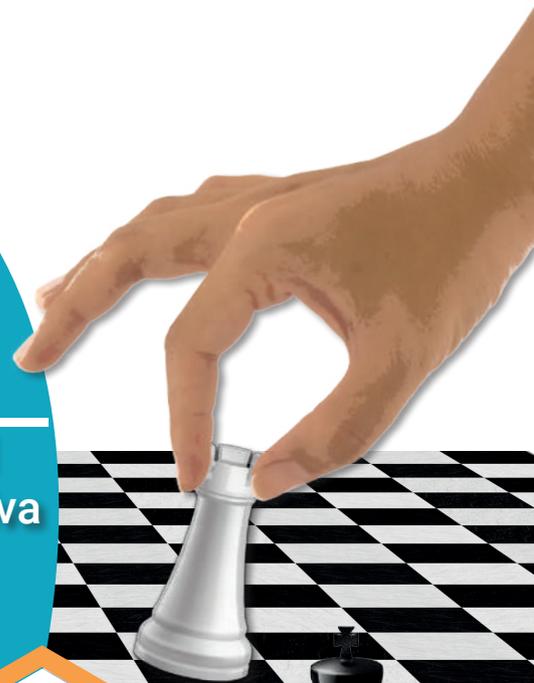


GUÍA DE AJEDREZ PARA MAESTRAS Y MAESTROS NIVEL I

Educación Primaria Comunitaria Vocacional
Educación Secundaria Comunitaria Productiva



GUÍA DE AJEDREZ PARA MAESTRAS Y MAESTROS

NIVEL I

Educación Primaria Comunitaria Vocacional
Educación Secundaria Comunitaria Productiva





ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

Ministerio de Educación
Guía de Ajedrez para maestras y maestros
Nivel I

Edgar Pary Chambi
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Coordinación, edición, diseño y diagramación:
Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional - IIPP
Programa de Formación Especializada - PROFE

Depósito Legal
4-1-59-2023 P.O.

Cómo citar este documento:
Ministerio de Educación (2023). Subsistema de Educación Regular. "Guía de Ajedrez para maestras y maestros - Nivel I". La Paz, Bolivia.





Índice

Presentación	5
Introducción	7
La leyenda de los granos de trigo “origen del ajedrez”	8
Capítulo I	9
El ajedrez	9
Actividades sugeridas para el estudiante	9
Proyecto 1: Elaboración de nuestro tablero de ajedrez	9
Cuento: “Por el ajedrez llegue hasta otro país”	9
La práctica del ajedrez y el potencial para el desarrollo intelectual.....	10
El ajedrez y su desarrollo en el ámbito social.....	11
Mediciones del tablero.....	11
Construimos piezas de ajedrez con material reciclable	13
Indicaciones para iniciar con el juego.....	14
El reloj en el ajedrez	14
Actividades sugeridas para el estudiante	15
Actividad 1. Identificación de las partes del tablero.....	15
Elementos del tablero.....	16
Actividad 2. Ubicación de las piezas.....	17
Notación	18
Símbolos en el ajedrez	18
Movimientos de las piezas del Ajedrez.....	18
Actividades sugeridas para el estudiante	19
Movimientos especiales.....	23
Trueque (enroque).....	23
Captura al paso	24
Promoción o coronación del peón	25





Jaque o jaque mate (fin del juego).....	26
Reglas de empate en una partida de ajedrez	27
Formas de realizar el jaque mate y su respectiva anotación	28
Ponemos en práctica todo lo aprendido	29
Cuento: El pequeñín que soñaba ser alfil	30
Capítulo II	31
Jaque mate en un movimiento (++)	31
Jugadas para entrenar jaque mate en 1 movimiento (++ en 1 mov.).....	31
Anexo.....	39
Bibliografía	40





Presentación

El Estado Plurinacional de Bolivia, mediante el Decreto Supremo 4897 declara “2023 Año de la Juventud Hacia el Bicentenario”, desafiando a las instituciones públicas y privadas para atender las múltiples necesidades de la juventud, cuya contribución es vital para la transformación y el vivir bien de la sociedad.

Por su parte el Ministerio de Educación, a través del Programa de Formación Especializada (PROFE), que tiene la finalidad de fortalecer la formación de maestras y maestros en el marco del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo, viene desarrollando guías para el fortalecimiento de las orientaciones metodológicas para garantizar la articulación entre los diferentes niveles, áreas y componentes que implican los procesos formativos, contribuyendo a garantizar una educación con pertinencia social y cultural de acorde al avance tecnológico y científico.

Con esa finalidad, la guía que tiene en sus manos busca apoyar a maestras y maestros en la tarea de incentivar y desarrollar el aprendizaje y desarrollo del ajedrez en las unidades educativas como una estrategia para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático.

Existe documentación suficiente que demuestra las ventajas de practicar el juego del ajedrez, permite desarrollar capacidades como: concentración, atención, memoria, espacialidad, imaginación, creatividad, aceptación de ideas contrarias, control de emociones, desarrollo de pensamiento estratégico, seguridad, toma de decisiones y otras asociadas al desarrollo del pensamiento. Son razones suficientes para haber incorporado oficialmente el ajedrez como estrategia educativa.

El Ministerio de Educación, invita a maestras, maestros y estudiantes a practicar el ajedrez; descubrirán, en cada movimiento de las piezas, la importancia del pensamiento crítico, lógico y reflexivo; y el fortalecimiento de la formación integral en los estudiantes.

¡Por una educación de calidad rumbo al Bicentenario!

Edgar Pary Chambi
Ministro de Educación







Introducción

Las virtudes del ajedrez son conocidas y han sido ampliamente divulgadas y analizadas incluso científicamente. Un buen resumen lo hizo Michel Roos, quien afirma de los beneficios del ajedrez de la siguiente manera:

Plano intelectual, la práctica del ajedrez ejercita:

- Una atención distributiva, diversos tipos de memoria (a largo y corto plazo) y control de la actividad creativa.
- Pone en escena procesos metodológicos del pensamiento: análisis, investigación, cálculo, elaboración de conceptos generales, duda metódica, esfuerzo de elección y prueba en la decisión.

Plano moral, la práctica del ajedrez necesita y forma:

- La voluntad de ganar, la serenidad, el distanciamiento, la concentración, el autocontrol y el espíritu de decisión.

Plano ideológico, la práctica del ajedrez conduce a:

- La toma de conciencia de la importancia de una actitud objetiva y del relativismo de sus propias ideas: una formación útil para la lucidez y la tolerancia.

El ajedrez es un juego apasionante cuyo valor formativo es apreciado por psicólogos y educadores de todas partes.

La práctica del ajedrez desarrolla armónicamente capacidades cognitivas en forma progresiva, ayuda a cultivar las más positivas cualidades intelectuales: memoria, voluntad, ingenio, paciencia, creatividad, etc., acompañados de sentimientos y afectividad en el que radica la particular emoción del juego.

La presente guía constituye un manual breve y de fácil comprensión para el aprendizaje de las reglas básicas y la técnica más elemental del ajedrez.

Sabías que:

El chaturanga, antecesor del ajedrez, se jugaba con cinco tipos de piezas: un rey, un elefante, un caballero y un carro en la fila trasera, y cuatro infantes en la fila delantera.

La leyenda de los granos de trigo “origen del ajedrez”

Existe una leyenda que dice: hace mucho tiempo existió un rey que era muy bueno, pero una vez luchando contra un reino enemigo perdió a su hijo en una batalla; y por tal motivo, se puso muy triste y se aisló en su castillo reviviendo una y otra vez la batalla donde murió su hijo, recreándola de muchas formas y en ninguna podía salvar a su hijo y a su reino al mismo tiempo. Un joven que sabía el dolor que el rey sentía pidió una entrevista con él. Luego de muchos intentos logro que el rey le diera la entrevista, el joven mostró al rey el juego del ajedrez y le enseñó su similitud con una batalla real. El rey que era un gran amante de los planes de guerra no tardo mucho tiempo en entender el juego, el joven le enseñó al rey como era de importante sacrificar alguna pieza para lograr el objetivo (haciéndole ver que el sacrificio de su hijo fue lo mejor para el reino). El rey comprendió su error y aceptó la muerte de su hijo, y le dijo al joven que le daría la recompensa que pidiese.

El joven le pidió la siguiente recompensa: por la primera casilla del tablero, quiero un grano de trigo; por la segunda casilla, quiero 2 granos de trigo; por la tercera casilla, quiero 4 granos de trigo; por la cuarta casilla, quiero 8 granos de trigo y así sucesivamente por las demás casillas.

El rey ordenó que entregaran la recompensa inmediatamente y agregó que era un pedido poco digno de su generosidad. Los sabios del rey al tratar de encontrar el número que correspondía a la cantidad de granos de trigo se dieron cuenta que era un número muy grande de imaginar en esos días. Así fue como el rey aprendió otra lección: a ser prudente y le pidió al joven se quedara en el castillo y trabajara como uno de sus asesores.



Autor: Al-Razi, Al-Sarajsi y Al-Adli

Capítulo I

El ajedrez

¿Qué es el ajedrez?

Es un juego de estrategia, donde se enfrentan dos jugadores, cada jugador con 16 piezas, que pueden ser movidas según ciertas reglas, sobre un tablero dividido en 64 cuadros alternativamente blancos y negros. Gana el jugador que consigue dar jaque mate al rey de su contrincante.

El ajedrez también se considera como un juego de estrategia en el que dos jugadores se desafían frente a un tablero cuadrado de 64 casillas y dos grupos de piezas.

¿Qué es el tablero?

El tablero de ajedrez está compuesto por 64 casillas de igual tamaño distribuidas en ocho filas y ocho columnas, los colores se alternan en dos (casillas claras y oscuras), numeradas del (1 al 8) los laterales y con las letras de a, b, c, d, e, f, g y h en la posición de las piezas.



Actividades sugeridas para el estudiante

Proyecto 1: Elaboración de nuestro tablero de ajedrez

Materiales: Tijera, cartón, marcador negro, regla, lápiz, etc.

Cuento: Por el ajedrez llegue hasta otro país

Juancito Pinto era un niño artista. Todo lo veía como un hermoso cuadro y en un abrir y cerrar de ojos era capaz de pintar cualquier cosa y llenarla de magia y color. Un día fue con su abuelo a pasar un fin de semana al parque Laikakota y se sorprendió con el tamaño de las piezas de ajedrez.

Observó cómo jugaban, qué movimientos realizaban para ganar a su oponente. Aprendió que el peón solo avanza un cuadro y solo en una columna, pero come en diagonal e incluso puede realizar el jaque mate al rey. Los caballos avanzan en forma de L y pueden saltar para comer a su adversario.



Al día siguiente, comentó la experiencia a su maestro y compañeras/os. Una de sus compañeras indicó que conocía un poco del juego, pero que deseaba aprender más. Juanito dijo que si podemos practicar el juego; entonces, el maestro preguntó: ¿quiénes quieren aprender el juego del ajedrez? Todas/os levantaron la mano; entonces, el maestro les dio una lista para traer los materiales y poder elaborar un tablero de ajedrez con sus respectivas piezas.

Elaboraron su tablero de ajedrez con sus respectivas piezas y lo hicieron de cartón para que no sea un gasto para sus madres y padres.

En los recreos practicaban y jugaban ajedrez con mucho entusiasmo. La directora, al ver como esas niñas/niños se divertían jugando, decidió lanzar un torneo de ajedrez, el cual tuvo mucha concurrencia. Los ganadores se presentaron en la olimpiada de desarrollo del pensamiento lógico matemático de ajedrez.

Grande fue la sorpresa que Juancito Pinto llegó a ser el ganador del torneo de ajedrez y viajó a la India representándonos en las olimpiadas de ajedrez llegando a ser uno de los más destacados. Juancito Pinto nos hace conocer que nunca soñó viajar a otro país y mucho menos en un avión, esa experiencia la cuenta cada vez que da sus clases de ajedrez a las nuevas generaciones.

Autor: Abel Nina Vargas

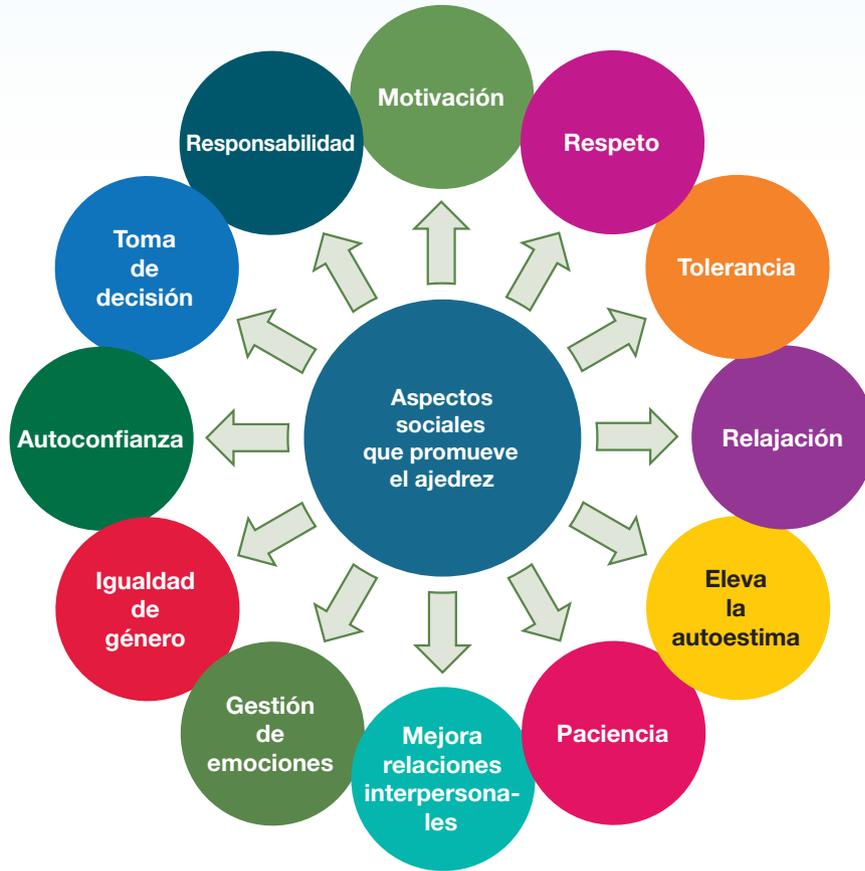
La práctica del ajedrez y el desarrollo de capacidades, cualidades y potencialidades

Sabías que:

La belleza del ajedrez es que puede ser lo que quieras que sea. Trasciende el lenguaje, la edad, la raza, la religión, la política, el sexo y los antecedentes socioeconómicos. Sean cuales sean sus circunstancias, cualquiera puede disfrutar de una buena pelea a muerte sobre el tablero de ajedrez.



El ajedrez y su desarrollo en el ámbito social



Sabías que:

La práctica del ajedrez involucra la actividad de ambos hemisferios cerebrales y es una valiosa ayuda para niños en lo intelectual y quienes son atendidos por programas de educación especial.

Mediciones del tablero

Ejemplo:

Paso 1

Podemos usar una caja.

