MANUAL DE USO

Finales

AJEDREZ DE SILICIO

NOVIEMBRE 2026 · ANDROID E iOS

MENOS PIEZAS. MÁS PRECISIÓN. DOMINA EL FINAL.

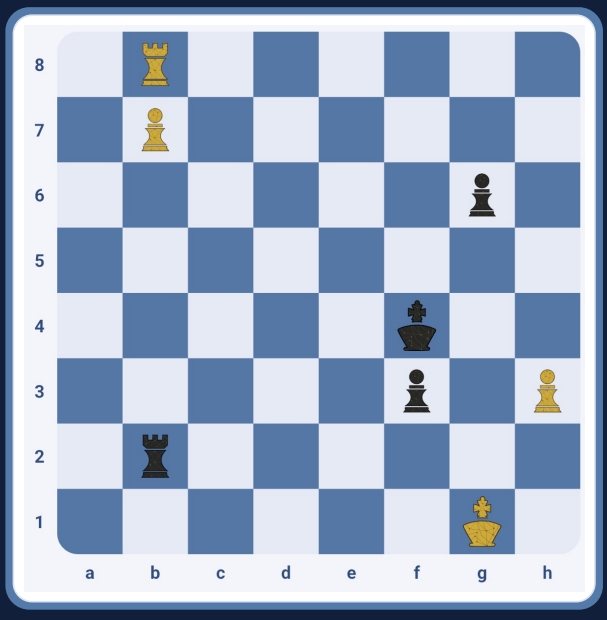
Aprende a usar la app completa: elige una posición, resuelve su secuencia y convierte tus errores en el siguiente entrenamiento.

APP COMPLETA + ALCANCE Y LÍMITES DE LA DEMO

01 **ELIGE**

02 **RESUELVE**

03 **REPITE**



En la repetición hay mayor aprendizaje.

10.414 problemas · 7 temas · 3 niveles

ÍNDICE

02

Tu camino hacia un final preciso.

Empieza con la guía rápida o toca una sección. El índice, las referencias y los accesos de vuelta al índice son clicables.

EMPEZAR Y ELEGIR

03 Tu primera sesión

04 Crear el perfil y elegir nivel

05 Las siete familias de finales

06 Índice de temas

07 Mapa de problemas

RESOLVER Y COMPRENDER

08 Leer la pantalla y mover

09 Completar una secuencia

10 Entender el resultado

11 Revisar la solución

12 Repetir y mejorar tu tiempo

ENTRENAR CON CONTINUIDAD

13 Tu cuaderno de errores

14 Crear un test de errores

15 Tests nuevos y sesiones pendientes

16 Cómo funciona el rating

17 Leer tu progreso

18 Usuarios, idioma y sonido

CONSERVAR Y CONSULTAR

19 Qué se guarda y dónde

20 Una rutina de entrenamiento

21 DEMO y app completa

22 Cómo aprovechar la DEMO

23 Resolver dudas frecuentes

24 Ayuda y enlaces oficiales

Cómo usar este manual

Manual de la app completa para Android e iOS. Las páginas 21 y 22 explican la DEMO. Las capturas oficiales y sus detalles ilustran el uso; posiciones, cifras y disposición pueden variar según tu versión y tu avance.

GUÍA RÁPIDA

03

Tu primera sesión, paso a paso.

En cada problema debes encontrar y ejecutar una secuencia concreta. El aprendizaje continúa cuando vuelves a lo que te costó.

1. **Crea tu perfil.**
   Abre Finales, escribe un nombre o apodo, introduce tu Elo inicial y elige el nivel. Toca Comenzar mi entrenamiento.

2. **Elige una familia de finales.**
   En Índice de temas, abre el tema que quieras trabajar. Puedes buscarlo por su nombre y cambiar el nivel antes de entrar.

3. **Selecciona un problema.**
   Toca su número en el mapa. Si aparece una vista previa, toca Entrar al problema para comenzar.

4. **Resuelve toda la secuencia.**
   Comprueba qué bando juega. Mueve tu pieza y espera la respuesta automática del rival. Continúa hasta completar todas tus jugadas.

5. **Estudia el resultado.**
   Si aciertas, revisa la continuación. Si fallas, observa tu jugada y decide entre reintentarlo o estudiar la solución.

6. **Vuelve a lo que necesitas reforzar.**
   Abre Mis errores para repetir una posición o crear un test cuando tengas suficientes errores disponibles. El avance se guarda automáticamente.

La pregunta de Finales

¿Cuál es la continuación precisa y qué responde mi rival a cada una de mis jugadas?

> La app instalada funciona sin conexión. El perfil es local: puedes entrenar sin una cuenta online, correo ni contraseña.

