AJEDUCA

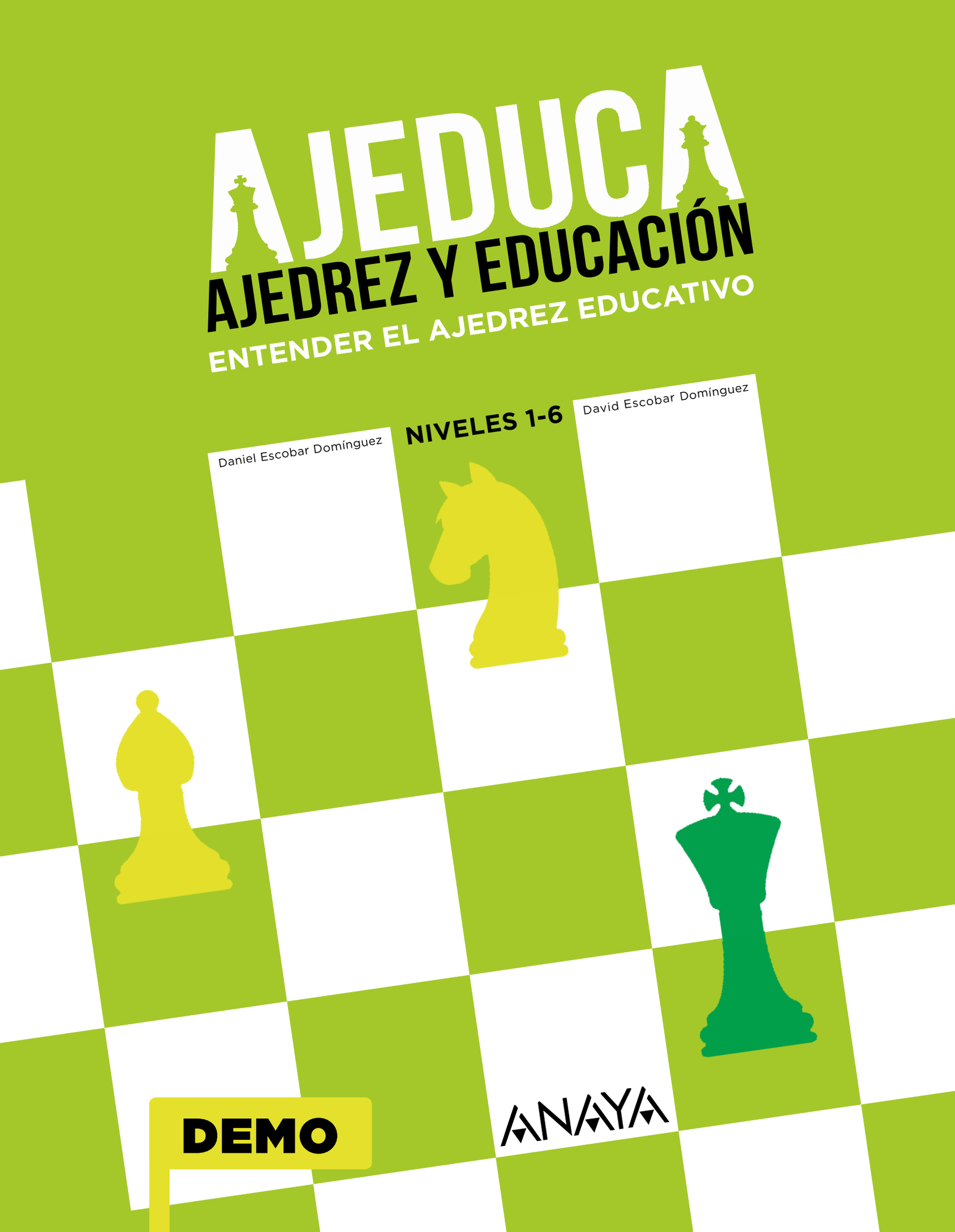
AJEDREZ Y EDUCACIÓN

ENTENDER EL AJEDREZ EDUCATIVO

Daniel Escobar Domínguez

David Escobar Domínguez

NIVELES 1-6



DEMO

ANAYA

Índice

DEMO

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

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

Contenidos incluidos en esta DEMO

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.

