

# Ajedrez para peques y sus monitores



Aprende y enseña ajedrez

Jorge I. Aguadero Casado



Primera edición en Andorra, abril 2010

Edita Esfera Editorial  
Apartat de Correus 2052  
Principat d'Andorra

[www.esferaeditorial.com](http://www.esferaeditorial.com)  
[info@esferaeditorial.com](mailto:info@esferaeditorial.com)

© Jorge I. Aguadero Casado, 2010  
© Esfera Editorial, 2010

Ilustraciones:

© Gina Tost Faus, 2010

Fotografías:

© pág. 5 (López y Narciso) Federació d'Escacs Valls d'Andorra

© pág. 32 y 84 (Karpov y Spassky) David Llada

© pág. 38 (Korchnoi) Federació d'Escacs Valls d'Andorra

Las fotografías restantes son del propio autor o de dominio público.

ISBN: 978-99920-62-04-3

Depósito Legal: AND. 840-2010

Impreso en Andorra por Impremta Solber

Portada y maquetación: Esfera Editorial

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, quedan rigurosamente prohibidas, sin autorización escrita de los titulares del copyright, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

A mi padre,  
que me enseñó a conducir las piezas  
y a conducirme por la vida.

# Prólogo



El ajedrez es un mundo maravilloso e ilimitado. Todos sabemos de los valores pedagógicos que aporta: ayuda a desarrollar la capacidad de decisión y, por ende, a madurar. También favorece el desarrollo de la capacidad espacial, supone un entrenamiento mental divertido y, además, ayuda a sociabilizar. Es clara la utilidad que tiene el ajedrez para todos. No sólo en la infancia, sino para todas las personas que desean potenciar/mantener sus destrezas mentales. Sin embargo el ajedrez tiene un componente de dificultad que, con frecuencia, dificulta el acceso a su conocimiento a muchos niños y niñas.

En la literatura ajedrecística hay muchas obras dedicadas a estadios superiores del juego que interesan a los jugadores ya avezados. Pero, ¿qué hay de las personas que quieren iniciarse en su aprendizaje? Este libro se propone cubrir esa parcela, una parcela en la que apenas encontramos bibliografía y que, sin duda, es básica para el fomento y desarrollo del juego-ciencia.

El autor, Jorge Aguadero, es un escritor muy ligado al ajedrez y a su enseñanza. No sólo se ha codeado con jugadores de un cierto nivel, como fue nuestro buen amigo David García Ilundáin o yo mismo, sino que también ha organizado eventos ajedrecísticos. Con todo, su aportación fundamental ha sido al idear un método de enseñanza ideal, que es el objeto de este libro.

Esta divertida obra inspirará a muchos monitores de ajedrez y facilitará el aprendizaje de sus alumnos. El fundamento de este método es la práctica desde un punto de vista geométrico, estimulando la atención mediante la lógica. La teoría viene relegada a una pequeña parte, pero lo importante es captar la atención del alumno. Además, este libro no sólo se queda ahí sino que intenta traspasar el universo de las 64 casillas y convertirse en un modelo de crecimiento personal, ya que para Jorge es más importante formar personas que campeones. Todo ello viene acompañado por numerosas citas de los grandes de este deporte, para que los chicos los vayan conociendo.

Felicidades, Jorge, por plasmar tus conocimientos en este formidable y didáctico libro. Espero y deseo que pronto sea una base fundamental para las nuevas generaciones.

Gran Maestro Internacional, **José Manuel López Martínez**



A Jorge Aguadero siempre le he identificado como un entusiasta del ajedrez y en concreto de la enseñanza del ajedrez hacia los más pequeños, así que difícilmente me puede sorprender que ambas cosas se hayan fusionado en este libro. Un libro que sirve de guía para quién se inicia en el juego de los juegos, y especialmente para el monitor que debe transmitir esos primeros conocimientos.

A menudo el ajedrez sufre del estigma de ser un juego difícil, aburrido y para gente muy inteligente, cosas que doy fe que no son ciertas. Pero lo que sí es cierto, es que si te lo explican bien y te gusta, te termina gustando mucho, y con libros como el de Jorge es mucho más fácil dar ese primer paso del conocimiento al entusiasmo.

Gran Maestro Internacional, **Marc Narciso Dublán**



# Índice

Introducción .....	9
1 El juego de los peones .....	13
2 El juego de los peones II .....	21
3 El juego de los peones III .....	25
4 La torre .....	33
5 La torre II .....	39
6 El alfil .....	45
7 El alfil II .....	51
8 La dama .....	57
9 El caballo .....	65
10 El caballo II .....	73
11 El rey .....	79
12 El rey II. Jaque, jaque mate y ahogado...	85
13 El rey III. Enroque y promoción .....	95
Diploma de ajedrecista .....	103
El autor .....	106

# Introducción

Una sentencia del ajedrez nos hace saber que es mejor un plan malo que no tener plan. En la enseñanza del ajedrez (y, muy probablemente, en cualquier tipo de enseñanza) sucede lo mismo. Por esto, partiremos del presupuesto de que el modelo de enseñanza del ajedrez que te propongo responde a las necesidades de los centros educativos que quieren un sistema de clases de ajedrez que transmita a los alumnos los valores que reciben en casa y en la misma escuela y que, por el bien del alumnado, ha de tener correspondencia en las clases de ajedrez.

Por otra parte, los monitores tienen en el presente volumen un instrumento pedagógico que ha de facilitar su trabajo y que cuenta con el aval del Gran Maestro José Manuel López Martínez (subcampeón de España 2006 y 2009).

El método al que llamaremos M.A.E.A.<sup>1</sup>, consiste en conseguir que el niño juegue desde la primera sesión. Así, valorando que los niños llegan a la clase de ajedrez cansados, después de un día de escuela, conseguimos dos propósitos:

- A) Diversión. El niño no tiene la sensación de estar haciendo un curso, sino que está inmerso en un juego donde el cálculo forma parte de la diversión y las nociones estratégicas todavía lo hacen más divertido.
- B) Atención. La atención de un niño de 5 a 8 años es muy reducida y cuesta mucho de conseguir. Esta cualidad humana, harto valiosa en el ámbito educativo, nos vendrá de la mano de la diversión.

Tenemos diversión y atención. Con este presupuesto aprovechamos la sinergia originada y añadimos dificultades de manera escalonada.

El M.A.E.A. se justifica en que el alumno tiene un horizonte de atención extremadamente reducido (el alumno no llega a la clase en condiciones ideales. Es decir, no comienza la sesión de buena mañana y predispuesto a aprender, sino que acostumbra a hacerlo en horario extraescolar, agotado por las clases diarias y, a menudo, prejuzgando que el ajedrez es aburrido).

Por tanto, la sesión teórica de ajedrez será efectiva si es breve y suficientemente intensa para transmitir los conocimientos. La solución que propongo es que el alumno aprenda jugando. El modelo es el siguiente:

## Sesión 1: El juego de los peones

La idea fundamental de este juego<sup>2</sup> es introducir la noción de juego en equipo y los fundamentos del concepto estrategia. En este juego solo están presentes los peones y el objetivo es que uno de

<sup>1</sup> La idea original tiene también como padres a los Maestros Catalanes Jordi-Àlex Moreno Sanchís y Javier García Gil. Los tres, con motivo de la deficiente situación pedagógica que percibíamos en el ajedrez de base de Cataluña, nos reunimos en un Campeonato de España por Edades al que llevábamos a nuestros respectivos alumnos y se produjo una muestra de ideas a tres bandas que generó la estructura principal de este método. Con los años lo he ido trabajando con modificaciones y ampliaciones que, de manera ya definitiva, dieron a luz al que llamo Método Aguadero de Enseñanza del Ajedrez (M.A.E.A), un método que garantiza la enseñanza del ajedrez en pocas sesiones y muy reducidas (duración aproximada de 5 minutos).

<sup>2</sup> No es propiamente el juego del ajedrez pero, en pocas sesiones, conducirá a los niños a jugar con todas las piezas.

ellos llegue al otro extremo del tablero<sup>3</sup>. Dada la simplicidad del movimiento del peón las explicaciones son mínimas y, por tanto, el niño juega antes de agotar su horizonte de atención. El peón tiene su movimiento más básico (avanzar una sola casilla cada vez) y la captura en diagonal. También se enseña que los peones bloqueados no pueden avanzar. Gana el juego quien consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 2: El juego de los peones (II)**

Se introduce el hecho de que el peón puede escoger entre avanzar una o dos casillas cuando está en su casilla de origen. El juego es igual que en la primera sesión y se refuerza la necesidad de conducir a los peones en equipo. Se introduce el concepto estratégico de centro = espacio. Gana el juego quien consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 3: El juego de los peones (III)**

La “captura al paso” requiere una sesión explicativa específica. Es un movimiento de peón excéntrico, en tanto que se sale de la norma establecida en las sesiones anteriores. Gana el juego quien consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 4: La torre**

Aprovechando el juego de las primeras sesiones se muestran la torre y su movimiento. El movimiento de la torre es ortogonal y, por tanto, su aprendizaje es muy rápido. Se muestra también la captura con torre. Gana el juego quien, con peones y torres, consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 5: La torre (II)**

Se trabaja el concepto de espacio, mostrando que la torre necesita que primero se cambien peones antes de salir. Gana el juego quien, con peones y torres, consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 6: El alfil**

Se aprovechan las similitudes conceptuales entre el movimiento de la torre y el del alfil, de manera que la progresión en el aprendizaje es muy efectiva. Gana el juego quien, con peones, torres y alfiles, consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 7: El alfil (II)**

Se trabajan los conceptos espacio y coordinación espacial por medio de los conceptos alfil bueno y alfil malo. Se enseña un orden para jugar: primero se ocupa el centro con un peón y después se ha de dar salida a los alfiles. Gana el juego quien, con peones, torres y alfiles, consiga que un peón llegue al final.

### **Sesión 8: La dama**

Por medio de la fórmula  $D=T+A$  se presenta la dama con mucha efectividad<sup>4</sup>. Gana el juego quien, con peones, torres, alfiles y dama, consiga que un peón llegue al final.

<sup>3</sup> Todas las personas que empiezan a jugar al ajedrez tienen tendencia a jugar contra el rey. Es decir, sólo se presta atención a calcular cómo comer piezas y que no capturen las propias. Con el M.A.E.A. se evita esto, ya que se juega en equipo con todos los peones y el objetivo es geométrico (llegar a la fila final con un peón). Esto predispone al jugador al aprendizaje del juego posicional y a disfrutar de la estrategia. El cálculo (táctica) aunque está presente, no será más que un medio para conseguir metas estratégicas.

## **Sesión 9: El caballo**

El movimiento del caballo requiere un tipo de sesión especial. Se introduce el movimiento del caballo como saltos en L. Se usa una variante del "juego de los peones", en la que un jugador lleva el caballo y el otro lleva uno, dos y, al final, tres peones. Gana el juego quien, con peones, torres, alfiles y caballos, consigue que un peón llegue al final.

## **Sesión 10: El caballo (II)**

De nuevo se trabajan los conceptos espacio y coordinación espacial. Se enseña un orden para jugar: es preciso que el alumno desarrolle sus caballos en las primeras jugadas. Se insiste en la necesidad de no arrinconar los caballos. Gana el juego quien, con peones, torres, alfiles, dama y caballos, consigue que un peón llegue al final.

## **Sesión 11: El rey**

Se expone el movimiento básico del rey. Gana el juego quien, con peones, torres, alfiles, dama y caballos, consigue que un peón llegue al final.

## **Sesión 12: El rey (II). Jaque, jaque mate, ahogado**

Explicación del jaque, el jaque mate y el ahogado. El alumno ha de resolver ejercicios en papel muy sencillos. Gana el juego quien, con peones, torres, alfiles, dama y caballos, consigue que un peón llegue al final.

## **Sesión 13: El rey (III). El enroque y la promoción**

Explicación del enroque y de la promoción. El alumno ha de resolver ejercicios sencillos. Está preparado para jugar al ajedrez con todas las piezas.

Recuerda que cada sesión del presente libro es una unidad de sentido, no una clase de ajedrez. Una sola sesión se puede hacer en más de una clase. Siguiendo este modelo el alumno ha trabajado táctica (ya que en cada clase ha tenido que calcular), estrategia (con objetivos definidos a medio y largo plazo), entiende mejor qué es el espacio y coordina el movimiento de las piezas. Se puede decir que el alumno tiene un correcto conocimiento del ajedrez y, no menos importante, disfruta con las posiciones abiertas, con las cerradas y con los finales de partida, ya que la escala del aprendizaje le ha ido mostrando posiciones diversas en un ambiente lúdico.

Si el niño sigue los pasos indicados estará en condiciones de poder jugar con criterio una partida de ajedrez con sus amigos y, lo que representa un valor añadido de cohesión familiar, con sus progenitores. Precisamente este es un elemento que hace del ajedrez un potente instrumento generador de tejido social ya que, cuando llega la adolescencia y los jóvenes tienen intereses que les distancian de sus padres, la excusa de una partida de ajedrez es un buen punto de encuentro para retomar/reafirmar los canales de comunicación con los hijos. En cambio en otras actividades (en especial en deportes físicos) los progenitores han de abandonar su práctica coincidiendo con la adolescencia de los hijos. El ajedrez no tiene esta limitación. Además, por su aportación al crecimiento personal e intelectual, es un instrumento educativo nada trivial.

En resumen, siguiendo la discusión aristotélica entre el orden lógico y el cronológico, pienso que el camino del aprendizaje es el del orden lógico y, por tanto, este es el pilar que fundamenta el método de enseñanza que tienes en tus manos.

<sup>4</sup> Ya que el movimiento de la DAMA (D) engloba al de la torre (T) y al del alfil (A).



Otros métodos de enseñanza del ajedrez se fundamentan en el orden cronológico pero, si nos atenemos a los conceptos de raíz geométrica que bajo mi punto de vista conforman nuestro primer contacto con el universo de las 64 casillas, monitores y estudiantes sacarán provecho de este libro.

Con motivo de facilitar la lectura del libro he usado la forma masculina singular (niño, monitor) a lo largo del texto. Sin embargo quiero hacer constar el deseo y la necesidad de hacer partícipes del ajedrez a niñas y monitoras. En los últimos años la presencia del ajedrez en la escuela está acercándonos a una paridad de sexos en los torneos escolares. El camino, no obstante, aún no se ha recorrido en su totalidad. Hemos de perseverar en esta meta y, si en el club de ajedrez y en la escuela seguimos esta línea de trabajo, haremos realidad nuestro lema: "GENS UNA SUMUS".

Quiero agradecer a mis maestros, alumnos y rivales en los torneos todo lo que me han enseñado como ajedrecista y, fundamentalmente, como persona. Ellos y ellas han hecho posible esta obra.

Jorge I. Aguadero Casado  
Barcelona, marzo de 2010

### Muy importante

Al final del libro encontrarás un diploma para que lo complete el monitor de ajedrez, a final de curso, y solo lo hará si el alumno ha demostrado a lo largo del curso su **deportividad** con los rivales, su **amor** por el ajedrez y **conocimientos** que avalen su sabiduría en este noble "juego-arte-ciencia-deporte" que es el ajedrez.

# 1

## El juego de los peones

### CONSEJOS

Dada la edad de tus alumnos aconsejo comenzar la sesión sin hacer más presentación del tablero que la de decir que *debéis tener siempre un cuadro blanco a la derecha*.

Lo ideal sería presentar el juego y el tablero con tiempo, pero con frecuencia las clases de ajedrez son *extraescolares* y, teniendo presente que los niños ya están cansados, su *horizonte de atención es muy reducido*. Por esto, es preciso *que jueguen lo antes posible*. En cuanto comienzan a jugar todo queda resuelto.

Las sesiones que propongo se pueden hacer en un día de clase pero el monitor decidirá como repartir el tiempo y, por tanto, si necesita un día, dos, tres o cuatro.

### OBJETIVOS

- A) Explicar el peón: qué es, cuantos peones tiene cada jugador, colocación, movimiento básico, bloqueo y captura.
- B) Acostumbrar a los estudiantes a pensar antes de mover (con frases del tipo *quien corre pierde, cada peón que nos capturan no volverá*).
- C) Transmitir la idea de juego en equipo (mostrando que un *peón solo no puede con 8 peones contrarios* y que es necesario que todos los peones del mismo equipo se apoyen entre ellos).
- D) Transmitir a los estudiantes que hay que ser respetuoso con el rival (*respetar al rival es respetarse a uno mismo, quien hace trampas siempre pierde porque no aprende*).

### RECOMENDACIÓN

Tus alumnos han de dar la mano al rival siempre que comienza y siempre que acaba una partida de ajedrez. El ajedrez es una herramienta educativa de primer orden, ya que se hacen efectivas las habilidades de cálculo, el pensamiento estratégico, la concentración, la paciencia y la percepción artística.

Con todo, nunca has de olvidar que la auténtica mejora personal del alumno comienza por las buenas maneras y, por tanto, ha de aprender a ganar y a perder. Recibe una educación en casa y en la escuela. La clase de ajedrez debe ser una extensión de estos principios.





1

¿Qué es el PEÓN?

El peón es una pieza de ajedrez.  
El peón puede ser blanco o negro.



Peón blanco



Peón negro

2

¿Cuántos PEONES tiene cada jugador?

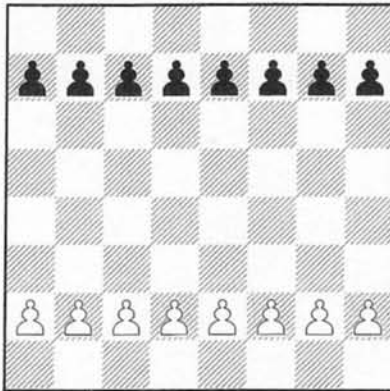
Cada jugador de ajedrez tiene 8 **peones**.

3

¿Dónde se colocan los PEONES?

Los **peones** se colocan en la segunda fila de cada jugador.

Jugador negro



Jugador blanco

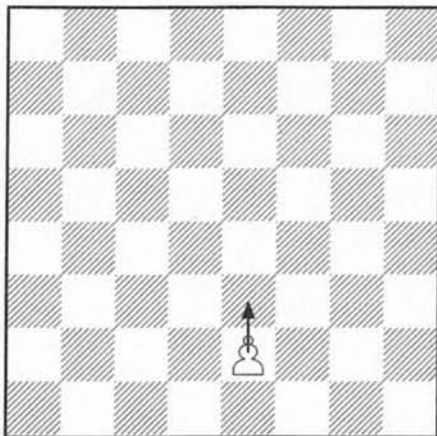
¡En el ajedrez cada vez  
mueve un jugador!

En el primer turno  
juegan las blancas

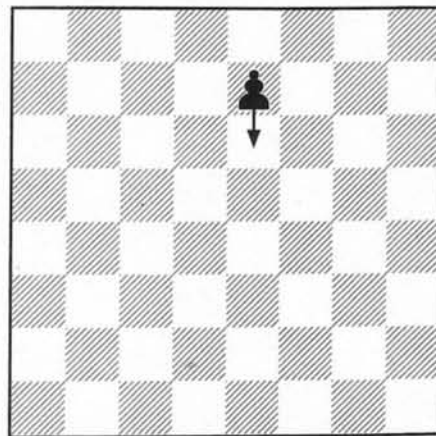
4

¿Cómo se mueve el PEÓN?

El **peón** avanza un paso cada turno.



Movimiento del **peón** blanco

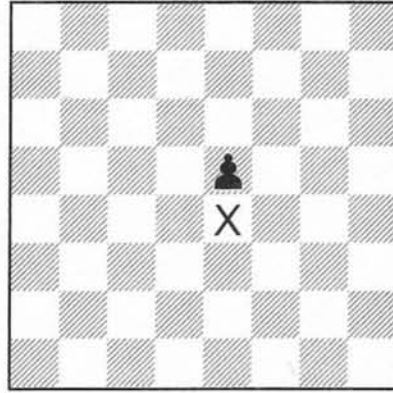
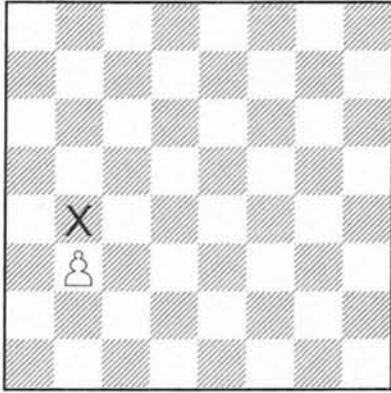


Movimiento del **peón** negro

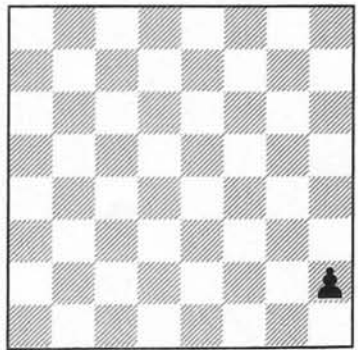
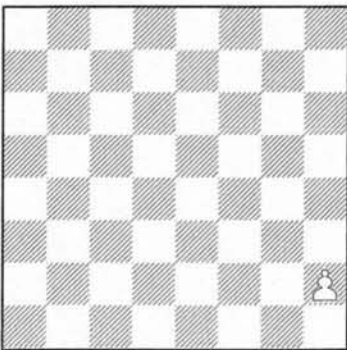
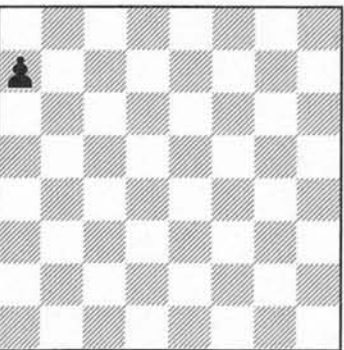
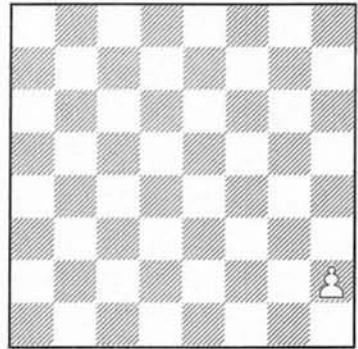
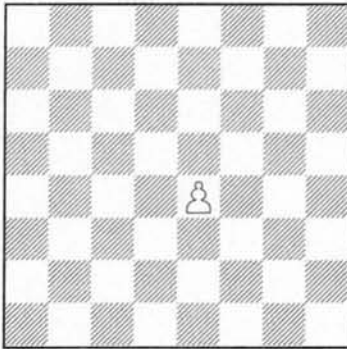
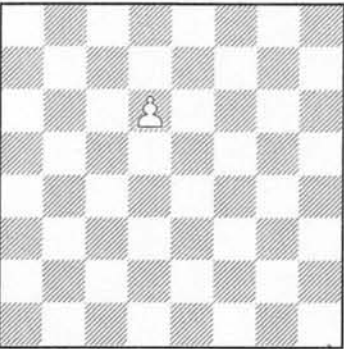
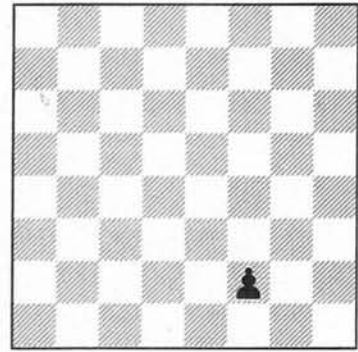
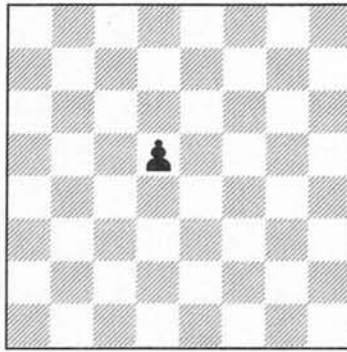
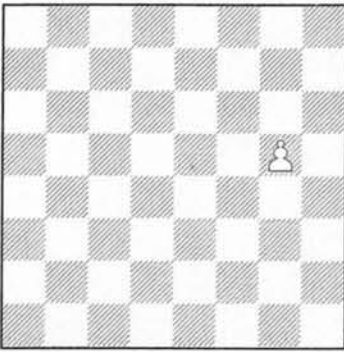


# Piensa y mueve

Marca con una X la casilla a la que puede ir el PEÓN.



Ahora lo puedes hacer tú...



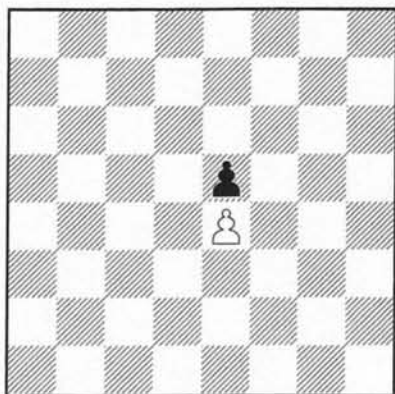




5

¿Qué sucede si dos PEONES rivales se encuentran de frente?

Quedan *bloqueados*.



**PEONES bloqueados** = no se pueden mover

## ¿SABÍAS QUE...?



Hay muchos modelos de tablero de ajedrez. Por ejemplo:



¿Quién puede jugar al ajedrez?

Cualquier persona que lo desee. Niños, niñas, adultos, ancianos, ancianas...

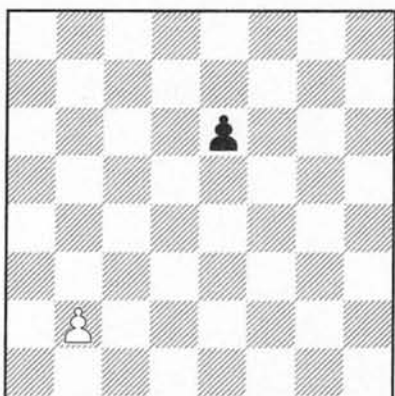
En la fotografía puedes ver a Màxim Ventura, Campeón de Cataluña sub12 en 2009 y sexto clasificado en el Campeonato de España sub10 de 2008.



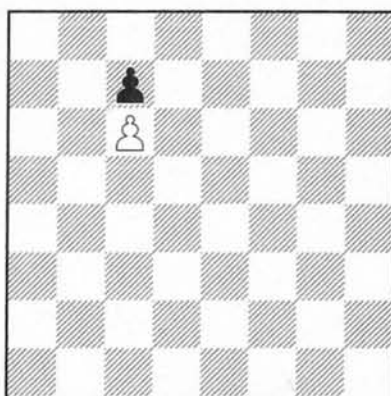


# Piensa y mueve

Juegan las blancas. ¿Pueden avanzar su PEÓN?



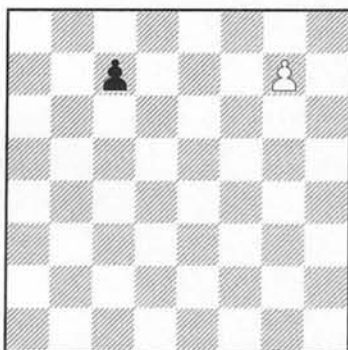
Sí  No



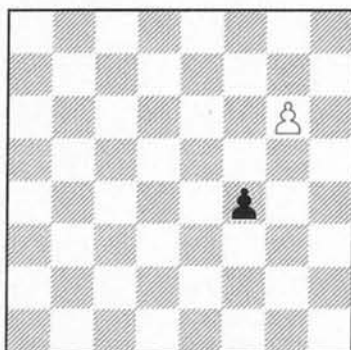
Sí  No



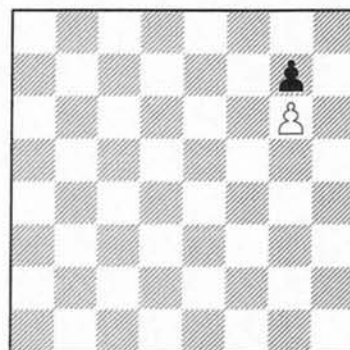
A ver si lo has entendido...



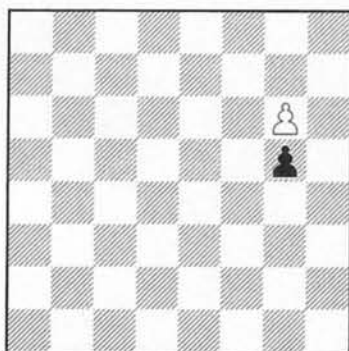
Sí  No



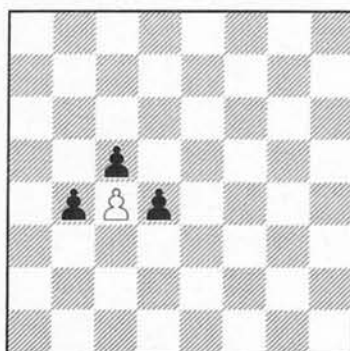
Sí  No



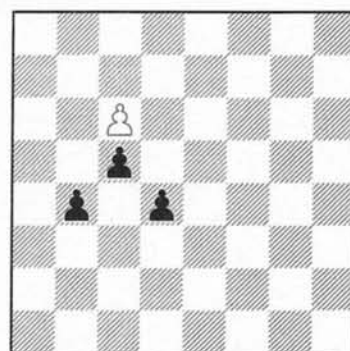
Sí  No



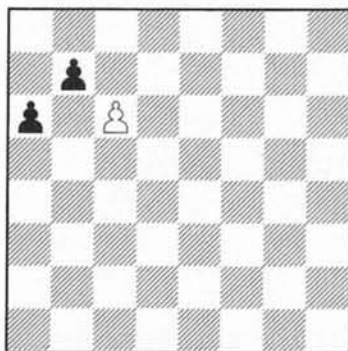
Sí  No



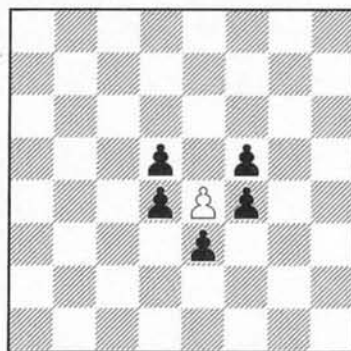
Sí  No



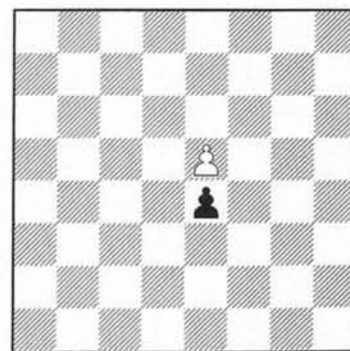
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No



6

## ¿Qué es la captura?

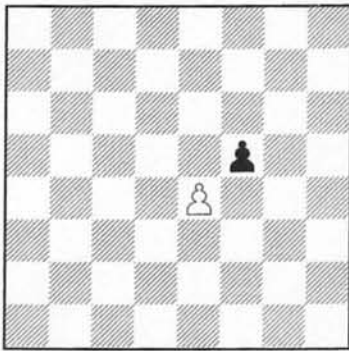
Es sacar una pieza rival del tablero y poner en su lugar una nuestra. La captura **no es obligada**.

7

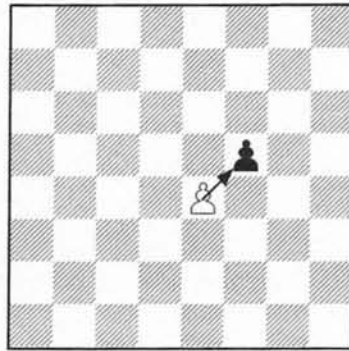
## ¿Cómo captura el PEÓN?

El **peón** captura en diagonal (una casilla).

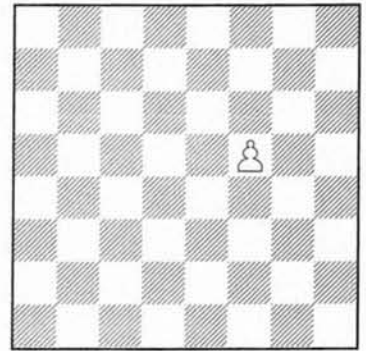
### Peón blanco capturando...



El **peón blanco** puede capturar.

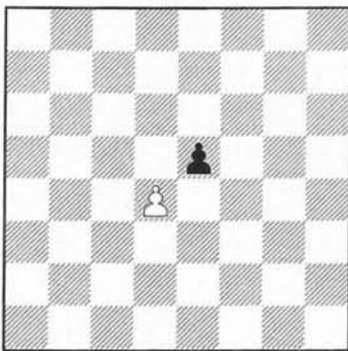


El **peón blanco** captura.

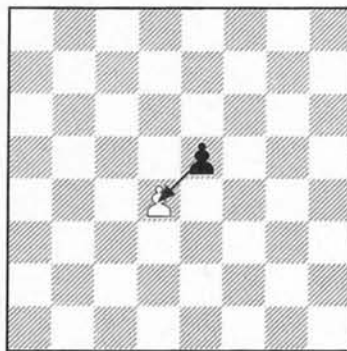


El **peón blanco** ha capturado.

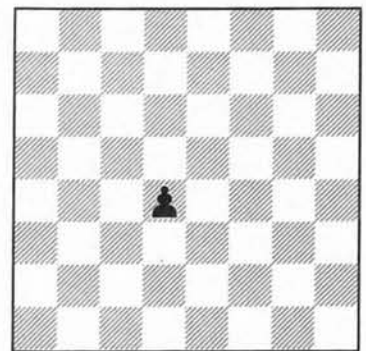
### Peón negro capturando...



El **peón negro** puede capturar.



El **peón negro** captura.



El **peón negro** ha capturado.

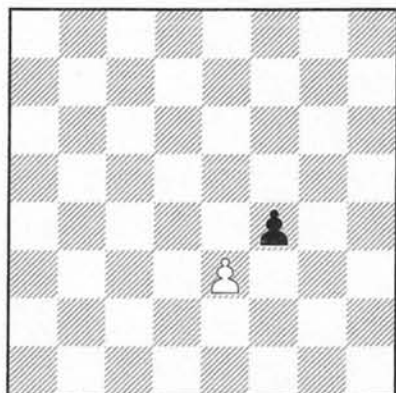
## CONSEJO

Trata siempre de mostrar a tus alumnos que valoras más que piensen que el resultado de la partida. Ellos tienden a valorar los resultados a corto plazo pero tú, como monitor, has de proyectarte en los resultados a medio y largo plazo.

