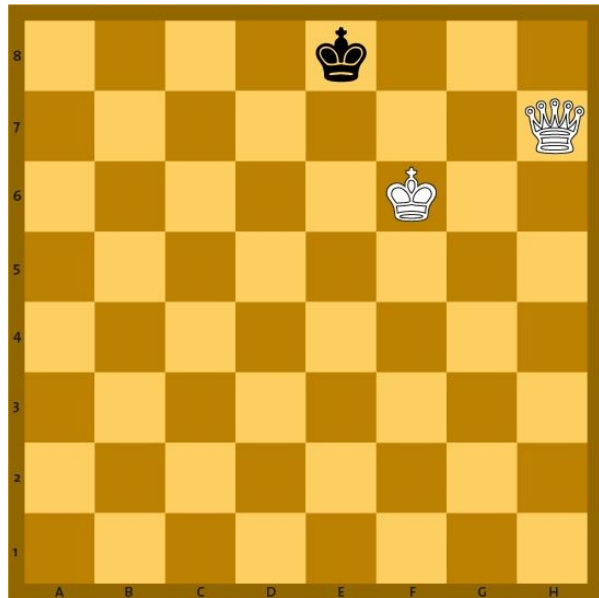
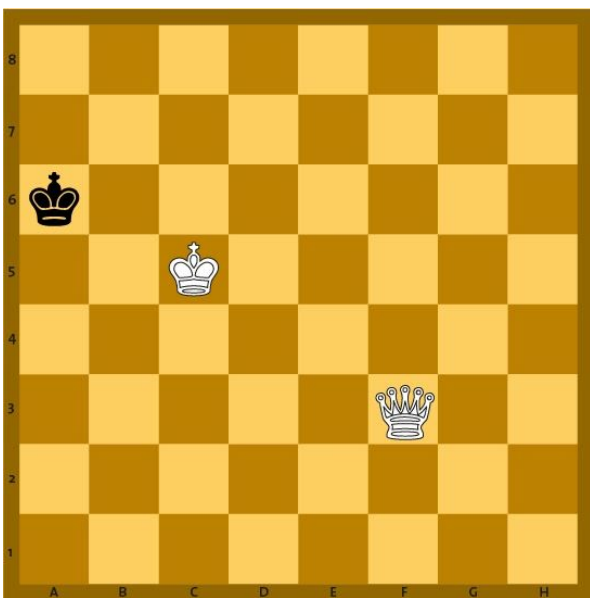
En el primer ejemplo a diferencia de los otros la Dama no se encuentra frente al rey y sin embargo se produce el mate En esta posición de la Dama junto al Rey, en diagonal al mismo ¿Qué piezas blancas podríamos quitar para que la posición no fuera mate?



En relación al juego propuesto “Dama y rey contra rey” se puede pasar a jugarlo en el tablero mural con una propuesta similar a la siguiente: **Discutir las estrategias para lograr encerrar al rey empleando la menor cantidad de jugadas.**

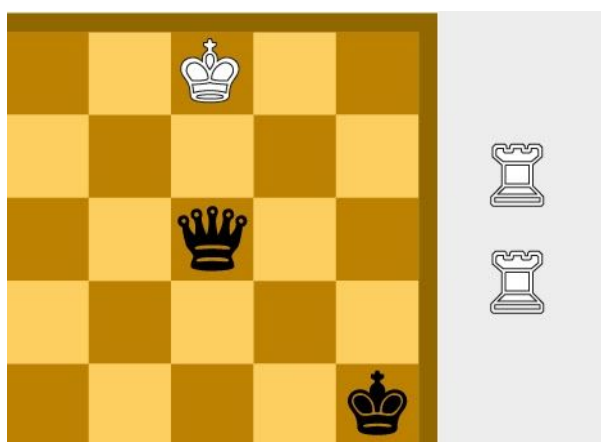
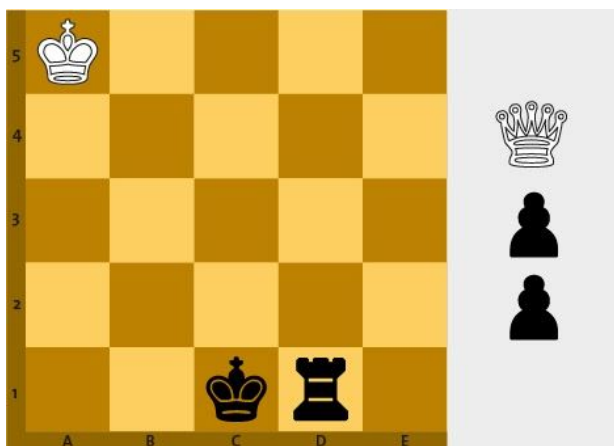
Luego de tener clara la figura de mate podemos proponer ejercicios como el siguiente:

