

# AJEDUCA

## AJEDREZ Y EDUCACIÓN

ENTENDER EL AJEDREZ EDUCATIVO

Daniel Escobar Domínguez

NIVELES 1-6

David Escobar Domínguez



**DEMO**

ANAYA

# AJEDUCA

## AJEDREZ Y EDUCACIÓN

ENTENDER EL AJEDREZ EDUCATIVO

Daniel Escobar Domínguez   **NIVELES 1-6**   David Escobar Domínguez

**DEMO**

**ANAYA**

## Las claves del proyecto

■ Presentación .....	4
■ Enfoque metodológico .....	4
■ El ajedrez y las competencias básicas .....	5
■ El ajedrez y las inteligencias múltiples .....	6

## Los expertos opinan...

■ Notas de recomendación de expertos nacionales.....	8
--	---

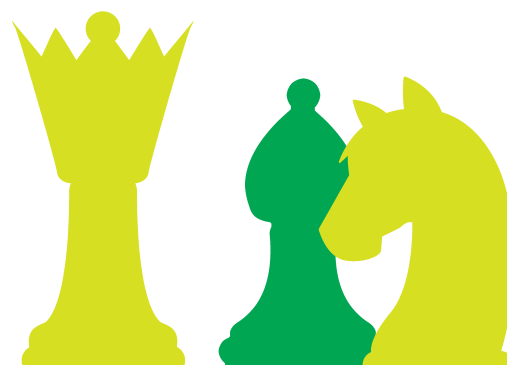
## Descripción de los materiales

■ Cuadernos de ajedrez .....	10
■ Así son los cuadernos de ajedrez .....	10
■ Estructura de los cuadernos de ajedrez .....	11
■ «Entender el ajedrez educativo» .....	12
■ Estructura de la guía «Entender el ajedrez educativo» .....	13
■ Material de aula .....	14
■ Recursos digitales .....	15

Contenidos incluidos  
en esta DEMO

## Entender el ajedrez educativo

1. Historia del ajedrez .....	18
2. El tablero .....	19
3. Las piezas .....	22
4. El Rey .....	24
5. El peón .....	32
6. La Torre .....	38
7. El Alfil .....	44
8. La Dama .....	50
9. El Caballo .....	56





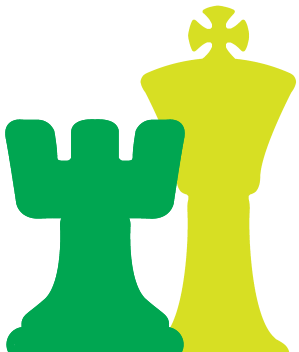
- 10. Los valores de las piezas ..... 64
- 11. Notación algebraica ..... 66
- 12. Captura, amenaza y defensa ..... 67
- 13. Movimientos especiales ..... 72
- 14. Jaque ..... 78
- 15. Jaque mate y situación de ahogado ..... 84
- 16. Cómo ganar y tipos de tablas ..... 87
- 17. Tipos de jaque mate ..... 96
- 18. Táctica básica ..... 102
- 19. Finales básicos ..... 107
- 20. Ejercicios y torneos ..... 112
- 21. Consejos para una partida ..... 118
- 22. Juegos cooperativos ..... 123
- 23. Actividades transversales ..... 129
- 24. Otros recursos ..... 135

Contenidos incluidos en esta DEMO

**Explotación didáctica de los cuadernos de ajedrez**

- Nivel 1 ..... 140
- Nivel 2 ..... 143
- Nivel 3 ..... 146
- Nivel 4 ..... 149
- Nivel 5 ..... 152
- Nivel 6 ..... 155

Contenidos incluidos en esta DEMO



# Las claves del proyecto

## Presentación



«Entender el Ajedrez Educativo» está basado en la experiencia del Director Escolar de la Federación Española y Andaluza de Ajedrez, Daniel Escobar, que lleva más de 20 años dando clases de ajedrez en clubes e instituciones educativas.

El **objetivo principal** del proyecto AJEDUCA «Ajedrez y Educación» es **facilitar la enseñanza del ajedrez en el sistema educativo** independientemente de los conocimientos ajedrecísticos del docente, proporcionando una metodología testada y adaptada a las diferentes edades y para distintos niveles, así como actividades cooperativas, transversales y otros recursos.

Este proyecto está adaptado a la aprobación unánime de la Comisión de Educación y Deportes del Congreso de los Diputados del Parlamento Español, de la proposición no de Ley n.º 161/002598, sobre la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en escuelas y espacios públicos, y su promoción como deporte.

## Enfoque metodológico

Para entender qué es el ajedrez educativo, conviene tener claros los **objetivos**:

- Transmitir valores como el respeto, la perseverancia, la disciplina, etc.
- Mejorar las capacidades cognitivas y el comportamiento del alumnado.
- Fomentar la reflexión y aumentar el razonamiento.
- Disfrutar, ya que la forma más eficaz de aprender es jugando.

En ajedrez, cuando hablamos de normas de conducta nos referimos a **sencillas reglas** que utilizamos los ajedrecistas cuando jugamos:

- Silencio, es lo ideal para facilitar la concentración y para mejorar el respeto entre todos.
- Sentarse correctamente, con las manos abajo o en posición de concentración.
- Pieza tocada, pieza movida, regla fundamental del ajedrez para aprender a reflexionar antes de mover o de tomar una decisión.

Por otro lado, todo el material que compone el proyecto AJEDUCA está **ordenado de la forma más sencilla posible** para dar clases de ajedrez; con objetivos reales, con el fin de que el alumnado pueda avanzar correctamente en el aprendizaje del juego de ajedrez.

Además, se han añadido ejercicios de todo tipo, muchos de ellos con sus soluciones, así como juegos cooperativos y transversales para que los estudiantes puedan tener una enseñanza completa.

También **se han destacado los detalles de teoría más importantes** que tienen que saber los alumnos y las alumnas. Al final de cada tema, se repasan los errores típicos, que se suelen cometer con mayor frecuencia, lo que ayudará al docente a estar más seguro ante ellos y a saber cómo solucionarlos.

Para mayor comodidad, el libro está diseñado empleando tres colores: el verde para las explicaciones, el azul para ejercicios y el morado para temas complementarios.

El proyecto AJEDUCA está ordenado de la forma más sencilla posible para dar clases de ajedrez

## El ajedrez y las competencias básicas

Numerosos estudios demuestran que el ajedrez educativo favorece el desarrollo de muchas competencias básicas. Esto es debido a que el ajedrez supone una combinación de conocimientos, habilidades prácticas, actitudes, emociones y destrezas que se movilizan conjuntamente para lograr adoptar decisiones en situaciones concretas.

### Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Es indudable que existe un vínculo natural entre el ajedrez y las matemáticas, las ciencias y la tecnología. Hay rasgos comunes en estas materias tales como el cálculo, la memoria, la creatividad o la planificación, que son necesarios para tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos, como por ejemplo, calcular una combinación ajedrecística, sumar los puntos capturados, buscar la jugada que hace jaque mate o intuir la jugada del oponente.

### Competencia para aprender a aprender

Es una de las que más se trabaja con el ajedrez educativo, pues reclama constantemente procesos de análisis y reflexión del alumnado.

Para su desarrollo, se explican patrones básicos, como el movimiento de las piezas, que el alumnado tiene que aprender a utilizar para buscar la mejor jugada en el momento correcto. Con cada partida y ejercicio, el alumnado se automotiva para aprender más y jugar mejor.

### Competencias sociales y cívicas

El ajedrez educativo enseña unos códigos de comportamiento aceptados en todas las sociedades como son trabajar en silencio o no molestar al oponente, ya sea jugando una partida o haciendo ejercicios.

El ajedrez permite integrar rápidamente, dentro de un grupo, a personas de diferentes edades y procedencias gracias a su lenguaje universal.

### Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Con los ejercicios y partidas se puede adquirir e incrementar la capacidad de toma de decisiones y toma de conciencia de la responsabilidad de una jugada.

También se aprende a transformar ideas en actos concretos y a mantener la suficiente constancia y tenacidad para lograr los objetivos marcados.

### Competencia en comunicación lingüística

Jugando al ajedrez se crea un clima favorable a la discusión, al debate y a la explicación (tanto oral como por escrito) de una jugada; todo ello fomenta la expresión oral y escrita en diferentes contextos. Además, se introduce un nuevo código con el que formular las jugadas.

Los ejercicios cooperativos o partidas por equipos también favorecen el desarrollo de esta competencia.

### Conciencia y expresiones culturales

En el ajedrez se pueden trabajar estas competencias a través del análisis de la evolución histórica del propio juego y de las diferentes tendencias artísticas en los diseños de las piezas del ajedrez en las diversas culturas a lo largo de la historia.

Además, el ajedrez educativo desarrolla la creatividad y la imaginación, y crea conciencia del respeto hacia los compañeros y las compañeras.

### Competencia digital

El ajedrez es uno de los deportes que más se adaptan a las nuevas tecnologías porque permite jugar, ver partidas, escuchar, compartir y hacer comentarios en directo con personas de diferentes países, a través de Internet.



## El ajedrez y las inteligencias múltiples

Los grandes expertos en materia educativa coinciden en afirmar que el incremento de la motivación mediante la utilización de métodos de aprendizaje novedosos y creativos ayuda a mejorar sustancialmente las diferentes inteligencias.

El ajedrez contribuye a crear un ambiente en el que el alumnado puede emplear y ejercitar todas sus inteligencias, proporcionando un entorno en el que los estudiantes deben pensar por sí mismos y mejorar sus capacidades cognitivas.

### Lingüístico-verbal

Se trabaja durante el aprendizaje y la práctica del ajedrez, ya que se generan posiciones de debate, pruebas de ensayo y asignaciones mediante jaques y jaques mates con maniobras de investigación.

Ejercicios: lectura y escritura de partidas, redacciones ajedrecísticas, resolución de problemas verbales, etc.



### Matemático-Lógica

El ajedrez desarrolla la capacidad de análisis, cálculo y razonamiento lógico, así como la capacidad de reflexionar durante largos períodos de tiempo.

Ejercicios: hacer combinaciones de movimientos, búsqueda de jaques mates, ejercicios con los valores de las piezas, problemas de mejor jugada, cálculo, etc.



### Espacial-Visual

El ajedrez juega un papel muy importante en el desarrollo de esta inteligencia porque está relacionado con la habilidad de visualizar una imagen o idea y crear gráficos mentales.

Ejercicios: imaginar posiciones de jaques mates, dibujar y colorear piezas y tableros de ajedrez, visualizar una pantalla interactiva con partidas, etc.



### Corporal-Kinestésica

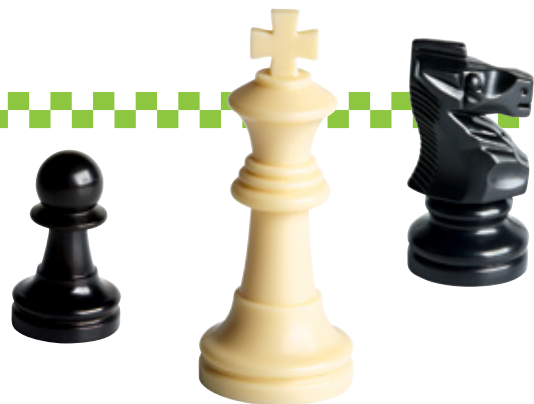
Esta inteligencia une el cuerpo y la mente para llevar a cabo correctamente una acción concreta.

El ajedrez une la concentración mental y el cuerpo activo para poder diseñar las mejores jugadas y combinaciones de movimientos.

Ejercicios: partidas de ajedrez viviente, etc.



El ajedrez contribuye a crear un ambiente en el que el alumnado puede emplear y ejercitar todas sus inteligencias



### Interpersonal

Esta inteligencia relaciona dos o más personas que entablan una comunicación sin hablarse. Una partida de ajedrez está considerada la conversación más larga que puede establecerse sin pronunciar una palabra.

En el ajedrez es muy importante desarrollar la inteligencia interpersonal para comprender la estrategia del oponente e interpretar sus emociones pudiendo anticiparse a sus iniciativas y acciones.

Ejercicios: partidas por equipos, combinaciones en grupos, etc.



### Intrapersonal

El ajedrecista debe aprender a hablar consigo mismo, autoconsultarse y analizar la posición que está jugando para tomar la decisión más acertada en cada jugada.

El desarrollo de la inteligencia intrapersonal promueve la honestidad y la integridad del jugador al cumplir las reglas, le enseña a asumir las consecuencias de los propios actos o decisiones y a controlar las ambiciones dentro de los límites adecuados.

Ejercicios: de concentración y atención, juegos de autocontrol y partidas.



### Naturalista

El ejercicio del ajedrez colabora a mejorar este tipo de inteligencia, ya que, en cierto sentido, el ajedrez y el estudio del medio ambiente emplean métodos parecidos.

Se puede establecer, así, un paralelismo entre ellos, pues ambos requieren ejercitar la observación, la paciencia, el razonamiento y la clasificación, que en el caso del ajedrez, se materializan sobre cada una de las jugadas llevadas a cabo por el ajedrecista.



### Musical

Ciertas investigaciones han demostrado que el estudioso del ajedrez puede mejorar los procesos creativos de melodías muy elaboradas apoyándose en su capacidad de pensamiento complejo.

Además, el ajedrez puede considerarse una «expresión musical» que utiliza un modelo rítmico para memorizar la información.

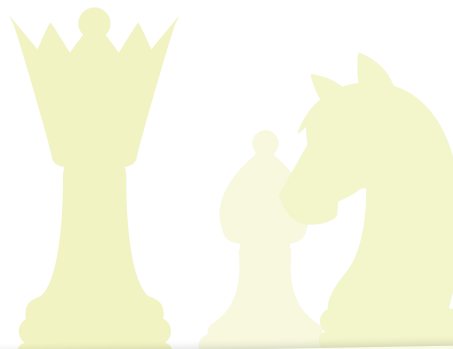
Ejercicios: canciones de ajedrez, relacionar conceptos y canciones, etc.





# Los expertos opinan...

El proyecto **AJEDUCA «Ajedrez y Educación»** está avalado y recomendado por algunos de los más importantes, y reconocidos internacionalmente, representantes de este deporte a nivel nacional, así como por expertos pertenecientes a la comunidad educativa. A continuación reproducimos lo que algunas de estas personas han dicho sobre nuestro método.



## Un apasionante juego

Existe una enorme bibliografía sobre el ajedrez. Sobre su historia, sobre la técnica del juego, estrategias, compendios de partidas, de competiciones de jugadores y un enorme etcétera que abarca todos sus campos, que son muchos.



Uno de los más importantes es sin duda el dedicado a la enseñanza del juego, que a su vez tiene múltiples ramificaciones y en donde muchos autores a lo largo de los siglos han transmitido su concepto del ajedrez y su manera de enfocar el aprendizaje.

Siempre ha sido muy valorada y reconocida la importancia del conocimiento del ajedrez en edad escolar por su demostrada ayuda para

desarrollar muchas capacidades intelectuales de los niños y las niñas.

Y más aun en los tiempos que vivimos, y especialmente en España, donde se han dado pasos importantes para incluirlo como asignatura en Primaria.

Para llevar a cabo esta enseñanza del ajedrez en los colegios, es necesario formar a muchos profesores y profesoras y dotarlos de herramientas para

que puedan desarrollar esta tarea. En este sentido, es muy importante el aporte de Daniel Escobar con este libro en el que vuelca sus conocimientos y su experiencia como profesor de ajedrez en un colegio durante 14 años.

Hay que tener en cuenta que es un curso educativo, orientado a utilizar el ajedrez como herramienta transversal en otras asignaturas para, de este modo, aumentar las capacidades de los estudiantes de una manera divertida y no un libro enfocado a aumentar el nivel deportivo de los alumnos y las alumnas.

Por otra parte, y también muy importante, el libro está dirigido a los profesores y las profesoras, a las personas que transmitirán estos conceptos ajedrecísticos en esta primera etapa de la educación.

Este libro, **AJEDUCA «Ajedrez y Educación»**, escrito por uno de los mayores especialistas en este tema y responsable del ajedrez escolar en la Federación Española de Ajedrez, es un importante aporte a la bibliografía de la enseñanza.

Un libro para que los niños y las niñas disfruten en la escuela y se instruyan de una manera divertida en este su primer contacto con nuestro apasionante juego.

**Javier Ochoa de Echagüen Estibáñez**

Presidente de la Federación Española de Ajedrez

## Un método ameno y sencillo

Francisco Javier Santos Izquierdo. Inspector de Educación.