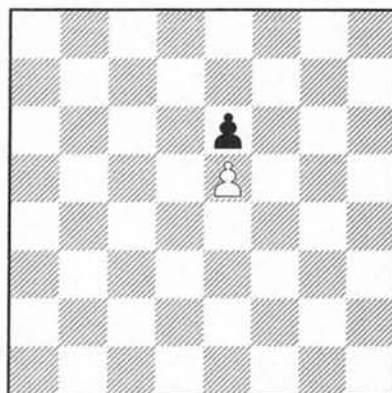


# Piensa y mueve

Juegan las blancas. ¿Pueden capturar al PEÓN negro?



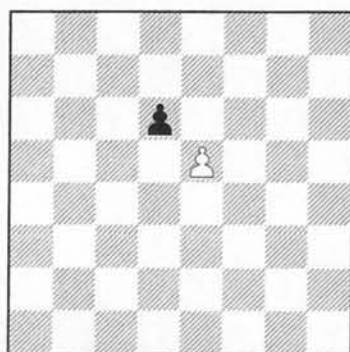
Sí  No



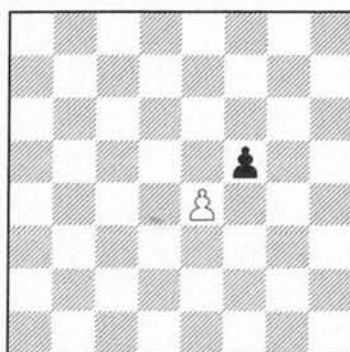
Sí  No



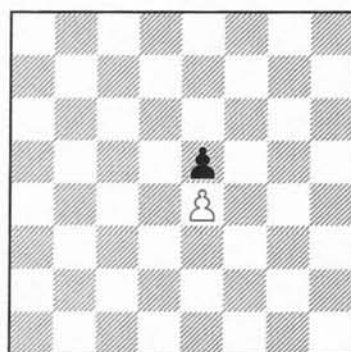
Ahora lo puedes hacer tú...



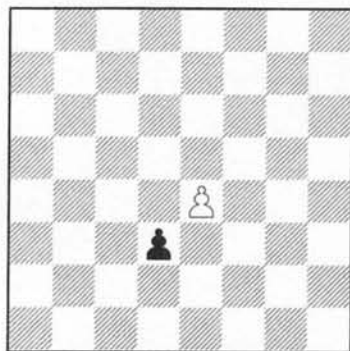
Sí  No



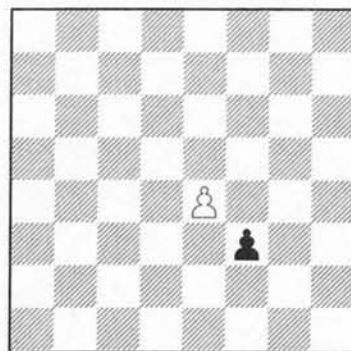
Sí  No



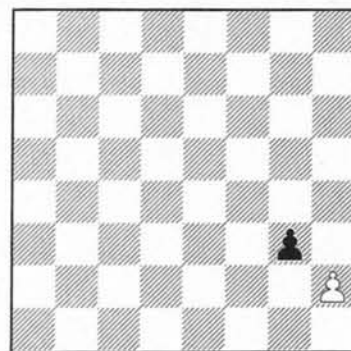
Sí  No



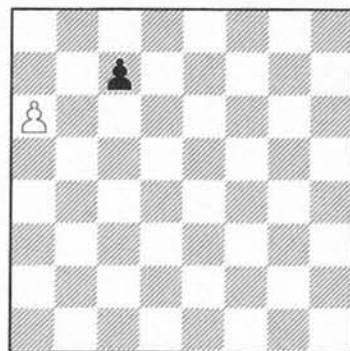
Sí  No



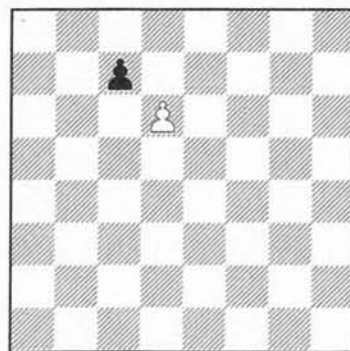
Sí  No



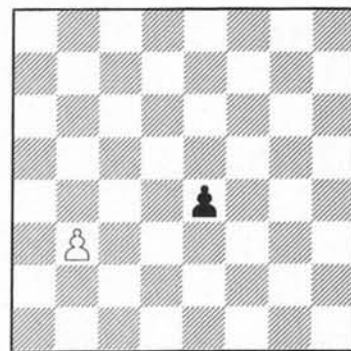
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No





# Dibuja y escribe

1

## 1. Dibuja un PEÓN.

Peón

## 2. Marca con una X las frases que sean VERDAD.

### Ejemplo:

- 1. Muchas mujeres juegan al ajedrez.
- 2. Las niñas no juegan al ajedrez.

X

### Ahora te toca a ti:

- 3. El ajedrez es un juego.
- 4. El ajedrez se inventó ayer.
- 5. Muchos niños y niñas juegan al ajedrez.
- 6. Los campeonatos de ajedrez son muy divertidos.


## 3. ¿Por qué te gusta jugar con los PEONES?

Me gusta jugar con los peones porque...

.....

.....

.....

.....

# 2

## El juego de los peones II

### CONSEJOS

A lo largo de este curso lo más importante es que el alumno *juegue*. El grupo ideal es de diez alumnos por clase pero, como no siempre se parte de esta premisa, recomiendo que por cada tablero se haga la distribución de dos jugadores y un árbitro (hace de árbitro quien pierde la partida anterior). Esto responde a dos hechos fundamentales:



A) El jugador *entiende* que ha de jugar de manera reglamentaria y respetuosa con el rival, ya que en caso contrario el árbitro se lo dirá.

B) Dado el reducido horizonte de atención del alumno, el hecho de descansar ayuda a que vuelva después con más motivación. Como hace de árbitro, está siguiendo la partida desde otro rol (continuando su aprendizaje de movimientos, táctica y estrategia).

Es preciso que el monitor preste atención al hecho de que todos sus alumnos jueguen, de manera que nadie quede desaparejado o haciendo de árbitro toda la sesión.

Otro elemento interesante de la figura del árbitro rotativo es que el niño tendrá un aliciente más para intentar no perder su puesto e, indefectiblemente, prestará más atención a sus movimientos y a los de su rival.

### OBJETIVOS

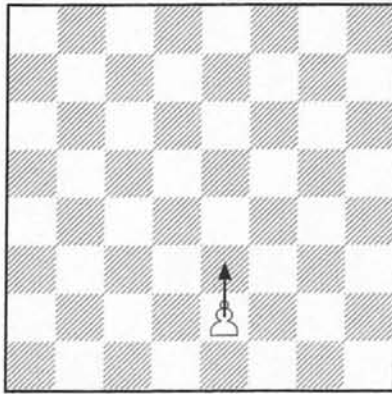
- A) Explicar que el PEÓN, en su casilla de origen, puede escoger entre avanzar *una o dos casillas*.
- B) Acostumbrar a los niños a pensar que el ajedrez es un *juego de equipo* (donde sus piezas forman el equipo).
- C) Mostrar cómo, por medio de las formaciones de PEONES, en el tablero hay más o menos espacio.
- D) Identificar el centro del tablero e introducir el concepto *centro = espacio*.



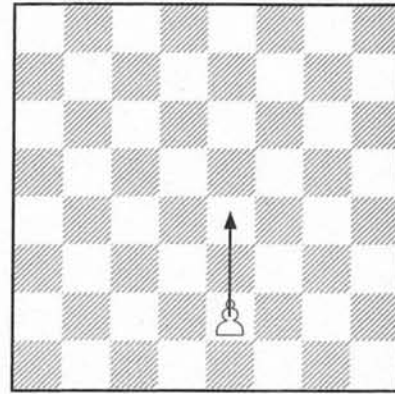
1

## ¿Cómo se mueve el PEÓN? (Segunda parte)

El **peón** puede escoger avanzar una casilla o dos casillas cuando está en su posición de origen.



El **peón** ha escogido avanzar una casilla

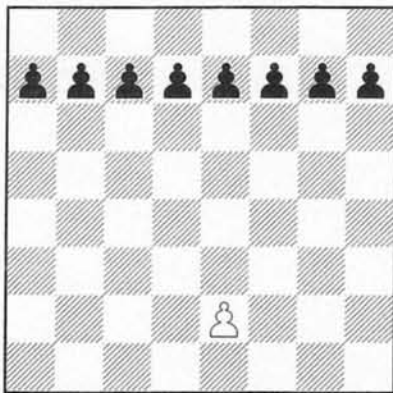


El **peón** ha escogido avanzar dos casillas

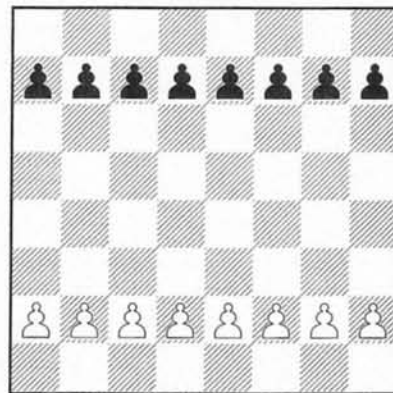
2

## El ajedrez es un juego de equipo.

Un solo **peón** no gana la partida. Cada **peón** es importante.



El **peón** blanco no puede ganar



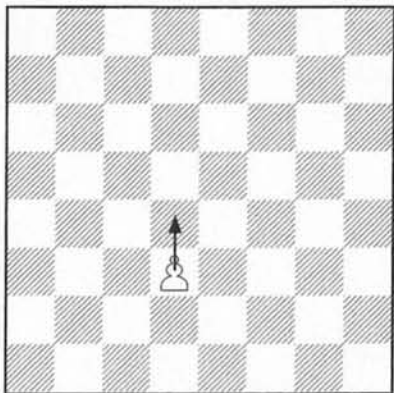
El juego está igualado

En las primeras jugadas hay que procurar *mover* un **peón** diferente en cada movimiento.

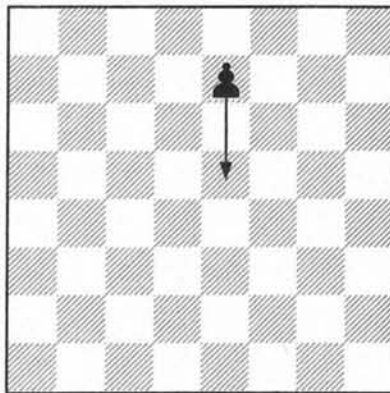


# Piensa y mueve

¿El PEÓN ha de moverse una sola casilla o puede avanzar dos?



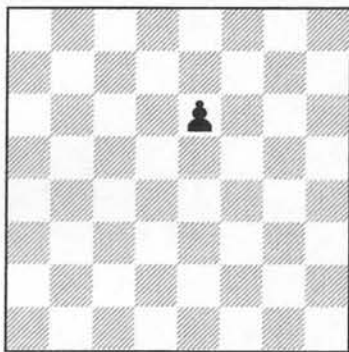
Solo una  X  
Pueden ser dos



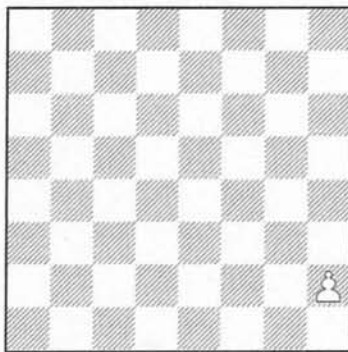
Solo una   
Pueden ser dos  X



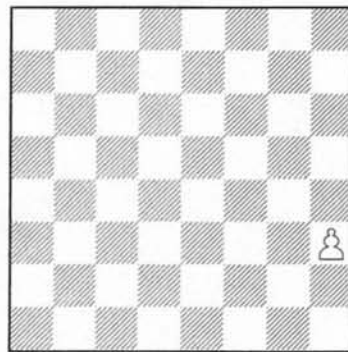
Ahora es tu turno...



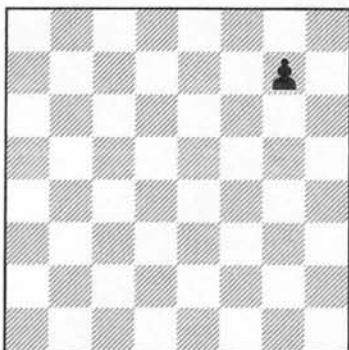
Solo una   
Pueden ser dos



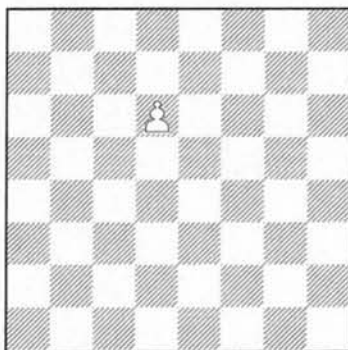
Solo una   
Pueden ser dos



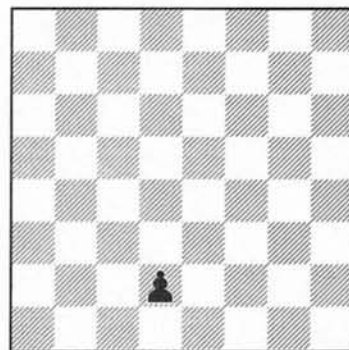
Solo una   
Pueden ser dos



Solo una   
Pueden ser dos



Solo una   
Pueden ser dos



Solo una   
Pueden ser dos





# Dibuja y escribe

2

1. Dibújate jugando al ajedrez.

Tú jugando al ajedrez

2. Escribe una poesía sobre el PEÓN.

.....

.....

.....

.....

.....

## ¿SABÍAS QUE...?



**Philidor**, gran ajedrecista y músico, dijo: “¡El PEÓN es el alma del ajedrez!”.



“Cuando encuentres una buena jugada trata de encontrar una mejor”, aconsejó el ex-campeón mundial **Emanuel Lasker**.

# 3

## El juego de los peones III

### CONSEJOS

En esta sesión tus alumnos podrán conocer qué es la *captura al paso*.

Este movimiento es de enseñanza controvertida, pues no son pocos los monitores que postergan su enseñanza hasta que el alumno ya es capaz de jugar con todas las piezas.

Pienso, no obstante, que se debe enseñar en esta parte del curso. Se alude a la heterodoxia del movimiento para desligarlo de su enseñanza a niños pequeños y, sin embargo, esto tiene una virtud: con la excusa de un nuevo movimiento los alumnos siguen practicando el “juego de los peones”.

¿Por qué es esto importante? Lo es porque el juego posicional exige una sólida formación (en términos académicos) de estructuras de peones. El alumnado debe llevar muy de la mano el movimiento del PEÓN antes de pasar al conocimiento de las piezas.

Si deseamos que aprenda a discernir la casilla fuerte de la casilla débil primero ha de entender con claridad el papel que juegan los PEONES.

### OBJETIVOS

A) Explicar qué es la *captura al paso*.





1

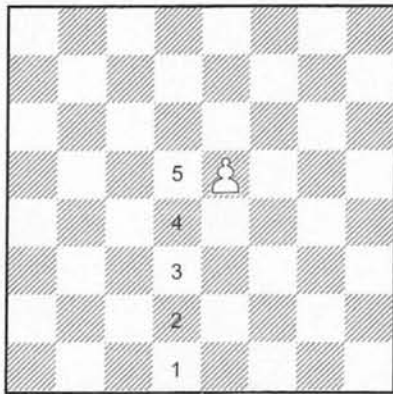
¿Qué es la **captura al paso**?

Es capturar un **peón** rival de una manera especial.

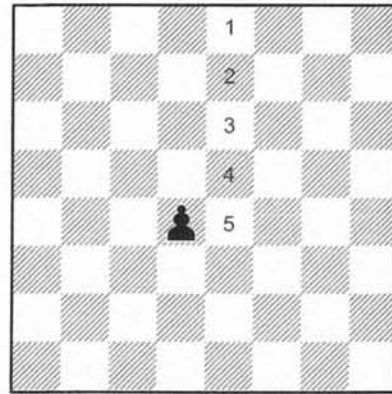
2

¿Cómo debe estar nuestro **PEÓN** para poder **capturar al paso**?

Nuestro **peón** debe estar en su **quinta fila**.



El **peón** blanco está en su **quinta fila**

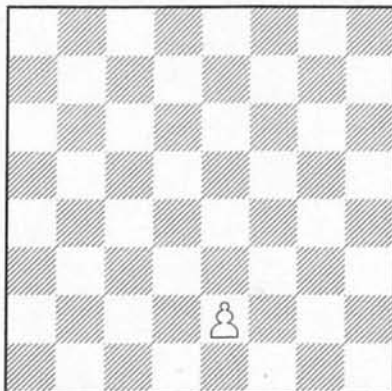


El **peón** negro está en su **quinta fila**

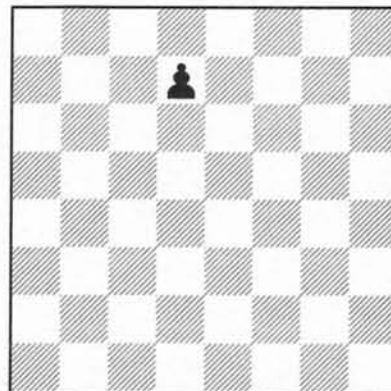
3

¿Cómo debe estar el **PEÓN** rival para poderlo **capturar al paso**?

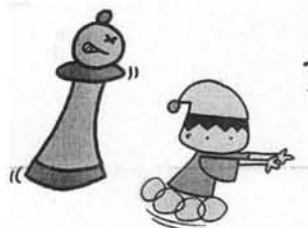
El **peón** rival debe estar en su **casilla de origen**.



El **peón** blanco está en su **casilla de origen**

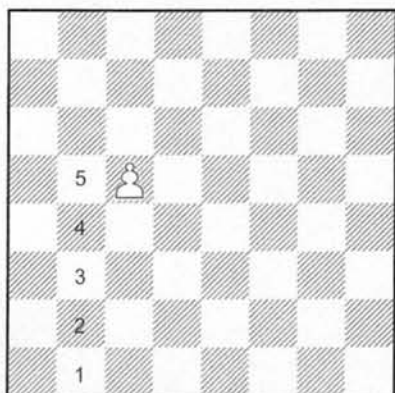


El **peón** negro está en su **casilla de origen**

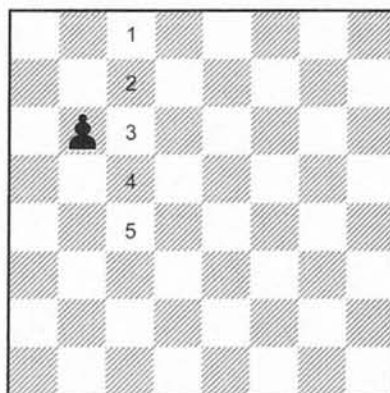


# Piensa y mueve

¿El PEÓN está en su quinta fila?



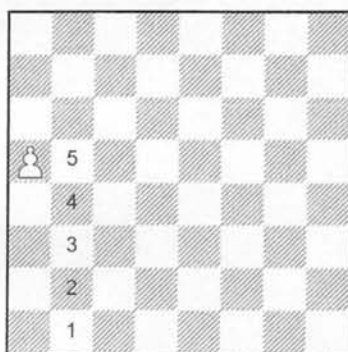
Sí  No



Sí  No



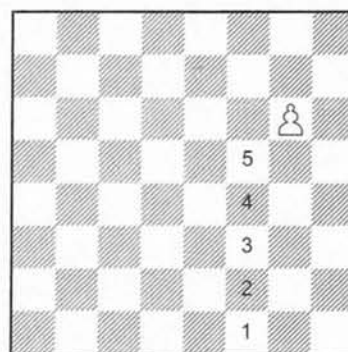
Ahora es tu turno...



Sí  No

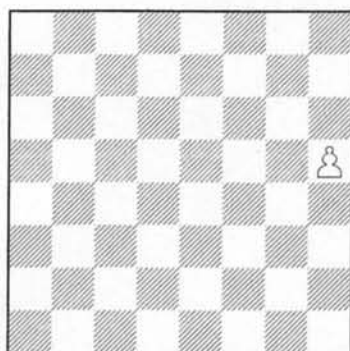


Sí  No

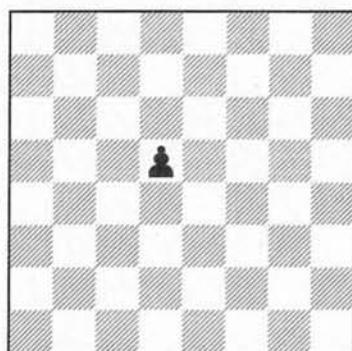


Sí  No

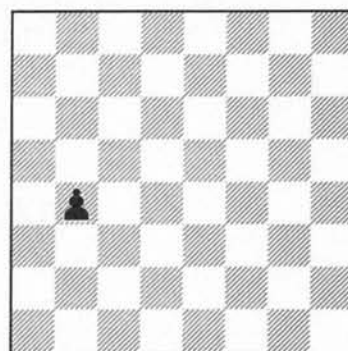
Un poco más difícil...



Sí  No



Sí  No



Sí  No



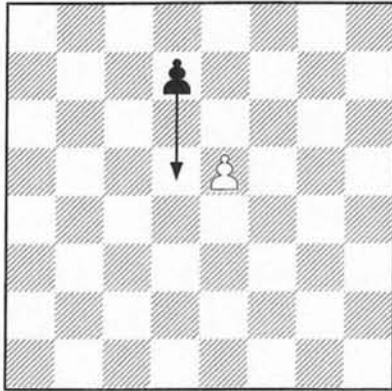


4

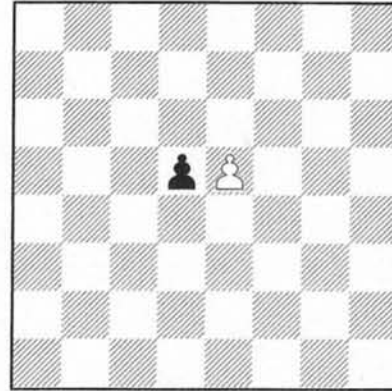
## ¿Cuándo podemos capturar al paso?

Cuando el **peón** rival avance dos casillas desde su origen y se ponga al lado del nuestro.

Ejemplo con un **peón** blanco:

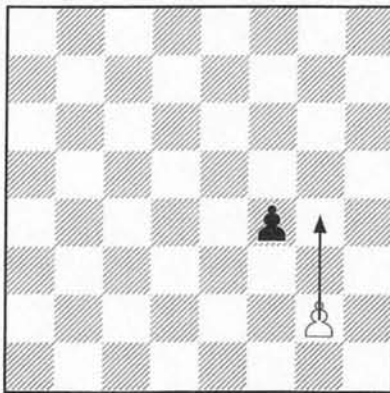


El **peón** rival va a ponerse *junto* al nuestro

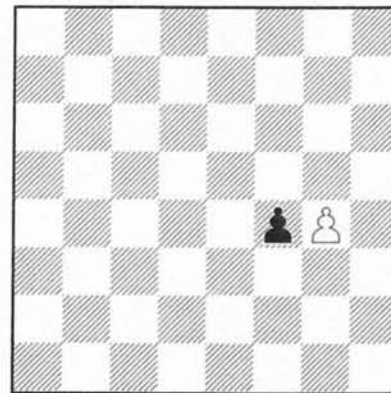


El peón rival está *junto* al nuestro

Ejemplo con un **peón** negro:



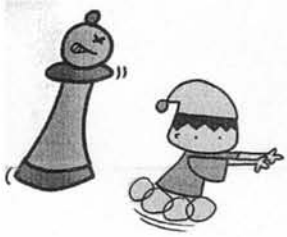
El **peón** rival va a ponerse *junto* al nuestro



El peón rival está *junto* al nuestro

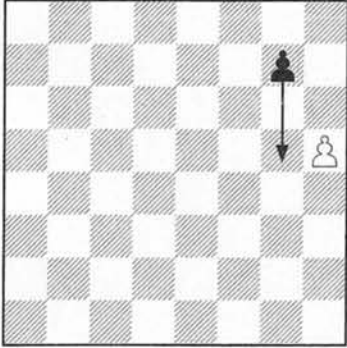
## RECUERDA

- A) El **peón** rival debe avanzar desde su *casilla de origen*.
- B) Debe ponerse justo al *lado* del nuestro.

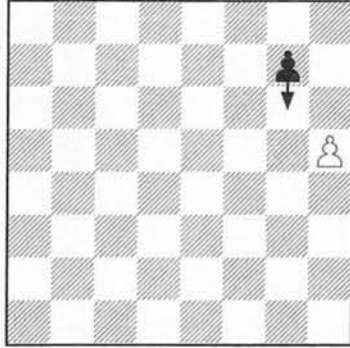


# Piensa y mueve

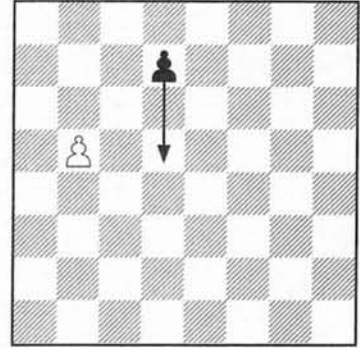
¿Se puede capturar al paso?



Sí  No



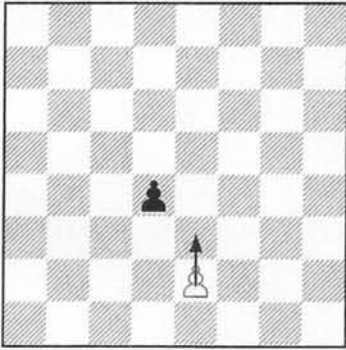
Sí  No



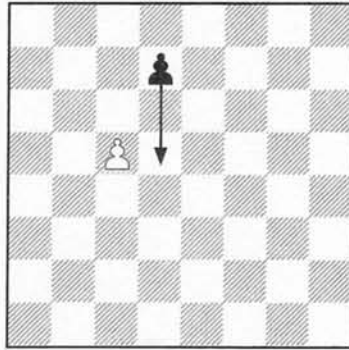
Sí  No



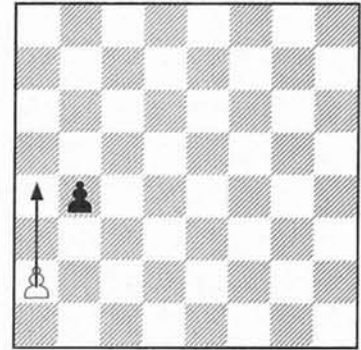
Ahora es tu turno...



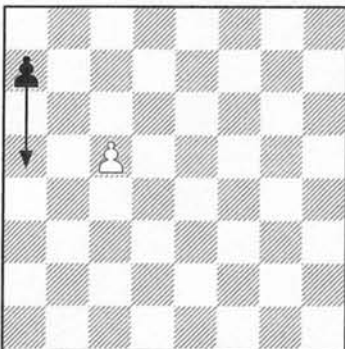
Sí  No



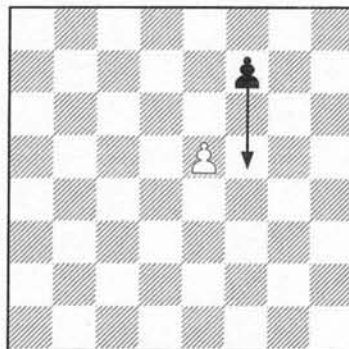
Sí  No



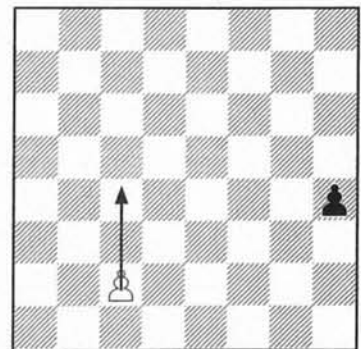
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No

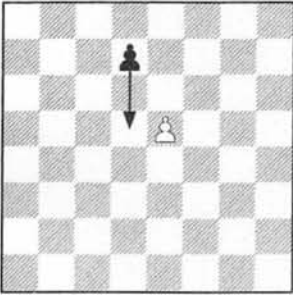


5

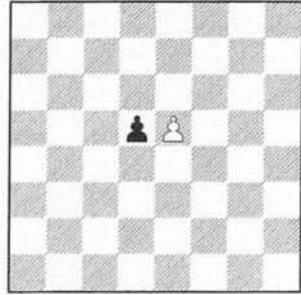
## ¿Cómo se hace la *captura al paso*?

Nuestro **peón** captura en diagonal.

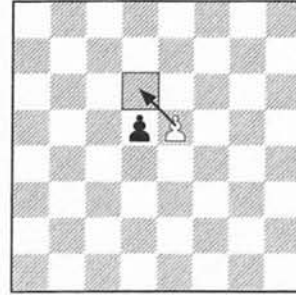
Ejemplo con un **peón** blanco:



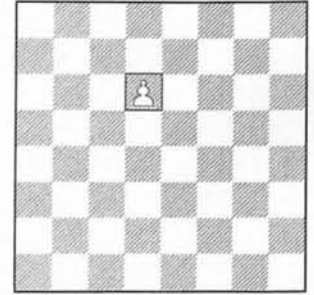
El **peón** rival va a ponerse *junto* al nuestro



El **peón** rival está *junto* al nuestro

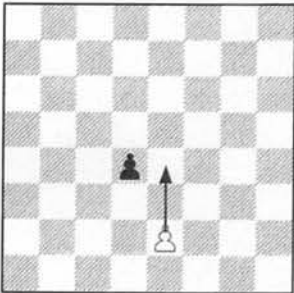


Nuestro **peón** *captura al paso*

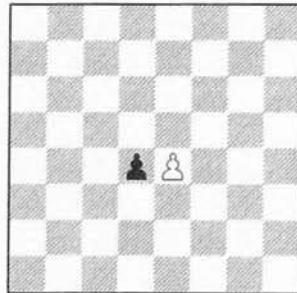


Nuestro **peón** ha *capturado al paso*

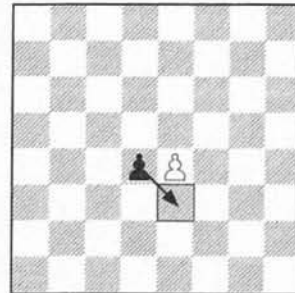
Ejemplo con un **peón** negro:



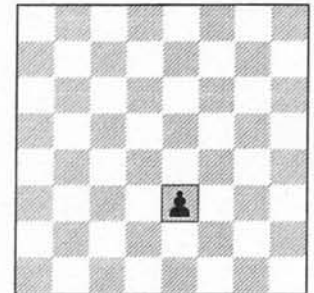
El **peón** rival va a ponerse *junto* al nuestro



El **peón** rival está *junto* al nuestro



Nuestro **peón** *captura al paso*



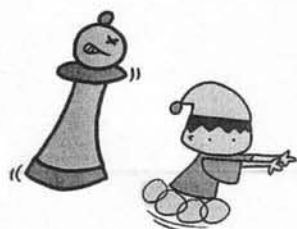
Nuestro **peón** ha *capturado al paso*

### ¡IMPORTANTE!

¡Si dejas pasar el turno ya no puedes comer al paso!

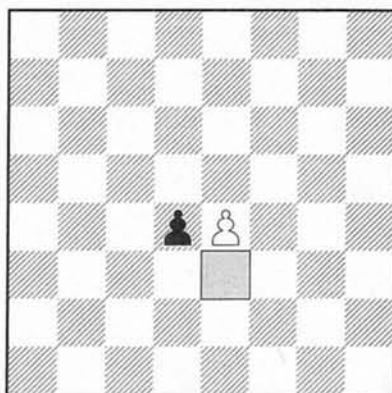
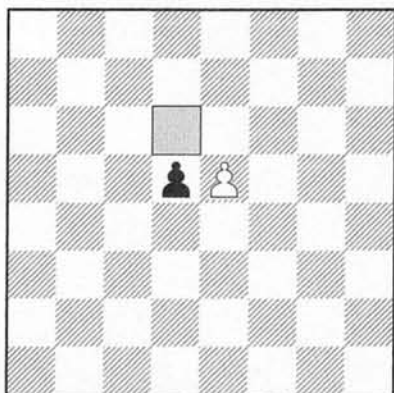
### RECUERDA

¡Los **peones** rivales también pueden capturar al paso a los tuyos!



# Piensa y mueve

Pinta la casilla en la que *capturarás al paso*.

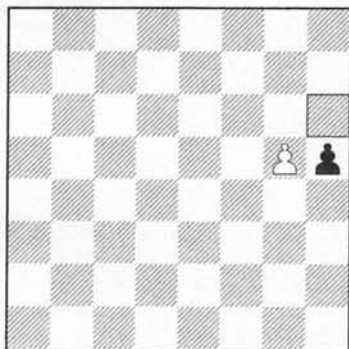


El **peón blanco** captura al paso

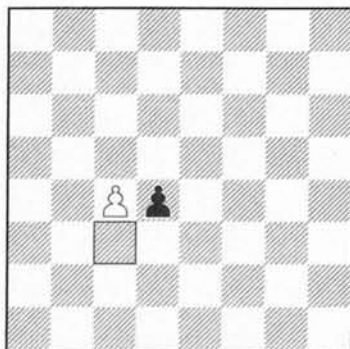
El **peón negro** captura al paso



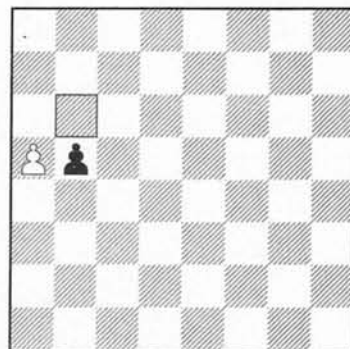
Ahora es tu turno...