Paso 2

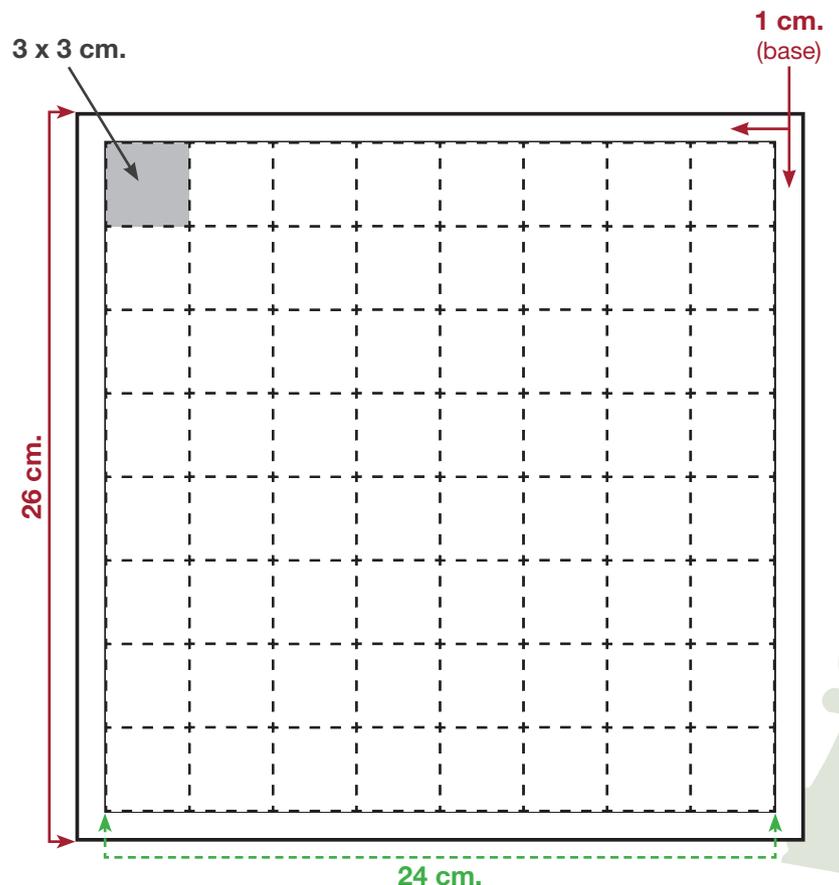
Cortamos una pieza de cartón de 26 cm, dejamos un margen de 1 cm que nos sirva de base.

Paso 3

Realizamos la medición de 24 cm, la dividimos en ocho partes iguales, dejando 1 cm de margen, necesitamos en total 26 cm.

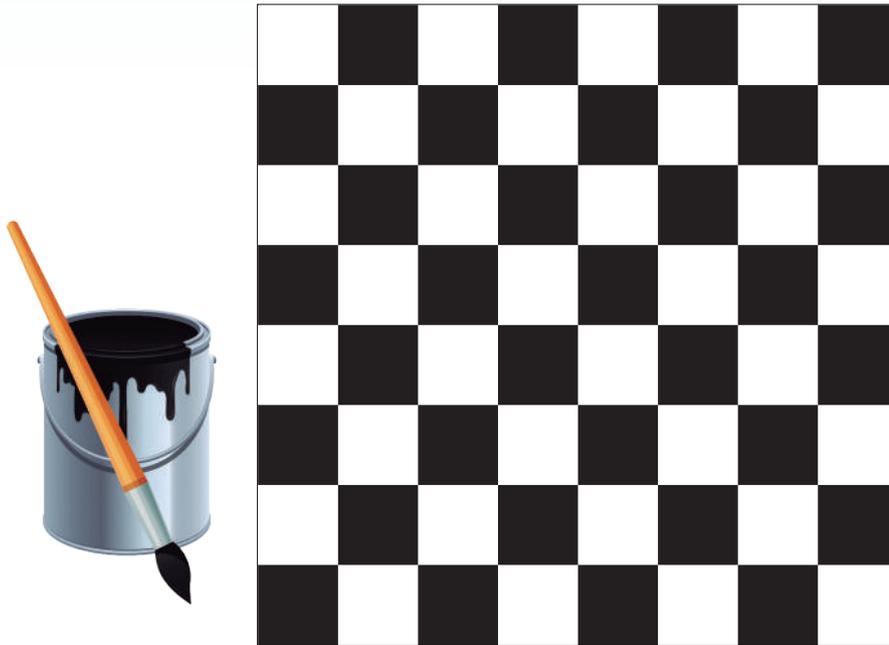
Paso 4

Trazamos los cuadrados del tablero de ajedrez, realizamos el delineado de la siguiente manera:



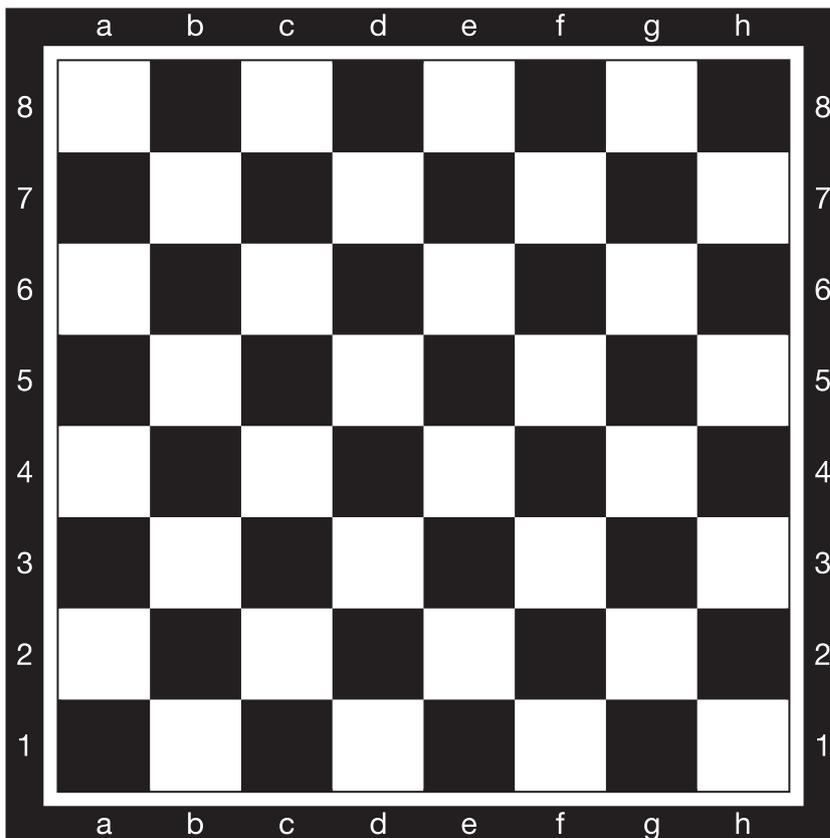
Paso 5

Pintamos de color negro un cuadro, el otro lo dejamos blanco, hasta terminar una columna, en la siguiente columna dejamos en blanco el primer cuadro y el siguiente la pintamos, de esta manera hasta terminar de pintar nuestro tablero.



Paso 6

Colocamos la numeración y el alfabeto como muestra la imagen.



Escanea el QR para imprimir tu tablero de ajedrez



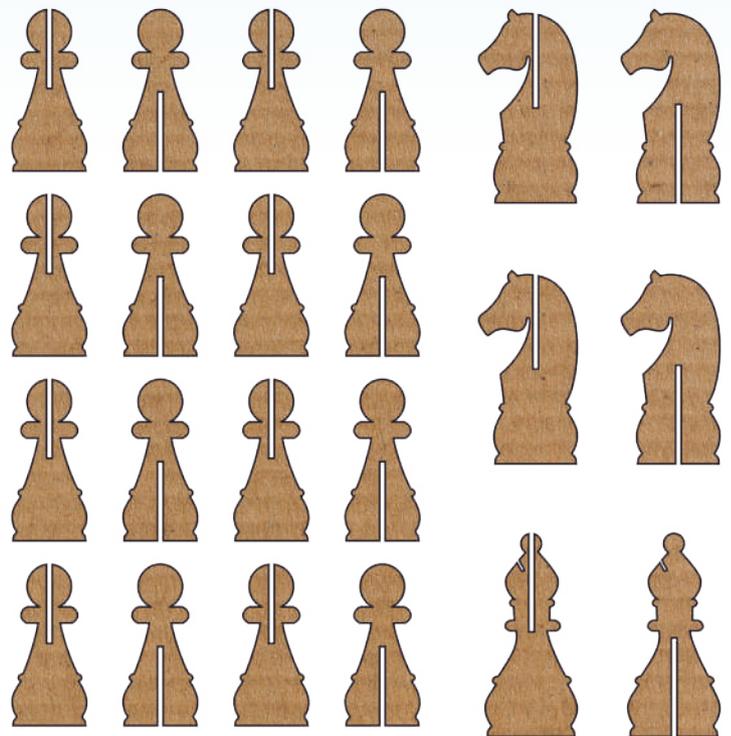
Sabías que:

Se ha demostrado que el juego del ajedrez posee una gran influencia en la estimulación del pensamiento, ya que su práctica engloba dos tipos de razonamiento, el lógico y convergente.

¡Ya tenemos nuestro tablero de ajedrez!

Sabías que:

Los inicios de ajedrez se remontan al Imperio Persa en el año 600 a.C. desde donde se extendió a Oriente Medio.



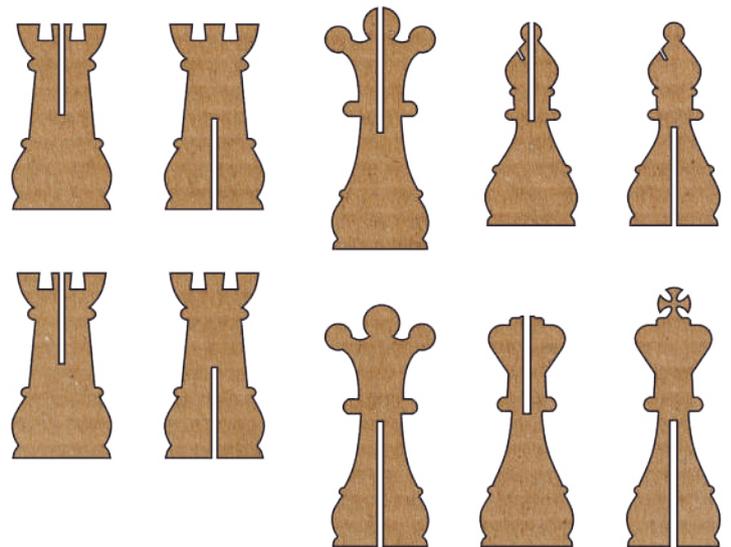
Construimos piezas de ajedrez con material reciclable

Vamos a crear nuestras piezas.

Paso 1

Buscamos una plantilla de piezas de ajedrez, las pegamos en cartón, para luego recortarlas.

Para el modelo que se muestra, debemos construir el doble de plantillas de piezas de ajedrez.



Paso 2

Cortamos la base de forma circular para pegar nuestras piezas, también podemos usar tapas de botellas.

Paso 3

Armamos las piezas de ajedrez.



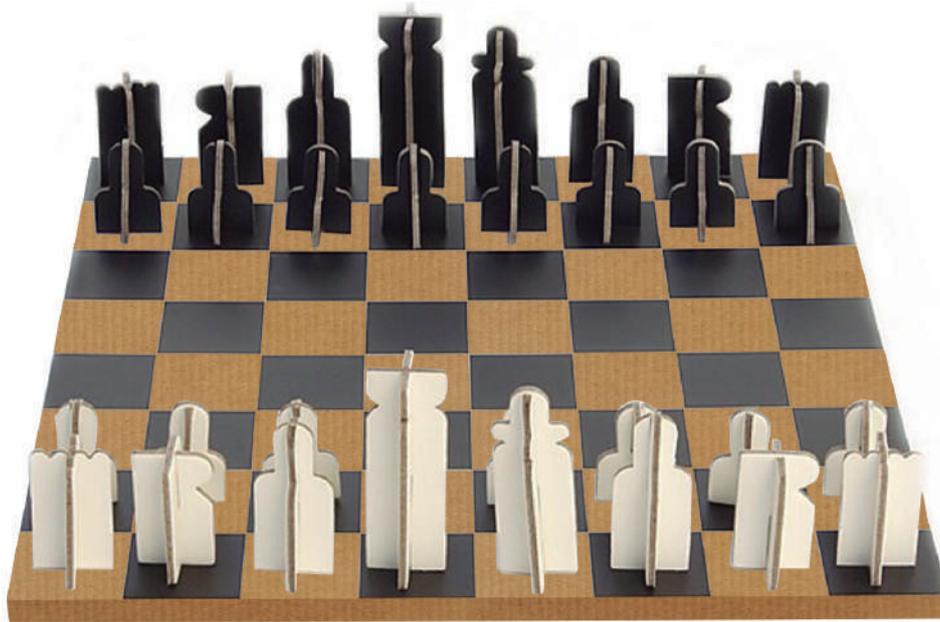
Escanea el QR para imprimir las piezas del ajedrez



Paso 4

Pintamos las piezas de ajedrez: 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos, 1 dama, 1 rey y 8 peones de color negro, de igual manera la otra cantidad pintamos de color blanco. En total, debemos tener 32 piezas: 16 blancas y 16 negras.

¡¡Ya contamos con nuestro tablero de ajedrez y sus respectivas piezas!!



Indicaciones para iniciar con el juego

El tablero de ajedrez está compuesto de 64 casillas de igual tamaño distribuidas en ocho filas y ocho columnas, los colores se alternan en dos (claros y oscuros), numeradas del 1 al 8 en los laterales y con las letras a, b, c, d, e, f, g, h en la posición de las piezas.

El reloj en el ajedrez



Un reloj de ajedrez, es de doble esfera que contabiliza el tiempo invertido por cada jugador al pensar sus jugadas en una partida de ajedrez.

Los relojes de ajedrez tienen botones para detener un reloj y poner en marcha el otro, de modo que los dos relojes nunca funcionen simultáneamente.

El propósito de los relojes de ajedrez es controlar los límites de tiempo de una partida de ajedrez, para evitar que la partida o el turno de uno de los jugadores se prolonguen indefinidamente.

En las partidas estándar o ajedrez clásico, cada jugador tiene un tiempo mayor a una hora para toda la partida y se deben anotar las partidas de forma obligatoria, para contar con un tiempo limitado, se debe poner de acuerdo antes de empezar la partida.

Sabías que:

El ajedrez es un juego de estrategia, paciencia, habilidad, desarrolla diferentes capacidades, habilidades y destrezas. Cada movimiento que realizamos, lo tenemos que anotar de acuerdo a la numeración y el alfabeto.



Actividades sugeridas para el estudiante

Actividad 1. Identificación de las partes del tablero

Cada jugador debe tener un cuadrado oscuro en la esquina inferior izquierda.

Las ocho hileras horizontales del tablero de ajedrez se llaman filas y están numeradas del 1 al 8.

Las ocho hileras verticales del tablero de ajedrez se llaman columnas y están señaladas alfabéticamente.

El tablero se coloca de forma que en la esquina de la derecha del borde más cercano a cada jugador haya una casilla blanca. Recuerdese bien: el cuadro blanco a la derecha.