Dotar con un manual para la enseñanza del ajedrez en edades tempranas es un reto solo al alcance de aquellos que han dedicado buena parte de su vida a ello. Con esta publicación, **AJEDUCA «Ajedrez y Educación»**, Daniel nos brinda un esencial apoyo para el comienzo de este camino apasionante de iniciación en el entendimiento y el disfrute intelectual que proporciona este deporte y que como tal, aporta múltiples bondades en la formación del individuo. ¿Qué es lo que atrae a los docentes hacia el ajedrez? La naturalidad con la que la creación se impone en su práctica es uno de sus atractivos fundamentales.

No queda más que recomendar la herramienta que hoy pone Daniel en nuestras manos como un método ameno y sencillo que orientará en la enseñanza y el aprendizaje de este milenar juego.



## Un lenguaje muy didáctico

Daniel Escobar enseña ajedrez desde hace años en el Colegio El Altillo de Jerez. Todos los cursos pasan por él. No conozco a nadie con más experiencia en la nada fácil tarea de presentar el ajedrez de forma amena a estudiantes de diferentes edades.

En los últimos treinta años la UNESCO, el Parlamento Europeo, el Senado y otros muchos organismos han reconocido la importancia que tiene aprender lógica y ajedrez mientras el cerebro se está formando. ¿Por qué? ¿Cuál es la importancia del trabajo de Daniel? ¿Qué estudios convencieron a estos organismos?

En un lugar –colegio, ciudad o región– se forman dos grupos de estudiantes al azar que pasan unos determinados test. Luego, un grupo prosigue su sistema educativo normal y otro lo hace con el ajedrez incluido. Más adelante todos volverán a realizar los mismos test...

De forma muy concluyente, los estudiantes de los grupos que trabajaron con ajedrez aumentaron su creatividad, su concentración, su pensamiento crítico, su memoria, su rendimiento académico, la solución de problemas, el enriquecimiento cultu-

ral, la madurez intelectual, la autoestima y la puntuación en los exámenes.

El Dr. Ferguson afirmó que el ajedrez no solo requiere de ciertas características mentales, sino que también las desarrolla, que no solo ejercita la memoria, sino que sus efectos son transferibles a otras materias que requieren de la memoria y que el ajedrez, en definitiva, utiliza toda la capacidad con que cuenta la persona.

Daniel no trabaja para jugar torneos de ajedrez. No pretende que los beneficios se vean en el tablero sino en la vida. Enseña a tomar decisiones con poco tiempo. Pretende que seamos conscientes de que el error conlleva un castigo. Nos pide no precipitarnos en nuestros juicios. Nos empuja hacia un permanente ejercicio de objetividad en los análisis de nuestro entorno.

¡Olvídense del tópico de que el ajedrez es para inteligentes! Lo importante es que se trata de una especialización del cerebro con un aprendizaje en un entorno de juego que no solo ejercita la memoria, sino que beneficia a otras zonas del cerebro y utiliza toda la capacidad de la persona.

En los últimos treinta años la UNESCO, el Parlamento Europeo, el Senado y otros muchos organismos han reconocido la importancia que tiene aprender lógica y ajedrez mientras el cerebro se está formando

Daniel vuelca toda su experiencia en estas páginas de **AJEDUCA «Ajedrez y Educación»**, páginas dirigidas al alumno, al que enseña con un lenguaje muy didáctico.

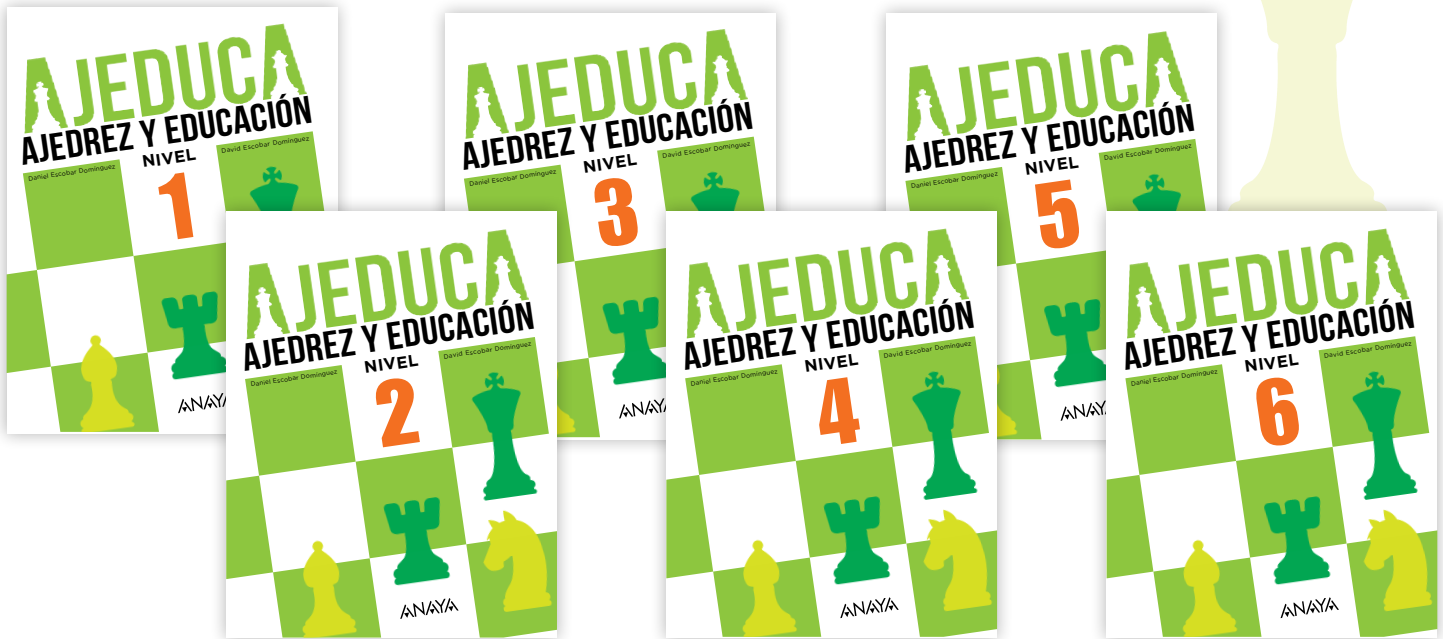
**Ricardo Montecatine**

Presidente de la Federación Andaluza de Ajedrez (FADA)

# Descripción de los materiales

## Cuadernos de ajedrez

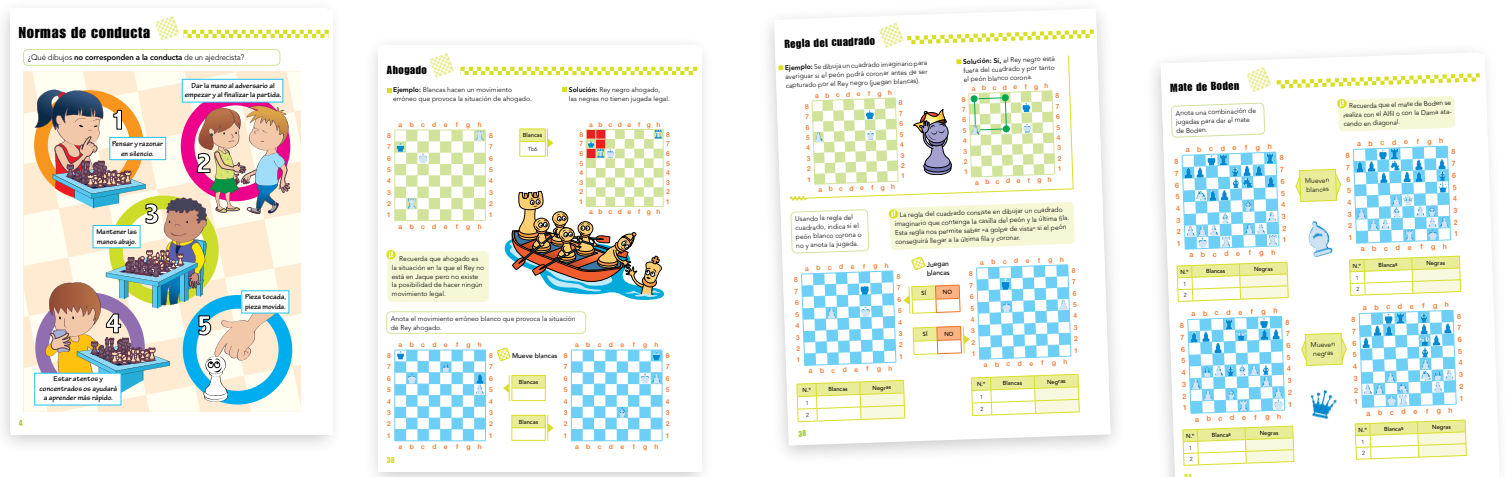
Nuestra oferta para la etapa de Educación Primaria consta de una colección de seis cuadernos para el alumnado y una guía-manual para el profesorado. También ofrecemos una colección de tres cuadernos para la etapa de Educación Infantil y diversos materiales en nuestra web para todos los niveles.



### Así son los cuadernos de ajedrez

Nuestros cuadernos incorporan una metodología que se adapta a las distintas edades y a la diversidad del alumnado.

En ellos, se introduce a los estudiantes en el mundo del ajedrez inculcándoles las normas básicas de conducta y presentando progresivamente las características del tablero y de las distintas piezas, sus valores y sus movimientos. Se explican también las estrategias y los errores más frecuentes, todo ello empleando un lenguaje sencillo y con muchos ejercicios amenos.



## Estructura de los cuadernos de ajedrez

**El Rey**

Colorea la pieza, escribe su nombre en español y respáldalo en inglés.

¡Mueve dando un paso en cualquier dirección!

King

1. Marca con una X las casillas que pueden ocupar los reyes del tablero de la izquierda.

2. Escribe el número de casillas que pueden ocupar los reyes del tablero de la izquierda.

3. Rodea las piezas que pueden capturar el Rey en una sola jugada.

1

Para identificar las distintas partes de los cuadernos, sus páginas están diseñadas con colores diferentes. El verde claro identifica las páginas dedicadas a las explicaciones y ejercicios prácticos, cuyo objetivo es fijar conceptos.

**Resumen de movimientos**

1. Marca con una X las casillas a las que se pueden mover las piezas indicadas en cada tablero.

2. Las piezas blancas se mueven de abajo hacia arriba, y las negras, al contrario.

**Resumen de capturas**

1. Rodea las capturas que pueden hacer en un movimiento las piezas blancas indicadas.

2. Las piezas blancas se mueven de abajo hacia arriba, y las negras, al contrario.

Reyes, Peones, Torres, Alfiles, Damas, Caballos

2

Las páginas rojas resumen, en varios ejercicios, los conceptos vistos en las páginas anteriores. Se encuentran distribuidas a lo largo de cada cuaderno.

**Transversales**

1. Laberinto. Moviendo solo la pieza blanca captura todas las piezas negras inmóviles en cuatro jugadas.

2. Recuerda visualizar, antes de empezar, los movimientos necesarios para capturar todas las piezas.

3. **Sopa AJEDUCA.** Encuentra las cinco palabras mostradas en el recuadro, relacionadas con el ajedrez.

CABALLO, ALFIL, TORRE, CASILLA COLUMNA, DIAGONAL, JAQUE, MATE, REY, DAMA

4. Las piezas tienen un valor relacionado con su capacidad de movimiento. Cuanto mayor sea el número de casillas a las que puede moverse la pieza, mayor es su valor. El Rey tiene un valor infinito porque al dar jaque mate al Rey acaba la partida.

5. **Cálculos.** Suma los valores de las piezas de ajedrez y anota el resultado en la tabla.

Nombre de las piezas	
Rey	Infinito
Peón	1
Alfil	3
Torre	5
Caballo	3
Dama	9

6. **Blancas y negras.** ¿Cuántos puntos valen las piezas blancas de cada Tablero? ¿Y las negras?

3

El color morado marca las páginas dedicadas a actividades interdisciplinares. En ellas se encuentran actividades de diversa tipología que refuerzan el cálculo, la memoria, el lenguaje, etc.

**Test final**

1. Marca todos los jaques.

2. Marca todas las defensas.

3. Marca la situación de la partida, sabiendo que mueven negras.

4. Anota la jugada de las blancas para ganar material.

5. Explica qué es el enroque.

6. ¿Qué es jaque?

7. Escribe las tres defensas ante un jaque.

8. ¿Qué es jaque mate?

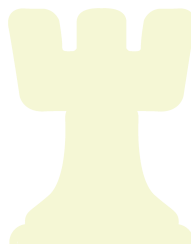
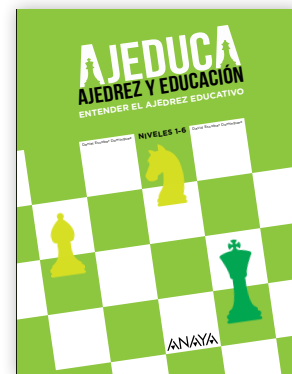
4

Cada cuaderno termina con dos páginas marcadas en color verde oscuro en las que se hace un repaso final, que puede servir para evaluar o autoevaluar lo aprendido en cada nivel.

## La guía «Entender el ajedrez educativo»

Esta guía es una **valiosa herramienta** para el docente cualesquiera que sean sus conocimientos ajedrecísticos.

La guía comienza con un nivel de iniciación, explicando todas las reglas y normas del ajedrez, destacando aquellos conceptos que pueden presentar mayor dificultad y orientando al docente sobre la utilización en el aula de los cuadernos y demás materiales de AJEDUCA.



En ella se proponen diversos **tipos de actividades**:

**Descubrimiento guiado:** en el que el alumnado participa en la búsqueda de soluciones a los problemas planteados utilizando diferentes estrategias: indagación, comparación, descubrimiento, etc.



**Aprendizaje cooperativo:** trabajando en grupos de distinto número de componentes, los alumnos y las alumnas resolverán problemas, aclararán dudas y corregirán errores apoyándose los unos a los otros.



**Mando directo:** tareas en las que el profesorado facilita toda la información, como las referidas al reglamento.



El **proyecto AJEDUCA** está recomendado por el Presidente de la Federación Española de Ajedrez (FEDA), D. Francisco Javier Ochoa de Echagüen; por el Presidente de la Federación Andaluza de Ajedrez, D. Ricardo Montecatine Ríos, y por el Inspector de Educación, D. Javier Santos.

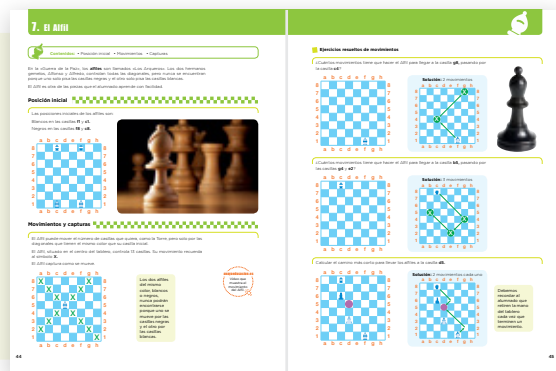
## Estructura de la guía «Entender el ajedrez educativo»

Como sucede en los cuadernos de ajedrez AJEDUCA, las distintas secciones de esta guía están diseñadas con colores diferentes para facilitar su identificación.

1

Las páginas verdes identifican las secciones en las que se tratan contenidos teóricos sobre los movimientos de las piezas y explicaciones sobre las estrategias y técnicas de ataque y defensa más importantes.

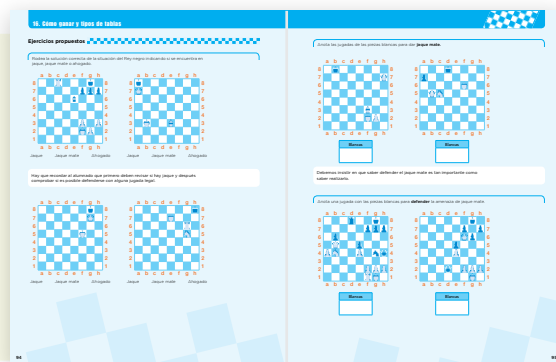
La guía comienza con una «Historia del ajedrez» que sirve tanto para introducir en el mundo del ajedrez a los más pequeños como para ir presentando a los «personajes» o piezas con sus características fundamentales, sus movimientos, capturas, etc.



