MANUAL DE USO

Táctica

AJEDREZ DE SILICIO

NOVIEMBRE 2026 · MÓVIL Y TABLET

ENCUENTRA LA IDEA. HAZ TU JUGADA. APRENDE DEL ERROR.

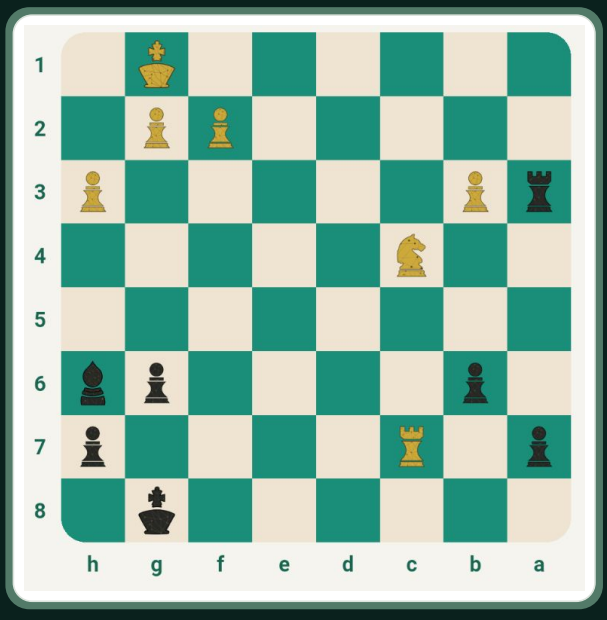
Aprende a usar la app completa: reconoce el recurso, resuelve la combinación y convierte tus errores en tu próximo entrenamiento.

APP COMPLETA + ALCANCE Y LÍMITES DE LA DEMO

01 **OBSERVA**

02 **RESUELVE**

03 **REPITE**



En la repetición hay mayor aprendizaje.

12.589 problemas · 48 temas · 3 niveles

ÍNDICE

02

Tu camino hacia la idea táctica.

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 Qué puedes entrenar

06 Los 29 recursos tácticos

07 Los 19 patrones de mate

08 Índice y búsqueda de temas

RESOLVER Y COMPRENDER

09 Mapa de problemas

10 Leer la pantalla y mover

11 Completar una combinación

12 Entender el resultado

13 Recorrer la solución

14 Repetir y mejorar tu tiempo

ENTRENAR CON CONTINUIDAD

15 Tu cuaderno de errores

16 Crear un test de errores

17 Tests nuevos y sesiones pendientes

18 Cómo funciona el rating

19 Leer tu progreso

20 Usuarios, idioma y sonido

CONSERVAR Y CONSULTAR

21 Qué se guarda y dónde

22 Una rutina de entrenamiento

23 DEMO y app completa

24 Cómo aprovechar la DEMO

25 Resolver dudas frecuentes

26 Ayuda y enlaces oficiales

Cómo usar este manual

Manual de la app completa, con instrucciones para móvil y tablet. Las páginas 23 y 24 explican la DEMO; la disponibilidad por plataforma se indica en la página 26. Las capturas oficiales ilustran los controles: posiciones, cifras y disposición pueden variar según tu versión y tu avance.

GUÍA RÁPIDA

03

Tu primera sesión, paso a paso.

Cada posición te pide reconocer un recurso y llevarlo hasta su conclusión. El trabajo continúa cuando vuelves a lo que te costó.

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

2. **Elige un tema.**
   En Índice de temas, busca el recurso que quieras practicar o recorre Recursos tácticos y Patrones de mate. Selecciona el nivel antes de entrar.

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

4. **Resuelve toda la combinación.**
   Comprueba qué bando juega. Ejecuta tu jugada, espera la respuesta automática del rival y continúa con las jugadas de tu bando.

5. **Comprende el resultado.**
   Si fallas, observa tu intento y decide entre repetirlo o estudiar la solución. Si aciertas, comprueba que entiendes la idea completa.

6. **Vuelve a tus errores.**
   En Mis errores puedes repetir una posición desde el primer fallo y crear un test cuando tengas suficientes errores disponibles. El avance se guarda automáticamente.

