

AJEDREZ EDUCATIVO LAROUSSE

El AJEDREZ aporta numerosas habilidades cognitivas: impulsa estrategias de concentración, atención y memoria; fomenta conocer y valorar las habilidades propias; potencia la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales para la resolución de problemas y ayuda a tomar decisiones debido a las capacidades de obtención, selección y organización de la información durante el juego.

También promueve diversas habilidades sociales tales como el respeto hacia los demás, la confianza o la responsabilidad



BENEFICIOS DEL AJEDREZ

ATENCIÓN

CONCENTRACIÓN

CÁLCULO

CREATIVIDAD

MEMORIA

EMPREDIMIENTO

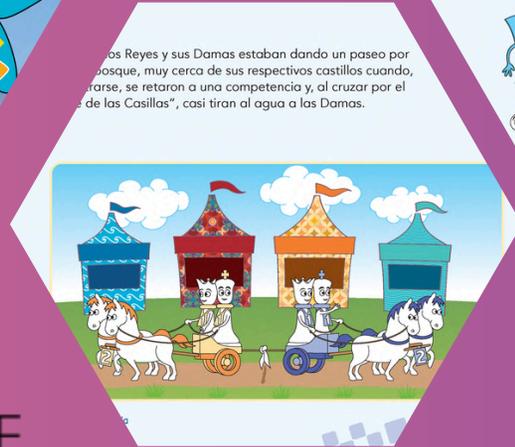
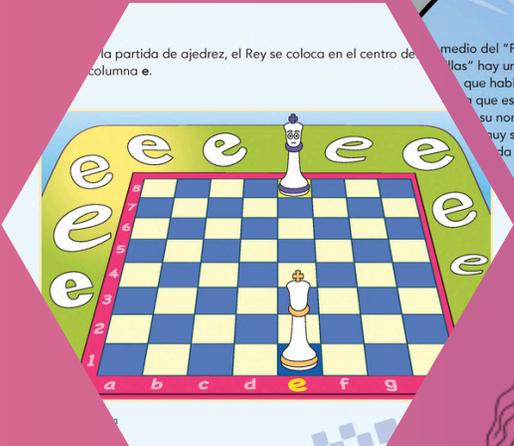
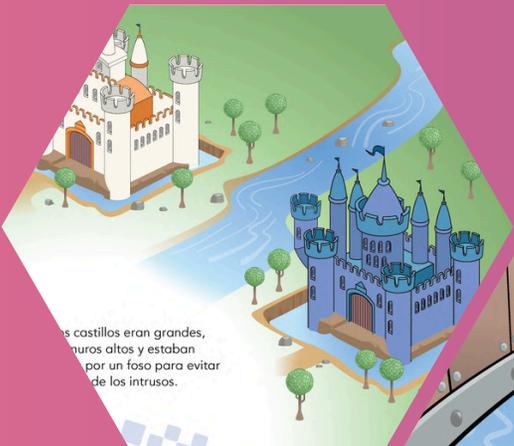


Contactar

Web www.larousse.mx
 Teléfono (55) 1102 1300
 Fax (55) 5208 6225
 Email contacto@larousse.mx
 Dirección **Renacimiento 180,
 Col San Juan Tlihuaca
 Del Azcapotzalco,
 México. D.F. CP 02400**

KINDER! PREESCOLAR 2 Y 3

ajedrez educativo



PRIMARIA

De 1° a 6°

ajedrez educativo

El Rey

El Rey es la pieza más importante del ajedrez, en éste existen dos Reyes, mismos que son considerados reyes sabios, uno se viste de blanco y otro de negro; también se conocen como "los Indestructibles", porque no se pueden matar y tampoco se enferman.

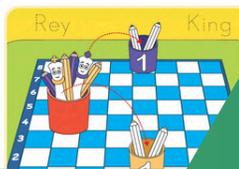
En inglés su nombre es *King*, todos quieren atraparlos para ganar la partida, pero todas las piezas los defienden para evitar que esto suceda.

Él se mueve con mucho sigilo para todos los lugares que quiere, pero eso sí, sólo puede moverse un paso, ya que son hombres muy tranquilos.

Al comenzar la partida, se colocan en el centro del tablero, el Rey blanco en la casilla e1 y, el Rey negro, en la e8.



Encierra en un círculo las siguientes palabras del texto anterior: Rey, blanco y King.



Historia del Caballo

Los dos Caballos, que son muy "Saltarines", son Caballos mágicos que siempre van saltando de zonas blancas a negras, y viceversa, de negras a blancas, y son los únicos que pueden saltar por encima de los demás, en inglés se les llama *Knight*.

Los Caballos blancos se colocan en las casillas b1 y g1.