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

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.

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 Estibález

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 milenario 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 mental crítico, su memoria, su rendimiento académico, la solución de problemas, el enriquecimiento cultural, 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 «Ajedrezy Educación»**, páginas dirigidas al alumno, al que enseña con un lenguaje muy didáctico.

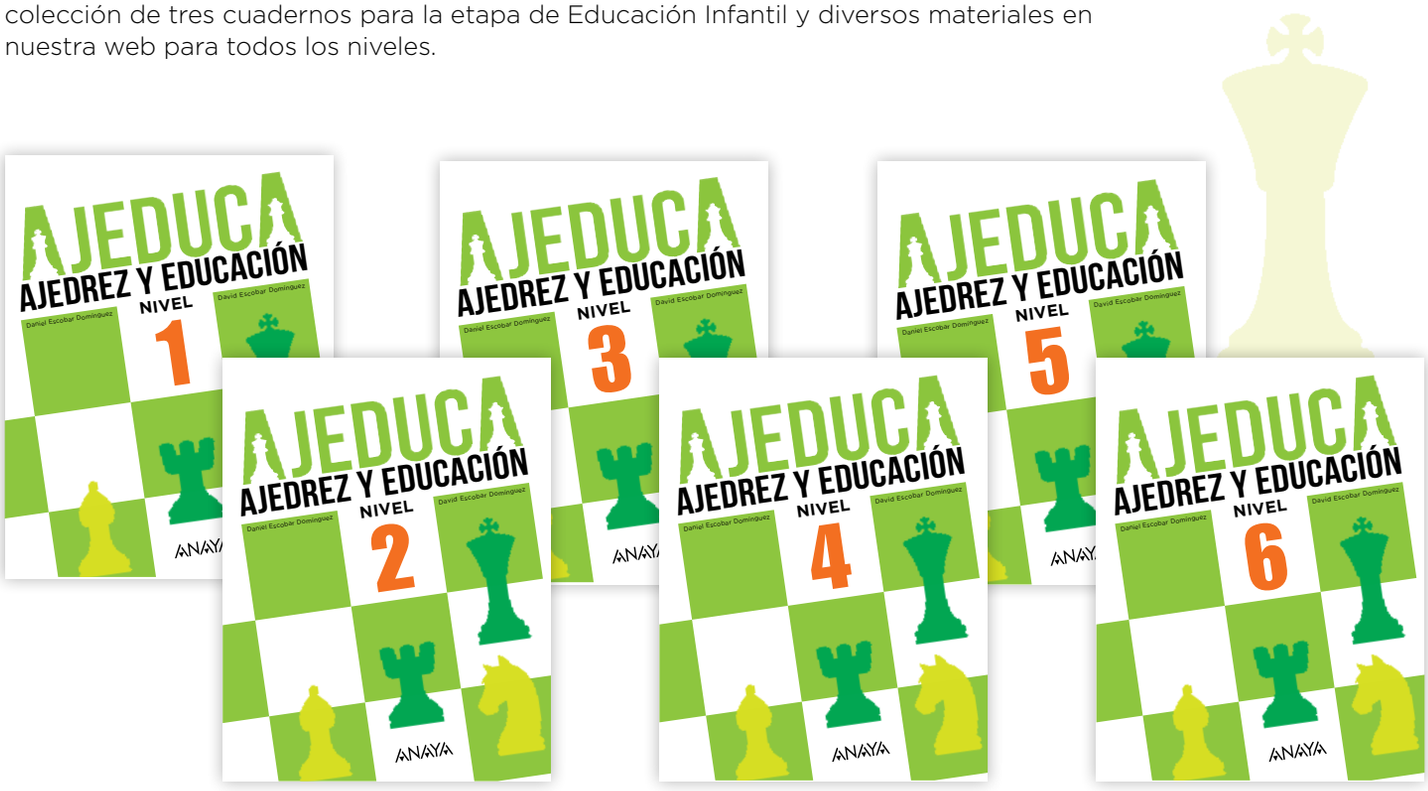
Ricardo Montecatine

Presidente de la Federación Andaluza de Ajedrez (FADA)