PRIMERA APERTURA

04

Tu perfil. Tu nivel de partida.

Estas indicaciones sirven para teléfonos y tablets Android, iPhone y iPad.

1. **Abre Finales y escribe Nombre o apodo.**
   Puedes utilizar hasta 40 caracteres. Elige un nombre que te permita reconocer tu avance en un dispositivo compartido.
2. **Introduce Tu Elo inicial.**
   Usa tu Elo FIDE, el de la plataforma donde juegas habitualmente o una estimación. El campo admite un entero entre 100 y 3500.
3. **Revisa el nivel sugerido.**
   Puedes aceptarlo o elegir otro. Las franjas orientan la dificultad; no son una clasificación oficial ni un requisito de acceso.
4. **Toca Comenzar mi entrenamiento.**
   La app crea el perfil y abre el índice. El nivel queda guardado para ese usuario.

Nivel	Referencia orientativa
Intermedio	1000-1500
Avanzado	1500-2000
Alto Nivel	2000-2500

El nivel lo eliges tú

Puedes cambiarlo desde Índice de temas. Una subida o bajada del rating no modifica automáticamente la dificultad seleccionada.

> El Elo inicial solo se puede editar antes del primer resultado que puntúa. Después, el rating refleja el recorrido de ese perfil.

LA COLECCIÓN

05

Siete familias. Precisión en cada una.

La app completa reúne 10.414 problemas organizados por el material y las características de la posición inicial.

Tema	Dónde centrar la atención
Finales de peones	Actividad de los reyes, carreras de peones y amenazas de coronación.
Finales de torres	Coordinación de torre y rey, actividad y recursos concretos.
Finales de alfiles	Diagonales, color de las casillas y relación con los peones.
Finales de caballos	Casillas de entrada, maniobras y coordinación con el rey.
Finales de damas	Jaques, seguridad del rey y posibilidades de coronación.
Finales de dama y torre	Coordinación y recursos de estas piezas en la posición.
Finales mixtos	Otras combinaciones de material y sus necesidades concretas.

Cada tema está disponible en **Intermedio, Avanzado y Alto Nivel**. Hay 500 problemas por combinación de tema y nivel, salvo Finales de dama y torre en Alto Nivel, que contiene 414.

Tema mixto y test variado son cosas distintas

Finales mixtos es una de las siete familias. Un test de temas variados combina problemas de distintas familias para que identifiques la idea por ti mismo.

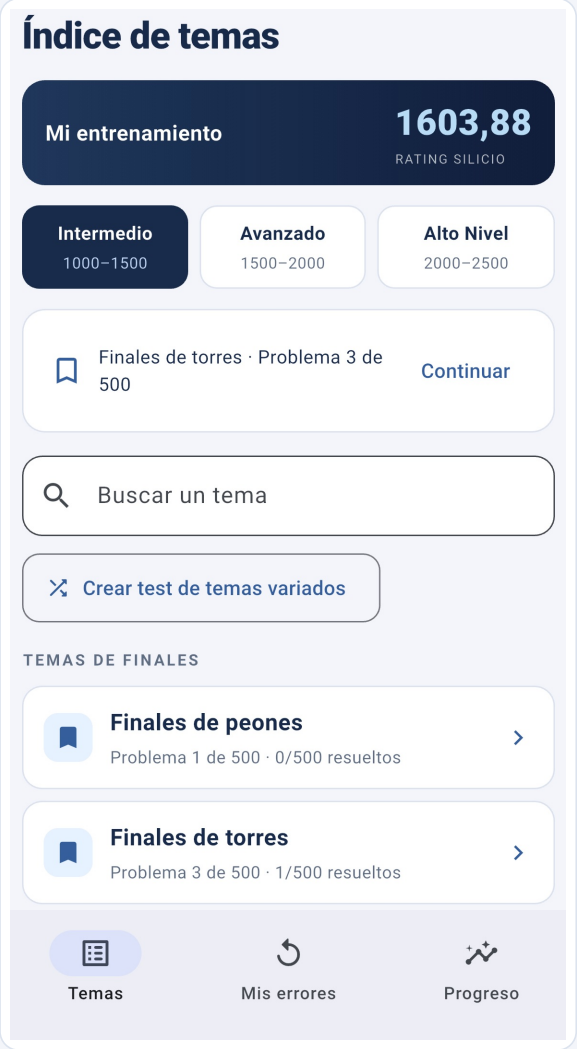
> Trabajas la secuencia incluida en cada ejercicio. La posición final de la solución no tiene que ser un jaque mate ni el final completo de una partida.

ÍNDICE DE TEMAS

06

Elige el trabajo de hoy.

El índice reúne tu usuario, el rating, los niveles y las familias de finales.