La pregunta de Táctica

¿Qué recurso esconde esta posición y cómo cambia mi idea después de la respuesta del rival?

> 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.

Crea un punto de partida para tu entrenamiento. El perfil conserva tu nivel, resultados, tiempos y errores.

1. **Abre Táctica 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

48 temas para reconocer la idea.

La app completa contiene 12.589 problemas únicos. El índice separa los recursos tácticos de los patrones de mate.

Grupo	Qué encontrarás
29 Recursos tácticos	Ataques dobles, clavadas, desviaciones, sacrificios, jugadas intermedias, recursos defensivos y otras ideas concretas.
19 Patrones de mate	Posiciones que reúnen configuraciones características para atacar al rey y completar el mate.

Nivel	Problemas de la colección
Intermedio	4.731
Avanzado	4.430
Alto Nivel	3.428

La cantidad cambia según el tema y el nivel. Lee la cifra de la tarjeta o del mapa: no todas las combinaciones contienen el mismo número de problemas.

Cuando una tarjeta dice Sin selección

Mate de Boden y Mate con dos alfiles no tienen ejercicios en Alto Nivel en esta edición. No es un bloqueo de tu progreso: cambia de nivel o elige otro tema.

> Las dos páginas siguientes recogen los nombres del índice. Un mismo problema puede combinar varias ideas; la etiqueta te orienta hacia el recurso principal.

RECURSOS TÁCTICOS

06

Encuentra el recurso que buscas.

Estos son los 29 temas del grupo Recursos tácticos, en el orden del índice. Puedes localizarlos con Buscar un tema.

01 Doble ataque
02 Clavada
03 Enfilada
04 Rayos X
05 Ataque descubierto
06 Jaque descubierto
07 Jaque doble
08 Atracción
09 Desviación
10 Eliminación del defensor
11 Despeje
12 Interferencia
13 Jugada intermedia
14 Jugada tranquila
15 Recurso defensivo
16 Sacrificio
17 Pieza atrapada
18 Pieza indefensa
19 Peón avanzado
20 Coronación táctica
21 Subpromoción
22 Captura al paso
23 Enroque táctico
24 Zugzwang táctico
25 Ataque sobre f2 o f7
26 Rey expuesto
27 Ataque al flanco de rey
28 Ataque al flanco de dama
29 Maniobra sobre una línea

El nombre orienta tu atención. Antes de mover, comprueba también las amenazas y las respuestas del rival.

PATRONES DE MATE

07

Reconoce la red alrededor del rey.

Estos son los 19 temas del grupo Patrones de mate. Los números continúan el listado anterior para facilitar la consulta.

30 Mate del pasillo
31 Mate de la coz
32 Mate de Anastasia
33 Mate árabe
34 Mate del gancho
35 Mate de Boden
36 Mate con dos alfiles
37 Mate de la cola de paloma
38 Mate de la cola de golondrina
39 Mate de las charreteras
40 Mate de la esquina
41 Mate de Balestra
42 Mate de los dos cerdos
43 Mate de la caja
44 Mate de Pillsbury
45 Mate de Morphy
46 Mate del triángulo
47 Mate de Vukovic
48 Mate de la ópera

Del nombre a la posición

Observa qué piezas controlan las casillas de escape, qué línea debe abrirse y cómo responde el rey. Después comprueba la secuencia completa.

La disponibilidad depende del nivel. Mate de Boden y Mate con dos alfiles no tienen selección de Alto Nivel en esta edición.

ÍNDICE DE TEMAS

08

Elige qué recurso trabajar hoy.

El índice reúne tu perfil, el rating, los niveles, la búsqueda y las tarjetas de entrenamiento.

1. **Selecciona el nivel.**
   Toca Intermedio, Avanzado o Alto Nivel. Las tarjetas mostrarán la cantidad y el avance correspondientes a esa dificultad.
2. **Explora los dos grupos.**
   Recorre Recursos tácticos y Patrones de mate. Puedes elegir un motivo conocido para reforzarlo o uno que todavía te cuesta detectar.
3. **Utiliza Buscar un tema.**
   Escribe parte del nombre. Borrar búsqueda recupera la lista completa. Si no hay coincidencias, verás No hay temas con ese nombre.
4. **Abre una tarjeta.**
   Empezar, Continuar o Repasar te llevan al recorrido del tema. Si aparece Sin selección, cambia el nivel o elige otro tema.
5. **Retoma lo que dejaste.**
   Continuar recupera tu sesión. Si tienes un test pendiente, verás Retomar test con su avance.