Descripción de los materiales

Cuadernos de ajedrez

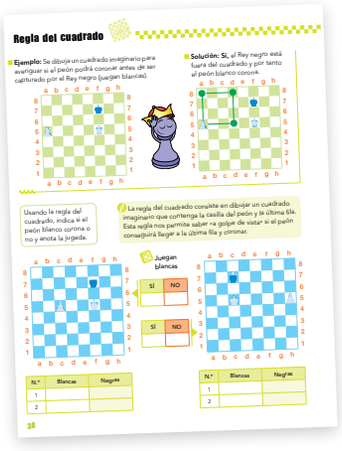
Nuestra oferta para la etapa de Educación Primaria consta de una colección de seis cuadernos para el alumnado y una guía-manual para el profesorado. También ofrecemos una colección de tres cuadernos para la etapa de Educación Infantil y diversos materiales en nuestra web para todos los niveles.

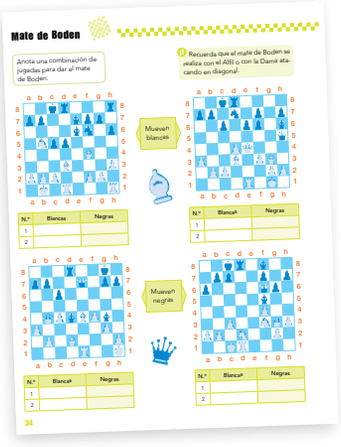


Así son los cuadernos de ajedrez

Nuestros cuadernos incorporan una metodología que se adapta a las distintas edades y 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.





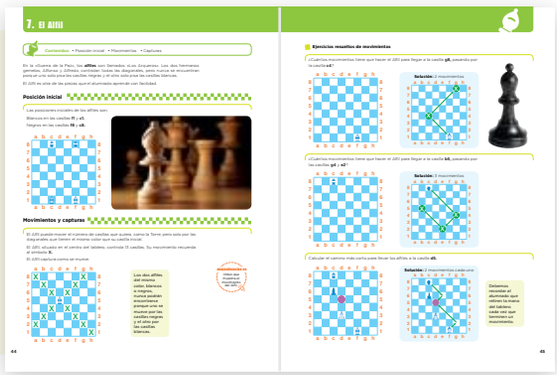
Estructura de la guía «Entender el ajedrez educativo»

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.

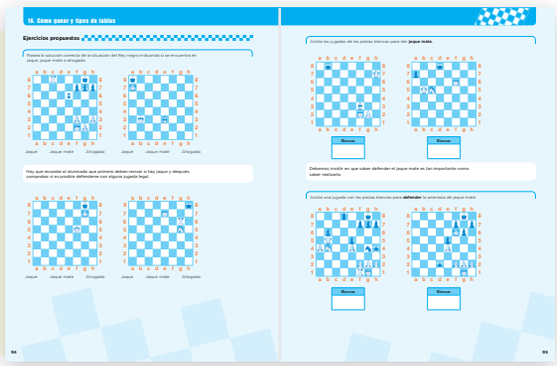
La guía comienza con una «Historia del ajedrez» que sirve tanto para introducir en el mundo del ajedrez a los más pequeños como para ir presentando a los «personajes» o piezas con sus características fundamentales, sus movimientos, capturas, etc.



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.

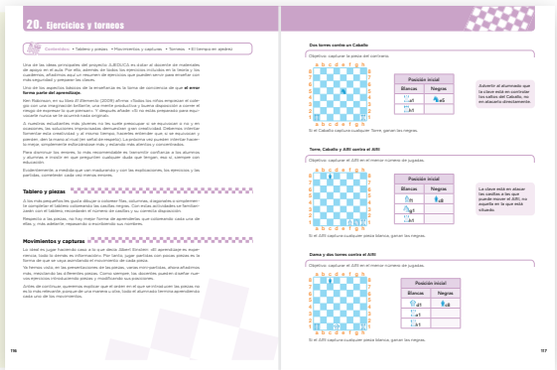
Muchos de estos ejercicios están disponibles en la web de Anaya para ser trabajados de forma interactiva en la pizarra digital.