Detalle del índice oficial: nivel, búsqueda y tarjetas de temas.

Selecciona el nivel. Toca Intermedio, Avanzado o Alto Nivel. Las tarjetas mostrarán el avance correspondiente a esa dificultad.

Busca una familia. Buscar un tema filtra los nombres. Borra la búsqueda para recuperar la colección completa.

Abre la tarjeta. Empezar, Continuar o Repasar indican cómo acceder a los problemas de ese tema.

Retoma tu sesión. Continuar recupera el recorrido. Si tienes un test pendiente, verás Retomar test con su avance.

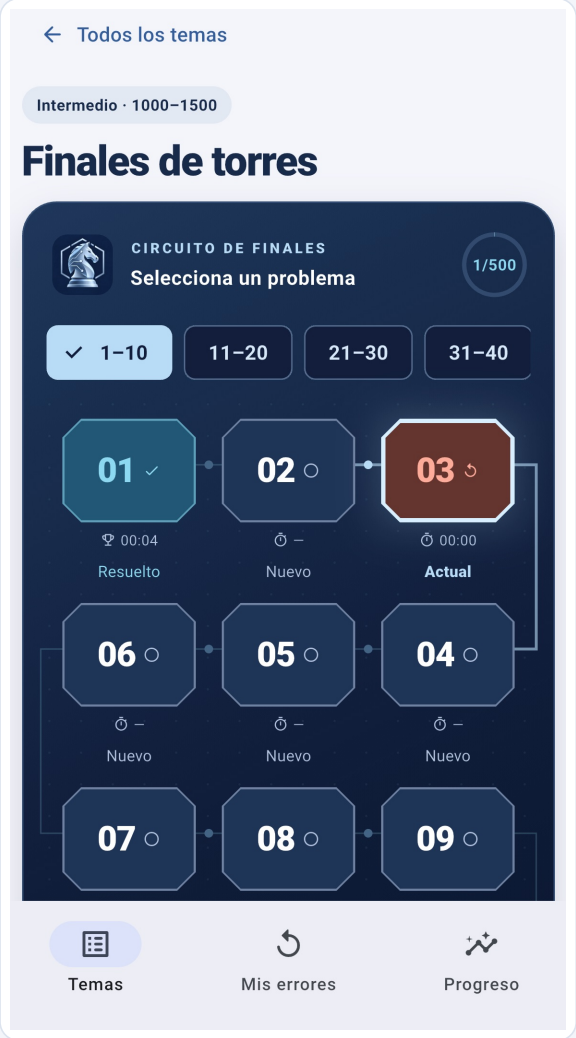
> La navegación permite ir a Mis errores, Mi progreso y Usuarios. En una pantalla amplia puede aparecer a un lado; en móvil, en una barra o en la cabecera.

MAPA DE PROBLEMAS

07

Tu siguiente jugada, donde tú elijas.

El circuito permite consultar el avance y entrar al número que quieras trabajar.



Detalle del circuito de problemas: selección, estados y tiempos.

Recorre los bloques. La colección se organiza en grupos de diez: 1-10, 11-20 y siguientes. Desliza la fila de grupos si necesitas ver más.

Toca un número para elegir el problema. Si aparece la vista previa, pulsa Entrar al problema o Continuar en el problema.

Lee el estado. Nuevo, En curso, Resuelto o Repasar te orientan. La selección actual indica dónde estás; no significa que ya lo hayas resuelto.

Consulta los tiempos. Bajo el número aparece la mejor marca correcta o, si aún no hubo acierto, el último tiempo registrado.

> Puedes elegir otro número sin completar los anteriores. Un repaso correcto mejora el estado del mapa, aunque el primer resultado de rating se conserve.

EL TABLERO

08

Pocas piezas. Toda tu atención.

Antes de tocar una pieza, comprueba el turno y la orientación. Desliza la pantalla cuando haya contenido más abajo.



Detalle del tablero oficial. La posición sirve como ejemplo de los controles.

Bando al turno. Juegan blancas o Juegan negras indica a quién debes conducir. El tablero se orienta para ese bando al empezar.

Dos formas de mover. Arrastra la pieza al destino o toca primero la casilla de origen y después la casilla de llegada.

Girar tablero. El control de giro cambia la perspectiva; no cambia el bando que debes jugar.

Sonido y tiempo. El altavoz activa o silencia los efectos. El reloj mide el tiempo de resolución; no es una cuenta atrás.

> Si un peón corona, elige dama, torre, alfil o caballo en el selector. Una casilla ilegal no cuenta como respuesta al problema.

RESOLVER

09

La primera jugada abre el camino.

El problema termina cuando completas toda tu secuencia, incluidas las respuestas necesarias a las jugadas del rival.