2

Al final de muchas de las secciones teóricas se ofrecen unas páginas, diseñadas en color azul, en las que se muestran ejercicios complementarios a los propuestos en cada cuaderno, de diferente dificultad, cuya finalidad es reforzar los conceptos estudiados y proporcionar al profesorado recursos para adaptarse a la diversidad cognitiva que encontrará en las aulas.

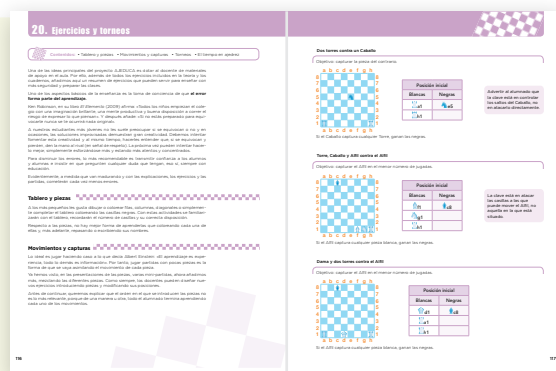
Muchos de estos ejercicios están disponibles en la web de Anaya para ser trabajados de forma interactiva en la pizarra digital.



3

Una vez que conocemos las reglas y las técnicas básicas del juego, las páginas moradas introducen otro tipo de conceptos que nos ayudarán a mejorar el nivel ajedrecístico, trabajar en equipo y asimilar las normas de comportamiento.

Para ello, en estas páginas se indica desde las acciones que debemos hacer en el transcurso de una partida hasta cómo afrontar un torneo, y se proponen al profesorado actividades para el trabajo cooperativo de los estudiantes y otras que permiten tratar en el aula temas transversales como el cálculo, el lenguaje o la memoria.



4

Al finalizar las páginas dedicadas al aprendizaje del ajedrez, se incluye una sección en la que el profesorado encontrará recomendaciones metodológicas referidas a cada uno de los seis cuadernos de ajedrez que componen este método.

Entre otras cuestiones, se tratan las principales dificultades que afrontan los alumnos y las alumnas en el aprendizaje del ajedrez, los errores más habituales, alternativas para la explicación de diferentes conceptos o actividades complementarias que pueden realizarse en el aula.



# Material de aula

Este material está compuesto por aquellos recursos proporcionados al docente para facilitar su labor en el aula, como son los murales para clase.

## NORMAS DEL AJEDREZ

- PIENSA EN SILENCIO
- SIÉNTATE BIEN
- MANTÉN LAS MANOS ABAJO

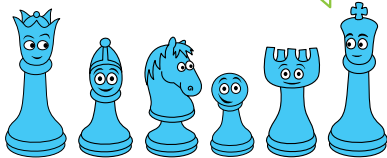


**Piensa bien antes de tocar la pieza;** recuerda que:

- Pieza tocada, pieza movida o comida.
- Casilla tocada, casilla movida.

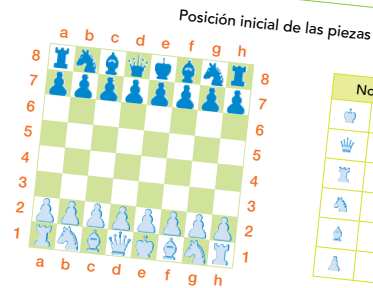
**Cuando se mueve, la pieza se coloca en el centro de la casilla.**

Para preguntar, levanta la mano y espera educadamente hasta tener la palabra.



AJEDUCA

## POSICIÓN INICIAL Y COLOCACIÓN FUERA DEL TABLERO



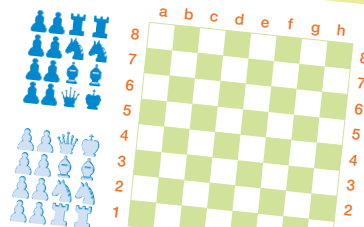
Nombre de las piezas		
	Rey (R)	
	Dama (D)	
	Torre (T)	
	Caballo (C)	
	Alfil (A)	
	Peón	



Las piezas **fuera del tablero** se deben poner **ordenadas**:

- Las 2 torres, los 2 caballos, los 2 alfiles, el Rey y la Dama.
- Al lado de cada pareja de piezas se ponen los peones en fila de 2.

**Cuando se termina la clase, las piezas deben quedar colocadas.**



ANAYA

## JAQUE

El jaque consiste en atacar al Rey.

Hay 3 tipos de DEFENSAS ante un jaque:

### COMER

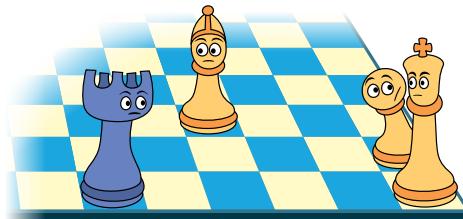
Capturar la pieza que está atacando al Rey

### BLOQUEAR

Poner una pieza entre el Rey y la que le está dando jaque

### HUIR

Mover el Rey a una casilla que no esté amenazada



Si no hay ninguna de estas 3 defensas, es jaque mate.

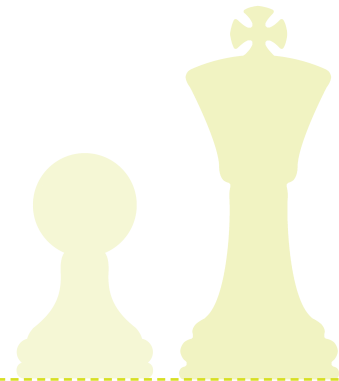
AJEDUCA

ANAYA

## Recursos digitales

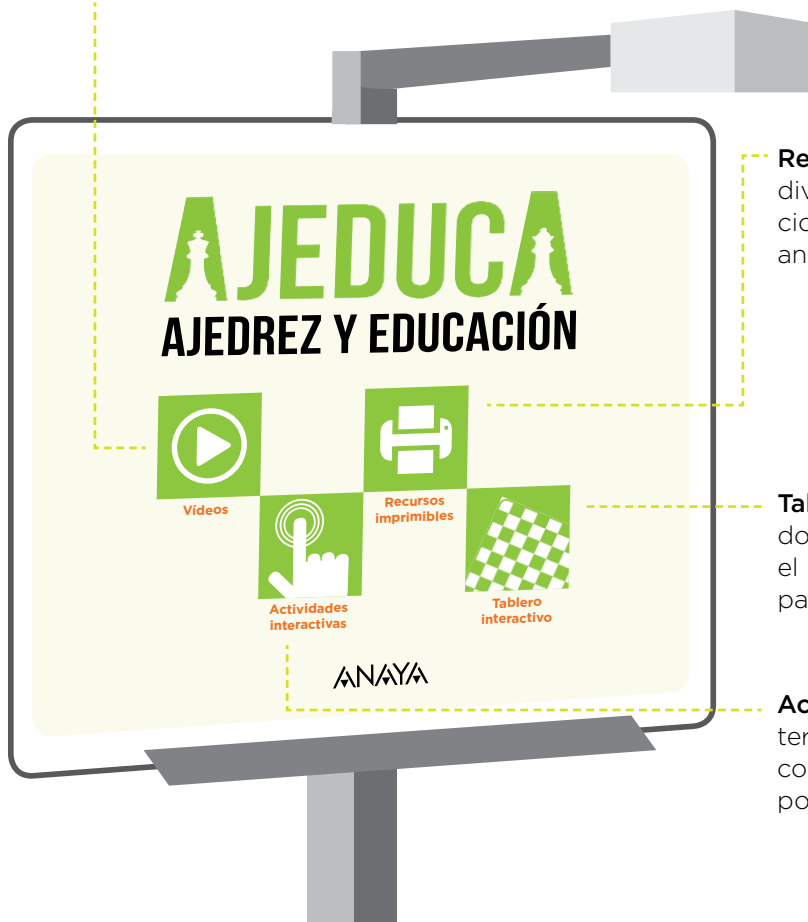
Engloban vídeos explicativos de los distintos movimientos y jugadas así como actividades interactivas.

### Para tablet



### Para pizarra digital

**Videos:** se ofrecen vídeos explicativos del movimiento de cada pieza, así como de otros movimientos especiales, jaques, etcétera.



**Recursos imprimibles:** en este apartado se ofrecen diversos recursos, como los murales de aula, soluciones de los cuadernos de ajedrez, planillas para anotar partidas, etc.

**Tablero interactivo:** con este recurso, el profesorado podrá mostrar gráficamente sus explicaciones en el aula, desarrollar ejemplos y ejercicios o proponer partidas a sus estudiantes.

**Actividades interactivas:** se incluye también una batería de actividades que permiten ejercitar todos los conceptos estudiados en los seis cuadernos que componen el método AJEDUCA «Ajedrez y Educación».





# **Entender el ajedrez educativo**



# 1. Historia del ajedrez

En un lugar muy lejano, hace mucho, mucho tiempo, había dos pueblos que siempre estaban luchando entre sí. Cuando se observaban desde el cielo, formaban un cuadrado con casas negras y blancas entremezcladas.

Como no había forma de acabar con las disputas, los dos sabios de cada lugar decidieron que, a partir de este momento, todo se solucionaría a través de la «Guerra de la Paz», un juego en el que cada bando tendría 16 representantes, los de un bando irían vestidos de blanco y los del otro de negro para diferenciarlos.

Ganaría el enfrentamiento el bando que diera jaque al Rey del bando contrario, esto es, aquel que dejara al Rey contrario sin posibilidad de defenderse, ya que no estaba permitida su captura.

Los representantes de cada bando eran los siguientes:



**El Rey** que era el sabio del lugar, al que todos conocían como «**El Indestructible**» porque tenía más de 100 años. Se movía muy despacio y nunca se había puesto enfermo. Todos querían atraparlo, pero los suyos lo defendían con gran energía.



**La Dama** era la compañera del Rey, llamada «**La Poderosa**», porque se movía con libertad por donde quería y a toda velocidad.



**Los alfiles** eran los dos hijos pequeños de los reyes, hermanos gemelos conocidos como «**Los Arqueros**» porque siempre estaban lanzando flechas en diagonal. Como los reyes sabían que siempre se estaban peleando entre sí y no querían que se hicieran daño, decidieron que uno se movería por las zonas negras y el otro por las zonas blancas, así nunca se encontrarían en la misma «zona». Los llamaron ALFonso y ALFredo, en honor a sus abuelos.



**Los dos caballos**, conocidos como «**Los Saltarines**», eran caballos mágicos que siempre iban saltando de zonas blancas a negras y de negras a blancas y eran los únicos que podían saltar por encima de los demás.



**Las dos torres** eran «**Las Fortalezas**», al ser tan fuertes solo se podían mover por las zonas de grandes rectas, es decir, hacia adelante, hacia atrás y a la izquierda y la derecha todos los pasos que quisieran.



**Y los ocho peones**, a quienes llamaban «**Los Valientes**» porque comenzaban el juego delante y se movían siempre hacia adelante. Nunca lo hacían ni para atrás ni para los lados, aunque tenían el pequeño problema de tener la boca torcida y solo podían comer en diagonal.

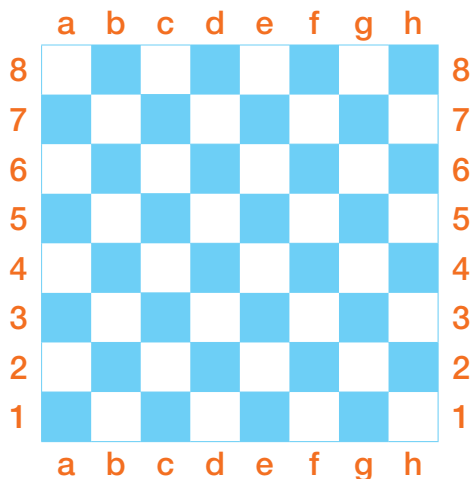
## 2. El tablero



**Contenidos:** • Casillas • Colocación del tablero • Columnas • Filas • Diagonales • Centro

El **tablero de ajedrez** es donde se desarrollará, en nuestra historia, la «**Guerra de la Paz**».

Es un cuadrado, formado por 64 cuadraditos iguales blancos y negros, situados de forma alterna, que llamamos **casillas** o **escaques**.

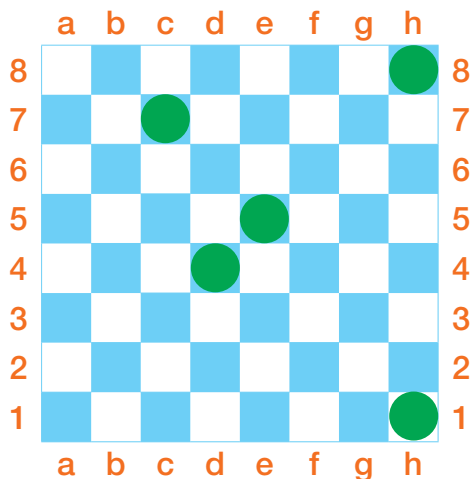


### El tablero de ajedrez

Es un cuadrado de 8 x 8 casillas, en total 64, y tiene 32 casillas blancas y 32 casillas negras que forman hileras de 8 casillas.

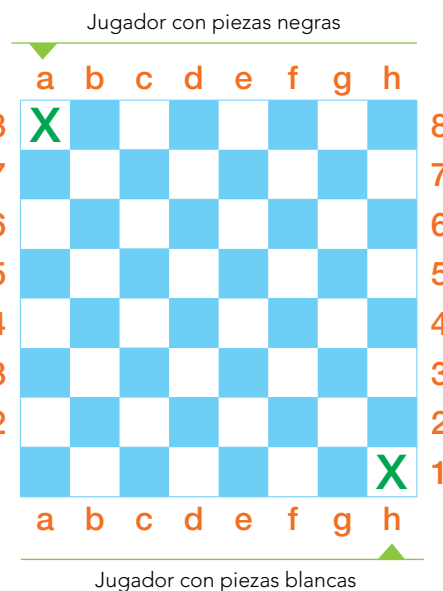
Cada **casilla** tiene un nombre formado por una letra y un número que nos ayuda a reconocerla.

Ejemplos: **c7**, **d4**, **e5**, **h1** y **h8**.



Lo más importante antes de comenzar una partida es colocar el tablero de ajedrez de forma correcta.

La casilla inferior derecha **h1** y la superior izquierda **a8** deben ser **siempre blancas**.



El tablero de ajedrez solo estará bien colocado si cada jugador tiene una casilla blanca junto a su mano derecha.

## 2. El tablero

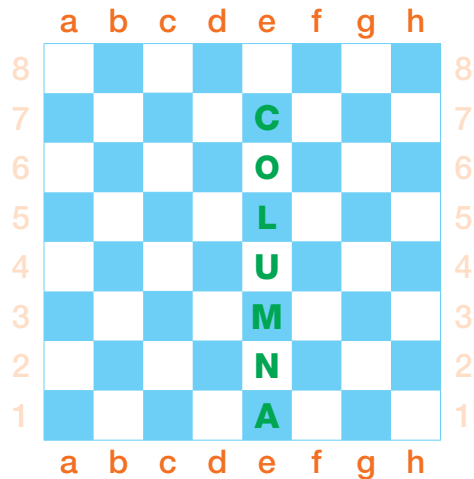
### Columnas y filas

El tablero se divide en columnas, filas y diagonales.

#### Columnas

Las **columnas** son las hileras verticales de ocho casillas, de arriba hacia abajo y se nombran con una letra, desde la letra **a** hasta la letra **h**.

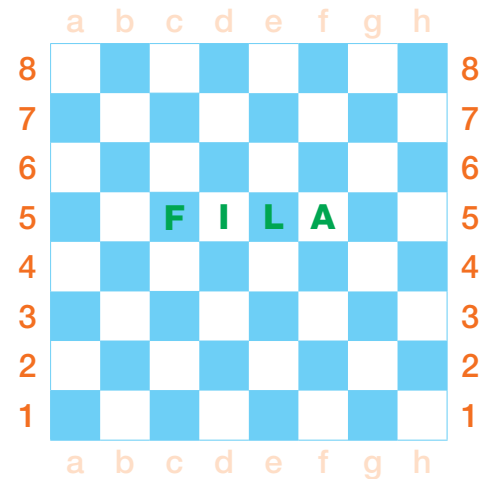
Hay ocho columnas: columna **a**, columna **b**, columna **c**...



#### Filas

Las **filas** son las hileras horizontales de ocho casillas, de lado a lado y se nombran con un número del **1** al **8**.

Hay ocho filas: fila **1**, fila **2**, fila **3**...