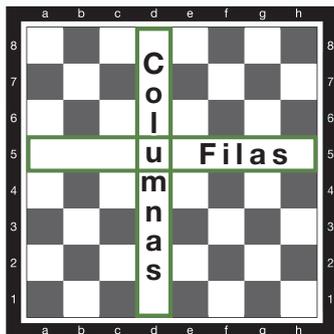
Las cuatro casillas situadas en medio del tablero se llaman el centro.

Una línea recta de casillas del mismo color que discurren de un borde a otro del tablero en ángulo se llama diagonal.



Elementos del tablero

Considerando las casillas del tablero de ajedrez tenemos los siguientes elementos:



COLUMNAS

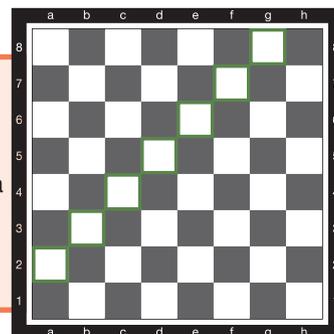
Se llama columna a cada franja de ocho casillas que recorre el tablero en sentido vertical. Nótese que el tablero tiene ocho columnas y que cada columna consta de cuatro casillas blancas y cuatro negras.

FILAS

Cada franja de ocho casillas que recorre el tablero en sentido horizontal se llama fila, el tablero tiene ocho filas, y en cada fila hay cuatro casillas blancas y cuatro negras.

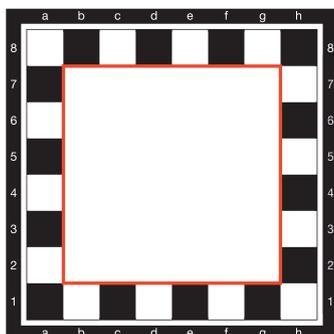
DIAGONALES

Es un conjunto de casillas del mismo color, unidas por sus vértices y situadas en línea recta, que recorren el tablero en sentido oblicuo.



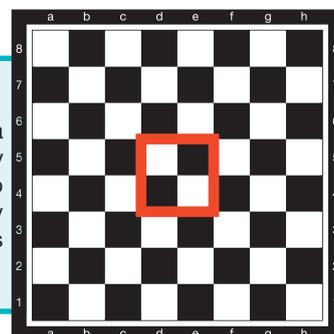
BANDAS

Se denominan bandas las filas y columnas que están en contacto con los bordes del tablero



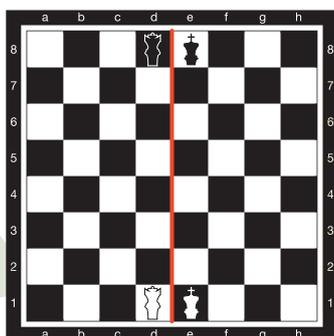
CENTRO

¿Por qué es tan importante el centro? ¿Por luchar por el centro es un elemento de la estrategia ajedrecística? una pieza ubicada en el centro tiene un mayor radio de acción y domina muchas más casillas. Otro motivo es que tener peones bien ubicados en el centro hace que las piezas enemigas no puedan ubicarse en puntos estratégicos importantes, y por lo tanto, se les quita espacio para accionar. Y por último, la amenaza de avance de los peones centrales obligaría a retirar piezas que se encuentren delante de ellos.



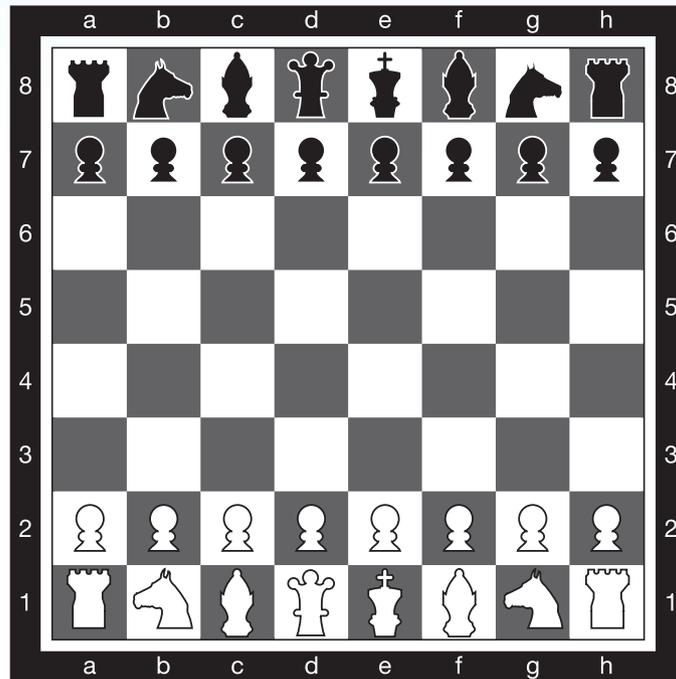
FLANCOS

Si se traza una línea vertical por la mitad del tablero este queda dividido en dos mitades o flancos. se llama flanco de rey al que tiene a los dos reyes al comienzo de la partida y flanco de dama al que contiene a las damas.



Actividad 2. Ubicación de las piezas

- Torre 
- Caballo 
- Alfil 
- Rey 
- Reina 
- Peón 



Cantidad y valor de las piezas por jugador:

Cantidad	Piezas	Valor
Dos	Torre	5
Dos	Caballo	3
Dos	Alfil	3
Una	Reyna (dama)	9
Un	Rey	indeterminado
Ocho	Peón	1

Escanea el QR para imprimir la posición de las piezas del ajedrez



Sabías que:

La palabra “Jaque mate”, con la que se finaliza el juego, en el ajedrez deriva de la frase persa “Shah Mat”, que significa «el rey está muerto».

Jugador 1		Jugador 2	
Dos torres		Dos torres	
Dos caballos		Dos caballos	
Dos alfiles		Dos alfiles	
Un rey		Un rey	
Una reina		Una reina	
Ocho peones		Ocho peones	



Notación

La notación sirve para leer y escribir partidas de ajedrez. Existen dos tipos de notación:

- Algebraica
- Descriptiva

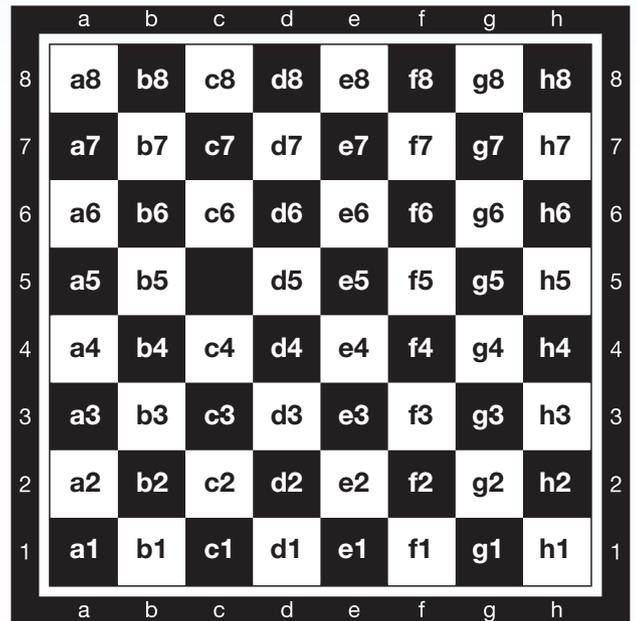
El sistema oficial de la FIDE es la notación algebraica.

Funciona como un sistema de coordenadas, utilizando números y letras para identificar a las filas y columnas (TREVIÑO, 2014).

Las piezas son representadas por su inicial:

- Rey = R
- Dama = D
- Torre = T
- Alfil = A
- Caballo = C

Cuando no se escribe ninguna inicial, se entiende que es el peón.



Símbolos en el ajedrez

0-0	enroque corto
0-0-0	enroque largo
+	jaque
++	jaque mate
x	captura
!!	jugada brillante
!	jugada buena
!?	jugada interesante
?!	jugada dudosa
?	jugada mala
??	jugada muy mala o error grave
1-0	la partida finaliza con la victoria de las blancas
½ - ½	la partida finaliza con un empate
0-1	la partida finaliza con el triunfo de las negras

Escanea el QR para ingresar a la tutoría del ajedrez



Sabías que:

Todas las piezas, excepto el caballo, se mueven en línea recta, de manera horizontal, vertical o diagonal. No se pueden mover más allá del final del tablero y volver por el otro lado.

Movimientos de las piezas del ajedrez

¿Tipos de movimientos de ajedrez?

El ajedrez tiene seis tipos de piezas: el peón, la torre, el caballo, el alfil, la reina y el rey. Cada pieza tiene su propia y exclusiva manera de moverse. Hay algunas similitudes entre los movimientos de las distintas piezas.





Actividades sugeridas para el estudiante

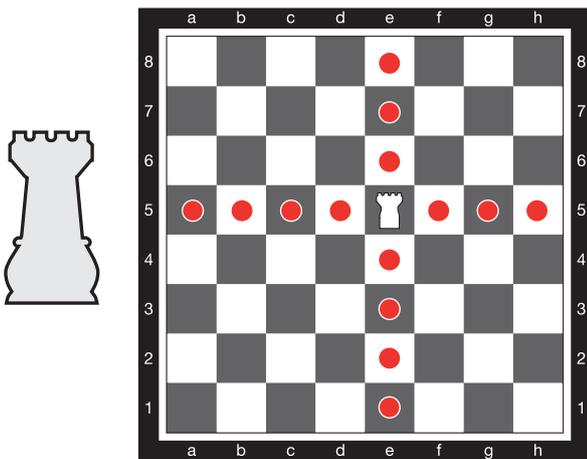
Actividad 1. Identificamos el movimiento de las piezas y su notación.

De cada pieza que movemos debemos anotar su posición, tomando en cuenta primero la letra inicial de la pieza en mayúscula, seguida de la columna alfabética en minúscula y posteriormente la numeración.

Cada jugador anota sus movimientos.

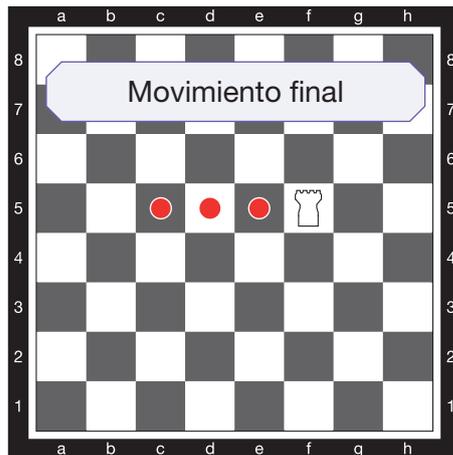
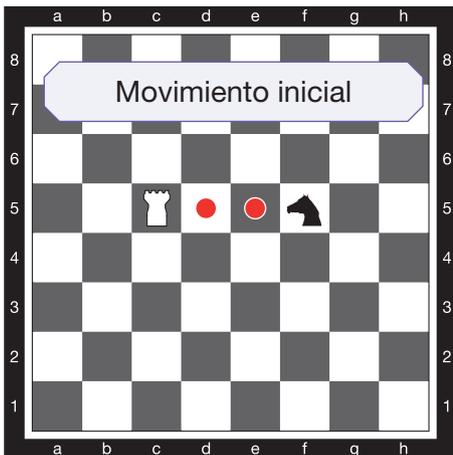
La torre

Se mueve en filas (horizontales) y en columnas (verticales). Las torres no pueden saltar sobre las piezas.



Anotación: Te5

Torre blanca, captura al caballo negro.



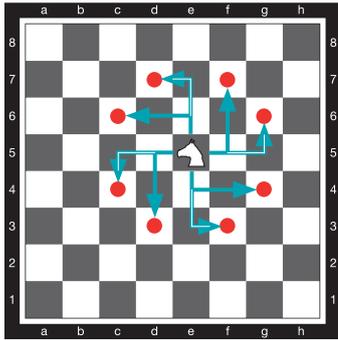
Anotación: la torre blanca captura al caballo negro

Tc5	Cf5
Txf5



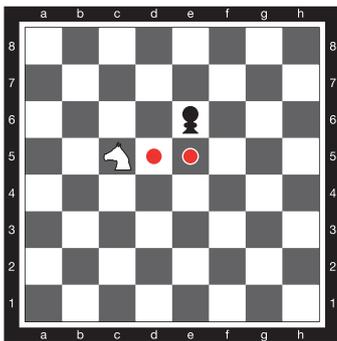
El caballo

Se mueve en forma de “L”, o sea dos casillas en horizontal o vertical y la otra casilla en ángulo recto, es la única pieza que puede saltar encima de otra.

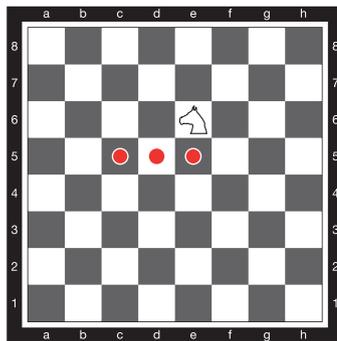


Sabías que:
 La práctica del ajedrez en la vida adulta ayuda a estimular áreas específicas que integran la emoción y la memoria, disminuyendo considerablemente la falta de concentración y estrés

Movimiento inicial



Movimiento final

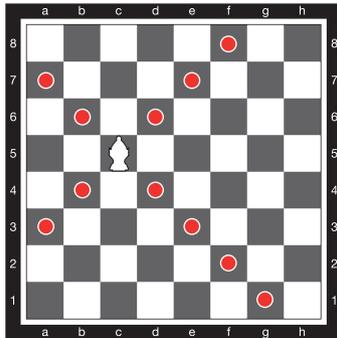


Anotación: el caballo blanco captura al peón negro.

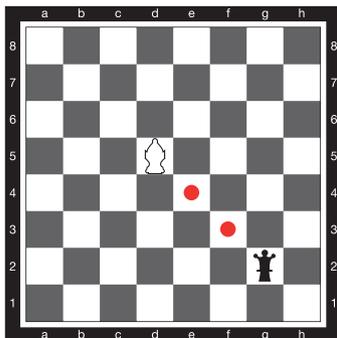
Cc5	Pe6
Cxe6

El alfil

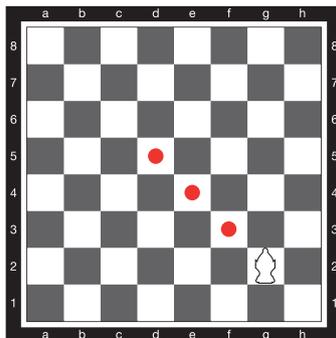
Se mueve en diagonal. Captura las piezas que se interponen en su camino.



Movimiento inicial



Movimiento final



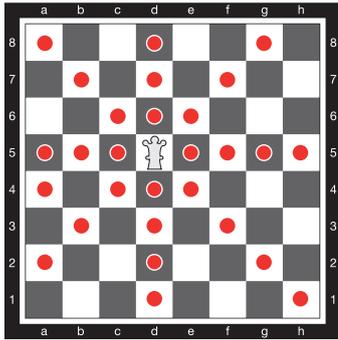
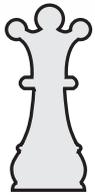
Anotación: el alfil blanco captura a la dama negra.

Ad5	Dg2
Axg2



La reina

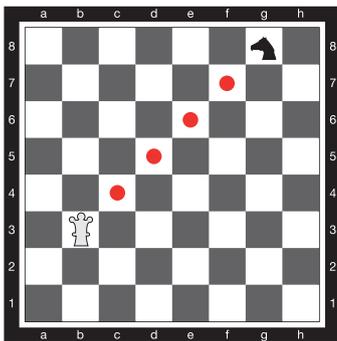
Se mueve en todas las direcciones, tanto horizontal, vertical y diagonal, sin límites en su avance.