1. **Observa antes de mover.**
   Reconoce el material, los peones pasados, la actividad de los reyes y las amenazas. Busca jaques, capturas y posibilidades de coronación.

2. **Calcula una continuación.**
   Anticipa la respuesta del rival. Una jugada atractiva solo es útil si has comprobado cómo sigue la posición.

3. **Ejecuta tu jugada.**
   Usa arrastre o toca origen y destino. Si forma parte de la solución preparada, la app continúa con la respuesta del rival.

4. **Espera y vuelve a decidir.**
   Lee el mensaje y observa la nueva posición. La app conduce al otro bando; tú debes resolver todas las jugadas que corresponden al tuyo.

5. **Completa el ejercicio.**
   Cuando terminas la secuencia aparece ¡Problema resuelto!, junto con el tiempo y la información de rating.

Precisión dentro de una secuencia

La app comprueba la continuación preparada para el problema. Estudia las respuestas que aparecen y relaciona cada movimiento con el objetivo del final.

> Al resolver un problema nuevo sin errores, el rating se actualiza al completar la secuencia. Acertar únicamente la primera jugada no concede todavía ese resultado.

EL RESULTADO

10

Acierto, error y próximo paso.

El mensaje de resultado te permite decidir cómo seguir aprendiendo.

Mensaje o control	Qué significa y cómo seguir
¡Problema resuelto!	Has completado la secuencia. Revisar posición permite estudiarla; Siguiente problema avanza en el recorrido.
Movimiento incorrecto	La jugada legal que intentaste queda en el tablero. El primer fallo puntuable se registra en ese momento.
Reintentar problema	Reinicia el intento desde el diálogo de error. En el panel también puedes encontrar Intentarlo nuevamente.
Revisar posición	Cierra el mensaje para observar la posición. Tras un error, puedes contrastar tu intento con Estudiar solución.

Si pides ayuda antes de resolver un problema nuevo, **Ver solución · cuenta como fallo** abre una confirmación. **Seguir pensando** te devuelve al intento; confirmar **Ver solución** registra el fallo si el problema aún no había puntuado.

El primer resultado queda registrado

Una corrección posterior ayuda a aprender y mejora el estado del problema. No recupera ni vuelve a descontar puntos por un ejercicio que ya puntuó.

En modo tema, Siguiente pendiente busca otro problema sin primer resultado. Siguiente problema en el diálogo sigue el recorrido. Cuando corresponda, aparecerá Ver resultado del tema.

REVISAR LA SOLUCIÓN

11

Comprende cada movimiento.

Tras resolver, fallar o consultar la solución, puedes recorrer la línea y comprobar qué idea sostiene la secuencia.



Detalle del panel de solución oficial: notación y acceso a un nuevo intento.

Usa los controles. Ir al inicio, Jugada anterior, Jugada siguiente e Ir al final permiten moverte por la continuación. Girar tablero cambia la orientación.

Toca la notación. Selecciona una jugada para mostrar esa posición. Los figurines distinguen las piezas de blancas y negras.

Del movimiento a la idea

Vuelve al instante que no habías previsto. Comprueba qué amenaza se resuelve, qué pieza gana actividad o por qué una coronación cambia el resultado.

> Cuando hayas entendido la línea, toca Volver a resolver. El objetivo del nuevo intento es encontrar la secuencia por ti mismo.

REPETIR Y MEDIR EL TIEMPO

12

Vuelve hasta reconocer la idea.

La repetición permite consolidar el final y mejorar tu marca personal sin volver a puntuar el mismo problema.

1. **Reinicia el intento.**
   Usa Reintentar problema o Intentarlo nuevamente después de fallar. Desde la revisión, toca Volver a resolver o Volver a resolver · sin puntos.

2. **Resuelve de nuevo sin consultar la línea.**
   Busca la razón de cada jugada. Si la recuerdas de memoria, comprueba también qué respuesta del rival obliga a continuar así.

3. **Compara tu tiempo.**
   Un acierto más rápido puede mejorar la mejor marca. Si todavía no has resuelto la posición, se conserva el último tiempo registrado.

El reloj…	Cómo funciona
Mide tiempo activo	No impone un límite y no altera el rating.
Se pausa	Al abrir diálogos, salir del problema, pasar la app a segundo plano o revisar después del resultado.
Conserva tus marcas	El mejor tiempo correcto y el último intento ayudan a revisar tu recorrido.

Primero comprender, después ganar fluidez

Una marca más rápida es útil si sigues viendo la idea. Dedica el tiempo necesario a estudiar una respuesta que todavía no entiendes.

