

**1º año**

**EDUCACION**

**PRIMARIA**

# 1º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

## El alumno de primer año.

Veamos algunas características generales del alumno de primer año:

### Forma de jugar.

El alumno comenzará su camino en el aprendizaje. En este año podemos encontrar niños que ya saben mover las piezas, otros que dicen saber moverlas (y probablemente lo hagan con errores) y muchos sin conocimientos sobre el juego. Es probable que encontremos alumnos con reales dificultades para incorporar los movimientos de las piezas, tal vez porque no tienen la madurez suficiente para hacerlo. Se supone que a lo largo del año esto se irá remediando, tanto el trabajo del docente como la práctica con sus pares harán que los errores se vayan corrigiendo. El profesor debe estar muy atento a estos alumnos ya que muchas veces son callados y no comentan sus dificultades. Es normal escuchar la frase “profe, me hace trampa” cuando un alumno que sabe jugar, lo hace con otro con dificultades. Obviamente su intención no es hacer trampa sino simplemente no ha entendido cómo mover las piezas, lo cual debemos hacer notar a todo el grupo evitando la fea palabra “trampa” entre compañeros.

El juego de los alumnos de primer año cuando han aprendido a mover todas las piezas será desorganizado, con poca relación de piezas, una pobre conciencia del oponente, planes generales y con una táctica deficiente. No hay que desesperarse, es el comienzo del camino.

### Actitudes.

- **Actitud frente al juego:** en general el alumno de primer año es entusiasta para casi todo, y más aún si se trata de un juego. A este nivel el ajedrez aún no tiene la “carga” social de juego difícil o “aburrido”. Si el docente sabe llevar la clase en forma amena (no hace falta ser un payaso ya que los niños pequeños se ríen de casi cualquier cosa) no tendrá problemas en cuanto a la actitud para aprender a jugar.
- **Independencia:** los alumnos pequeños son muy dependientes del profesor. Le preguntarán todo: con qué color escriben, si pueden usar fibra en los dibujos, cómo deben sentarse, si pueden empezar a trabajar, etc. También esto se notará en el juego: continuamente consultarán por dudas al momento de mover, si la jugada está bien, si está en jaque, etc. En un primer momento estaremos atentos a todas sus dudas, con el correr del año insistiremos en que “traten de jugar sin llamar al profesor, resolviendo sus dudas entre ustedes, cuando no pueden hacerlo, me llaman.” Este punto está muy relacionado con la personalidad de cada alumno, aquellos inseguros nos llamarán de forma constante, los más seguros jugarán con más confianza (aunque cometan errores).
- **Organización:** este es un punto complicado en el comienzo. Los chicos pequeños son desorganizados y “no saben qué hacer” en una clase nueva como esta. Por ello debemos poner pautas (que se explicitarán a lo largo de las clases presentadas) sobre cómo sentarse para jugar, cómo trabajar con el mural, cómo cuidar las piezas, etc. Es un punto importante y que sentará las bases para el trabajo ordenado de los próximos años.

### ***Consideraciones didácticas:***

En este año se recurrirá a cuentos, dibujos y canciones ya que los alumnos pequeños necesitan más estímulos entretenidos. Recordemos que el periodo de atención en los pequeños es bastante reducido. Luego de 20 minutos de trabajar en el mural comienzan a dispersarse en su atención. Por ello el docente debe variar las actividades si considera que el grupo “está aburrido”.

Tal vez le parezca que el ritmo de aprendizaje de las piezas es muy lento. Si lo considera mejor (por la realidad de su grupo) este se puede acelerar. Sin embargo es bueno tener presente que hay muchos chicos que tendrán grandes dificultades para comprender el movimiento de todas las piezas (y como se dijo, muchas veces no lo dicen) y que si el docente se apura mucho, ellos quedarán muy regazados. Como siempre el trabajo en pequeños grupos ayudará a paliar este problema, pero no es buena idea (especialmente en las primeras clases) dejarse llevar por el ritmo de los más adelantados o con mayor facilidad para aprender el juego. También hay que tener en cuenta que en las primeras clases no solo se aprende a mover las piezas sino también a organizarse para jugar (tanto en el mural como en los tableros), la dinámica del juego (respetar el turno), el cuidado del material, etc.