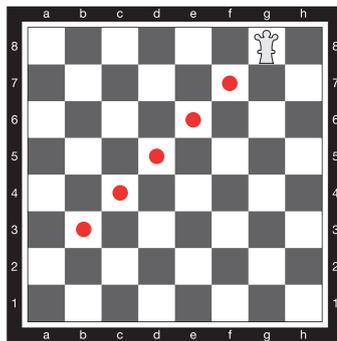
Sabías que:

La reina se mueve en línea recta por las filas, columnas y diagonales en el tablero. No puede saltar a sus propias piezas o las adversarias y captura tomando el espacio del adversario.

Movimiento inicial



Movimiento final

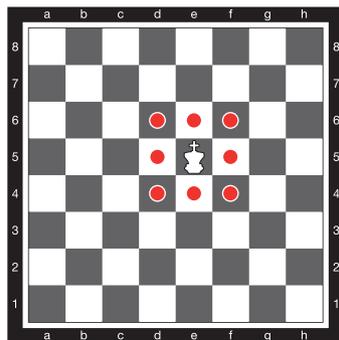


Anotación: reina blanca captura al caballo negro.

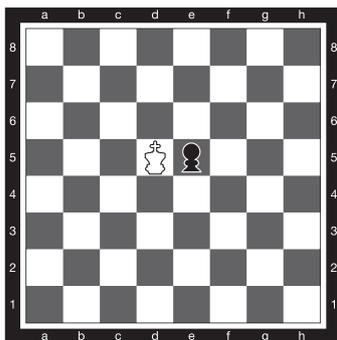
Db3	Cg8
Dxg8

El rey

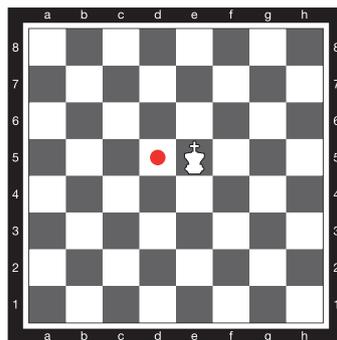
Puede moverse en todas las direcciones (horizontal, vertical y diagonal), pero una sola casilla a la vez, se le debe proteger de todas las maneras posibles, porque si lo perdemos, perdemos el juego.



Movimiento inicial



Movimiento final



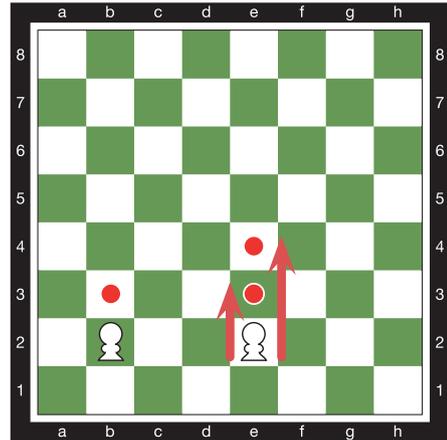
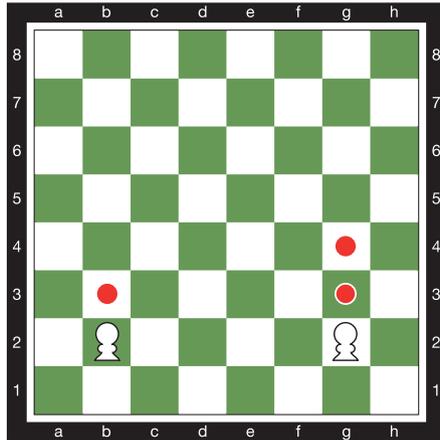
Anotación: el rey blanco captura al peón negro.

Rd5	e5
Rxe5



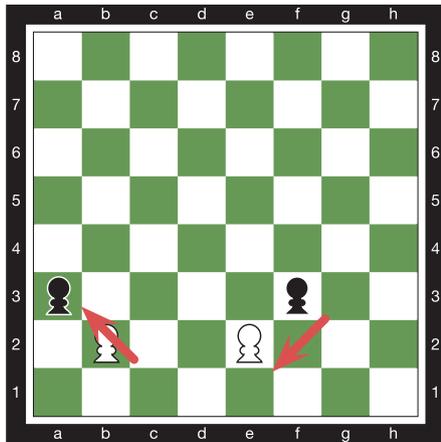
El peón

Se mueve hacia adelante una casilla. En su primer movimiento puede mover uno a dos casillas, no puede retroceder. Puede capturar (comer) una pieza adversaria en cualquiera de los casilleros diagonales.

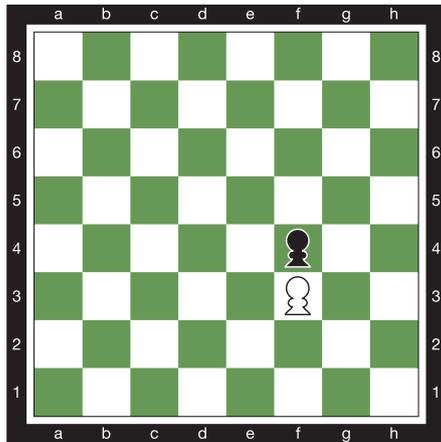


Peón avanza, si no tiene un rival en frente, en su primera salida puede avanzar uno o dos casilla

Captura en diagonal



Si tiene un oponente de frente, no puede avanzar.



Anotación: ambos peones blancos y viceversa pueden realizar las capturas respectivas.

xa3 **xe2**

Anotación: ambos peones no pueden avanzar.

f3 **f4**

Sabías que:

El peón es la pieza que tiene cuatro tipos de movimientos: primero, solo avanza una casilla; segundo, avanza dos casillas en su primer movimiento; tercero, captura en diagonal; cuarto, puede realizar la captura al paso, además puede coronarse.



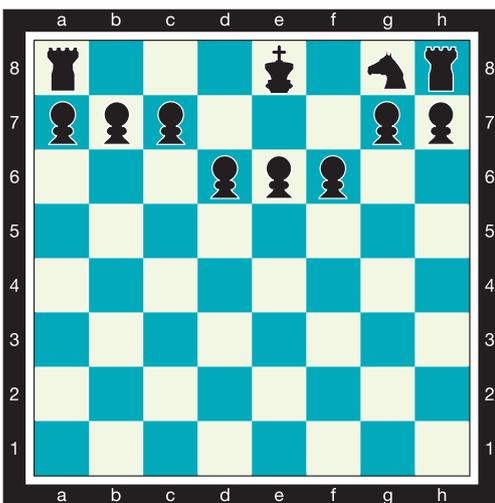
Movimientos especiales

Trueque (enroque)

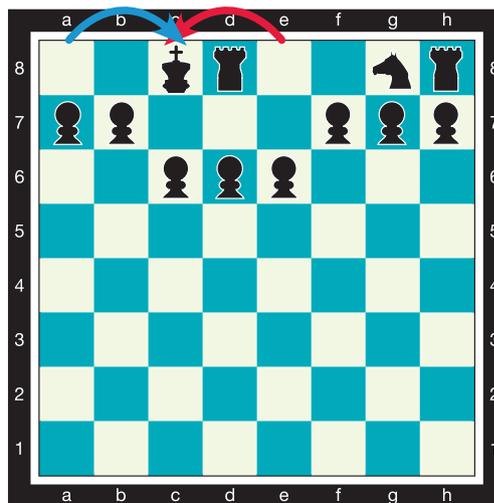
El enroque es un movimiento especial del ajedrez, en él se involucra al rey y una de las torres. Para realizar este movimiento, se puede hacer en el flanco de la dama o del rey y es necesario considerar lo siguiente:

- Ni el rey, ni la torre se hayan movido anteriormente.
- El espacio entre las piezas esté libre.
- El espacio en el que se encuentre el rey o por donde cruza, no esté atacada por una pieza rival.
- Que el rey no se encuentre en jaque.

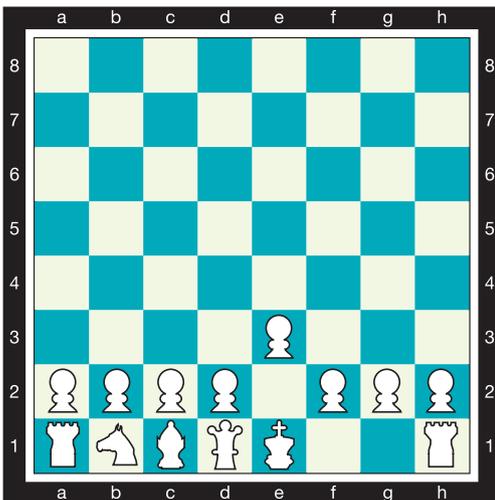
Enroque largo, movimiento inicial



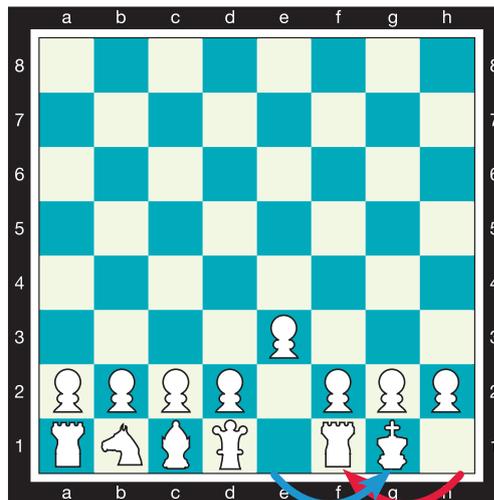
Enroque largo, movimiento final



Enroque corto, movimiento inicial



Enroque corto, movimiento final



Sabías que:

Los movimientos especiales son tres: el enroque, protagonizado por el rey; la coronación o promoción realizada por un peón y la captura al paso, realizados por los peones.

El enroque corto y el enroque largo son las únicas jugadas en las que se pueden mover dos piezas (rey y torre). Para poder realizarlo se deben dar las siguientes circunstancias: el rey no debe estar en jaque, no debe haber ninguna pieza entre el rey y la torre, no debe pasar el rey por una casilla atacada por una pieza rival y por último, ni el rey ni la torre que quieren hacer el enroque, deben haberse movido antes en la partida.

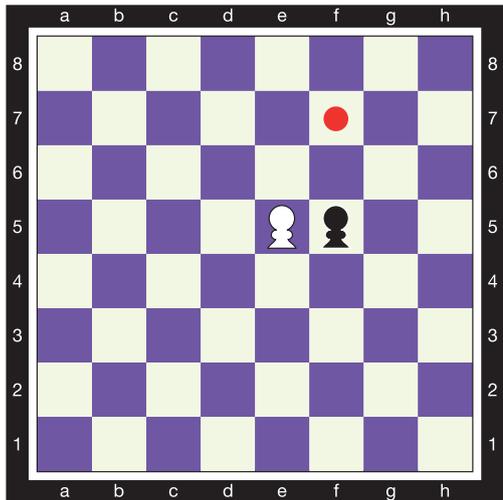
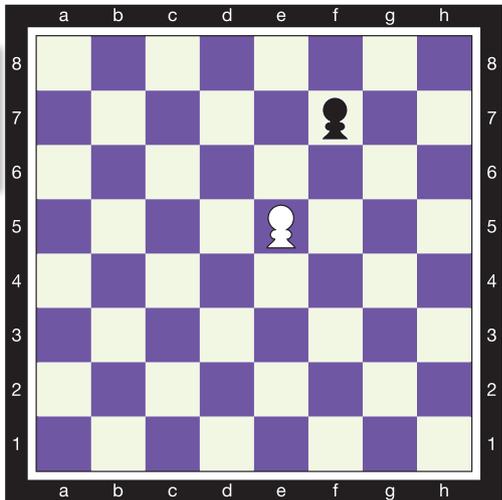
Captura al paso

La captura al paso se realiza cuando un peón avanza dos casillas en su primer movimiento, puede ser capturado por un peón rival ubicado en la misma fila y en una columna adyacente, como si solo se hubiese movido una casilla. Esta captura solo puede realizarse en la jugada inmediatamente posterior a este movimiento.

- ◆ El peón que realiza la captura debe estar en la misma fila de destino del peón capturado.
- ◆ Debe ser el primer movimiento del peón capturado, que debe haber movido dos espacios desde su posición inicial.
- ◆ Debe realizarse la captura de forma inmediata.
- ◆ El peón que realiza la captura ocupa el espacio intermedio, como si hubiese capturado al peón rival tras hacer solo un movimiento.

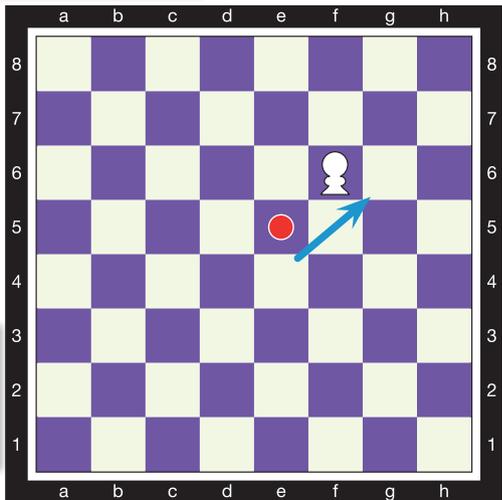
Sabías que:
 La captura al paso es un movimiento especial que solo lo realiza el peón, se aplica esta regla en el primer movimiento del adversario.

Se realiza en el primer movimiento del peón adversario, "posición inicial"



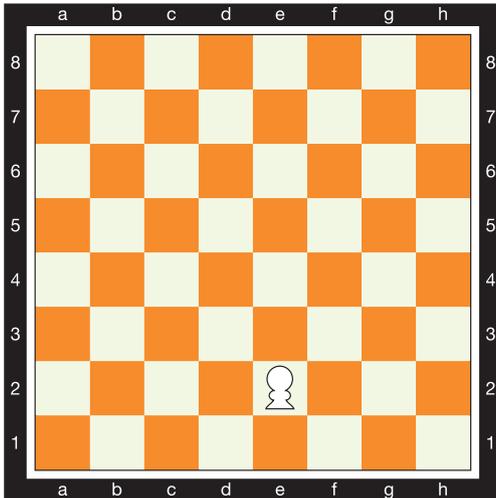
Ambos peones tienen que estar alineados.

El peón realiza la captura ocupando el lugar intermedio.