El **peón blanco**  
captura al paso

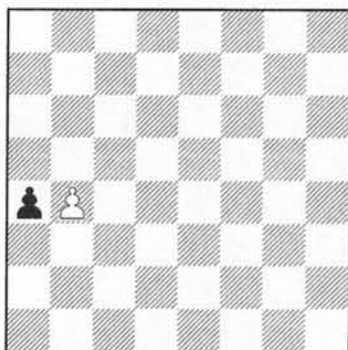


El **peón negro**  
captura al paso

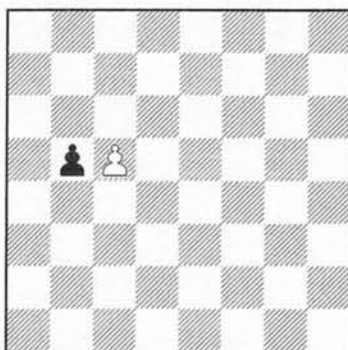


El **peón blanco**  
captura al paso

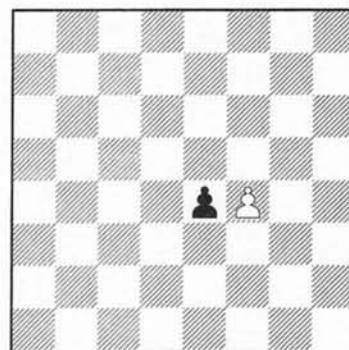
Un poco más difícil...



El **peón negro**  
captura al paso



El **peón blanco**  
captura al paso



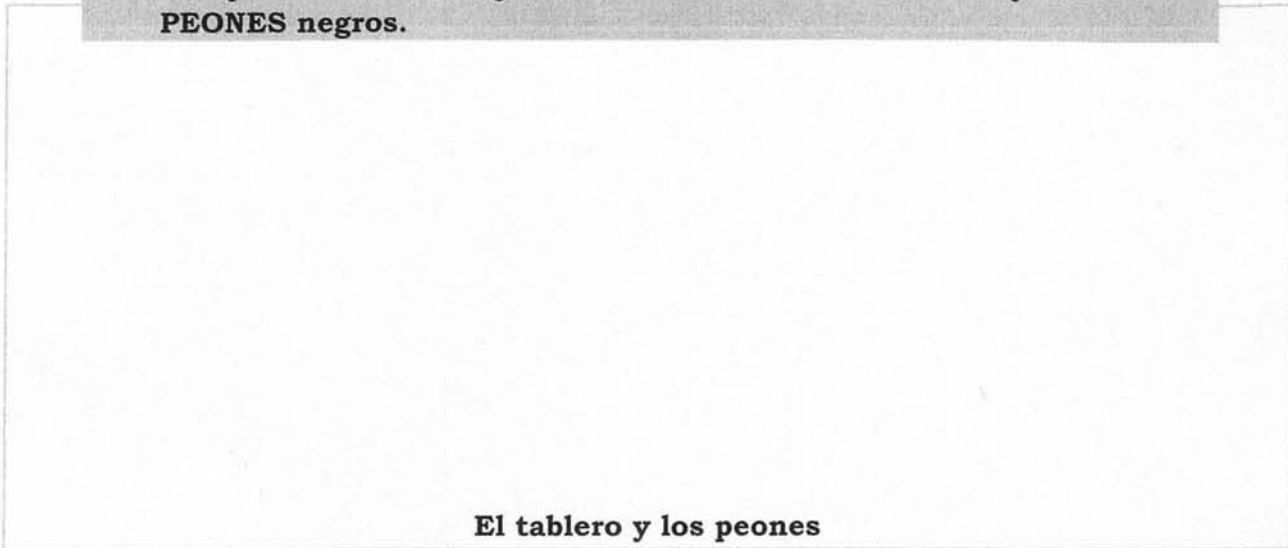
El **peón negro**  
captura al paso





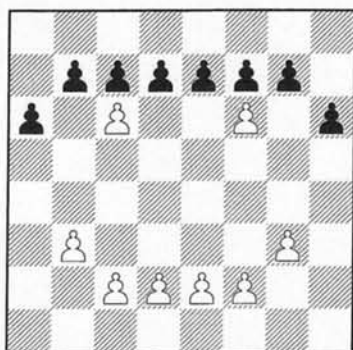
# Dibuja y escribe

1. Dibuja un tablero de ajedrez con ocho PEONES blancos y ocho PEONES negros.

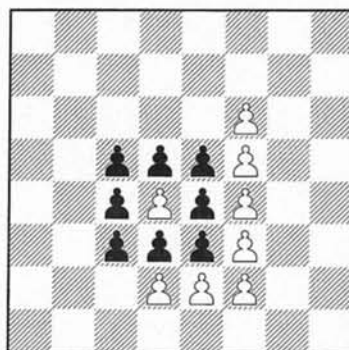


El tablero y los peones

2. ¿Cuántos PEONES hay en estos tableros?



Hay ..... peones



Hay ..... peones

## ¿SABÍAS QUE...?



**Mikhail Botvinnik**, Campeón del Mundo de ajedrez, decía: *"El ajedrez es arte y cálculo"*.



Otro Campeón del Mundo, **Anatoly Karpov**, escribió: *"El ajedrez está más cerca de las matemáticas que cualquier otra ciencia"*.

# 4

## La torre

### CONSEJOS

Las piezas de ajedrez (y, en el caso que nos ocupa, la TORRE) son muy atractivas para los niños.

Captarán su atención en cuanto las vean y, en esos valiosos minutos, tienes tiempo de sobra para enseñar sus movimientos. Recuerda que es importante que jueguen aparejados lo antes posible.

Cuando jueguen (y continuarás con el “juego de los peones”, al que ahora añadirás la TORRE), recuerda que el objetivo es QUE UN PEÓN LLEGUE AL FINAL.

### OBJETIVOS

- A) Explicar el movimiento de la TORRE.
- B) Reafirmar la sensación de *juego en equipo*. La TORRE será solo un instrumento para ayudar a los peones a progresar.





1

### ¿Qué es la TORRE?

La **torre** es una pieza de ajedrez.  
La **torre** puede ser blanca o negra.



Torre blanca



Torre negra

2

### ¿Cuántas TORRES tiene cada jugador?

Cada jugador de ajedrez tiene 2 **torres**.

3

### ¿Dónde se colocan las TORRES?

Las **torres** se colocan en las esquinas del tablero, en la fila de cada jugador.

Jugador negro



Colocación de las torres

Jugador blanco

Jugador negro



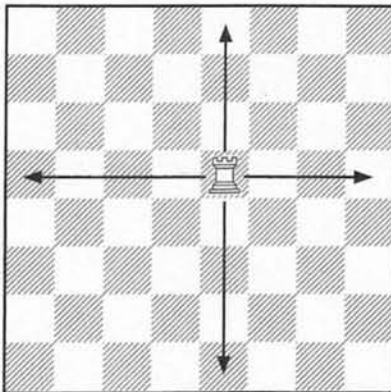
El juego de los peones

Jugador blanco

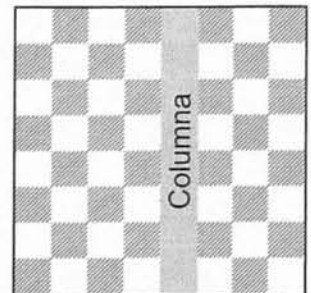
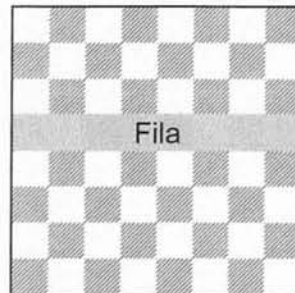
4

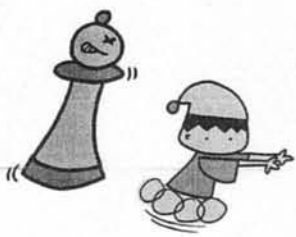
### ¿Cómo se mueve la TORRE?

La **torre** se mueve en línea recta. Puede ir en **filas** o en **columnas**.  
Puede avanzar *las casillas que quiera* (¡en una sola dirección!).



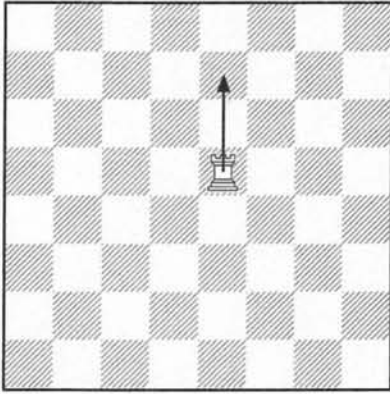
Movimientos de la **torre**



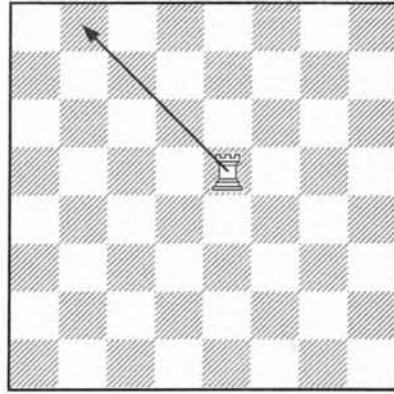


# Piensa y mueve

¿Recuerdas cómo se mueve la TORRE?



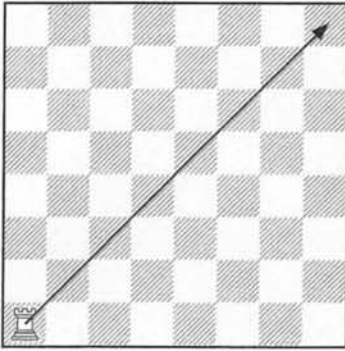
Bien   
Mal



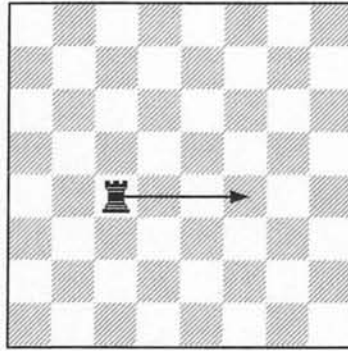
Bien   
Mal



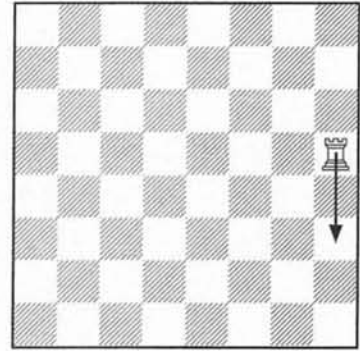
Ahora es tu turno...



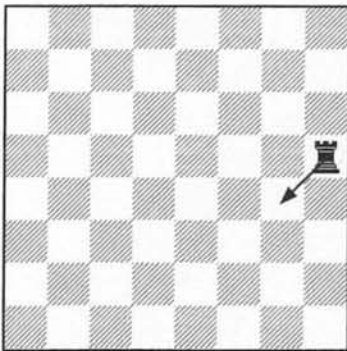
Bien   
Mal



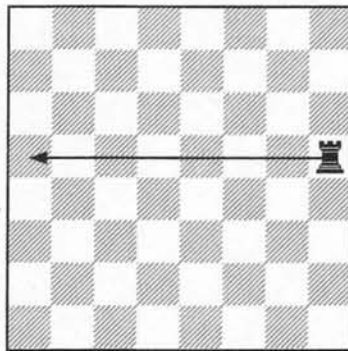
Bien   
Mal



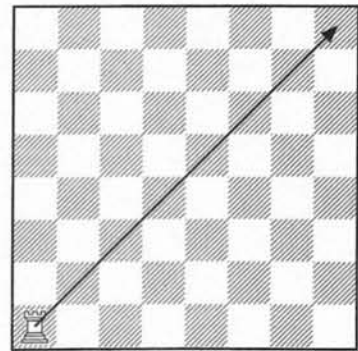
Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal

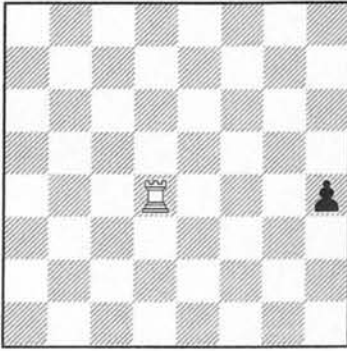


5

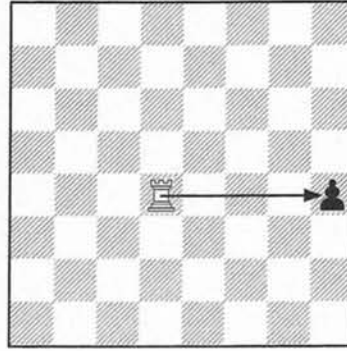
¿Cómo captura la TORRE?

La **torre** captura en línea recta.

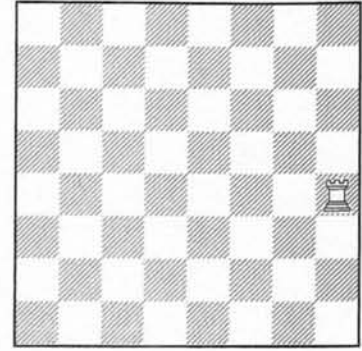
**Torre blanca capturando...**



La **torre blanca** puede capturar.

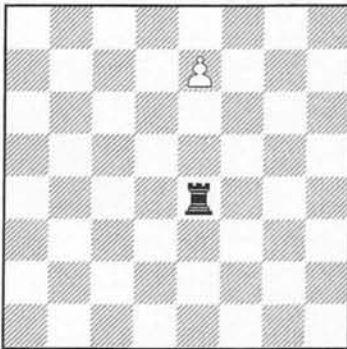


La **torre blanca** captura.

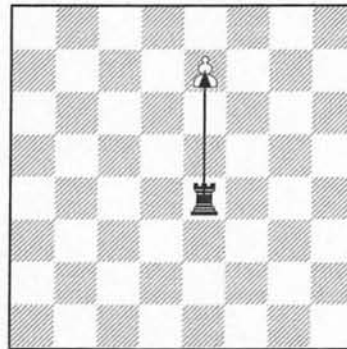


La **torre blanca** ha capturado.

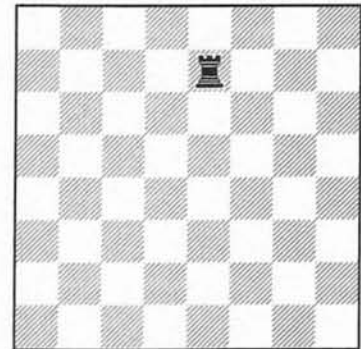
**Torre negra capturando...**



La **torre negra** puede capturar.



La **torre negra** captura.

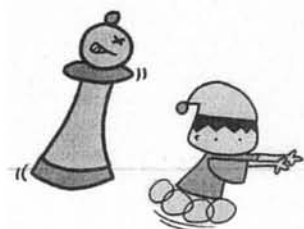


La **torre negra** ha capturado.

**RECUERDA**

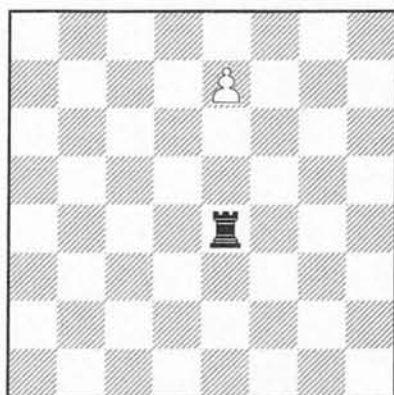
Todas las piezas se pueden capturar entre ellas.



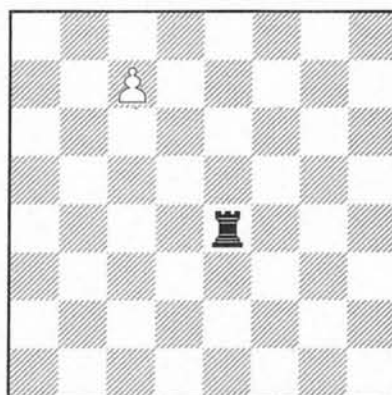


# Piensa y mueve

Juegan las negras. ¿Pueden capturar al peón blanco?



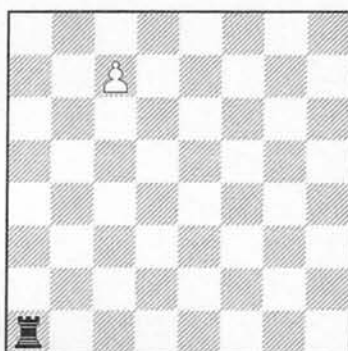
Sí  No



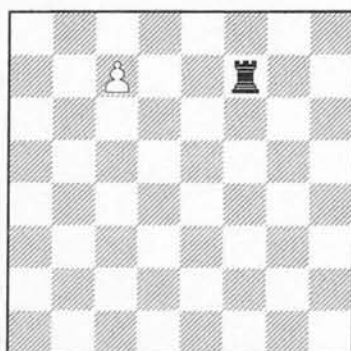
Sí  No



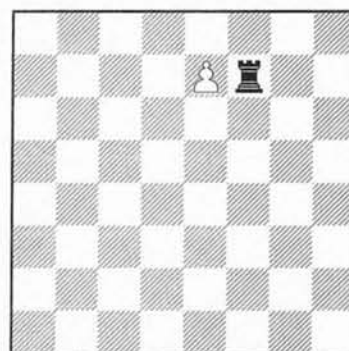
Ahora lo puedes hacer tú...



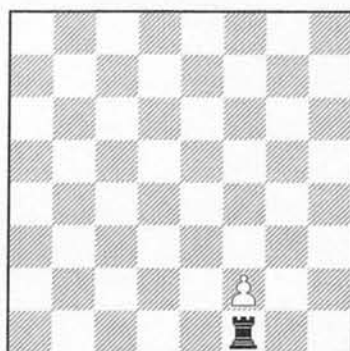
Sí  No



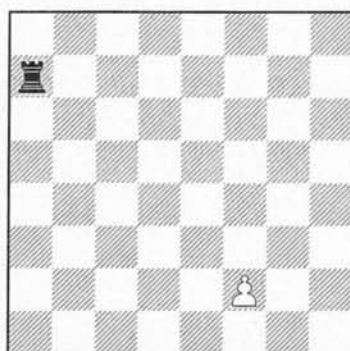
Sí  No



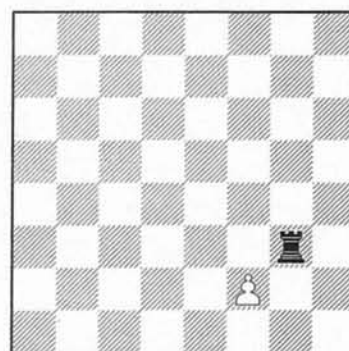
Sí  No



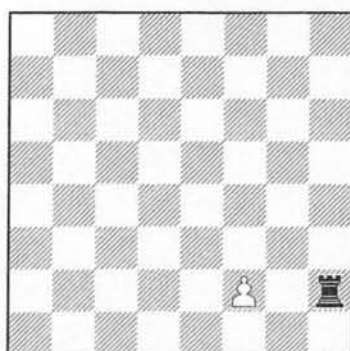
Sí  No



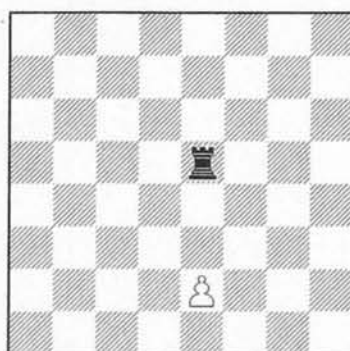
Sí  No



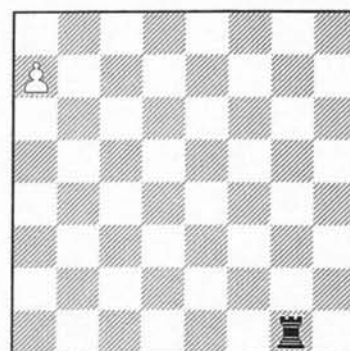
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No



# Dibuja y escribe

4

1. Dibuja una TORRE.

A large empty rectangular box for drawing a tower.

La torre

2. Escribe una aventura con la TORRE como protagonista.

A large empty rectangular box with horizontal dotted lines for writing an adventure.

## ¿SABÍAS QUE...?



**Viktor Korchnoi**, longevo ajedrecista, dijo:  
*"El ajedrez es mi vida"*.



**Paul Keres**, destacado jugador de ataque, escribió: *"Quien no asume un riesgo nunca ganará una partida"*.

# 5

## La torre II

### CONSEJOS

Ahora es el momento para que tus alumnos comiencen a descubrir el mundo de la estrategia. Es un momento delicado: es necesario que se sientan *descubridores* y que, de esta manera, disfruten de la parte más enriquecedora del ajedrez.

Será un concepto muy básico (*el espacio*) que, trabajado con la TORRE, ayudará a que tus alumnos entiendan qué es el desarrollo en el ajedrez.

El problema, como siempre, te vendrá por el horizonte de atención de tus alumnos. Es preciso que la sesión teórica sea muy rápida. Conviene repetirla a lo largo de la clase (*por la repetición a la perfección* con la ventaja de que la sesión es tan breve que podrás focalizar y retener su atención).

Con el concepto *columna abierta* el alumno avanza en la complejidad del ajedrez de forma sostenida. Esta sesión es la más importante del curso. Aprender el movimiento de las piezas es fácil y cuestión de práctica. Aprender a *jugar al ajedrez* y comprender las leyes del juego de posición es otra cosa. Así, la forma en que tus alumnos reciban el primer gran concepto estratégico definirá su ajedrez de modo nada trivial.

Una vez que se haya hecho la sesión teórica te recomiendo que jueguen al "*juego de los peones*" por parejas (jugando con peones y TORRES).

### OBJETIVOS

- A) Conseguir que los estudiantes entiendan la necesidad de espacio de la torre.
- B) Que el alumno entienda el concepto *columna abierta*.
- C) Acostumbrar a los niños a seguir un orden de *desarrollo*.
- D) Trabajar el concepto *centro = espacio*.



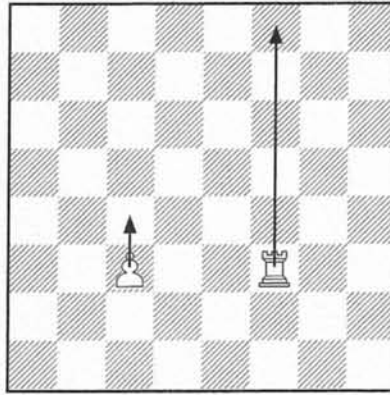


# Lee y aprende

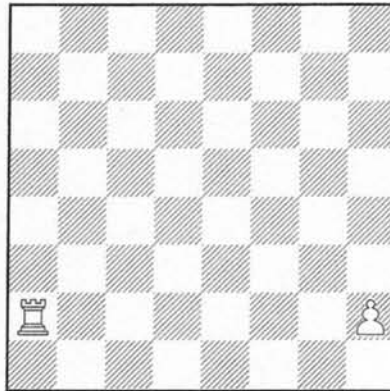
1

**Peón = poco espacio. TORRE = mucho espacio.**

La **torre** puede moverse mucho más lejos que el peón.



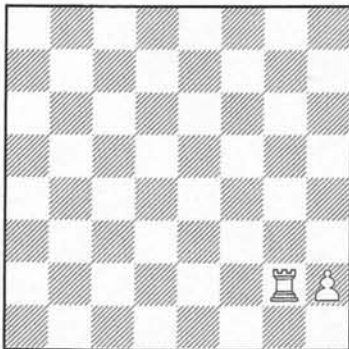
¿Quién llegará antes al final?



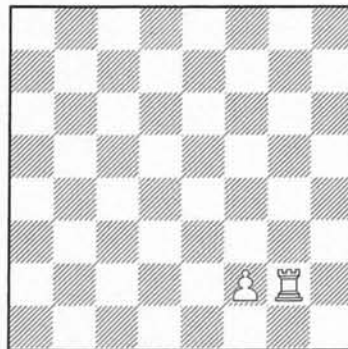
La torre	X
El peón	



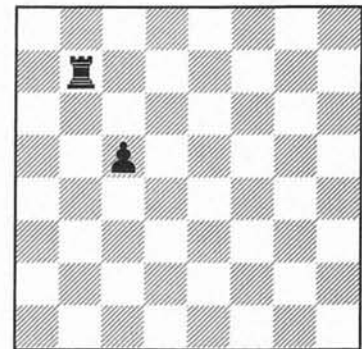
Ahora lo puedes hacer tú...



La torre	
El peón	



La torre	
El peón	



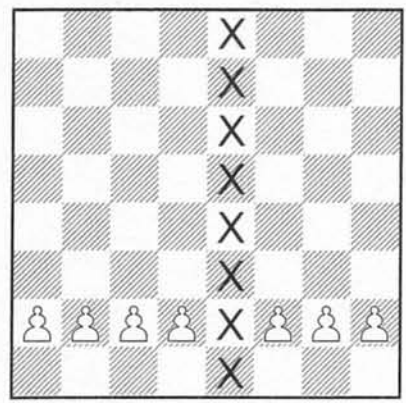
La torre	
El peón	



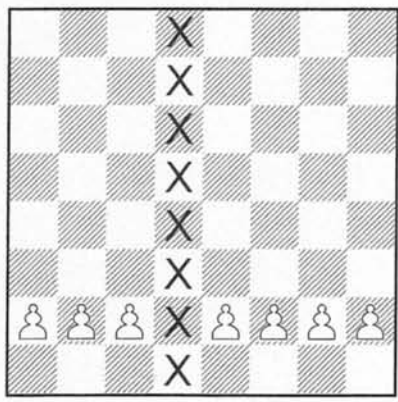
2

La columna abierta.

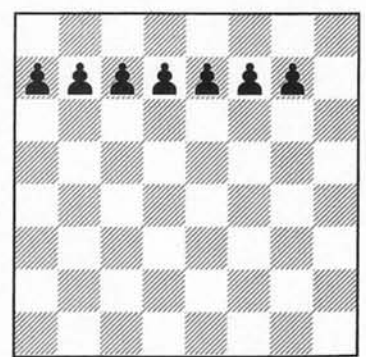
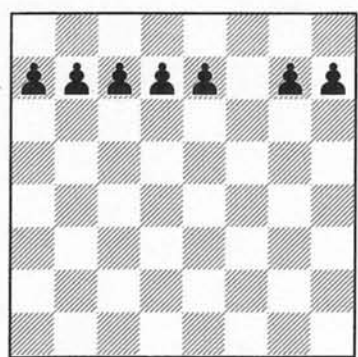
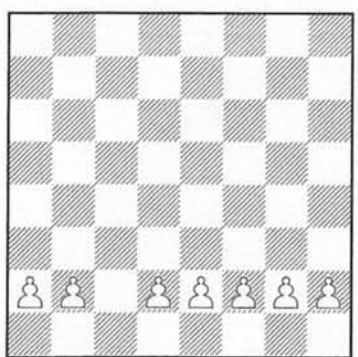
Columna abierta: columna sin peones.



Señala con X la columna abierta.



Ahora te toca a tí...



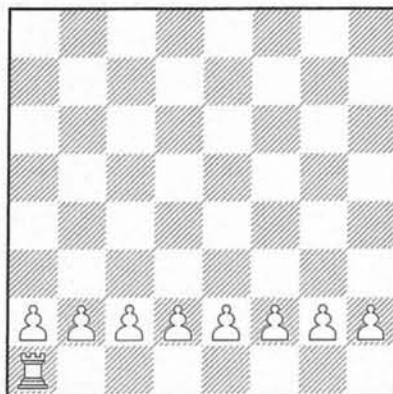




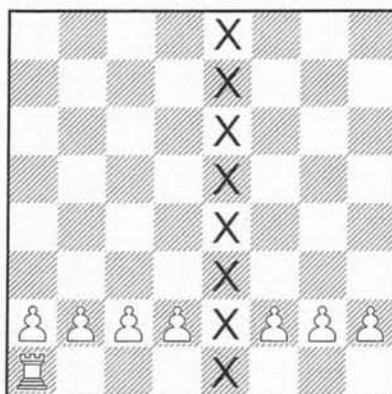
3

La **TORRE** necesita espacio.

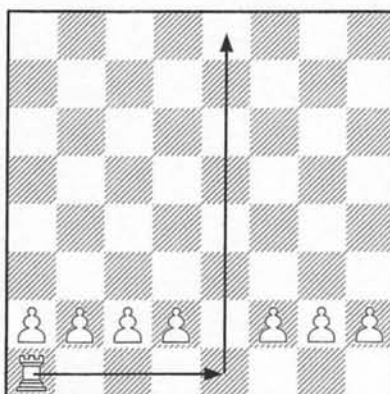
La **torre** no se puede mover si está atrapada por sus peones.

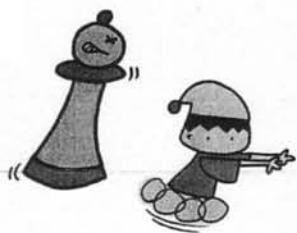


Ahora creamos espacio. ¿Cómo? ¡Quitando un peón! ¡Hacemos una **columna abierta**!



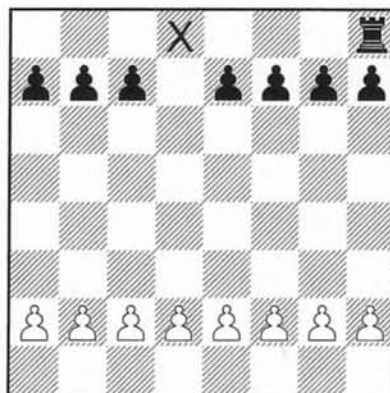
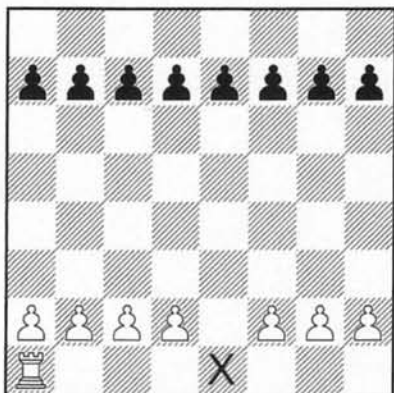
¡La **torre** tiene espacio! ¡Se puede mover bien!



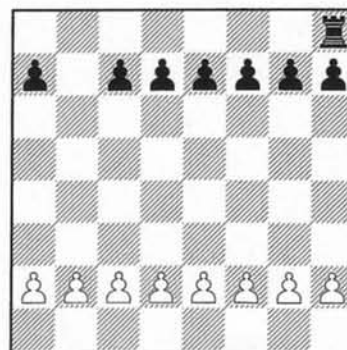
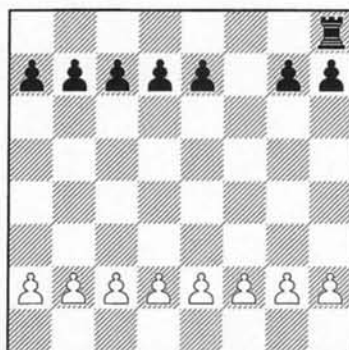
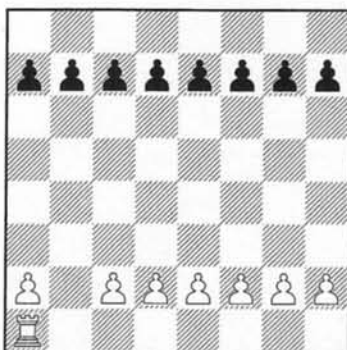
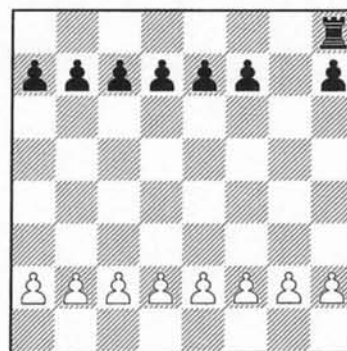
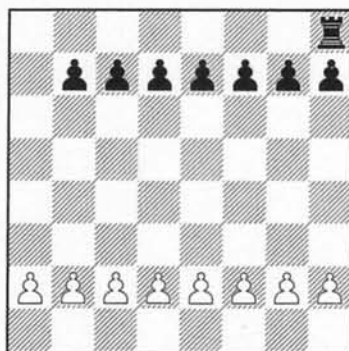
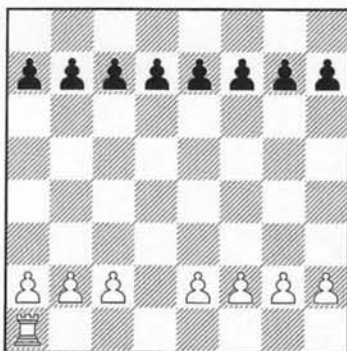
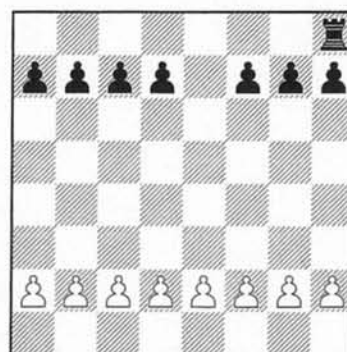
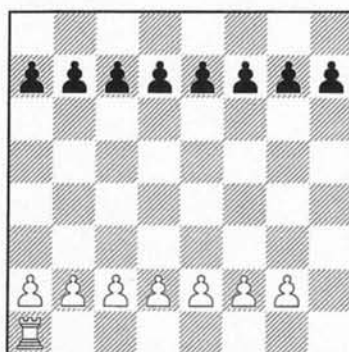
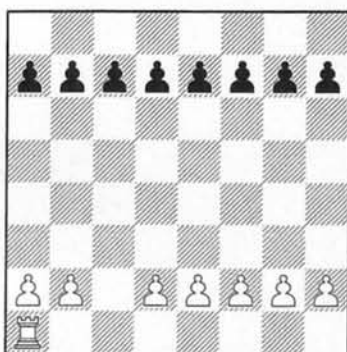


# Piensa y mueve

Marca con una X la casilla a la que ha de ir la TORRE.



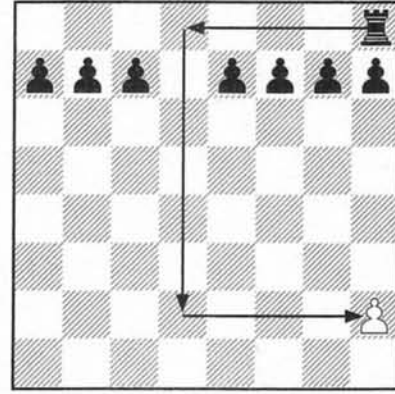
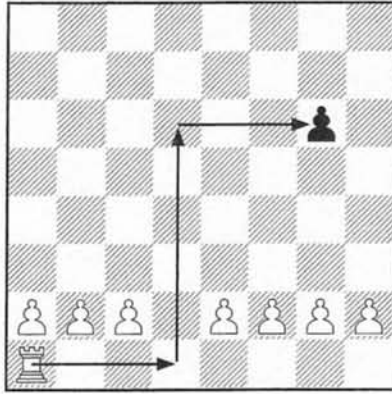
Ahora lo puedes hacer tú...