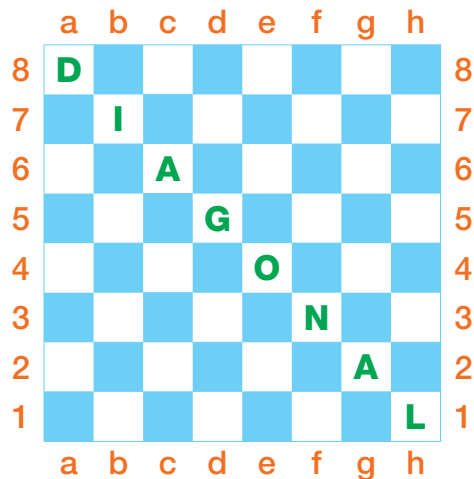


Recordar al alumnado que las columnas y las filas son todas iguales y su tamaño es de ocho casillas.

### Diagonales y centro

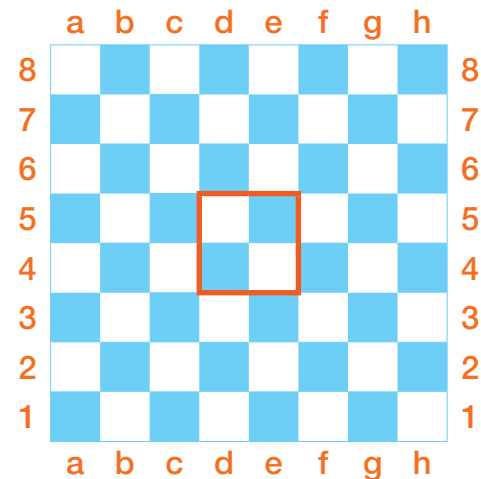
#### Diagonales

Las **diagonales** son conjuntos de casillas del mismo color. A diferencia de las filas y columnas no todas son iguales, las hay desde 2 casillas (**b1-a2** o **g1-h2**) hasta de 8 casillas (**a1-h8** o **h1-a8**).



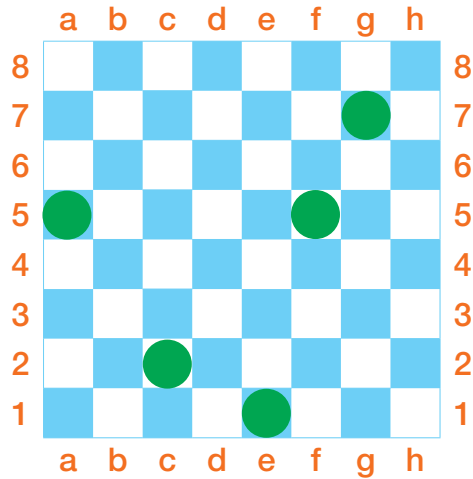
#### Centro

El centro del tablero es muy importante en una partida de ajedrez, ya que las piezas tienen más capacidad de movimiento desde él. Está formado por las casillas **e4**, **e5**, **d4** y **d5**.

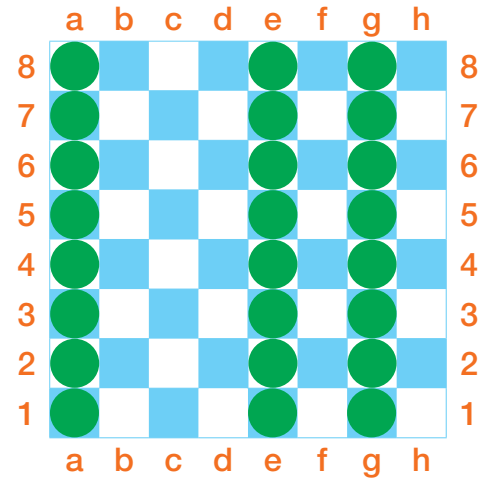


## Ejercicios resueltos

Señalar las casillas: **a5, c2, e1, f5, g7.**

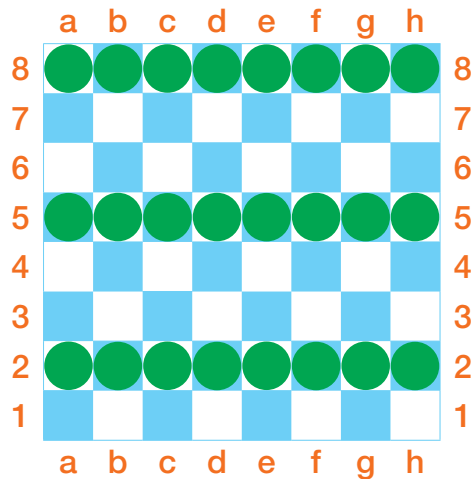


Señalar las columnas: **a, e y g.**

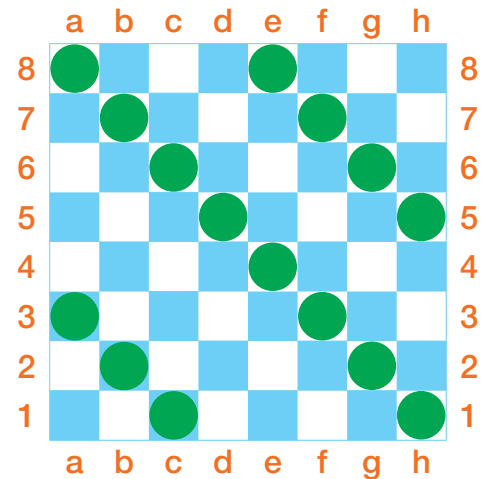


Se puede pedir al alumnado que señale otras casillas, columnas, filas y diagonales diferentes para mejorar su aprendizaje.

Señalar las filas: **2, 5 y 8.**



Señalar las diagonales: **c1-a3; h1-a8; h5-e8.**



Recaltar que, aunque todas las filas y las columnas tienen ocho casillas, las diagonales pueden tener distinto número de casillas.

[anayaeducacion.es](http://anayaeducacion.es)

Vídeo que describe la estructura del tablero

# 3. Las piezas



**Contenidos:** • El nombre de las piezas • La colocación de las piezas

## El nombre de las piezas

Como hemos contado en nuestra historia la «Guerra de la Paz», hay 32 piezas, **16** blancas y **16** negras.

Cada jugador tiene a su disposición las siguientes piezas:

Un **Rey** (Indestructible), una **Dama** (Poderosa), dos **alfiles** (Arqueros), dos **caballos** (Saltarines), dos **torres** (Fortalezas) y ocho **peones** (Valientes).

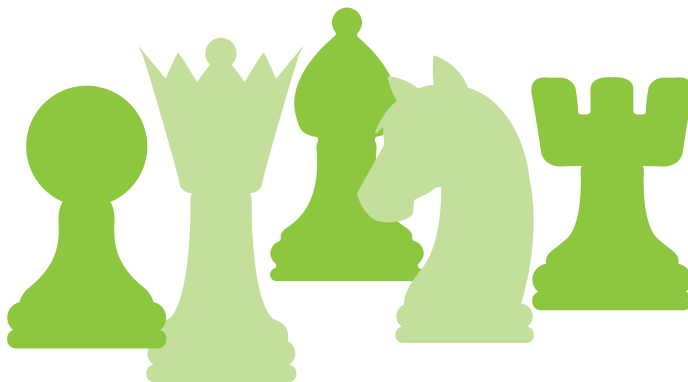
Pieza	Rey R	Dama D	Torre T	Alfil A	Caballo C	Peón
Cantidad	1	1	2	2	2	8
Símbolo						

Es importante recalcar que el nombre correcto es Dama y no Reina.

El alumnado más joven puede confundir los peones con los alfiles o los alfiles con la Dama.

### Ejercicios para aprender el nombre de las piezas

1. Se van extrayendo de una caja las piezas una a una y el alumnado las irá nombrando, primero en grupo y después de forma individual. Se puede repetir el ejercicio alternando piezas blancas y negras para que digan el nombre de la pieza y su color.
2. Se entrega una caja de piezas para cada dos estudiantes, uno tendrá frente a sí las blancas y el otro, las negras. Se nombra una pieza y el primero en encontrarla gana un punto; por ejemplo, al decir «la Torre», cada pareja tiene que sacar una Torre blanca y una Torre negra.
3. Cada estudiante debe decir cuál es su pieza preferida y sacarla de su caja. Algunos tendrán las blancas y otros, las negras, en un segundo turno se intercambian y tienen que buscar la misma pieza del otro color.





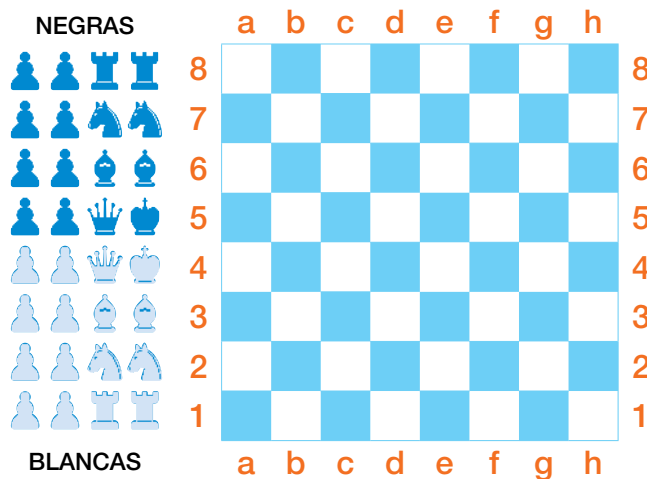
## La colocación de las piezas

Debemos recordar que la educación y el orden son dos de los pilares del ajedrez.

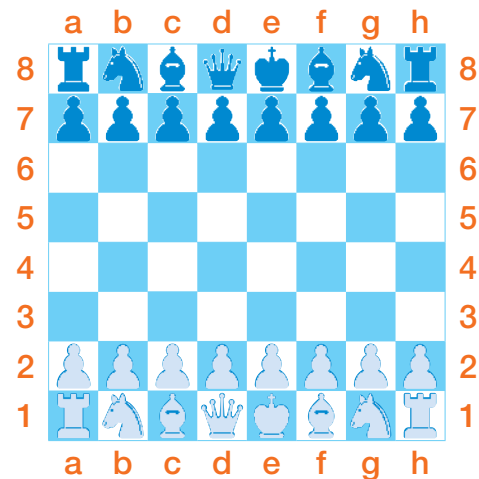
Una forma de trabajar el orden en el pupitre y de conseguir que no se caigan las piezas constantemente consiste en que estas siempre estén de pie (no tumbadas), incluso cuando están fuera del tablero, así evitaremos que rueden y caigan al suelo.

Antes de colocarlas en el tablero, situaremos las piezas a su lado tal y como indica la ilustración.

Colocación de las piezas de la forma más eficaz para que no se caigan.



Colocación de las piezas en el tablero.



Para que los más pequeños aprendan de forma amena a colocar las piezas en el tablero, podemos recurrir a contarles un cuento:

*Las torres son las fortalezas y el lugar de refugio para que nuestras piezas tengan protección, por eso las colocaremos en las esquinas. Junto a las torres se colocan los caballos, por si hay que salir pitando, y a continuación, los alfiles arqueros, para defender al Rey y a la Dama. En el centro se colocan el Rey y la Dama. La Dama, muy coqueta, se coloca en la casilla de su mismo color para que combine con sus ropajes, además esa casilla está marcada con la «d» de Dama. Junto a ella irá el Rey y delante de cada pieza se coloca un peón, al ser los valientes se ponen delante para proteger cada uno a su pieza.*

Para ayudar a memorizar la colocación de las piezas en el tablero y fuera de él, debemos nombrarlas en este orden: Torre, Caballo, Alfil, Dama, Rey y peones.

### Competición de colocar las piezas

Por parejas o individualmente, cada estudiante tendrá frente a sí el tablero y las 16 piezas que le corresponden. Sin hacer ruido ni hablar, gana el primero que coloca todas las piezas correctamente y levanta la mano.





# 4. El Rey



**Contenidos:** • Posición inicial • Movimientos • Casillas rojas • Capturas

El **Rey** es la pieza más importante del ajedrez y en la «Guerra de la Paz» lo conocemos como «El Indestructible», sobre todo porque no puede ser capturado y porque es el sabio de su equipo.

Es el objetivo de la partida de ajedrez, ya que tanto las blancas como las negras intentan atrapar al Rey contrario para llegar a lo que conocemos como **jaque mate**; quien lo consigue, gana la partida.

Al explicar el Rey, sobre todo cuando se trata de estudiantes muy jóvenes, hay que recalcar sus diferencias con la Dama, pues tienden a confundir las dos piezas. En los ajedreces actuales el Rey se representa con una cruz en su corona.



## Posición inicial y movimientos

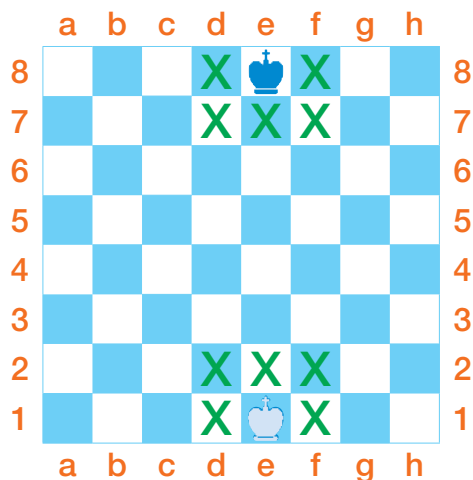
### Posición inicial

La **posición inicial** de los reyes es:

Rey blanco en la casilla **e1**.

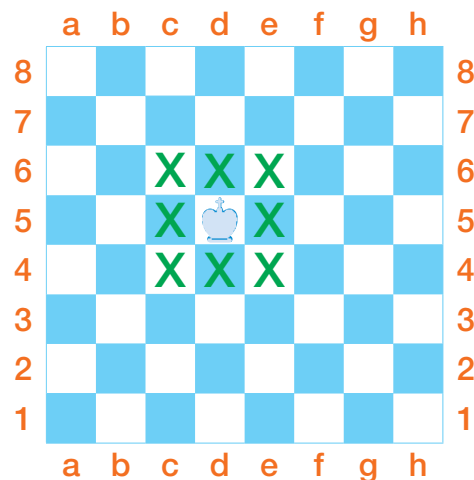
Rey negro en la casilla **e8**.

El Rey, en su posición inicial, controla cinco casillas.



### Movimientos

El Rey puede mover un paso en la dirección que quiera. El Rey, en el centro del tablero, controla ocho casillas. Su movimiento recuerda, como dicen los estudiantes, a un sol pequeño. El Rey tiene un valor infinito.



[anayaeducacion.es](http://anayaeducacion.es)

Vídeo con el movimiento del Rey.



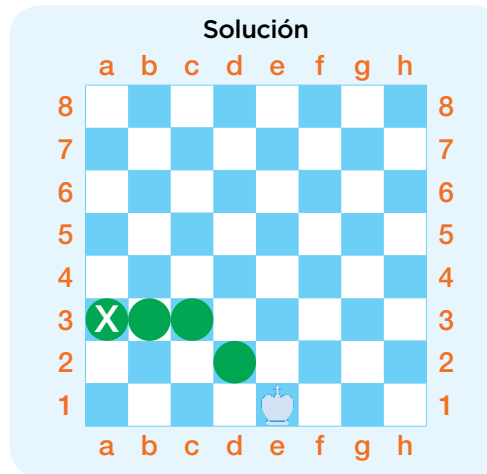
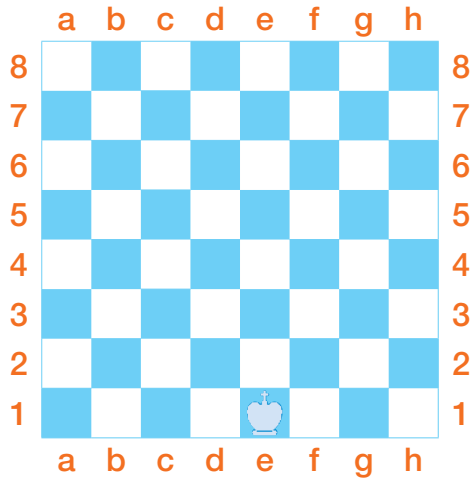
El Rey es la pieza más importante del ajedrez.



## Ejercicios resueltos

Al realizar estos ejercicios en el aula, desde el principio, deben intentar hacerlos sin tocar el tablero para mejorar el cálculo mental.

¿Cuántos pasos tiene que dar el Rey hasta llegar a la casilla **a3**?

