

Diagnóstico de nivel

Prueba de 60 ejercicios que mide 9 áreas del juego —de las reglas a los finales— en cinco escalones de dificultad, y devuelve una fuerza estimada en puntos Elo, un nivel y un plan de estudio de cuatro semanas.

Versión imprimible de la prueba que los alumnos hacen en línea en Entrenamiento > Aprende > Asignaciones. Las 60 posiciones y respuestas salen del mismo banco de 696 ejercicios del sitio, verificadas con motor. En línea las preguntas se sortean cada vez; este cuadernillo es una de esas formas, con el mismo reparto por áreas y los mismos 198 puntos.

Material docente: incluye las respuestas y la hoja de corrección. No se le entrega al alumno.

Alumno: _____

Fecha: _____ Grupo: _____

Aplicó: _____

Resultado: _____ / 198 puntos Fuerza estimada: _____ Nivel: _____

Cómo se aplica

Si no lo sabe, que lo diga. Cada ejercicio tiene la casilla "No lo sé todavía": vale lo mismo que fallar (cero puntos) pero se cuenta aparte, y cambia el plan. Un error es algo mal aprendido que hay que corregir; un "no lo sé" es un hueco que hay que enseñar. Conviene decírselo al alumno antes de empezar: adivinar infla el resultado y le devuelve un plan que no le sirve.

Sin ayuda y sin mover piezas. El alumno responde de corrido, sin decirle si acierta: la corrección se hace al final, entre los dos. En todas las posiciones juegan las blancas salvo que el ejercicio diga lo contrario, y el tablero se mira siempre desde el lado blanco.

Tiempo: entre 45 y 60 minutos. La mitad de los ejercicios son difíciles de verdad (escalones 4 y 5): es normal no resolver varios. No es una prueba de velocidad; si un alumno se traba en un ejercicio, que lo deje en blanco y siga.

Puntuación: cada ejercicio vale de 1 a 5 puntos según su dificultad (las estrellas junto al enunciado). El total de la prueba son 198 puntos. El total da la fuerza estimada (tabla de la hoja de resultado); el porcentaje de cada área dice qué hay que estudiar.

Qué mide cada área:

ÁREA	QUÉ MIDE	PUNTOS
 Reglas y movimientos	Cómo mueve cada pieza y las reglas que más se olvidan: enroque, captura al paso, ahogado.	14
 Valor del material	El valor de las piezas, las capturas seguras y cuándo un cambio conviene.	19
 Principios de apertura	Centro, desarrollo, seguridad del rey y los errores típicos de las primeras jugadas.	19
 Táctica	Horquillas, clavadas, ataques dobles y descubiertos, y la rutina de revisar las amenazas del rival.	32
 Mates y seguridad del rey	Patrones de mate en 1 y 2, el mate del pasillo y el cuidado del propio rey.	27
 Finales	Oposición, regla del cuadrado, coronación y las posiciones de torre que hay que saber.	27
 Estrategia y planes	Centro, columnas abiertas, peones pasados, puestos avanzados: qué hacer cuando no hay táctica.	20
 Cálculo y visualización	Ver jugadas sin mover las piezas, contar capturas en orden y encontrar jugadas intermedias.	25
 Maestría	Lo que rodea al tablero: reglamento de torneo, Elo y títulos, motores y bases de datos, y las partidas que hay que conocer.	15

El nivel estimado orienta el estudio y la elección de material: no es un rating oficial ni sustituye los resultados de torneo.

Reglas y movimientos

1. REGLAS Y MOVIMIENTOS · DIFICULTAD ★

¿Qué es el «jaque perpetuo» como recurso defensivo?

- ☐ A Jaques seguidos que el rival no puede evitar
 - ☐ B Un mate especial que solo se da con la dama
 - ☐ C Un tipo de enroque que se hace estando en jaque
 - ☐ D Un jaque que gana la partida en el acto mismo
 - ☐ ? No lo sé todavía
-

2. REGLAS Y MOVIMIENTOS · DIFICULTAD ★★

¿Qué torre participa en el enroque largo?

- ☐ A Ninguna: solo se mueve el rey
 - ☐ B La torre de la columna «a»
 - ☐ C La torre de la columna «h»
 - ☐ D Cualquiera de las dos torres
 - ☐ ? No lo sé todavía
-

3. REGLAS Y MOVIMIENTOS · DIFICULTAD ★★★

Se juegan 75 jugadas seguidas de cada bando sin ninguna captura ni movimiento de peón, y la última no es mate. Según las Leyes de la FIDE, ¿qué pasa?

- ☐ A Gana quien tenga más material en el tablero
 - ☐ B Nada: solo son tablas si un jugador las reclama
 - ☐ C El árbitro declara tablas aunque nadie lo pida
 - ☐ D Tablas, pero solo si quedan menos de 7 piezas
 - ☐ ? No lo sé todavía
-

4. REGLAS Y MOVIMIENTOS · DIFICULTAD ★★★★

Quedan rey y dos caballos contra rey solo. Según el reglamento de la FIDE, ¿qué pasa con la partida?

- ☐ A Tablas solo si el rey débil está en el centro
 - ☐ B Tablas en el acto por material insuficiente
 - ☐ C Gana el de los caballos si da mate en 50 jugadas
 - ☐ D Sigue: el mate no se fuerza, pero es posible
 - ☐ ? No lo sé todavía
-

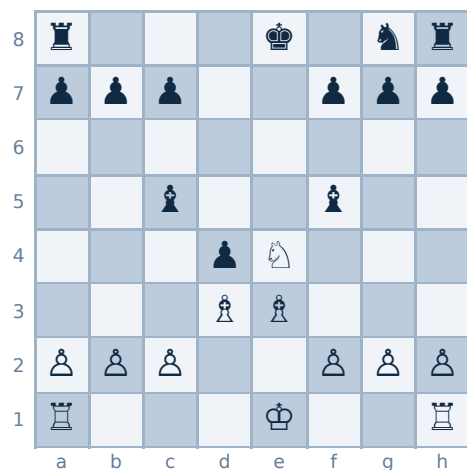
Para reclamar tablas por repetición, ¿qué es exactamente lo que tiene que repetirse tres veces?