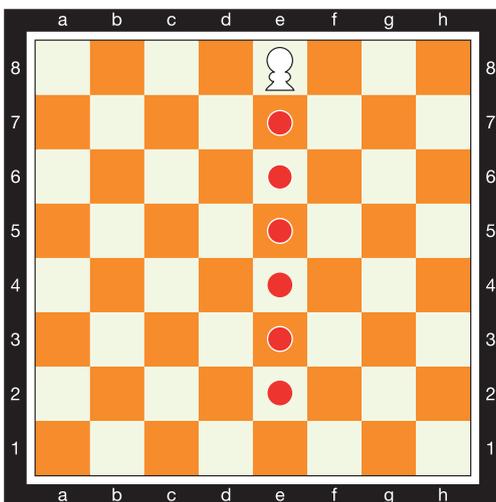


Promoción o coronación del peón

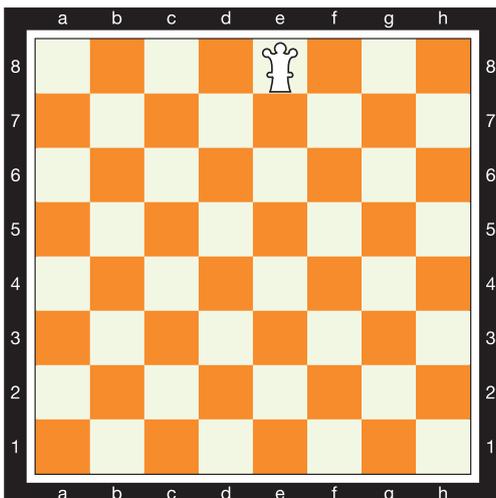
Este movimiento usualmente conocido, se refiere a: cuando un peón alcanza la fila más alejada de su posición inicial (la octava para las blancas y la primera para las negras), debe cambiarse como parte del mismo movimiento en la misma casilla para una nueva reina, torre, alfil o caballo del mismo color y retirar el peón del juego.



El peón desde su posición inicial, logra llegar hasta la primera casilla de su oponente, puede coronarse como: reina, torre, alfil o caballo.



Cuando el peón llega a octava columna de su oponente, superando todos los obstáculos con el apoyo de su equipo.



Puede ser coronado por una torre, alfil, caballo e inclusive por una dama y continuar el juego con dos o más damas en un equipo.

Sabías que:

En ajedrez, la promoción o coronación es una ley que requiere que un peón que alcance la octava fila puede ser reemplazado por un alfil, caballo, torre o dama del mismo color, a elección del jugador, no se limita a las piezas capturadas, eso quiere decir que se puede tener dos o más damas (reinas).



Jaque - jaque mate (fin del juego)

Jaque

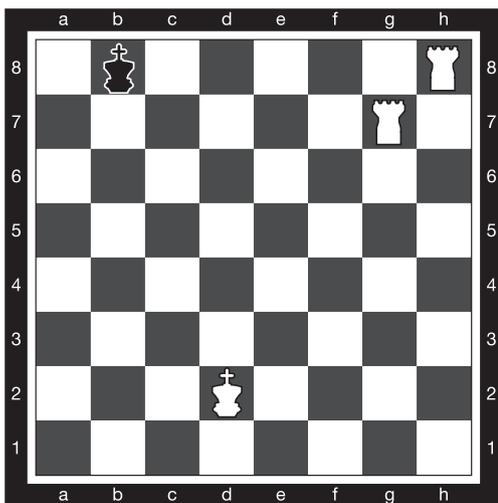
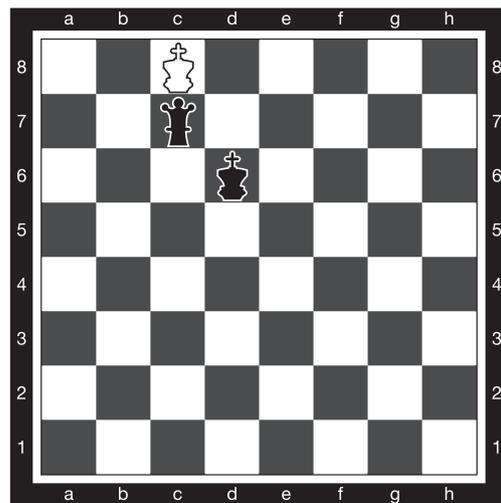
Cuando el rey está atacado, decimos que está en jaque (su símbolo en notación ajedrecística es un “+”). El jaque podría interpretarse como un aviso de “¡Cuidado! ¡El rey está en peligro!” Dado que el rey es la única pieza que no puede ser capturada, el concepto “jaque” se utiliza cuando el rey está amenazado por una pieza enemiga.

Jaque mate

Así se denomina a la jugada que da fin al juego y que supone la obtención de la victoria para aquel que la logró ejecutar.

◆ Jaque mate por la reina y el rey

- Cuando el rey blanco está bloqueado por la reina negra, no tiene salida a ninguna de las celdas.
- Es jaque mate por parte del equipo negro.

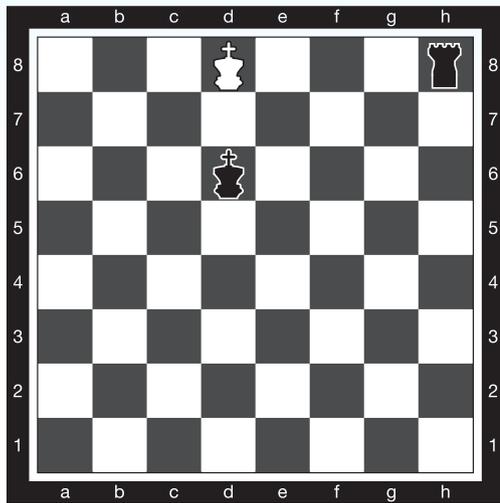


◆ Jaque mate por dos torres

- Las dos torres le cierran el paso al rey negro.
- Jaque mate por parte del equipo blanco.

Sabías que:

Si ambos reyes quedan solos, la partida es automáticamente tablas (empate) por “material insuficiente para dar mate”.



◆ Jaque mate por una torre y el rey

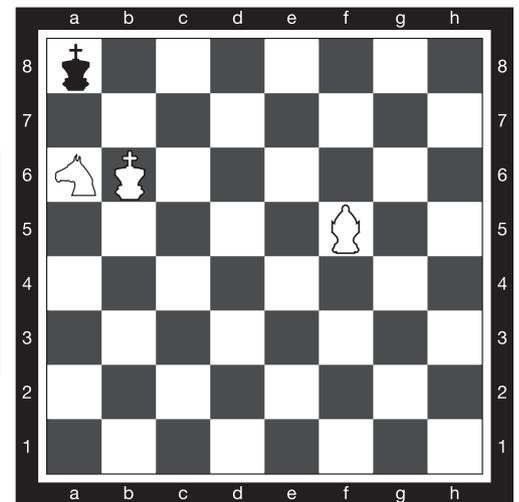
- Con una torre se puede colocar en Jaque mate al rey contrario, con el acompañamiento de su rey.

Sabías que:

Existen infinidad de formas de colocar en jaque a un rey, siempre trabajando en equipo.

◆ Jaque mate por alfil, caballo y rey

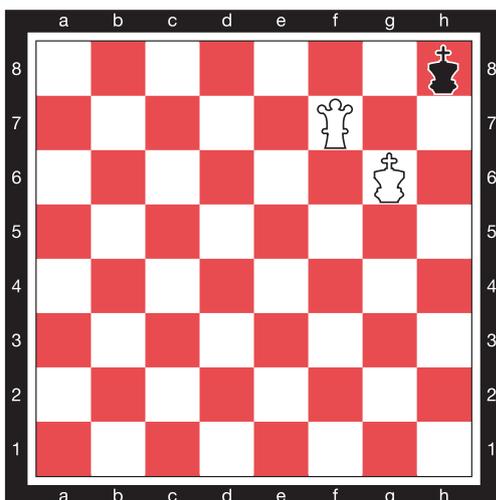
- Con un alfil y un caballo, de igual manera se puede colocar en Jaque mate, siempre acompañado de su rey.



Reglas de empate en una partida de ajedrez

Regla de empate

“La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice que la partida termina en “tablas”. Esto finaliza inmediatamente la partida.



- Posición de empate por rey ahogado.



1. Cuando se repite tres veces una posición idéntica cuando sin tener a su rey en jaque.
2. Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate.
3. Cuando ambos jugadores acuerdan tablas.
4. Cuando el rey no puede moverse ni esta amenazado en jaque.
5. Si después de 50 jugadas no se ha realizado ninguna captura de piezas o movimiento de peón.

Sabías que:

Existen cinco situaciones reglamentarias de empate en ajedrez, comúnmente llamadas de reglas de tablas, definidas por las Leyes del Ajedrez de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE)

Formas de realizar el jaque mate y su respectiva anotación

Jugada “Mate del loco”



Torneo:		
Fecha:		
Jugador blancas:		
Jugador negras:		
No.	Blancas	Negras
1	f3	e5
2	g4	Dh4++

Jugada “Mate pastor”



Torneo:		
Fecha:		
Jugador blancas:		
Jugador negras:		
No.	Blancas	Negras
1	e4	e5
2	Dh5	Cc6
3	Ac4	Cf6
4	Dxf7++	

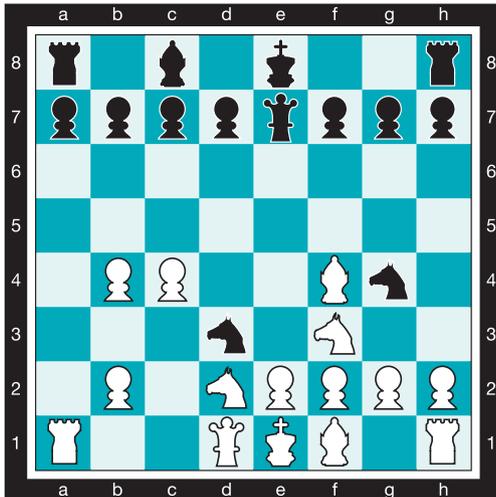


Jugada “Celada en la defensa moderna”



Torneo:		
Fecha:		
Jugador blancas:		
Jugador negras:		
No.	Blancas	Negras
1	e4	g6
2	d4	Ag7
3	Cc3	d6
4	Cf3	Cd7
5	Ac4	a6
6	Axf7+	Rxf7
7	Cg5	Rf6
8	Df3++	

Jugada “Defensa Budapest”



Torneo:		
Fecha:		
Jugador blancas:		
Jugador negras:		
No.	Blancas	Negras
1	d4	Cf6
2	c4	e5
3	xe5	Cg4
4	Cf3	Cc6
5	Af4	Ab4
6	Cd2	Re7
7	a3	Cxe5
8	xb4	Cd3++

Ponemos en práctica todo lo aprendido

Respondemos el siguiente cuestionario

- ◆ ¿Cómo se sienten cuando juegan?
- ◆ ¿Qué tienen en común todos los juegos?
- ◆ ¿Qué juegos de mesa conoces?
- ◆ ¿Qué piensas del ajedrez?
- ◆ ¿Qué palabras conoces del ajedrez?
- ◆ ¿Cuántos cuadros tiene el tablero de ajedrez?
- ◆ ¿Cómo se mueve un alfil?
- ◆ ¿Cómo se mueve un peón?
- ◆ ¿De qué manera es el movimiento de la torre?
- ◆ ¿Cuál es la característica del caballo?
- ◆ ¿Puede haber dos damas en un juego?
- ◆ ¿Existe el empate en el ajedrez?
- ◆ ¿Cuáles son los colores del tablero de ajedrez?
- ◆ ¿Cuántas piezas tiene cada jugador?

Sabías que:

Recordar lo aprendido nos ayuda a estimular nuestro cerebro, porque requiere de concentración habilidad y destreza.

Cuento: El pequeñín que soñaba ser alfil

Había una vez un reino lejano donde la paz y la armonía reinaban gracias a un juego que todos los habitantes adoraban: el ajedrez. En el corazón del reino se encontraba el magnífico Castillo del Ajedrez, donde los mejores jugadores se reunían para desafiar sus habilidades y estrategias.

Dentro del Castillo del Ajedrez, los tableros de yeso tallado se alineaban en una gran sala, cada uno de ellos representando un campo de batalla donde las piezas luchaban por la supremacía. En un rincón del tablero, se encontró un humilde alfil. El alfil, llamado Chiquitín, era pequeño y de yeso oscuro, pero tenía un espíritu valiente y audaz.

Chiquitín anhelaba demostrar su valía en el tablero, pero a menudo se sintió subestimado por las otras piezas más poderosas como la Reina o la Torre. Soñaba con cruzar el tablero de lado a lado, pero su movimiento limitado siempre lo detenía en su diagonal. A pesar de sus limitaciones, Chiquitín nunca se rindió y se entrenó diligentemente para perfeccionar sus habilidades.

Un día, un malvado ejército invadió el reino y amenazó con sumirlo en la oscuridad. El rey y la reina convocaron a sus mejores piezas para defender el reino en un épico torneo de ajedrez. Chiquitín sabía que era su oportunidad de brillar y proteger a su amado reino.

El torneo comenzó, y el tablero se convirtió en un campo de batalla caótico. Las piezas enemigas avanzaban implacablemente, y las esperanzas del reino parecían desvanecerse. Pero Chiquitín, el modesto Alfil, se elevó para enfrentar el desafío. Aprovechó su movimiento en diagonal para emboscar a las piezas enemigas y eliminarlas una tras otra.

Los demás compañeros de Chiquitín también hicieron su parte, pero fue el alfil quien se destacó con sus sorprendentes movimientos. Las personas presentes en el Castillo del Ajedrez comenzaron a ver el valor del alfil y cómo su capacidad de atacar desde las sombras resultó esencial para contrarrestar las tácticas del enemigo.

Al final, el torneo se inclinó a favor del reino, y los invasores fueron expulsados con determinación. El rey y la reina agradecieron a las valientes piezas que defendieron el reino y elogiaron especialmente a Chiquitín por su contribución decisiva. Desde ese día en adelante, el alfil dejó de ser considerado una pieza modesta y olvidada y se ganó el respeto y la admiración de todos.

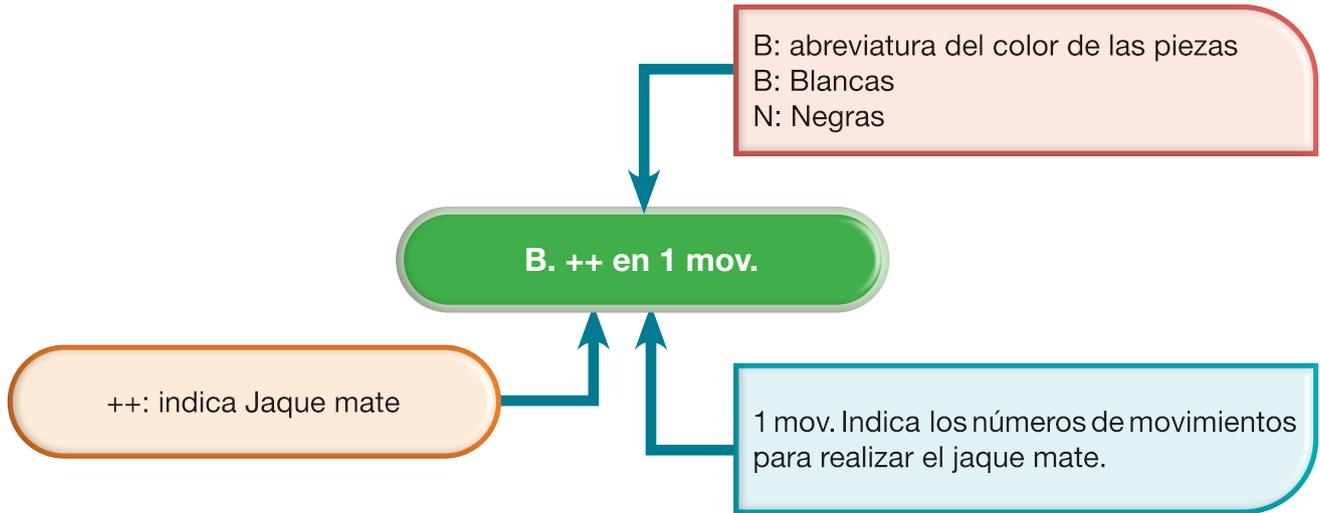
Chiquitín enseñó a todos, que no importa cuán pequeño o limitado pueda parecer, con coraje y habilidad, uno puede marcar la diferencia. Desde entonces, en cada partida de ajedrez, se les recordaba a los jugadores la importancia del alfil, todos aprendieron a valorar y respetar la singularidad de su movimiento diagonal.