## **Objetivos de 1º año.**

### **Bloque 1.**

Este bloque será el centro del trabajo en este año. Los alumnos deberán culminar el ciclo con los movimientos aprendidos, el jaque mate y el enroque.

### **Bloque 2.**

**La práctica:** en la primera parte del año se jugarán juegos de “pre-ajedrez” (con sólo algunas piezas). En la segunda mitad la práctica será con todas. Pondremos el acento en que los alumnos muevan bien las piezas, ya que el jaque mate todavía les costará bastante y deberemos ayudarlos para que definan los partidos. El jaque mate con dama y torre será muy importante en este sentido. También el valor de las piezas ayudará para saber quién va ganando.

### **Bloque 3.**

Tendrá sólo pequeñas actividades recreativas.

### **Bloque 4.**

Comenzaremos a trabajar con la secuencia “observo-pienso-muevo” de la cartelera. Daremos definiciones de los conceptos “observo” y “pienso” que sean entendibles a los alumnos. Cuando juegan insistiremos en que no se apuren, que miren todas las piezas, que piensen en porqué el rival movió esa pieza, etc. En este año no podemos ser muy exigentes en este bloque ya que muchos alumnos estarán “luchando” con las dificultades que les ocasionan “los movimientos de todas esas piezas en el tablero.”

### **Bloque 5**

En este bloque suele haber bastante para trabajar en este primer año. El cuidado del material, el respeto de las reglas, el jugar con todos, el no burlarse al ganar, ni exagerar al perder, son algunas de las muchas actitudes que se verán durante el año y que el docente debe tratar cuando surjan a la luz.

## **Nota a los padres.**

Esta nota será pegada en el cuaderno de ajedrez el primer día de clases (ver la clase N° 1). Cada año la iremos modificando adecuándola a los objetivos de ese ciclo.

Cuando la entreguemos en primer año haremos una mención de qué se trata. Cada año profundizaremos con los alumnos (obviamente los alumnos más grandes podrán comprender mejor lo que se explica) al hablar especialmente de los aspectos referidos a las habilidades intelectuales y a las actitudes.

**SEÑORES PADRES:** El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales (**como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria**) que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.

En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

**El objetivo del año** será lograr que todos los alumnos aprendan los conocimientos básicos del juego.

### **Los contenidos principales a trabajar son:**

- El movimiento de las piezas.
- La coronación.
- El jaque y el jaque mate.
- Las tablas.
- El valor de las piezas.
- El enroque.

### **Cada alumno debe traer:**

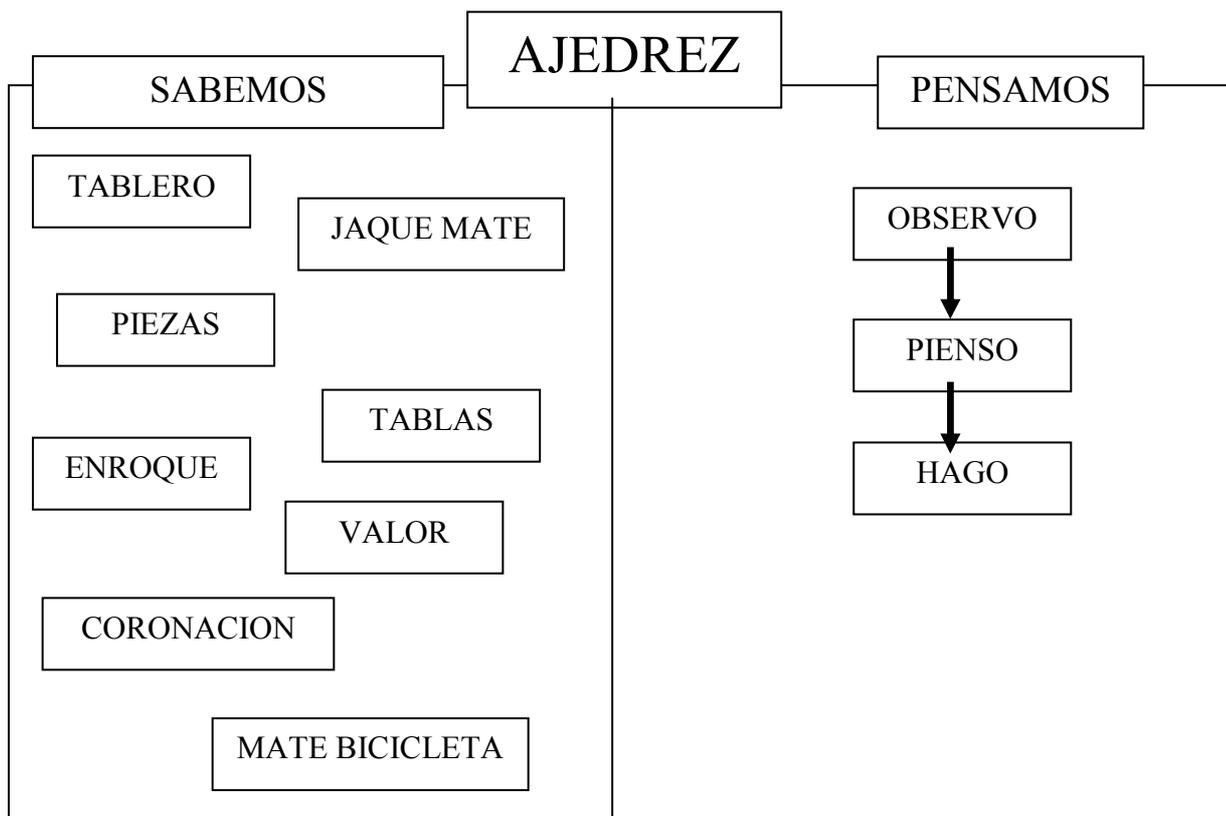
- Juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Un cuaderno.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