Un tema o una mezcla de temas

Un tema te ayuda a reconocer un recurso específico. Crear test de temas variados combina problemas nuevos del nivel elegido para que descubras la idea sin conocer el tema de antemano.

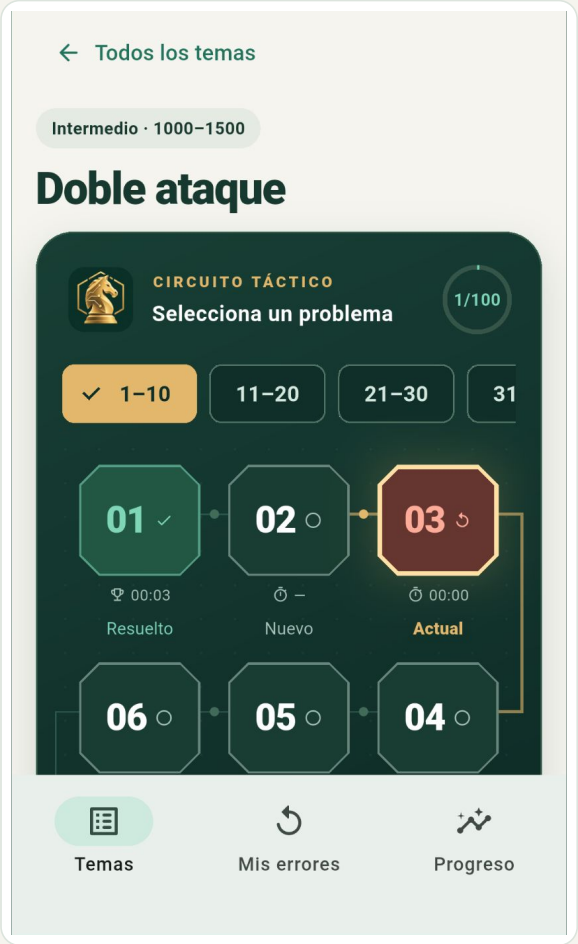
> La navegación permite abrir Mis errores, Mi progreso y Usuarios. En una pantalla amplia puede aparecer a un lado; en móvil, en una barra o en la cabecera.

MAPA DE PROBLEMAS

09

Tu siguiente jugada, donde tú elijas.

El circuito permite elegir una posición y ver qué has trabajado. No necesitas completar los problemas anteriores para abrir otro.



Detalle del mapa oficial: números, estados y tiempos. La cantidad depende del tema y del nivel.

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. El verde señala una resolución correcta y el rojo un problema para repasar; la selección actual no equivale a un acierto.

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

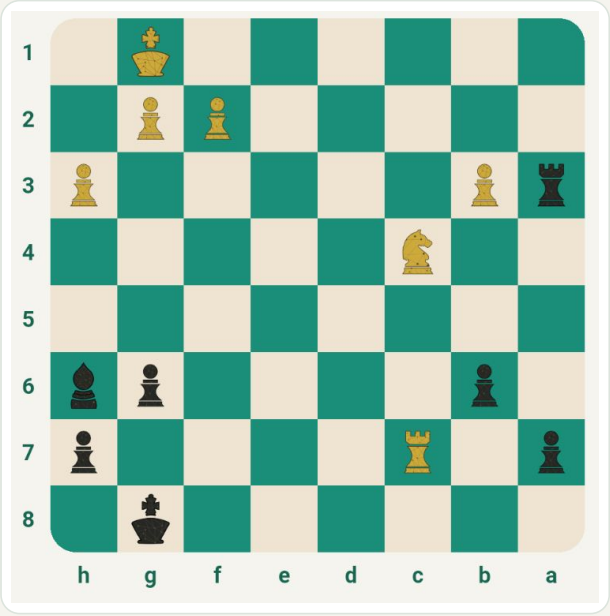
> Puedes elegir otro número sin completar los anteriores. Un repaso correcto mejora el estado del mapa, aunque el primer resultado de rating se conserve.