Así, el humilde alfil, su papel en el tablero era mucho más significativo de lo que muchos habían imaginado. Y aunque el ajedrez era solo un juego, la lección que Chiquitín dejó perduraría en el corazón de todos: nunca subestimes el poder de un movimiento en diagonal, tanto en el tablero como en la vida misma.

Autor: Eloy Omar Siñani Alaro

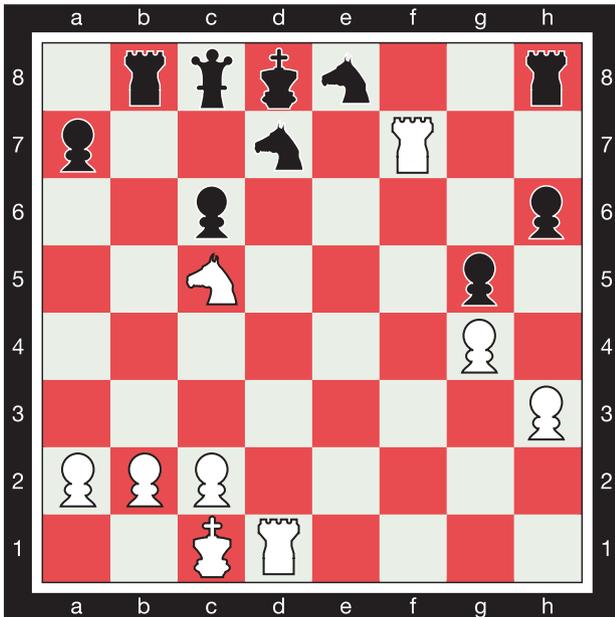
CAPITULO II

Jaque mate en un movimiento (++)



Jugadas para entrenar jaque mate en 1 movimiento (++ en 1 mov.)

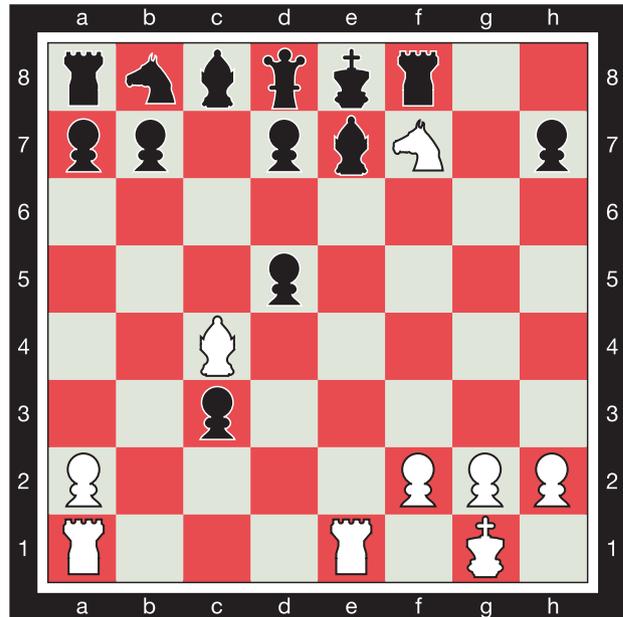
1. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

2. B. ++ mate en 1 movimiento

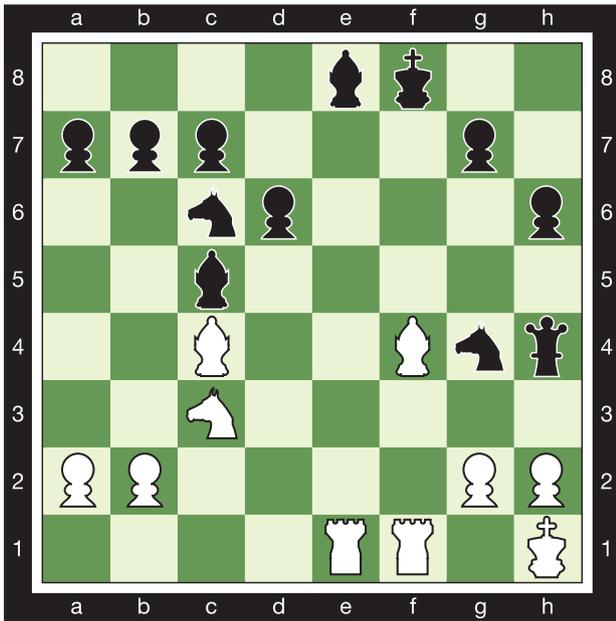


1.....,

2.....,



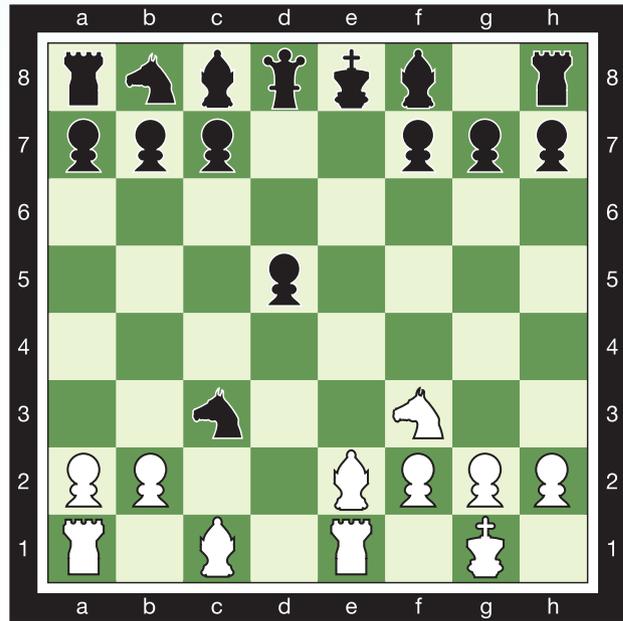
3. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

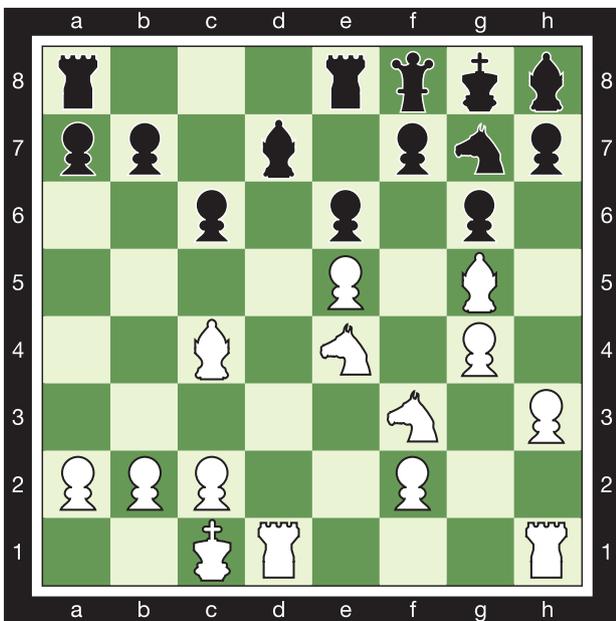
4. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

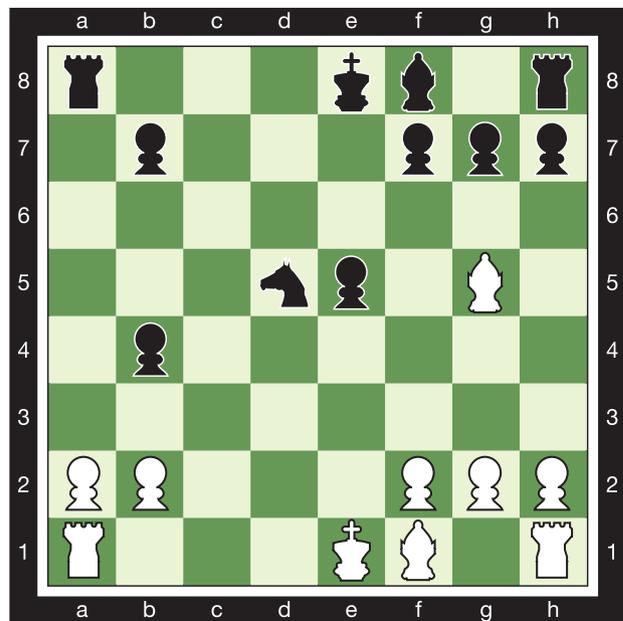
5. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

6. B. ++ mate en 1 movimiento

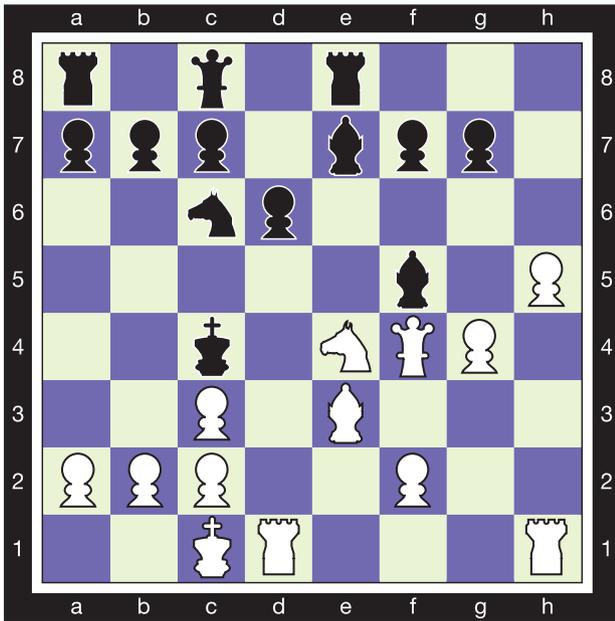


1.....,

2.....,



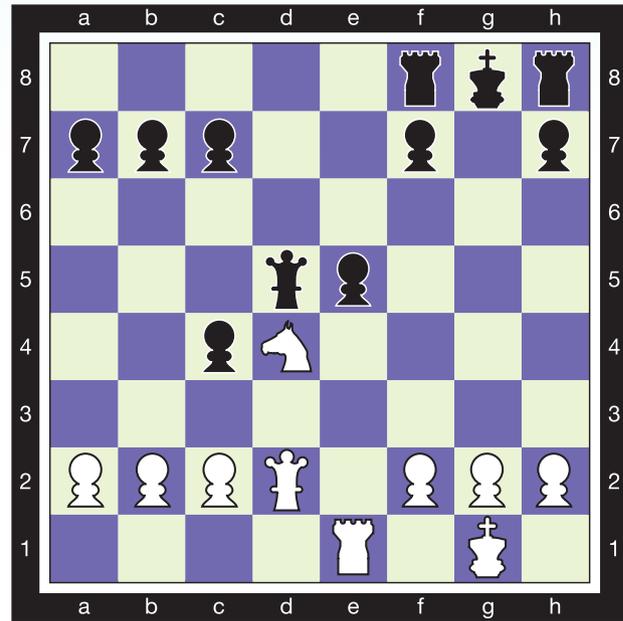
7. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

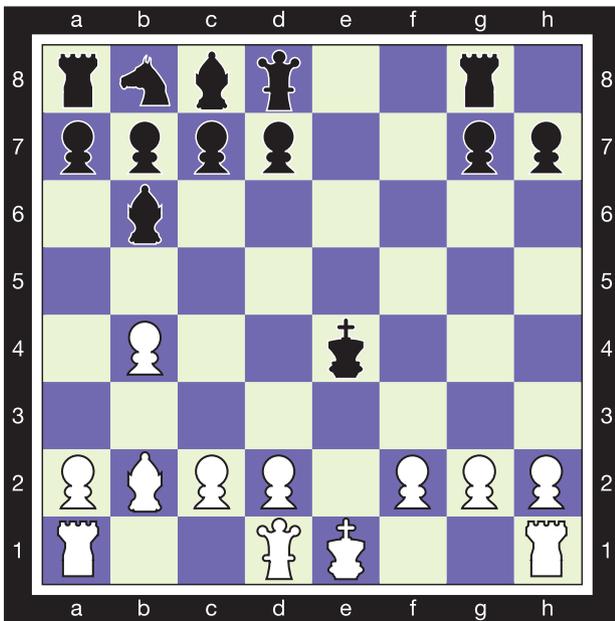
8. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

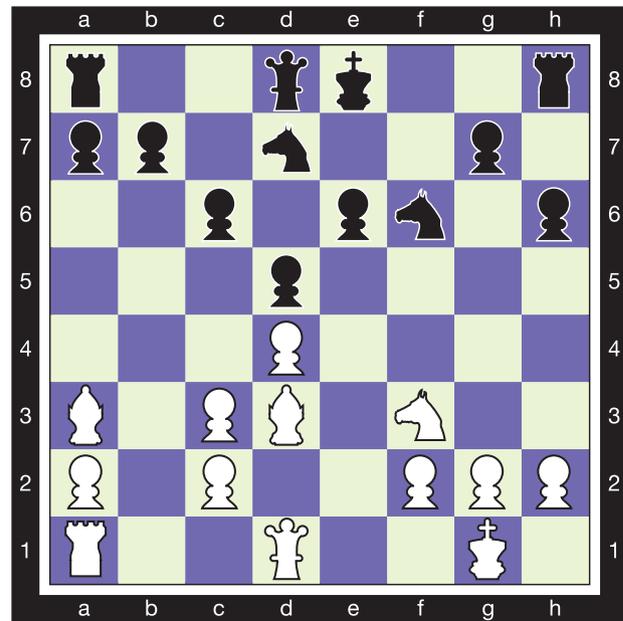
9. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