## La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



En el sector SABEMOS se colocarán los contenidos aprendidos relacionados con el juego. En la sección PENSAMOS se colocarán los 3 carteles mostrados. Estos conceptos deben ser trabajados en las diferentes clases. El docente llamará la atención sobre la importancia de observar el tablero (para darse cuenta qué pasa), pensar qué jugadas se pueden hacer y por último hacerla. En general los alumnos de este año son proclives a mover rápidamente sin analizar demasiado y es por ello que el docente debe encargarse que estos conceptos sean trabajados a lo largo de todo el año.

Presentamos el aprendizaje de las piezas siguiendo un orden que, en general, suele ser bien aceptado por los niños. Sin embargo este orden puede ser cambiado si el profesor considera mejor otro método. Por ejemplo: algunos docentes prefieren enseñar el rey y el jaque mate antes de el alfil y el caballo (peones, torre, dama y rey). Esto hará que los alumnos jueguen con una menor cantidad de piezas lo cual facilitará la concreción de jaques y del jaque mate. De hecho una de las clases después de enseñadas todas las piezas será jugar sin caballos y sin alfiles y el número de jaque mates crece significativamente. Sin embargo esta es una elección del docente ya que al final del año todos llegarán con los mismos contenidos aprendidos. Podrá probar las dos formas y elegir la que mejores resultados le dé.

## GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

CLASE N°	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	EL NOMBRE DE LAS PIEZAS
3	EL TABLERO. UBICACIÓN DE LAS PIEZAS
4	EL PEON
5	EL PEON
6	EL PEON
7	EL PEON
8	LA TORRE
9	LA TORRE
10	LA TORRE
11	EL ALFIL
12	EL ALFIL
13	EL ALFIL
14	LA DAMA
15	LA CORONACION
16	EL CABALLO
17	PRACTICA EN TABLEROS
18	EL REY
19	EL JAQUE
20	PRACTICA EN TABLEROS
21	EL JAQUE
22	JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE
23	PRACTICA EN TABLEROS
24	LAS TABLAS
25	EL JAQUE
26	JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE
27	JUEGO SIN CABALLOS NI ALFILES
28	VALOR DE LAS PIEZAS
29	PRACTICA DIRIGIDA
30	PARTIDA EN MURAL
31	PRACTICA EN TABLEROS
32	EL JAQUE MATE
33	PRACTICA EN TABLEROS
34	JUEGO EN EL PATIO
35	EL ENROQUE
36	PRACTICA DIRIGIDA
37	CANCIONES
38	REPASO
39	PARTIDA EN MURAL
40	CIERRE DE AÑO

