



AJEDREZ EDUCATIVO

fácil y divertido

AJEDREZ EDUCATIVO

fácil y divertido

PEDRO DÍEZ MONTES

*Edita: Diputación de Palencia.
Servicio de Deportes, Ocio y Tiempo Libre.*

*© Copyright
Pedro Díez Montes
De las ilustraciones, Ángela Salvador Barón*

*ISBN:
Depósito Legal: DL P 25-2019
Febrero, 2019*

Impresión: Dama Impresión Digital, Palencia.

Prohibida la reproducción total o parcial sin el expreso consentimiento del/los autor/es.



ÍNDICE

A los que quieren enseñar ajedrez	5
1.- Adaptación al nivel psicoevolutivo del alumnado	8
2.- Gestión emocional. La competición. Motivación	10
3.- Establecer propuestas de juego desde el inicio	15
4.- Planteamientos educativos para enseñar ajedrez	16
5.- Los valores en ajedrez	21
6.- Metodología	26
7.- Primer internivel de E. Primaria (6 -7- 8 años)	27
8.- El tablero	33
9.- Peón	37
10.- Torre	45
11.- Alfil	48
12.- Rey	53
13.- Reina	59
14.- Caballo	65
15.- Conclusiones para el primer internivel de E. Primaria	69
16.- Segundo internivel de E. Primaria (9-10-11 años)	72
17.- Jaque mate	77
18.- Rey ahogado	82
19.- Enroque	84
20.- Capturar al paso	88
21.- Jaques mates básicos	90
22.- Regla del cuadrado	95
23.- Valor de las piezas en ajedrez	96
24.- Conclusiones para el segundo internivel de E.P.	97
25.- Bibliografía	100

A LOS QUE QUIEREN ENSEÑAR AJEDREZ

El ajedrez es una de las actividades lúdicas que mejor pueden tener una clara proyección en el mundo educativo, pues representa la unión de juego y aprendizaje. Además, es un importante elemento de desarrollo de capacidades cognitivas, sociales, emocionales...y a esto se añade la extraordinaria imagen social que este deporte proyecta. Todo padre o madre quiere que su hijo/a, al menos, aprenda a jugar al ajedrez, pues suponen que desarrolla muchas capacidades, sobre todo, cognitivas.

Pero es el potencial educativo, el que nos debe llevar a plantearlo como un contenido al hay que darle cabida en nuestras aulas.

La verdadera justificación de este modelo de aprendizaje que pueden utilizar, se encuentra, no en la escasez de métodos para enseñar el ajedrez, pues existen infinidad de ellos, sino más bien en lo excesivamente apartados, tanto de la realidad escolar como de los presupuestos psicológicos y pedagógicos que deben insertarse en las acciones, pretendidamente, formativas. Por ello este método, que se describe en esta cartilla, prefiere decantarse más por la selección de los contenidos y la adaptación metodológica, que por la descripción de las reglas y movimientos básicos de las piezas.

Es así como este modelo se implementa, para enseñar a todos, y mantener permanentemente motivado al

alumnado para ir desentrañando los misterios del instructivo y atractivo juego del ajedrez.

Esta cartilla se basa en conceptos de pedagogía educativa y, además, se han tenido en cuenta:

- Los métodos ya publicados para enseñar a jugar al ajedrez. Hay mucha bibliografía, pero caen en la excesiva normalización, y los planteamientos educativos, a veces, no resultan del todo acertados.
- El alumnado de Educación Primaria al que va dirigido, el cual tiene unas características que todo docente, que se plantee enseñar ajedrez, debe conocer. También es cierto que este método se puede utilizar con alumnado de otras etapas y/o edades.
- La adaptación metodológica de los contenidos básicos del juego del ajedrez.

Por todo ello, este método no sigue los pasos convencionales de los libros de ajedrez, porque entendemos que es preciso adaptar la enseñanza al alumnado. Hay que entender que ésta es una propuesta flexible y abierta. Cada monitor o enseñante puede adaptarla en su contexto educativo.

Los diferentes capítulos, que incluye esta introducción para los que quieren enseñar ajedrez, son:

- 1.- Adaptarse al nivel psicoevolutivo del alumnado.
- 2.- Gestión emocional. La competición. Motivación.
- 3.- Establecer propuestas de juego desde el inicio.
- 4.- Competencias en ajedrez. Planteamientos educativos en la enseñanza del ajedrez.
- 5.- Los valores en ajedrez.

La propuesta que a continuación se presenta se ha desarrollado y contrastado con muchos alumnos y alumnas (en adelante usaremos el sustantivo alumno y se referirá siempre a ambos géneros).

Este método se basa en tres presupuestos básicos:

- La adaptación del contenido de la enseñanza al nivel psicoevolutivo del alumnado.
- La gestión emocional. Se han de tener, en cuenta, los resultados en una partida de ajedrez. Es preciso reflexionar y dar una salida pedagógica y educativa al papel de la competición, en un juego que se antoja de rivalidad permanente.
- Establecer propuestas de juego desde el inicio del aprendizaje, lo cual es necesario para reforzar la fuerte motivación, que aprender el juego del ajedrez necesita.



1.- ADAPTACIÓN DEL CONTENIDO DE LA ENSEÑANZA AL NIVEL PSICOEVOLUTIVO DEL ALUMNADO.

Los que se dedican a la enseñanza deben conocer que la percepción de lo que nos rodea y las situaciones de enseñanza aprendizaje, dependen directamente del nivel de comprensión del educando. Este nivel de comprensión se relaciona con muchos factores: atención, motivación, interacción social, conocimientos previos, maduración neuronal...pero sobre todo con el nivel psicoevolutivo del alumnado. No se puede enseñar nada para lo que la mente del alumnado no esté lo suficientemente madura para comprenderlo. Toda enseñanza tiene un momento idóneo.

Este planteamiento nos lleva, en la enseñanza del ajedrez, a establecer unas bases en su didáctica:

- Conocer el nivel psicoevolutivo del alumno y, consecuentemente, no enseñarle algo que no pueda comprender tácitamente. Sus limitaciones cognitivas, fundamentadas en la interacción social y la maduración neuronal, condicionan cualquier aprendizaje. Por ello se debe ir adaptando los contenidos, escalonando los diferentes grados de dificultad, a la evolución psicoevolutiva.
- Comenzar la enseñanza de ajedrez en una edad en la que el alumnado pueda comprender minimamente los parámetros del juego.

Respecto a la primera condición, cualquier enseñante de ajedrez debe conocer básicamente los principales fundamentos de psicología evolutiva, en el desarrollo madurativo de un alumno. Aunque Vigotski, con su teoría de desarrollo próximo, y dando valor al papel de lo cultural y las relaciones sociales en el aprendizaje, establece que un alumno aprende de la interacción con sus iguales; estimo que Piaget con su teoría de desarrollo psicoevolutivo plasmada en su propuesta de constructivismo - que posteriormente desarrollará Ausubel con el concepto de aprendizaje significativo - establece diferentes etapas en el aprendizaje, que todo monitor de ajedrez debe conocer. Para Piaget el protagonista del aprendizaje es el propio niño y niña, (en adelante usaremos el genérico niño para referirnos a ambos géneros) y no sus tutores o maestros y maestras. Este es el llamado enfoque constructivista, y da protagonismo a la autonomía de la que disponen los individuos, a la hora de interiorizar todo tipo de conocimientos. Según Piaget, es el sujeto quien sienta las bases de su propio conocimiento, dependiendo de cómo organiza e interpreta la información que capta del entorno. En este método se establecen las principales características, en relación con el ajedrez, que tienen los dos interciclos de Educación Primaria (1º a 3º y 4º a 6º). Consecuentemente, se deben ir adaptando los diferentes contenidos a esos diferenciales niveles psicoevolutivos.

En relación a la segunda condición, la puesta en práctica de este método, debe referenciarse con una edad en la que los alumnos y alumnas puedan comprender movimientos básicos, retener en su memoria esquemas de movimientos, y establecer estrategias muy básicas de juego. Todos los alumnos de comienzo de E. Primaria (6 años) y en algunos casos niños de 5 años (3º de Educación Infantil) ya pueden comprender y asimilar algunos movimientos y sencillas estrategias para comenzar a aprender. Aunque nos movemos en el periodo

preoperacional, en el que la intuición es fundamental para relacionarse con el mundo que le rodea, se comienza a descentrar progresivamente el pensamiento, lo que conlleva una cierta capacidad de análisis siempre relacionada directamente con el mundo de lo concreto.

2.- GESTIÓN EMOCIONAL. LA COMPETICIÓN. LA MOTIVACIÓN.

En este juego es fundamental controlar las situaciones de frustración y de satisfacción, que toda partida genera. Ganar es muy estimulante, pero perder se puede convertir en un descalabro emocional, que impele a alejarse del tablero y del juego, sobre todo cuando esta situación se repite y no se asimila de modo constructivo.

Aprender a gestionar emociones es el parámetro en el que anida cualquier progreso en este juego. Progreso que puede llevar a situaciones de satisfacciones futuras, en las que el alumno pueda valorar, pero también gozar del avance que está obteniendo en el aprendizaje. La filosofía sobre el resultado de una partida se resume en: *"Aprendo cuando gano, cuando pierdo, y siempre me divierto"*.

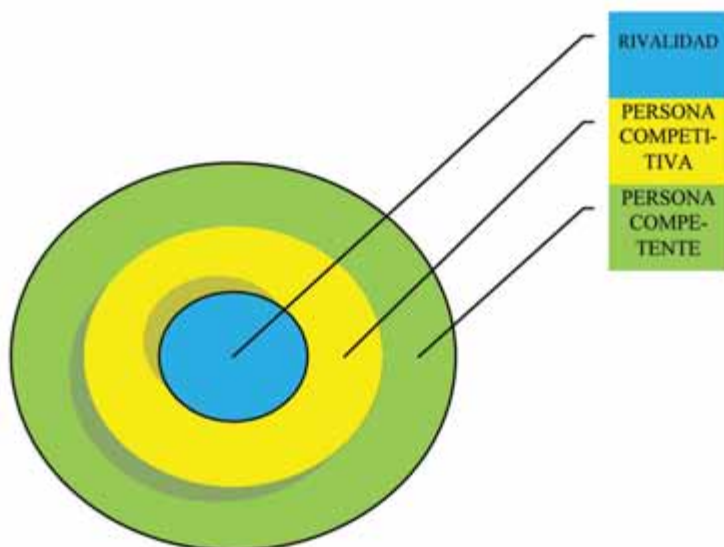
2.1.- LA COMPETICIÓN

El ajedrez tiene, en muchas ocasiones, una imagen de competitividad, egoísmo, y constante rivalidad, donde solamente se busca el triunfo por encima de todo, dejando patente la victoria propia y diáfana la derrota del contrario. Desaparece el jugar por divertirse y es desplazado por el jugar para ganar. Esto es un gravísimo error. Los que amamos este juego nos entristece enormemente esta imagen. Nos divertimos jugando, aprendemos de los otros,

enseñamos a los demás, pasamos buenos ratos con partidas que nos dieron satisfacciones, no por haberlas ganado, sino por haberlas jugado.

Este apartado de ajedrez y competición es el más complicado de gestionar con nuestro alumnado. La competición no se debe obviar pero hay que educar a nuestros alumnos/as para poder disfrutar de este juego y para que sean personas competentes, no competitivas. La competición genera satisfacción, pero también frustración.

Una persona **competitiva** está continuamente referenciándose con los demás y esto le produce ansiedad y malestar, porque su bienestar no depende de sí misma. Tiene una autoestima poco adaptada y regulada y, consecuentemente, eso la provoca insatisfacción, lo cual siempre es una traba para el aprendizaje. Socialmente está más desadaptada, emocionalmente es más inestable. El exceso de competitividad es enormemente negativo, pues direcciona el aprendizaje hacia una sola finalidad, lo que es nefasto para cualquier proceso educativo.



Una persona **competente** es una persona disciplinada, autosuficiente, constante, con alta autoestima y con una autocrítica más realista, adaptada a sus capacidades de respuesta. Está socialmente más integrada, tiene una buena imagen ante los demás, es una persona más equilibrada, que conoce y puede regular sus emociones, y por supuesto es más feliz.

En este sentido en ajedrez, siempre se deben conocer y valorar los avances en relación con uno mismo. Las partidas con los demás no son nada más que una prueba de esa relación intrapersonal. Resulta muy poco educativo que un niño que pierda una partida y lo viva como una frustración, no se sienta compensado por el resto de planteamientos educativos que siempre deben primar en la enseñanza-aprendizaje del ajedrez. Los que amamos este deporte sabemos que solo jugando con quién es mejor jugador que nosotros se puede aprender. También es cierto que se disfruta mucho más cuando jugamos con los que son de un nivel similar al nuestro, pues eso implica ganar o perder a partes iguales.