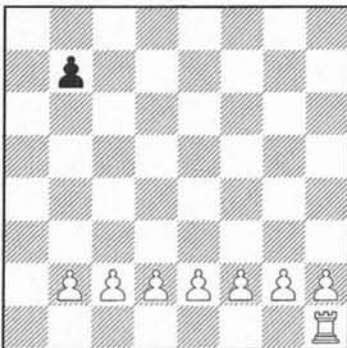
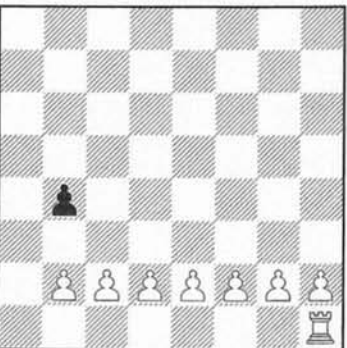
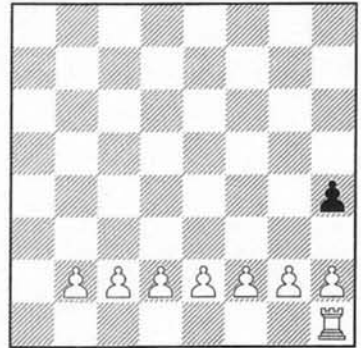
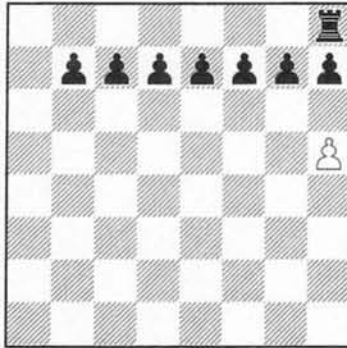
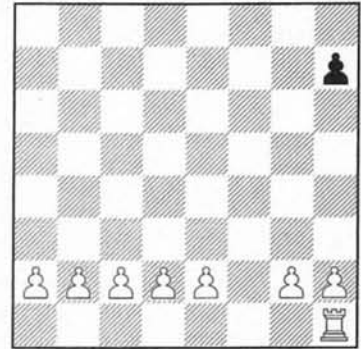
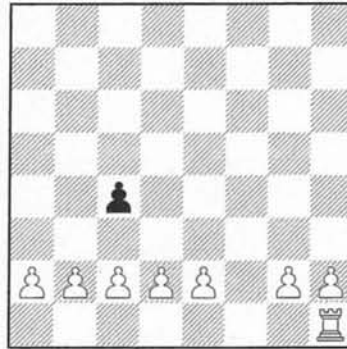
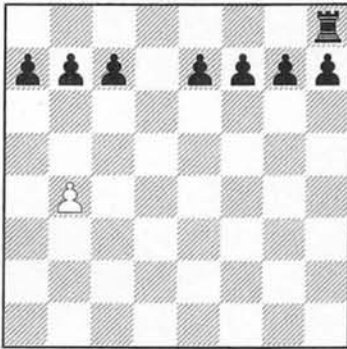


# Piensa y mueve

Dibuja el camino de la TORRE para capturar el peón.



Ahora lo puedes hacer tú...



# 6

## El alfil

### CONSEJOS

El ALFIL, por su movimiento rectilíneo, es en nuestro sistema de aprendizaje la extensión natural del movimiento de la torre.

Verás que tus estudiantes lo aprenden con facilidad y, lo que es más importante, apreciarás una mejora notable de su comprensión de la estrategia.

Una vez que se haya hecho la sesión teórica te recomiendo que jueguen al “*juego de los peones*” por parejas (jugando con peones, torres y ALFILES).

Tus alumnos han entrado en la complejidad del ajedrez con 8 peones, 2 torres y 2 alfiles por bando. Han de jugar con los mismos principios adquiridos al comienzo: tranquilidad, educación y diversión. El buen monitor no es aquel que consigue que un niño juegue muy bien, sino quien consigue que muchos niños amen el ajedrez y este ayude a su formación como personas.

### OBJETIVOS

- A) Explicar el movimiento del ALFIL.
- B) Reafirmar la sensación de *juego en equipo*. El ALFIL será solo una herramienta para ayudar a los peones a progresar.







1

¿Qué es el ALFIL?

El **alfil** es una pieza de ajedrez.  
El **alfil** puede ser blanco o negro.



Alfil blanco



Alfil negro

2

¿Cuántos ALFILES tiene cada jugador?

Cada jugador de ajedrez tiene 2 **alfiles**.

3

¿Dónde se colocan los ALFILES?

Los **alfiles** se colocan a una casilla de sus torres, en la misma fila.

Jugador negro



Colocación de los alfiles

Jugador blanco

Jugador negro



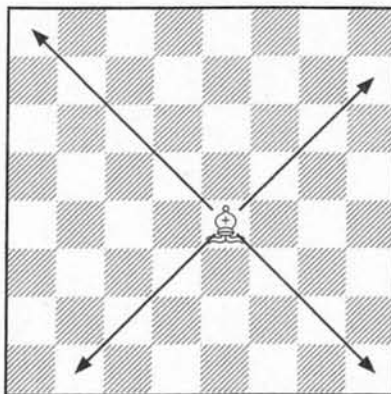
El juego de los peones

Jugador blanco

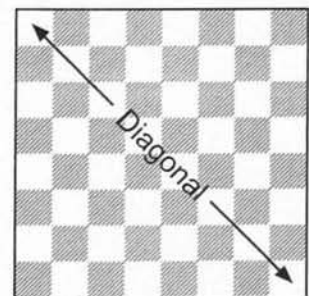
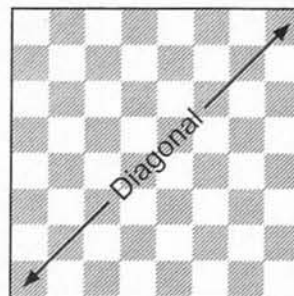
4

¿Cómo se mueve el ALFIL?

El **alfil** se mueve en **diagonal**.  
Puede avanzar *las casillas que quiera* (¡en una sola dirección!).



Movimientos del **alfil**

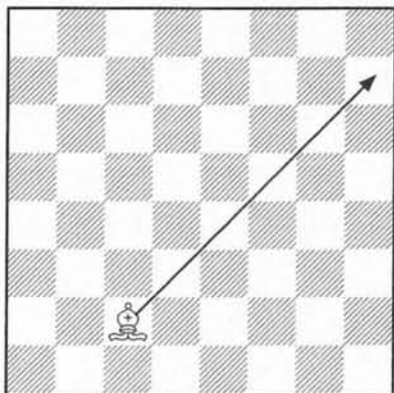




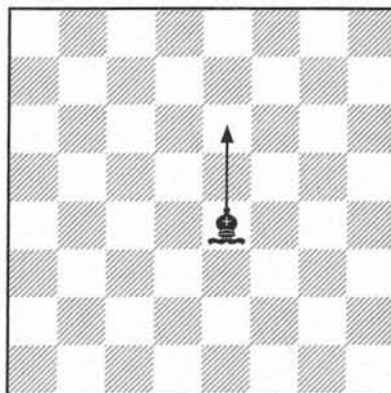


# Piensa y mueve

¿Recuerdas cómo se mueve el ALFIL?



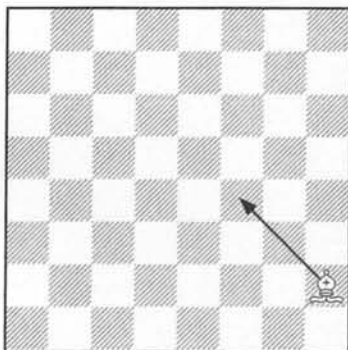
Bien   
Mal



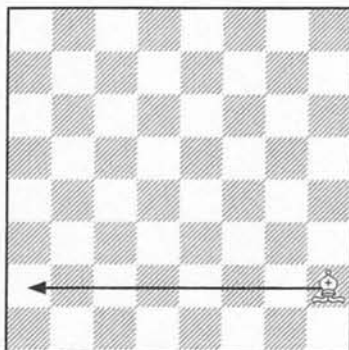
Bien   
Mal



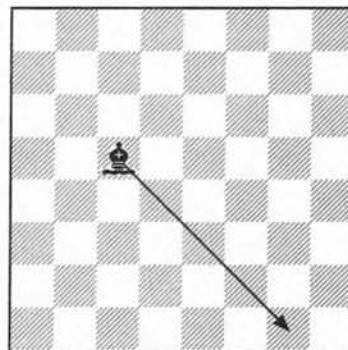
Ahora es tu turno...



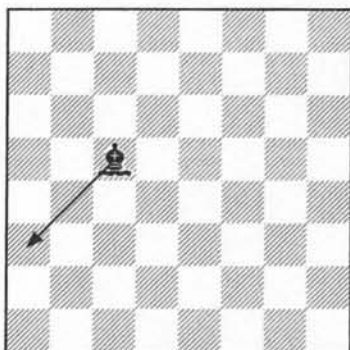
Bien   
Mal



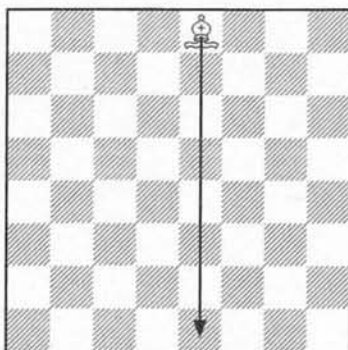
Bien   
Mal



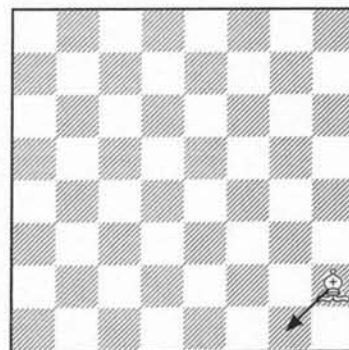
Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal

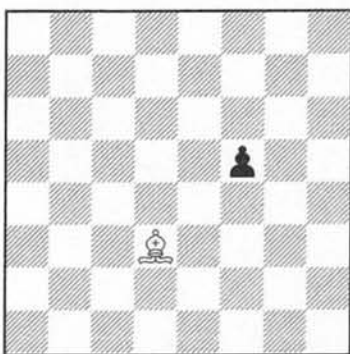


5

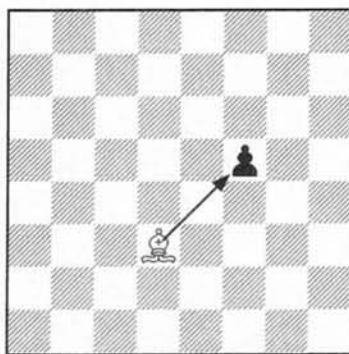
## ¿Cómo captura el ALFIL?

El **alfil** captura en diagonal.

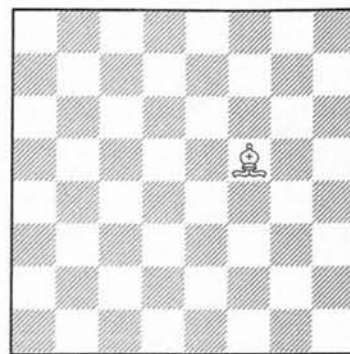
### Alfil blanco capturando...



El **alfil blanco** puede capturar.

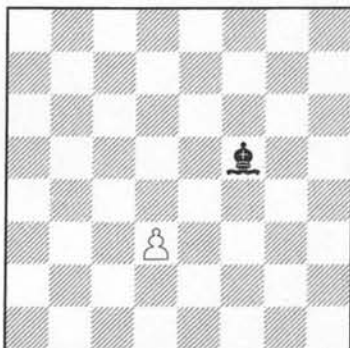


El **alfil blanco** captura.

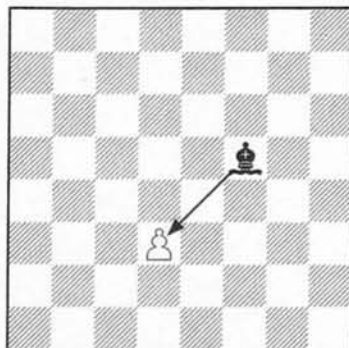


El **alfil blanco** ha capturado.

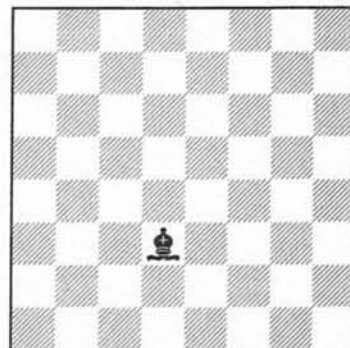
### Alfil negro capturando...



El **alfil negro** puede capturar.



El **alfil negro** captura.



El **alfil negro** ha capturado.

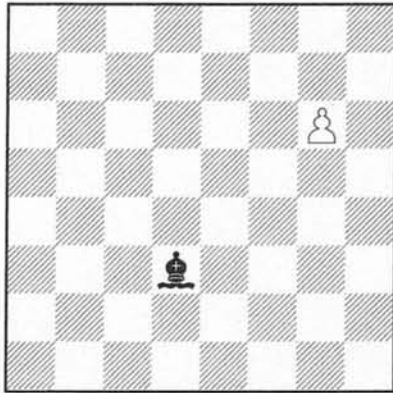
## RECUERDA

Todas las piezas se pueden capturar entre ellas.

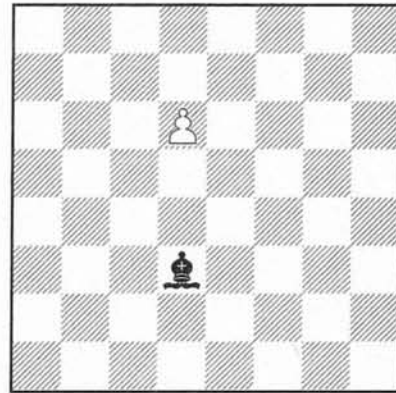


# Piensa y mueve

Juegan las negras. ¿Pueden capturar al peón blanco?



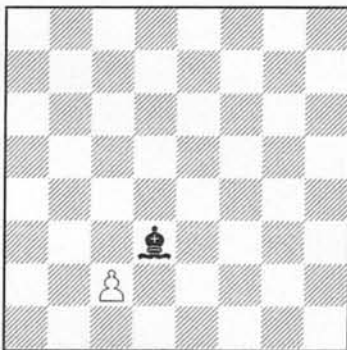
Sí  No



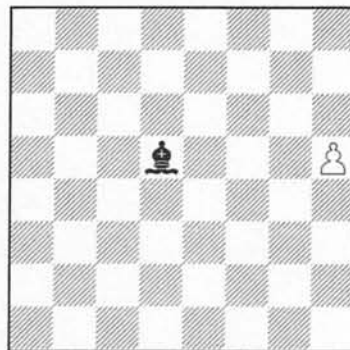
Sí  No



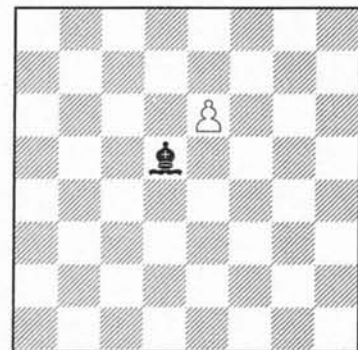
Ahora lo puedes hacer tú...



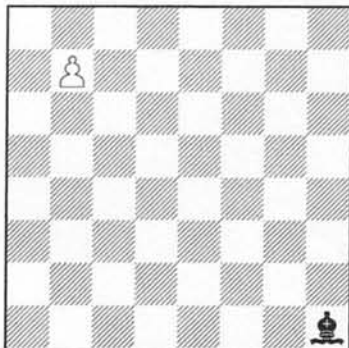
Sí  No



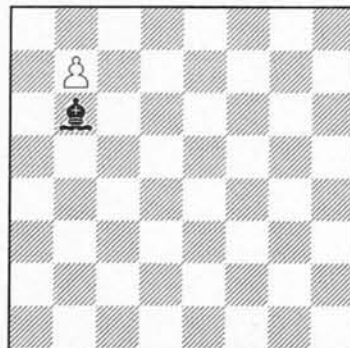
Sí  No



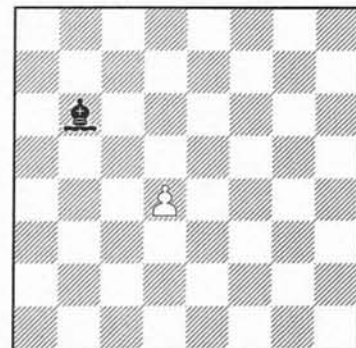
Sí  No



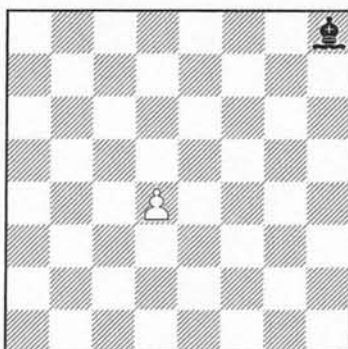
Sí  No



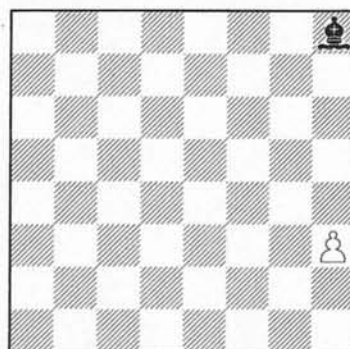
Sí  No



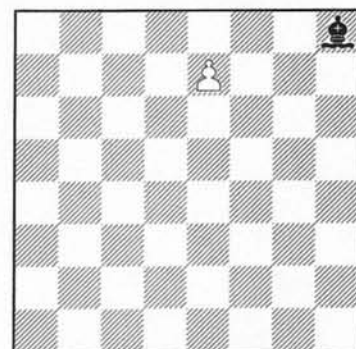
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No



# Dibuja y escribe

6

1. Dibuja un ALFIL.

El alfil

2. Escribe una aventura con el ALFIL como protagonista.

## ¿SABÍAS QUE...?



**Wilhelm Steinitz**, el primer Campeón Mundial de Ajedrez, escribió: *“La acumulación de pequeñas ventajas lleva a una gran ventaja”*.



**José Raúl Capablanca**, tercer Campeón Mundial de Ajedrez, dijo: *“De pocas partidas he aprendido tanto como de las que he perdido”*.

# 7

## El alfil II

### CONSEJOS

Uno de los momentos más importantes del aprendizaje del ajedrez es la diferenciación entre *ALFIL bueno* y *ALFIL malo*.

El jugador de ajedrez experimentado es capaz de entender el valor de las piezas por medio de estos conceptos de estrategia y, cuando consigas que tus alumnos lo entiendan, comprobarás que su aprendizaje del juego responde a los objetivos que te habías marcado.

Entender que el *ALFIL es bueno o malo* implica entender si se ha de conservar o si ha de ser cambiado por una pieza del rival.

Aprovecha esta sinergia conceptual para que tus alumnos aprendan y tomen sus propias decisiones en el tablero. Deja que se equivoquen y no les hagas hacer los movimientos que tú harías; ten paciencia y observa cómo reaccionan cuando sus piezas quedan en inferioridad: este será el momento de mostrar el por qué. Te escucharán con atención y aprenderán mucho más que si guías sus jugadas.

Este diálogo, esta puesta en escena en la que el alumno se siente escuchado y parte de la discusión, reforzará sus vínculos con la actividad intelectual y hará que se sienta *ajedrecista*.

En cuanto al orden de desarrollo de las piezas, liga esto con los conceptos *pieza buena y pieza mala*. La memoria es una importante cualidad que se refuerza con el ajedrez, pero en este primer estadio el objetivo primordial es someter el caos de peones, torres y alfiles al imperio de la razón.

El objetivo, como antes, es **QUE UN PEÓN LLEGUE AL FINAL**.

### OBJETIVOS

- A) Conseguir que los alumnos entiendan la diferencia entre *un alfil bueno* y *un alfil malo*.
- B) Que el alumno haga un *desarrollo* correcto.



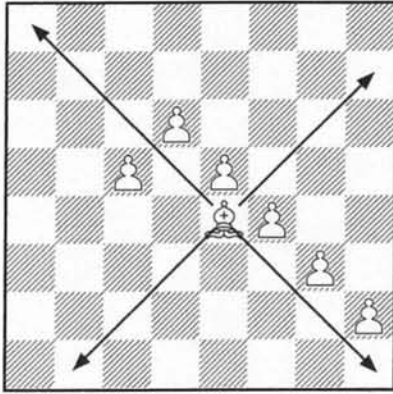




1

## Alfil bueno.

Un **alfil bueno** es el que puede moverse con libertad. Tiene espacio. Tiene casillas.



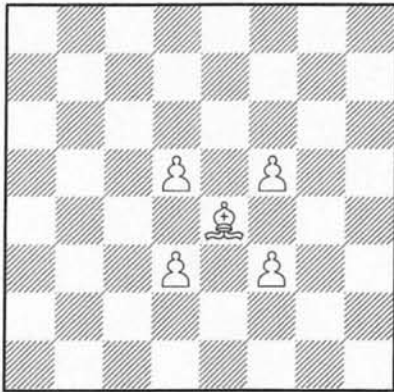
¡Este **alfil** tiene espacio!

¡Se puede mover bien! Es un **alfil bueno**.

2

## Alfil malo.

Un **alfil malo** es el que NO PUEDE moverse bien. No tiene espacio. No tiene casillas.



¡Este **alfil** NO tiene espacio!

¡NO se puede mover! Es un **alfil malo**.

## ¿SABÍAS QUE...?

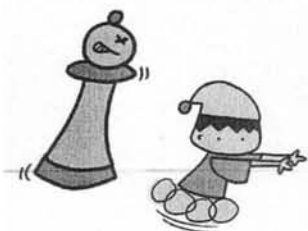


**Miguel de Cervantes Saavedra**, famoso escritor, escribió: *"El ajedrez es parecido a la vida"*.



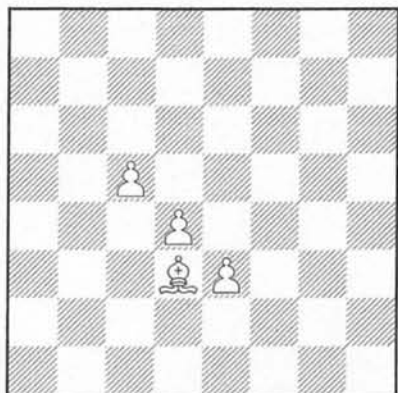
*"El ajedrez es un juego honrado"*, escribió el famoso escritor **William Shakespeare**.



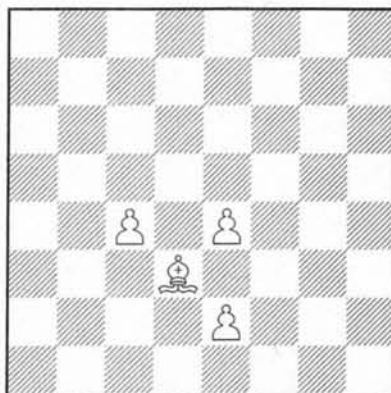


# Piensa y mueve

¿Cómo es el alfil?



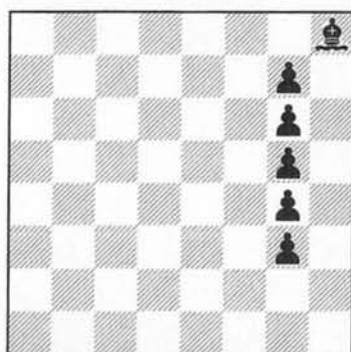
Alfil **bueno**  Alfil **malo**



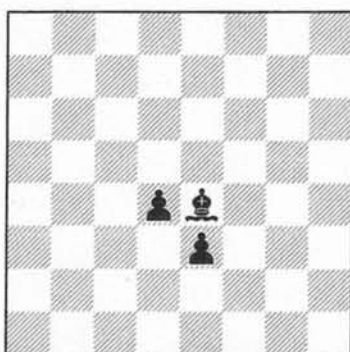
Alfil **bueno**  Alfil **malo**



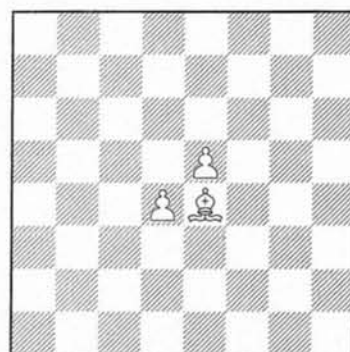
Ahora es tu turno...



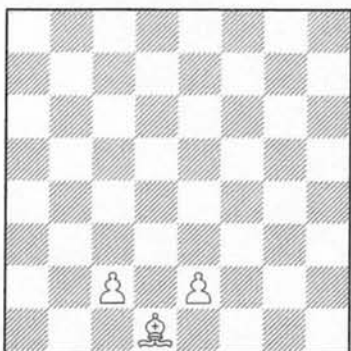
Bueno  Malo



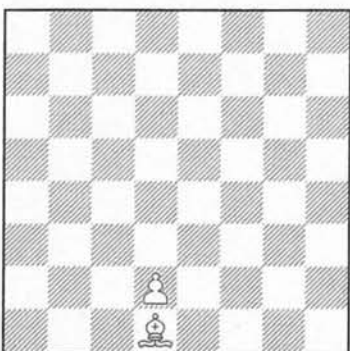
Bueno  Malo



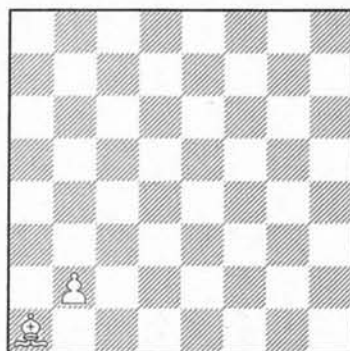
Bueno  Malo



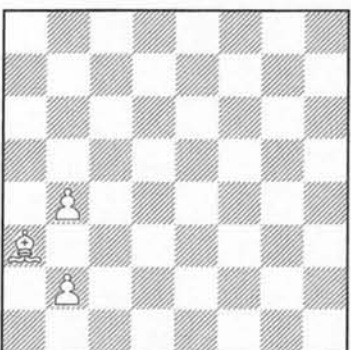
Bueno  Malo



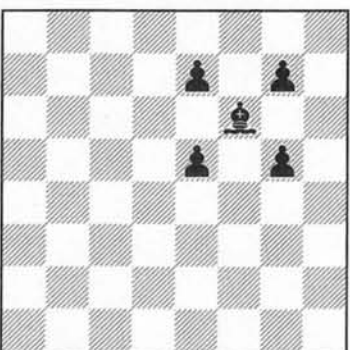
Bueno  Malo



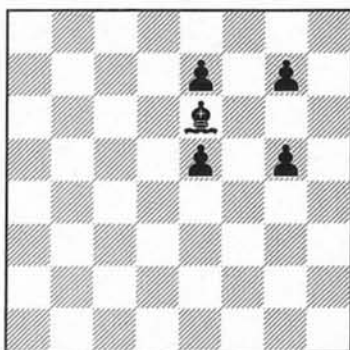
bueno  Malo



Bueno  Malo



Bueno  Malo



bueno  Malo

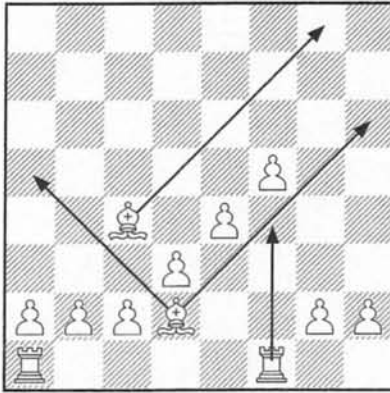


### 3

## Desarrollo.

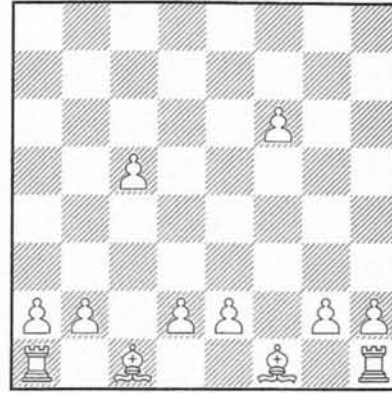
Desarrollar es movilizar peones y piezas. Si desarrollas bien, jugarás con comodidad. Si desarrollas mal, jugarás con incomodidad.

### Buen desarrollo



Las piezas tienen espacio.  
NO se estorban.

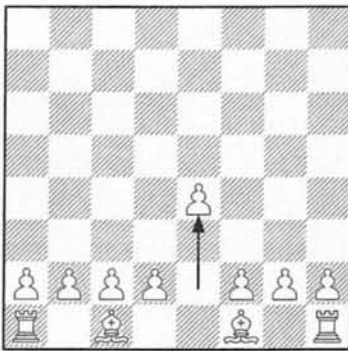
### Mal desarrollo



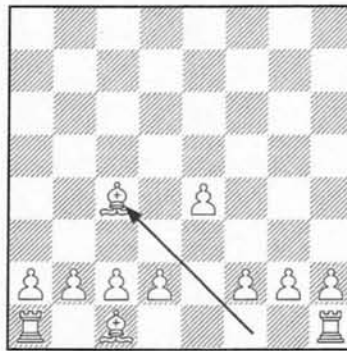
Las piezas NO tienen espacio.  
Se estorban.

### 4

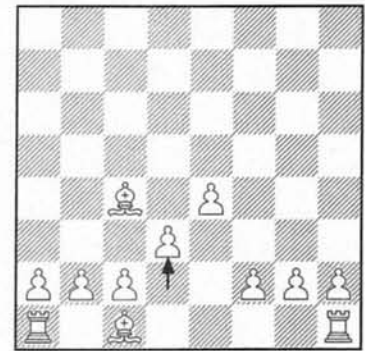
## ¿Cómo desarrollar?



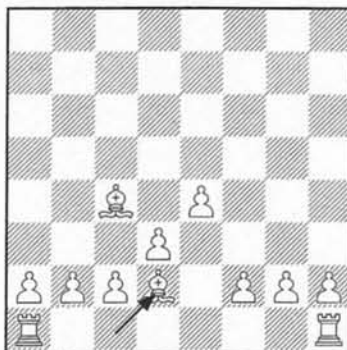
1. Ocupa el centro con un peón.



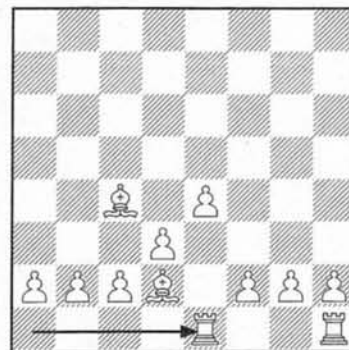
2. Desarrolla un alfil.



3. Abre camino al otro alfil.



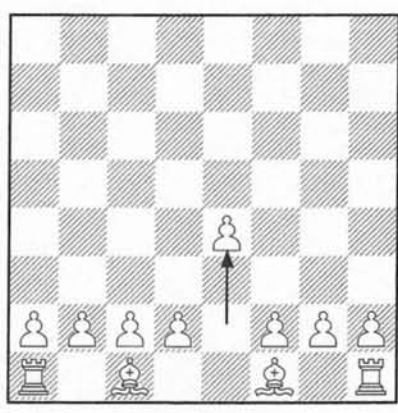
4. Desarrolla el otro alfil.



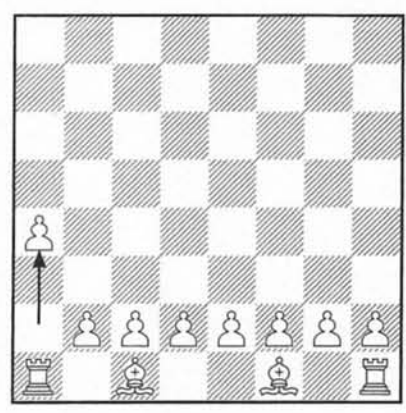
5. Desarrolla una torre.



¿Es buena la jugada de desarrollo?



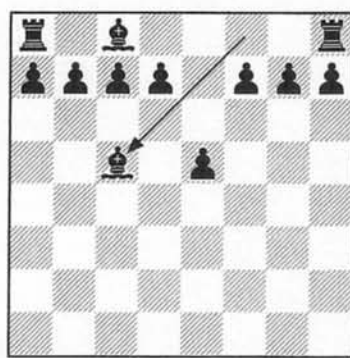
Si  No



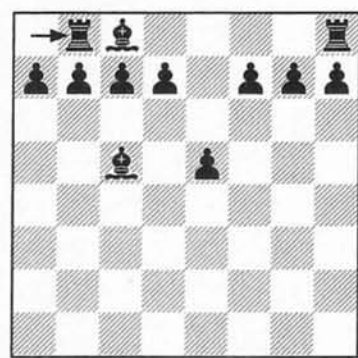
Si  No



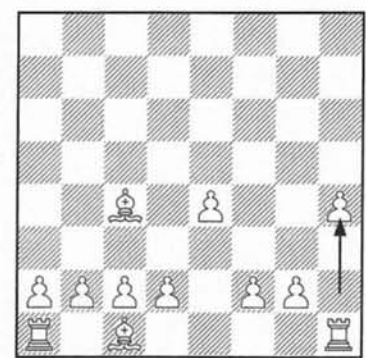
Ahora lo puedes hacer tú...