CLASE N°	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Mural. Cuaderno. Juegos de ajedrez. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla presentación.			
<p>Antes de la clase recomendamos tener armado la cartelera (aunque sin carteles). Siempre es bueno pedir a la docente a cargo (tenga en cuenta este consejo para todos los grados) que antes de comenzar la clase los chicos tengan todo guardado, incluyendo el material de ajedrez, "el banco limpio". Ya que sino los alumnos pierden tiempo de la clase guardando las cosas (cuando no terminando de copiar algo) o sacarán el juego y se distraerán con él, sin mencionar que cuando el docente le pida que lo guarde se le caerá y perderá unos 5 minutos más para recoger las piezas.</p> <p>Al ser la primera clase el docente presentará la materia.</p> <p>Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La conducta necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.</li> <li>• Cuál es el objetivo de enseñar ajedrez en la escuela. Consultados los alumnos rápidamente alguno siempre responde que es un juego para pensar. El docente insistirá en que los alumnos entiendan mejor qué es pensar y porqué es bueno desarrollar la inteligencia. Podemos plantear un paralelismo (con dibujo en el pizarrón incluido) sobre la utilidad de la clase de educación física para desarrollar el cuerpo y la de ajedrez para desarrollar el cerebro (que también necesita ejercitarse para desarrollarse y "estar en forma").</li> <li>• El cumplimiento con el material: traer todas las clases el juego y el cuaderno de ajedrez (mostrar algunos que hayan traído los niños). Pondremos el acento en el cuidado del material: traerlo rotulado con los nombres y se deben contar las piezas al guardarlo. También se mostrará el tablero mural.</li> <li>• Finalmente puede tomar lista y preguntar a cada uno si sabe jugar o no, si tienen hermanos en la escuela (que ya saben) o si en casa alguien sabe jugar.</li> </ul> <p>Tenga en cuenta que muchas veces los niños levantarán la mano para hacer comentarios personales (puede ser sobre su casa, sus vacaciones, su mascota, la enfermedad de un tío, etc.). No debemos sorprendernos aunque podemos insistir en que piensen siempre primero lo que van a decir y que intervengan en la clase con comentarios relacionados con el ajedrez.</p>				
<b>CUADERNO</b>				
Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. En el caso de quedar tiempo se puede hacer la carátula de ajedrez. El profesor escribirá en el pizarrón "AJEDREZ", y los alumnos copiarán, pudiendo luego hacer un dibujo alusivo.				
<b>CARTELERA</b>				
Se mencionará cuál será el uso que se le dará a la cartelera ("pondremos las cosas que iremos aprendiendo para que las tengan más presente") aunque sin entrar en muchos detalles.				

CLASE N°	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre identificar las piezas por su nombre y forma.			
<b>CONTENIDO</b>	Las piezas.			
<b>MATERIAL</b>	Piezas de ajedrez (del mural y comunes). Cuaderno. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Presentación de las piezas. Juego.			
<p>En esta clase les pediremos a los alumnos que saquen sus juegos. En general en primer grado los niños suelen ser muy cumplidores (inclusive más que ellos mismo en los años siguientes) probablemente porque cuentan con un mayor control de los padres al momento de armar la mochila. De todos modos si no tienen un juego cada uno pueden trabajar con el compañero de al lado compartiendo el material. Obviamente en el caso de haber alumnos sin juegos el docente podrá reacomodar a otros alumnos (con juego) para que todos puedan participar de la actividad.</p> <p>Luego el profesor levantará las piezas de su juego (recomendamos el orden de lo más fácil a lo más difícil: caballo, torre, peón, rey, dama y alfil) preguntando quién conoce el nombre de la pieza elegida. Seguramente algún alumno lo dirá (levantando la mano primero) en forma casi inmediata. De no ocurrir el docente podrá dar pistas sobre que es o decirlo directamente. Ahora cada alumno deberá levantar en su mano la misma pieza de su juego. Hay que tener en cuenta que en este caso los alumnos llevan su juego de ajedrez y que existe una (verdaderamente) increíble variedad en los tamaños y en las formas de las piezas de los distintos juegos. Por ello el docente pasará banco por banco inspeccionando que haya sido levantada la pieza correcta y comentando con los alumnos las diferentes características que tienen. Es necesario tener especial atención con el alfil ya que se suele confundir con otras piezas (especialmente la dama) en algunos juegos, aparte de ser una pieza poco asimilable o entendible a los conocimientos de los niños (es difícil definirla cuando en diferente países recibe diferentes nombres y “oficios”). En el caso de la “dama” podemos aceptar que la llamen “reina” ya que la conocen más fácilmente de este modo y a nuestros efectos pedagógicos no reviste mayor problema</p> <p>Luego de presentadas y repasadas comenzará el juego en busca del campeón mundial de “levantamiento de piezas”. El profesor pide a los alumnos (y certifica) que pongan sus piezas mezcladas en el medio del banco. Acto seguido irá pidiendo una a una las piezas enseñadas en diferente orden al presentado. Obviamente para que el juego sea más entretenido el profesor recurrirá a distintas “condiciones al jugar” y a pedidos disparatados (como veremos en los ejemplos) que provocarán la risa de los niños. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ir pidiendo más condiciones antes de levantar la pieza (manos atrás, uno o los dos ojos cerrados, piernas para adelante, pelo para atrás, oídos a los costados, etc.).</li> <li>• Pedir alguna pieza inexistente, por ejemplo el “chancho”.</li> <li>• Poner suspenso. Por ejemplo: “preparados, listos,.....anoche me llamó mi abuelita y me dijo....”</li> </ul>				