La máxima, a intentar conseguir, es disfrutar jugando. No hay que ser un Kasparov para sentir satisfacciones jugando ajedrez. Igualmente alguien que ama hacer deporte y ejercicio corriendo, no tiene que acabar una maratón para sentirse bien. Correrá en función de sus posibilidades. Ese es el camino. Disfrutar en la medida que se pueda, pero siempre conociendo a gente con la que juegas. El ajedrez también es convivir con otros. El ajedrez es amistad.

2.2.- LA MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE AJEDREZ

La motivación es fundamental para cualquier tipo de aprendizaje. En muchas ocasiones esa motivación nace de dentro, es la motivación intrínseca. En el caso del aprendizaje de ajedrez supone un deseo de acercarse a conocer este juego que tanto prestigio tiene. Pero en un niño

esa perspectiva intrínseca va disminuyendo, cuando se ponen en juego dos factores decisivos: la creciente complejidad del juego y la vivencia de emociones no siempre correctamente gestionadas, lo que ocurre en el caso de perder partidas o sentir que no se avanza en el dominio de las reglas del juego.

Por ello las líneas de motivación para enseñar ajedrez se apoyan en el imprescindible papel de la motivación externa y constante, en toda situación de enseñanza aprendizaje.

MOTIVACIÓN EXTERNA.

Hay que mantener permanentemente activa una línea de motivación externa, que vaya paliando los vacíos que van apareciendo cuando la interna va perdiendo fuerza. Por eso es necesario:

- Reconocer y alabar cualquier progreso, por pequeño que este sea. Reconocer y felicitar: por ser capaz de concentrarse, por ser capaz de vivir tiempos de juego más largos; por saber encajar derrotas y victorias, por valorar la honradez al aceptar las normas...
- Elogiar avances en la práctica del juego.
- .Cualquier partida jugada, forma parte del pasado.

MOTIVACIÓN CONSTANTE

Es necesario que la motivación sea constante, proporcionada, equilibrada y sincera, pues nuestro alumnado lo necesita.

- Proponer otras actividades, otros juegos de mesa, otros deportes...
- Jugar siempre es divertido, porque es libre, atávico, necesario, social, estimulante.
- Disfrutar jugando con compañeros.
- Animar a jugar en otros espacios y otros momentos.
- Saber lo que es el ajedrez y vivirlo como un juego (arte, ciencia, juego), que me ayuda a ser mejor persona.

- Tenerlo como referencia por la construcción de hábitos saludables (salud: bienestar físico, mental y social).

Conocerse, es decir, saber diferenciar los puntos fuertes de una personalidad y tratar de corregir, poco a poco, los débiles. Vivir las emociones positivas con perspectiva de disfrute, y las negativas con ánimo de intentar no repetir las. Motivar constantemente, alabar en público, corregir en privado.

Estos son los pilares de una correcta educación emocional.

3.- ESTABLECER PROPUESTAS DE JUEGO DESDE EL INICIO. APRENDIZAJE LÚDICO DEL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS.

La inmensa mayoría de los métodos de ajedrez parten de un presupuesto muy poco realista. Se comienza por presentar el tablero, con sus filas, columnas y diagonales. Luego el movimiento y captura de todas y cada una de las piezas. A continuación se enseña el concepto de jaque y jaque mate y una vez comprendidos y memorizados todos estos prolegómenos, se plantea una partida. Este método puede ser válido para algunos alumnos que tengan una fuerte motivación, que les impida desmotivarse progresivamente y puedan controlar la ansiedad que genera el hecho de querer jugar una partida.

La mayoría del alumnado que tenemos en las aulas necesita de motivación constante, y el juego la ofrece. Por lo tanto juguemos desde el principio. Habrá diferentes situaciones de resultado en el juego: ganar, perder y empatar. Esto va a mantener esa motivación de forma permanente, pues todos sentirán el placer de jugar y de aprender jugando. Sabemos que el componente lúdico es fundamental, y en el ajedrez no se puede postergar divertirse hasta dominar el aprendizaje del movimiento de todas las piezas, pues resultaría muy tedioso y desmotivador para la mayor parte de los alumnos.

De este modo, pueden ir comprendiendo cómo se mueve cada pieza dentro de un contexto y serán capaces de ir analizando diferentes hipótesis de juego con esquemas sencillos de comprensión y expresión, es decir ponderar la toma de una decisión en relación al movimiento de las piezas en el contexto del juego. Pero todo basado en propuestas de participación, implementando, de este modo, el poder educativo de las situaciones lúdicas.

4.- COMPETENCIAS EN AJEDREZ. PLANTEAMIENTOS EDUCATIVOS SOBRE LA ENSEÑANZA DE AJEDREZ.

El ajedrez tiene variadas vertientes: como deporte, juego, ciencia, estímulo, actividad que desarrolla diferentes capacidades; como prevención de deterioros neuronales. Todas ellas coinciden en un mismo punto convergente: las enormes posibilidades de desarrollo de la personalidad humana y su potencial como medio educador.

Si sólo consideramos el ajedrez como un puro ejercicio mental, no será diferente de otras actividades como hacer combinaciones y probabilidades, elucubrar variantes de un tema, o realizar ejercicios de cálculo mental. Pero unidos a estos y a otros planteamientos de carácter formativo, el ajedrez es una fuente de planteamientos educativos de innegable interés.

En el marco educativo, el ajedrez es un verdadero ejemplo para el desarrollo de competencias educativas.

Esas competencias se conceptualizan en un "saber hacer". A continuación se presentan algunas de las competencias que se trabajan aprendiendo ajedrez.

COMPETENCIA MATEMÁTICA, Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en determinados contextos. Requiere de conocimientos sobre los números, medidas y estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos (números, medidas, cantidad, espacios, formas, datos).

El ajedrez:

- Incrementa las capacidades de percepción y expresión espacio temporal.
- Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.
- Favorece la formulación de hipótesis.
- Fomenta la interpretación de figuras tridimensionales en tablero bidimensionales.
- Desarrolla la capacidad de cálculo.
- Potencia la interpretación de imágenes.

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Permite al individuo superar las dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo. Incluye tanto destrezas y estrategias comunicativas para el habla, la escucha y la conversación, como otras destrezas vinculadas con el tratamiento de la información.

El ajedrez:

- Aumenta el vocabulario.
- Fomenta la expresión oral y capacidad comunicativa.
- Facilita la interacción comunicativa.
- Propicia, también, leer ajedrez.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

Supone conocer, valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

- Historia del ajedrez. Evolución de este juego.
- Ajedrez como juego y como arte.
- Ajedrez en el arte: cine, pintura, literatura.
- Expresiones artísticas en torno al ajedrez (dibujar, colorear, crear...)

COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA

Implica diferenciar los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, a la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales.

El ajedrez:

- Es un deporte en el cual no tienen relevancia las desiguales condiciones físicas; no importa la agilidad, ni altura, fuerza, etc.
- Existe una total ausencia de sexismo porque es, en este sentido, una verdadera actividad coeducativa.
- Es una actividad alternativa a los juegos de siempre.

- Como deporte puede vincularse la Educación Física, pero esta no es solamente actividad física. Existen en ella, otros aspectos, no físicos, importantes: autocontrol, sociabilidad, autoestima, expresión, autoconcepto, creatividad,...
- Favorece la socialización, galvaniza el interés de muchos niños deseosos de verse para jugar.
- Implementa habilidades sociales: cortesía, saludos, agradecimiento, empatía...

COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Ajedrez y aplicaciones informáticas.
- Ajedrez en internet.

APRENDER A APRENDER

Es la capacidad de motivarse para aprender.

Se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y ser constante en el aprendizaje. Requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje, el cual desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

- Fomenta el desarrollo de la personalidad mediante la reflexión-acción, siendo la acción el resultado del camino reflexivo.
- Potencia y desarrolla la memoria.
- Ayuda enormemente a focalizar la atención.
- Favorece el desarrollo del pensamiento lógico deductivo a través de la propuesta, revisión y demostración de hipótesis
- Potencia el desarrollo de operaciones mentales, que tiene como consecuencia directa la agilización de procesos cognitivos.
- Favorece, muy decisivamente, el desarrollo de la capacidad de autonomía. Las decisiones individuales y las consecuencias de las mismas son uno de los pilares del ajedrez.
- Puede desarrollar un papel educativo con niños hiperactivos y con déficit de atención. Está demostrado, que el ajedrez contiene factores que provocan un incremento de la atención en tareas mentales complejas. Estas siendo usado como terapia, en casos de hiperactividad

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Esta competencia incluye el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor e implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación para ser capaz de intervenir o resolver. Para ello, es preciso, saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios, pero partiendo de actuar con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

El ajedrez:

- Predispone a actuar de una forma creadora e imaginativa.

- Potencia el autoconocimiento.
- Fortalece la autoestima.
- Favorece la autonomía o independencia.
- Aumenta el interés y promueve el esfuerzo.
- Es un modelo del espíritu emprendedor, porque se caracteriza por la iniciativa, la proactividad y la innovación.
- Es una actividad en la que, de forma constatada, se pueden apreciar los paradigmas del proceso creativo.
- Incrementa la capacidad de decisión.

5.- **LOS VALORES EN AJEDREZ.**

Un apartado fundamental en la enseñanza y práctica de este juego es la educación en valores.

En las partidas de ajedrez se deben trabajar e interiorizar valores, que vayan más allá de la corrección durante el juego. A parte de ser respetuoso y cortés con el amigo/a que jugamos (nunca adversario o contrincante), hay otra serie de valores que son fundamentales, los cuales deben trabajarse constantemente pues deben contemplarse como referencia fundamental en el aprendizaje.

.- **Respeto.** Es la consideración que tenemos ante una persona o cosa. Se fundamenta en la dignidad que todo ser humano merece. Respetar a los rivales, a las normas, aceptando la diversidad en los niveles de juego, implementando el valor de la convivencia entre las amistades con las que se juega. Respeto por los materiales, y las circunstancias que rodean al juego.

.- **Autonomía.** Ser capaz de actuar de forma autónoma. Este juego potencia la capacidad para tomar decisiones. Decidir supone seleccionar y actuar. Esto contribuye a la formación de la personalidad. Una persona autónoma es alguien que decide por sí mismo, y eso le hace mucha más plena.

.- **Empatía.** Ponerse en el lugar del otro. Además de intentar ver la jugada que puede hacer nuestro amigo/a, el hecho de ganar una partida nos hace ponernos en el lugar del otro, que la ha perdido. Empatizar y comprender los sentimientos de los demás es fundamental para crecer como persona.

.- **Solidaridad.** Colaborar, ayudar y enseñar a los demás.

Jugar con otros que tienen un nivel inferior al nuestro, hacer de monitor enseñando a los demás... todo ello sin esperar nada a cambio, eso implica trabajar la solidaridad.

.- **Responsabilidad.** Capacidad para sentirse obligado a dar respuestas, sin presión alguna, asumiendo nuestros actos. Cuando se toman decisiones se aceptan las consecuencias de las mismas. En ajedrez decidir y realizar una jugada nos hace asumir las consecuencias, positivas o negativas de nuestra decisión.

.- **Creatividad.** Es la aptitud para crear o inventar. Se da en las personas que son originales, imaginativas y curiosas, tienen capacidad de concentración e iniciativa. En ajedrez se estimula la imaginación e inventiva para dar soluciones a situaciones en el juego.

.- **Concentración.** Saber estar: silencio, postura... En este juego el respeto por el silencio, tratar de no molestar al compañero, intentar eliminar focos de distracción, ayudan

a trabajar la concentración que permite abordar tareas mentales complejas.

.- **Autoestima.** Es la percepción que se tiene sobre los propios méritos y actitudes. Comprobar el progreso y sentirse orgulloso de ir superando pequeños retos: aprender a mover piezas, jugar partidas cada vez más largas, comprender y aplicar pequeñas nociones de táctica, recibir las felicitaciones por haber jugado bien, haber sabido aceptar la derrota, o ser felicitado por haber luchado hasta el final. Todo ello, sin duda, ayuda a fortalecer la autoestima.

.- **Seguridad.** Ser capaz de decidir con criterio. El ajedrez provoca un crecimiento de seguridad en uno mismo. La toma de decisiones propias, sin que nadie intervenga como facilitador o detractor, genera seguridad, pues hace consciente del protagonismo que cada uno debe sentir.

.- **Autocrítica.** Analizar y asumir errores. También contribuye a ser capaz de analizar nuestras actuaciones en el juego (tanto en la partida como en nuestra actitud y disposición ante el juego) y extraer conclusiones sobre lo que podemos mejorar, tratando de evitar errores, y corrigiendo los que estén a nuestro alcance.

.- **Esfuerzo mental,** en contra de la pereza mental. Este juego exige esfuerzo, pues las situaciones de juego requieren que tratemos de superar pequeños problemas que, con el aprendizaje del juego, cada vez serán más complejos. Sin quererlo estamos aparcando la pereza mental, pues los retos nos exigen, paulatinamente, un mayor esfuerzo. Esto siempre genera satisfacción.