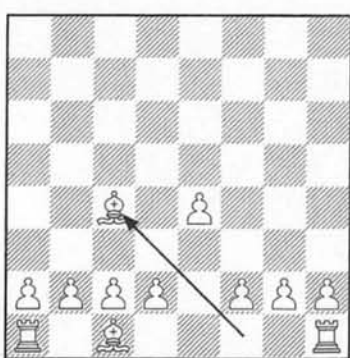
Si  No



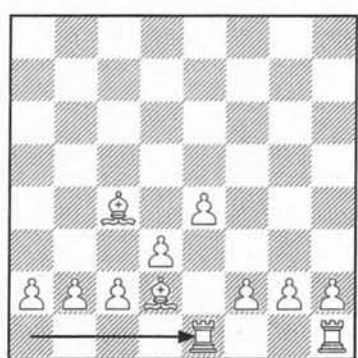
Si  No



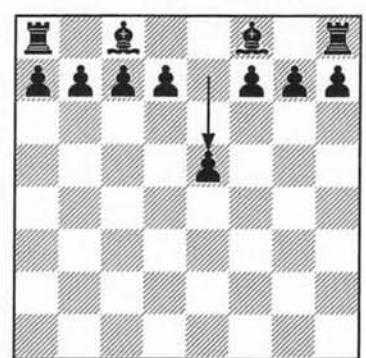
Si  No



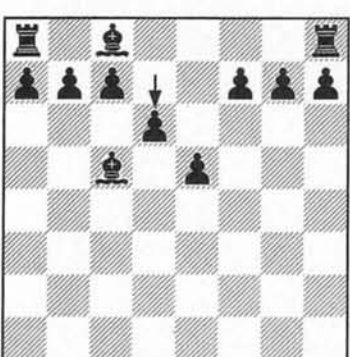
Si  No



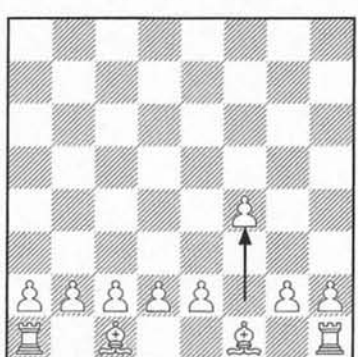
Si  No



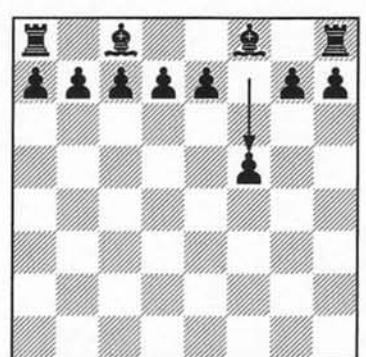
Si  No



Si  No



Si  No



Si  No





# Dibuja y escribe

1. ¿Por qué te gusta el ajedrez?

.....

.....

.....

.....

2. ¿Con quién te gustaría jugar al ajedrez? ¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

3. ¿Conoces el nombre de algún jugador de ajedrez destacado?

.....

.....

.....

4. ¿Te gustaría participar en torneos de ajedrez con otros niños y niñas?

.....

.....

.....



# 8

## La dama

### CONSEJOS

En esta sesión vamos a reforzar el sentimiento de *juego en equipo* ya que, con la gran movilidad de la DAMA, tus alumnos lo pueden perder de perspectiva. Es decir, pueden caer en la tentación de jugar sólo con la DAMA.

Aconsejo que, a partir de este momento, dediquen los últimos diez minutos de clase a jugar partidas de *DAMA contra ocho peones* (divertido juego en el que una DAMA blanca ha de jugar contra ocho peones negros y evitar que uno de ellos avance hasta su última fila).

En este juego los peones tienen las de ganar pero, como tus alumnos son principiantes, queda muy abierto. Conforme el curso avance la DAMA irá perdiendo opciones.

Una vez que se haya hecho la sesión teórica te recomiendo que jueguen al "*juego de los peones*" por parejas (jugando con peones, torres, alfiles y DAMAS).

Juegos como "*Dama contra 8 peones*", "*Dama contra dos torres y peón*", "*Dama contra pareja de alfiles y tres peones*" son muy útiles. Por un lado ayudan a los alumnos a relacionar el valor de las piezas sin recorrer al sistema de puntos (nunca emplearemos ese sistema, ya que nuestro objetivo es que el alumno entienda el valor relativo de las piezas según la casilla que ocupen) y, además, aproximan a los niños a la comprensión de los finales de partida.

Esto es muy importante, pues se trata de un aspecto árido (por lo que tiene de técnico y de poco atractivo para la mayoría de niños) y conseguirás que acaben el curso con nociones básicas de cómo jugar "*con pocas piezas*".

### OBJETIVOS

- A) Explicar el movimiento de la DAMA.
- B) Reafirmar la sensación de *juego en equipo*. La DAMA será sólo un instrumento para ayudar a los peones a progresar.





# Lee y aprende

1

## ¿Qué es la DAMA?

La **dama** es una pieza de ajedrez.  
La **dama** puede ser blanca o negra.



Dama blanca



Dama negra

2

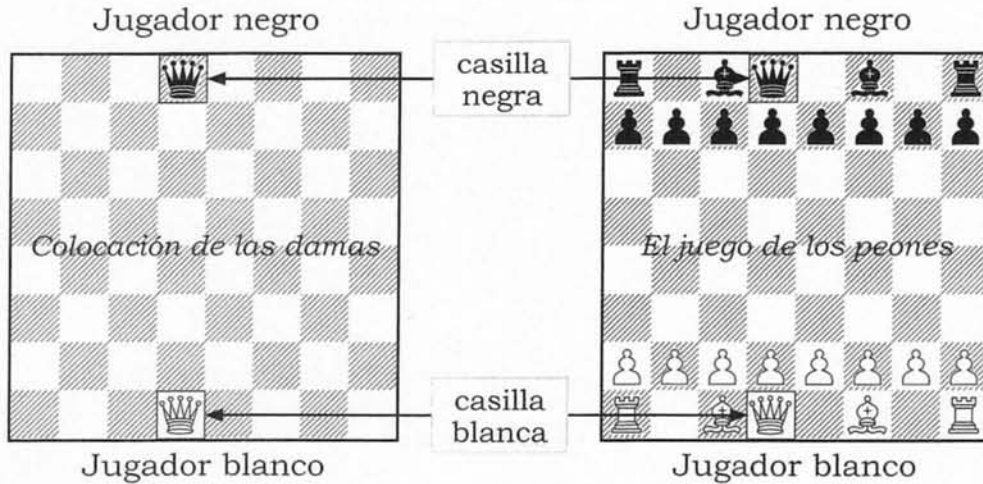
## ¿Cuántas DAMAS tiene cada jugador?

Cada jugador de ajedrez tiene 1 **dama**.

3

## ¿Dónde se colocan las DAMAS?

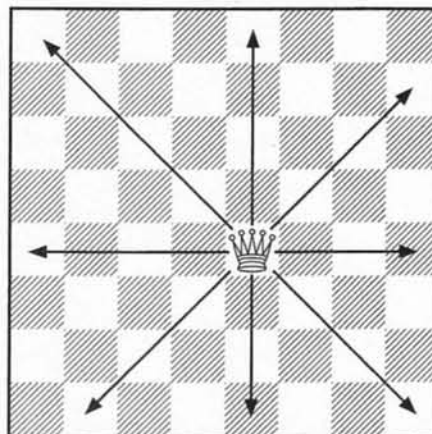
Las **damas** se colocan en el centro de la primera fila de cada jugador (en la casilla de su color).



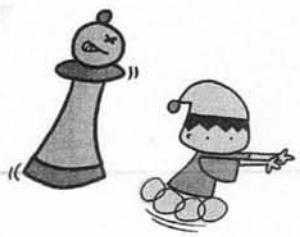
4

## ¿Cómo se mueve la DAMA?

La **dama** se mueve como la torre y como el alfil. **Dama = torre + alfil**.  
Puede avanzar *las casillas que quiera* (¡en una sola dirección!).

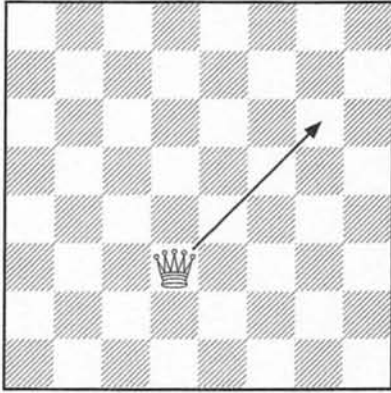


Movimientos de la **dama**

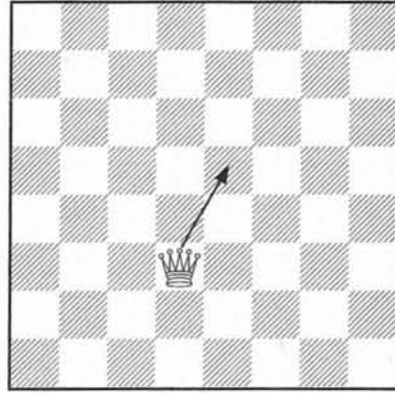


# Piensa y mueve

¿Recuerdas cómo se mueve la DAMA?



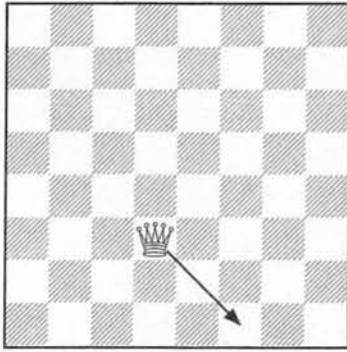
Bien  X  
Mal



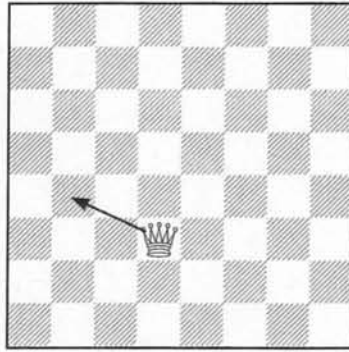
Bien   
Mal  X



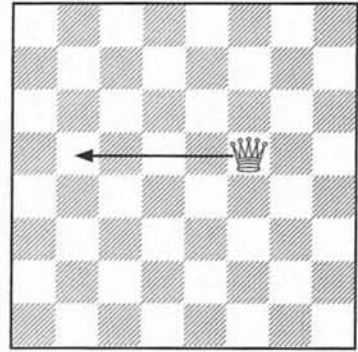
Ahora es tu turno...



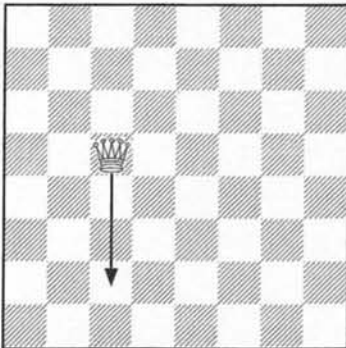
Bien   
Mal



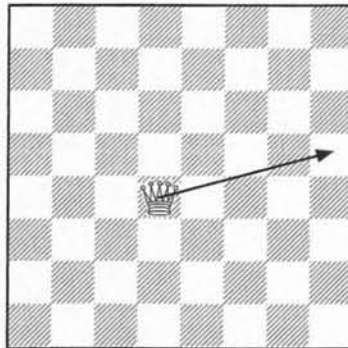
Bien   
Mal



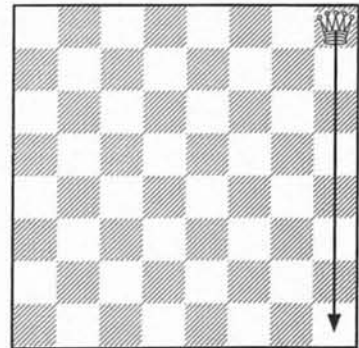
Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal

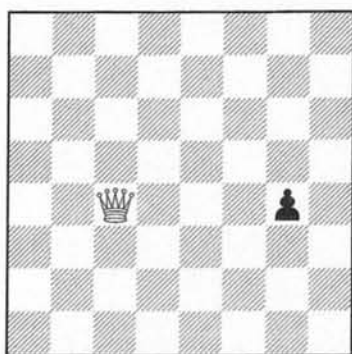


5

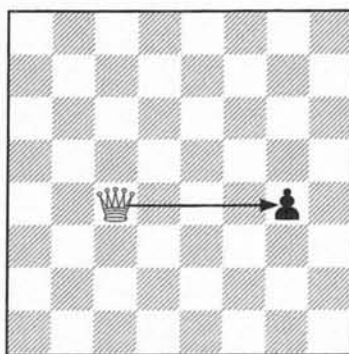
## ¿Cómo captura la DAMA?

La **dama** captura en fila, columna o diagonal.

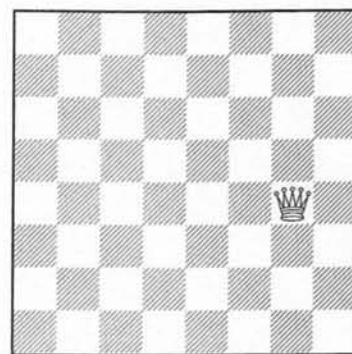
### Dama capturando en fila...



La **dama** puede capturar.

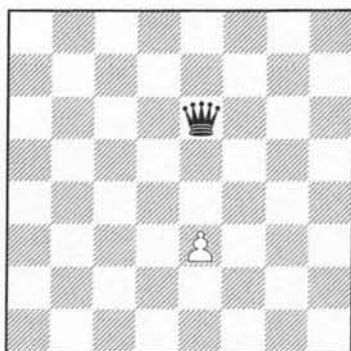


La **dama** captura.

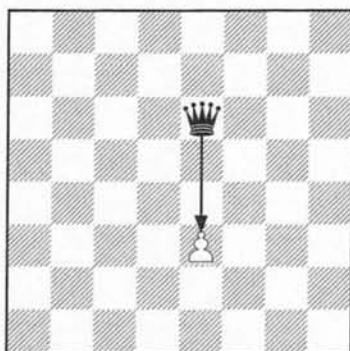


La **dama** ha capturado.

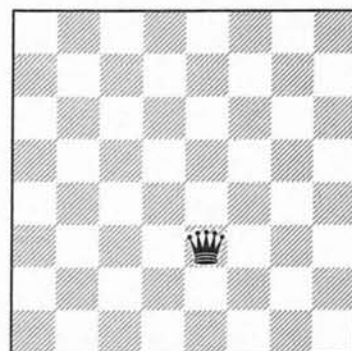
### Dama capturando en columna...



La **dama** puede capturar.

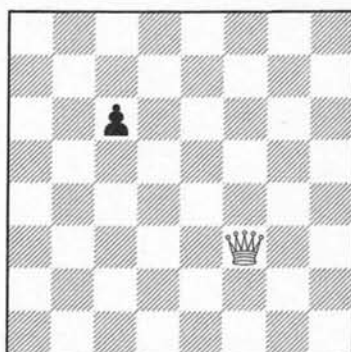


La **dama** captura.

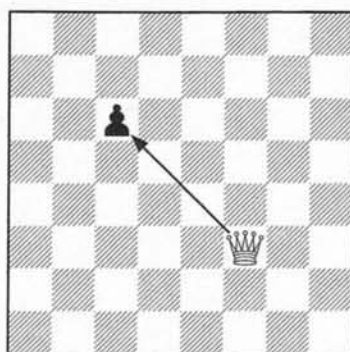


La **dama** ha capturado.

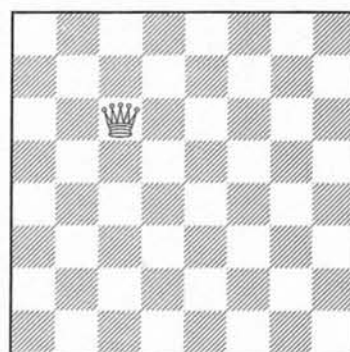
### Dama capturando en diagonal...



La **dama** puede capturar.



La **dama** captura.



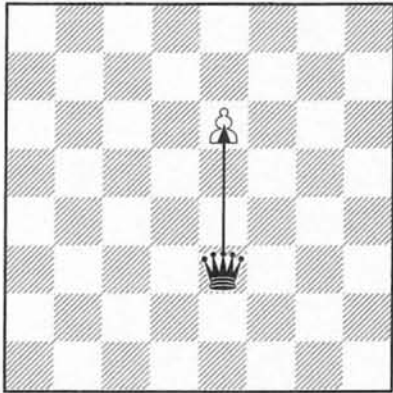
La **dama** ha capturado.



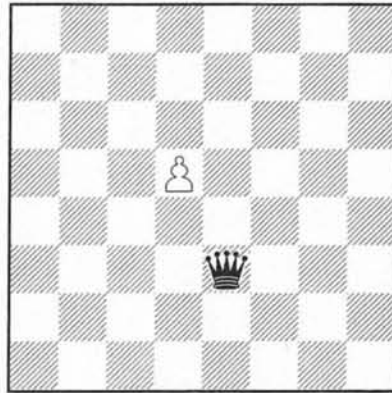


# Piensa y mueve

Juegan las negras. ¿Pueden capturar al peón blanco?



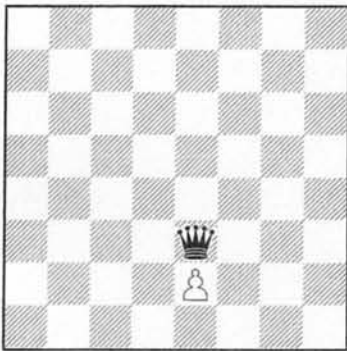
Sí  No



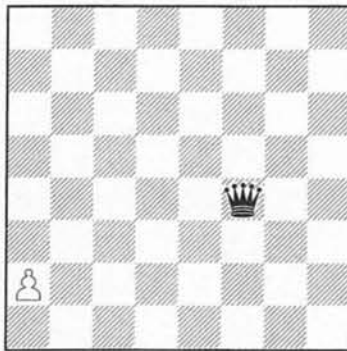
Sí  No



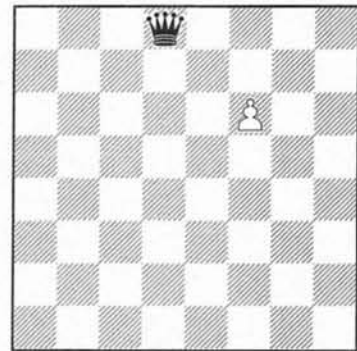
Ahora lo puedes hacer tú...



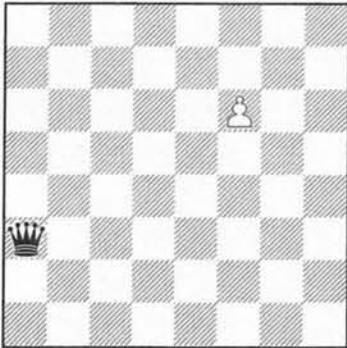
Sí  No



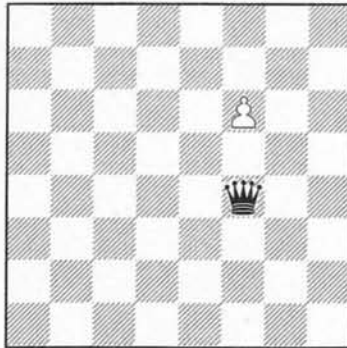
Sí  No



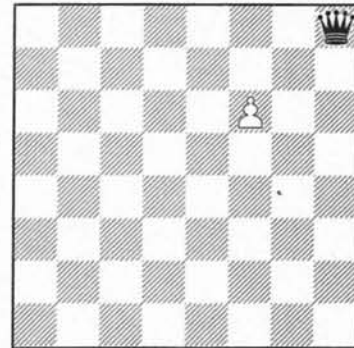
Sí  No



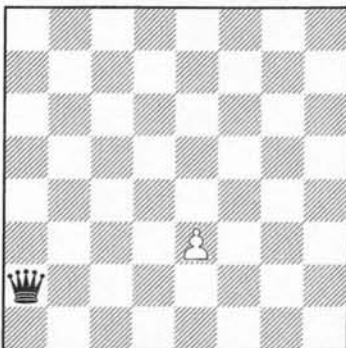
Sí  No



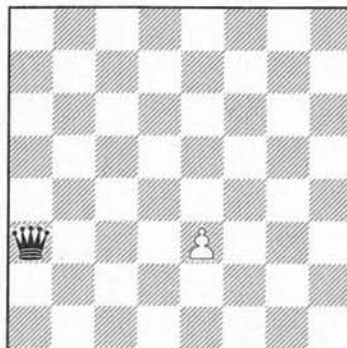
Sí  No



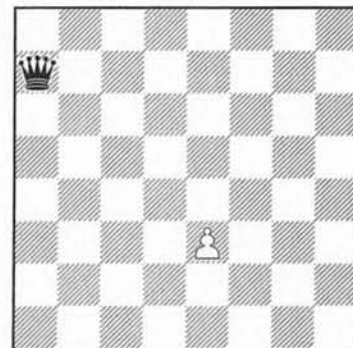
Sí  No



Sí  No



Sí  No



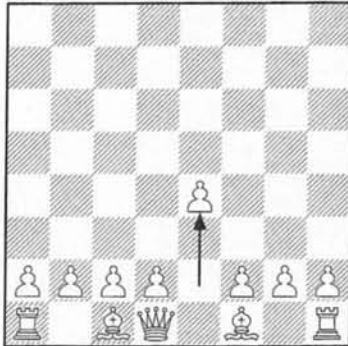
Sí  No



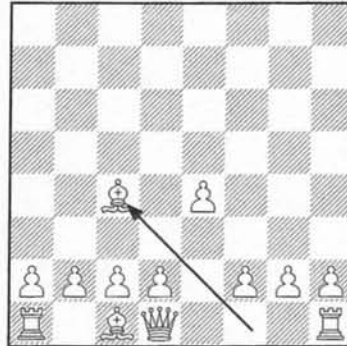


6

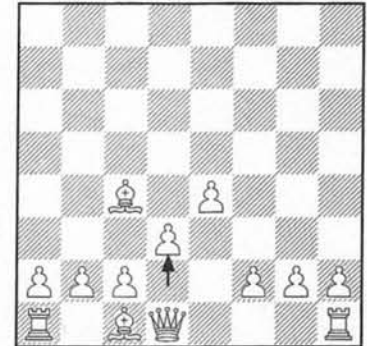
## ¿Cómo desarrollar?



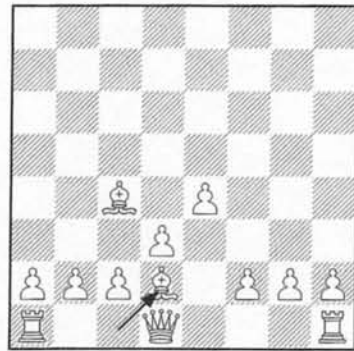
1. Ocupa el centro con un peón.



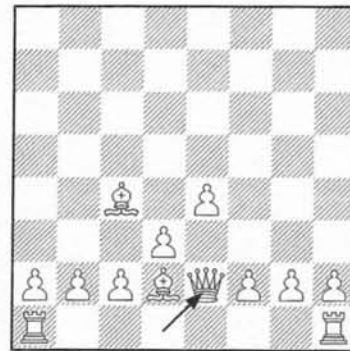
2. Desarrolla un alfil.



3. Abre camino al otro alfil.



4. Desarrolla el otro alfil.



5. Desarrolla la **dama**.

### RECUERDA

Todas las piezas se pueden capturar entre ellas.

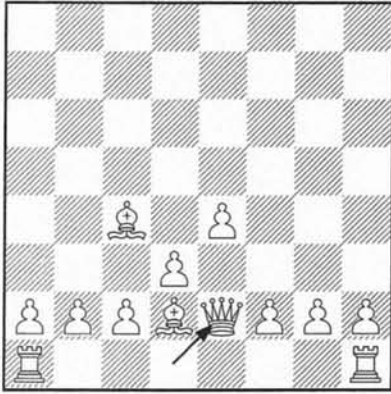
¡La dama no ha de tener prisa! ¡Hay que desarrollar con tranquilidad!

Si corres demasiado con la dama... ¡la puedes perder!

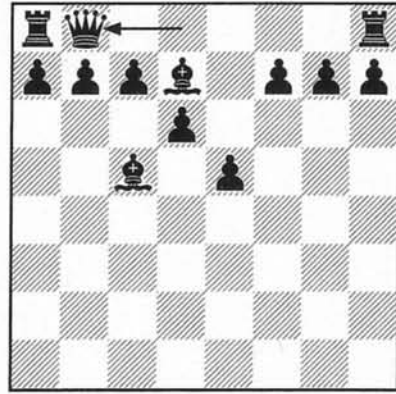


# Piensa y mueve

¿Es buena la jugada de desarrollo?



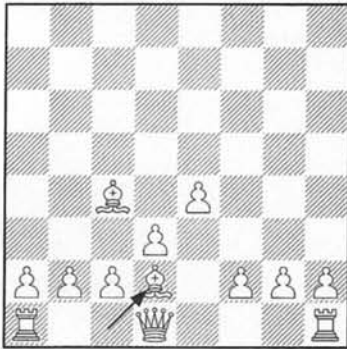
Sí  No



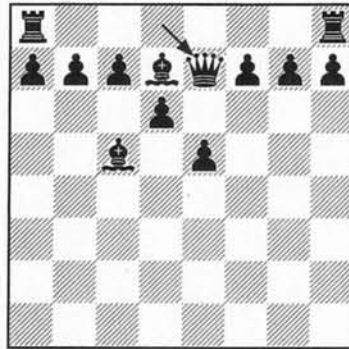
Sí  No



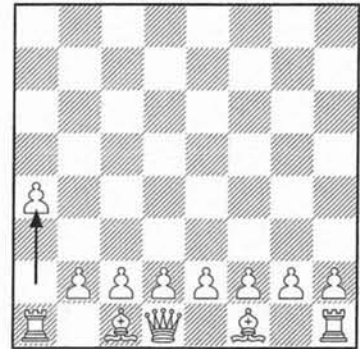
Ahora lo puedes hacer tú...



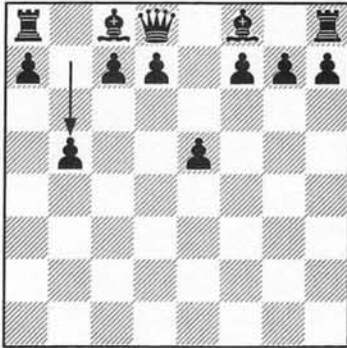
Sí  No



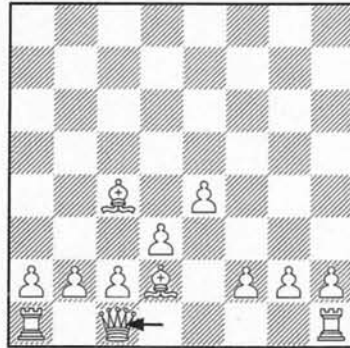
Sí  No



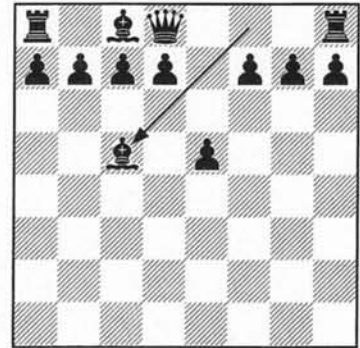
Sí  No



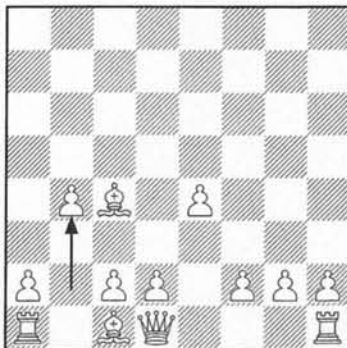
Sí  No



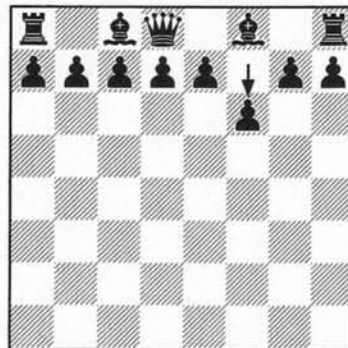
Sí  No



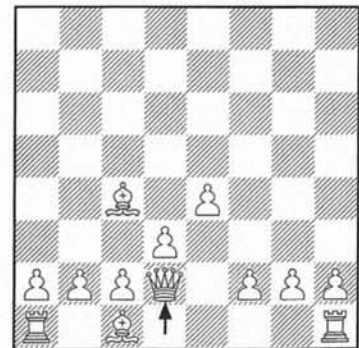
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No



# Dibuja y escribe

8

1. Dibuja una DAMA.

La dama

2. Escribe una aventura con la DAMA como protagonista.

## ¿SABÍAS QUE...?



**Aaron Nimzowitsch** dijo: *“La técnica del juego posicional puede ser adquirida.”*



**Leon Tolstoi**, escritor ruso, comentó una vez: *“Me gusta el Ajedrez porque es un buen descanso; hace trabajar la mente, pero de una forma muy especial”*.

# 9

## El caballo

### CONSEJOS

El movimiento del caballo marcará un punto de inflexión en el aprendizaje de tus estudiantes.

Su movimiento heterodoxo (el caballo es la única pieza cuyo movimiento no es ortodoxo y, además, incorpora la tercera dimensión, pues salta) representa una dificultad añadida y, por lo tanto, usamos un sistema de aprendizaje que vuelve a los aspectos básicos de la primera sesión.

Una vez que se haya hecho la sesión teórica te recomiendo que jueguen al "juego de los peones" por parejas (jugando con peones, torres, alfiles, damas y CABALLOS).

En esta sesión puedes emplear uno, dos, tres o cuatro días si es preciso, ya que es la más difícil del curso. Es importante que todos tus estudiantes tengan claro el movimiento del caballo o, de lo contrario, su aprendizaje del ajedrez se detendrá drásticamente.

Es necesario que muevan el caballo con soltura y, para ello, aconsejo fuertemente juegos del tipo "Caballo contra peón", "Caballo contra dos peones" y "Caballo contra tres peones" (en estos juegos ganan los peones si uno llega a su casilla final y gana el caballo si captura todos los peones).

### OBJETIVOS

A) Explicar el movimiento del CABALLO.





# Lee y aprende

1

¿Qué es el CABALLO?

El **caballo** es una pieza de ajedrez.  
El **caballo** puede ser blanco o negro.



Caballo blanco

Caballo negro

2

¿Cuántos CABALLOS tiene cada jugador?

Cada jugador de ajedrez tiene 2 **caballos**.

3

¿Dónde se colocan los CABALLOS?

Los **caballos** se colocan al lado de las torres.

Jugador negro



Colocación de los caballos

Jugador blanco

Jugador negro

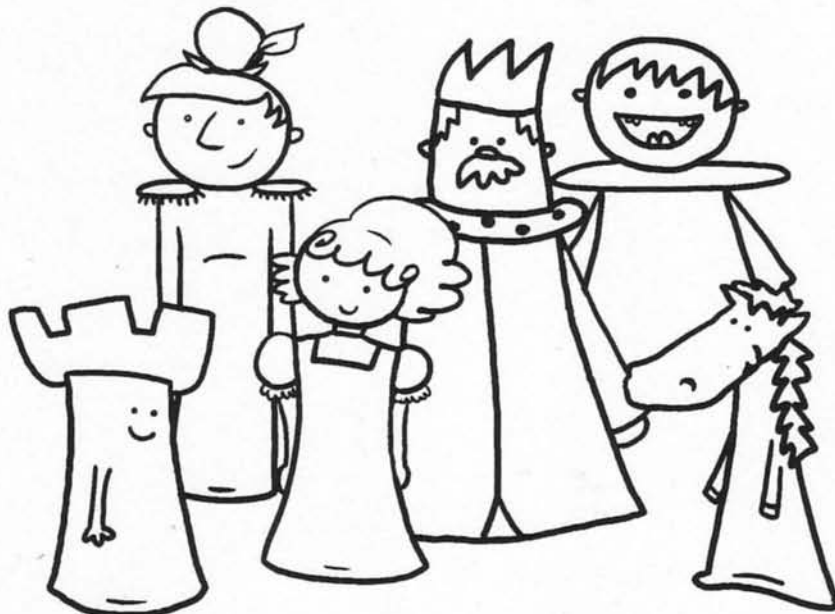


El juego de los peones

Jugador blanco

4

Colorea el dibujo de la portada.



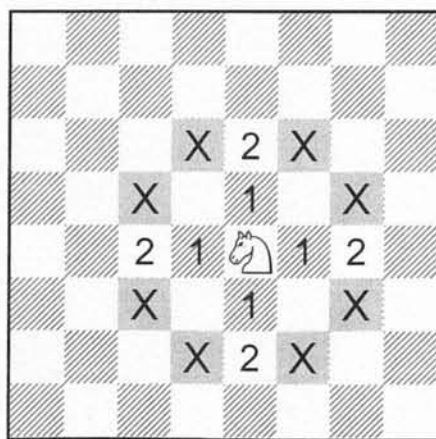
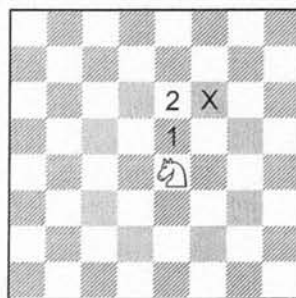
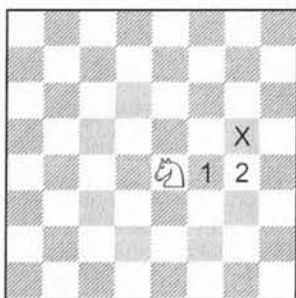
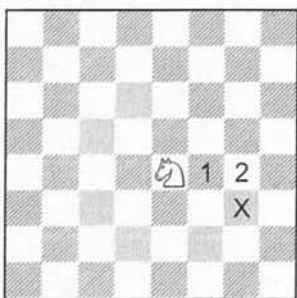
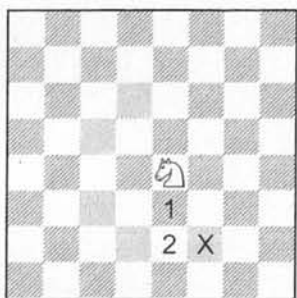
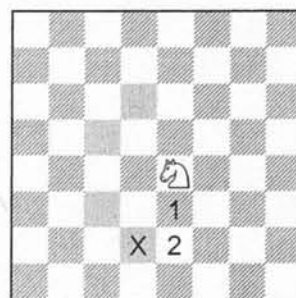
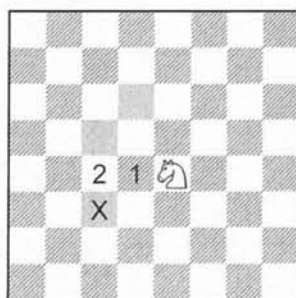
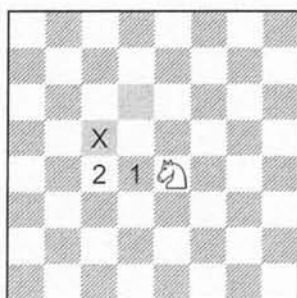
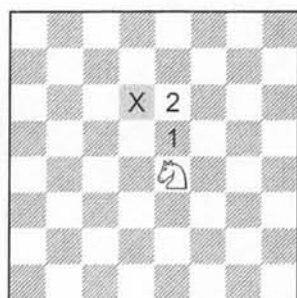




5

## ¿Cómo se mueve el CABALLO?

El **caballo** se mueve en L (2 casillas rectas y una al lado).  
El caballo *salta por encima de otras piezas.*



Movimientos del **caballo**

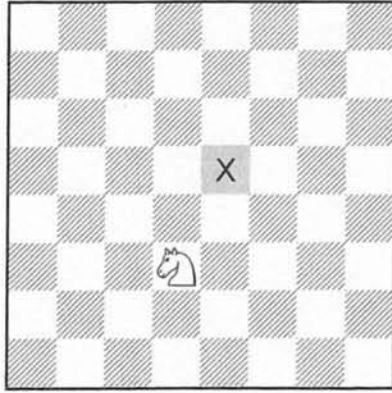
### RECUERDA

Todas las piezas se pueden capturar entre ellas.