Los Caballos negros se colocan en las casillas b8 y g8.



Colorea los Caballos que están en su posición inicial.



Valor de las piezas

Infinito	
9	
3	
5	
3	
1	

Las piezas tienen un valor relativo con su capacidad de movimiento, 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.

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

+ = 11	+ + + = 12
+ = 12	+ + = 9
+ = 8	+ = 8
+ = 8	+ = 6
+ = 4	+ = 11
+ = 10	+ = 10

Anota cuántos puntos valen las piezas blancas y negras de cada tablero.

	Blancas		Blancas
	Negras		Negras

Recuerda: que, antes de empezar, debes visualizar los tres movimientos necesarios para capturar las piezas.

Laberinto

Moviendo sólo la Torre blanca, captura todas las piezas que puedas en tres jugadas. Las piezas negras no juegan y se quedan quietas.



Contesta las siguientes preguntas:

¿Te gustaría navegar en una barca? Sí No

¿La Torre vale 5 puntos? Sí No

¿La Torre puede saltar a otras piezas? Sí No

SECUNDARIA

De 1º a 3º

ajedrez educativo



se presentó en Viena una máquina que jugaba al ajedrez. Era denominada el Turco y su objetivo impresionar a la emperatriz María Teresa de Austria e incluso fue capaz de derrotar al Gran Napoleón. Pero pronto se descubrió que realmente no tenía nada de tecnológico, pues dentro del artificio se ocultaba un habilidoso jugador de ajedrez.

Deep Blue

Algo más moderno, y evidentemente sí tecnológico, es el súper ordenador IBM Deep Blue, que, con su brutal fuerza de cálculo, fue la primera máquina que venció a un vigente campeón del mundo, Garry Kasparov, a ritmo de juego lento. Esto ocurrió en el año 1996, en Filadelfia, en unas partidas memorables. Deep Blue ganó en ese momento la valoración de 2 puntos, lo que lo colocaba entre los mejores del mundo.

El peso de 700 kg y 256 procesadores funcionando en paralelo. Como se merecía el Gran Maestro Kasparov, convirtiéndose en la primera computadora en derrotar al campeón del mundo, en un encuentro con ritmo de juego de torneo estándar.

Operaciones con los valores de las piezas de ajedrez.

Recuerda que el Peón vale 1, el Caballo y el Alfil, 3, la Torre, 5, y la Dama, 9 puntos. El Rey es infinito.

Realiza las operaciones con los valores de las piezas de ajedrez.

$3 \text{ Caballos} + 4 \text{ Alfiles} = 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Peones} + 4 \text{ Alfiles}$	$2 \text{ Torres} + 3 \text{ Peones} + 4 \text{ Alfiles} = 3 \text{ Caballos} + 4 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres}$
$5 \text{ Torres} - 4 \text{ Alfiles} - 5 \text{ Peones} = 3 \text{ Caballos} - 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 4 \text{ Peones}$	$3 \text{ Caballos} - 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 4 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 4 \text{ Alfiles} - 5 \text{ Peones}$
$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 3 \text{ Caballos} + 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres}$	$3 \text{ Caballos} + 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$
$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} + 3 \text{ Alfiles}$	$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 3 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$

Razonamiento de piezas

Cada letra representa una pieza distinta y ninguna es un Peón. ¿Puedes identificarlas sabiendo que a la casilla e3 la atacan dos piezas y a la casilla e3 la atacan cuatro piezas?

Letra	Pieza
A	
B	
C	
D	

Mueven blancas

Realiza tres jugadas para ganar en la siguiente partida.

No.	Blancas	Negras
1		
2		
3	

Mueven blancas

Realiza tres jugadas para ganar en la siguiente partida.

No.	Blancas	Negras
1		
2		
3	

La siguiente partida, ¿quién va ganando?

	Blancas	Negras
Valor de las piezas	22	31
Colocación del Rey	Mal colocado y sin defensa	Enrocado y muy protegido
Control del centro	Solo un Peón controla el centro	5 piezas controlan el centro
Desarrollo de piezas	La Torre y el Alfil no tienen ninguna movilidad.	Todas las piezas controlan muchas casillas y columnas diagonales abiertas.
Conclusión		Las negras tienen una ventaja de material y una buena colocación de las piezas.

El caballo

En una partida, hay que dar prioridad al desarrollo de los Caballos dentro del tablero.

Las piezas negras realizan un movimiento lógico, defendiendo a su Peón y controlando el centro del tablero. Como hemos visto, el Caballo, desde esa posición, controla muchas más casillas. El centro es una zona de mucha importancia en una partida de ajedrez, ya que ahí todas las piezas aumentan su capacidad de movimiento.