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 facilitarle su labor en el aula, como son los murales para clase.

NORMAS DEL AJEDREZ

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

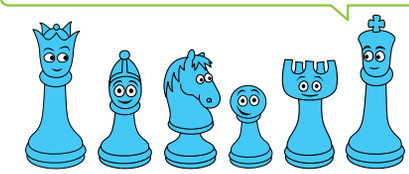
¡!

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

Posición inicial de las piezas

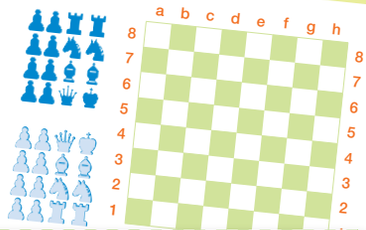
Nombre de las piezas			
Rey (R)	♔		♚
Dama (D)	♕		♛
Torre (T)	♖		♜
Caballo (C)	♘		♞
Alfil (A)	♗		♝
Peón	♙		♟

¡!

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.



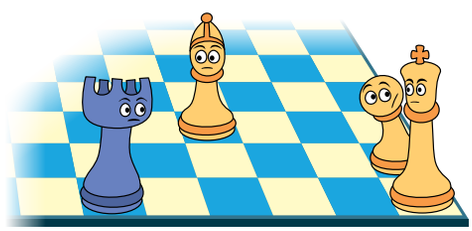
ANAYA

JAQUE

El jaque consiste en atacar al Rey.

Hay 3 tipos de **DEFENSAS** ante un jaque:

COMER	BLOQUEAR	HUIR
Capturar la pieza que está atacando al Rey	Poner una pieza entre el Rey y la que le está dando jaque	Mover el Rey a una casilla que no esté amenazada



¡!

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

AJEDUCA

ANAYA

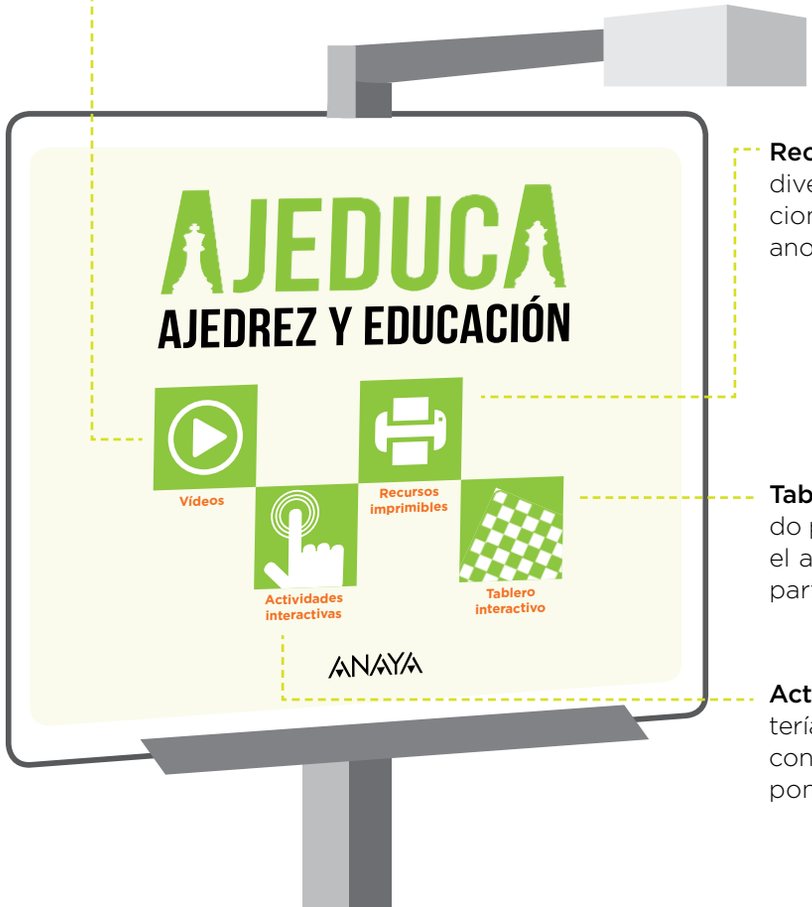
Recursos digitales

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

Para tablet

Para pizarra digital

Vídeos: 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».