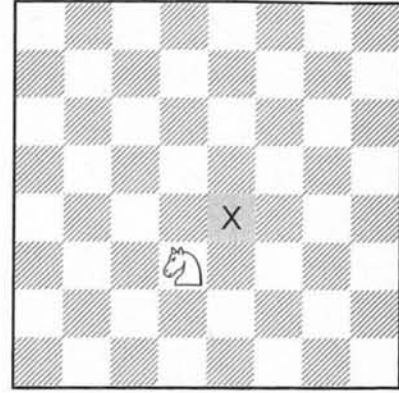


# Piensa y mueve

¿Recuerdas cómo se mueve el CABALLO?



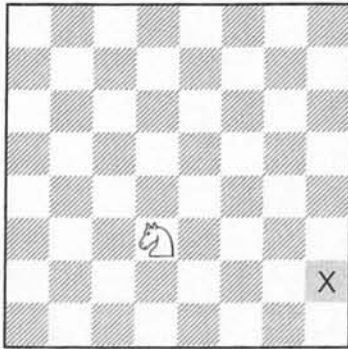
Bien   
Mal



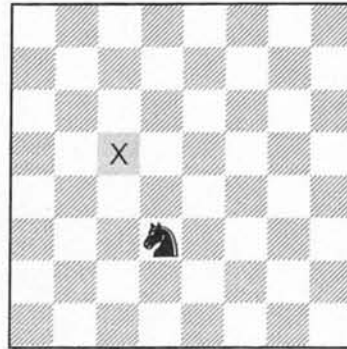
Bien   
Mal



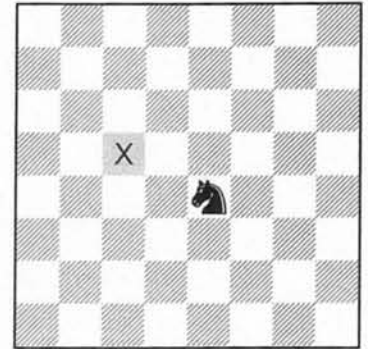
Ahora es tu turno...



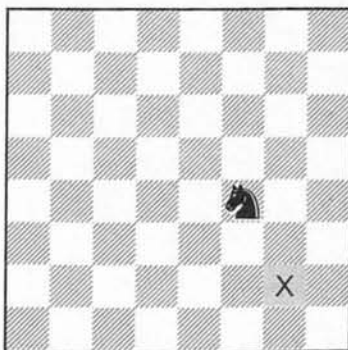
Bien   
Mal



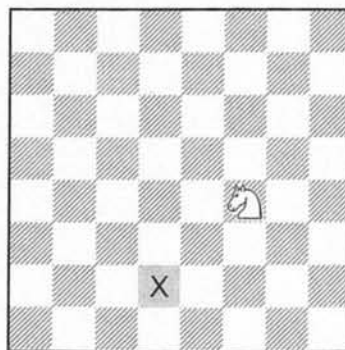
Bien   
Mal



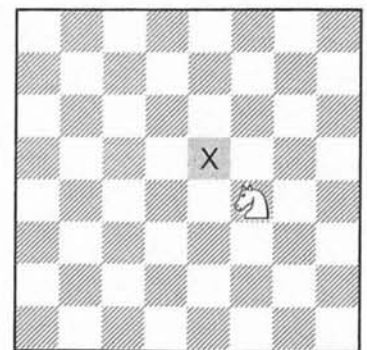
Bien   
Mal



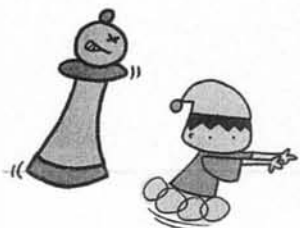
Bien   
Mal



Bien   
Mal

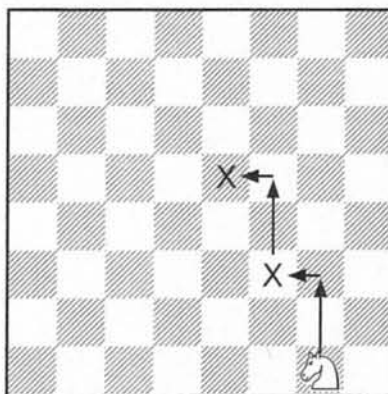
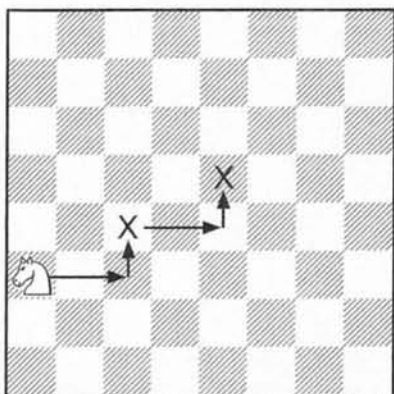


Bien   
Mal

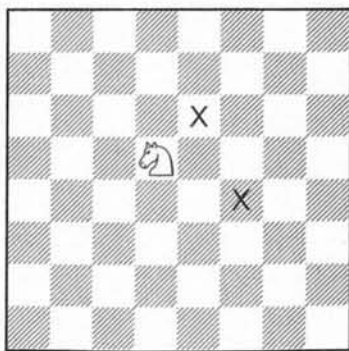
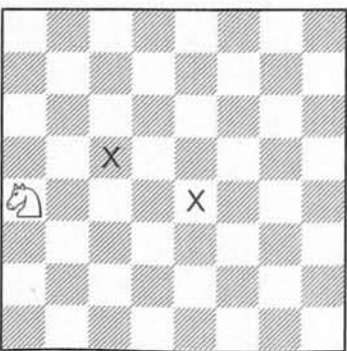
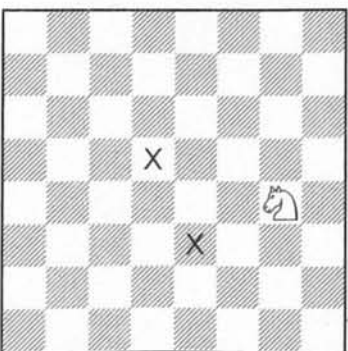
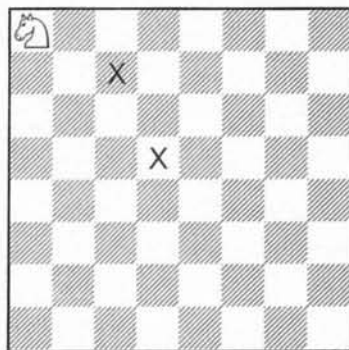
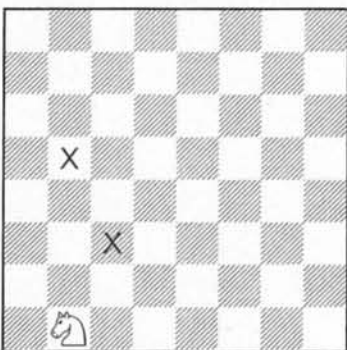
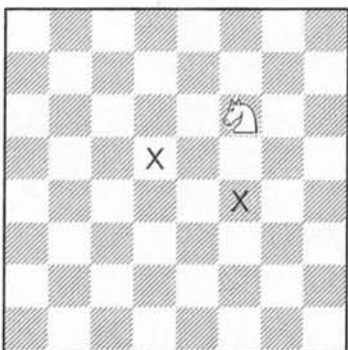
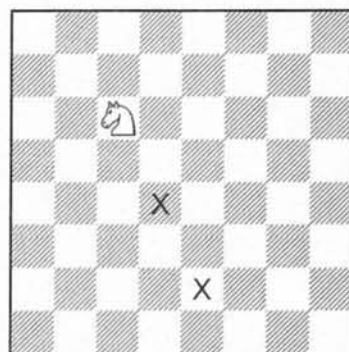
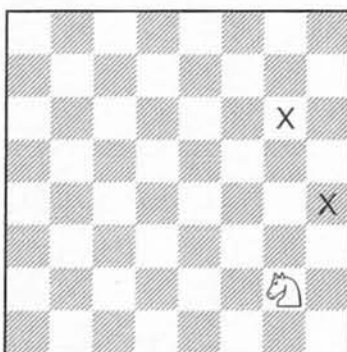
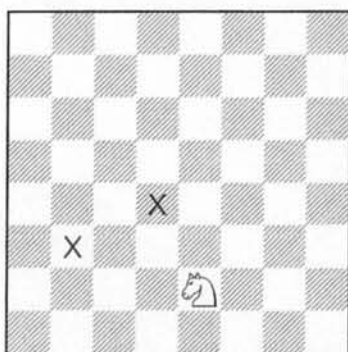


# Piensa y mueve

¿Qué camino seguirá el caballo para pasar por las casillas marcadas en dos movimientos ?



Ahora lo puedes hacer tú...



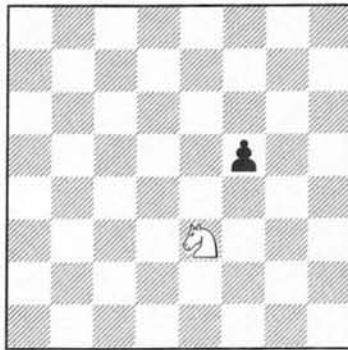


6

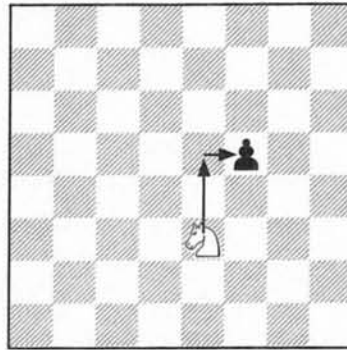
¿Cómo captura el CABALLO?

El **caballo** captura en L (¡salta!).

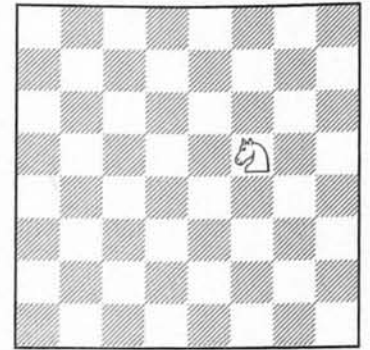
Caballo capturando...



El **caballo** puede capturar.

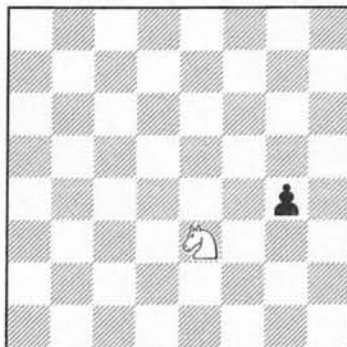


El **caballo** captura.

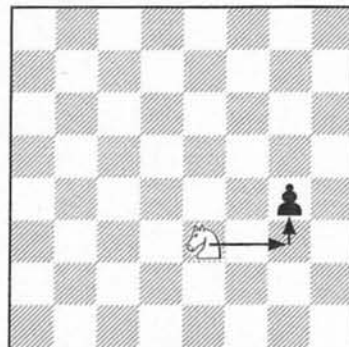


El **caballo** ha capturado.

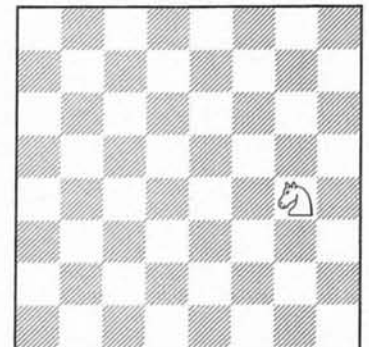
Caballo capturando...



El **caballo** puede capturar.

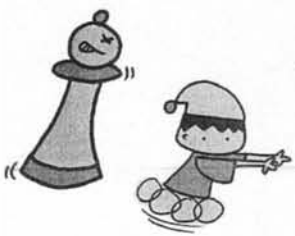


El **caballo** captura.



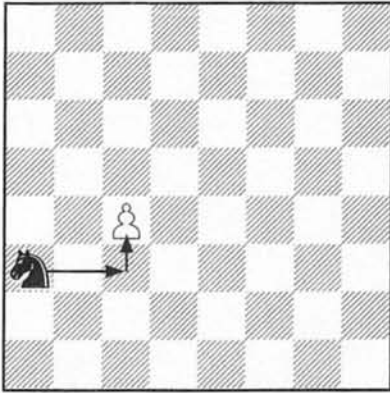
El **caballo** ha capturado.



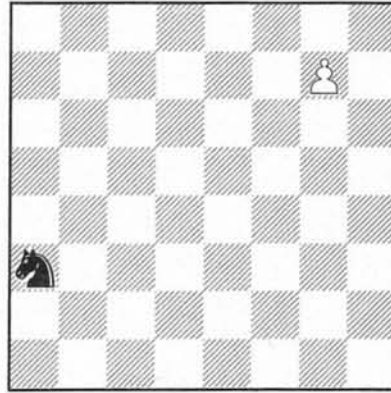


# Piensa y mueve

Juegan las negras. ¿Pueden capturar a la pieza blanca?



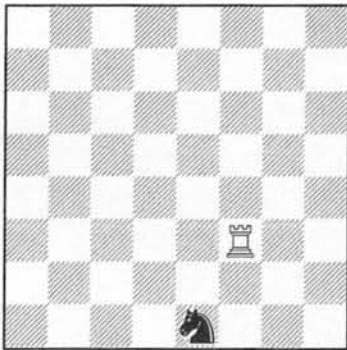
Sí  No



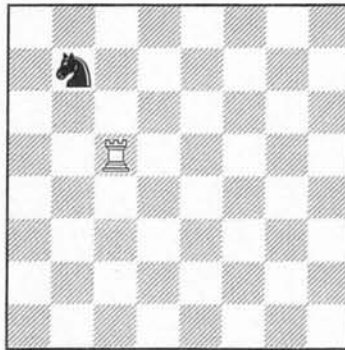
Sí  No



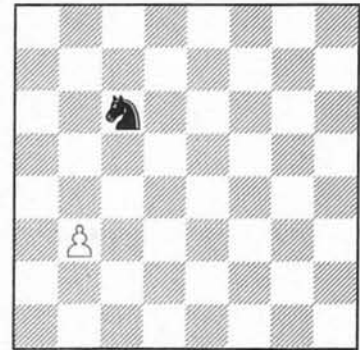
Ahora lo puedes hacer tú...



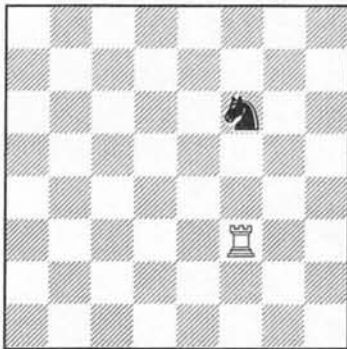
Sí  No



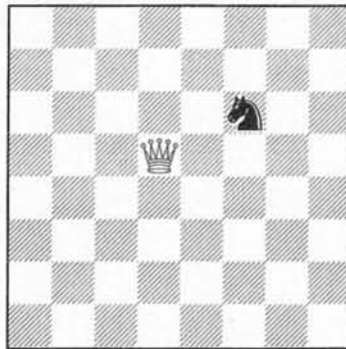
Sí  No



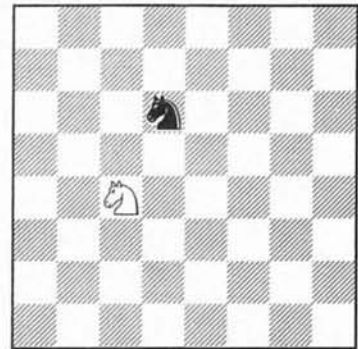
Sí  No



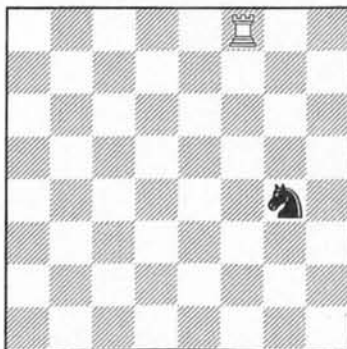
Sí  No



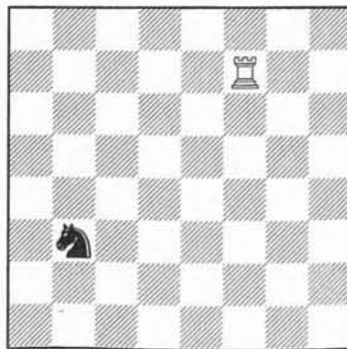
Sí  No



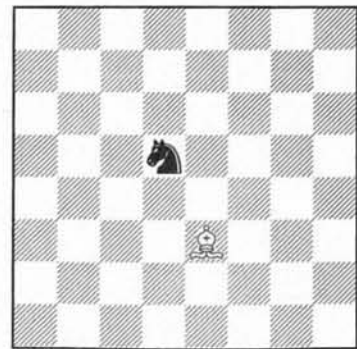
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No





# Dibuja y escribe

1. Dibuja un CABALLO.

El caballo

2. Escribe una aventura con el CABALLO de protagonista.

## ¿SABÍAS QUE...?



Dijo **Siegbert Tarrasch**, destacado ajedrecista, a sus amigos: *“El ajedrez, como la música, como el amor, tiene el poder de hacer feliz a la gente”*.



También dijo: *“En el ajedrez, como en la vida, la mejor jugada es la que se realiza”*.

# 10

## El caballo II

### CONSEJOS

En esta sesión tus estudiantes aprenderán a relacionar el caballo con otras piezas. Es decir, han de aprender a desarrollar de forma que exista coordinación entre sus piezas.

### OBJETIVOS

- A) Conseguir que los estudiantes *desarrollen* bien los caballos.
- B) Que el alumno siga un orden de *desarrollo*.





1 BUEN desarrollo del caballo.

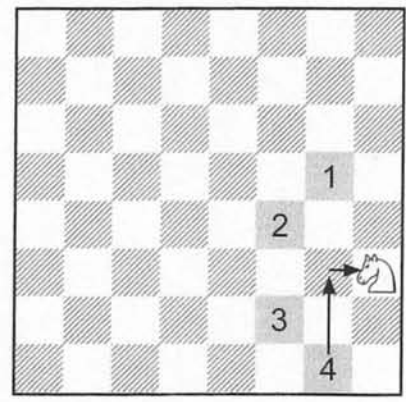


Posición inicial del caballo.



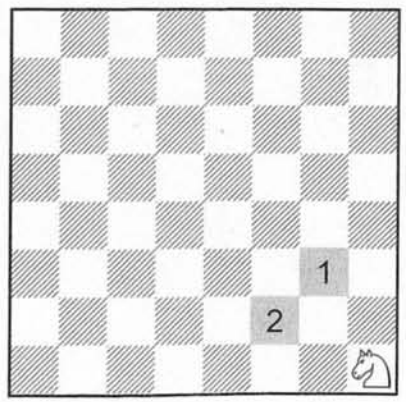
El caballo tiene espacio.

2 MAL desarrollo del caballo.



El caballo NUNCA ha de ir a los lados.  
Tiene 4 casillas, es un caballo malo.

3 El PEOR caballo es el del rincón.

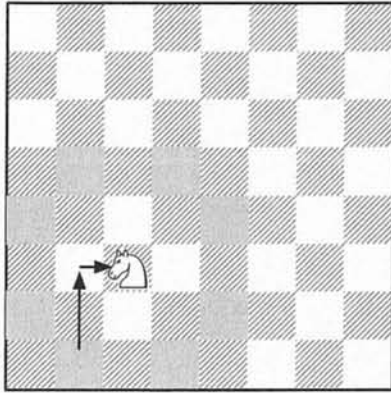


El caballo NUNCA ha de ir a los rincones.  
Tiene 2 casillas, es un caballo malo.

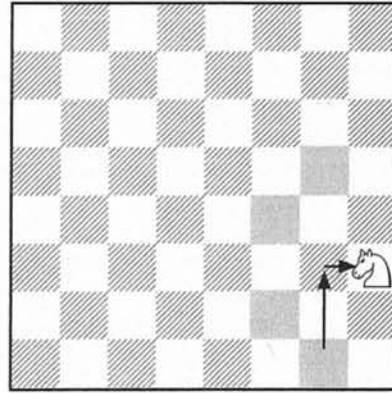


# Piensa y mueve

¿El CABALLO está bien o mal desarrollado?



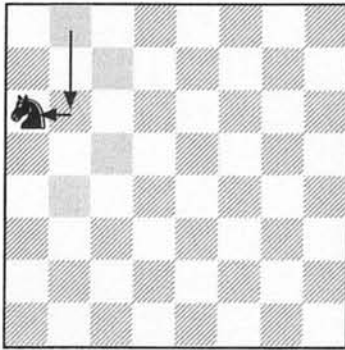
Bien   
Mal



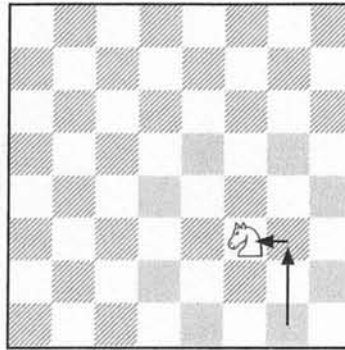
Bien   
Mal



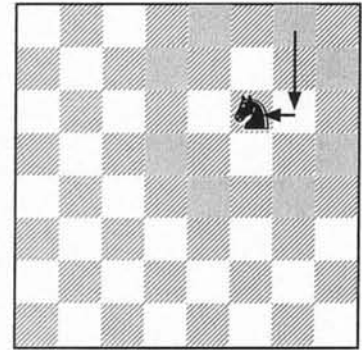
Ahora es tu turno...



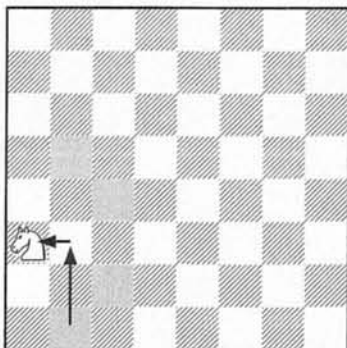
Bien   
Mal



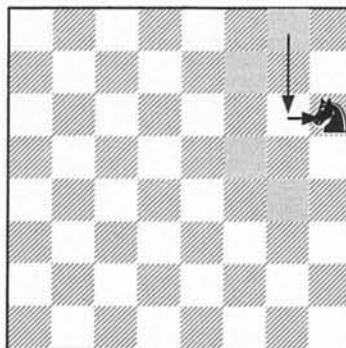
Bien   
Mal



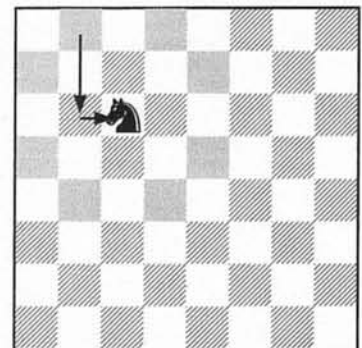
Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal

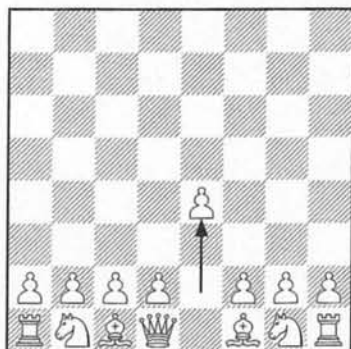


Bien   
Mal

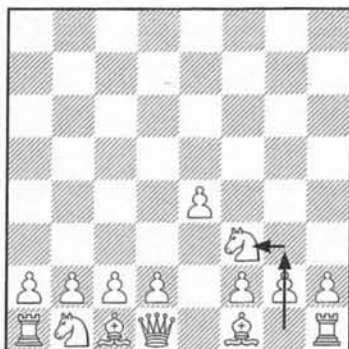


4

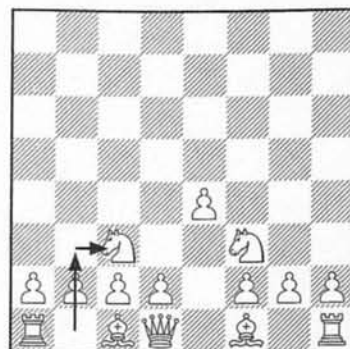
¿Cómo desarrollar?



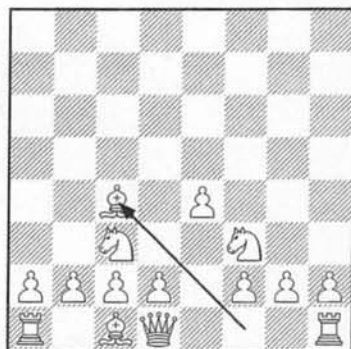
1. Ocupa el centro con un peón.



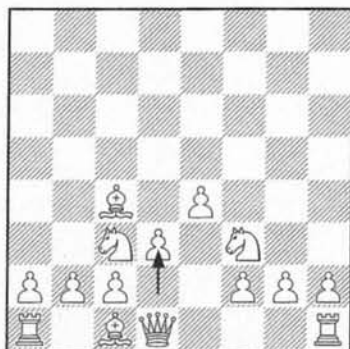
2. Desarrolla un caballo.



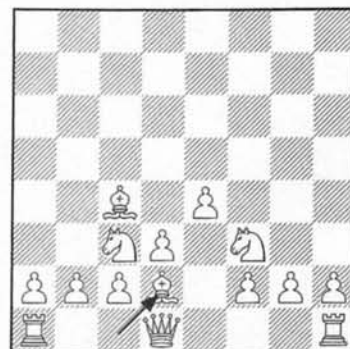
3. Desarrolla el otro caballo.



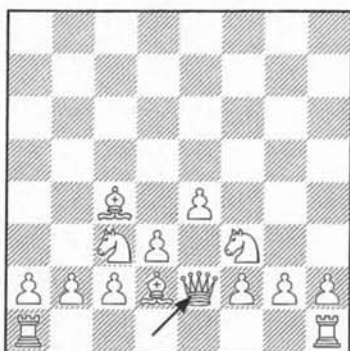
4. Desarrolla un alfil.



5. Abre camino al otro alfil.



6. Desarrolla el otro alfil.

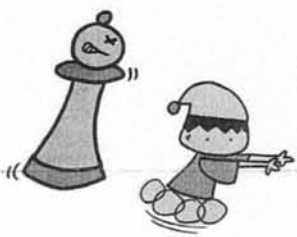


7. Desarrolla la **dama**.

**RECUERDA**

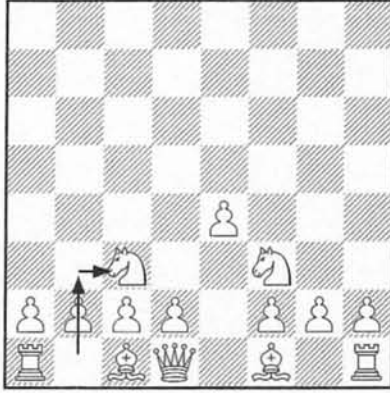
¡Desarrolla los caballos tan pronto como puedas!



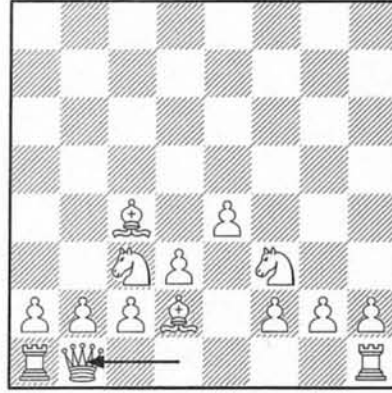


# Piensa y mueve

¿Es buena la jugada de desarrollo?



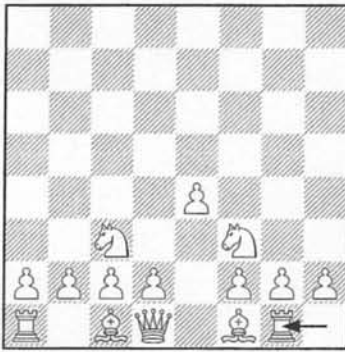
Sí  No



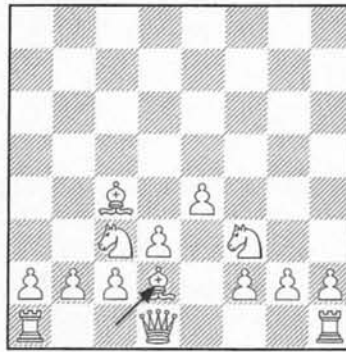
Sí  No



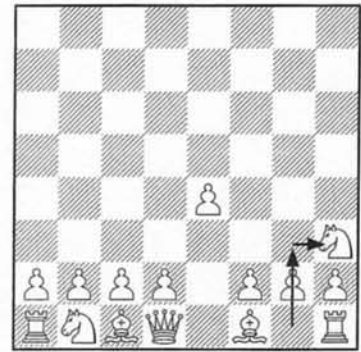
Ahora lo puedes hacer tú...



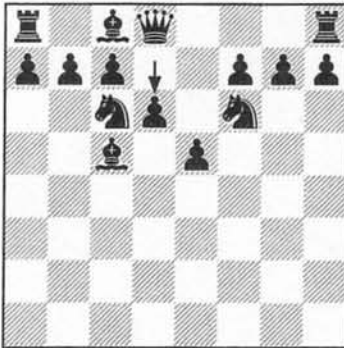
Sí  No



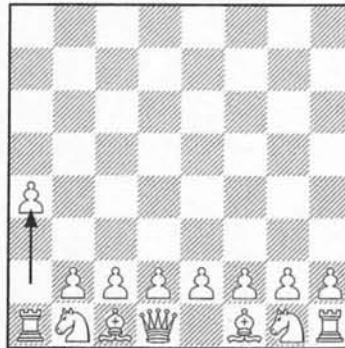
Sí  No



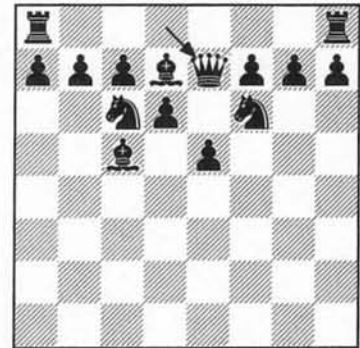
Sí  No



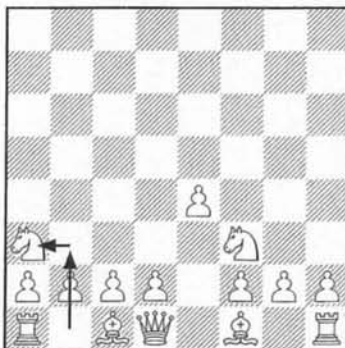
Sí  No



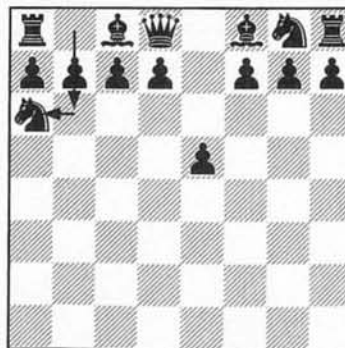
Sí  No



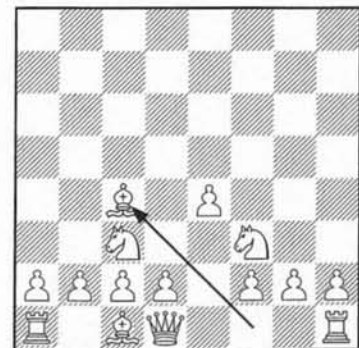
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No



# Dibuja y escribe

10

**1. ¿Dónde te gustaría jugar al ajedrez?**

.....

.....

.....

.....

.....

**2. ¿Cuál es, a tu entender, el mejor momento del día para jugar una partida de ajedrez?**

.....

.....

.....

.....

.....

**3. ¿Qué te gusta más, el alfil o el caballo?**

.....

.....

.....

.....

.....

**CONSEJOS**

El rey es la última pieza que aprenderán tus estudiantes.

Te recomiendo que, hacia el final de la clase, propongas a tus alumnos juegos del tipo "Rey contra rey y peón", "Rey y peón contra rey y dos peones", "Rey y tres peones contra rey y tres peones", etc.

Al jugar este tipo de posiciones se irán familiarizando con la teoría de finales, al estilo de lo comentado con anterioridad. Te recomiendo que asumas el papel de árbitro en lugar del de monitor. No se busca que jueguen correctamente esos finales (aunque adquirirán algunas nociones por sí mismos). Lo que se pretende es que SE DIVIERTAN jugando finales (recuerda que es una parte especialmente árida del noble juego). Lo fundamental en esta parte de la partida es que piensen antes de mover.

El aprendizaje del ajedrez es un puente para que tus alumnos se adentren en el aprendizaje de las ciencias y de las letras con naturalidad, que el hábito de la reflexión no les sea ajeno. Están en una edad en la que se define en gran medida si van a ser buenos o malos estudiantes y el ajedrez es, aunque lo ignoran, un campo de pruebas. Que ganen o pierdan las partidas no va a tener más importancia que la anecdótica. Lo que importa, lo que de verdad hace de las clases de ajedrez un pilar pedagógico, es que cultiven el esfuerzo personal, que tomen decisiones con criterio, que disfruten el aprendizaje y, en definitiva, que les ayude a crecer como personas.

**OBJETIVOS**

A) Explicar el movimiento del REY.