10. B. ++ mate en 1 movimiento

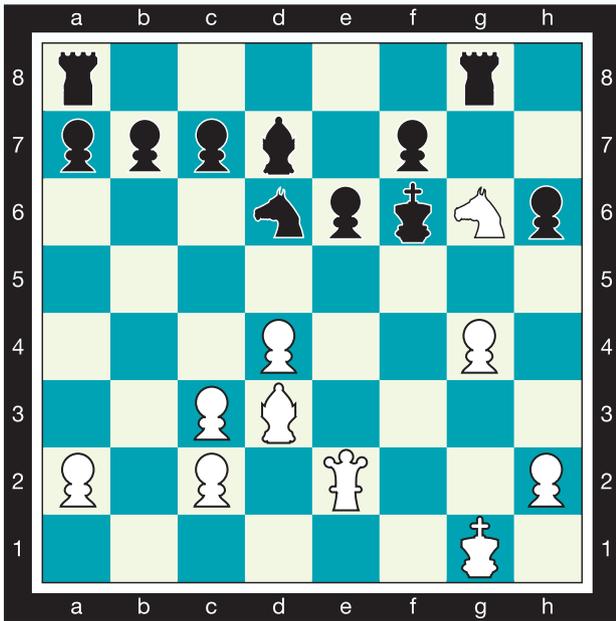


1.....,

2.....,



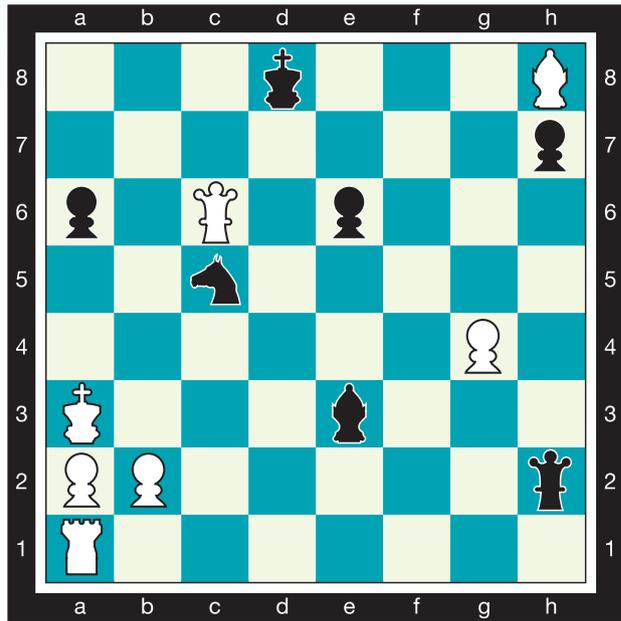
11. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

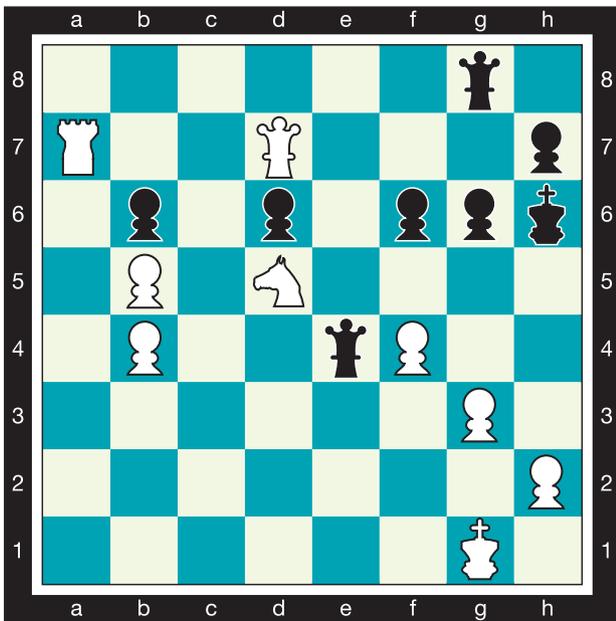
12. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

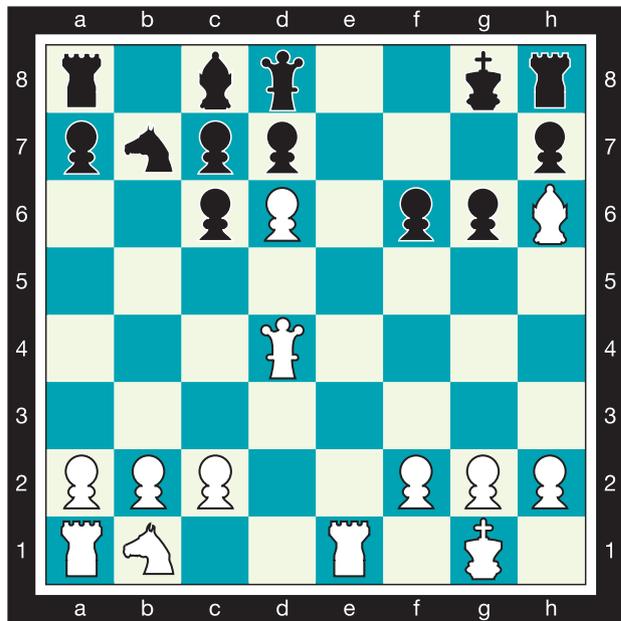
13. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

14. B. ++ mate en 1 movimiento

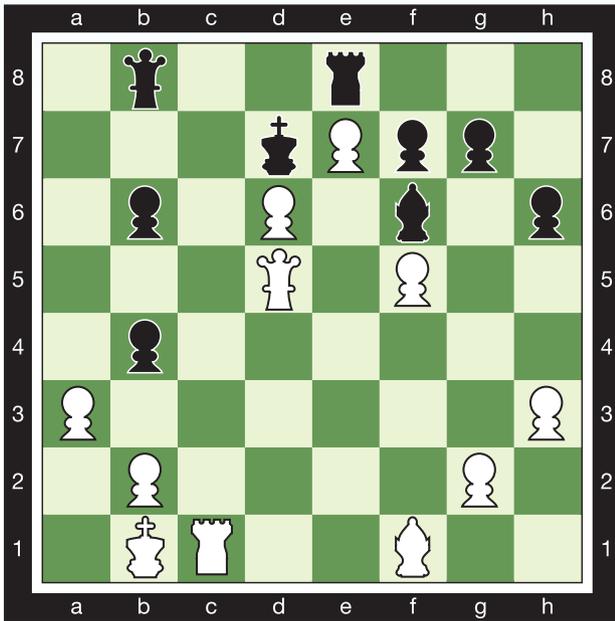


1.....,

2.....,



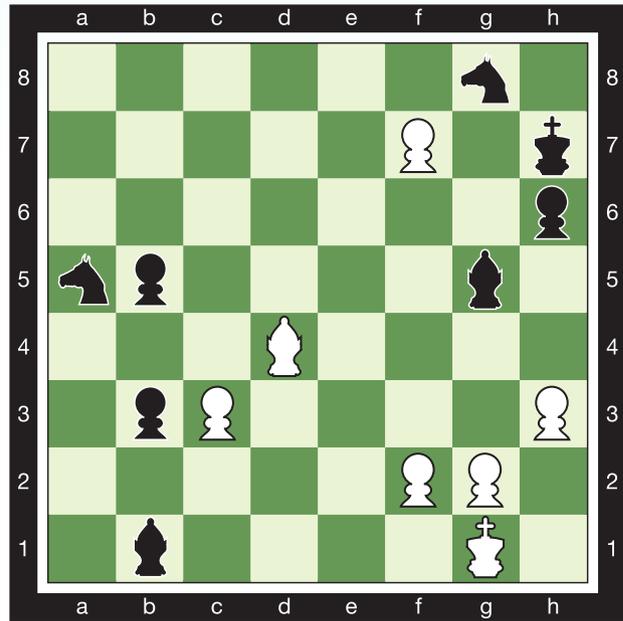
15. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

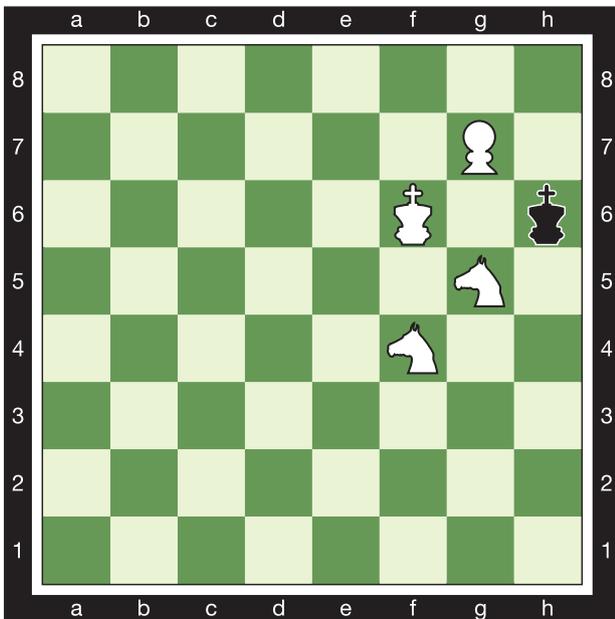
16. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

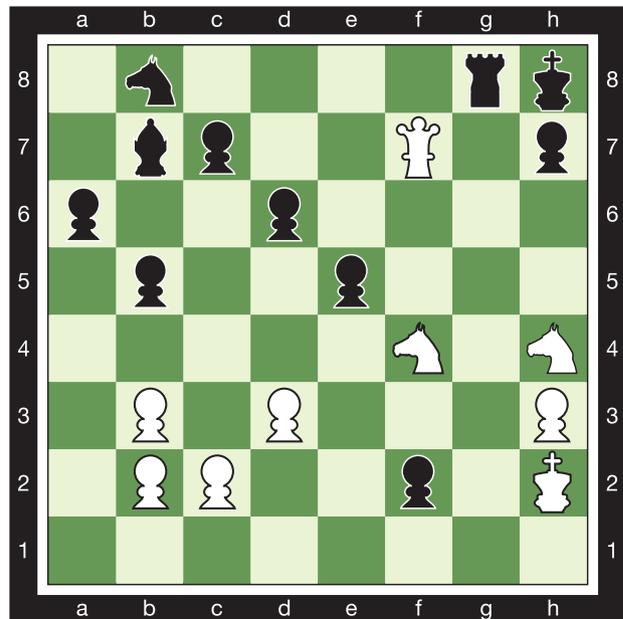
17. B. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

18. N. ++ mate en 1 movimiento

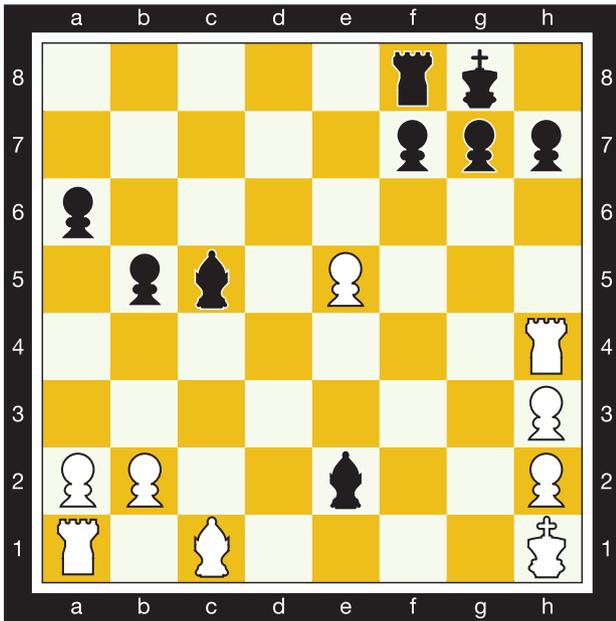


1.....,

2.....,



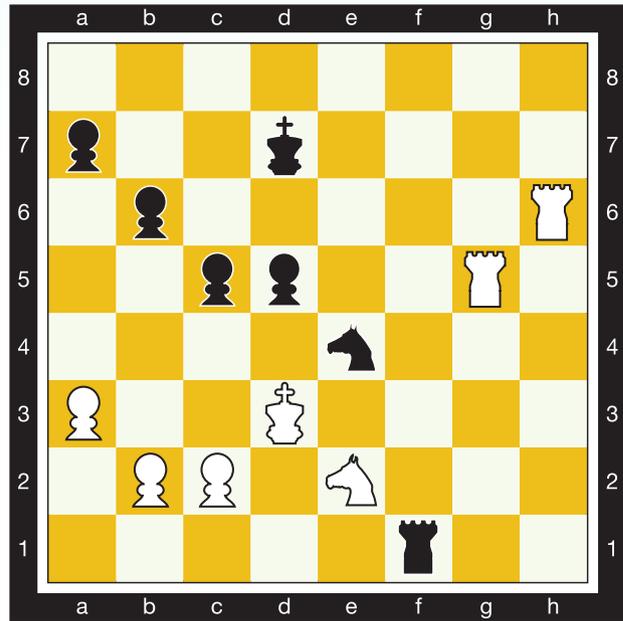
19. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

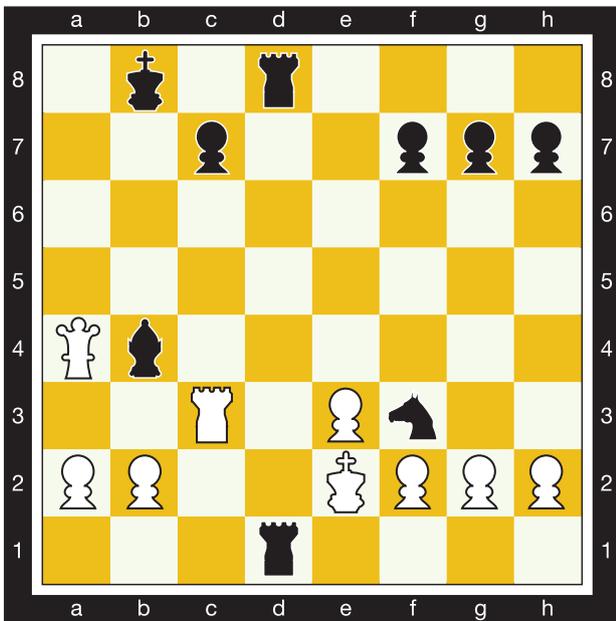
20. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

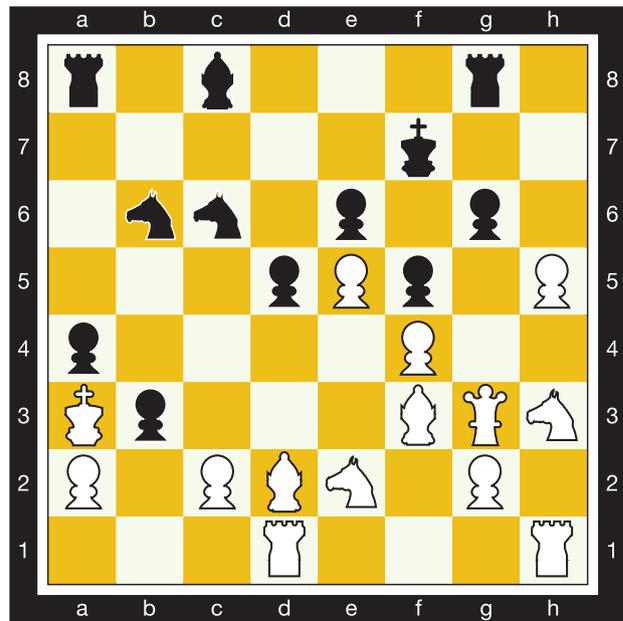
21. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