- ☐ **A** La posición, con el mismo turno y los mismos derechos.
 - ☐ **B** La posición, sin importar a quién le toque mover.
 - ☐ **C** Las mismas tres jugadas de cada bando, en el mismo orden.
 - ☐ **D** El mismo jaque, tres veces seguidas en la partida.
 - ☐ **?** *No lo sé todavía*
-

Valor del material

6. VALOR DEL MATERIAL · DIFICULTAD ★

Las negras acaban de jugar ...exd4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



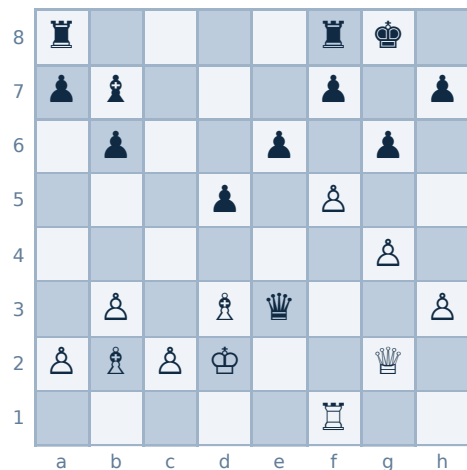
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

7. VALOR DEL MATERIAL · DIFICULTAD ★★

Las negras acaban de jugar ...Dxe3+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



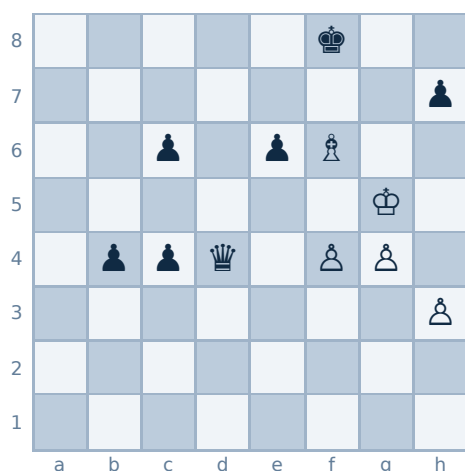
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

8. VALOR DEL MATERIAL · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Dxd4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



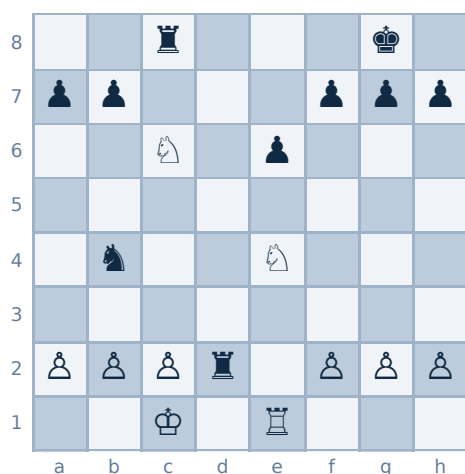
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

9. VALOR DEL MATERIAL · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Txd2. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?

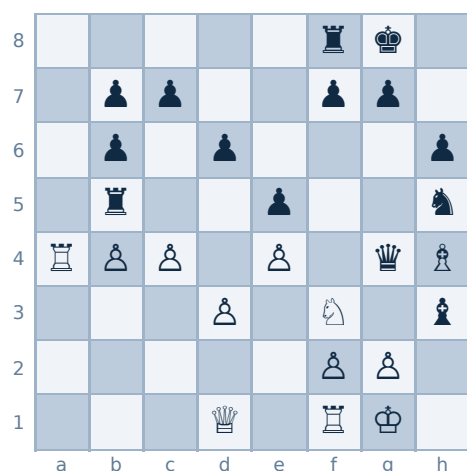


Juegan las blancas

- ☐ A Rxd2
- ☐ B Cxb4
- ☐ C Ce7+
- ☐ D Cxd2
- ☐ ? No lo sé todavía

10. ♖ VALOR DEL MATERIAL · DIFICULTAD ★★☆☆

Las negras acaban de jugar ...Dg4. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?

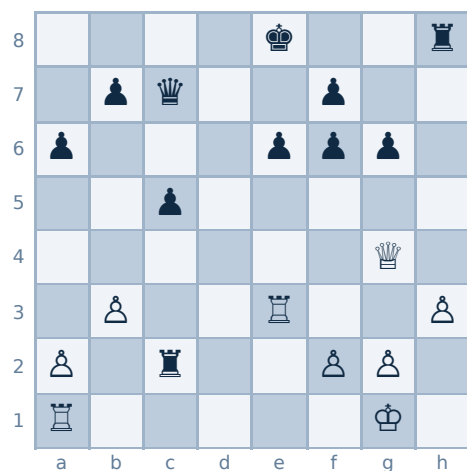


Juegan las blancas

- ☐ A g3
- ☐ B cxb5
- ☐ C Ag3
- ☐ D Ag5
- ☐ ? No lo sé todavía

11. ♖ VALOR DEL MATERIAL · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Txc2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

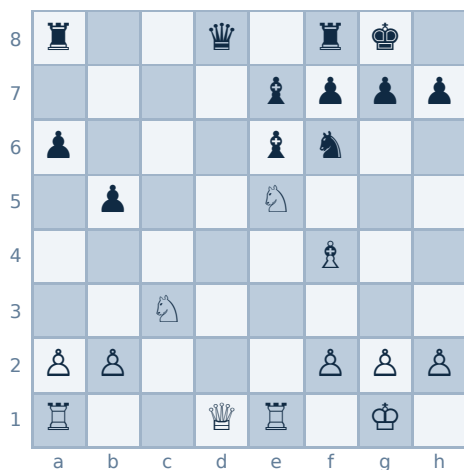
Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes: ☐

Principios de apertura

12. PRINCIPIOS DE APERTURA · DIFICULTAD ★

Las negras acaban de jugar ...O-O. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



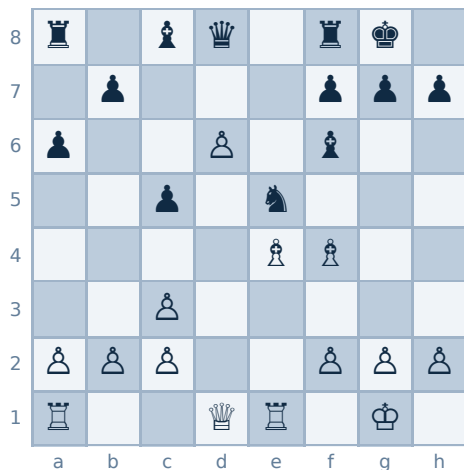
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

13. PRINCIPIOS DE APERTURA · DIFICULTAD ★★

Las negras acaban de jugar ...Cxe5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?

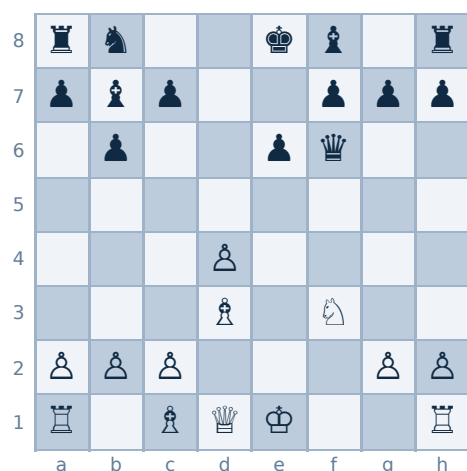


Juegan las blancas

- ☐ A Ag3
- ☐ B Axh7+
- ☐ C Axb7
- ☐ D Axe5
- ☐ ? No lo sé todavía

14. 🚀 PRINCIPIOS DE APERTURA · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Dxf6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

- ☐ A Ag5
- ☐ B Axh7
- ☐ C Ab5+
- ☐ D Cg5
- ☐ ? No lo sé todavía

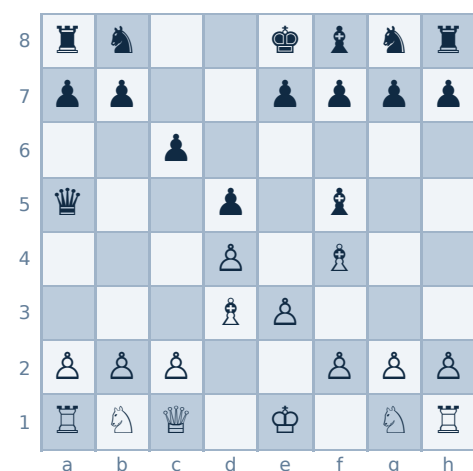
15. 🚀 PRINCIPIOS DE APERTURA · DIFICULTAD ★★★★★

Estructura Carlsbad (peones blancos en c3, d4, e3 y negros en c6, d5, e6, con el cambio ya hecho en d5). ¿Cuál es el plan clásico de las blancas?