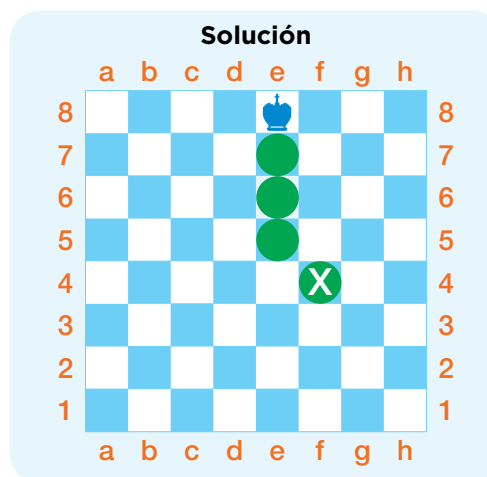
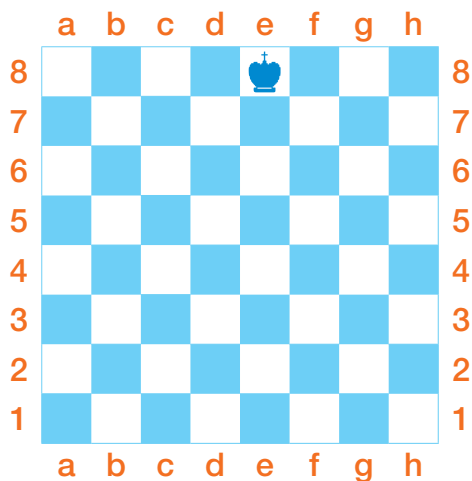


4 pasos, aunque hay varios caminos.



Recordar al alumnado que, para llegar antes, deben utilizar el movimiento en diagonal del Rey ya que así ahorrarán pasos.

¿Cuántos pasos tiene que dar el Rey para llegar a la casilla **f4**?



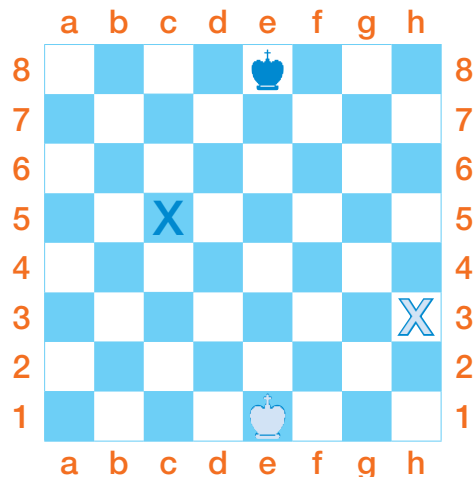
4 pasos, aunque hay varios caminos.

## 4. El Rey

Juego para hacer por parejas sobre el tablero poniendo en las casillas marcadas con X cualquier elemento de clase o piezas de otro color para que intenten imaginar el camino.

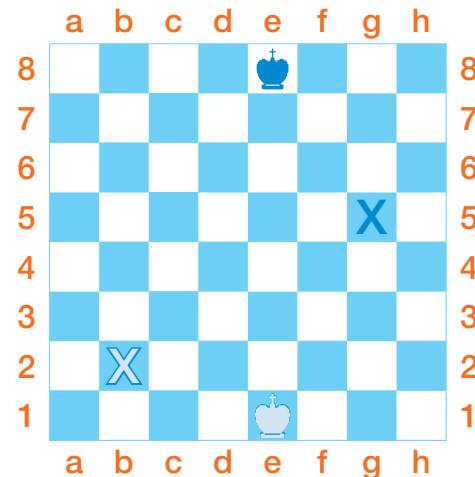
El Rey blanco tiene que llegar a la casilla **h3** (X blanca).

El Rey negro tiene que llegar a la casilla **c5** (X negra).



El Rey blanco tiene que llegar a la casilla **b2** (X blanca).

El Rey negro tiene que llegar a la casilla **g5** (X negra).

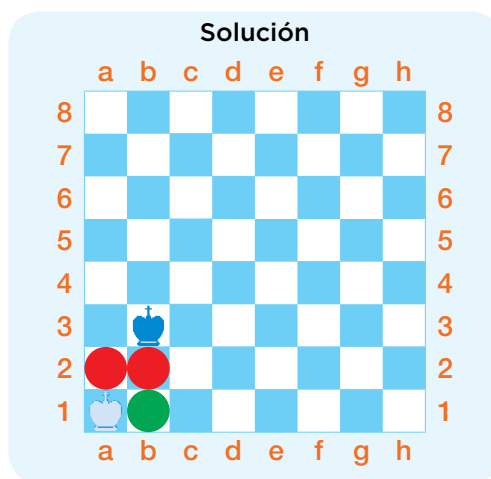
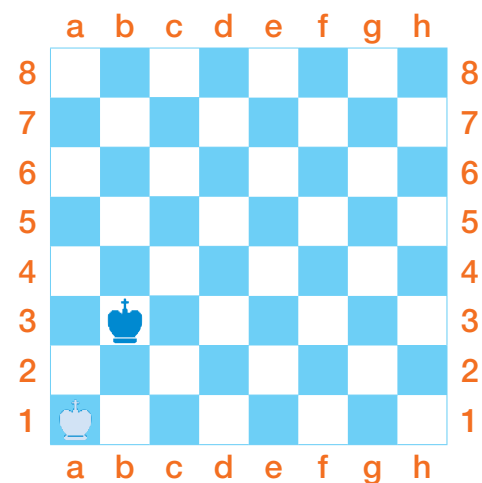


Los alumnos y las alumnas deberán imaginar mentalmente el recorrido antes de mover.

### Casillas rojas

Llamaremos **casillas rojas** a aquellas casillas que no pueden ser ocupadas por el Rey por estar amenazadas por piezas enemigas. Durante las partidas de iniciación, suele ser un error bastante habitual colocar al Rey en una de estas casillas.

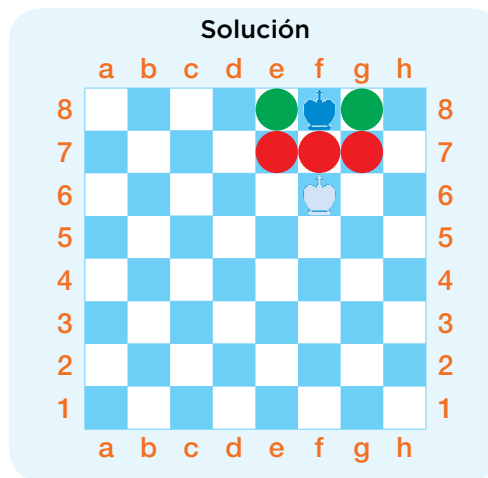
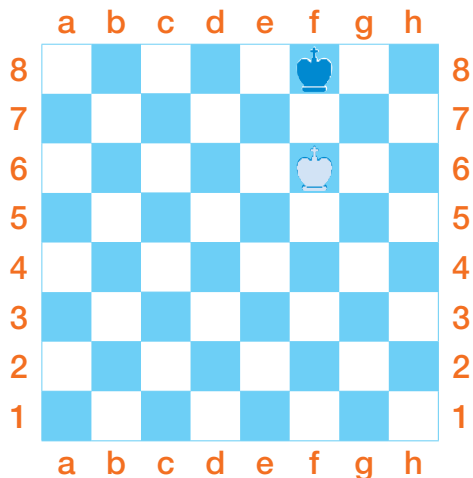
¿A cuántas casillas sí se puede mover el Rey blanco y a cuántas no?



El Rey puede mover solo a una casilla, las otras dos son «casillas rojas».

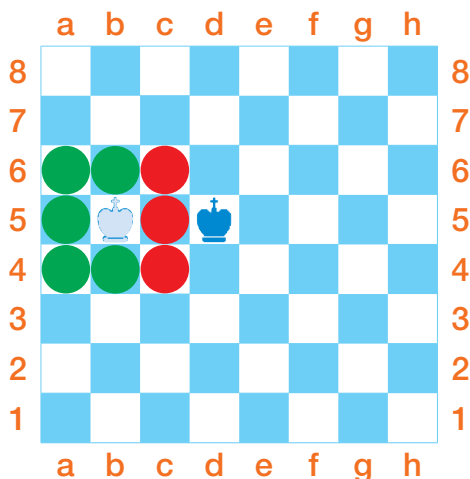
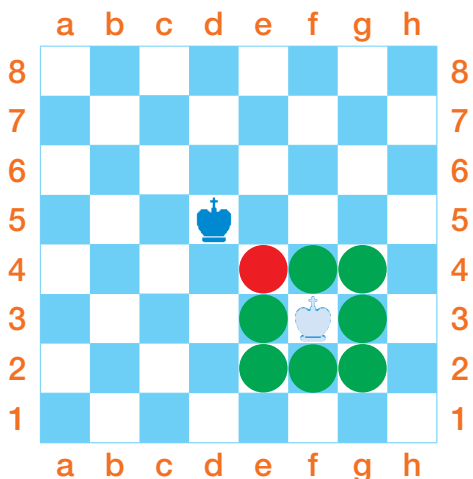
Recordemos que el Rey nunca puede ponerse en una casilla amenazada o «casilla roja». Si lo hiciera, sería una **jugada ilegal**, habría que deshacer la jugada y volver a mover.

¿A cuántas casillas sí se puede mover el Rey negro y a cuántas no?



SÍ	NO
2	3

¿A cuántas casillas sí se puede mover el Rey blanco y a cuántas no?

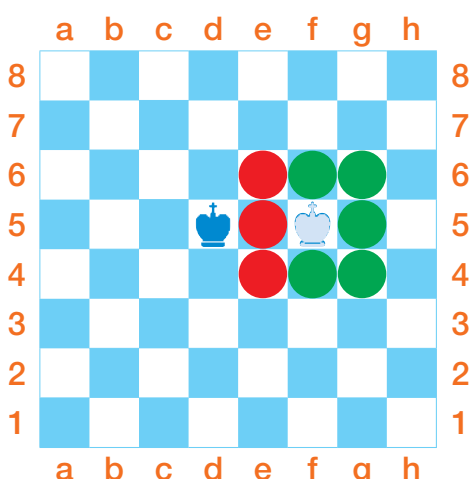
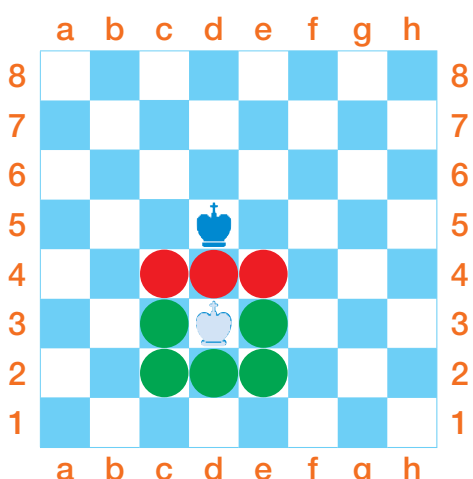


SÍ	NO
7	1

SÍ	NO
5	3

Es frecuente que los principiantes, y sobre todo los más pequeños, hagan bastantes jugadas ilegales pero, con la práctica y las explicaciones, lo irán corrigiendo.

¿A cuántas casillas sí se puede mover el Rey blanco y a cuántas no?



SÍ	NO
5	3

SÍ	NO
5	3

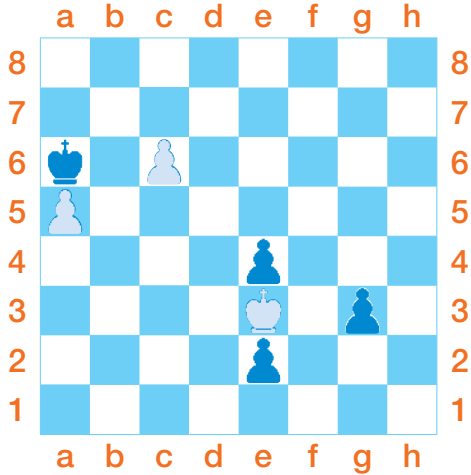
## 4. El Rey

### Capturas

Capturar es comer una pieza del rival. La pieza atacante ocupa la posición de la pieza capturada y esta última debe ser sacada fuera del tablero.

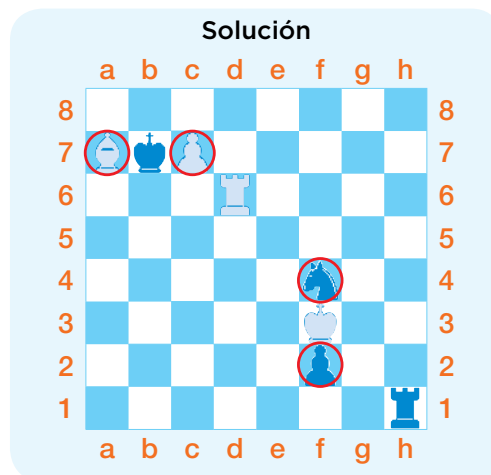
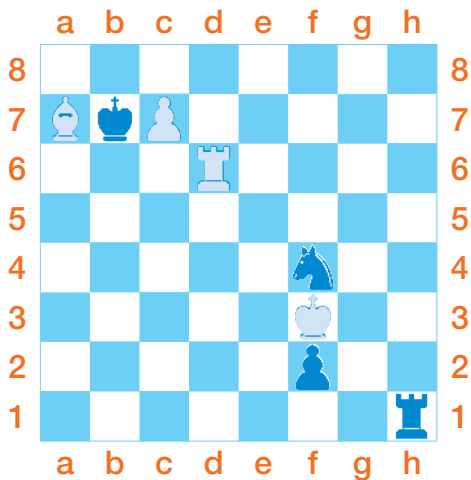
#### Ejercicios resueltos de capturas

Señalar las piezas que se pueden capturar en un movimiento.



El Rey captura igual que se mueve, dando un paso en cualquier dirección.

Señalar las piezas que los reyes pueden capturar en un solo movimiento.



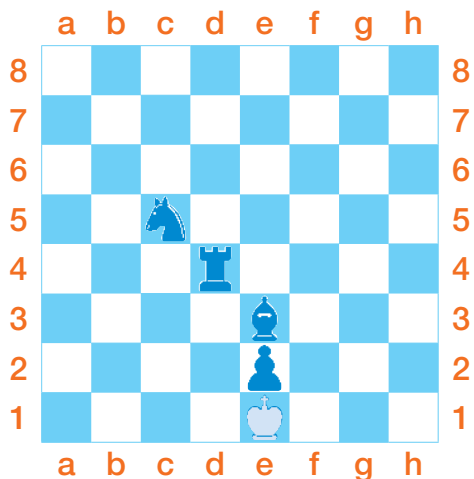
La mejor forma de aprender es jugando.



## Laberinto

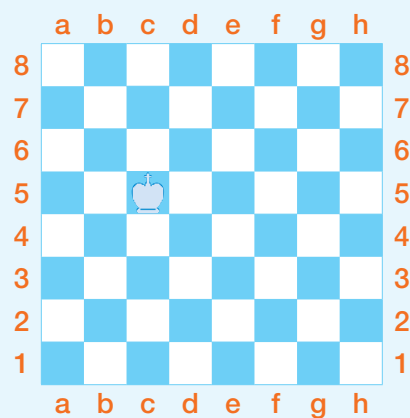
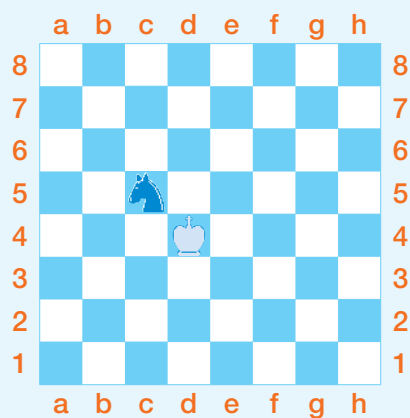
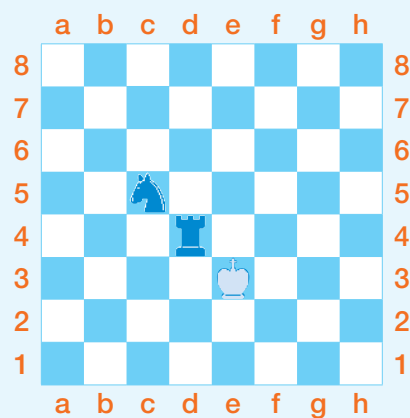
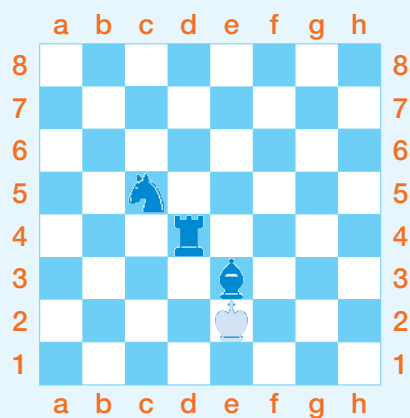
El objetivo es capturar de forma consecutiva todas las piezas contrarias que se mantienen inmóviles solo moviendo el Rey. El Rey no debe hacer ningún movimiento sin comer.