- Medir en forma disparatada el tiempo de el o los que ganan en cada ocasión: “ganador con 1 hora, 15 minutos, 40 microsegundos.....”
- Pedir un aplauso a el o los ganadores.

Revisar formalmente el cumplimiento de las normas (piezas mezcladas en el banco, las manos atrás y, en serio, cada pieza que levantaron para ver si fue la correcta).

Terminado este juego (que no debe extenderse mucho ya que los chicos se cansan) se pedirá, que en orden, guarden el juego. Una vez que todos lo hayan guardado se insistirá con que cada uno mire el piso para ver si hay piezas caídas (muy probable). Luego sacarán el cuaderno.

## **CUADERNO**

Cada vez que se trabaje en el cuaderno los chicos harán muchas preguntas del tipo: ¿Con lápiz o con tinta? ¿En imprenta o cursiva? ¿Pintamos con lápiz o fibra? Cada vez que esto ocurra recomendamos al docente consultar primero con la maestra para que la tarea se realice con las mismas pautas que en la clase normal.

### **LAS PIEZAS**

PEON  
TORRE  
CABALLO  
ALFIL  
DAMA  
REY

Para finalizar la clase el docente irá corrigiendo, algunos copian muy rápido y otros muy lento, y el alumno que termina podrá dibujar la o las piezas que quiera.

## **CARTELERA**

Agregaremos, al terminar el juego de “levantamiento de piezas”, el cartel “LAS PIEZAS” en la sección SABEMOS.