.- **Constancia.** Superación de dificultades. Ser constante supone avanzar y solventar retos, aparentemente complicados. Las dificultades se van superando a fuerza de

construir un gran edificio con pequeños ladrillos. Aprender y jugar ajedrez es trabajar la constancia.

.- **Honradez.** Asumir el mérito ajeno, y no alterar la realidad en beneficio propio. Jugar significa aceptar unas normas, que son iguales para todos. Los niños tienden a cambiarlas o alterarlas cuando se sienten perjudicados. Pero progresivamente van asumiendo esas reglas. Todo ello va construyendo a una persona honrada, en la que se puede confiar y que cumple su palabra. La honradez uno de los máximos parámetros de la relación interpersonal.

.- **Amistad.** Ese es el fin: hacer amigos/as. La finalidad de jugar ajedrez es interrelacionarse con los demás. Necesitamos jugar porque necesitamos a los demás. Somos animales sociales por naturaleza. El resultado del juego es lo de menos. Vivir experiencias no tiene precio.

El ajedrez no se concibe sin amigos. Supone quedar para jugar, comentar la partida al finalizar, recoger juntos las piezas y apilar los tableros en el lugar correspondiente, y pensar y sentir cuando será el próximo encuentro, que nos planteará una nueva situación de juego y de relación.

Jugar ajedrez es abrir una puerta a la amistad

Todas las partidas deben comenzar dando la mano al amigo con el que jugamos y felicitándole al final, por la partida de ajedrez que hemos disfrutado.

El resultado nunca debe ser lo más importante.

Esa propuesta se ha de abordar de forma completa, ya que la lectura parcial de la misma puede conducir a una apreciación errónea de la intención que se pretende.

Hay dos niveles, para aprender, perfectamente definidos y diferenciados en esta cartilla. Uno, indefectiblemente, desemboca en el otro. Están secuenciados y conectados entre sí.

.- El primero de ellos está relacionado con el acercamiento a un juego que, de entrada, se antoja complicado. Pero aun aparentando complejidad, es enormemente atractivo para muchos de los niños de nuestros colegios. En esta fase nos familiarizamos con las piezas y nuestros alumnos se sienten totalmente protagonistas de sus avances. Finaliza, este primer nivel, con el aprendizaje de la figura más emblemática del ajedrez: el caballo.

.- En el segundo nivel, se acaba por conocer el juego en su totalidad, abordando los parámetros básicos más reglamentados del ajedrez. Se finaliza esbozando algunos conceptos muy elementales de táctica.

A partir de estos dos niveles, la literatura y didáctica sobre ajedrez es inmensa. Puede que se hayan escrito cerca de 100.000 libros sobre ajedrez. Pero pocos han tenido en cuenta a los alumnos y les han adaptado este maravilloso juego. Este libro, que tienen en sus manos, es uno de ellos.

6.- **METODOLOGÍA.**

El planteamiento para enseñar a jugar es partir del juego: "*Al ajedrez sólo se aprende jugando*". Para ello nos basaremos en dos supuestos básicos:

- La adaptación de la enseñanza de los contenidos a las diferentes etapas psicoevolutivas de desarrollo del alumno.
- La fuerte motivación intrínseca y extrínseca que el alumnado precisa, la cual debemos reforzar con planteamientos muy lúdicos y activos, en los que se sienta totalmente protagonista. Para ello en este método el alumno debe comenzar a jugar conociendo los primeros presupuestos de este juego: el movimiento de las piezas.

Por eso nos detendremos muy particularmente en la forma de acceder a este deporte y cómo debemos llevar a cabo la metodología, la cual deberá ser siempre jugando. Todo aprendizaje viene dado en función del juego. Siempre se jugará, habrá partidas, existirán victorias, derrotas y empates, pero siempre interaccionando, aunque lógicamente, al comienzo con menos piezas y menos reglas.

Evidentemente, hay algunos aspectos del ajedrez a los que algunos alumnos, por su desarrollo psicoevolutivo les será muy complicado de comprender, lo que nos llevará a veces a realizar unas "*Adaptaciones metodológicas de las normas*" (sobre todo para el primer internivel de Educación Primaria), pero nunca serán contradictorias, sino complementarias, con las reglas que rigen este deporte.

Los contenidos que se proponen, para los dos interciclos de Primaria son flexibles, y deben adaptarse en función del avance de la enseñanza y del alumnado.

1er INTERNIVEL de E. Primaria. Se abordan los movimientos de las piezas, y nociones básicas de jaque. Finaliza con unas conclusiones básicas para este internivel.

2º INTERNIVEL de E. Primaria. Captura al paso, jaque mate, rey ahogado, enroque, comer al paso, regla del cuadrado, mates básicos, con torre y dama. Conclusiones básicas.

7.- PRIMER INTERNIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA 1º- 2º- 3º (6 -7- 8 AÑOS)

Para enseñar a jugar, debemos, primero conocer quiénes van a aprender. Es fundamental tener información de sus características. En este caso son niños de E.P. de 6 a 8 años.

Ellos están inmersos en una constante relación con el exterior, y están construyendo su personalidad a fuerzas de interaccionar con el medio, tanto social como físico, que les rodea. El medio social es la familia y la escuela, y el físico es su casa, colegio, barrio, y/o localidad donde viven. Hay otro mundo con mucho poder y que invade su espacio: son las nuevas tecnologías, internet y las redes sociales que, de algún modo, afectan e inciden en su desarrollo como persona.

Socialmente estos niños son muy afectivos y curiosos, tratan de vivir experiencias, y tiene una constante relación con lo que les rodea, pero siempre consideran su propio cuerpo, su yo, como la referencia en el aprendizaje.

Todo ello es necesario tenerlo en cuenta para poder abordar cualquier intención educativa. En el caso de la enseñanza de ajedrez, lo que más puede condicionarnos es las características psicoevolutivas de estos niños, por lo que el psicopedagogo Piaget es un precedente que debemos tener siempre presente, pues representa la concepción constructivista del aprendizaje.

.- PERIODO PREOPERACIONAL Y EVOLUCIÓN A LAS OPERACIONES CONCRETAS (6 A 8 AÑOS)

Analizamos las características psicoevolutivas del llamado pensamiento preoperacional, y pondremos ejemplos de cómo el ajedrez puede ayudar en su evolución y maduración. Si bien este periodo abarca de los cinco a los siete años, lo hacemos extensivo hasta los ocho. El ajedrez puede favorecer la transición del periodo intuitivo, o preoperacional, al de las operaciones concretas.

Características del pensamiento preoperacional y su posible relación con el ajedrez.

.- Egocentrismo

Se manifiesta de dos formas:

- * Intentar la satisfacción inmediata en lugar de ir a la búsqueda de aspectos más relevantes. ***En ajedrez jugar precipitadamente, en lugar de intentar buscar la mejor solución.***

- * Considerar el punto de vista propio como el único y absoluto. Se plantea como la imposibilidad de ponerse en lugar de los demás. ***En ajedrez es necesario y básico ver y valorar lo que el otro intenta realizar en el juego.***

.- Pensamiento fenoménico

Es la tendencia a centrar la atención en un rasgo llamativo del objeto o de la situación, en perjuicio de los demás aspectos. ***En ajedrez se debe procurar ver todas las piezas y alternativas posibles de juego en cada movimiento.***

.- Incapacidad para captar transformaciones

El niño puede comprender determinadas transformaciones que pueden parecer casi mágicas. ***El ajedrez puede favorecer la aparición de un pensamiento crítico, pues considerando que las piezas, aunque tienen un valor, este es relativo, ya que valen más o menos en función de su posición en el tablero.***

Ejemplo: Un peón tiene poco valor en absoluto, pero en determinadas posiciones es muy fuerte -vale mucho-, incluso puede llegar a "transformarse" en cualquier otra pieza -si llega a coronar-.

.- Pensamiento inestable

Es la ausencia de equilibrio entre asimilar un concepto y acomodarlo en las estructuras cognitivas que se poseen. Es un tipo de pensamiento con escasa estabilidad, pues la realidad se fragmenta por la introducción de nuevas propiedades en las relaciones. ***El ajedrez, al considerar diferentes posibilidades puede ayudar a estabilizar y madurar las estructuras neuronales.***

- Irreversibilidad

El pensamiento de estas edades se caracteriza, sobre todo, por la irreversibilidad. Es decir, un discurso cognitivo es reversible cuando se puede recorrer un camino de pensamiento y luego volver a la inversa, al principio. El niño de la etapa preoperacional tiene un pensamiento de tipo irreversible por que le es negada la posibilidad permanente de volver a una premisa inicial inalterada. La reversibilidad (poder andar y desandar un trayecto cognitivo) es un avance hacia las operaciones concretas (aproximadamente de los siete años y medio hasta los doce). Las operaciones irreversibles son rígidas, no permiten vuelta atrás, por el contrario las reversibles son flexibles y móviles, lo que permite, dentro de lo concreto aún, considerar posibilidades e hipótesis. **En ajedrez: si pongo esta pieza en aquella casilla me la capturan, por tanto si no gano nada no he de hacerlo. Si juego aquí él come y yo capturo a su rey, ganando.**

Considerando lo anterior y tratando de acercar el ajedrez a los niños, a veces la imagen que ellos, y muchos adultos tienen del ajedrez, es la siguiente.



Y de entrada, con tanta acumulación de piezas, cada una de ellas con un movimiento diferente, se produce un lógico rechazo, pues se presupone una complicación en el aprendizaje del juego muy poco atractiva y que lógicamente merma, inevitablemente, casi toda la voluntad que se tiene de aprender a jugar.

*¡Comenzamos
a
jugar!*

PRIMERA FASE

Esta toma de contacto con el juego supone una primera fase para aprender y disfrutar del ajedrez. Veremos detenidamente los pasos que consideramos imprescindibles. Estos se jerarquizan en complejidad ascendente; no se puede pasar a uno superior, si no se ha entendido, practicado y asimilado el paso anterior.

Hemos de tener en cuenta el ritmo de aprendizaje variable de los alumnos. Habrá que decidir cuáles de ellos pueden seguir avanzando y cuáles deberán ir afianzando pasos anteriores. De todos modos, los alumnos más experimentados serán, sin querer, maestros/as de los demás.

En todas las partidas habrá un ganador, perdedor..., pero a veces empate (es lo que llamamos "tablas").

Para enseñar es necesario:

* Un tablero con fichas cada tres niños, como mínimo. Lo ideal sería un tablero cada dos.

* Las sesiones para enseñar movimientos de piezas serán cortas (no más de cinco minutos). Las sesiones de juego serán entre diez y quince minutos.

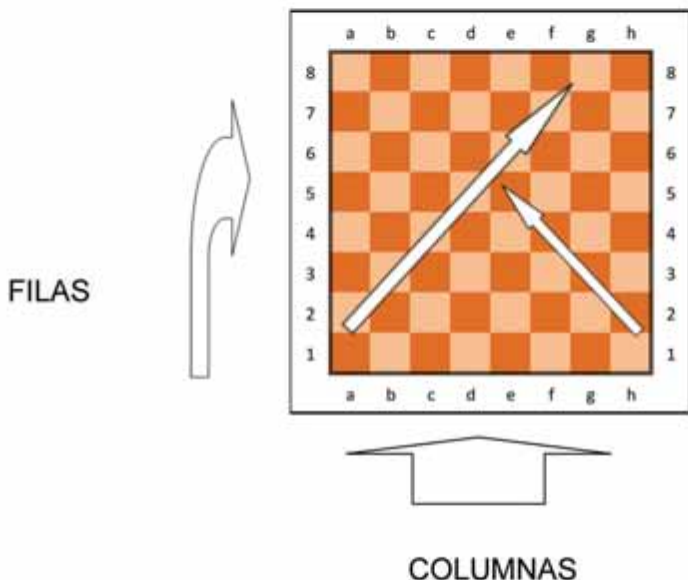
* Podrán practicar siempre que lo deseen en recreos, horas libres..., de forma voluntaria.

La continuidad de aprendizaje es necesaria y fundamental. Consideramos ideal una o dos, como máximo, sesiones de trabajo cada semana.

8.- PRESENTACIÓN DEL TABLERO



En ajedrez hay dos bandos que juegan con sus variadas piezas (de momento no se les da nombre) y libran una lucha. Esta se desarrolla en un tablero con muchas "casillas" (casas pequeñas); en total son 64 y su nombre técnico es "escaques" pero nosotros los llamaremos siempre casillas. Este tablero tiene **filas, columnas y diagonales**.



El tablero tiene unas letras y unos números. Esto sirve para individualizar cada una de las casillas por un sistema de coordenadas: c1, e4, f7... Es el llamado **sistema algebraico**, y se usa para anotar el desarrollo de una partida (nosotros no anotaremos las partidas). Eso, también, nos va a permitir leer en los libros de ajedrez.