# Lee y aprende

1

¿Qué es el REY?

El **rey** es una pieza de ajedrez.  
El **rey** puede ser blanco o negro.



Rey blanco



Rey negro

2

¿Cuántos REYES tiene cada jugador?

Cada jugador de ajedrez tiene 1 **rey**.

3

¿Dónde se colocan los REYES?

Los **reyes** se colocan al lado de sus damas.

Jugador negro



Jugador blanco

Jugador negro

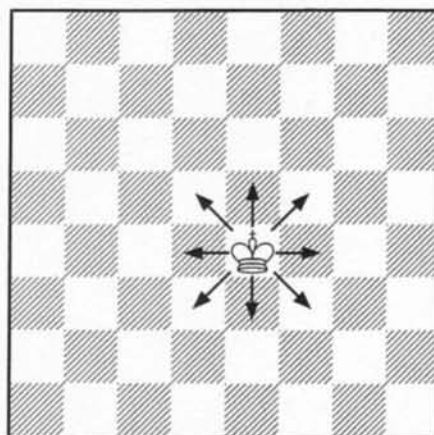


Jugador blanco

4

¿Cómo se mueve el REY?

El **rey** se mueve *una casilla en cualquier dirección*.

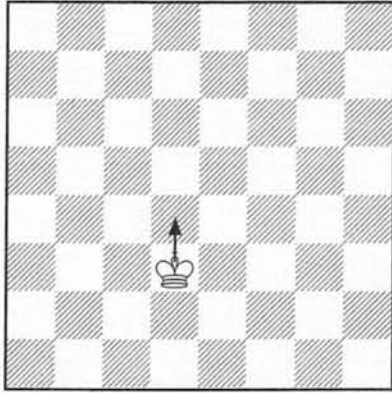


Movimientos del **rey**

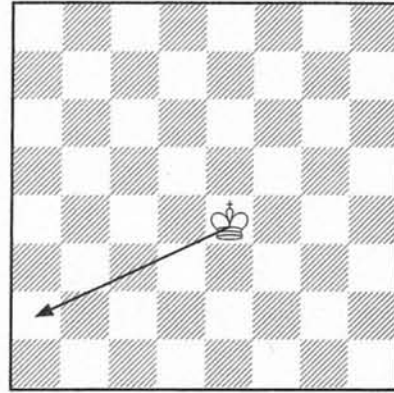


# Piensa y mueve

¿Recuerdas cómo se mueve el REY?



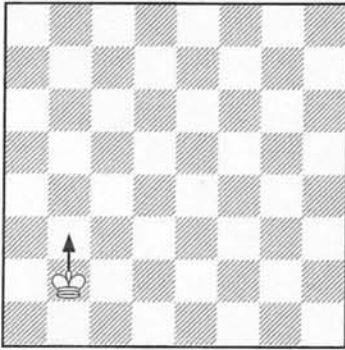
Bien   
Mal



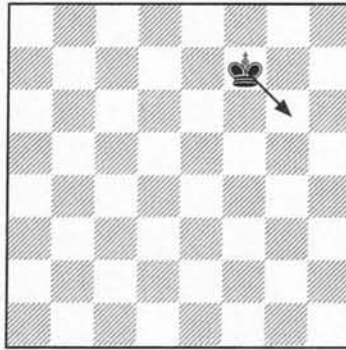
Bien   
Mal



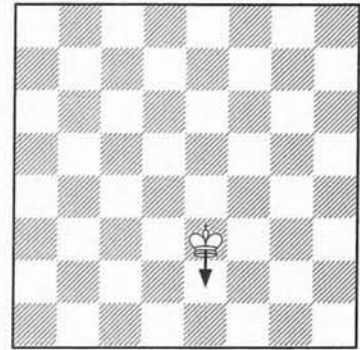
Ahora es tu turno...



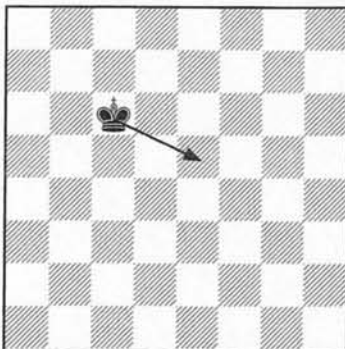
Bien   
Mal



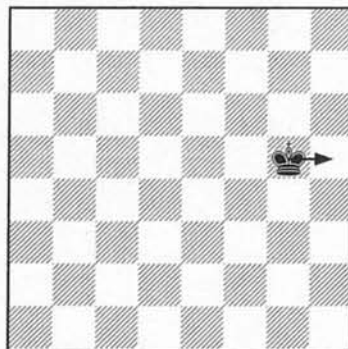
Bien   
Mal



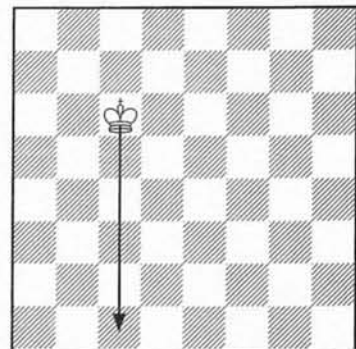
Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal



Bien   
Mal



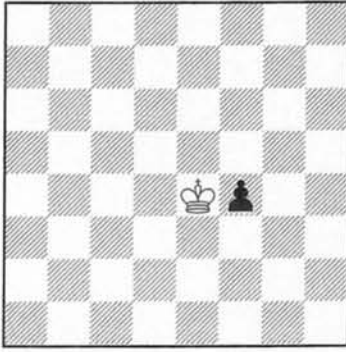


5

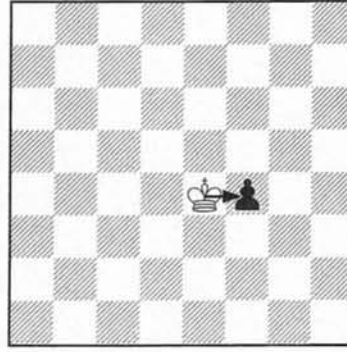
## ¿Cómo captura el REY?

El rey captura dando un pasito.

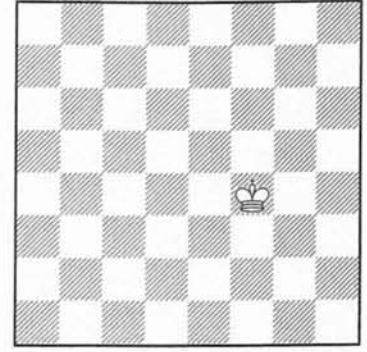
### Rey capturando ...



El rey puede capturar.

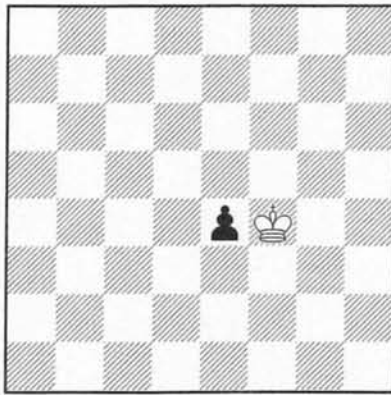


El rey captura.

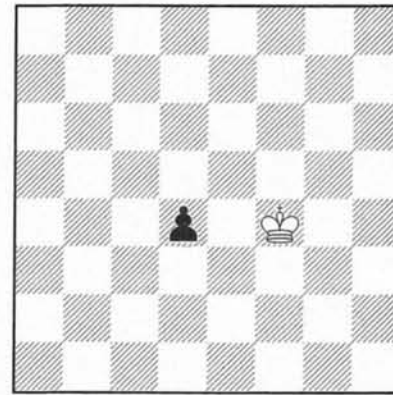


El rey ha capturado.

### Juegan las blancas. ¿Pueden capturar al peón negro?



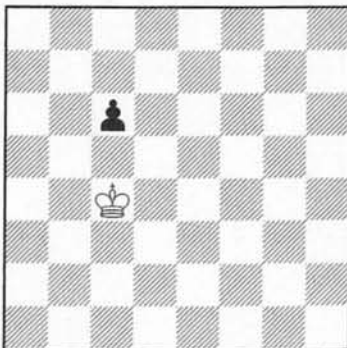
Sí  No



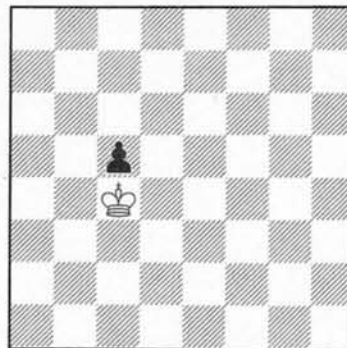
Sí  No



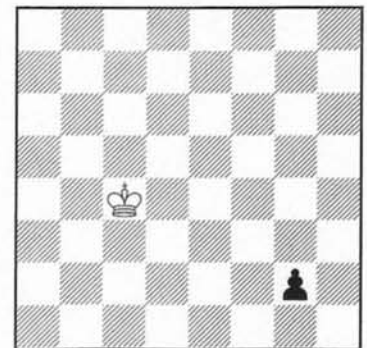
### Ahora lo puedes hacer tú...



Sí  No



Sí  No



Sí  No



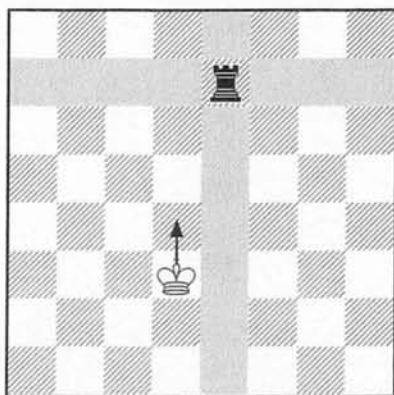
# Lee y aprende

6

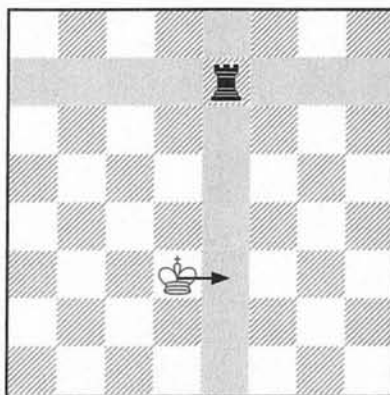
## ¡El REY no se puede capturar!

El **rey** es la única pieza de ajedrez que **NO SE PUEDE CAPTURAR**. No puedes poner el **rey** en una casilla donde pueda ser capturado.

¿El REY puede hacer este movimiento?



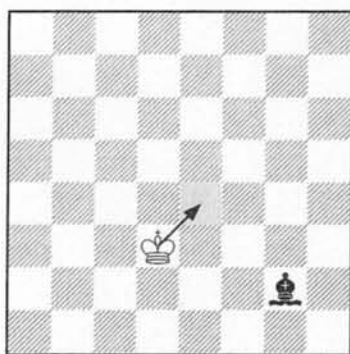
Sí  No



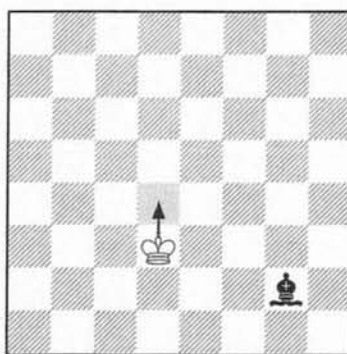
Sí  No



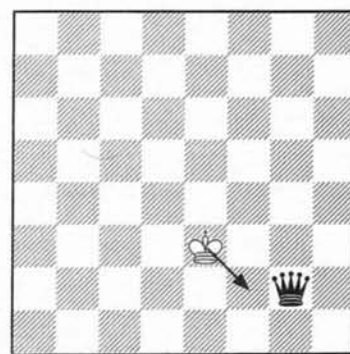
Ahora es tu turno...



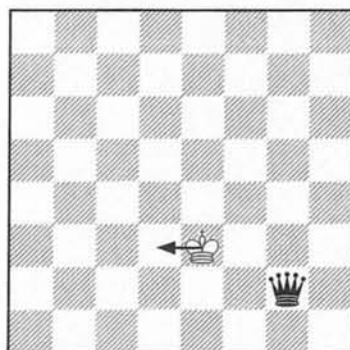
Sí  No



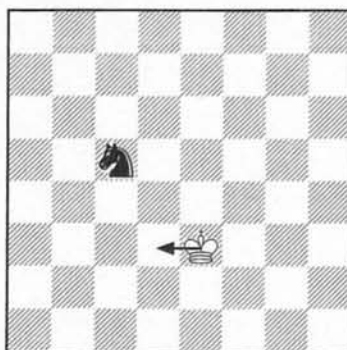
Sí  No



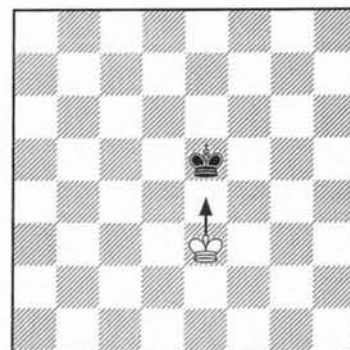
Sí  No



Sí  No



Sí  No



Sí  No



# Dibuja y escribe

1. Dibuja un REY.

El rey

2. Escribe una aventura con el REY como protagonista.

## ¿SABÍAS QUE...?



El genial **Morphy** aconsejó: *“Ayuda a tus piezas para que ellas te puedan ayudar”.*



Dijo **Spassky**, Campeón del Mundo de ajedrez: *“El ajedrez, con toda su profundidad, es ante todo un juego en el que se ponen de manifiesto la imaginación, el carácter y la voluntad”.*

# 12

## El rey II. Jaque, jaque mate y ahogado

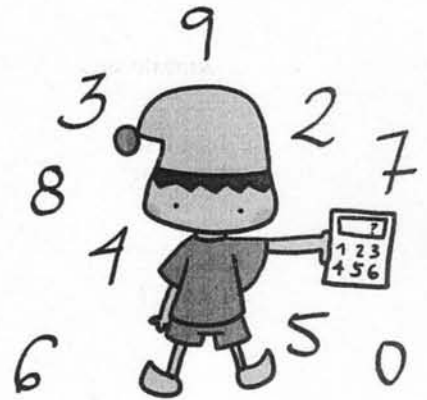
### CONSEJOS

Ayudar al alumno a diferenciar entre *jaque*, *jaque mate* y el *rey ahogado* no es sencillo.

Esta sesión es clave para, en otros cursos, centrarse ya en aspectos tácticos.

### OBJETIVOS

- A) Explicar el JAQUE.
- B) Explicar el JAQUE MATE.
- C) Explicar el REY AHOGADO.

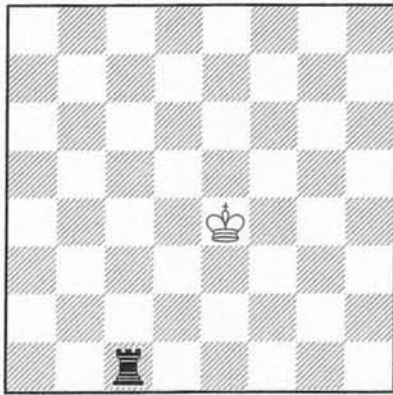




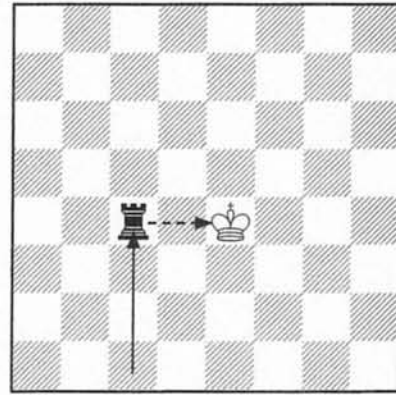
1

## ¿Qué es el JAQUE?

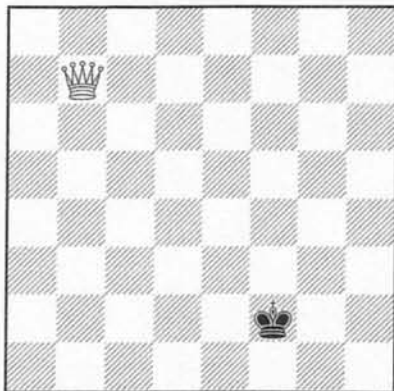
El **jaque** es una jugada que amenaza **capturar al rey**.



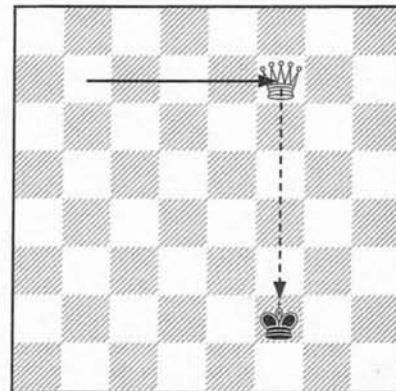
El **rey** puede recibir un **jaque**.



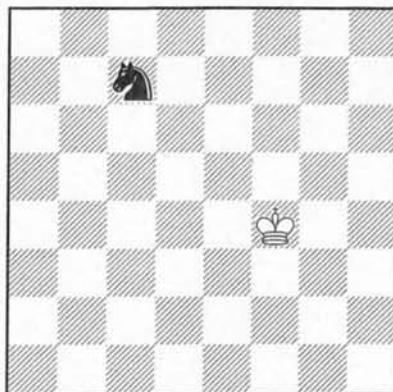
El **rey** recibe un **jaque** de la **torre**.



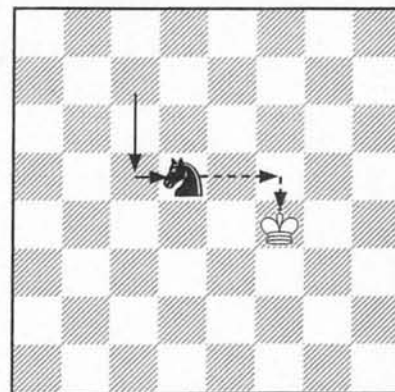
El **rey** puede recibir un **jaque**.



El **rey** recibe un **jaque** de la **dama**.



El **rey** puede recibir un **jaque**.



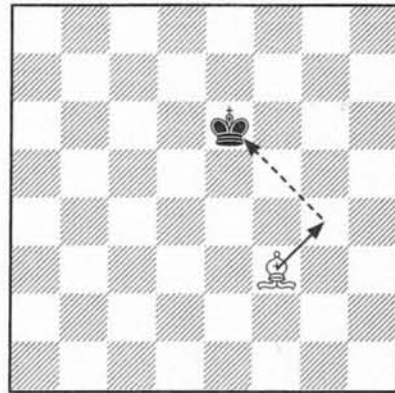
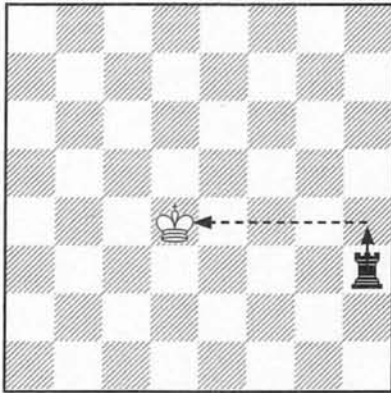
El **rey** recibe un **jaque** del **caballo**.



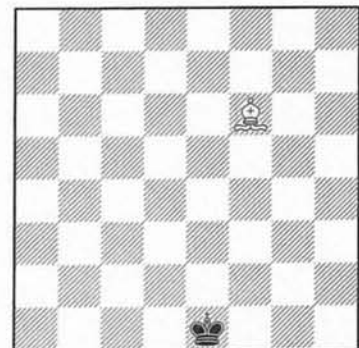
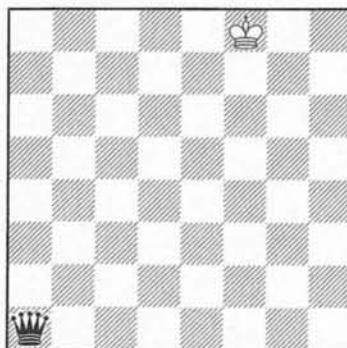
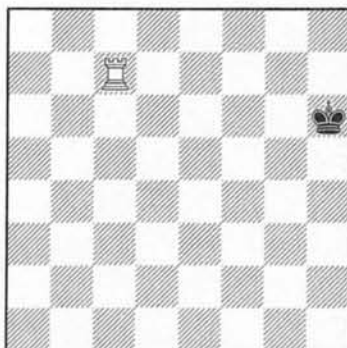
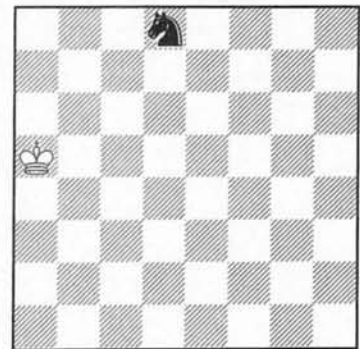
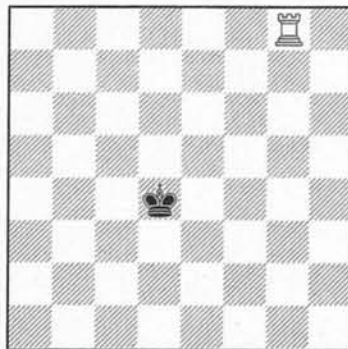
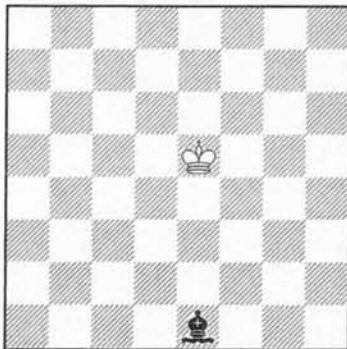
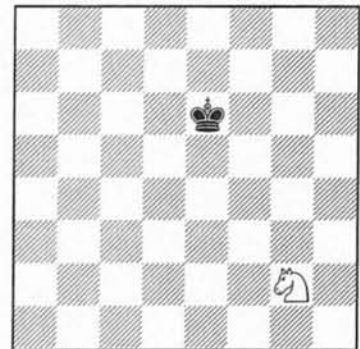
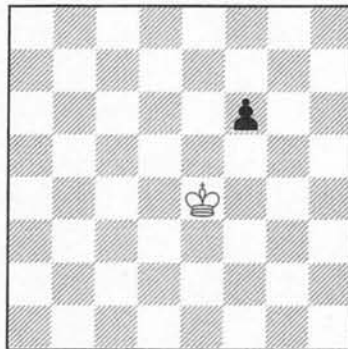
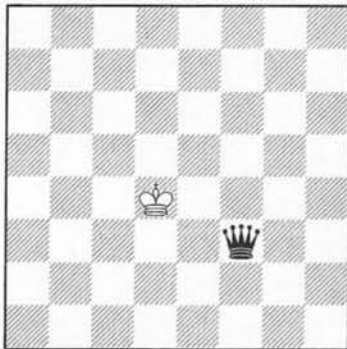


# Piensa y mueve

Haz un jaque.



Ahora lo puedes hacer tú...

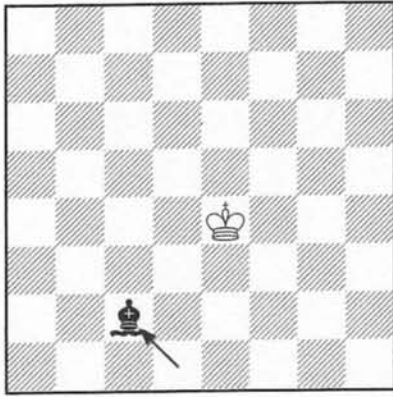




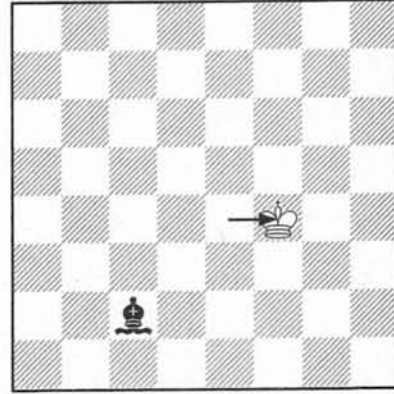
2

## ¿Qué ha de hacer el REY cuando recibe un JAQUE?

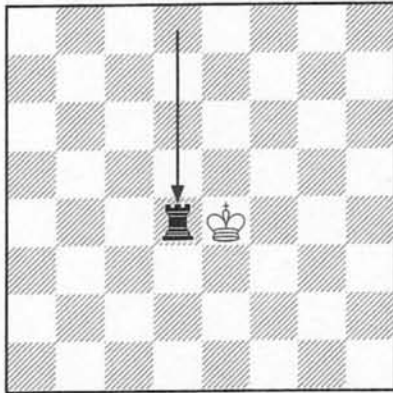
El rey que recibe un jaque ha de *huir*, *capturar* o *taparse*.



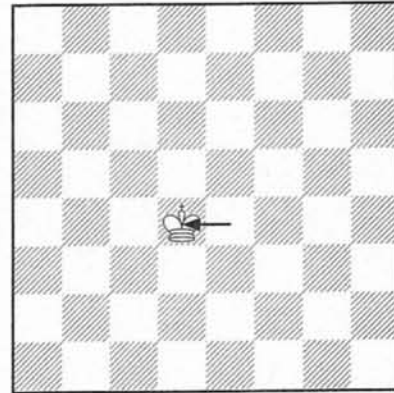
El **rey** recibe un **jaque**.



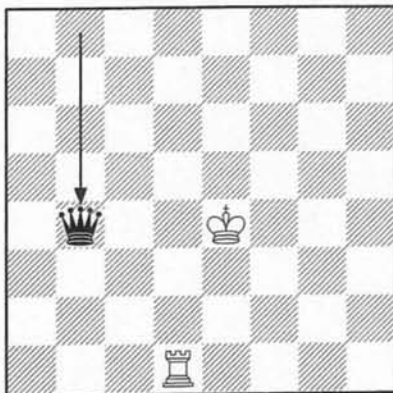
El **rey** *huye* del **jaque**.



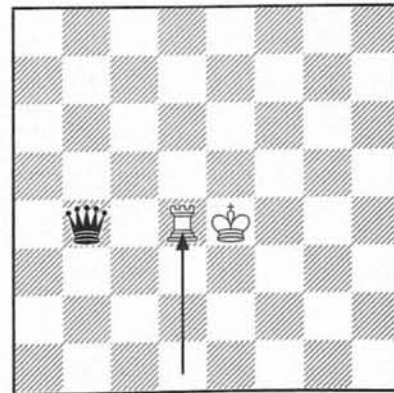
El **rey** recibe un **jaque**.



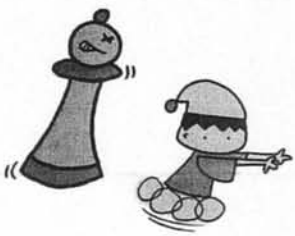
El **rey** *captura*.



El **rey** recibe un **jaque**.

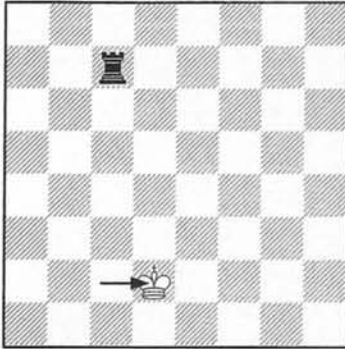


El **rey** *se tapa* del **jaque**.

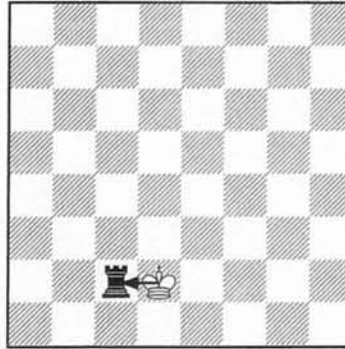


# Piensa y mueve

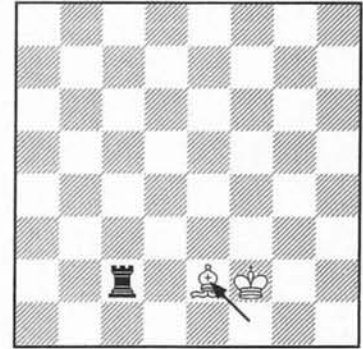
## ¿Qué hace el REY?



Huye   
 Captura   
 Se tapa



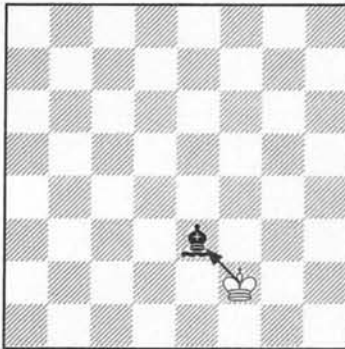
Huye   
 Captura   
 Se tapa



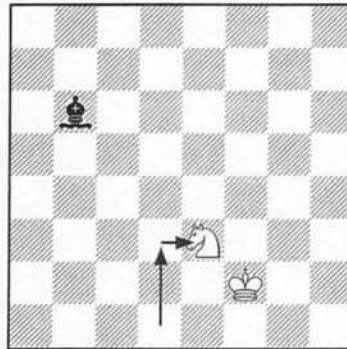
Huye   
 Captura   
 Se tapa



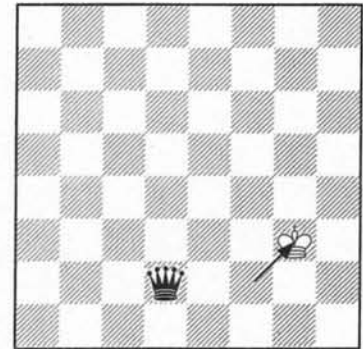
## Ahora es tu turno...



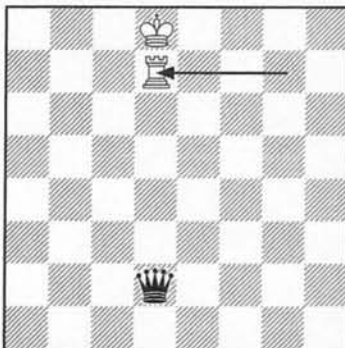
Huye   
 Captura   
 Se tapa



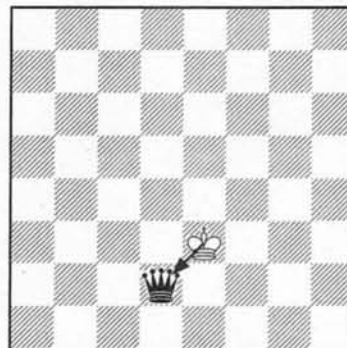
Huye   
 Captura   
 Se tapa



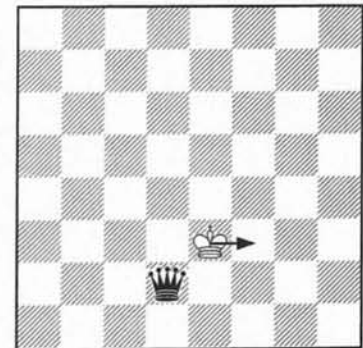
Huye   
 Captura   
 Se tapa



Huye   
 Captura   
 Se tapa



Huye   
 Captura   
 Se tapa



Huye   
 Captura   
 Se tapa



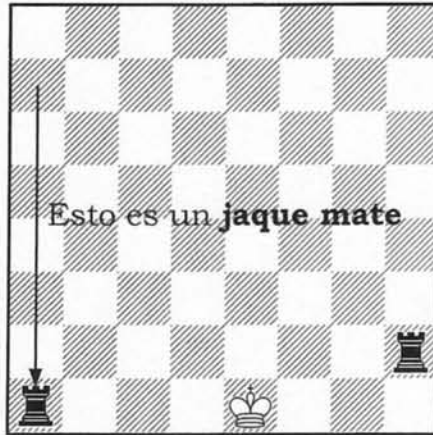
3

¿Qué es el JAQUE MATE?

Jaque mate es cuando el **rey** recibe **jaque** y **no tiene salvación**.

¡Quien hace JAQUE MATE **GANA** la partida de ajedrez!

El **rey blanco** recibe un jaque y no tiene salvación



**Las negras han GANADO**

El **rey negro** recibe un jaque y no tiene salvación



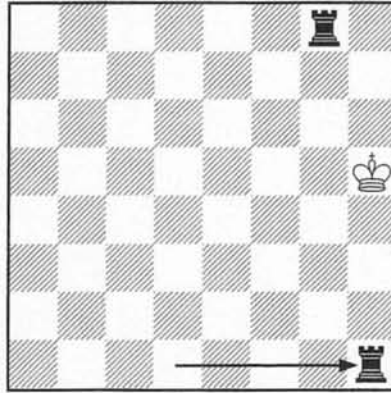
**Las blancas han GANADO**





# Piensa y mueve

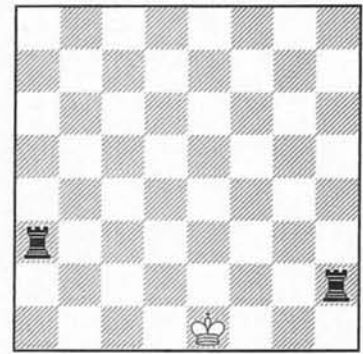
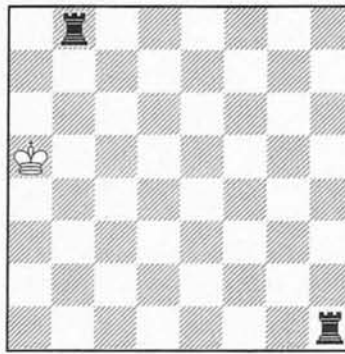
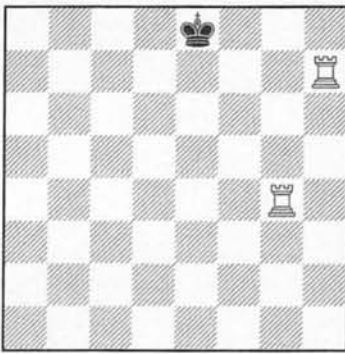
¿Puedes hacer JAQUE MATE?