CLASE N°	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS DEL JUEGO	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre identificar la forma del tablero y sus características. Que el alumno logre ubicar correctamente las piezas en sus casillas iniciales.			
<b>CONTENIDO</b>	El tablero. La ubicación de las piezas.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez. Cuaderno. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Juego.			
<p>Antes de comenzar con la ubicación de las piezas el docente dedicará unos minutos a trabajar sobre el tablero y sus características. No debe ponerse demasiado técnico con las explicaciones ya que con la práctica del juego el tablero se conocerá mejor.</p> <p>Podemos preguntarle a los alumnos qué forma tiene (rápidamente lo dirán), contar entre todos las casillas de los costados para certificar que es un cuadrado con las misma cantidad de casillas por lado. Comentarles cuántas casillas hay en total y cuantas blancas y negras. Escribir los términos “columna”, “fila” y “diagonal” en el pizarrón y explicarlos como hileras de casillas “paradas”, “acostadas” e “inclinadas”, y que esto nos servirá para aprender el movimiento de algunas piezas. Mostrar ejemplos y pedir a algunos alumnos que pasen a señalar las que el docente pida. Probablemente el punto más importante (y que se va a mostrar rebelde a lo largo de los años) es la correcta ubicación del tablero bajo el famoso lema “casilla blanca a la derecha”. Todos sabemos que los niños atienden a la “línea del medio” para armar el juego, la cual no siempre es la forma correcta.</p> <p>Acto seguido los alumnos deberán colocarse en “posición de juego”. Esto es algo que debemos explicarles (por ser la primera vez con cierta atención) ya que será utilizado “de ahora en más”. Queremos que los alumnos se acostumbren a jugar en posición cómoda (uno en frente del otro y no de costado), sin embargo esto implica una organización, un movimiento y un ruido que en los primeros años suele ser incómodo. En nuestro caso algunos alumnos deben dar vuelta la silla para trabajar con el compañero de atrás (otras veces podrán hacerlo con otro elegido por ellos). La idea es evitar el movimiento de sillas y el mal aprovechamiento del salón. El docente debe decir qué alumnos se deben dar vuelta, con quien trabajarán y con que juego (puede ser el más grande de los dos que tengan). Si bien parece exagerado tomará un tiempo hasta que puedan hacerlo solos y de forma organizada y medianamente silenciosa, los niños pequeños suelen ser muy desorganizados y requerir siempre la atención del docente para muchas cosas.</p> <p>Así es que una vez que se hayan ubicado continuaremos con la clase.</p> <p>Se pedirá a los alumnos que saquen sus juegos y el docente mostrará con algunos ejemplos (especialmente en los casos “complicados”) cómo debe ser colocado el tablero.</p> <p>Podemos luego pedir a los niños que levanten la mano derecha (y corregirlos porque muchos la levantarán mal), y que al bajarla deben encontrar en la punta del tablero un casillero blanco. Sin embargo este es un punto que increíblemente presentará errores en la práctica sucesiva del juego. De todos modos nadie se ha muerto por jugar una vez con el tablero mal armado.</p>				

Luego de dedicados algunos minutos a la charla anterior sobre el tablero (como dijimos no hay que extenderla demasiado) se irá armando en el mural, con la ayuda de los chicos (seguramente muchos ya la conocen y hasta armarán los juegos solos), la posición inicial de las piezas. Luego de colocadas las torres, los caballos y los alfiles se pueden ubicar los peones, para dejar para el final la colocación de la dama y el rey poniendo el acento en la regla "la dama en su color". El docente revisará que todos los tableros estén correctamente armados banco por banco. Insistirá que los chicos vean la posición y podrá jugar "musicalmente", mientras los alumnos las repiten, con las frases: "torre, caballo, alfil", "la dama en su color".

Ahora si repetiremos una versión del juego de la clase pasada buscando los campeones mundiales de "armado de juegos de ajedrez". Si el docente quiere puede mencionar cuánto tardaron otros primeros en armar y quienes son los campeones hasta ahora, no es la idea buscar la insana competencia sino motivarlos y que tengan una referencia de cuánto pueden demorar en hacerlo. Rápidamente se desarman los juegos y se mezclan las piezas (controlar para evitar "avivadas"). El docente, esta vez en serio puede controlar el tiempo con un cronómetro, utilizando los juegos y condiciones explicadas en el "levantamiento de piezas" pedirá el armado del juego (normalmente tardan entre 30 y 50 segundos), chequeando siempre tablero por tablero especialmente la ubicación de la dama y el rey. Luego de realizados unos tres (como siempre no hay que aburrir) armados se pedirá que guarden en orden sus juegos y vuelvan a acomodar las sillas movidas.

El docente colocará en la cartelera el cartón "TABLERO" en la sección SABEMOS.

Todos revisaremos el suelo para ver si encontramos piezas para por fin terminar la clase.

### **CUADERNO**

En el caso de haber podido realizar lo anterior en un tiempo menor al del total de la clase se podrá sacar el cuaderno y copiar lo siguiente.

#### EL TABLERO

ES UN CUADRADO

TIENE

COLUMNAS    \_\_\_\_\_

FILAS        |

DIAGONALES    \

### **CARTELERA**

Agregaremos, al terminar la explicación del tablero el cartel "TABLERO" en la sección SABEMOS.