- ☐ A Enrocar largo y tirar los peones del flanco de rey.
- ☐ B El ataque de minorías: b4-b5 y cambio en c6.
- ☐ C Cambiar todo para llegar a un final de peones.
- ☐ D Avanzar e3-e4 ya mismo, aunque quede un aislado.
- ☐ ? No lo sé todavía

16. 🚀 PRINCIPIOS DE APERTURA · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Da5+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



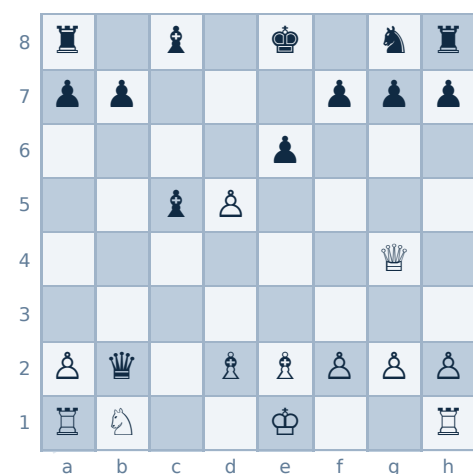
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

17. 🚀 PRINCIPIOS DE APERTURA · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Dxb2. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

18.  TÁCTICA · DIFICULTAD ★

Cuando un ataque descubierto además da jaque al rey rival, ¿cómo se llama esa jugada?

- ☐ A Jaque perpetuo
- ☐ B Jaque de molino
- ☐ C Jaque descubierto
- ☐ D Jaque intermedio
- ☐ ? No lo sé todavía

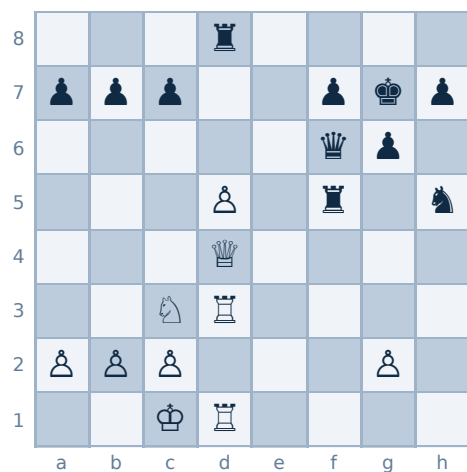
19.  TÁCTICA · DIFICULTAD ★★

Si vas claramente perdiendo, ¿qué recurso táctico defensivo puede salvar la partida?

- ☐ A Capturar la dama rival al precio que sea
- ☐ B Enrocar en el último momento posible
- ☐ C Ofrecer tablas una y otra vez hasta que acepte
- ☐ D Buscar el ahogado del rey rival, que da tablas
- ☐ ? No lo sé todavía

20.  TÁCTICA · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



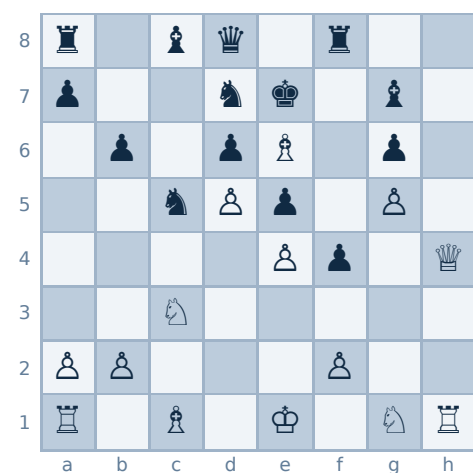
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes: ☐ ?

21. **TÁCTICA** · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?

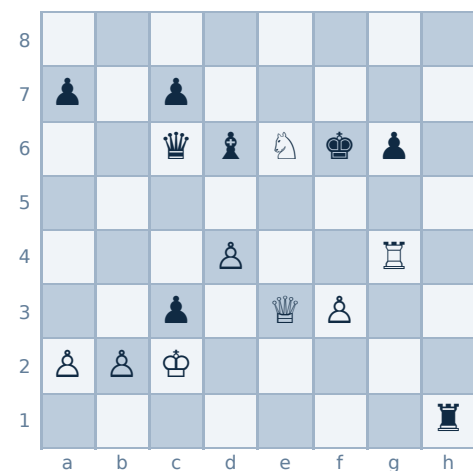


Juegan las blancas

- ☐ A Dh7
- ☐ B Axd7
- ☐ C Dxf4
- ☐ D Dh5
- ☐ ? No lo sé todavía

22. **TÁCTICA** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Rf6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



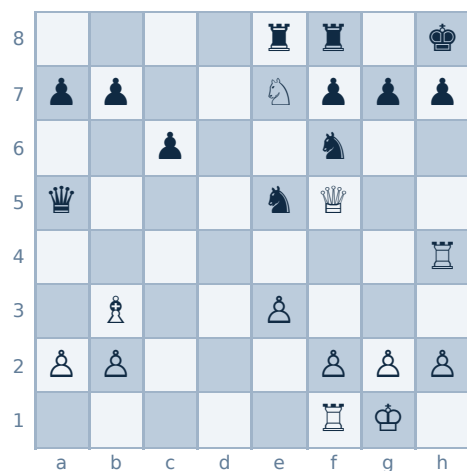
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes: ☐ ?

23.  **TÁCTICA** · DIFICULTAD ★★☆☆

Las negras acaban de jugar ...Tae8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



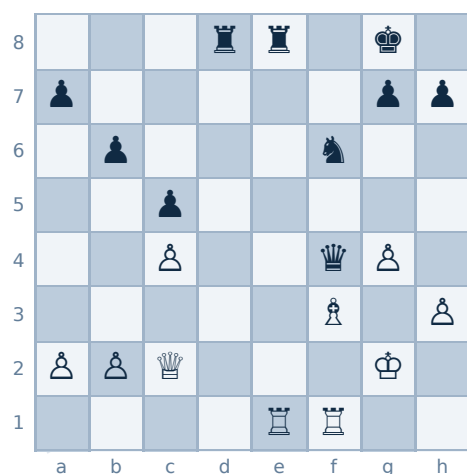
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

24.  **TÁCTICA** · DIFICULTAD ★★☆☆

Las negras acaban de jugar ...Tad8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



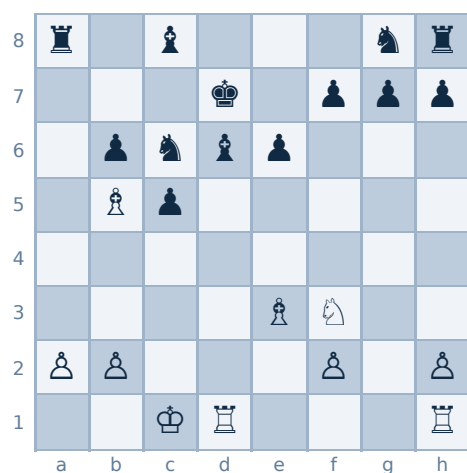
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