En este sistema se anota con una inicial cada pieza y a continuación se escribe la casilla a la que va. Ejemplo A f5; el alfil va a la casilla f5; otro ejemplo C x h5, el caballo captura la pieza que hay en h5 .

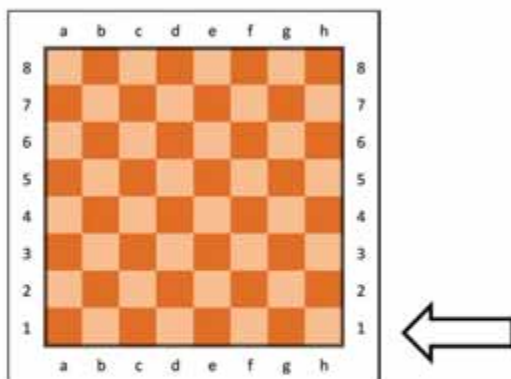
Se anota primero la jugada de las blancas y luego la de negras:

Ejemplo: Ta6 - Cf5 (torre blanca a casilla a6 y caballo negro a casilla f5).

Para anotar el movimiento de los peones no es preciso escribir la inicial P. Sino solamente el movimiento: d5 (peón de la columna d se coloca en la fila 5).

COLOCACIÓN DEL TABLERO

Para comenzar a jugar cualquier partida, el tablero debe colocarse, entre los contendientes, de forma que **la casilla del ángulo inferior de su derecha siempre ha de ser blanca.**



LAS PIEZAS DEL AJEDREZ

Se juega con 32 piezas, 16 blancas y 16 negras. Pueden conocer sus formas, incluso sus nombres, pero nada más.

PEÓN



ALFIL



TORRE



REY



**REINA o
DAMA**



CABALLO

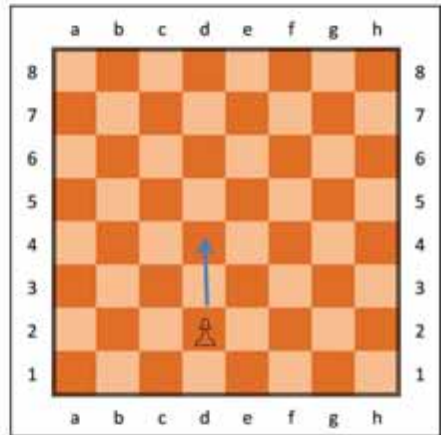
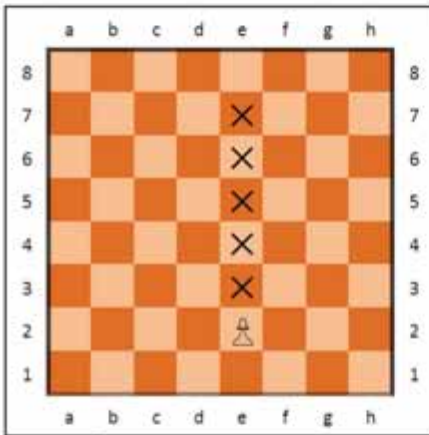


9.- EL PEÓN



La primera pieza que vamos a conocer es el **PEÓN**.

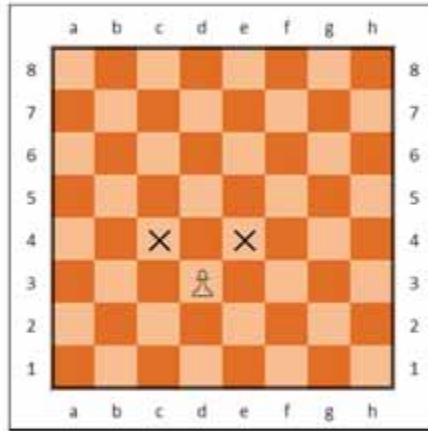
El peón es un soldado muy valiente que siempre **avanza verticalmente** a lo largo de la columna en que se halla situado, nunca puede retroceder. Sólo puede avanzar **una casilla** cada vez. Para demostrar su valentía, y solamente al **comenzar su camino**, si quiere, **puede avanzar dos casillas**. Cualquier peón que no se haya movido de su línea de salida, puede avanzar dos casillas, si lo desea.



El peón es muy valiente. **Avanza y nunca retrocede.**

Si quiere **puede avanzar dos casillas** de una vez, al salir desde su fila.

El peón, como todas las piezas, puede **capturar** (también se denomina "comer"). "**Comer**" o capturar es desplazar a la ficha que "comemos" fuera del tablero ocupando con nuestra ficha su casilla. En ajedrez, "no es obligatorio comer", se captura voluntariamente.



El peón captura EN DIAGONAL y sólo en las casillas superiores anexas (sólo puede "comer" a las piezas de las casillas superiores en diagonal).

Repasamos

- EL PEÓN AVANZA, NUNCA PUEDE RETROCEDER. SE DESPLAZA HACIA ADELANTE EN LINEA RECTA UNA SOLA CASILLA EN CADA MOVIMIENTO. CUALQUIER PEÓN, SI LO DESEA, PUEDE AVANZAR DOS CASILLAS AL SALIR DESDE SU FILA.
- CAPTURAR O COMER NO ES OBLIGATORIO.

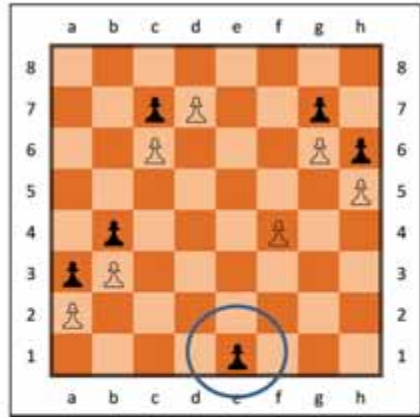
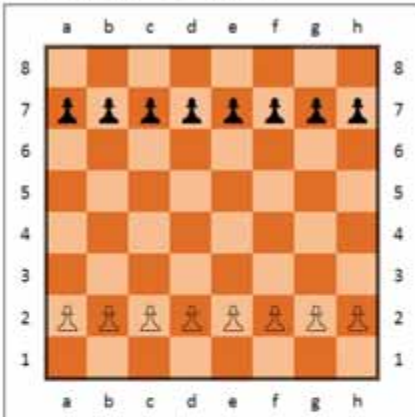
¡Jugamos nuestra primera partida!

Una vez aprendido cómo avanza y "come" el peón, jugaremos nuestra primera partida de ajedrez.

Ante de comenzar, siempre, se da la mano y se desea suerte al compañero.

Para jugar nuestra primera partida, colocamos los peones de cada bando (ocho) en la fila 2 (para el bando blanco) y en la 7 (para el negro). Les colocamos en estas filas porque en las primeras de cada bando están los generales que les dirigen. **Siempre comienzan a jugar las blancas**, con las reglas aprendidas de avanzar y comer.

¿CÓMO SE CONSIGUE VENCER?: Gana la partida quien consiga llevar un peón propio a la última fila del campo contrario.



Posición de salida. Juegan las blancas.

Las negras llegaron a última fila contraria. ¡GANARON!

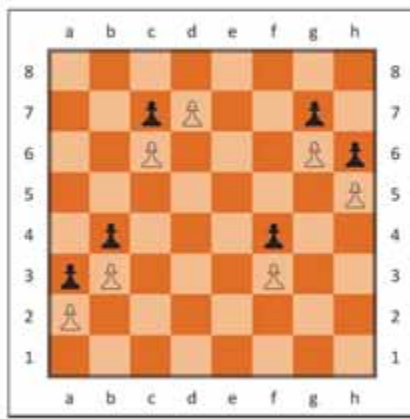
Puede ocurrir que no gane nadie. Es un empate, que en ajedrez se llama **TABLAS**. Ocurre cuando no habiendo ganado nadie, es decir, ningún jugador ha conseguido llegar al final del campo rival, un jugador no puede mover (porque no tenga ya piezas o porque no pueda). Entonces se produce empate o tablas.



Han jugado blancas y es el turno de las negras, pero estas...¡No pueden mover! Es un **EMPATE** o **TABLAS**

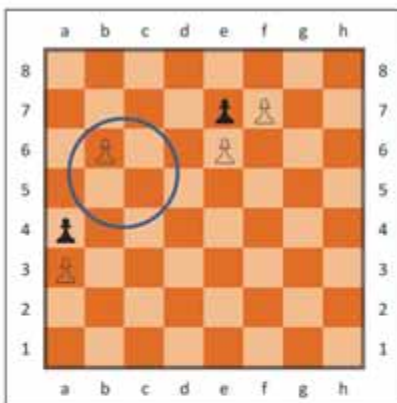
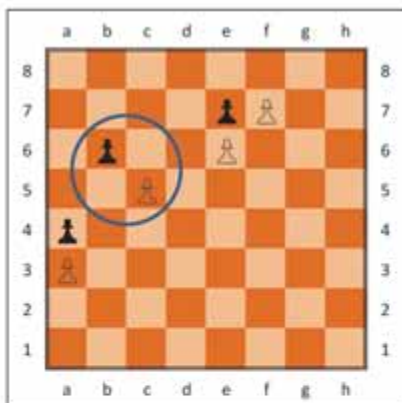
Esta situación se dará, jugando con nuestro alumnado, en innumerables ocasiones. Introducir enfoques más reflexivos va a ser complicado, pues ellos dan mucho valor al capturar y les cuesta mucho más deducir que llegar con un peón supone la victoria.

SITUACIONES POSIBLES EN UNA PARTIDA



Las **blancas** han llegado a la última fila: ¡**GANARON!**

Toca jugar a las negras, pero... ¡no pueden mover!
EMPATE o **TABLAS**



Juegan blancas. Si toman el peón negro de b6, las negras no tienen pieza para mover. Entonces se produce **EMPATE** o también llamado **TABLAS**.

Al principio, el objetivo de los alumnos/as será capturar peones, pero hay que recordarles que lo más importante es ganar la partida: la finalidad es llevar un peón a la última fila; comer es secundario.

Repasamos

- SE VAN ALTERNANDO LOS TURNOS DE JUEGO, SIEMPRE COMIENZAN MOVIENDO LAS PIEZAS BLANCAS.
- CUANDO MUEVO LO HAGO CON CUIDADO, PROCURANDO NO DESCOLOCAR NINGUNA OTRA PIEZA QUE HAY SOBRE EL TABLERO.
- AL EMPEZAR Y FINALIZAR LA PARTIDA DOY LA MANO AL COMPAÑERO/A.
- RECOJO EL TABLERO Y COLOCO LOS PEONES EN LA CAJA CON EL RESTO DE LAS PIEZAS.
- ES MUCHOS MÁS DIVERTIDO JUGAR, QUE NO JUGAR. SI GANO ME ALEGRO, SI GANA MI AMIGO/A LE FELICITO Y ME ALEGRO POR ÉL /ELLA.



Sabías que...

Un jugador francés, llamado André Philidor, decía que “los peones son el alma del ajedrez”, que significa que son las piezas más importantes del juego.

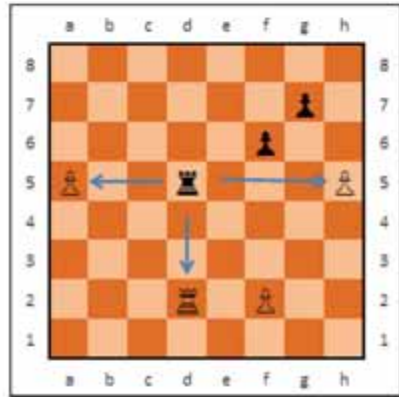
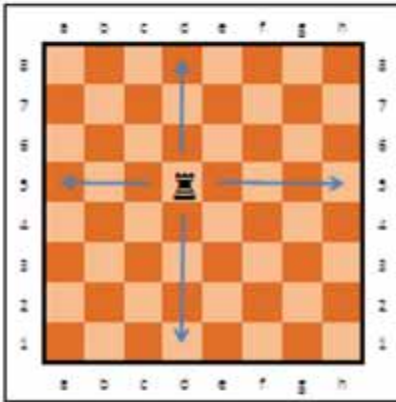
10.- LA TORRE



Es una pieza que tiene un movimiento de muy fácil comprensión.

Se desplaza en **horizontal y vertical**, cuantas casillas **necesite o pueda**. Captura del mismo modo.

La forma de capturar es la misma que su movimiento.



Así **mueve** la torre.

Así **captura** la torre. Puede comer torre, alfil o peón.

Jugamos una partida con todos los peones y dos torres en cada bando. Gana el jugador que lleve un peón al campo contrario. Hay que tener en cuenta que si se llega con una torre no es suficiente, tiene que ser un peón el que lo consiga.