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.

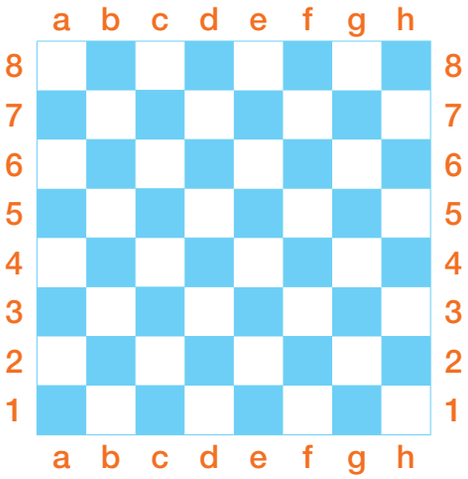
Y los ocho peones, a quienes llamaban **«Los Valientes»** porque comenzaban el juego delante y se movían siempre hacia adelante. Nunca lo hacían ni para atrás ni para los lados, aunque tenían el pequeño problema de tener la boca torcida y solo podían comer en diagonal.

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.**

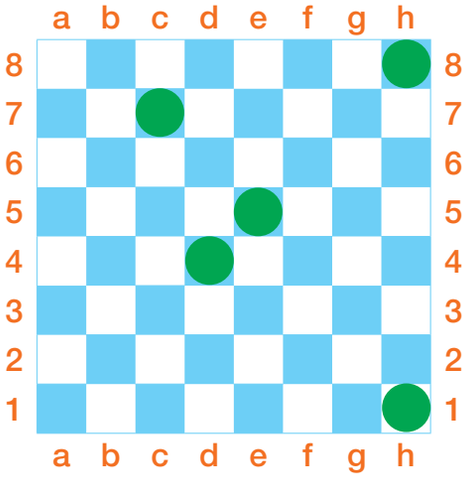


El tablero de ajedrez

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.

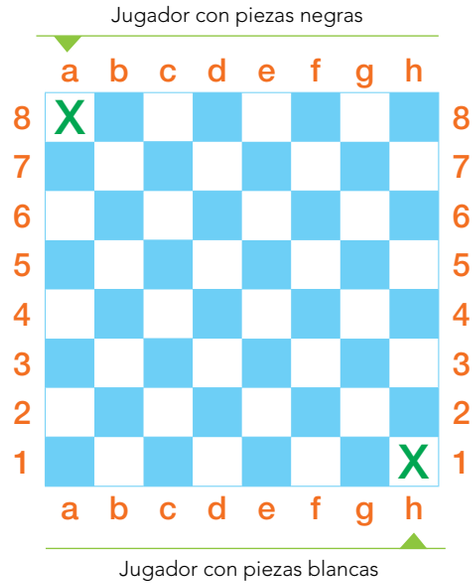
Cada **casilla** tiene un nombre formado por una letra y un número que nos ayuda a reconocerla.

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



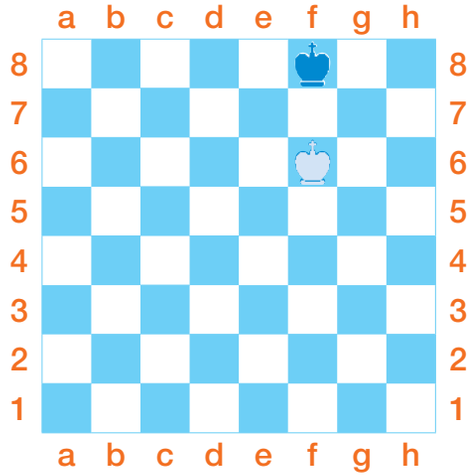
Lo más importante antes de comenzar una partida es colocar el tablero de ajedrez de forma correcta.