25.  **TÁCTICA** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...b6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



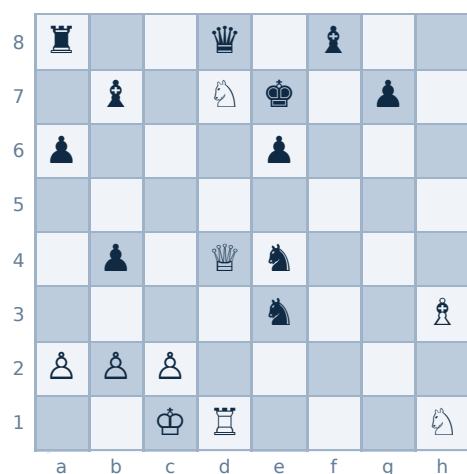
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

26.  **TÁCTICA** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

♣ Mates y seguridad del rey

27. ♣ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★

Le das jaque al rey rival. ¿Qué tres formas tiene de salir del jaque?

- ☐ A Enrocar, capturar la pieza o pedir tablas.
- ☐ B Mover el rey, capturar a quien da jaque o tapar.
- ☐ C Ninguna: el jaque siempre termina en mate.
- ☐ D Solo mover el rey: no hay ninguna otra salida.
- ☐ ? No lo sé todavía

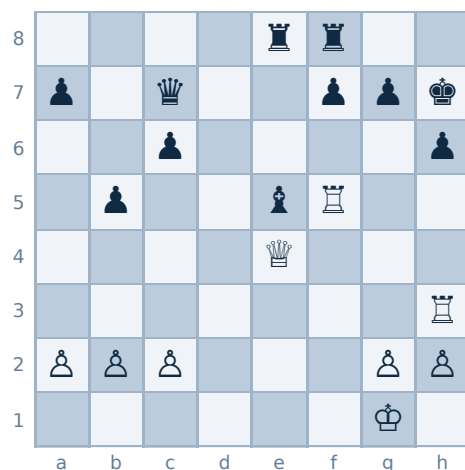
28. ♣ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★

Al forzar mate con rey y dos alfiles contra rey solo, ¿en qué esquina se puede completar el mate?

- ☐ A En ninguna: ese final siempre termina en tablas
- ☐ B Solo si además queda algún peón en el tablero
- ☐ C En cualquiera: cubren casillas de los dos colores
- ☐ D Solo en la del color de uno de los dos alfiles
- ☐ ? No lo sé todavía

29. ♣ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Tae8. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



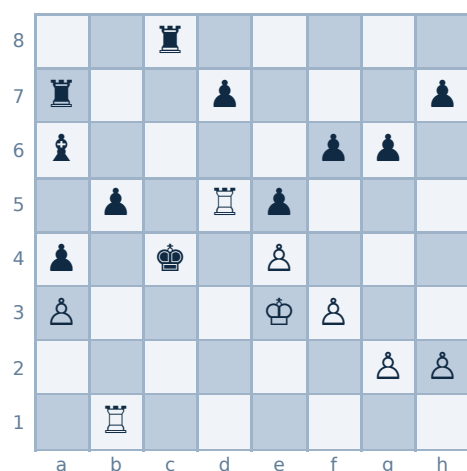
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes: ☐ ?

30. ♔ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Ta7. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



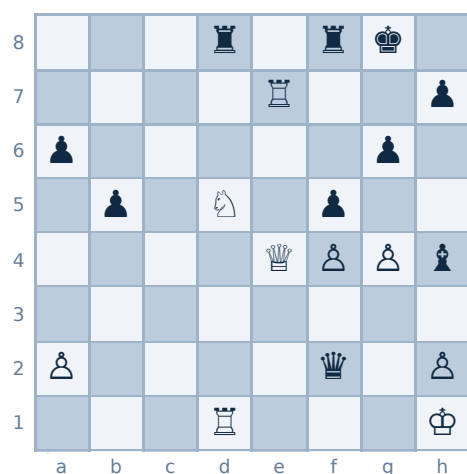
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

31. ♔ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★★★

Las negras acaban de jugar ...f5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



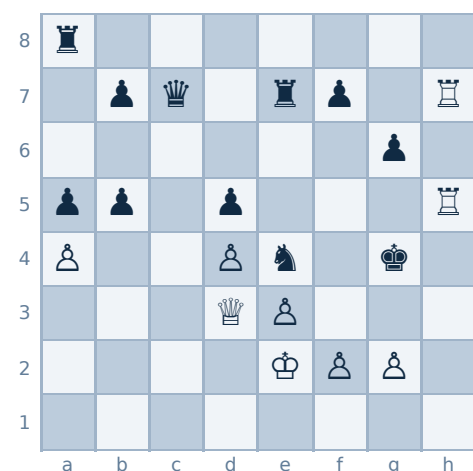
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

32. ♔ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Rxc4. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



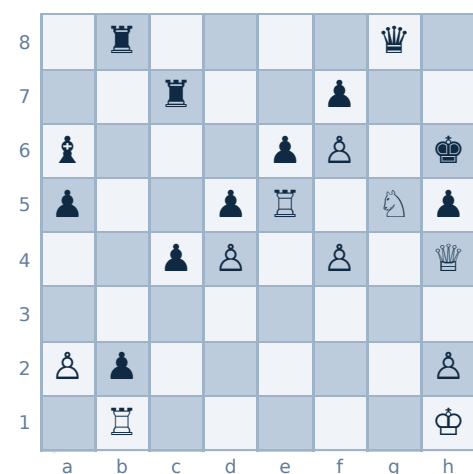
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

33. ♔ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...gxh5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



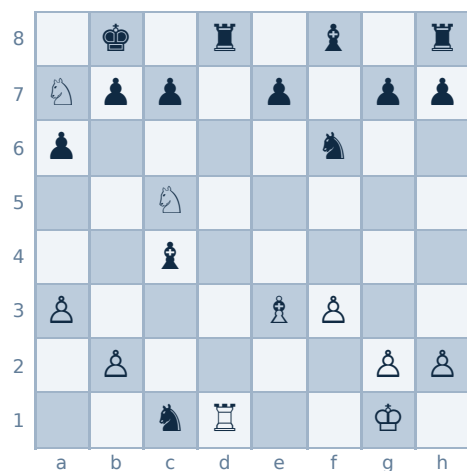
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

34. ♔ MATES Y SEGURIDAD DEL REY · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Cxc1. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



Juegan las blancas

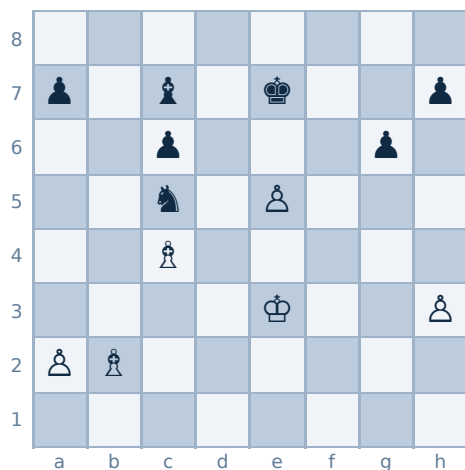
Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

🏁 Finales

35. 🏁 Finales · DIFICULTAD ★

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes: ☐

36. 🏁 Finales · DIFICULTAD ★★

En un final de rey y peón contra rey, el concepto de «oposición» significa que...