EL TABLERO

10

Mira la posición antes de tocar una pieza.

Comprueba el bando al turno, la orientación y las amenazas. Desliza la pantalla si hay controles o contenido más abajo.



Detalle del tablero oficial. Las casillas y las piezas ilustran la interacción táctil.

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

11

Encuentra la idea. Completa la combinación.

El ejercicio termina al resolver la secuencia reconocida por la app. Acertar la primera jugada puede ser solo el comienzo.

1. **Observa los objetivos.**
   Localiza los reyes, las piezas indefensas y las alineaciones. Revisa qué amenaza el rival antes de decidir tu jugada.

2. **Compara candidatas.**
   Examina jaques, capturas y amenazas. Si no resuelven la posición, considera también recursos defensivos o una jugada tranquila.

3. **Ejecuta tu elección.**
   Arrastra la pieza o toca origen y destino. La app comprueba las respuestas previstas para ese ejercicio.

4. **Espera la respuesta automática.**
   El rival mueve y la posición cambia. Vuelve a calcular: debes resolver todas las jugadas que correspondan a tu bando.

5. **Llega a la conclusión.**
   Al completar la secuencia o un mate aceptado, aparece ¡Problema resuelto!, junto con el tiempo y la información de rating.

La táctica puede terminar antes del mate

Algunos problemas concluyen con una ganancia de material u otro resultado táctico. Debes completar el ejercicio, no jugar una partida entera.

> La app también reconoce mates alternativos incluidos en las respuestas del ejercicio. El primer acierto puntuable se registra al completar la solución, no al encontrar solo su primera jugada.

EL RESULTADO

12

Acierto, error y próximo paso.

Los mensajes distinguen el resultado registrado y las opciones que tienes para 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.

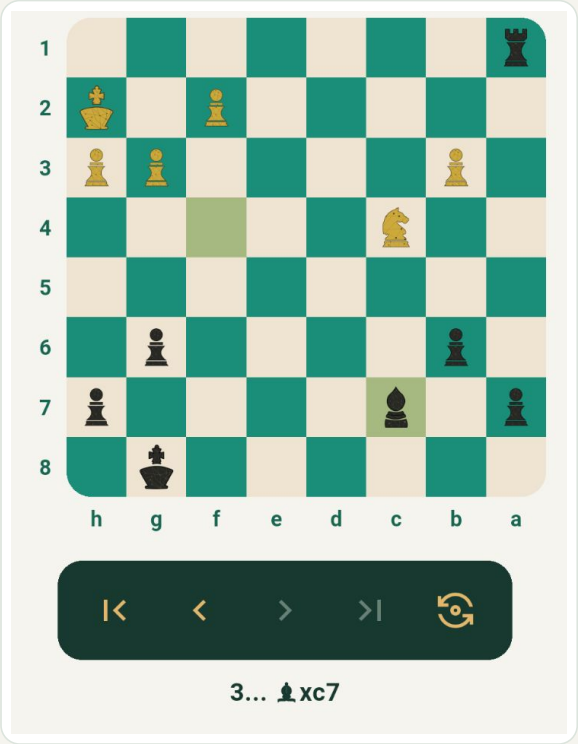
En modo tema, Siguiente pendiente busca otro problema sin primer resultado. Siguiente problema en el diálogo sigue el recorrido. Cuando corresponda, aparecerá Ver resultado del tema.

REVISAR LA SOLUCIÓN

13

Comprende la jugada y su respuesta.

Después del resultado, recorre la solución y observa qué cambia en cada posición. La notación también sirve para navegar.



Detalle oficial de la revisión: tablero, controles de reproducción y jugada seleccionada.

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

Toca una jugada. En la notación, selecciona el movimiento que quieras revisar. Los figurines distinguen las piezas de blancas y negras.

Vuelve al momento decisivo. Compara tu candidata con la solución: ¿qué amenaza crea?, ¿qué defensor desplaza?, ¿qué respuesta no habías visto?

> Si resuelves con un mate alternativo admitido, la revisión muestra el mate jugado. La notación es un control de estudio; no una función de exportación PGN.

REPETIR Y MEDIR

14

Vuelve hasta reconocer el recurso.