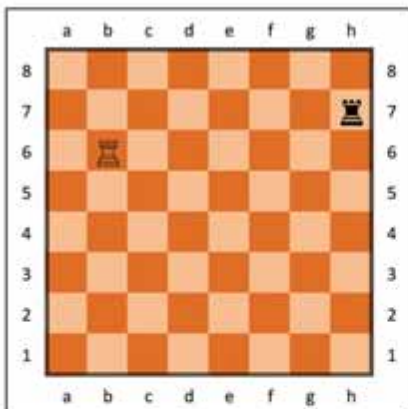


Posición inicial.



Ganaron las blancas

Jugando con las torres es más difícil que ocurran tablas. Se puede dar cuando se han capturado todos los peones y solamente queda torres o cuando no pueda mover un jugador. Pero también puede suceder una **nueva situación de tablas**, y es cuando ambos bandos "repiten la misma jugada tres veces seguidas"..



Tablas. No hay peones



Juegan negras y no pueden mover. ¡Tablas!

Jugamos varias partidas con dos torres en cada bando y las colocamos en su posición inicial de salida. **Gana quien lleve un peón a la última fila enemiga.** Recordamos que no es obligatorio capturar



Repasamos

- LA TORRE MUEVE EN HORIZONTAL, VERTICAL, IZQUIERDA y DERECHA. PUEDE IR A TODAS LAS CASILLAS DEL TABLERO. NO PUEDE SALTAR LAS PIEZAS.
- SOLAMENTE SE GANA SI SE CONSIGUE LLEGAR CON UN PEÓN A LA OCTAVA FILA DEL CONTRARIO.



Sabías que...

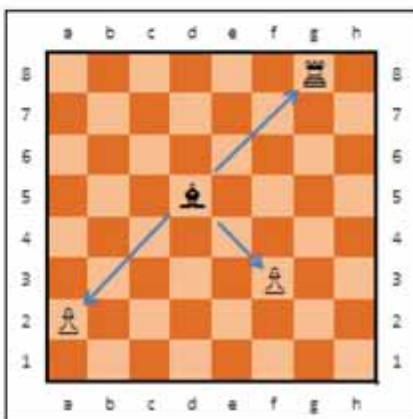
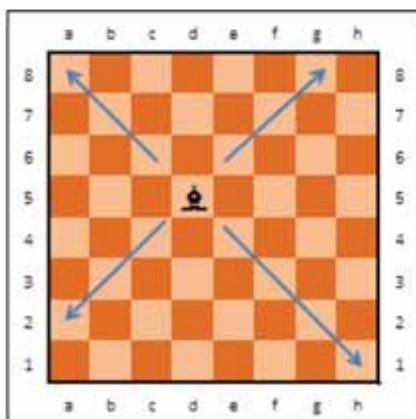
En sus inicios se llamaba ruck, luego se denominó roque, que significa fortaleza. Esto dio lugar a la tradición de nombrar a la pieza con el significado de torre, en la mayoría de los países europeos, en otros también se la denomina castillo.

11.- EL ALFIL



Es un obispo arquero y con su arco dispara a distancia. Es una pieza que se parece en su forma al peón; pero es más alta que él y tiene una pequeña bolita encima (es la mitra o sombrero del obispo).

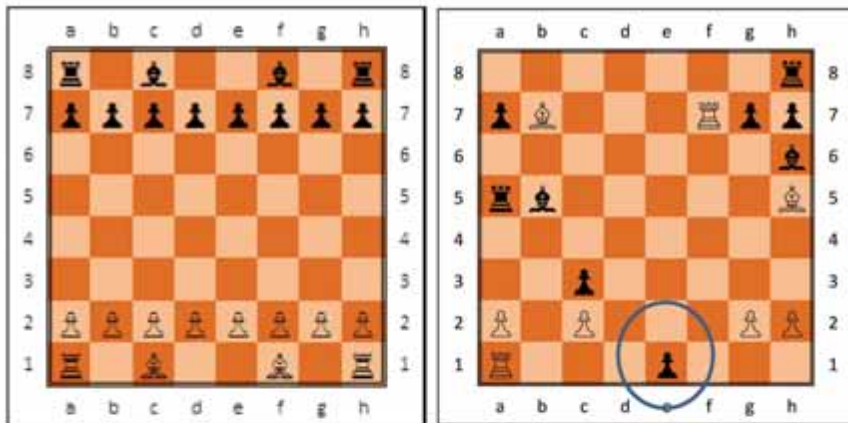
Su movimiento es en **diagonal**. Siempre por el mismo color y puede avanzar tantas casillas como quiera, adelante y atrás. Captura igual que mueve.



Movimiento del alfil

Alfil puede capturar torre o peón.

Introducimos los alfiles de cada bando: los colocamos en su lugar de partida; que para siempre serán las casillas c1 y f1 para las blancas y c8 y f8 para las negras (Ver diagrama). Practicamos en varias partidas; **el ganador es quien consiga llevar un peón a la última fila del bando contrario.**



Posición inicial con torres y alfiles

Han ganado las negras.

Repasamos

- EL ALFIL SE MUEVE EN DIAGONAL. COMO CADA JUGADOR TIENE DOS ALFILES: UNO SE MUEVE POR BLANCAS Y OTRO POR NEGRAS, CADA UNO DE ELLOS PUEDE IR SOLO A 32 CASILLAS. LOS ALFILES NO PUEDEN SALTAR POR ENCIMA DE LAS PIEZAS Y SOLAMENTE CAPTURAN, SI QUIEREN COMER, UNA PIEZA CADA VEZ.



Sabías que...

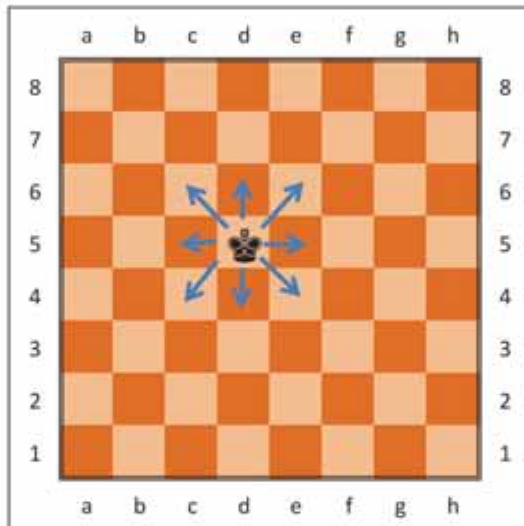
La palabra alfil deriva del árabe y significa elefante. En el ajedrez antiguo solamente podía mover dos casillas en diagonal. Cuando el juego se moderniza, en el S XV en España, pasa a desplazarse en diagonal por todo el tablero, y esta pieza se comienza a denominar obispo por su semejanza con la mitra de este religioso.

12.- EL REY



Es la pieza clave del ajedrez, pues a ella se dirigen todos los ataques importantes, y ella es la protagonista de toda la estrategia de defensa.

Su movimiento es sencillo: puede ser jugado o movido a sus casillas más inmediatas, a todas ellas, pero dando un solo paso. Captura de igual modo.



Una vez conocido su movimiento, jugamos una partida con peones, alfiles, torres y reyes. El rey se coloca, en la casilla central contraria a su color.

Colocación de todas las piezas que ya conocemos.



Pero al entrar en acción la principal figura de un tablero de ajedrez, vamos a realizar unas adaptaciones para poder aprender mejor el juego.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS POR LA INCORPORACIÓN DE LA FIGURA DEL REY.

- PRIMERA ADAPTACIÓN

Introducido el Rey, a partir de ahora, todas las partidas que juguemos **FINALIZAN CUANDO CAPTUREMOS O "COMAMOS" AL REY**. Podemos pues "comer" al rey contrario. Esta es una situación metodológica porque:

- Comprenderán que el rey es la pieza más importante.
- Las partidas tendrá una duración razonable.
- No se contradice con la noción Jaque Mate que aprenderemos más adelante.



Comer al rey 1.- Jugaron Blancas Tb8. Luego han jugado negras Re8. 2.- **Juegan blancas y "comen" con su torre al rey.** Finaliza la partida

.- SEGUNDA ADAPTACIÓN

Solo cuando los alumnos hayan interiorizado y valoren que el rey es la pieza más importante, y practicado algunas partidas, les enseñaremos la noción de **JAQUE**: antes de capturar al rey -y sólo a éste, no a cualquier pieza - le debemos avisar y decir **JAQUE** (que significa: "**¡Cuidado!, te puedo comer**"). **Advertir JAQUE al rey es OBLIGATORIO.** Una vez avisado, si el rey *no huye de la amenaza*, se le puede "comer" y finaliza la partida.

En el Primer Interciclo de Educación Primaria **no incorporamos la noción de JAQUE MATE**, pues creemos, que los alumnos aún no pueden asimilarlo.



Si han aprendido la noción de JAQUE:

- 1.- Jugaron negras de Rd7 a Re8.
- 1.- -Jugaron blancas de Tb5 a Tb8: **Jaque al rey.**
- 2 - Juegan negras:
 - 2.- Pueden jugar otra vez a Rd7 o a Re7.
 - 2.- Si juegan Rf8, la torre blanca puede capturar al rey y finaliza el juego.

Practicamos y jugamos varias veces. Ahora podemos señalarles que el fin de la partida no es "comer" el mayor número de piezas, sino lograr capturar al rey contrario. Comer piezas es válido si con ello se consigue debilitar las defensas del rey contrario.

SITUACIÓN DE EMPATE O TABLAS

Ahora las tablas o empate se darán por la repetición consecutiva, por tres veces, de una misma jugada por ambos bandos.

Existe otra forma de llegar a tablas por el "rey ahogado", pero como no hemos explicado el jaque mate, lo incluiremos en el segundo internivel.

.- TERCERA ADAPTACIÓN: COMPLETANDO EL JUEGO DE LOS PEONES

¿Qué pasa ahora con el peón que llega a la 8ª línea? .

Antes de conocer la figura del rey, era la forma de ganar la partida. Ahora **el peón que lo consigue se convierte o transforma en la PIEZA QUE SE QUIERA** (excepto el rey) y juega como tal pieza. (Esta es otra regla de ajedrez que se incorpora ahora por necesidad metodológica). Esta situación en ajedrez se llama **CORONAR o PROMOCIONAR**. Pueden promocionar todos los peones que alcancen la 8ª fila.

Repasamos

- *EL REY ES LA PIEZA MÁS IMPORTANTE. SI SE CAPTURA SE GANA LA PARTIDA.*
- *SI SE QUEDAN SOLOS LOS DOS REYES EN EL TABLERO SON TABLAS.*



Sabías que...

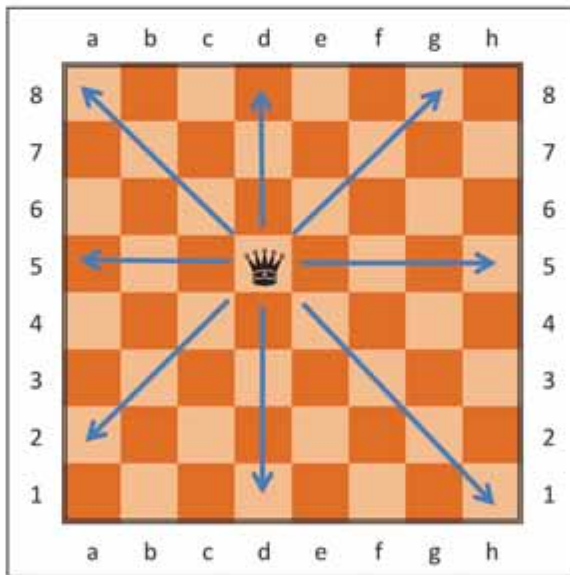
La palabra Jaque, proviene del nombre que se daba al rey en Persia: Shah. Los persas fueron quienes trajeron de la India el ajedrez, en el S VI, y lo transmitieron a los árabes, que lo introdujeron en la Península Ibérica en el S VIII.

13.- LA REINA O DAMA



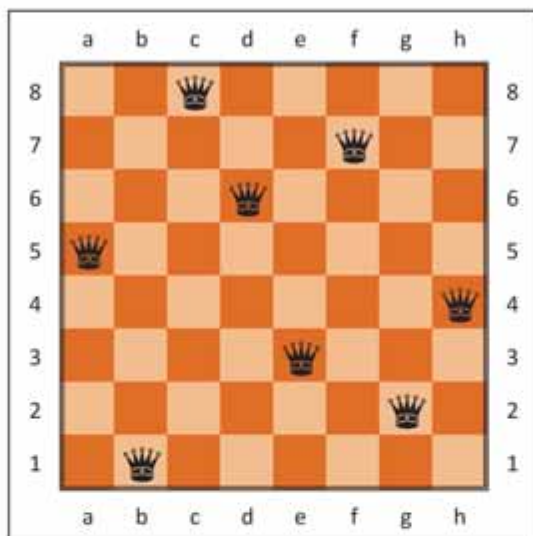
A esta figura se le llama REINA o DAMA (esta última acepción es la más usada en el "idioma" ajedrecístico). Es la compañera del rey, y es la pieza que más movilidad tiene sobre el tablero.