- ☐ A Los peones se oponen en una misma columna
- ☐ B El rey puede atacar al rey rival, solo en finales
- ☐ C Es otro nombre para la regla del cuadrado
- ☐ D Con una casilla de por medio, gana quien NO mueve
- ☐ ? No lo sé todavía

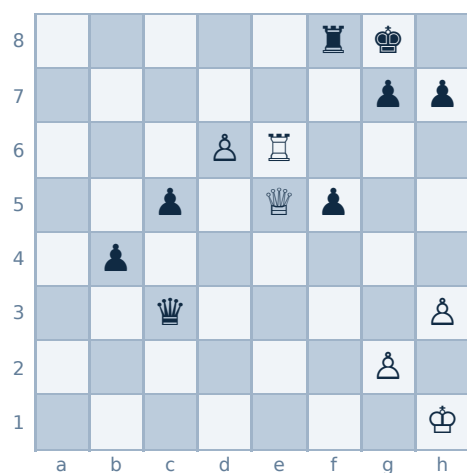
37. 🏁 Finales · DIFICULTAD ★★★

En finales de rey y peones más complejos, ¿qué son las «casillas correspondientes»?

- ☐ A Pares de casillas que los reyes deben ocuparse mutuamente
- ☐ B Las casillas del mismo color a lo largo del tablero
- ☐ C Las casillas en las que un peón puede llegar a coronar
- ☐ D Las casillas desde las que el rey todavía puede enrocar
- ☐ ? No lo sé todavía

38.  **FINALES** · DIFICULTAD ★★★

Las negras acaban de jugar ...Dc3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



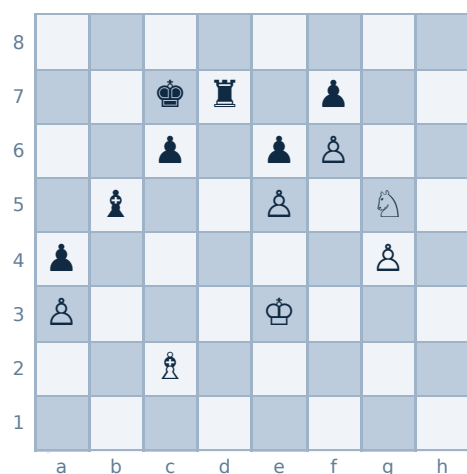
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

39.  **FINALES** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Td7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



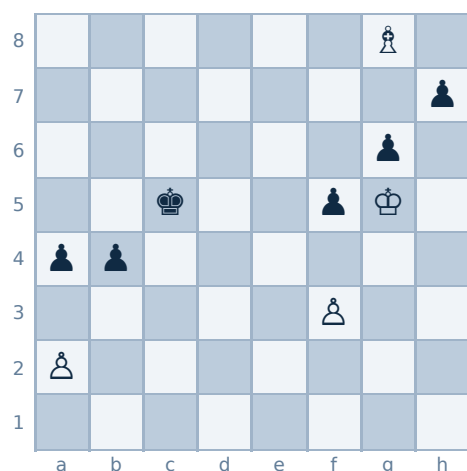
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

40.  **FINALES** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...a4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



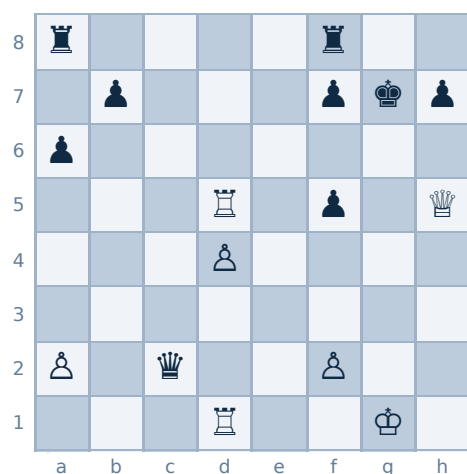
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

41.  **FINALES** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...gxf5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



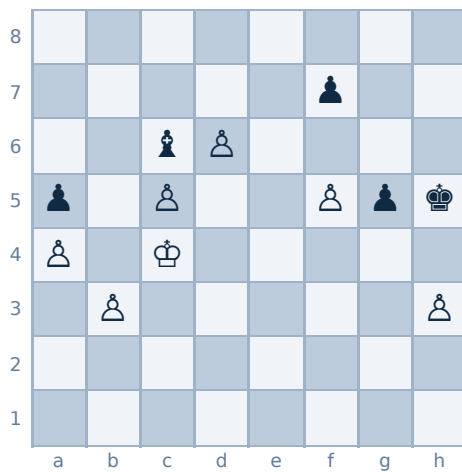
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

42.  **FINALES** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Rh5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

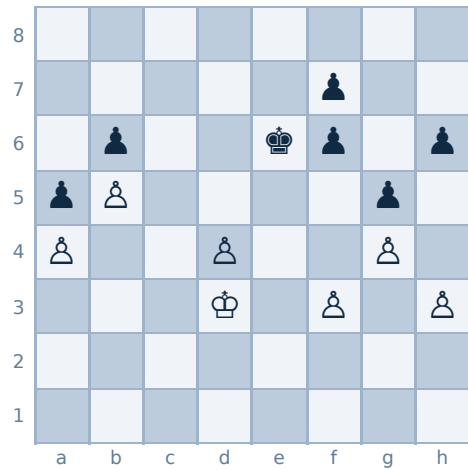


Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

Las negras acaban de jugar ...Re6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes: ?



Tienes menos espacio que tu rival. ¿Qué conviene hacer?

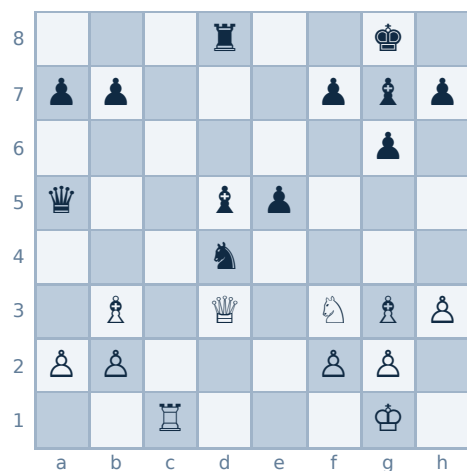
- A** Avanzar los peones donde tienes menos espacio.
- B** Cambiar piezas: las que quedan tienen más aire.
- C** Evitar todos los cambios para no simplificar.
- D** Enrocar al lado contrario y salir a atacar.
- ?** *No lo sé todavía.*

¿En qué consiste el «ataque de minoría»?