Este tipo de juego puede ser propuesto al principio por el docente, más adelante serán los propios alumnos y alumnas los que planteen los problemas al resto del alumnado o a su pareja de juego.



El alumnado debe intentar visualizar, sin tocar las piezas ni el tablero, todos los movimientos necesarios para capturar todas las piezas.

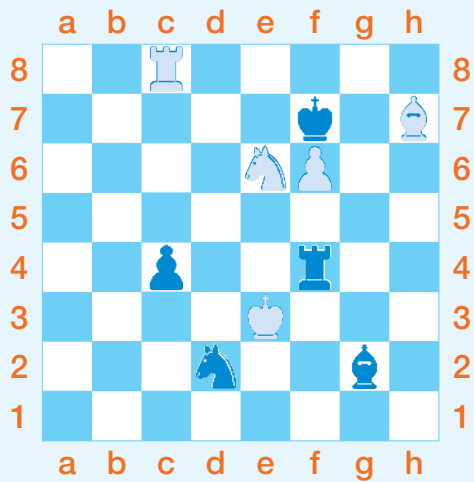
### Solución



## 4. El Rey

### Ejercicios

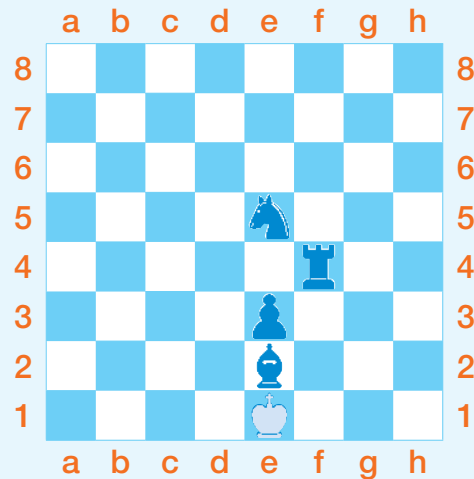
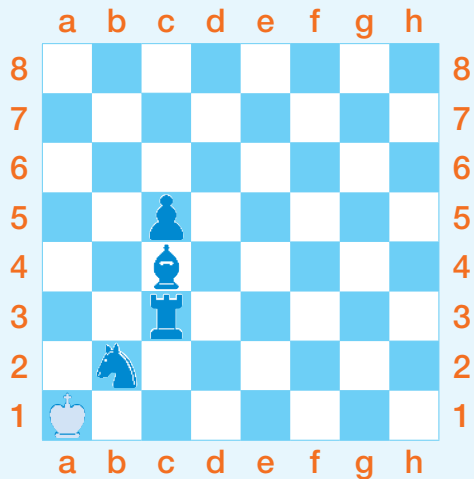
Señala las piezas que pueden capturar los reyes en un solo movimiento.



Uno de los objetivos del ajedrez educativo es enseñar a pensar y a razonar.

### Laberintos

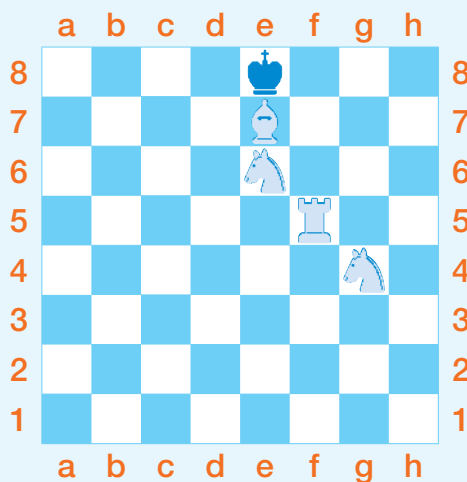
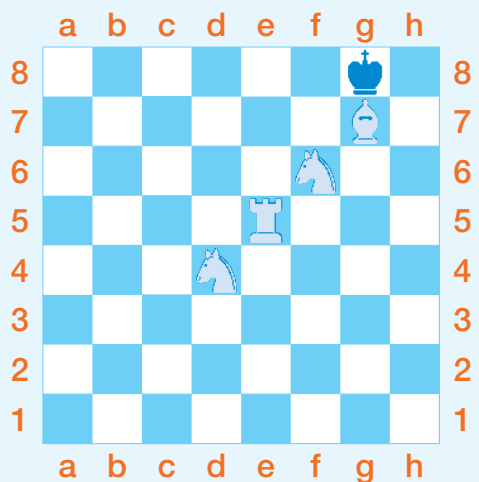
Captura con el Rey blanco todas las piezas negras, estas se mantendrán inmóviles.



Al plantear laberintos o cualquier otro tipo de ejercicio ajedrecístico, hay que evitar a toda costa poner peones blancos en la fila 1 y peones negros en la fila 8. En una partida de ajedrez ninguno de ellos podría estar en esas posiciones.

## Laberintos

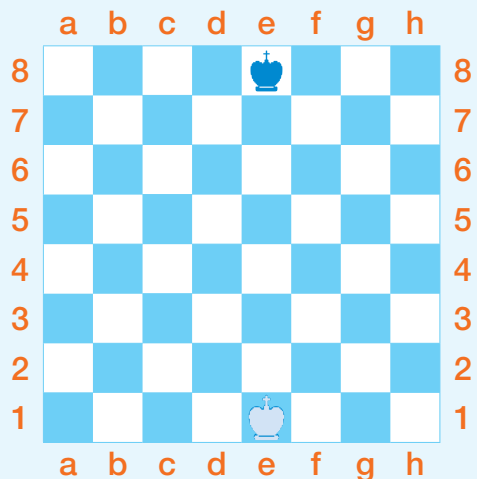
Captura todas las piezas blancas con el Rey negro mientras aquellas se mantienen inmóviles.



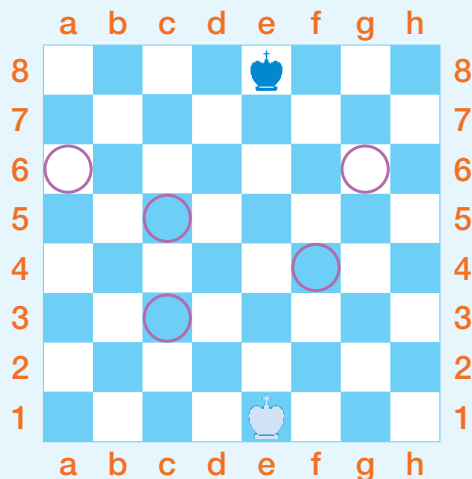
Los errores más frecuentes con el Rey son: moverlo más de un paso o ponerlo en una «casilla roja» (amenazada).

## Minipartidas

Gana quien lleve el Rey al final del tablero.



Gana el que capture antes tres círculos (se pueden usar fichas de cualquier juego, botones, gominolas...).



Recordar que los reyes no pueden estar nunca en casillas contiguas.

[anayaeducacion.es](http://anayaeducacion.es)

Actividades interactivas sobre este contenido.





# 5. El peón

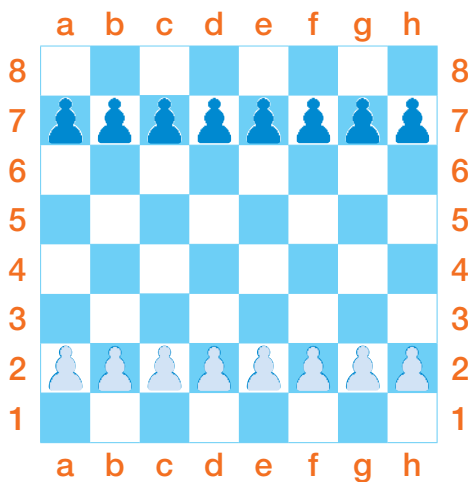


**Contenidos:** • Posición inicial • Movimientos • Capturas

El **peón** es la pieza más pequeña del tablero. En la «Guerra de la Paz» lo conocemos como «El Valiente» porque se coloca delante de las piezas de más valor y siempre avanza hacia adelante.

## Posición inicial

Al iniciar la partida, la posición de los peones es la siguiente: blancos en la fila 2 y negros en la fila 7.



## Movimientos y capturas

### Movimientos

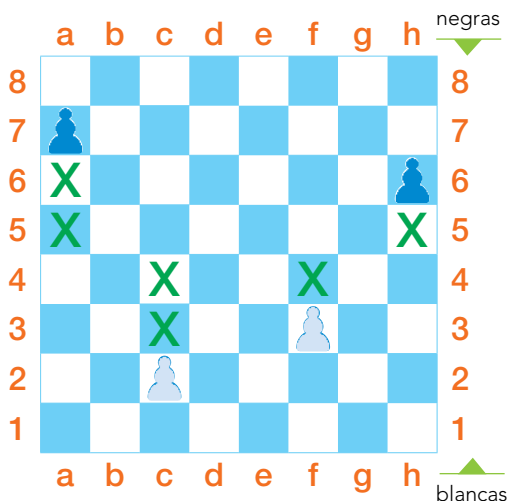
El peón se mueve siempre hacia adelante un paso, pero tiene varias excepciones o movimientos especiales:

- Si está en su **posición inicial**, se puede mover un paso o dos si se quiere.
- La captura la hace en diagonal.
- Además, tiene dos movimientos extras, coronar y peón por peón al paso, que se explicarán más adelante.

El peón no se mueve jamás hacia atrás ni hacia los lados.

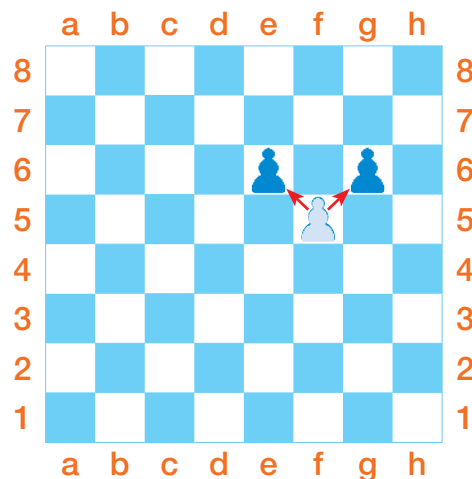
### Capturas

Decimos que el peón «tiene la boca torcida», y por eso come o hace las capturas dando un «pasito» en diagonal hacia adelante.



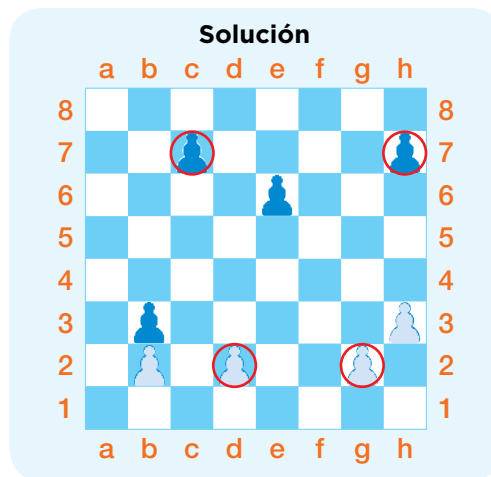
[anayaeducacion.es](http://anayaeducacion.es)

Vídeo con el movimiento del peón.



## Ejercicios resueltos

Señalar los peones que pueden mover dos pasos.

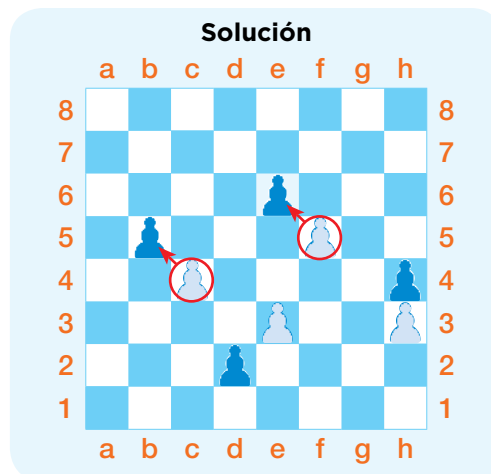
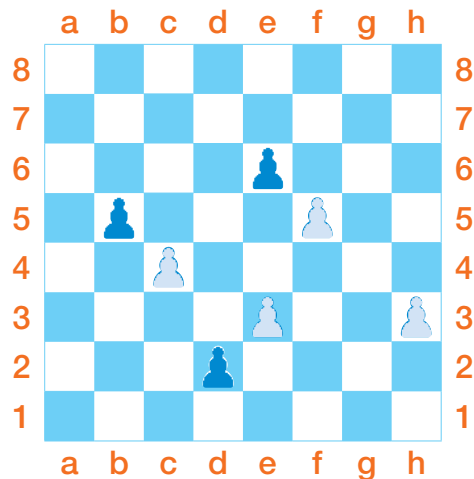


Peones blancos **d** y **g**.

Peones negros **c** y **h**.

Recordar que solo pueden dar dos pasos los peones que se encuentren en su posición inicial; esto lo pueden hacer aunque la partida esté muy avanzada.

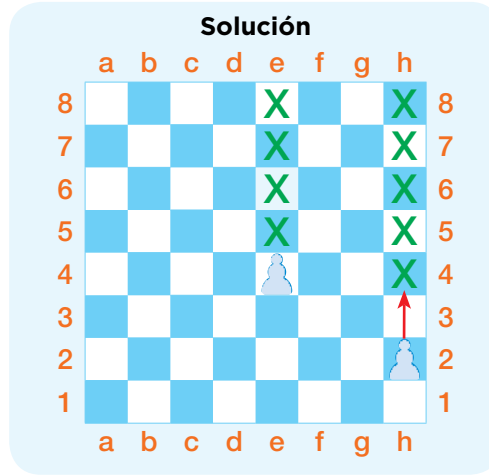
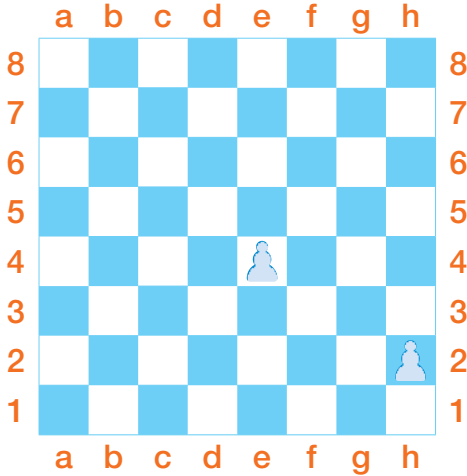
Señalar los peones blancos que pueden hacer capturas.



Los errores típicos cuando se aprende a capturar con el peón son intentar capturar de frente, hacia atrás o hacia un lado.

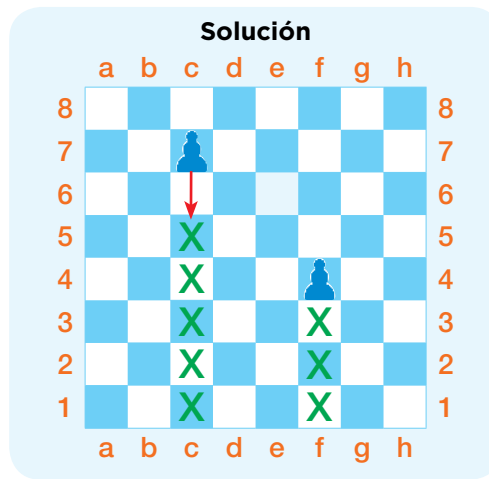
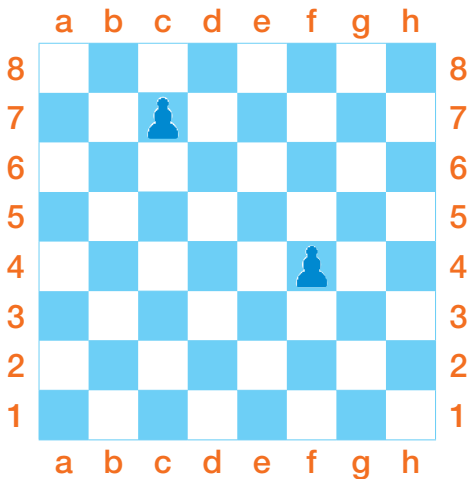
## 5. El peón

¿Cuántos movimientos tienen que hacer los peones blancos para llegar al final del tablero?