¿En qué casillero la dama consigue dar mate al rey? Realiza el movimiento

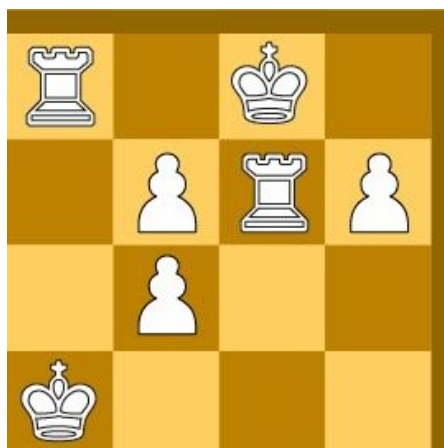
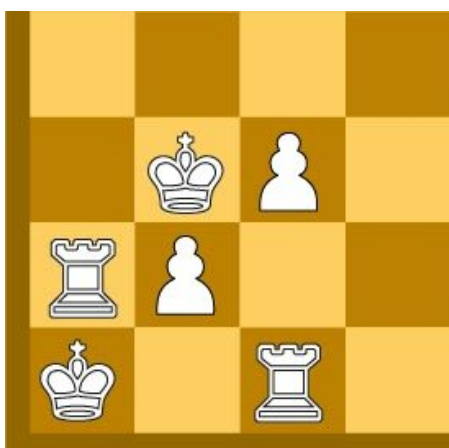


Dinámicas: planteo de problemas para resolver en equipos

- Dibuja en el tablero las piezas que se indican para que la posición resulte jaque mate



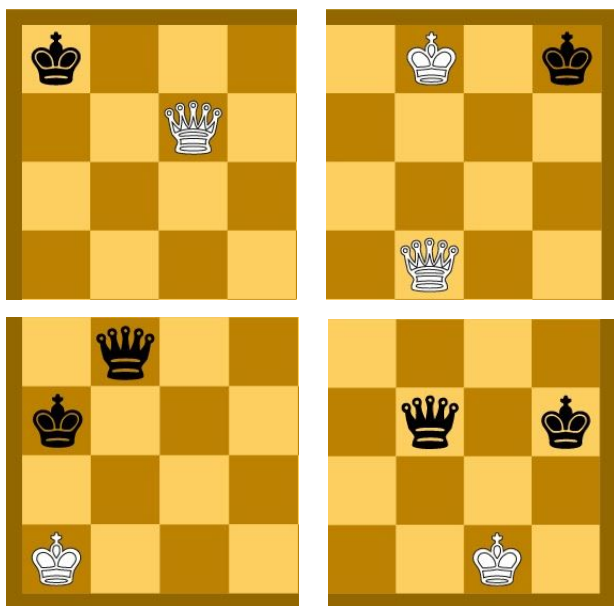
- Pinta en cada tablero las piezas que sean necesarias para que el rey blanco esté en jaque mate.



Cuatro situaciones para pensar el mate de dama

Encontrar las situaciones en que la dama está a una movida del mate y su posición final.

En la situación que el mate de Dama no es posible, busca todas las combinaciones posibles de mate agregando una pieza cualquiera.



Los puzzles

Confeccionar puzzles recortando tableros donde el Rey se encuentra en jaque mate de acuerdo a nuestro contenido *mates al final de la partida*

Mezclar las mitades de los tableros y proponer a dos equipos que logren armar la posición de mate observando bien que todas las posiciones sean legales.