- ☐ A Entregar de una sola vez todos los peones de un mismo flanco
- ☐ B Jugar siempre con menos piezas en el tablero que el rival
- ☐ C Avanzar los pocos peones de un flanco para dejarle una debilidad
- ☐ D Atacar únicamente con las piezas menores, jamás con las mayores
- ☐ ? *No lo sé todavía*

46. **ESTRATEGIA Y PLANES** · DIFICULTAD ★★☆☆

Las negras acaban de jugar ...Axd5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



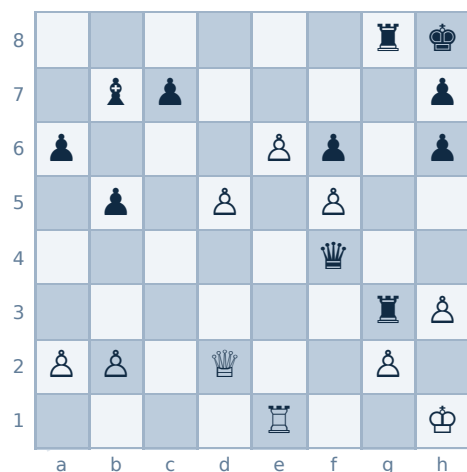
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

47. **ESTRATEGIA Y PLANES** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Dxf4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



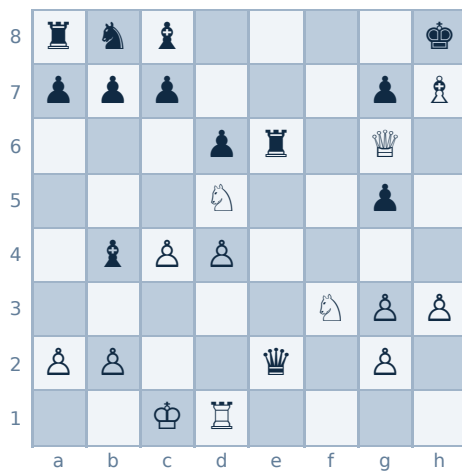
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

48.  **ESTRATEGIA Y PLANES** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Te6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



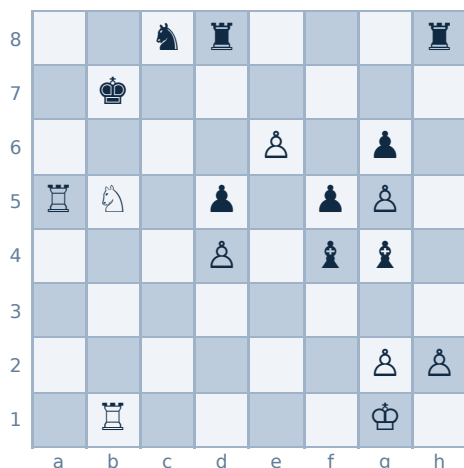
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

49.  **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★

Las negras acaban de jugar ...Axf4. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

50.  **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★

Con poco tiempo en el reloj, ¿qué conviene priorizar al calcular?

- ☐ A No calcular nada y jugar lo primero que salga
- ☐ B Ofrecer tablas de inmediato, sin mirar nada
- ☐ C Calcular la partida entera hasta el final
- ☐ D Las líneas forzadas y seguras, que se verifican
- ☐ ? No lo sé todavía

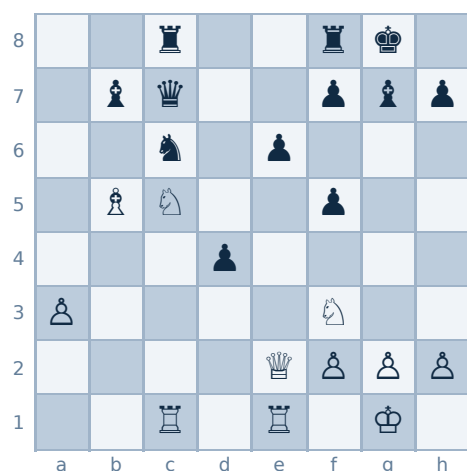
51.  **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★★

¿Por qué las líneas «forzadas» son más fáciles de calcular que las libres?

- ☐ A Porque hay menos ramas que revisar
- ☐ B Porque en ellas no hace falta pensar nada
- ☐ C Porque las líneas libres son siempre ilegales
- ☐ D Porque las forzadas siempre terminan en mate
- ☐ ? No lo sé todavía

52. **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★☆☆

Las negras acaban de jugar ...Tac8. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



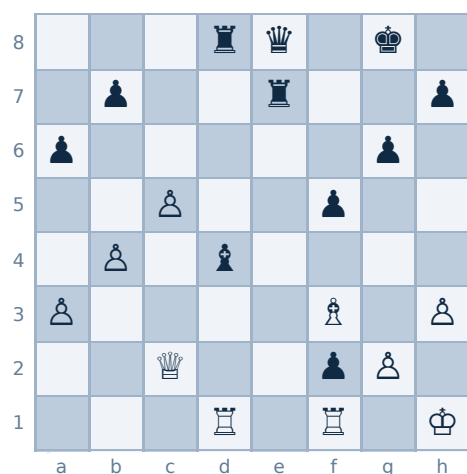
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

53. **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★☆☆

Las negras acaban de jugar ...Te7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



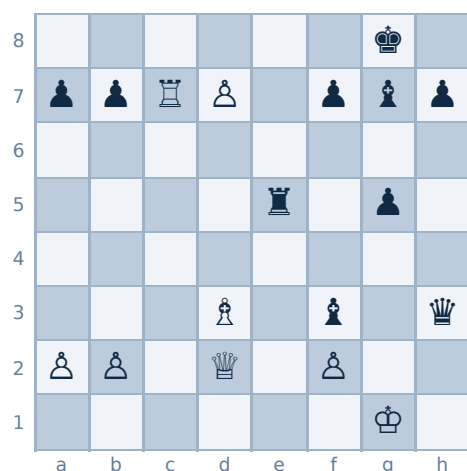
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

54. **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Af3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



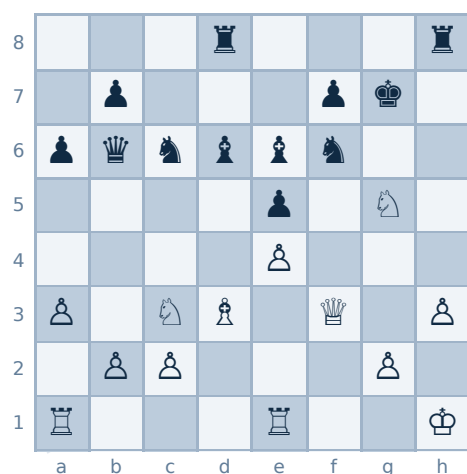
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

55. **CÁLCULO Y VISUALIZACIÓN** · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Th8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

56.  **MAESTRÍA** · DIFICULTAD ★

Según las reglas actuales de la FIDE, si alguien hace una jugada ilegal por primera vez en una partida con árbitro, ¿qué suele pasar?

- ☐ **A** No pasa nada: la jugada se da por válida
 - ☐ **B** Se corrige la posición y el rival gana tiempo
 - ☐ **C** Pierde la partida de inmediato, sin excepción
 - ☐ **D** Se vuelve a empezar la partida desde cero
 - ☐ **?** *No lo sé todavía*
-

57.  **MAESTRÍA** · DIFICULTAD ★★

En el ajedrez de élite actual, ¿qué papel cumplen los motores en la preparación de aperturas?