Su movimiento es como el de la torre (en horizontal y vertical) y como el del alfil (en diagonal). Por lo tanto, puede acceder hasta un máximo de 26 casillas. Captura del mismo modo.



La dama es la pieza del ajedrez que más valor tiene, después del rey naturalmente, pues domina muchas casillas. Así, es la figura que mejor puede atacar, y la que antes, y más eficazmente, puede defender.

Para comprobar el poder de la reina, intentamos resolver un problema: **colocar el máximo de reinas posibles** en un tablero sin que se "coman" unas a otras. El máximo posible son ocho reinas. (Una posible solución).

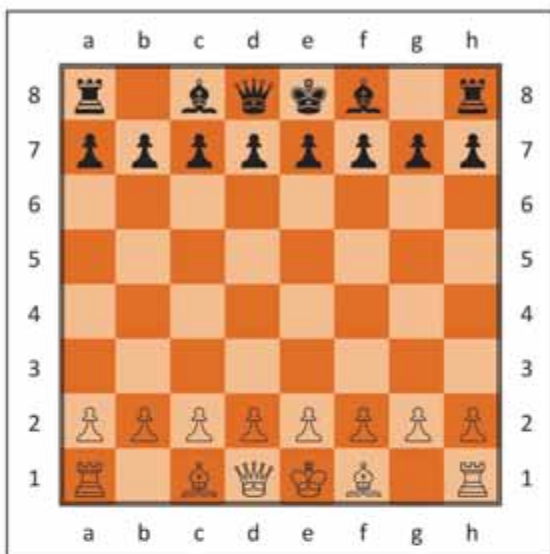


Practicamos el movimiento de la reina jugando con todas las piezas que conocemos.

Jugando con la dama, la partida adquiere un dinamismo extraordinario. Será la pieza más utilizada, la que más deba preservarse, pues es la que determina la extrema debilidad de un bando si es capturada.

Colocación en el tablero: La dama se coloca, al inicio del juego, en la casilla contigua al rey. Es decir, para las blancas en la casilla d1 y para las negras en la d8. Por si tenemos alguna duda, al comenzar a colocar las piezas, siempre pondremos a la reina blanca en la casilla central blanca (o sea la d1), y la dama negra en la casilla central

negra (es decir, en la d8), por lo que colocaremos cada reina en su color, una enfrente de la otra.



La reina o dama se coloca en su color.

De esta forma es como queda el tablero aprendiendo el movimiento de la reina. Solamente falta una figura de aprender. Tenemos a nuestro alumnado listo para el asalto a la conquista del juego.

Como ya sabemos que en caso de **promocionar el peón** (alcanzar la última fila contraria) se transforma en la pieza que se desee, si se da el caso de que consigamos promocionar uno o varios peones, puede suceder que tengamos jugando en un mismo bando más de una reina. Como no tendremos a mano varias figuras de dama o reina, podemos usar otra u otras piezas a las que pondremos un distintivo (un círculo de papel a un peón, colocar una torre

boca abajo...) Así, uno de los objetivos, sobre todo en los finales de ajedrez, es promocionar el peón, puesto que si se consigue, las posibilidades de ganar la partida se multiplican.

Repasamos

- CASI TODOS LOS JUGADORES DE AJEDREZ LE LLAMAN DAMA EN VEZ DE REINA.
- AL COLOCAR LAS PIEZAS, LA DAMA DEBE IR EN SU COLOR, ES DECIR LA DAMA BLANCA EN CUADRO CENTRAL BLANCO Y LA NEGRA EN EL NEGRO.
- ESTA FIGURA PROVOCÓ UNA REVOLUCIÓN EN EL MUNDO DEL AJEDREZ, CUANDO SE AMPLIARON SUS MOVIMIENTOS, A FINALES DEL S XV.
- ES LA PIEZA CON MAS INICIATIVA Y PODER, PERO TAMBIÉN PUEDE DESAPARECER Y SER CAPTURADA. SOLAMENTE EL REY ES IMPRESCINDIBLE.



Sabías que...

En el ajedrez antiguo a esta figura se le llamaba visir o consejero y tenía muy poco movimiento. Con los árabes se denominará alfezar. Cuando nace el ajedrez moderno en la Península Ibérica, en el S XV, esta pieza, inspirada en la Reina Isabel I de Castilla, pasó a moverse tal como hoy la conocemos, y se convertirá en la figura más poderosa del tablero.

14.- EL CABALLO



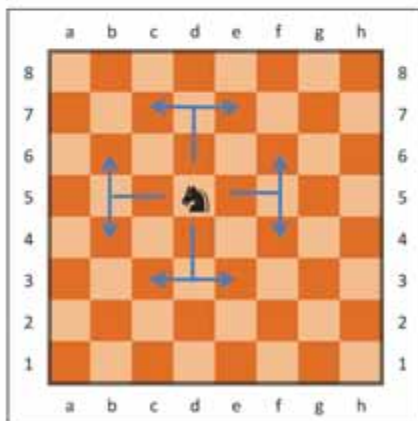
Por ser la pieza más compleja, y a la vez la más atractiva para los alumnos, la hemos dejado para el final. Es la figura con la que se identifica el ajedrez. Pero su movimiento es de difícil comprensión, pues no es lineal. Por ello se debe practicar bastante, solamente con esta pieza.

Su movimiento es un salto, es decir, salta por encima de las otras piezas (en esto se distingue del resto de las figuras).

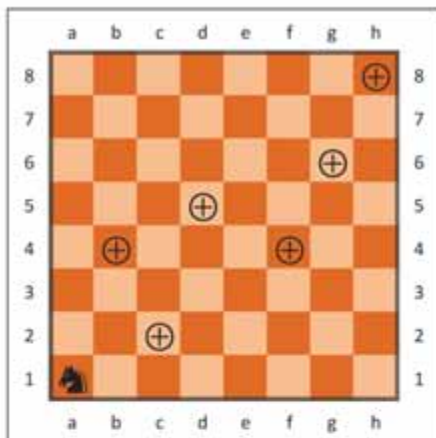
Se mueve en forma de "L", pudiendo hacerla en cualquier sentido

* Puede saltar, de un solo salto, a ocho casillas, si está en el centro, pero si está en alguna casilla lateral, el número a las que puede saltar es menor.

Para comprender mejor el salto del caballo, podemos ver el diagrama y practicarlo con los alumnos.



Un caballo puede ocupar, o llegar, a cualquier casilla del tablero de seis saltos.



Este caballo alcanza la casilla h8 de seis saltos



Colocación de los caballos en el **tablero, ya por fin, completo.**

Jugamos. La partida finaliza cuando capturemos o comamos al rey contrario. Antes de comerle debemos de

haberle advertido con la palabra JAQUE. Ahora la partida será más larga, pero mucho más interesante y divertida

Repasamos

- EL CABALLO ES LA PIEZA MÁS DIFÍCIL, PUES SU MOVIMIENTO NO ES RECTO NI LINEAL, ADEMÁS PUEDE SALTAR POR ENCIMA DE LAS OTRAS PIEZAS.
- PUEDE DAR MUCHAS SORPRESAS, PUES NO ES SENCILLO DARSE CUENTA A DÓNDE PUEDE JUGAR.



Sabías que...

Representa la caballería en el ejército. El brillante ajedrecista, Raúl Capablanca decía que: **“Si un caballo rival se asienta en la fila 5, o le hechas o abandonas”**, dejando constancia del enorme poder de esa pieza en el tablero y durante el juego medio de una partida.

15.- CONCLUSIONES PARA ALUMNADO DEL PRIMER INTERNIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Una vez llegado a conocer todo el movimiento de las piezas deben jugar y practicar libremente pero respetando **una regla básica** en ajedrez.

Pieza tocada, pieza movida. Y una vez que se haya soltado y depositado, en el tablero, ya no se puede rectificar.

Hay una fórmula con la que se puede tocar una pieza y no hay obligación de jugarla. Se suele utilizar, normalmente, para colocar una pieza correctamente en el tablero, diciendo antes la palabra **COMPONGO**, con esta fórmula se puede **tocar cualquier pieza sin obligación de moverla**. Asumir pieza tocada, pieza movida es importante para los alumnos, pues así valoran más sus decisiones y las del contrario y ponen mucha más atención al mover.

Plantearemos que jugar y practicar es extraer el placer de armonizar todas las piezas con una finalidad: capturar al rey.

Las partidas finalizan cuando se "come" al rey (y se le ha avisado con "JAQUE").

Con este planteamiento de capturar y comer al rey, las partidas tienen una duración adecuada al aprendizaje. Los focos de atención no se pueden alargar y esta estrategia nos permite que una partida tenga un desenlace en un periodo de tiempo razonable.

El alumnado **debe llegar a DEDUCIR VARIOS PRINCIPIOS BÁSICOS:**

- * Hay piezas que "*valen*" más porque se mueven más.
- * Avanzar los peones centrales permite poner en juego rápidamente las piezas ligeras (caballos, alfiles y torres).
- * El rey debe ser la pieza más atacada, pero también la más protegida. Por ello, se debe mover lo menos posible.
- * Capturar piezas al adversario es el camino, no el fin. El objetivo último es "*comer*" al rey.
- * Cuando se repite tres veces consecutivas la misma jugada, por ambos jugadores, se produce empate o TABLAS.
- * El peón que llegue a la octava línea opuesta se convierte en la pieza que se desee (excepto en rey).
- * Admitir la derrota es fundamental. En ajedrez: "O gano o aprendo".

*Continuamos
aprendiendo*

SEGUNDA FASE

16.- SEGUNDO INTERNIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA 4°- 5°- 6° (9-10-11 AÑOS)

En estas edades los niños van creciendo en madurez tanto cognitiva como socialmente. Es una etapa en la que se aumenta en sinceridad y el alumnado es capaz de reconocer sus errores. También se van sintiendo más seguros en sus acciones, a la par que adquieren una progresiva responsabilidad.

Son muy curiosos, con muchas ganas de aprender contenidos novedosos y experimentar nuevas sensaciones en su relación con el entorno y con sus iguales. También se aprecia un significativo aumento en su capacidad para memorizar.

Además, van construyendo un elemental sistema ético y aumentando su nivel de autoexigencia, lo que les conduce a necesitar excusarse cuando cometen algún error. Tienen un alto sentido de la justicia y de la equidad, y salen en defensa de los compañeros cuando consideran que se ha cometido una injusticia. Pero también demuestran un alto grado de emotividad que se manifiesta en que se sienten fácilmente ofendidos, sobre todo en lo que atañe a las relaciones emocionales.

Adquieren una progresiva fortaleza interior frente a las presiones del medio ambiente, y van ganando en seguridad, autonomía y autoestima. Este periodo se denomina la edad de oro de los aprendizajes, pues la madurez les facilita adquirir seguridad en su relación con el entorno.

- PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS (9 A 11 AÑOS).

En este periodo de edad el niño se encuentra sistematizando el pensamiento, por medio de una comprensión paulatina de las relaciones que se establecen entre él y los objetos, y entre los objetos mismos. Es el llamado, por Piaget, periodo de las operaciones concretas. Las operaciones son acciones (de pensamiento), interiorizadas (mentales) y organizadas en una estructura de conjunto (agrupamiento). Además se llaman operaciones a estas acciones mentales porque son reversibles, es decir, a aquellas en las que la mente puede corregir aspectos distorsionadores de la realidad mediante sucesivas descentraciones, que llevarían a acomodar nuevos conceptos y crear nuevos esquemas.

Ejemplo: Tenemos dos bolas de plastilina idénticas. A una de ellas la aplastamos dándole forma de galleta, con lo cual ya no tienen la misma forma, pero sí siguen conservando la misma masa. Un niño de ocho años entiende y manifiesta que ambos trozos de plastilina tienen similar cantidad aunque sean de distinta forma, porque a través de sucesivas descentraciones comprende que se compensa el menor grosor con la mayor superficie (galleta); con lo cual, los dos trozos de plastilina (galleta y bola), tienen idéntica masa.

.- Principio de conservación

Sólo se puede trabajar intelectualmente con aquellos términos que conservan su propia identidad a lo largo del discurso o itinerario cognitivo.

Los principios de conservación de cantidades, peso, colecciones, números, longitudes, superficies... son evidentes en su cerebro, aunque aún no pueden construir un

razonamiento lógico. Este razonamiento lógico llegará en el periodo lógico-deductivo de niños partir de los 12 años.

En ajedrez, se pueden analizar jugadas y tomar decisiones independientemente del número de piezas que tenga; es decir, se produce un proceso de reversibilidad (andar, desandar trayectos intelectuales).

.- Curiosidad y observación

Tienen un peso muy importante. Los niños de estas edades son muy curiosos, les interesa mucho el mundo que les rodea, y tienen una alta capacidad de observación que les puede ayudar a satisfacer esas ansias de conocimiento. Esto es una fuerte motivación que se debe aprovechar.