CLASE N°	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.			
<b>CONTENIDO</b>	El peón.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuento. Cuaderno. Dibujo.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Lectura de cuento. Trabajo en mural. Juego con el cuerpo. Dibujo.			
<p>En esta clase se comenzará con los peones. Se realizará la lectura del cuento “Los peones charlantines” del libro Caissita. Se comentarán los términos que los alumnos no conocen o entienden (reino BLA BLA BLA, charlantines, compinches, etc.). También se puede mostrar el dibujo que acompaña el texto.</p> <p>Como todo cuento requiere del lector utilizar todos los recursos para captar el interés de quien escucha.</p> <p>A medida que se desarrolla el cuento se irá explicando en el mural el movimiento de los peones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mueven de a 1 paso</li> <li>• No retroceden ni van para los costados</li> <li>• Comen un paso en diagonal</li> </ul> <p>Finalizado el cuento se repetirá el movimiento del peón y el docente hará pasar a algunos alumnos para realizar diferentes capturas y/o responder preguntas que se le formulen.</p> <p>Aquí podemos incluir ejercicios con el cuerpo para ejemplificar mejor el movimiento del peón (especialmente la captura). Por ejemplo: mostramos nosotros cómo se mueve el peón (1 paso, si hay baldosas como casillas, mejor). Pedimos a un alumno que se ponga en frente nuestro y aclaramos que no podemos comerlo. Pedimos a otro que se ponga en diagonal nuestro y lo capturamos. También podemos pedir a otro alumno que ocupe nuestro lugar y sea capturado. Estos ejercicios les gustan a los chicos y los podemos repetir cada vez que enseñamos una pieza.</p> <p>Recomendamos no enseñar todavía el movimiento doble inicial del peón ya que suele traer muchos problemas al comienzo. Tengamos en cuenta que el peón es una pieza muy difícil de mover ya que mueve de una forma y captura de otra (y encima tiene un movimiento doble inicial). Lo cual complica su aprendizaje. Sin embargo creemos que es necesario explicarlo primero porque los pre-juegos que se hagan los necesitan ya que dan mayor duración e interés a los partidos (por ejemplo: no tendría sentido un partido torres contra torres, pero si uno de torre contra peones). Las demás piezas se enseñarán más rápido pero el peón necesita de algunas clases para su aprendizaje completo.</p>				

Finalmente se procederá a cantar el “himno nacional del peón argentino” que se encuentra en el libro. Para ello se puede hacer parar en posición de firmes a los alumnos y mientras el docente “musicaliza” y lee el texto los alumnos deberán repetirlo “seriamente”. Luego se podrá cantar una versión con otro ritmo más conocido por los chicos (salsera, regettonera, rockera, etc.)

## ***CUADERNO***

Luego de vuelta la calma a la clase, se repartirá una fotocopia que incluye el movimiento del peón y un dibujo para pintar (ver anexo). Luego de pintado se pega en el cuaderno. Por ser la primera vez el docente deberá indicar al grupo dónde debe ser pegado el dibujo. Siempre se puede insistir en agregarle cosas al dibujo (una casita para los peones, un auto, el celular, etc.)

Nota: los alumnos siempre llevan lo que hacen para que el docente corrija. Desde ya es bueno alabar su capacidad pictórica y en algunos casos mostrar el dibujo a los compañeros como modelos. En los casos menos logrados se les puede insistir cortésmente en pintar las zonas que han quedado sin colorear. La corrección siempre incluye términos como: ¡EXCELENTE! ¡TE FELICITO! ¡HERMOSO! ¡MUY Lindo! ¡PRECIOSO! Etc.

CLASE N°	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

**OBJETIVO** Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.

**CONTENIDO** El peón.

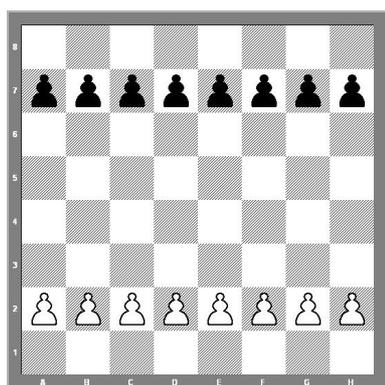
**MATERIAL** Tablero mural.

**ACTIVIDAD** Partida en mural: guerra de peones.

En esta clase se realizará un partido en el mural con los peones (“guerra de peones”). Recurriremos seguido a la práctica varones vs. nenas ya que motiva a los alumnos y es más fácil de organizar (siguiendo la lista de alumnos del aula). En el caso de quererlo el docente podrá recurrir a otra estrategia (por ejemplo si tiene dos filas de alumnos).