Repetir permite consolidar la combinación y mejorar tu mejor tiempo. El primer resultado de rating permanece registrado.



Detalle oficial de la solución: explicación del recurso, estado del repaso y notación.

Reinicia el intento. Después de fallar, usa Reintentar problema o Intentarlo nuevamente. Desde la solución, toca Volver a resolver o Volver a resolver · sin puntos.

El reloj...	Cómo funciona
Mide tiempo activo	No impone un límite y no modifica el rating.
Se pausa	Al abrir diálogos, salir del problema, pasar la app a segundo plano o revisar después del resultado.
Guarda tus marcas	Conserva el mejor tiempo correcto y el último intento. Un repaso acertado puede mejorar la mejor marca.

> Busca la razón de cada movimiento antes de intentar hacerlo más rápido. Una corrección cambia el estado del mapa, pero no reescribe el primer resultado.

MIS ERRORES

15

Tu próximo entrenamiento ya está aquí.

Mis errores reúne posiciones concretas a las que volver. Cada una conserva el recurso que necesitas reforzar.



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.

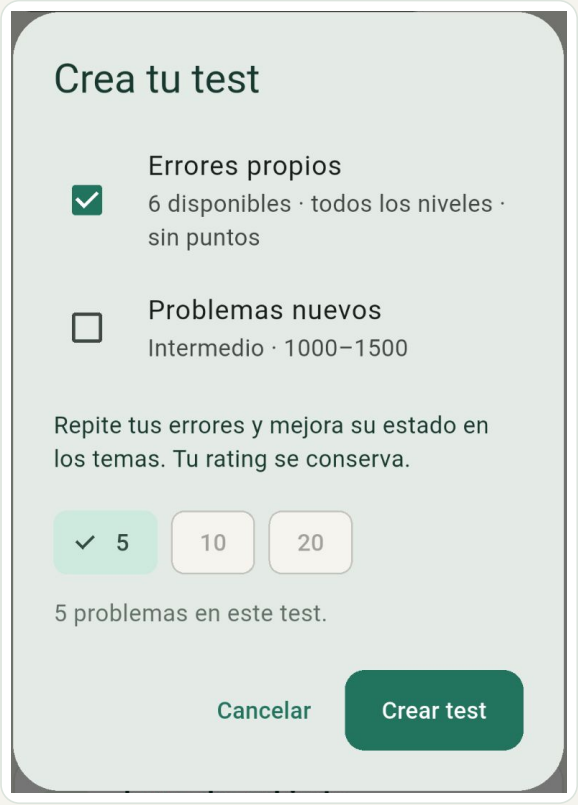
> El cuaderno conserva hasta los 100 problemas distintos fallados más recientes. Fallar de nuevo uno de ellos actualiza su entrada, sin crear un duplicado.

TESTS DE ERRORES

16

Convierte tus errores en una sesión.

Un test reúne varias posiciones de tu cuaderno. Puedes comenzar el repaso individual desde el primer error.



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

17

Encuentra la idea sin conocer el tema.

Los tests de problemas nuevos mezclan motivos del nivel elegido. Aquí debes descubrir el recurso por tu cuenta.

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 relacionar la solución con el recurso táctico.
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

18

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

19

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 un recurso reconocible

Al revisar tu progreso, pregúntate qué detectas ahora mejor: una pieza indefensa, una clavada, una desviación, una jugada intermedia o una red de mate.

> 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

20

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 de idioma del dispositivo. Revisa esos ajustes y vuelve a abrir la app si quieres cambiarlo.

Sonidos. Toca el altavoz para activar o silenciar los efectos. Esta preferencia se comparte entre los perfiles del dispositivo. Si no escuchas nada, comprueba también el volumen multimedia.

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 EL AVANCE

21

Tu entrenamiento se guarda aquí.

El guardado es automático y local. Comprender su alcance te ayuda a conservar el trabajo realizado.

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 después de instalar.

Sin sincronización ni respaldo exportable

Esta versión no ofrece una función propia para exportar o restaurar el progreso. Los resultados no se trasladan automáticamente a otro dispositivo, a otra plataforma o a la DEMO.