En ajedrez, en esta edad se pueden introducir sencillos conceptos tácticos: Jaque mate de la cremallera, del pasillo, el beso de la muerte.

.- Mayor percepción

Realiza discriminaciones, capta detalles en cualquier observación, analiza problemas, extrae conclusiones. Su percepción deja de sujetarse a lo global y puede efectuar simultáneamente análisis de los elementos que constituyen las situaciones, objetos... Esto se debe a la práctica consolidación del sistema nervioso central.

En ajedrez, el alumnado considera, cada vez más acertadamente, las amenazas a las piezas de las que dispone. Se motivan para no dejarse piezas “olvidadas” y que puedan ser capturadas de forma “*gratuita*”.

.- Capacidad de análisis y síntesis

Aunque actúa a nivel de lo concreto, de lo que es accesible a los sentidos y manipulable, ha adquirido la capacidad de analizar y sintetizar. Aunque de un modo muy básico, plantea hipótesis y extrae conclusiones.

En ajedrez: El alumno puede analizar y suponer dos o más movimientos de sus piezas y la de sus rivales.

.- Mayor fijación de la atención

Como consecuencia de la maduración del sistema nervioso, puede inhibir la dispersión y limitar los focos de atención. Son capaces de estar más tiempo concentrados.

En ajedrez: El alumnado es ya capaces de trazar pequeños planes estratégicos de forma autónoma. Además las partidas pueden durar más tiempo, sin que ello provoque una merma en la capacidad de atención.

Todas estas características nos van a permitir poder aprender, muy rápidamente, el resto de los contenidos que hemos dejado para este ciclo.

Abordaremos:

- Jaque Mate.
- Rey ahogado.
- Enroques.
- Captura de peón al paso, con lo que se configura totalmente el lenguaje en el juego de peones.
- Mates básicos.
- Regla del cuadrado.
- Valor de las piezas.
- Conclusiones para este segundo internivel.

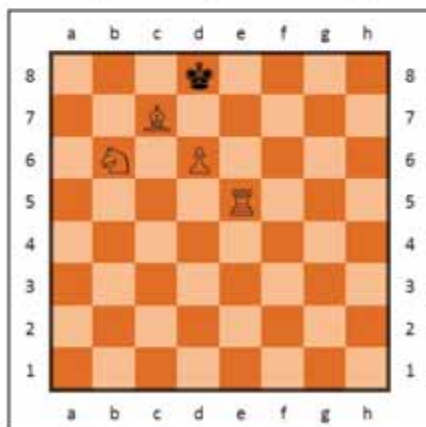
17.- JAQUE MATE



En el primer internivel de E. Primaria hemos dado la noción de "JAQUE", es decir, avisar al Rey cuando está amenazado o lo que es lo mismo: **"¡Ojo, cuidado!, que te puedo comer"**. Si el rey no hiciera caso o se colocara en otra casilla también amenazada se le *comía* (capturaba) y se acababa la partida.

En el Segundo Ciclo, introducimos la verdadera forma de capturar al rey, el **JAQUE MATE**. Se les puede explicar que en las batallas el rey podía ser ejecutado o capturado. Valía más un rey capturado, pues por él se podía pedir rescate. Por esto en nuestras partidas capturaremos al rey. Este es el verdadero objetivo del ajedrez: atrapar al rey, al jefe del ejército contrario.

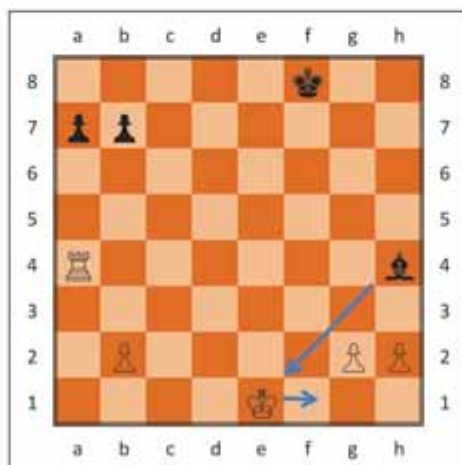
Es obligatorio avisar al rey cuando le vas a capturar, se le debe de decir JAQUE. Cuando un rey está en JAQUE, **tiene la obligación de defenderse** de la pieza que le amenaza. Si no puede defenderse, está "*muerto*". Esto es el **JAQUE MATE: Atrapar o capturar al rey contrario**.



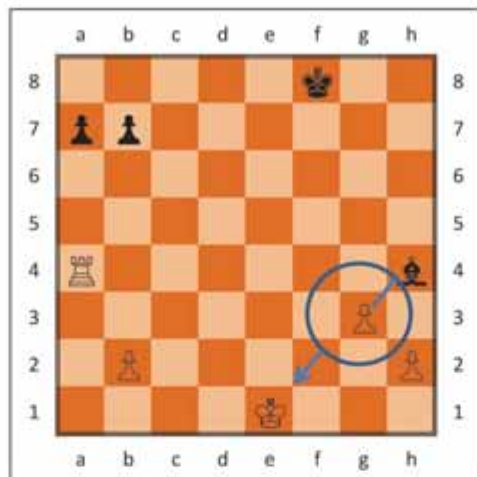
Hay tres formas en las que un rey puede defenderse de un JAQUE. A continuación se van a exponer de un modo muy sencillo y gráfico.



1.- Tomando la pieza que nos da jaque. En este caso el alfil negro da jaque y la torre captura al alfil.



2.- Moviendo el rey a otra casilla en la que no esté en jaque.

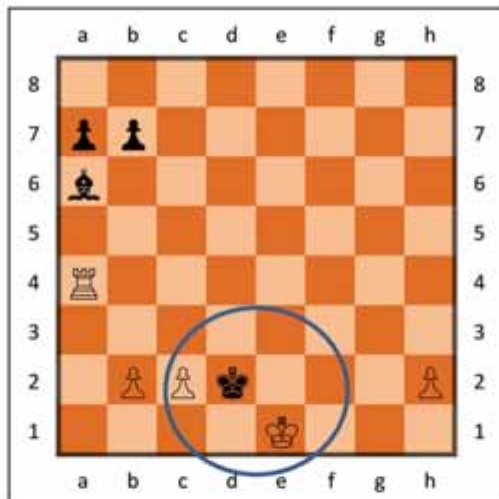


3.- Protegiendo al rey con alguna pieza. El rey blanco se protege del jaque avanzando el peón.

Si un rey está en jaque y no puede evitarlo de ninguna de estas tres maneras, **está "atrapado" y se le llama JAQUE MATE**. Entonces, se acaba la partida.



JAQUE MATE al rey blanco. No puede mover a otra casilla que no esté en jaque, no puede *comer* la figura que le da jaque y no puede protegerse con ninguna pieza.



Un rey no puede dar jaque al otro rey. Es una jugada ilegal, pues se pondría él mismo en jaque.

Repasamos

- SE PUEDE EVITAR EL JAQUE MATE: TOMANDO LA FIGURA QUE DA JAQUE, CUBRIENDO EL REY CON OTRA PIEZA O MOVIENDO EL REY.
- UN REY NUNCA PUEDE DAR JAQUE AL OTRO REY. ESO ES UNA SITUACIÓN ILEGAL.

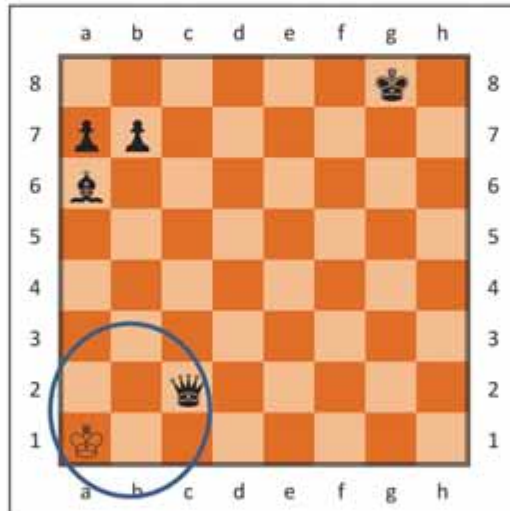


Sabías que...

De Shah Mat se deriva Jaque Mate que significa Rey muerto.

18.- REY AHOGADO

Esto sucede cuando, no pudiendo mover otra pieza que el rey, éste no se encuentra en JAQUE (no le amenaza ninguna pieza) pero está inmovilizado, porque en cualquier casilla que se coloque se pone en JAQUE. Entonces la partida queda en empate o tablas. Se denominan tablas por ahogo.



REY AHOGADO

Toca mover a las blancas. Rey blanco AHOGADO. **No está en jaque pero no puede moverse sin ponerse en jaque.**



REY NO AHOGADO

Rey negro **no está ahogado**; puede mover el peón de h4.

Buscar el REY AHOGADO es una forma de evitar perder la partida, cuando ya no hay posibilidad de ganar y lo tenemos todo perdido, pues conseguir ahogar al propio rey hace que la partida finalice en tablas.

Repasamos

- EL REY AHOGADO SE PRODUCE CUANDO EL JUGADOR DEL QUE ES EL TURNO, NO ESTANDO EN JAQUE, NO PUEDE MOVER NI SU REY, NI NINGUNA OTRA PIEZA.



Sabías que...

No siempre se consideró empate una situación de rey ahogado. Durante muchos siglos, se dio por hecho que, ahogar al rey era lo mismo que darle Jaque Mate. Más adelante, en el ajedrez del S XIX, se consideró que el que lograba ahogar su rey ganaba la partida. Actualmente para ganar hay que capturar al rey, porque no se ha demostrado que se merece la victoria.

19.- ENROQUE

Es una posibilidad que, cada jugador, **puede realizar una sola vez en toda la partida**. Su finalidad es conseguir más seguridad para el rey.

Consiste en el movimiento simultáneo del rey y de la torre. Es la **única vez que se mueven dos piezas a la vez**. Sólo se puede hacer cuando aún no se han movido ni uno ni otra, no se pasa por jaque y no hay figura alguna entre ambos.

El enroque se realiza: cuando se coloca la torre al lado del rey y éste se asienta al lado de ella. Al ejecutarlo debemos mover primero el rey y luego la torre.

Hay dos formas de enrocar: **ENROQUE CORTO** y **ENROQUE LARGO**.



Posición antes del enroque



ENROQUE CORTO es el que se efectúa con la torre más próxima al rey.



ENROQUE LARGO es el que se realiza con la torre más alejada del rey.

NO SE PUEDE REALIZAR EL ENROQUE:

- * Cuando se **hayan** movido el rey o la torre.
- * Cuando el **rey está en jaque**.
- * Cuando al enrocarse, el **rey pase** por alguna **casilla** en la que se ponga en **jaque**.



Jaque al rey blanco. NO SE PUEDE ENROCAR



El rey al enrocarse pasa por una casilla amenazada por el alfil negro. NO SE PUEDE ENROCAR.

Repasamos

- EL ENROQUE ES UNA FORMA DE PROTEGER AL REY. SOLAMENTE SE PUEDE REALIZAR CON LA TORRE.
- NO SE PUEDE ENROCAR, CUANDO SE HA MOVIDO EL REY O LA TORRE, CUANDO NUESTRO REY ESTÁ EN JAQUE O SI AL ENROCARSE PASA POR UNA CASILLA EN LA QUE EL REY SE PONGA EN JAQUE.

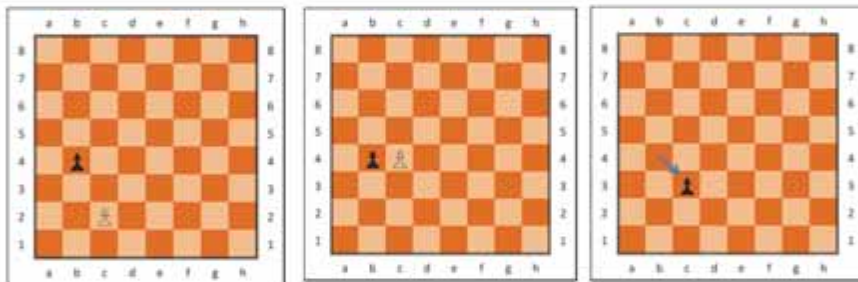


Sabías que...

Enrocarse proviene de la palabra ruck que significa carro de guerra. Este movimiento se incorporó con el nacimiento del ajedrez moderno en el S XVI.

20.- CAPTURAR "AL PASO"

En el ajedrez antiguo (antes del siglo XVI), el peón sólo avanzaba de salida una casilla. Como luego se dio la posibilidad de poder, opcionalmente, salir dos casillas, entonces se le puede dar la oportunidad de **comer "al paso"**.



1.- Posición inicial

2. Peón blanco sale de dos casillas

3. Negras: capturó "al paso"

En el diagrama 1 vemos al peón blanco en su casilla inicial, y el peón negro ha alcanzado la quinta línea. Si el peón blanco avanzara dos pasos, llegaríamos a la posición del diagrama 2, con lo que hubiera burlado la vigilancia del peón enemigo al pasar de largo por la casilla que éste dominaba.