22. N. ++ mate en 1 movimiento

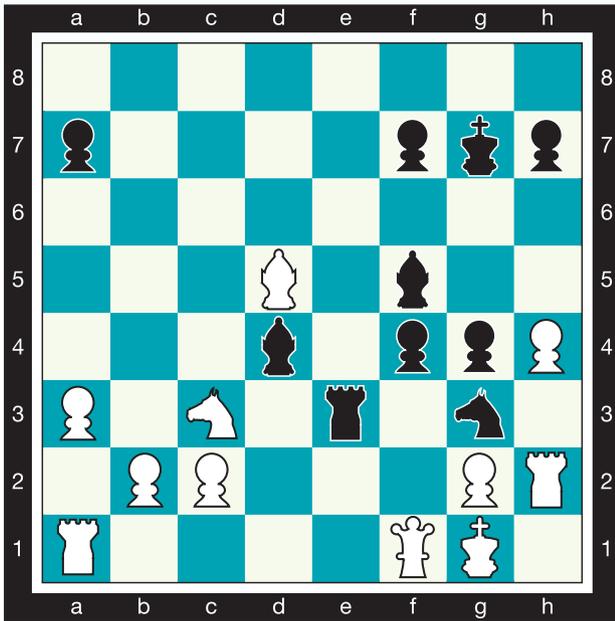


1.....,

2.....,



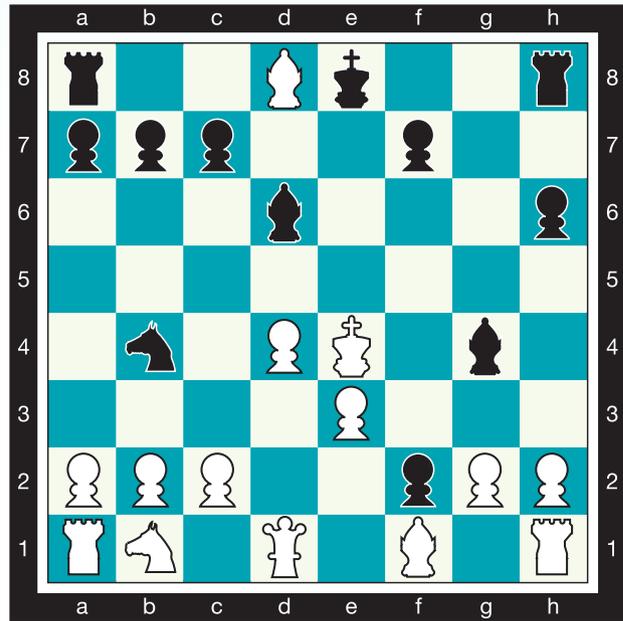
23. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

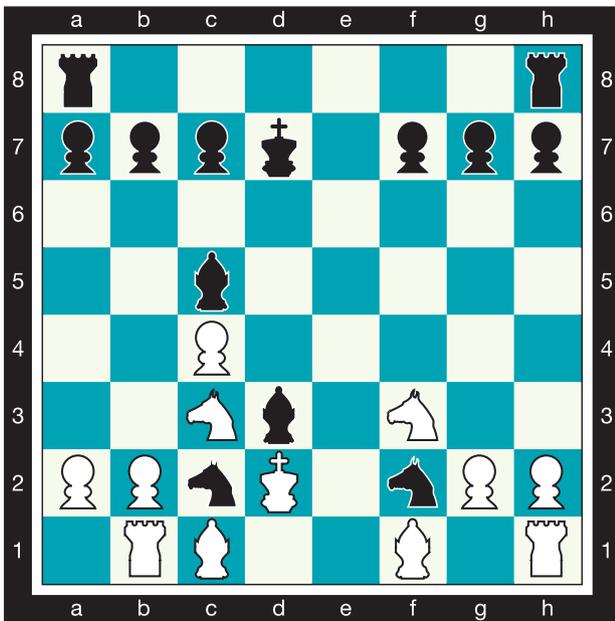
24. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

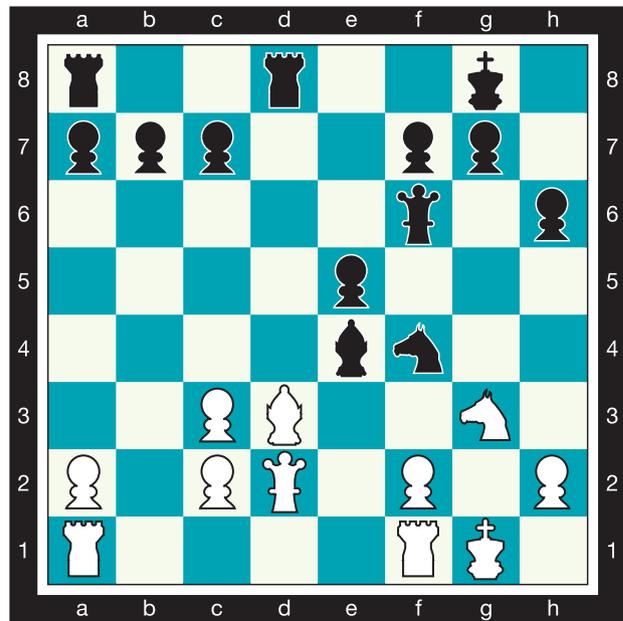
25. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

26. N. ++ mate en 1 movimiento

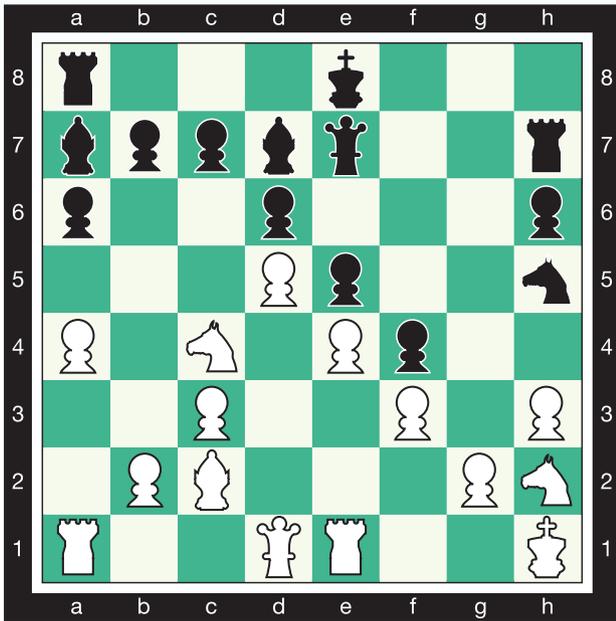


1.....,

2.....,



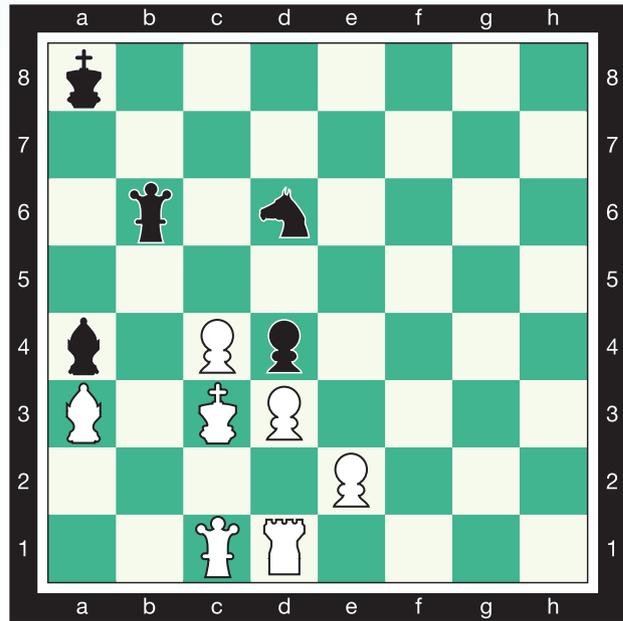
27. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

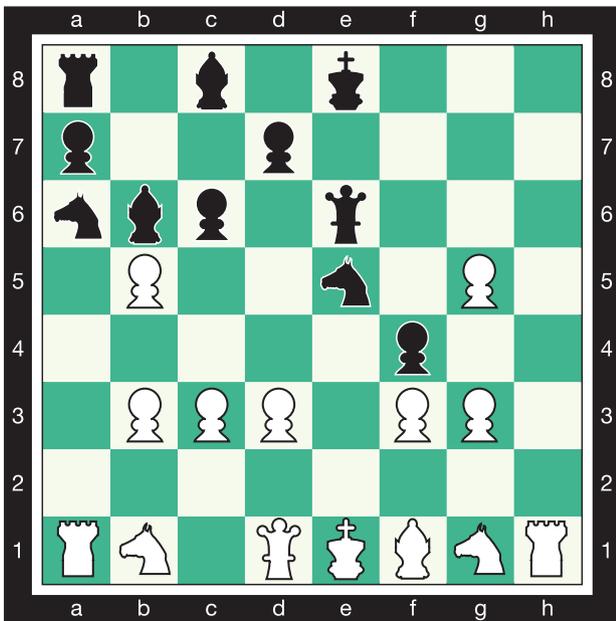
28. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

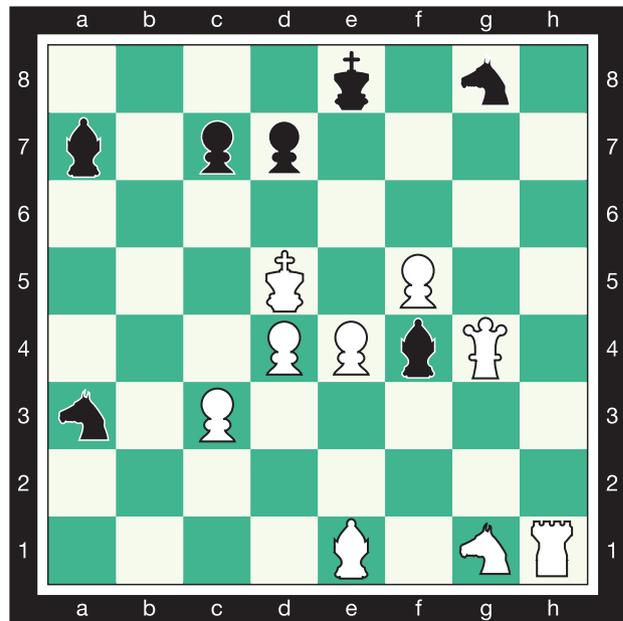
29. N. ++ mate en 1 movimiento



1.....,

2.....,

30. N. ++ mate en 1 movimiento



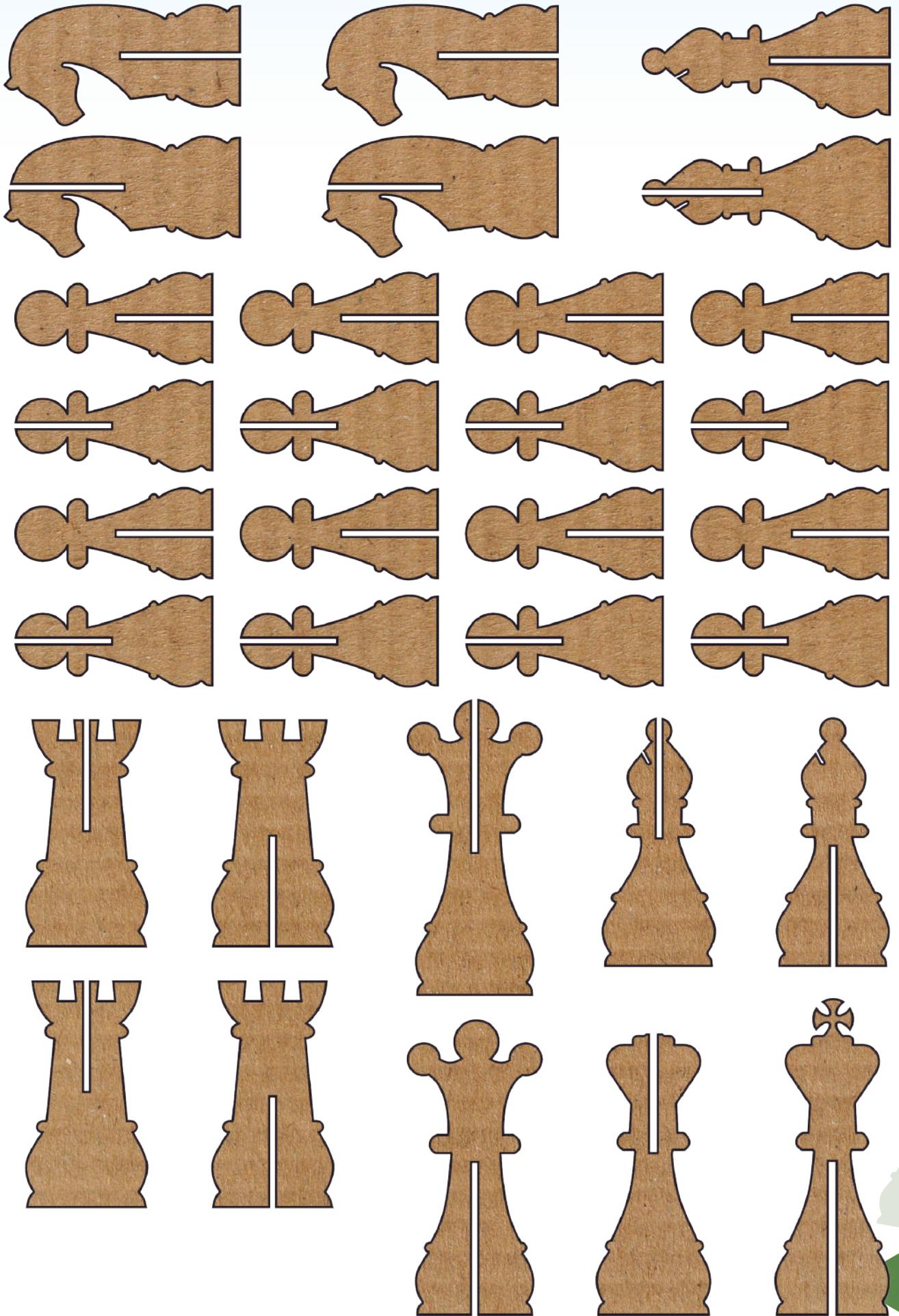
1.....,

2.....,



PIEZAS DE AJEDREZ

Anexo





Bibliografía

- TREVIÑO, S. (2014). KASANDRA UN METODO PARA APRENDER Y ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ. MEXICO: Coahuila.
- ACIEGO,R (2012). LOS BENEFICIOS DE LA PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN EL ENRIQUECIMIENTO INTELECTUAL Y SOCIOAFECTIVO EN ESCOLARES, ESPAÑA: The Spanish.
- CAPABLANCA, J. R. (1999). LECCIONES ELEMENTALES DE AJEDREZ. ESPAÑA: FUNDAMENTOS.
- FERNANDEZ, A. J. (2008). UTILIZACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS CON RECURSOS DE AJEDREZ PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS. ESPAÑA-BARCELONA.
- SALAZAR, V. A. (2004). JUEGO CIENTIFICO EN LA EDUCACIÓN – AJEDREZ EN EL AULA. ESTADOS UNIDOS: Journal of Science Educación.
- TREVIÑO. S. (2015) AJEDREZ PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA ESCUELA PRIMARIA “Revista del Congreso Internacional de Innovación Educativa”. Recuperado de: <https://drive.google.com/a/itesm.mx/file/d/0Bxu5PCww2WDQSnAtbmRmN0FXejg/view?ts=566cbf03&pref=2&pli=1>

Si en la primera casilla del tablero de ajedrez colocamos un arroz, y esta la duplicamos en el siguiente tablero, hasta llegar al final cuantos granos de arroz tendremos.





ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

-  www.minedu.gob.bo
-  [@miedubol](https://www.facebook.com/minedubol)
-  [@miedubol](https://twitter.com/miedubol)
-  [@miedu_bol](https://www.instagram.com/miedu_bol)
-  [Ministerio de Educación - Oficial](https://www.youtube.com/Ministerio de Educación - Oficial)
-  [MinEduBol](https://www.telegram.me/MinEduBol)
-  informacion@minedu.gob.bo
-  [\(591\) 71550970 - 71530671](https://www.whatsapp.com/59171550970)
-  [@min_edubolivia](https://www.tiktok.com/@min_edubolivia)