- ☐ **A** Solo se pueden usar durante la partida, nunca antes
 - ☐ **B** No influyen en cómo se prepara un profesional
 - ☐ **C** Sirven para analizar líneas larguísimas de antemano
 - ☐ **D** Están prohibidos en cualquier fase de preparación
 - ☐ **?** *No lo sé todavía*
-

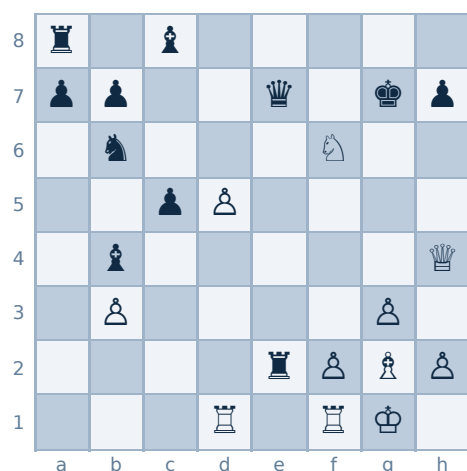
58.  **MAESTRÍA** · DIFICULTAD ★★★

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 es el...

- ☐ **A** Gambito de Dama
 - ☐ **B** Gambito de Rey
 - ☐ **C** Gambito Letón
 - ☐ **D** Gambito Evans
 - ☐ **?** *No lo sé todavía*
-

59. 🎓 MAESTRÍA · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Rg7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



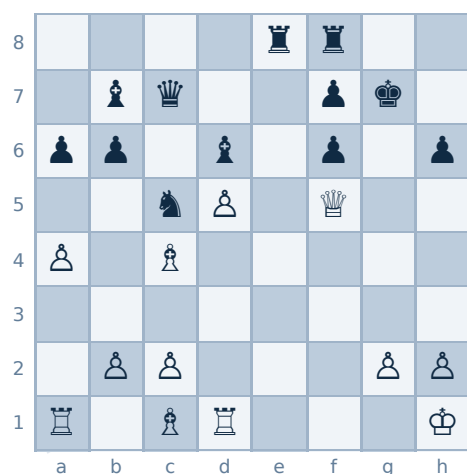
Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

60. 🎓 MAESTRÍA · DIFICULTAD ★★★★★

Las negras acaban de jugar ...Rg7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

Escribe **una sola jugada** (casilla de salida y de llegada): _____

...o marca aquí si no la sabes:

Hoja de corrección

Respuestas correctas y valor de cada ejercicio. Marca el punto solo si la respuesta es exactamente la indicada.

#	ÁREA	RESPUESTA CORRECTA	VALE	LOGRÓ	NO SABÍA
1	Reglas y movimientos	A	1		
2	Reglas y movimientos	B	2		
3	Reglas y movimientos	C	3		
4	Reglas y movimientos	D	4		
5	Reglas y movimientos	A	4		
6	Valor del material	e4-c5	1		
7	Valor del material	d2-e3	2		
8	Valor del material	f6-d4	3		
9	Valor del material	B	4		
10	Valor del material	C	4		
11	Valor del material	g4-d1	5		
12	Principios de apertura	e5-c6	1		
13	Principios de apertura	D	2		
14	Principios de apertura	A	3		
15	Principios de apertura	B	4		
16	Principios de apertura	b2-b4	4		
17	Principios de apertura	d2-c3	5		
18	Táctica	C	1		
19	Táctica	D	2		
20	Táctica	g2-g4	3		
21	Táctica	A	3		
22	Táctica	g4-g6	4		
23	Táctica	b3-c2	4		
24	Táctica	e1-e8	5		
25	Táctica	e3-f4	5		
26	Táctica	d4-b4	5		
27	Mates y seguridad del rey	B	1		
28	Mates y seguridad del rey	C	2		
29	Mates y seguridad del rey	h3-h6	3		
30	Mates y seguridad del rey	e3-d2	3		
31	Mates y seguridad del rey	d5-f6	4		
32	Mates y seguridad del rey	d3-e4	4		
33	Mates y seguridad del rey	b1-g1	5		

34	Mates y seguridad del rey	a7-c6	5		
35	Finales	b2-a3	1		
36	Finales	D	2		
37	Finales	A	3		
38	Finales	d6-d7	3		
39	Finales	g5-f7	4		
40	Finales	g8-h7	4		
41	Finales	d5-c5	5		
42	Finales	b3-b4	5		
43	Estrategia y planes	d3-e4	1		
44	Estrategia y planes	B	2		
45	Estrategia y planes	C	3		
46	Estrategia y planes	f3-d4	4		
47	Estrategia y planes	d2-f4	5		
48	Estrategia y planes	g6-h5	5		
49	Cálculo y visualización	b5-d6	2		
50	Cálculo y visualización	D	2		
51	Cálculo y visualización	A	3		
52	Cálculo y visualización	c5-b7	4		
53	Cálculo y visualización	c2-c4	4		
54	Cálculo y visualización	d7-d8=D	5		
55	Cálculo y visualización	f3-g3	5		
56	Maestría	B	1		
57	Maestría	C	2		
58	Maestría	D	3		
59	Maestría	h4-g5	4		
60	Maestría	c1-h6	5		

Resultado por área

Suma los puntos logrados de cada área y calcula su porcentaje. Las áreas por debajo del 60% son las que mandan en el plan.

ÁREA	LOGRADO	DE	%	LECTURA
 Reglas y movimientos		14		menos de 60%: todavía se le escapan reglas
 Valor del material		19		menos de 60%: regala o deja de cobrar material
 Principios de apertura		19		menos de 60%: sale de la apertura con desventaja o con el rey en el centro: después hay que defender toda la partida
 Táctica		32		menos de 60%: no ve los golpes tácticos —ni los suyos ni los del rival—
 Mates y seguridad del rey		27		menos de 60%: llega a posiciones ganadas y no las remata, o cae en mates conocidos
 Finales		27		menos de 60%: los finales se le van: empata ganados y pierde empatados
 Estrategia y planes		20		menos de 60%: juega jugada a jugada, sin plan
 Cálculo y visualización		25		menos de 60%: calcula corto o se pierde a las dos jugadas: ve el primer golpe pero no la respuesta
 Maestría		15		menos de 60%: sabe jugar, pero le falta el mundo alrededor: cómo funciona un torneo, qué dice el elo, qué hacen los motores
Total		198		

Fuerza estimada y nivel

En línea, la fuerza sale de cuáles ejercicios resolvió, cada uno con su dificultad medida en puntos Elo. En papel se aproxima con el total de puntos: para ESTA forma de la prueba, la tabla dice qué fuerza hace esperable cada total. Un área muy por debajo de las demás es un hueco que las otras no compensan: si en un área sacó menos de la mitad de su porcentaje total, el nivel no pasa de Avanzado; si sacó menos de un cuarto, no pasa de Intermedio.