La captura "**al paso**" consiste en que el peón negro tiene la opción, **SOLO EN LA JUGADA INMEDIATA SIGUIENTE**, de capturar el peón blanco, exactamente igual

que si hubiera avanzado un solo paso, produciéndose la captura en la forma que vemos en el diagrama.

Esta captura "**al paso**", sólo se da en ciertas circunstancias: que el peón avance dos pasos cuando el peón contrario haya dominado la sexta línea y precisamente en la jugada inmediata. **Sólo pueden capturar de esta forma los peones y exclusivamente a otros peones**, no a las demás piezas.

Repasamos

- **COMER AL PASO SE PUEDE REALIZAR SI EL CONTRARIO SALE DE DOS CASILLAS.**
- **SOLAMENTE SE PUEDE HACER EN LA JUGADA INMEDIATAMENTE POSTERIOR A LA SALIDA DE DOS CASILLAS DEL PEÓN CONTRARIO.**



Sabías que...

La captura al paso fue una de las últimas reglas agregadas al ajedrez europeo desde el S. XVI, junto a la posibilidad de mover un peón dos casillas en su primer movimiento, y el enroque.

21.- JAQUES MATES BÁSICOS

Vamos a explicar algunos "JAQUE MATE" básicos y relativamente sencillos de ejecutar.

Cuando se llega a los finales de partida, con pocas piezas, el rey debe ser elemento de ataque, y debe, pues, ayudar a sus piezas a capturar al rey contrario. En algunos de estos mates que describimos, el rey tiene una importante actividad y es fundamental.

JAQUE MATE CON DOS TORRES (Mate de cremallera)



Hay que llegar a esta posición. Es bastante sencillo de realizar, basta con ir moviendo alternativamente las torres, evitando las amenazas del rey.

JAQUE MATE CON TORRE Y REY (Mate del pasillo)

Se trata de llegar a esta posición, obligar al rey a refugiarse en la última fila, situar el rey propio enfrente y colocar la torre en la fila del rey enemigo.



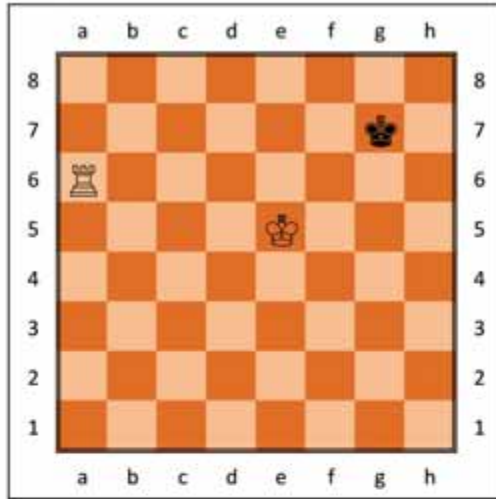
Para llegar a esta posición, es necesario hacer retroceder al rey contrario y para ello hemos de ir enfrentando los reyes y bajar la torre a la fila del rey rival, haciendo que éste vaya retrocediendo hasta la derrota final. Para enfrentar a los reyes es necesario, a veces, usar lo que se llama "*movimientos de espera*", es decir, obligar al rey enemigo a enfrentarse al nuestro. Una jugada de espera es hacer un movimiento sin aparente sentido, para que sea el otro el que tenga que mover, obligándole a que vaya a una casilla determinada.



Enfrentando a los reyes, la torre baja a fila 6 y el rey negro debe ir a la fila 7.



La torre ha bajado a fila 6 y el rey negro debe ir a la fila 7. Movemos nuestro rey blanco a e5 para buscar el enfrentamiento entre reyes y realizar una operación similar a la anterior.



La torre movió a a6. Toca a las negras. Si mueve el rey negro e7, el blanco consiguió el enfrentamiento de reyes y baja torre a fila 7. Si mueve a g7, las blancas moverán su rey a f5 a "buscar" al rey contrario.

Repasamos

- EL MATE DEL PASILLO SE PUEDE HACER HACIA CUALQUIER LADO DEL TABLERO.
- PRACTICAR REALIZAR JUGADAS DE ESPERA. SERÁ MUY ÚTIL PARA OBLIGAR AL REY CONTRARIO A COLOCARSE DONDE QUERAMOS.



Sabías que...

Este es de los mates más sencillos de aprender y fáciles de ejecutar. ¡Cuidado de no ahogar al rey rival!

JAUQUE MATE CON DAMA Y REY (El beso de la muerte)

La situación final es similar al mate con torre, sólo que se llega antes, pues la dama tiene más posibilidades de acción.

El JAUQUE MATE se produce con ayuda del rey.



Repasamos

- EL BESO DE LA MUERTE ES FÁCIL DE EJECUTAR, PERO HAY QUE EVITAR EL AHOGO DEL REY.
- SI TE RESULTA COMPLICADO, USA LA DAMA COMO SI FUERA UNA TORRE Y TODO SERÁ MAS SENCILLO.

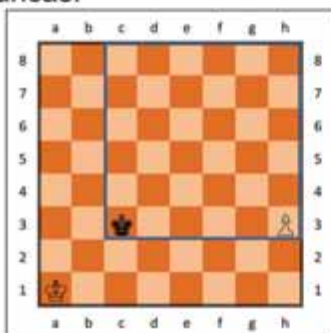


Sabías que...

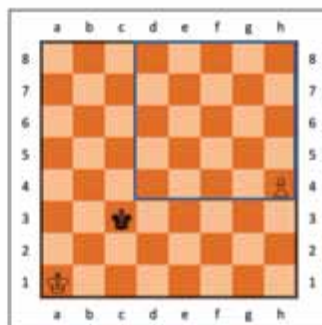
La primera partida entre la Tierra y el Espacio se jugó en 1970 con los tripulantes rusos de la nave Soyuz 9.

22.- REGLA DEL CUADRADO

El rey puede acudir a una casilla si esta se encuentra en el cuadrado en el que está inscrito el rey. A esto se llama "**Regla del cuadrado**". Siempre comienzan a jugar las blancas.



El rey negro **está en el cuadrado**. Logrará alcanzar al peón antes de que este corone.



El rey negro **no está en el cuadrado**. No podrá alcanzar el peón.

Los peones, en los finales, tienen un valor relativo más elevado y, por supuesto, muchas partidas se deciden por la promoción, o no, del peón.

Repasamos

- LA REGLA DEL CUADRADO NOS PERMITE CALCULAR EL PODER DE ALCANCE DEL REY.



Sabías que...

Investiga en internet sobre el problema de Reti. Hace referencia a esta regla y tiene un final sorprendente

23.- VALOR DE LAS PIEZAS

A efectos de cambiar durante la partida y en función de la movilidad en el tablero, a cada figura se le asigna un valor. Hay varias clasificaciones de las piezas según su movilidad y fuerza de ataque-defensa, pero el criterio más usual y de fácil comprensión es siguiente.

DAMA	10 puntos
TORRES	5 puntos
ALFIL	3 puntos
CABALLO	3 puntos
PEÓN	1 punto

Al rey no se le asigna valor.

Repasamos

- LA PIEZA MAS VALIOSA ES LA DAMA.
- SI QUIERES VALORAR TUS POSIBILIDADES EN EL DESARROLLO DE UNA PARTIDA, SUMA LOS PUNTOS DE TUS PIEZAS Y LOS DE LAS DE TU ADVERSARIO. TE DARÁ UNA PISTA.



Sabías que...

Muchos jugadores han considerado que el verdadero protagonista del ajedrez, a parte del rey, es el peón. Aunque tiene escaso valor, su protagonismo reside en que es muy fuerte al apoyarse en otros peones y si corona se puede convertir en reina.

24.- CONCLUSIONES PARA EL SEGUNDO INTERNIVEL DE EDUCACION PRIMARIA.

Para completar, se exponen, algunas conclusiones que se expusieron al finalizar el aprendizaje del primer internivel. Se dividen las mismas según las diferentes fases del juego.

APERTURA

Se considera que se ha producido cuando se han puesto en juego alfiles, caballos y se ha realizado el enroque.

- ❖ **Abrir el juego con peón de rey o dama.** Estos dejan paso a más piezas que el resto de los peones. Saliendo de peón de rey, se pueden usar el caballo, alfil o dama.
- ❖ **Desarrollar**, es decir mover, pronto **alfiles y caballos.**
- ❖ **Enrocarse** lo antes posible. Se resguarda el rey y se moviliza la torre.
- ❖ **Elegir la casilla más conveniente** para jugar las figuras y llevarlas allí **de una sola vez.**
- ❖ **No usar la dama prematuramente**, pues siendo la más valiosa puede ser atacada por piezas de menor valía, lo que supone que el enemigo desarrolle sus piezas.

MEDIO JUEGO

Sigue a la apertura. Supone una gran concentración y atención pues el número de figuras en juego es elevado. Hay que tener en cuenta la situación de las piezas y **no descuidar la atención sobre ninguna de ellas** (evitar "*dar piezas gratis*", el 90% de las partidas en estas edades se pierden por olvidarse piezas).

- ❖ **Valorar las casillas centrales**, pues en ellas cualquier pieza tiene más fuerza en el tablero. La mayoría de las partidas se deciden por el dominio de estas casillas.
- ❖ **Procurar mantener piezas propias en el centro**, pues impide la colocación de piezas enemigas.
- ❖ Intentar colocar los **caballos lo más adelantado y centrados posibles** en el tablero. Son muy eficaces en el medio juego.
- ❖ Establecer una **estrategia sencilla** y continuada para atrapar al rey contrario.
- ❖ Si se **capturan piezas** del rival será más sencillo dar jaque mate.

FINAL

- ❖ Se considera cuando **quedan pocas piezas** en el tablero.
- ❖ En los **finales** el papel del **peón es muy importante** porque puede convertirse en dama, si llega a coronar.
- ❖ Los **alfiles, torres y damas** (piezas de largo alcance) adquieren **mucho valor** pues son capaces de presionar sobre muchas casillas.

- ❖ **El rey adquiere mucho protagonismo.**
- ❖ **La concentración** desempeña un papel muy importante, pues cualquier mínimo error puede llevar a la derrota.
- ❖ Si pierdes un final, pero lo has **jugado bien, debes estar muy orgulloso** de ti mismo.



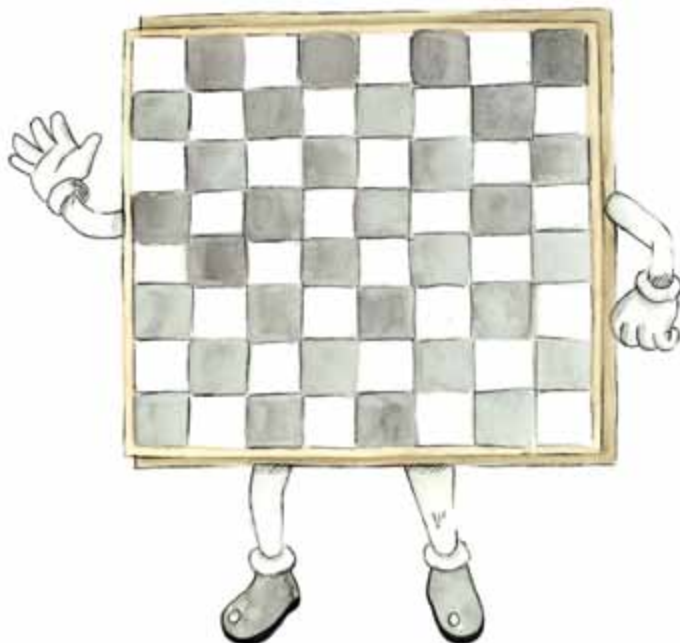
Sabías que...

Alrededor de 600 millones de aficionados juegan ajedrez. Atrae más que ningún otro deporte del mundo.

Julia Roberts y Madona son muy aficionadas al ajedrez. También lo son los cantantes Bob Dylan, Bono y Sting. A estas celebridades podemos añadir a Will Smith, Charles Chaplin, John Lenon, Woody Allen, Che Guevara, Napoleón, K. Marx, Bogart, Lenin, Kafka, Lewis Carrol, Juan Pablo II, Kobe Brayant, Marcel Duchamp, Fernando Arrabal, Julen Lopetegui, Ernesto Valverde y Morata.

BIBLIOGRAFÍA

- Palacios, Jesús; Marchessi, Alvaro y Coll, César. *Desarrollo psicológico y educación. Psicología evolutiva. I, II, III.*- Ed. Alianza. Madrid, 1993.
- Diez Montes, Pedro y otros. *El ajedrez: un juego educativo.* Ed. Patronato Municipal de Deportes. Palencia, 2002.
- Federación Internacional de Ajedrez. *Normas del ajedrez.* Julio de 1997.





Diputación
DE PALENCIA

deportes