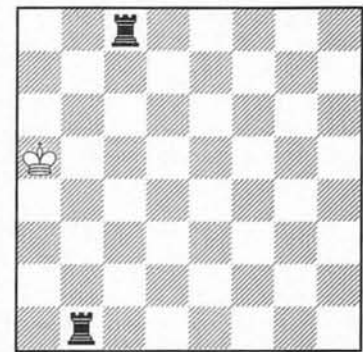
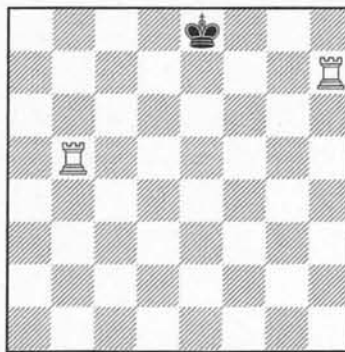
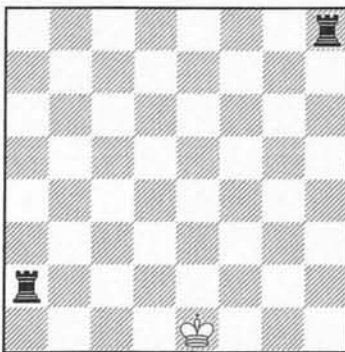
Jaque mate



Ahora lo puedes hacer tú...



**Pista:** una torre vigila y la otra hace el JAQUE MATE.



**Pista:** una torre vigila y la otra hace el JAQUE MATE.





3

¿Qué es el REY AHOGADO?

**Rey ahogado** es cuando un jugador **no puede hacer ninguna jugada** legal y no está recibiendo jaque.

El **rey blanco** no recibe jaque  
y no se puede mover



Son **tablas** (empate, nadie gana la partida).

El **rey negro** no recibe jaque  
y no se puede mover

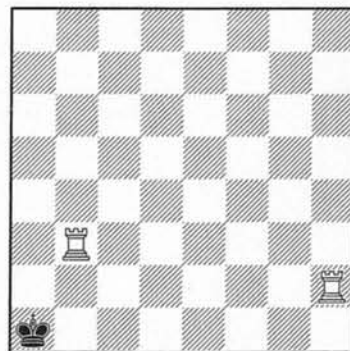
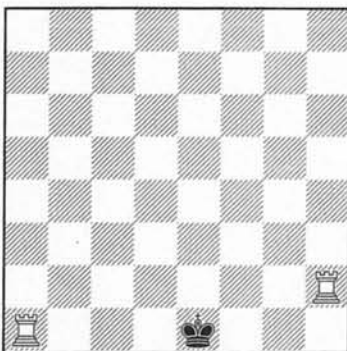
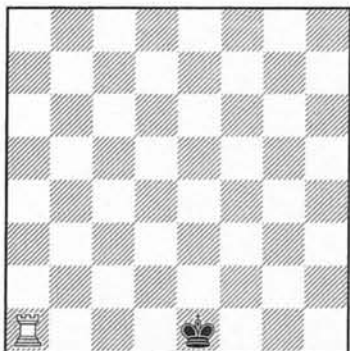


Son **tablas** (empate, nadie gana la partida).



# Piensa y mueve

Juega el rey. ¿Es jaque, jaque mate o ahogado?

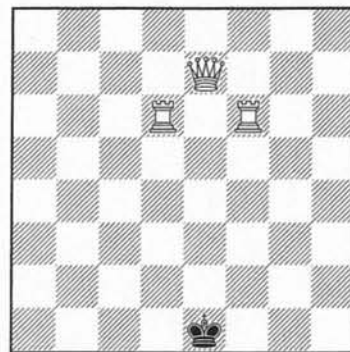
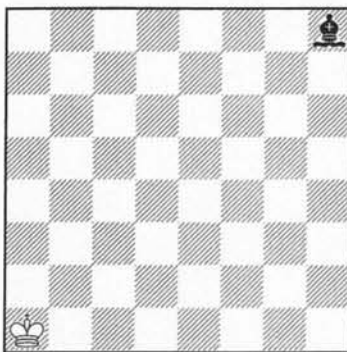
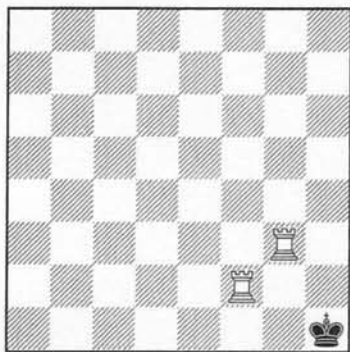


Jaque  X  
 Jaque mate   
 Ahogado

Jaque   
 Jaque mate  X  
 Ahogado

Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado  X

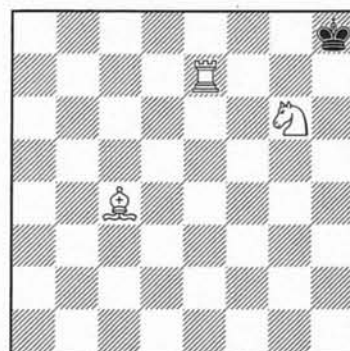
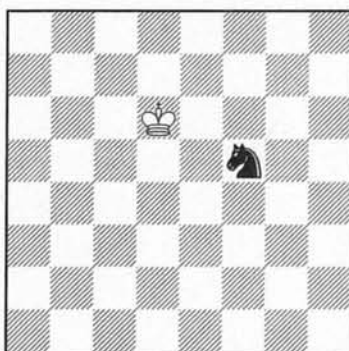
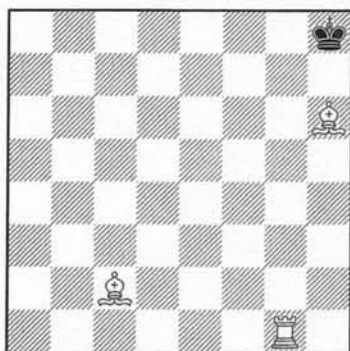
Ahora lo puedes hacer tú...



Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado

Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado

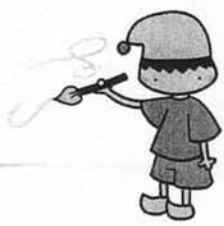
Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado



Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado

Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado

Jaque   
 Jaque mate   
 Ahogado



# Dibuja y escribe

12

1. ¿Cuál es tu pieza preferida? Dibújala.

Mi pieza preferida es:

## ¿SABÍAS QUE...?



**Tigran Petrosian**, Campeón del Mundo de ajedrez, dijo: *“Dicen que mis partidas deberían ser más interesantes. Yo podría ser más interesante y también perder”*.

*“Gracias al Ajedrez muchos hemos conocido la alegría de la creación intelectual”*.

*“El mejor entrenador del ajedrecista es uno mismo”*.



# 13

## El rey III. Enroque y promoción

### CONSEJOS

Esta sesión es la sesión a partir de la cual tus estudiantes ya son ajedrecistas.

Con el *enroque* y con la *promoción* ya no volverán a jugar al Juego de los Peones y pueden disfrutar realmente del ajedrez.

Si tus estudiantes han hecho contigo estas sesiones, son respetuosos con el rival y aman el ajedrez, es que tu trabajo como monitor de ajedrez ha dado buen fruto.

Es el momento adecuado para que los federes y para participar en los campeonatos escolares si lo desean. ¡Felicidades por tu trabajo!

### OBJETIVOS

- A) Explicar el ENROQUE.
- B) Explicar la PROMOCIÓN.





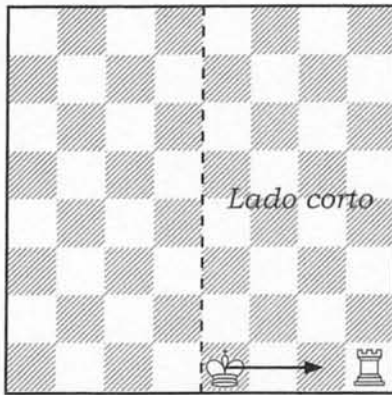
1

## ¿Qué es el ENROQUE?

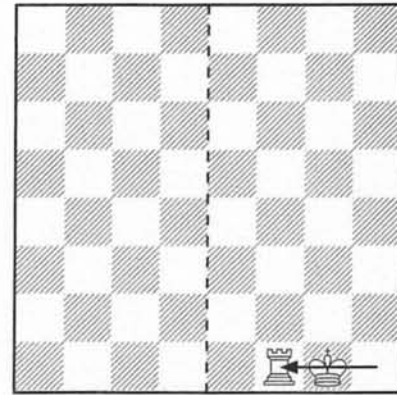
El **enroque** es una jugada de rey y torre que protege al rey.

**¡Atención!**: participan **dos piezas** (rey, torre) pero **es una jugada**.

**Enroque CORTO**: se hace en el lado *corto*.

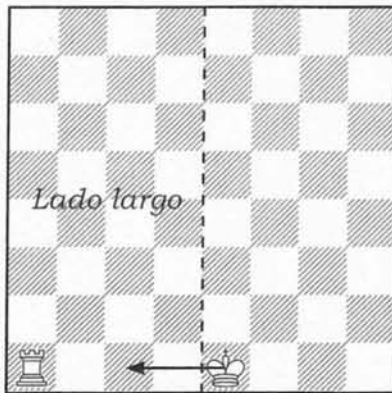


1. El rey se mueve *dos casillas* hacia la torre.

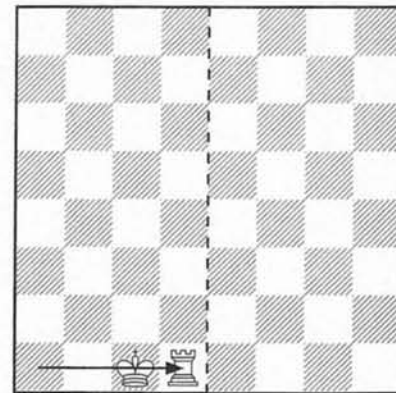


2. La torre se pone *al lado* del rey

**Enroque LARGO**: se hace en el lado *largo*.



1. El rey se mueve *dos casillas* hacia la torre.

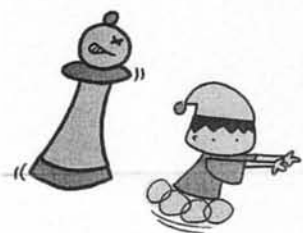


2. La torre se pone *al lado* del rey

## RECUERDA

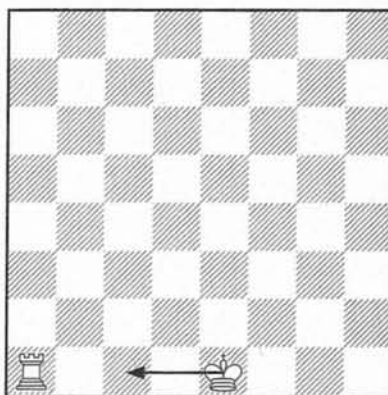
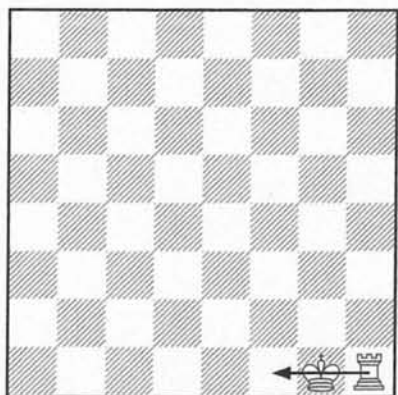
El rey siempre se enroca moviendo **dos casillas**.



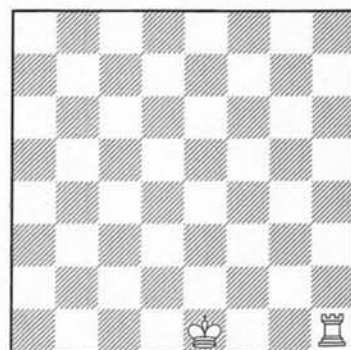
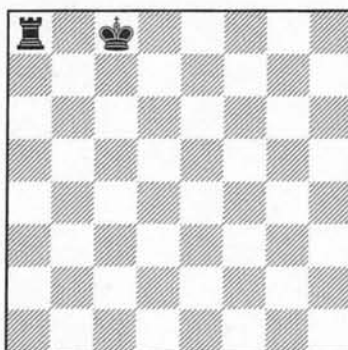
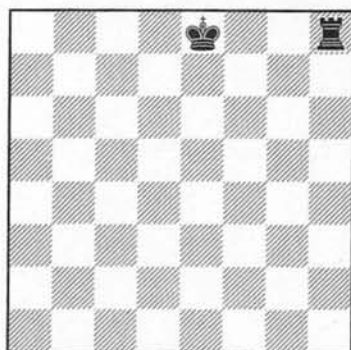
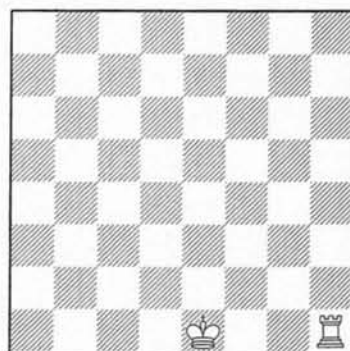
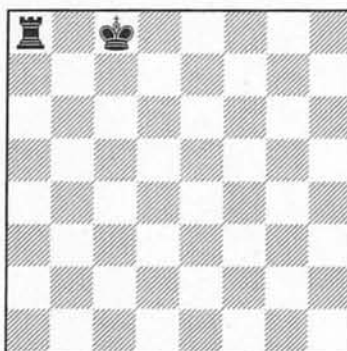
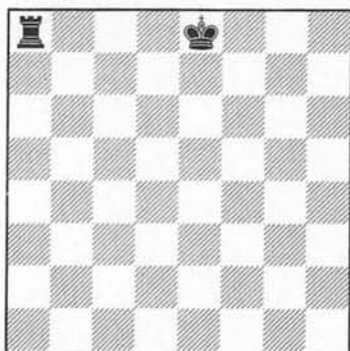
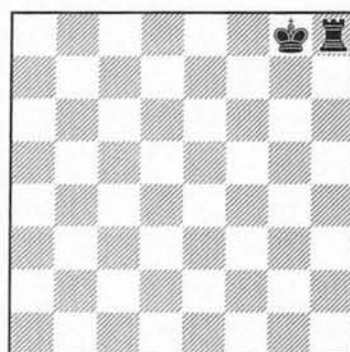
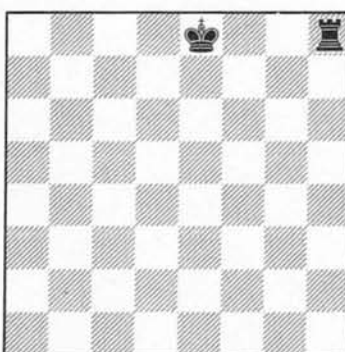
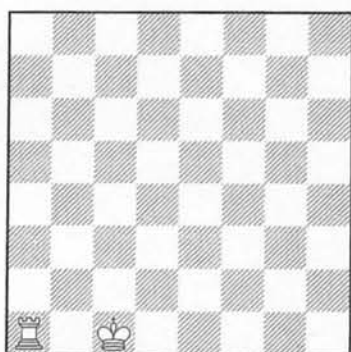


# Piensa y mueve

Haz la jugada necesaria para hacer el ENROQUE.



Ahora es tu turno...



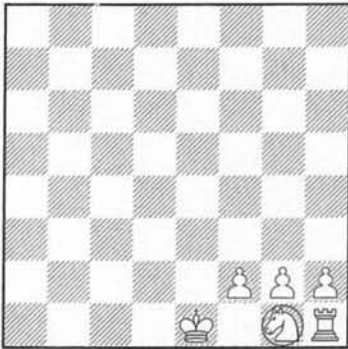


2

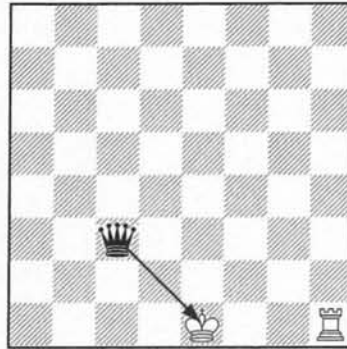
## ¿Cuándo se puede hacer el ENROQUE?

- A) Cuando no haya piezas entre el rey y la torre.
- B) Cuando el rey no esté en jaque.
- C) Cuando no haya una pieza rival que corte el camino del rey.

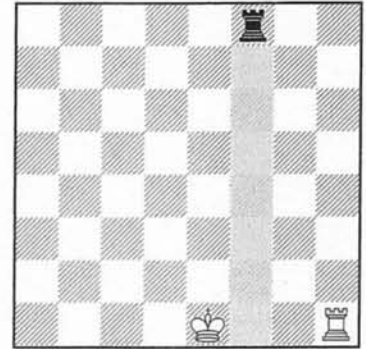
### No se puede enrocar porque...



... porque hay una pieza (**caballo**) entre el rey y la torre



... porque el rey está en jaque (por la **dama**)



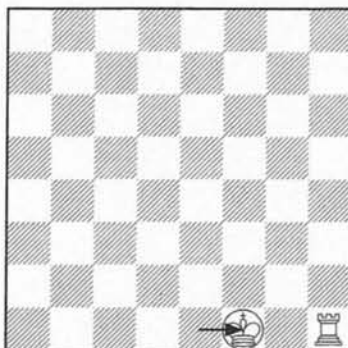
... porque una pieza rival (**torre**) corta el camino del rey

### ATENCIÓN:

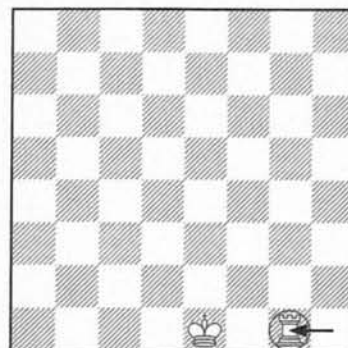
- D) Si mueves el rey luego no te puedes enrocar.
- E) Si mueves la torre no te podrás enrocar en ese lado.

Sólo te puedes enrocar una vez (y no vale desenrocarse).

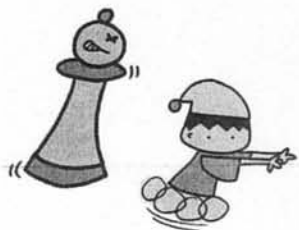
### No se puede enrocar porque...



... porque has movido el rey

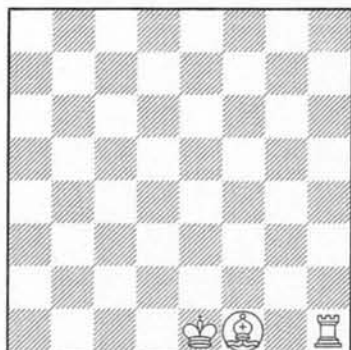


... porque has movido la torre

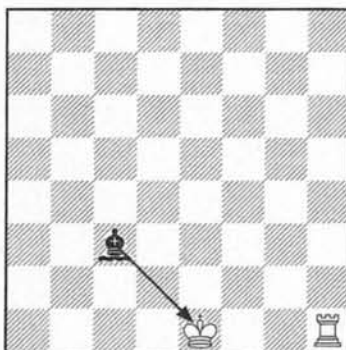


# Piensa y mueve

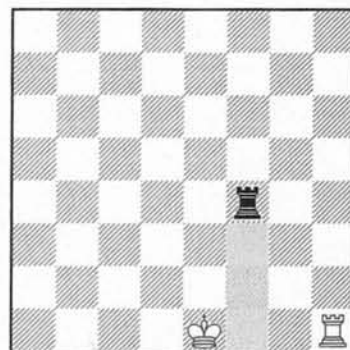
## ¿Por qué no se puede hacer el ENROQUE?



Porque **hay una pieza entre el rey y la torre.**



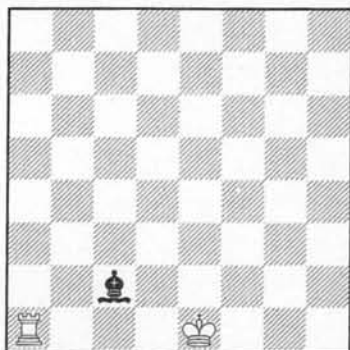
Porque el **rey está en jaque.**



Porque una **pieza rival corta el camino del rey.**

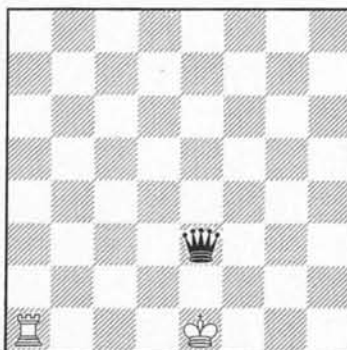


## Ahora es tu turno...



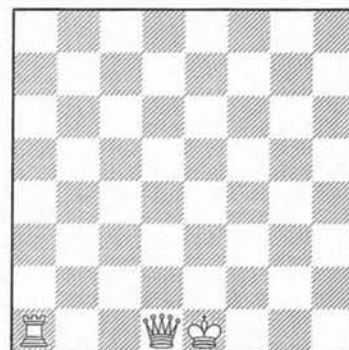
Porque:

.....  
 .....



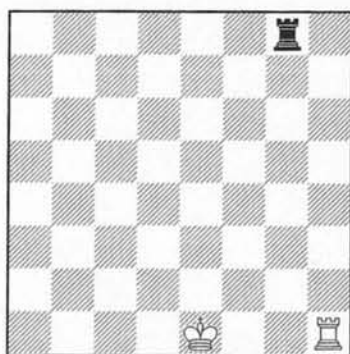
Porque:

.....  
 .....



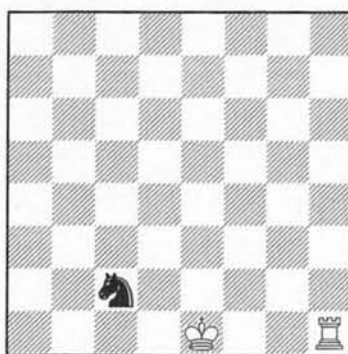
Porque:

.....  
 .....



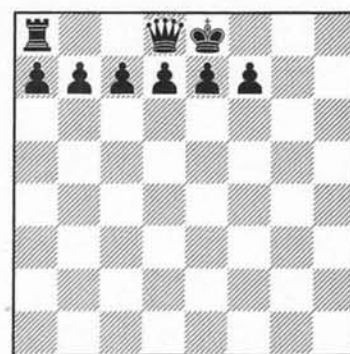
Porque:

.....  
 .....



Porque:

.....  
 .....



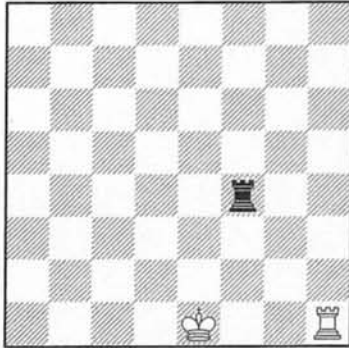
Porque:

.....  
 .....

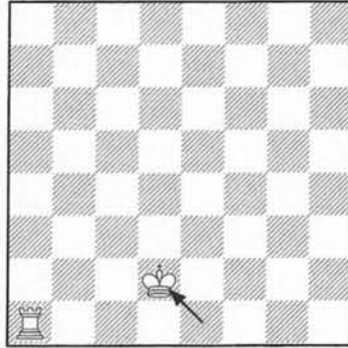


# Piensa y mueve

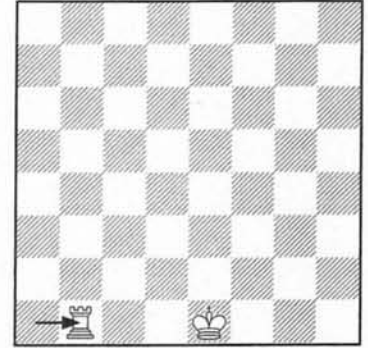
## ¿Por qué no se puede hacer el ENROQUE?



Porque una pieza rival **corta el camino** del rey.



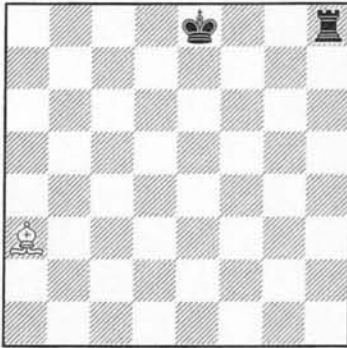
Porque el **rey se ha movido**.



Porque la **torre se ha movido**.

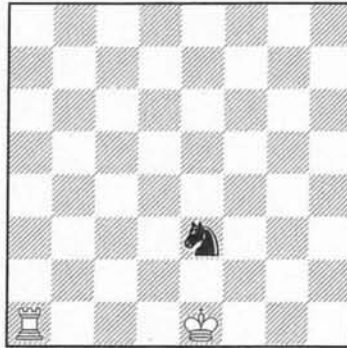


## Ahora es tu turno...



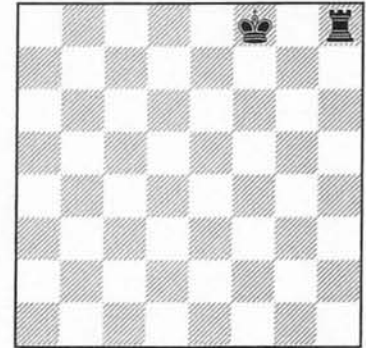
Porque:

.....  
 .....



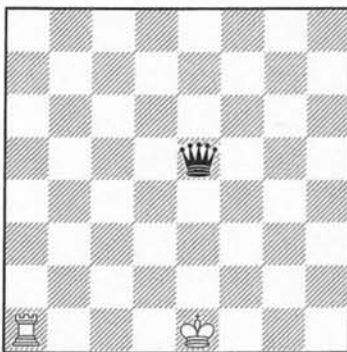
Porque:

.....  
 .....



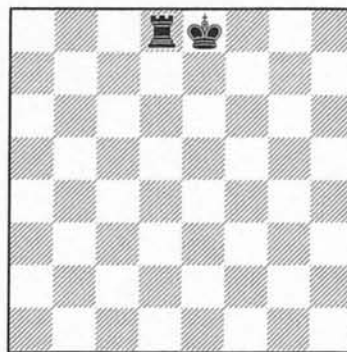
Porque:

.....  
 .....



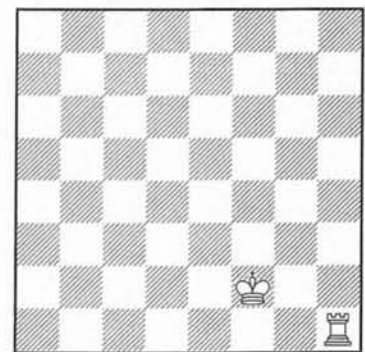
Porque:

.....  
 .....



Porque:

.....  
 .....



Porque:

.....  
 .....





3

## ¿Qué es la PROMOCIÓN?

La **promoción** es cuando un peón llega a su **última casilla**. En ese momento se pone en su lugar una pieza de *fuera del tablero (excepto otro peón o un rey)* y le toca jugar al rival. La pieza elegida suele ser una **dama**.

¡Promocionando puedes tener varias damas en el tablero!

### La promoción del peón blanco



El **peón** hace su **promoción**



¡El peón **promocionado** se convierte en una **dama**!

### La promoción del peón negro



El **peón** hace su **promoción**



¡El peón **promocionado** se convierte en un **alfil**!

### CONSEJO

¡Procura convertir a tus peones en **DAMAS**!





## 1. Ahora que ya eres ajedrecista... ¿te gusta el ajedrez? ¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

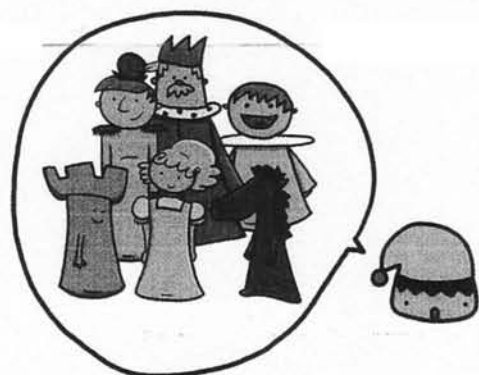
### ¿SABÍAS QUE...?



**Savielly Tartakower**, prestigioso jugador y precursor del hipermodernismo, dijo: *"Nunca se ha ganado una partida abandonándola"*.



El genial **David García Ilundáin** aconsejó: *"Juega al ajedrez como te salga del alma"*.



# Diploma de ajedrecista

Doy fe de que

.....

alumno/a que ha conseguido acabar este libro,  
es AJEDRECISTA

Firmado,

El autor, Jorge I. Aguadero Casado.

Para que así conste lo firma también,

.....

su monitor/a de ajedrez.

Firma

Fecha



El autor

Jorge I. Aguadero Casado



Jorge I. Aguadero Casado inició su andadura en el ajedrez federado en 1994, participando ininterrumpidamente desde entonces en el Campeonato de Cataluña por Equipos y, de manera esporádica, en otros torneos. Jugador de categoría preferente (1997), milita desde 2005 en las filas del Club Esportiu Vila Olímpica, habiendo jugado también en el C.E. Sant Martí (1994 - 2000) y en el Ateneu Colón (2000 - 2005).

Sus mejores resultados deportivos han sido la consecución del primer puesto en el Campeonato de Cataluña por Equipos (Tercera Categoría Provincial) en 2007 y en el Campeonato de Cataluña de Partidas Rápidas por Equipos (grupo de clasificación a Tercera Categoría Provincial) en 1998.

El autor ha participado de manera muy destacada en los clubes citados, ejerciendo funciones como entrenador de base, miembro de la junta directiva y/o director de ajedrez de base, habiendo recibido placas de homenaje en todos ellos a lo largo de su trayectoria. Ha sido miembro fundador del C. E. Vila Olímpica, ejerciendo también de director técnico y monitor desde su fundación. También es miembro fundador y director técnico del club C.E. Eugeni d'Ors.

Aguadero también ha colaborado en diversas ocasiones con la Federación Catalana de Ajedrez, de la que es monitor desde 1997. Es monitor de la Federación Española también desde 1997 y monitor E.D.A.M.I. desde 2000. En 1999 fue Delegado de Cataluña en el Campeonato de España de Ajedrez Sub16 y, en el mismo año, fue también Delegado para el Programa de Detección de Talentos de la Federación Española de Ajedrez. En 1997 elaboró un curso de iniciación al ajedrez que se aplicó en el C.E. Montcada.

Como articulista destacan sus publicaciones en la revista JAQUE (números 507 y 515) y colaboraciones en el Butlletí d'Escacs (F.C.E.).

El 16 de marzo de 1999 Aguadero impartió una conferencia en el Salón de Grados de la Universidad de Barcelona con presencia, como invitado de honor, del G.M. David García Ilundáin.

El autor fue subdirector, en 1999, del I Magistral Paretana "Memorial Francesc Alsina". En 1997 fue subdirector del torneo cerrado I Tancat Fòrum d'Escacs s. XXI.

Aguadero ha impartido clases de ajedrez en los clubes y escuelas C.E. Sant Martí (de 1996 a 2000), Ateneu Colón (de 1997 a 2005), Col·legi Casp-Sagrat Cor (de 1997 a 2010), Col·legi Joan Parera (2001), Escola Voramar (de 2001 a 2005), Col·legi Shalom (2003), Colegio S.I.L. (de 2004 a 2010), C.E. Vila Olímpica (de 2005 a 2010), C.E.I.P. Vila Olímpica (de 2008 a 2010), I.E.S. Eugeni d'Ors (2010) y Escola Charley Rivel (2010).

En su faceta de entrenador nuestro autor ha tenido como discípulos a Marc Sánchez Ibern (Maestro Catalán), Adrià Pérez Campos (Maestro Catalán), Carles Ripollès García (campeón de Cataluña sub12 en 1997), a Joan Ramón Pastor i Planas (campeón de Barcelona sub12 en 1998 y en 1999), a Daniel Ros Montes (3er clasificado de Cataluña sub10 en 1998), a Issei Ochi Vinaixa (3ª clasificada de Barcelona sub14 en 2003), a Marc Vilar i Guiu (subcampeón de Barcelona sub10 en 2006), a Pol Bover De la Cruz (campeón de Barcelona sub8 en 2008), a Màxim Ventura i Bolet (campeón de Cataluña sub12 en 2009), a Alexandre Ventura i Bolet (subcampeón de Cataluña sub10 en 2009), a Albert Castillo Dalmau (campeón de Cataluña sub8 en 2009), a Pol Bover De la Cruz (campeón de Cataluña sub10 en 2010), a Alejandro Martínez Torre (campeón de Barcelona sub8 en 2010), al equipo benjamín campeón de Barcelona Escolar en 1999, al equipo campeón de Barcelona Escolar sub8 en 2009, al equipo campeón del Memorial García Ilundáin sub8 (2008 y 2009), y al equipo subcampeón de Cataluña sub10 en 2007, entre otros méritos.

Aguadero recogió en 2009, en representación del C.E. Vila Olímpica, el trofeo a la segunda mejor cantera de Cataluña en los Campeonatos de Cataluña por Edades. En 2010 sus alumnos han recogido la I Copa Promoció, trofeo a la mejor cantera sub10 y sub12.





Jorge I. Aguadero Casado (Barcelona, 1974) se formó académicamente en la Universidad de Barcelona (Filosofía), en cuya Aula Magna impartió una conferencia sobre sus obras en 1999.

Apasionado por el ajedrez, está relacionado con el juego-ciencia desde diferentes ámbitos, siendo el de la enseñanza al que más esfuerzos dedica. Es Director Técnico del C. E. Vila Olímpica y Coordinador de Ajedrez en varios centros de la Ciudad Condal.

Ha sido conductor de la sección *El Jardí d'Epicur* (COM Ràdio) y, entre otros escritos, es autor de la novela histórica *Yo, Eurípides el griego. Yo, poeta* (Egido Editorial, Colección Egido Narrativa y Ensayo).

### GM Marc Narciso Dublán

A menudo el ajedrez sufre del estigma de ser un juego difícil, aburrido y para gente muy inteligente, cosas que doy fe que no son ciertas. Pero lo que sí es cierto, es que si te lo explican bien y te gusta, te termina gustando mucho, y con libros como el de Jorge es mucho más fácil dar ese primer paso del conocimiento al entusiasmo.

### GM José Manuel López Martínez

En la literatura ajedrecística hay muchas obras dedicadas a estadios superiores del juego que interesan a los jugadores ya avezados. Pero, ¿qué hay de las personas que quieren iniciarse en su aprendizaje? Este libro se propone cubrir esa parcela, una parcela en la que apenas encontramos bibliografía y que, sin duda, es básica para el fomento y desarrollo del juego-ciencia.

Libro destinado a niños a partir de 5 años,  
sus padres y monitores