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

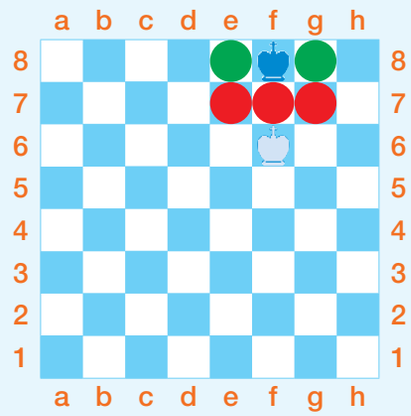


El tablero de ajedrez solo estará bien colocado si cada jugador tiene una casilla blanca junto a su mano derecha.

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

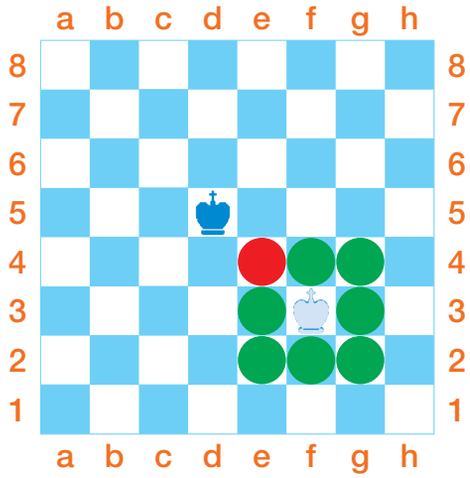


Solución

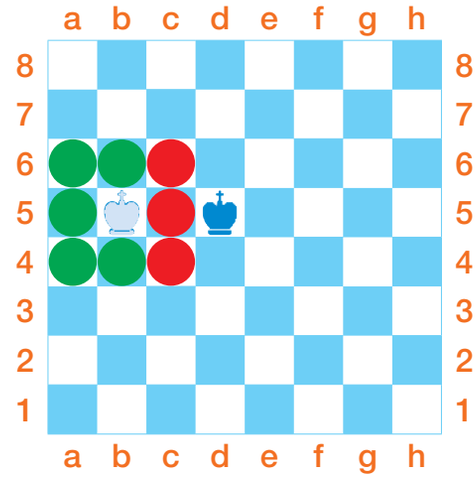


SÍ	NO
2	3

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



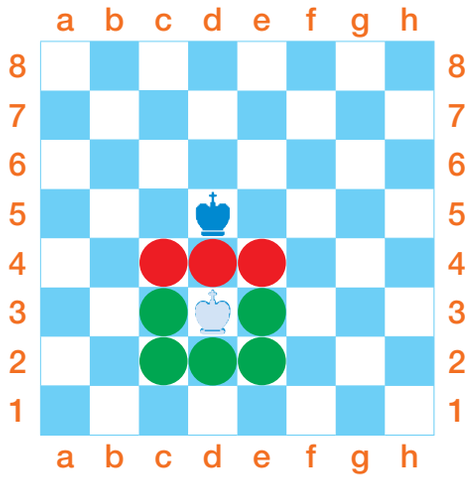
SÍ	NO
7	1



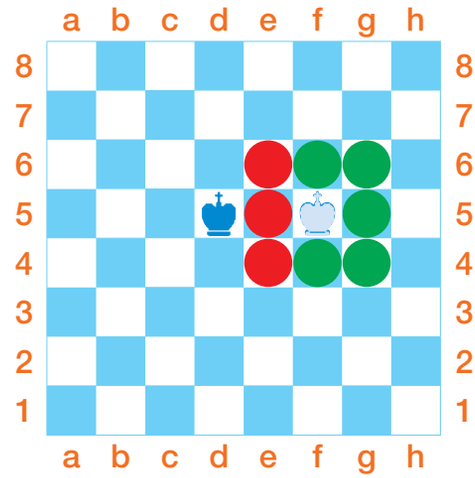
SÍ	NO
5	3

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

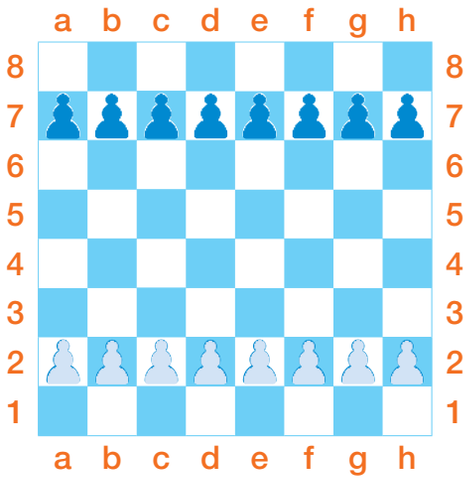
5. El peón

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

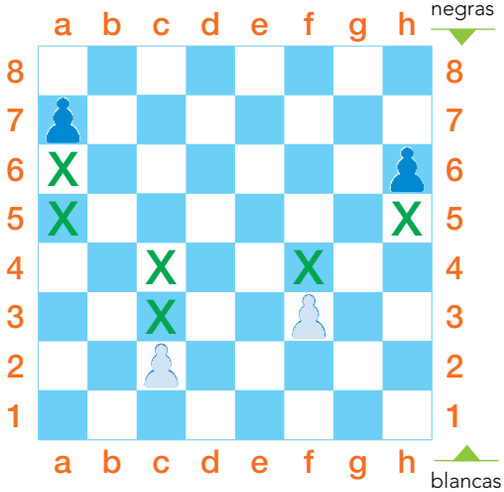