PUNTOS LOGRADOS	FUERZA ESTIMADA	NIVEL	QUÉ TOCA
0 a 16	700 o menos	Principiante	Está aprendiendo las reglas y a no dejar piezas. El objetivo de estas semanas es jugar sin errores de reglamento y contar bien el material.
17 a 18	≈ 800	Principiante	
19 a 21	≈ 900	Principiante	
22 a 24	≈ 1000	Principiante	
25 a 29	≈ 1100	Principiante	
30 a 36	≈ 1200	Principiante	
37 a 44	≈ 1300	Principiante	
45 a 54	≈ 1400	Básico	Ya juega partidas completas. Toca asentar la táctica básica y los mates elementales: es lo que decide sus partidas hoy.

55 a 66	≈ 1500	Básico	
67 a 79	≈ 1600	Intermedio	Tiene base. Ahora los puntos se ganan con finales, planes y cálculo ordenado, más que con nuevas aperturas.
80 a 95	≈ 1700	Intermedio	
96 a 112	≈ 1800	Avanzado	Juega bien en general. Conviene trabajar por debilidades concretas y preparar torneos con partidas largas analizadas.
113 a 129	≈ 1900	Avanzado	
130 a 147	≈ 2000	Muy avanzado	Resuelve también lo difícil: cálculo largo, técnica de finales y criterio posicional. El plan pasa a ser preparación de competencia: repertorio propio, análisis con motor y trabajo por rival.
148 a 162	≈ 2100	Muy avanzado	
163 a 174	≈ 2200	Muy avanzado	
175 a 198	2300 o más	Muy avanzado	

Si el alumno tiene Elo, la fuerza de la prueba y su Elo se promedian: el FIDE pesa más o menos lo mismo que la prueba; uno en línea, bastante menos.

Del diagnóstico al plan

Una sola área por semana, empezando por la más floja: dos focos a la vez no se sostienen. Las áreas fuertes se mantienen con diez minutos por sesión. A las cuatro semanas se repite la prueba y se compara área por área.

SEMANA	ÁREA ELEGIDA	META COMPROBABLE
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	Juntar todo y volver a medir	Repetir el diagnóstico y comparar

Qué hacer en cada área

Reglas y movimientos

- Repasar las lecciones de Movimientos y Reglas especiales, sin saltarse el enroque ni la captura al paso.
- Diez posiciones diarias de "¿es mate o es ahogado?" hasta no dudar.
- Jugar tres partidas lentas anunciando en voz alta la regla especial cada vez que aparezca.

Material: Aprender — Cómo mueve cada pieza · Ejercicios de enroque · Ejercicios de captura al paso · Ejercicios de coronación · Ficha: el rey ahogado · Curso: Fundamentos del Ajedrez

Valor del material

- Antes de cada jugada, recorrer las piezas rivales sin defensa y las propias: treinta segundos, siempre.
- Series de 4×4 centradas en capturas y cambios.
- Revisar cada partida perdida marcando la jugada exacta donde se fue el material.

Material: Ejercicios de pieza colgada · Ejercicios de capturar al defensor · Entreno 4×4 · Ficha: la pieza atrapada · Curso: Desequilibrios de material · Tipos de entrenamiento: Intercambios · Tipos de entrenamiento: La balanza

Principios de apertura

- Jugar cinco partidas siguiendo solo tres reglas: centro, desarrollo, enroque antes de la jugada 10.
- Repasar el curso de aperturas y quedarse con UN esquema por color, no más.
- Anotar en cada partida la jugada en la que terminó el desarrollo: la meta es bajar ese número.

Material: Ejercicios de apertura · Aperturas y celadas · Ejercicios sobre f2 y f7, el error típico · Ficha: el desarrollo · Ficha: el centro · Curso: Aperturas y Defensas · Artículo: el centro del tablero · Tipos de entrenamiento: ¿Qué apertura es?

Táctica

- Quince ejercicios de táctica diarios, siempre por tema (primero horquilla, después clavada, después doble).
- Racha táctica dos veces por semana para entrenar la vista rápida.
- Después de cada jugada del rival, decir en voz alta: jaques, capturas, amenazas.

Material: Ejercicios de ataque doble · Ejercicios de clavada · Ejercicios de pincho · Ejercicios de desviación · Racha táctica · Ficha: la horquilla · Curso: Estrategia y Táctica · Tipos de entrenamiento: ¿Qué quiere el rival?

👑 Mates y seguridad del rey

- Veinte mates en 1 al día durante una semana; después, mates en 2.
- Practicar los tres mates básicos (dos torres, dama y rey, torre y rey) contra el motor hasta hacerlos en menos de 20 jugadas.
- Hacer la ventanita al rey enrocado en todas las partidas de esta semana.

Material: Mates en 1 · Mates en 2 · Ejercicios de mate del pasillo · Ejercicios de mate de la cox · Ejercicios de rey expuesto · Ficha: el mate del pasillo · Practicar — bloque de mates

🏁 Finales

- Rey y peón contra rey: oposición y regla del cuadrado, hasta hacerlo sin pensar.
- Las primeras diez lecciones del curso de los 100 finales, una por día.
- Jugar finales contra el motor desde posiciones ganadas y desde posiciones de tablas.

Material: Ejercicios de final de peones · Ejercicios de final de torres · Finales contra la máquina · Practicar — bloque de finales · Ficha: la oposición · Ficha: la regla del cuadrado · Curso: El mapa de los finales · Artículo: la oposición · Tipos de entrenamiento: Rey y peón · Tipos de entrenamiento: Con lo justo

🗺️ Estrategia y planes

- En cada partida, escribir el plan en una frase antes de la jugada 15 y revisarlo al final.
- Estudiar columnas abiertas y peones pasados en el curso de estrategia.
- Analizar dos partidas propias buscando la peor pieza en cada momento y adónde debía ir.

Material: Ejercicios de jugada tranquila · Ejercicios de medio juego · Ejercicios de peón avanzado · Ficha: el peón pasado · Ficha: la columna abierta · Curso: Estrategia y Táctica · Artículo: peones doblados · Precisión posicional: elegir el plan

🔭 Cálculo y visualización

- Resolver cinco ejercicios diarios sin mover las piezas, diciendo la variante completa en voz alta.
- Entrenar coordenadas y visualización dos veces por semana.
- Curso de cálculo: árbol de variantes y jugadas candidatas.

Material: Visualización · Ejercicios largos, para calcular hasta el final · Ejercicios de jugada intermedia · Coordenadas · Concentración · Curso: Cálculo y Visualización · Tipos de entrenamiento: Fotografía · Tipos de entrenamiento: El Barrido

🎓 Maestría

- Leer el reglamento del próximo torneo antes de jugarlo: ritmo, incremento y criterios de desempate.
- Repasar una partida histórica por semana (la Inmortal, la del Siglo, alguna de Capablanca) siguiéndola en un tablero.
- Analizar dos partidas propias con motor, primero sin verlo: anotar dónde uno cree que se equivocó y recién después comparar.

Material: Ejercicios de partidas de maestros · Ejercicios de partidas de súper GM · Diagnóstico de arbitraje · Curso: Partidas modelo del ajedrez moderno · Curso: Preparación para Torneos

Ajedrez Integral · el mismo diagnóstico, corregido solo y con el plan ya armado, está en el sitio: Entrenamiento > Aprende > Asignaciones.