Un error frecuente es mover dos pasos con un peón que ya no está en su posición inicial.

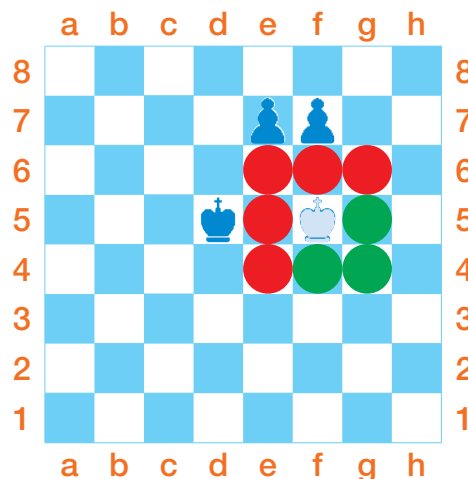
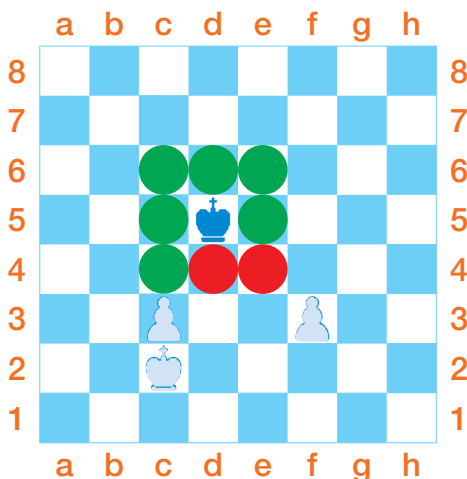
¿Cuántos movimientos tienen que hacer los peones negros para llegar al final del tablero?



Estos ejercicios cobrarán especial importancia más adelante, cuando se explique el concepto de coronar.

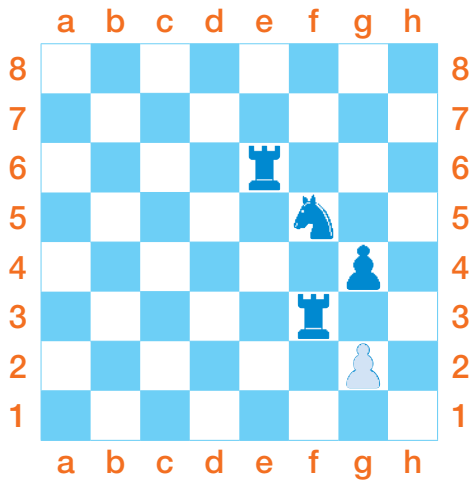
### Casillas rojas

Señalar las casillas amenazadas donde no se puede mover el Rey. Los peones, como cualquier pieza, también pueden amenazar al Rey.



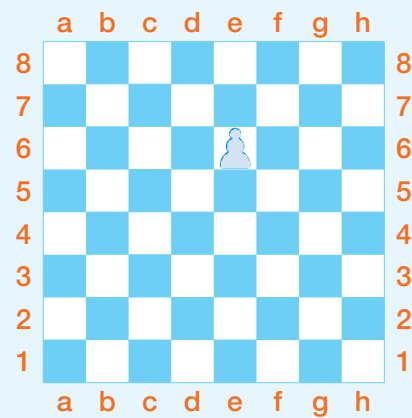
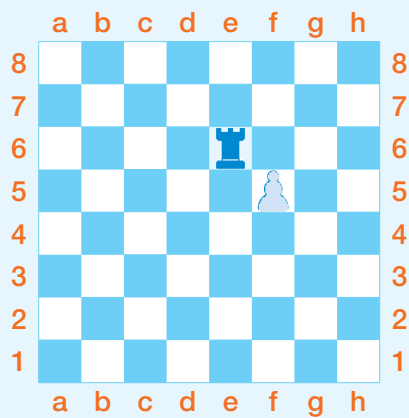
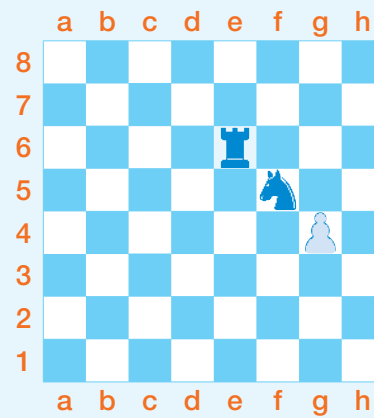
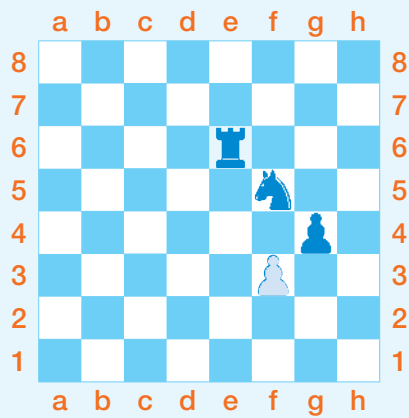
## Laberinto

El objetivo es mover el peón para capturar, de forma consecutiva, todas las demás piezas, que se mantienen inmóviles.



Es importante que el alumnado intente visualizar todos los movimientos necesarios para capturar las piezas sin tocar el tablero ni las piezas.

## Solución

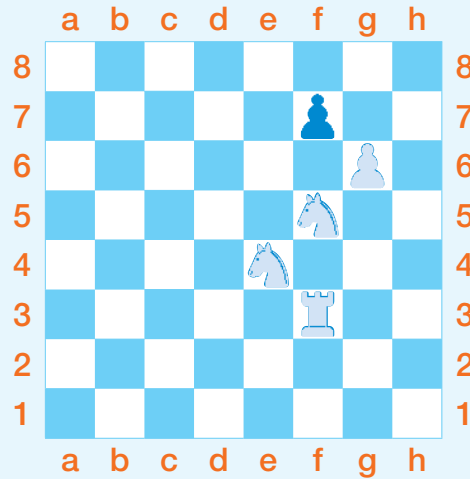
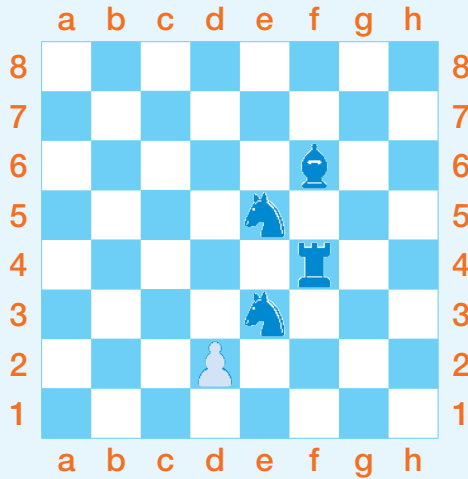


## 5. El peón

### Ejercicios

#### Laberintos

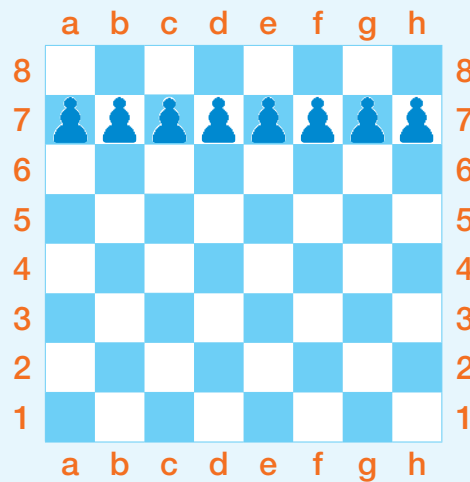
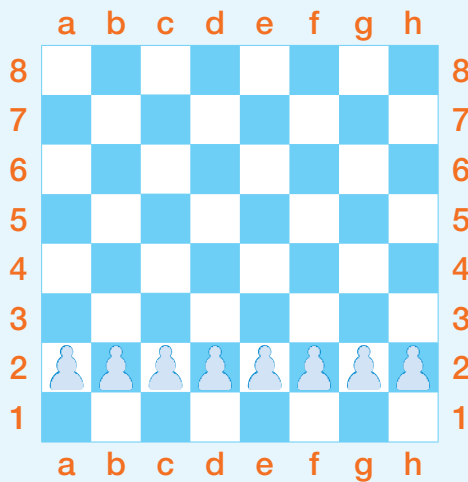
Moviendo el peón, captura todas las piezas que permanecen inmóviles. El objetivo es que solo quede el peón en el tablero.



#### Avance de peones

Cada estudiante con un tablero tiene que ir moviendo los peones a la fila 3, después a la 4 y así hasta el final, siempre empezando por el peón de la columna **a**.

Después, repetir el mismo ejercicio dando dos pasos al principio.



Debemos tener en cuenta que es necesario mover una pieza unas mil veces para controlar su movimiento correctamente.

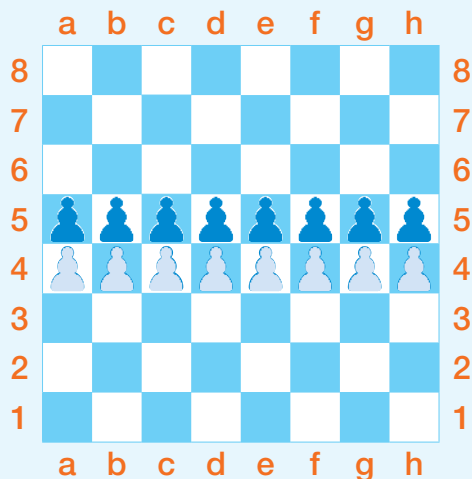
[anayaeducacion.es](http://anayaeducacion.es)

Actividades  
interactivas sobre  
este contenido.



## Minipartida

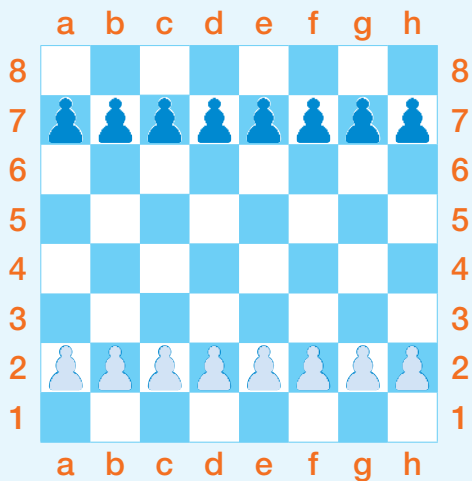
**Capturas por turnos.** Los peones blancos capturan a los peones negros que están en casillas blancas y los peones negros a los peones blancos que están en casillas negras. Se puede repetir este mismo juego cambiando el orden: ahora los peones blancos capturan a los peones negros que están en casillas negras y los peones negros a los peones blancos que están en casillas blancas.



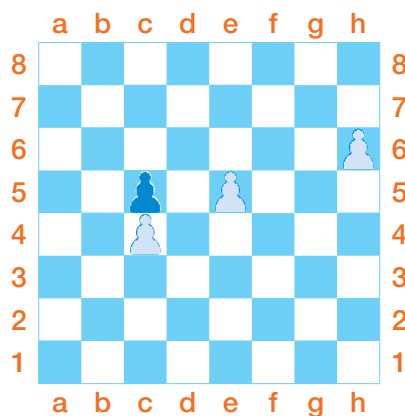
Jugar minipartidas con pocas piezas es la mejor forma de que el alumnado vaya asimilando el movimiento de cada pieza.

## Guerra de peones

Ganará el que se coma todos los peones contrarios o los inmovilice.



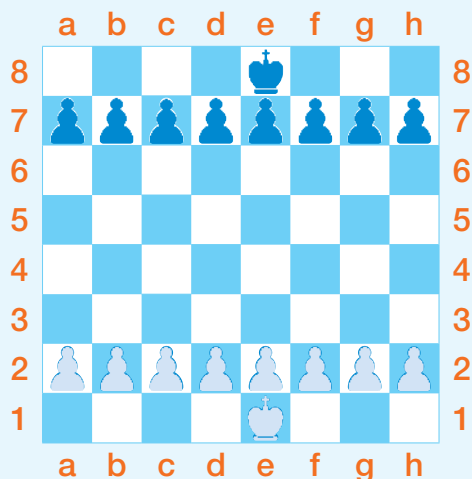
### Posible solución



Un error típico es mover el peón hacia atrás o hacia los lados.

## Minipartida

Ganará el que se coma todos los peones contrarios.



## 20. Ejercicios y torneos



**Contenidos:** • Tablero y piezas • Movimientos y capturas • Torneos • El tiempo en ajedrez

Una de las ideas principales del proyecto AJEDUCA es dotar al docente de materiales de apoyo en el aula. Por ello, además de todos los ejercicios incluidos en la teoría y los cuadernos, añadimos aquí un resumen de ejercicios que pueden servir para enseñar con más seguridad y preparar las clases.

Uno de los aspectos básicos de la enseñanza es la toma de conciencia de que **el error forma parte del aprendizaje**.

Ken Robinson, en su libro *El Elemento* (2009) afirma: «Todos los niños empiezan el colegio con una imaginación brillante, una mente productiva y buena disposición a correr el riesgo de expresar lo que piensan». Y después añade: «Si no estás preparado para equivocarte nunca se te ocurrirá nada original».

A nuestros estudiantes más jóvenes no les suele preocupar si se equivocan o no y en ocasiones, las soluciones improvisadas demuestran gran creatividad. Debemos intentar fomentar esta creatividad y al mismo tiempo, hacerles entender que, si se equivocan y pierden, den la mano al rival (en señal de respeto). La próxima vez pueden intentar hacerlo mejor, simplemente esforzándose más y estando más atentos y concentrados.

Para disminuir los errores, lo más recomendable es transmitir confianza a los alumnos y alumnas e insistir en que pregunten cualquier duda que tengan, eso sí, siempre con educación.

Evidentemente, a medida que van madurando y con las explicaciones, los ejercicios y las partidas, cometerán cada vez menos errores.

### Tablero y piezas

A los más pequeños les gusta dibujar o colorear filas, columnas, diagonales o simplemente completar el tablero coloreando las casillas negras. Con estas actividades se familiarizarán con el tablero, recordarán el número de casillas y su correcta disposición.

Respecto a las piezas, no hay mejor forma de aprenderlas que coloreando cada una de ellas y, más adelante, repasando o escribiendo sus nombres.

### Movimientos y capturas

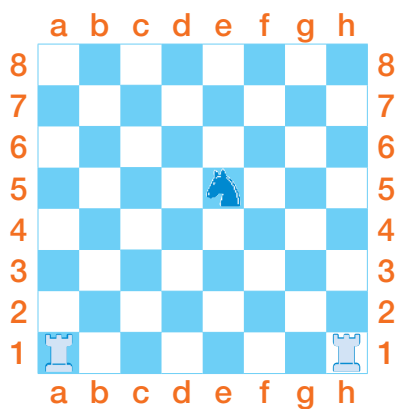
Lo ideal es jugar haciendo caso a lo que decía Albert Einstein: «El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información». Por tanto, jugar partidas con pocas piezas es la forma de que se vaya asimilando el movimiento de cada pieza.

Ya hemos visto, en las presentaciones de las piezas, varias mini-partidas, ahora añadimos más, mezclando las diferentes piezas. Como siempre, los docentes pueden diseñar nuevos ejercicios introduciendo piezas y modificando sus posiciones.

Antes de continuar, queremos explicar que el orden en el que se introducen las piezas no es lo más relevante, porque de una manera u otra, todo el alumnado termina aprendiendo cada uno de los movimientos.

### Dos torres contra un Caballo

Objetivo: capturar la pieza del contrario.



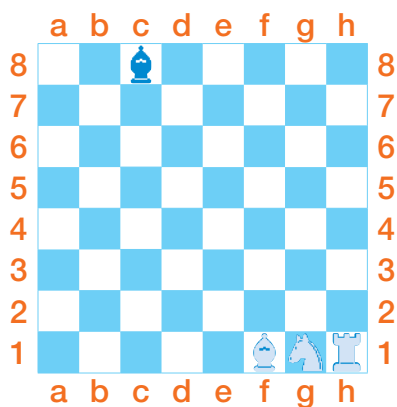
Posición inicial	
Blancas	Negras
a1	e5
h1	

Advertir al alumnado que la clave está en controlar los saltos del Caballo, no en atacarlo directamente.