Los Alfiles en esta posición despliegan una fuerza muy importante, pues pasan a controlar las diagonales que arrancan en a2 y en f8. Con ello amenazan los puntos f7 y f2 que, como hemos visto, solo son Peones defendidos por el Rey contrario. También se aumenta el control y presión en el centro del tablero.

El caballo

En una partida, hay que dar prioridad al desarrollo de los Caballos dentro del tablero.

Las piezas negras realizan un movimiento lógico, defendiendo a su Peón y controlando el centro del tablero. Como hemos visto, el Caballo, desde esa posición, controla muchas más casillas. El centro es una zona de mucha importancia en una partida de ajedrez, ya que ahí todas las piezas aumentan su capacidad de movimiento.

Los Alfiles en esta posición despliegan una fuerza muy importante, pues pasan a controlar las diagonales que arrancan en a2 y en f8. Con ello amenazan los puntos f7 y f2 que, como hemos visto, solo son Peones defendidos por el Rey contrario. También se aumenta el control y presión en el centro del tablero.

El perímetro de las primeras dos figuras y el área de las otras dos. La casilla es de 1 cm; el área de cada casilla equivale a 1 cm².

Realiza las operaciones con los valores de las piezas de ajedrez.

$3 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 2 \text{ Torres} = 4 \text{ Torres}$	$3 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 2 \text{ Torres} = 4 \text{ Torres}$
$5 \text{ Torres} - 4 \text{ Alfiles} - 5 \text{ Peones} = 3 \text{ Caballos} - 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 4 \text{ Peones}$	$3 \text{ Caballos} - 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 4 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 4 \text{ Alfiles} - 5 \text{ Peones}$
$3 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 3 \text{ Caballos} + 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres}$	$3 \text{ Caballos} + 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$
$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} + 3 \text{ Alfiles}$	$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 3 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$
$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} + 3 \text{ Alfiles}$	$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 3 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$

Resuelve las siguientes ecuaciones para saber el valor de X:

$3 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} = 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + X$	$3 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} = 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + X$
$5 \text{ Torres} - 4 \text{ Alfiles} - 5 \text{ Peones} = 3 \text{ Caballos} - 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 4 \text{ Peones}$	$3 \text{ Caballos} - 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} - 4 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 4 \text{ Alfiles} - 5 \text{ Peones}$
$3 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 3 \text{ Caballos} + 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres}$	$3 \text{ Caballos} + 2 \text{ Torres} + 3 \text{ Alfiles} + 2 \text{ Torres} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$
$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} + 3 \text{ Alfiles}$	$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 3 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$
$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} + 3 \text{ Alfiles}$	$4 \text{ Torres} + 2 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones} = 5 \text{ Torres} - 3 \text{ Alfiles} + 3 \text{ Peones}$

Mueven blancas

Realiza tres jugadas para ganar en la siguiente partida.

No.	Blancas	Negras
1		
2		
3	

Mueven negras

Realiza tres jugadas para ganar en la siguiente partida.

No.	Blancas	Negras
1	
2		
3		

Bobby Fischer

Bobby Fischer es el jugador más carismático que ha jugado con un estilo muy brillante de ataque. Nació el 9 de marzo de 1943, y fue un Gran Maestro norteamericano de Ajedrez.

Se ganó ocho veces el Campeonato de Ajedrez de los Estados Unidos, uniéndolo por primera vez a los catorce años de edad. En 1964 ganó el campeonato con una puntuación de 11,0, la única puntuación perfecta en la historia de ese torneo.

El Campeonato Mundial de Ajedrez 1972 fue un encuentro entre el campeón Borís Spasski, de la Unión Soviética, y el retador Bobby Fischer, de los Estados Unidos. El denominado Juego del Siglo se jugó en Reikjavik, Islandia. Fischer se convirtió en el primer estadounidense en ser campeón mundial desde Steinitz.

Fischer ganó el match 12½-8½, convirtiéndose en el campeón oficial número 11. La victoria de Fischer también acabó con el reinado soviético de 24 años del campeonato. En 1975, Fischer se negó a defender su título porque no se pudo llegar a un acuerdo sobre las condiciones de la partida con la FIDE. Como resultado, Anatoli Kárpov, de la Unión Soviética, fue nombrado Campeón Mundial por defecto.

Ajedrez 960

A Bobby Fischer se le atribuye la creación del ajedrez digital, además del Ajedrez Random o Chess 960. La principal diferencia con respecto al ajedrez clásico es que la disposición inicial de las piezas cambia. A simple vista parecen ser aleatoriamente colocadas.

La posición de los Peones permanece igual que en el ajedrez clásico, pero los blancos ocupando la segunda fila y los negros en la séptima, las piezas se colocan en diferentes formas.