Situación	Qué debes tener en cuenta
Cerrar y volver a abrir	Puedes continuar con los datos guardados en esa instalación y en el perfil correspondiente.
Cambiar de móvil o tablet	La app no tiene una cuenta online que recupere tu avance. Revisa la disponibilidad de datos antes de abandonar el equipo anterior.
Android	La app excluye sus datos de las copias automáticas a la nube y de la transferencia automática entre dispositivos.
Borrar datos o desinstalar	Puede eliminar el progreso local. Borrar un perfil elimina los resultados de ese usuario.

La compra en la tienda permite gestionar la instalación; no equivale a una copia del progreso. Para una duda concreta sobre tus datos, utiliza Ayuda y privacidad y contacta con soporte.

> La DEMO guarda su propio avance en el navegador. Borrar sus datos elimina ese progreso y no afecta a una instalación independiente de la app.

PROPUESTA DE ENTRENAMIENTO

22

Observa. Calcula. Comprueba. Repite.

Esta rutina es una sugerencia para aprovechar las funciones de la app. Adáptala a tu tiempo y a los recursos que necesitas entrenar.

1. **Elige un motivo y un nivel adecuados.**
   Empieza por una idea que se te escape en tus partidas. Trabaja un grupo pequeño de posiciones con atención.

2. **Busca las condiciones de la combinación.**
   Observa piezas indefensas, alineaciones, defensores sobrecargados y la seguridad de los reyes. Pregúntate qué hace posible la táctica.

3. **Calcula la respuesta del rival.**
   Comprueba tu candidata antes de mover. Una amenaza atractiva no basta si el rival dispone de una respuesta que la neutraliza.

4. **Explica el error con precisión.**
   En la revisión, vuelve a la jugada que no habías previsto. Identifica la defensa omitida o el orden de jugadas que debías respetar.

5. **Repite y después mezcla.**
   Regresa a Mis errores en otra sesión. Después prueba un test de problemas nuevos para reconocer la idea sin la pista del tema.

En la repetición hay mayor aprendizaje

Aprovecha el repaso para reconocer el recurso y reconstruir la combinación. Busca entender por qué funciona, además de recordar las jugadas.

> El reloj ayuda a observar tu fluidez. Dedica más tiempo a comprender una posición cuando lo necesites: el tiempo no determina el rating.

DEMO Y APP COMPLETA

23

Hasta dónde llega la DEMO.

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

Aspecto	DEMO de navegador	App completa
Contenido	27 problemas.	12.589 problemas.
Temas	Doble ataque, Clavada y Enfilada.	48 temas: 29 recursos y 19 patrones de mate.
Niveles	Tres problemas por tema en cada uno de los tres niveles.	Intermedio, Avanzado y Alto Nivel; cantidades variables según el tema.
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 45 temas restantes y los demás problemas 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 Táctica

PROBAR LA DEMO

24

Prueba el ciclo completo de entrenamiento.

Utiliza la DEMO para conocer los controles y la forma de practicar antes de continuar con la colección completa.

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 Doble ataque, Clavada o Enfilada. 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

25

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.
Un tema dice Sin selección	No hay problemas disponibles para esa combinación de tema y nivel. Cambia el nivel o elige otro tema.
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 aparece mi avance en otro dispositivo	Los datos son locales; la app no ofrece sincronización propia ni importación del 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

Sigue encontrando la idea.

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 Táctica. 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.

Táctica

Sitio y recursos oficiales

Ajedrez de Silicio · www.ajedrezdesilicio.com

Táctica · catálogo y disponibilidad

DEMO oficial de Táctica

Soporte · gpacheco@ajedrezdesilicio.com

Descarga de la app completa

Android · Google Play

Disponible en Android, iPhone y iPad. Abrir App Store.
Consulta el catálogo oficial para conocer las novedades. La DEMO funciona en el navegador de tu móvil, tablet u ordenador.

Edición: noviembre de 2026. Manual basado en la interfaz, la ayuda integrada, el catálogo y las capturas oficiales. Recorrido de resolución, solución y repaso comprobado en la DEMO el 13 de noviembre de 2026.

Para tu próxima sesión

Elige un recurso. Calcula la respuesta. Vuelve al error que todavía necesitas comprender.