Si el Caballo captura cualquier Torre, ganan las negras.

### Torre, Caballo y Alfil contra el Alfil

Objetivo: capturar el Alfil en el menor número de jugadas.



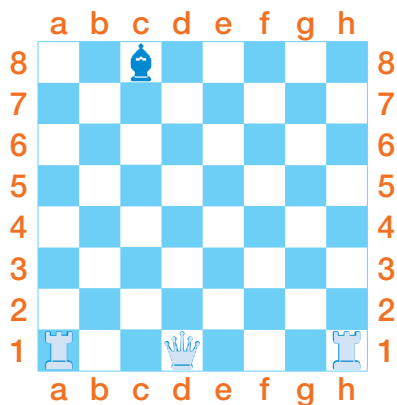
Posición inicial	
Blancas	Negras
f1	c8
g1	
h1	

La clave está en atacar las casillas a las que puede mover el Alfil, no aquella en la que está situado.

Si el Alfil captura cualquier pieza blanca, ganan las negras.

### Dama y dos torres contra el Alfil

Objetivo: capturar el Alfil en el menor número de jugadas.



Posición inicial	
Blancas	Negras
d1	c8
a1	
h1	

Si el Alfil captura cualquier pieza blanca, ganan las negras.



## 20. Ejercicios y torneos

### El juego del futuro

Este juego consiste en poner en el tablero algunas piezas, y hacer preguntas sobre los siguientes movimientos.

En este tablero se hacen estas dos jugadas:

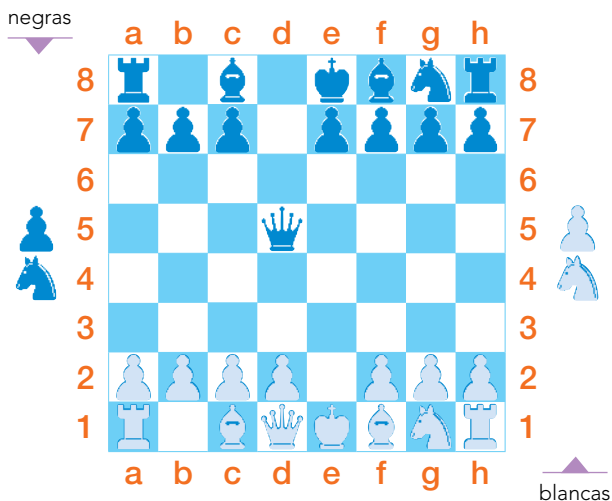


N.º	Blancas	Negras
1	e×d5	×d5
2	×d5	×d5

Sin mover las piezas ni tocar el tablero, contestar a las preguntas siguientes:

¿Dónde está:	Respuestas
el Caballo blanco de c3?	Capturado
la Dama negra de d8?	d5
el Caballo blanco de g1?	No se ha movido
el Caballo negro de f6?	Capturado
el peón blanco de e4?	Capturado

Este juego se puede hacer sobre un tablero mural y, tras las respuestas del alumnado se les puede mostrar la solución:



## Torneos

Los torneos suelen ser las actividades más divertidas para el alumnado. Existen muchos tipos diferentes. En este apartado explicaremos los que tienen mayor aceptación.

anayaeducacion.es

Se ofrece un modelo de planilla para torneos



### Notas previas antes de un torneo escolar

- 1 El objetivo principal es que todos mejoren, no solo los vencedores.
- 2 Hay que tener presente lo que dijo el campeón mundial de ajedrez, el cubano Capablanca, en 1921: «Se aprende más de una derrota que de cien victorias».
- 3 Debemos motivar a todos los alumnos y alumnas, no solo a los que se les da bien.
- 4 Hacer campeonatos por grupos reducidos y de nivel similar es una buena táctica para que todos aprendan más y mejoren.
- 5 Organizar torneos por equipos, cada uno compuesto por jugadores de todos los niveles, es un buen método para que todos se esfuercen en hacerlo bien. En el apartado «Ejercicios cooperativos» están explicados distintos modelos muy eficaces.

### ¿Quién gana?

Durante una clase, con el tiempo limitado, cada docente puede decidir quién gana una partida teniendo en cuenta diferentes puntos de vista. Como es natural, los criterios se habrán explicado previamente al alumnado:

- Quien da jaque mate gana, como una partida oficial.
- Quien demuestre un excelente comportamiento durante la partida.
- Quien haya capturado piezas por un valor de puntos mayor. Por ejemplo, se puede decidir que gana el que tiene más puntos si la diferencia es superior a 5 o 6; y si es menor, se considera que quedan en tablas.
- Quien capture todos los peones, quien capture un número exacto de puntos, quien coma todas las piezas, etc.

También se puede utilizar un criterio mezcla de los anteriores; recurso muy útil en el aula, e incluso, introducir el factor «suerte» para que haya resultados inesperados.

### Partidas con o sin el Rey

Cada docente tiene la libertad de permitir que se pueda capturar el Rey (dejando claro que en una partida oficial nunca se puede hacer) o jugar sin él.

Por desconocimiento, durante las partidas, los más pequeños suelen capturar el Rey, por eso, hasta que aprendan a diferenciar entre captura y jaque, recomendamos que al principio jueguen sin el Rey y poco a poco se vaya incorporando este al tablero. Así, las partidas se llevarán a cabo primero con pocas piezas y después con todas.

## 20. Ejercicios y torneos

### Torneo con el sistema copa adaptado

Las partidas de iniciación suelen durar 10-12 minutos, tiempo más que suficiente para que haya un ganador. Por eso, en ocasiones, es conveniente dejar que cada estudiante juegue con quien desee. Para ello, en la primera partida, eligen oponente. Después, en la segunda partida (o ronda), se forman dos grupos, los que han ganado y los que no lo han hecho y se forman parejas dentro de cada uno.

No nos gusta utilizar la palabra perder, porque consideramos que todos aprenden y mejoran sus capacidades cognitivas jugando al ajedrez. Preferimos, por tanto, decir «los que no han conseguido ganar».

En la tercera ronda, habrá quienes hayan ganado dos veces, otro grupo con una victoria y otro grupo que no haya vencido todavía.

Para una sesión, suele haber más que suficiente con tres partidas, pero si hubiera una cuarta, se seguirían las mismas directrices.

En todas las rondas, los jugadores eligen a sus oponentes dentro de su grupo.

No se debe olvidar que uno de los objetivos del ajedrez educativo es el de mejorar el comportamiento en las aulas.

### Campeonato sube y baja

Consiste en poner a los alumnos y las alumnas por parejas, a criterio del docente y numerar los tableros (o pupitres) desde el 1 hasta el número que corresponda; por ejemplo, el 12 si hay 24 estudiantes en la clase. A continuación, se da un tiempo de partida, aproximadamente de 10-12 minutos, y se empieza a jugar; los alumnos y las alumnas que ganan pasan al tablero anterior desde el actual y los que no, van al posterior. Además, en cada nueva partida los jugadores cambian de color.

**Ejemplo:** en la primera partida, dos estudiantes juegan en el tablero 3, quien gana, pasa en la siguiente partida al tablero 2 y el que no, va al tablero 4. En la segunda partida, el que había ganado en el tablero 3, jugará contra el que había bajado del tablero 1, ambos en el tablero 2, y el que había bajado del tablero 3 jugará con el que había ganado en el 5 y la partida será en el tablero 4.

En el tablero 1 se quedará el que ha ganado cambiando de color y en el último, el que no ha ganado, también cambiando de color.

Si el número de estudiantes es impar y se van a hacer torneos, se puede poner un «árbitro» cuya misión sea mantener el silencio y resolver «dudas ajedrecísticas» de los participantes. Todos los estudiantes irán rotando por el puesto de árbitro.

### Torneos liga o *Round Robin*

Un buen sistema es hacer torneos entre pocos estudiantes.

El ideal en estos casos es jugar una liga, todos contra todos, por ejemplo de 4 jugadores de nivel parecido. Las rondas (se les llama así en los campeonatos oficiales) o partidas se distribuirían así (sabiendo que el primer jugador lleva blancas):

Ronda 1			Ronda 2			Ronda 3		
Mesa 1	Jugador 1	Jugador 4	Mesa 1	Jugador 1	Jugador 2	Mesa 1	Jugador 3	Jugador 1
Mesa 2	Jugador 2	Jugador 3	Mesa 2	Jugador 4	Jugador 3	Mesa 2	Jugador 2	Jugador 4

Ejemplo: Cuadro de clasificación

Jugadores	Nombres	1	2	3	4	Total	Clasificación
1	Alberto	X	1	1	1	3	1.º
2	Diego	0	X	1	0,5	1,5	2.º
3	Carmen	0	0	X	0,5	0,5	3.º
4	Esperanza	0	0,5	0,5	X	1	4.º

## El tiempo en el ajedrez

Las partidas de ajedrez pueden ser informales (sin límite de tiempo) o con cronómetro. En estas partidas a tiempo limitado, por norma general, se da el mismo para ambos jugadores.

En todas las competiciones oficiales se utiliza el reloj y hay todo tipos de torneos: **blitz**, con partidas de 10 minutos o menos, **activos** (partidas de menos de 60 minutos) y **normales**, con más una hora para cada jugador.

Hay una norma básica del ajedrez oficial y es que si se te acaba el tiempo, aunque tengas mucho «material de más» (puntos en total) pierdes la partida por tiempo.

### El reloj de ajedrez

Está compuesto por dos cronómetros y su función es controlar el tiempo consumido por cada jugador en una partida. Tiene dos botones principales, uno para cada jugador.

Cada jugador debe pulsar el botón después de haber hecho un movimiento. Esta acción detiene su cronómetro y pone en marcha el del oponente y comienza a correr su tiempo hasta que mueve y pulsa su botón, que detiene su cronómetro y activa el primero.



En la actualidad, prácticamente siempre, se utilizan relojes digitales, pero también existen relojes analógicos que son menos sofisticados. A falta de cronómetros especiales, se puede usar cualquier cronómetro, además hay numerosas aplicaciones informáticas que funcionan como un cronómetro ajedrecístico.

Al alumnado suele gustarle jugar con relojes, aunque las primeras veces, están más pendientes del reloj que de la partida. Poco a poco, se van acostumbrando y es una herramienta muy útil ya que se pueden hacer muchos juegos con el reloj. Por ejemplo, partidas a tiempo limitado o resolución de ejercicios en un tiempo determinado.

Cuando se utiliza el reloj en el aula, conviene dar algunos consejos al alumnado:

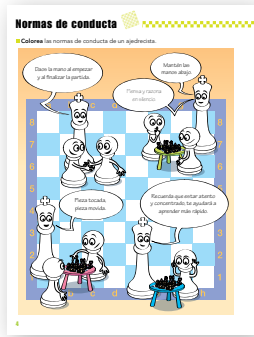
- Recuerda siempre pulsar el reloj después de cada movimiento.
- Asegúrate de saber cuál es tu límite de tiempo antes de empezar a jugar.
- Debes estar atento al tiempo que te queda para gestionarlo bien.
- No olvides de comprobar si tu oponente ha perdido por tiempo. Eres responsable de reclamar la victoria cuando esto ocurre.
- Va contra las reglas mantener un dedo sobre el botón o cerca. Pulsa el reloj con la misma mano con la que has movido tu pieza.





# **Explotación didáctica de los cuadernos de ajedrez**

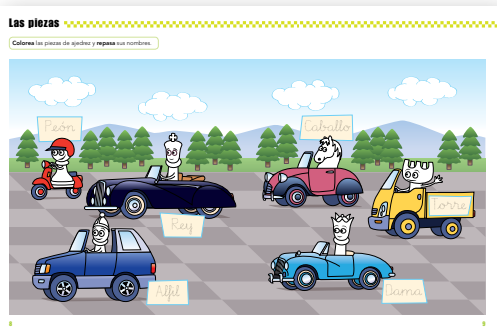




## Página 4

Todos los cuadernos comienzan recordando las normas del buen ajedrecista. Al acatar estas normas como reglas del juego, nuestros estudiantes están mejorando su comportamiento en el aula y aprendiendo a respetar a los compañeros.

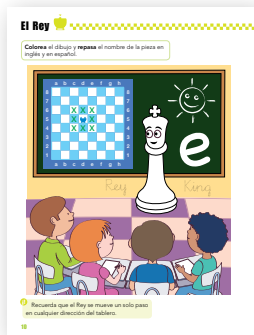
A estas edades conviene insistir en que mantengan las manos bajo la mesa o en posición de “concentración” porque pueden tirar fácilmente las piezas si las mantienen cerca del tablero.



## Páginas 8 y 9

Si es el primer año que nuestros estudiantes reciben clases de ajedrez podemos comenzar el curso contándoles nuestra pequeña historia de la “Guerra de la Paz” que contamos al inicio de esta guía. Si el alumnado ya está familiarizado con la historia, podemos de todas formas aprovechar fragmentos para recordar el movimiento de alguna pieza: “El Rey es el que manda y se puede mover en todas direcciones, pero como tiene más de 100 años va muy despacio y solo avanza una casilla.”

Si todavía algunos estudiantes confunden unas piezas con otras se puede plantear en clase alguno de los juegos explicados en el capítulo 3. Las piezas, de esta guía.



## Página 10

En el cuaderno se les pide a los niños y niñas que coloren las distintas piezas para fijar su atención en la pieza, en su valor, su posición inicial y su movimiento. Por ejemplo, en la ficha del Rey, aparece la letra e, que representa su casilla inicial y un pequeño Sol ya que se mueve en todas direcciones a su alrededor, como los rayos del Sol.



## Página 18

La Dama va acompañada de un Sol con largos rayos, para que recuerden que también se puede mover en todas direcciones igual que los rayos del Sol, pero al ser “La Poderosa” puede avanzar todas las casillas que quiera, eso sí, sin saltar. Para ayudar a recordar la posición inicial de la Dama, contaremos que es muy coqueta y por ello tiene que combinar el color de sus ropajes con el de la casilla y por eso siempre comienza en su color.

Para presentar la Dama, se puede usar el vídeo sobre la Dama que se encuentra en nuestra web y en el canal que tiene AJEDUCA en YouTube

## Página 20

El movimiento del Caballo es el más difícil de visualizar, por eso lo hemos dejado para el final. Es recomendable explicar que el Caballo da dos saltos de frente y por consiguiente, puede saltar cualquier pieza que esté en esas dos casillas ya sean propias o enemigas. Luego gira, y es en esta última casilla, en la del giro, donde el Caballo puede comer.

Si se considera necesario, se puede usar el siguiente diagrama para ayudar a comprender mejor el salto del Caballo, se puede encontrar en los murales imprimibles de nuestra web. Como apoyo, se puede usar el vídeo sobre el Caballo que se encuentra en nuestra web y en el canal que tiene AJEDUCA en YouTube.

Si el centro dispone de un tablero gigante, además de los ejercicios del cuaderno y de los propuestos en el capítulo 9. El Caballo, de esta guía, proponemos algunas actividades para aprender el movimiento del Caballo de forma divertida.

- Nos colocamos en el centro del tablero con un Caballo y pedimos a ocho alumnos o alumnas que cojan un peón y se coloquen donde los pueda comer.

- Cuatro estudiantes se sitúan en las posiciones iniciales de los cuatro caballos y, por turnos, van avanzando hasta llegar a una casilla del centro del tablero que habremos señalado previamente. Si alguno se equivoca, cede su puesto a otro que esté esperando para jugar, así, los que están fuera del tablero también están pendientes de sus movimientos para entrar en juego.

- Cuatro estudiantes se sitúan en las posiciones iniciales de los cuatro caballos y otros cuatro se colocan con dos peones blancos y dos negros en las casillas que elijan, los caballos deben intentar capturar a los peones contrarios.

En las páginas de transversales se incluyen varias operaciones algebraicas que ayudarán a nuestros estudiantes a aprender el valor de las piezas. Aunque, como ya hemos dicho en el capítulo 11 de esta guía, el valor de las piezas es relativo, es importante que vayan aprendiendo estos valores numéricos pues les serán muy útiles más adelante.

Aparte de los ejercicios propuestos en el cuaderno, también podemos hacer preguntas como:

- ¿A cuántos peones equivale una Torre?  
un Alfil?  
un Caballo?  
la Dama?
- ¿Qué vale más, una Torre o un Alfil?
- Si tu oponente te come un Alfil y tú le comes la Dama, ¿quién ha comido más puntos?