El peón se mueve siempre hacia adelante un paso, pero tiene varias excepciones o movimientos especiales:

- 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.

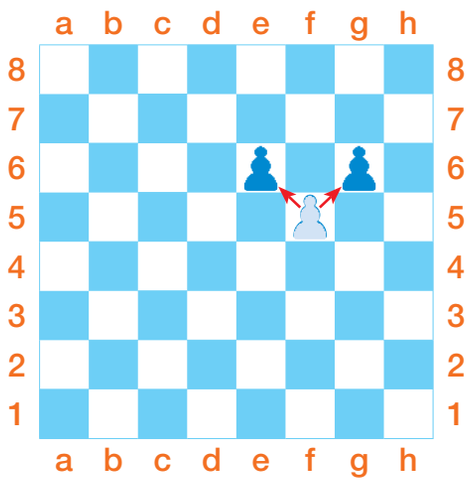
El peón no se mueve jamás hacia atrás ni hacia los lados.

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
Vídeo con el movimiento del peón.



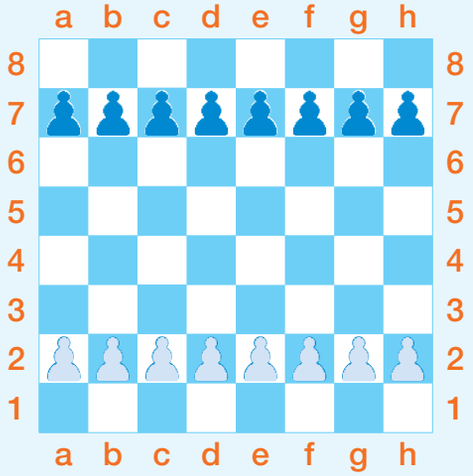
Minipartida

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.

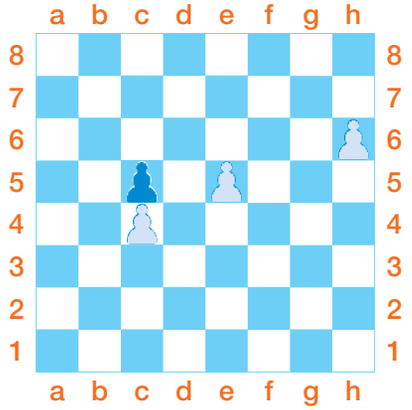
Jugar minipartidas con pocas piezas es la mejor forma de que el alumnado vaya asimilando el movimiento de cada pieza.

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.

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