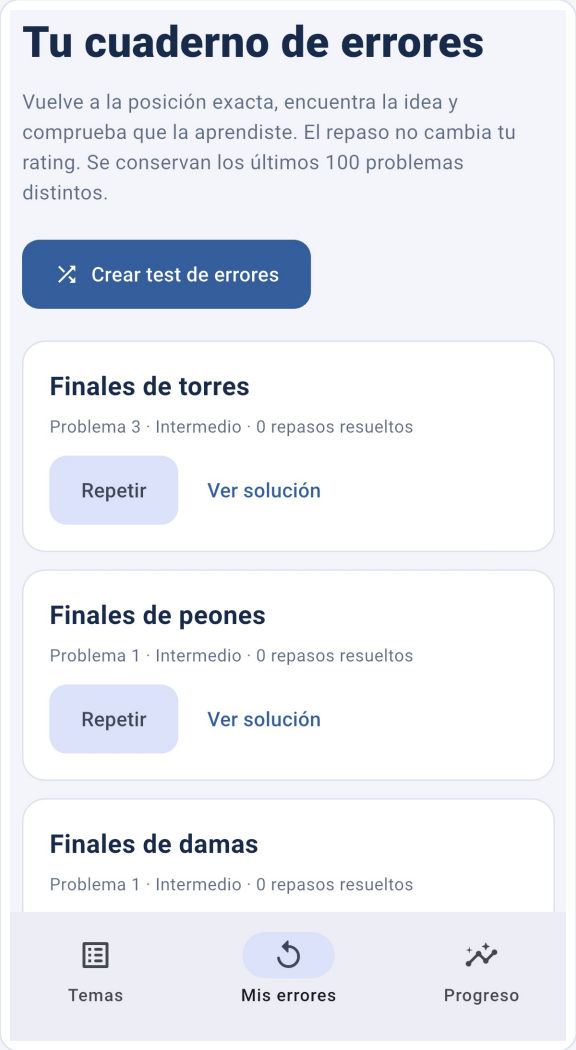
> Al volver al mapa, una resolución correcta puede cambiar el problema a Resuelto. Ese estado describe el aprendizaje; el primer resultado de rating se mantiene.

MIS ERRORES

13

Tu próximo entrenamiento ya está aquí.

Tu cuaderno de errores reúne posiciones a las que merece la pena volver.



Detalle del cuaderno oficial: posiciones, Repetir y Ver solución.

Abre Mis errores. Cada entrada indica el tema, el nivel y los datos del problema, junto con los repasos resueltos.

Repite una posición. Toca Repetir para intentarla otra vez. Puedes hacerlo aunque solo tengas un error guardado.

Consulta la línea. Ver solución permite estudiarla antes de un nuevo intento. Un problema ya puntuado no vuelve a cambiar el rating.

Conserva lo aprendido. Los errores corregidos permanecen disponibles para repasarlos; no desaparecen al acertarlos.

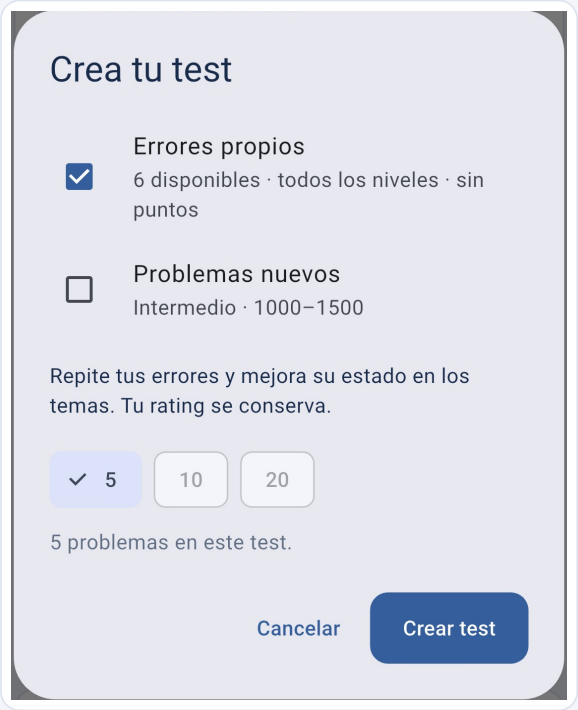
> El cuaderno conserva hasta los 100 problemas distintos fallados más recientes. Fallar de nuevo uno de ellos actualiza su entrada, sin crear un duplicado.

TESTS DE ERRORES

14

Reúne lo que necesitas reforzar.

Un test de errores organiza varias posiciones de tu cuaderno en una sola sesión de repaso.



Detalle del diálogo de creación de tests. La disponibilidad depende de tu perfil.

Reúne cinco errores distintos. Ese es el mínimo para Crear test de errores. Mientras tanto, puedes repetir las posiciones individualmente.

Elige Errores propios. En Crea tu test, selecciona esa fuente. Puede reunir problemas que hayas fallado en distintos niveles.

Elige la longitud. Las opciones de 5, 10 o 20 dependen de cuántos errores estén disponibles. Comprueba la cantidad indicada y toca Crear test.

Completa el repaso. Resuelve cada problema y avanza. Al terminar, Ver resultado del test muestra el resumen de la sesión.

> Este test no modifica el rating. Su propósito es volver a resolver tus errores y consolidar las ideas que contienen.

TESTS DE TEMAS VARIADOS

15

Reconoce la idea sin que te la anuncien.

Los tests de problemas nuevos combinan temas del nivel que has elegido en el índice.

1. **Selecciona primero el nivel.**
   En Índice de temas, elige Intermedio, Avanzado o Alto Nivel. Después toca Crear test de temas variados.
2. **Elige Problemas nuevos.**
   La app selecciona ejercicios que todavía no han puntuado para tu perfil. Esta opción y Errores propios son alternativas: eliges una fuente para el test.
3. **Define el tamaño y empieza.**
   Escoge 5, 10 o 20 según disponibilidad y toca Crear test. Si quedan menos de cinco nuevos, la app puede ofrecer una sesión reducida con la cantidad real.
4. **Descubre el motivo por ti mismo.**
   En los problemas nuevos, el tema permanece oculto antes del intento. Se revela después para que puedas relacionar la solución con su familia.
5. **Revisa el cierre.**
   Al terminar, toca Ver resultado del test y después Seguir entrenando. Estos problemas sí puntúan porque son primeros resultados.

Retomar o sustituir una sesión

Retomar test recupera el test pendiente. Si creas otro, Tienes una sesión pendiente permite Cancelar o Iniciar otra. Sustituir la sesión mantiene los resultados y errores ya registrados.

> Se conserva un test pendiente a la vez. La ocultación del tema corresponde al test de problemas nuevos; el test de errores sí muestra el tema.

RATING SILICIO

16

Un resultado por problema y perfil.

El rating de entrenamiento mide tu recorrido dentro de la app. Parte del Elo que introdujiste al crear el usuario.

Situación	Efecto en el rating
Problema nuevo resuelto sin errores	Suma al completar toda la secuencia.
Primera jugada legal incorrecta	Resta en cuanto se registra ese fallo.
Consultar la solución de un problema nuevo	Al confirmar, cuenta como fallo si todavía no había puntuado.
Repetir un problema ya puntuado	No vuelve a sumar ni restar, aunque cambie el resultado del repaso.
Test de errores	No modifica el rating.
Test de problemas nuevos	Cada primer resultado sí modifica el rating.

Antes del primer intento, la app muestra la posible ganancia y pérdida. Los ajustes conservan fracciones de punto y dependen de la diferencia entre tu rating y el del problema; no hay una cantidad fija para todos los casos.

Rating, nivel y Elo de referencia

El rating evoluciona con tus primeros resultados. El nivel lo cambias tú. El Elo inicial sirve de referencia y no se convierte en una equivalencia oficial con FIDE u otra plataforma.

> Un error corregido puede aparecer como Resuelto en el mapa y conservar su pérdida inicial en el historial. Ambas informaciones describen aspectos distintos del mismo trabajo.

MI PROGRESO

17

Lee las cifras con su significado.

Mi progreso resume los primeros resultados y te ayuda a situar lo que has entrenado.

Indicador	Qué representa
Rating Silicio	Tu valor actual de entrenamiento dentro de la app.
Problemas puntuados	Los ejercicios que ya tienen un primer resultado para este perfil.
Sin errores	Los problemas completados correctamente en su primera realización.
Acierto inicial	La proporción de primeros resultados correctos; corregir después no reescribe ese porcentaje.
Elo de referencia	El valor que introdujiste como punto de partida.
Nivel elegido	La dificultad seleccionada manualmente para tu entrenamiento.
Últimos resultados	Los 20 resultados puntuados más recientes, con sus cambios de rating.

El mapa y el cuaderno añaden otra perspectiva: muestran qué has resuelto después, qué tiempos has conseguido y qué posiciones conservas para repasar.

Una sesión útil deja algo reconocible

Al revisar tu progreso, pregúntate qué recurso detectas ahora mejor: una carrera de peones, una maniobra de rey, un jaque intermedio o una coordinación de piezas.

> Los resultados de un test también actualizan el estado de los problemas en su tema correspondiente. Tus repasos forman parte del avance, aunque no vuelvan a puntuar.

USUARIOS, IDIOMA Y SONIDO

18

Un dispositivo. Hasta cinco recorridos.

Cada jugador conserva su propio entrenamiento. Comprueba el usuario activo antes de empezar.

1. **Abre Usuarios.**
   Selecciona un perfil existente para continuar su recorrido o toca Añadir usuario para crear otro. El máximo es de cinco.

2. **Edita los datos del perfil.**
   El icono Editar permite cambiar el nombre. El Elo inicial solo puede modificarse antes del primer resultado que puntúa. Confirma con Guardar usuario.

3. **Elimina solo si quieres borrar ese avance.**
   El icono Eliminar pide confirmación. Borra los resultados, el rating, los errores y las sesiones de ese usuario; los demás perfiles se conservan.

Idioma. La app utiliza español o inglés según las preferencias del dispositivo. Para cambiarlo, revisa los ajustes de idioma disponibles en Android o iOS y vuelve a abrir la app.

Sonidos. Toca el altavoz para activar o silenciar. Esta preferencia se comparte entre los perfiles del dispositivo. Comprueba el volumen multimedia; en iPhone y iPad también influye el modo Silencio.

Perfiles independientes, datos locales

Cambiar de usuario cambia el recorrido, el nivel y los resultados. Los perfiles no son cuentas online y no tienen contraseña propia.

> Antes de borrar un perfil o cambiar de dispositivo, lee la página siguiente. La app no permite deshacer una eliminación ni recuperar el progreso a distancia.

CONSERVAR TU AVANCE

19

Qué se guarda y dónde.

El entrenamiento se conserva localmente. Conocer este alcance te ayuda a cuidar lo que has trabajado.

La app guarda los perfiles, el nivel elegido, los resultados, el rating, el cuaderno de errores, los tiempos y las sesiones pendientes. El contenido y la ayuda están incluidos para entrenar sin conexión tras instalar.

Sin sincronización entre dispositivos

Esta versión no ofrece una función propia para exportar o restaurar el progreso. Tampoco traslada automáticamente tus resultados a otro móvil, a otra plataforma o a la DEMO.

Plataforma	Qué debes tener en cuenta
Android	Los datos son locales y la app los excluye de las copias automáticas a la nube y de la transferencia automática. Borrar sus datos o desinstalar puede hacer perder el avance.
iOS / iPadOS	Las copias del dispositivo en iCloud u ordenador y la transferencia de Apple dependen de tus ajustes y pueden incluir datos de la app. La aplicación no controla ni garantiza su recuperación.

La compra o descarga de la tienda permite gestionar la instalación, pero no equivale a una copia de tu progreso. Antes de cambiar de equipo o eliminar datos, revisa las opciones y el alcance del sistema que utilizas.

> En iOS, la opción de desinstalar conservando documentos y datos es distinta de Eliminar app. Comprueba qué acción has elegido; eliminar la app o sus datos puede borrar el avance local.

PROPUESTA DE ENTRENAMIENTO

20

Menos piezas. Más precisión.

Esta rutina es una sugerencia para aprovechar la app; puedes adaptarla a tu tiempo y a los finales que necesites trabajar.

1. **Elige una familia y un nivel adecuados.**
   Empieza por un tema que aparezca en tus partidas o que te cueste resolver. Mantén el foco durante una sesión breve.

2. **Calcula antes de mover.**
   Observa la actividad del rey, las amenazas y los peones pasados. Anticipa la respuesta rival a tu candidata.

3. **Completa la secuencia.**
   No te conformes con reconocer el primer movimiento. Comprueba que también entiendes las respuestas posteriores.

4. **Revisa el punto que te sorprendió.**
   Vuelve a la jugada decisiva de la solución y explica qué recurso habías omitido.

5. **Repite en otra sesión.**
   Utiliza Mis errores para comprobar si puedes resolver la posición sin consultar. Después prueba un test de problemas nuevos para reconocer ideas sin conocer el tema.

En la repetición hay mayor aprendizaje

La app te da una posición concreta a la que volver. Aprovecha cada repaso para reconocer el recurso y comprender por qué las jugadas deben encadenarse con precisión.

> El reloj permite observar tu fluidez, pero no condiciona el rating. Si una posición necesita más estudio, dedica tiempo a comprenderla antes de buscar una mejor marca.

DEMO Y APP COMPLETA

21

Hasta dónde llega la DEMO.

La DEMO permite practicar el funcionamiento de Finales dentro de una selección concreta de la colección.

Aspecto	DEMO de navegador	App completa
Contenido	27 problemas.	10.414 problemas.
Temas	Peones, torres y alfiles.	Las siete familias de finales.
Niveles	Los tres niveles; tres problemas por tema y nivel.	Los tres niveles con el catálogo completo.
Repeticiones y tiempo	Sin límite de tiempo de uso ni de repeticiones de los 27 problemas.	Repetición libre del contenido instalado.
Entrenamiento	Resolver, estudiar soluciones, repasar errores y probar tests con el material disponible.	Las mismas funciones sobre toda la colección.
Conexión	Necesaria para cargar la DEMO.	Entrenamiento sin conexión tras instalar.
Progreso	Local al navegador y al perfil usado.	Local a la instalación y al usuario.

El total se obtiene de **3 temas × 3 niveles × 3 problemas = 27**. Los demás temas y ejercicios pertenecen a la app completa.

> La DEMO no requiere registro. Borrar los datos del navegador elimina su progreso. Ese avance no se sincroniza con la app instalada.

Abrir la DEMO oficial de Finales

PROBAR LA DEMO

22

Una primera vuelta por el entrenamiento.

Utiliza la DEMO para conocer los controles y el método antes de continuar con el catálogo completo.

1. **Abre la DEMO en el navegador.**
   Puedes usar Probar ahora, sin registro o personalizar un perfil local con nombre, Elo inicial y nivel.
2. **Elige un tema disponible.**
   En el índice, abre peones, torres o alfiles. Puedes cambiar entre los tres niveles para probar su dificultad.
3. **Selecciona y entra.**
   En el mapa, toca uno de los tres números disponibles. Consulta su vista previa y pulsa Entrar al problema.
4. **Prueba el ciclo completo.**
   Resuelve una secuencia, revisa la solución y vuelve a intentarla. Si registras errores, consulta el cuaderno; desde cinco distintos podrás crear un test de errores.
5. **Explora los tests nuevos.**
   Los problemas nuevos se toman de los que aún no han puntuado en ese nivel. La cantidad disponible puede reducir las opciones de tamaño del test.

El límite es el contenido disponible

La DEMO ofrece 27 problemas que puedes repetir. Los botones de versión completa y los temas bloqueados te orientan hacia el resto de la colección.

> La vista Móvil, Tablet o Pantalla completa de la página cambia la presentación de la DEMO; no desbloquea más problemas. El progreso pertenece al navegador que estás usando.

DUDAS FRECUENTES

23

Encuentra el siguiente paso.

Estas respuestas cubren las dudas más habituales durante una sesión.

Lo que ocurre	Cómo interpretarlo o continuar
Acerté la primera jugada y no termina	Falta completar tu secuencia. Espera la respuesta automática del rival y continúa.
He corregido un error y no sube el rating	Cada problema puntúa una sola vez. El repaso mejora el aprendizaje, el estado y posiblemente el tiempo.
El error sigue en Mis errores	Es normal: las posiciones corregidas se conservan para seguir repasándolas.
No puedo crear un test de errores	Necesitas al menos cinco problemas distintos fallados. Puedes repetirlos individualmente desde el primero.
No aparece la opción de 10 o 20	No hay suficientes problemas disponibles para esa fuente y tamaño. Revisa la cantidad indicada.
No veo el tema del problema	En un test de problemas nuevos se oculta antes del intento para que descubras la idea.
El nivel no cambió al subir el rating	La dificultad se cambia manualmente desde Índice de temas.
No escucho sonidos	Revisa el altavoz de la app y el volumen multimedia. En iPhone o iPad, comprueba también el modo Silencio.
No aparece mi avance en otro dispositivo	Los datos son locales; la app no ofrece sincronización propia ni importación de progreso.

> Si necesitas ayuda, indica Android o iOS, versión de la app, nivel, tema, número del problema y los pasos que produjeron la duda.

AYUDA Y REFERENCIAS

24

Sigue entrenando con precisión.

Ajedrez de Silicio · www.ajedrezdesilicio.com

Ayuda dentro de la app. Abre Ayuda y privacidad y consulta Ayuda y entrenamiento. La documentación está incluida para leerla sin conexión.

Soporte de Finales. En Ayuda y privacidad, toca Copiar correo de soporte y escribe desde tu aplicación de correo. Indica dispositivo, versión, nivel, tema, número del problema y los pasos que produjeron la duda.

Finales

Sitio y recursos oficiales

Ajedrez de Silicio · www.ajedrezdesilicio.com

Finales · catálogo de apps

DEMO oficial de Finales

Soporte · gpacheco@ajedrezdesilicio.com

La app para tu dispositivo

Android · Google Play

iPhone y iPad · App Store

Edición: noviembre de 2026. Manual de la app completa para Android e iOS, basado en la interfaz, la ayuda integrada, las fichas oficiales y las capturas de la app. Recorrido de resolución y repaso comprobado en la DEMO el 13 de noviembre de 2026.

Para tu próxima sesión

Elige un final. Encuentra la secuencia. Vuelve a lo que todavía necesitas comprender.