Recomendamos primero repasar en el mural el movimiento del peón ya que seguramente algún alumno faltó la clase anterior y otros se olvidaron el movimiento.

Se juega sólo con peones ganando el equipo que primero logre llegar un peón a la última fila.



Lo que probablemente el profesor encuentre sea:

- Alumnos que mueven sin errores
- Alumnos que quieren mover mal (hacia atrás o al costado.)
- Alumnos que quieren comer hacia adelante.
- Alumnos que no se percatan de las capturas propias o las del rival.
- Etc.

Como se verá son muchos los errores que suelen aparecer y es por ello que el docente debe estar atento, ayudando, corrigiendo, repasando. Cada jugada puede aportar algo al grupo así que el docente podrá preguntar al resto sobre las bondades o no de la movida realizada. Muchas veces los alumnos se exacerbarán en la competencia y hay que poner límites, pero sin “matar” ese entusiasmo que es el que hace que el juego mantenga a los alumnos enganchados toda la clase.

Cuando un equipo está por ganar el docente remarcará las actitudes del que gana (no burlarse) y del que pierde (aplaudir “sonriente” al que gana), llamando la atención de los alumnos que no respeten esta consigna.

Si es necesario (por una victoria rápida) se jugarán dos partidos (cambiando de colores). El docente debe participar dando ideas (“mover todos los peones”) y tratando de que el partido sea parejo para evitar el desanimo de los que van perdiendo.

Si hay alumnos que saben el movimiento completo de dos pasos al comienzo se les explicará que por el momento sólo lo moveremos un paso, pero que más adelante se trabajará con el movimiento completo.

Antes de pasar a los tableros individuales, en la próxima clase, el peón debe estar bien aprendido.

CLASE N°	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.			
<b>CONTENIDO</b>	El peón.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partidas en los tableros: guerra de peones.			
<p>Comenzaremos la clase repasando una vez más, en forma rápida, el movimiento del peón en el mural.</p> <p>Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan “en posición de juego” (como en la clase 3) de la forma más ordenada posible. Para ello el docente indicará qué sillas deben darse vuelta para jugar con el compañero de atrás. Una vez que todos los alumnos se han ubicado y armaron su juegos solo con peones (como está en el mural), el docente dará las pautas para trabajar:</p> <p>“Se jugará un partido, al terminar cambiamos de colores con el mismo compañero. Al finalizar el segundo partido pueden cambiar con quien quieran (que no esté ocupado)”. En la práctica lo mejor es que el profesor sea el que cambie a los chicos de lugar, dejando al dueño del tablero en la mesa y trasladando a aquellos que no trajeron su juego o no lo están usando.</p> <p>Así transcurrirá la hora jugando partidas con peones y cambiando de compañeros.</p> <p>El profesor puede observar las partidas y, deteniendo la clase, mostrar en el mural ejemplos de las partidas o cosas que considera que hay que mejorar (por ejemplo no mover en seguida o usar todos los peones).</p> <p>Unos 10 minutos antes de finalizar la clase se pedirá a los alumnos que guarden sus juegos, vuelvan a sus lugares y acomoden las sillas. Hecho esto se revisará si no hay piezas en el suelo y, si es necesario, se comentará el desempeño del grupo (forma de jugar, orden, ruido, etc.)</p>				

CLASE N°	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.			
<b>CONTENIDO</b>	El peón.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural: guerra de peones.			
<p>El docente preguntará a los alumnos quienes saben cuánto puede mover el peón en su primera movida (seguro algunos lo sabrán). Así se explicará este movimiento con sus características. Si bien parece sencillo varios chicos suelen pensar que se puede mover dos solo en la primera jugada del partido y otros que se puede mover dos aún cuando el peón ya se ha movido. Por ello se volverá a jugar un partido en el mural “guerra de peones” incluyendo este nuevo movimiento. Como en el caso anterior el docente deberá estar atento al juego y hacer aportes para una mejor comprensión por parte de los alumnos de esta jugada. Al mover dos pasos el juego es más rápido y seguramente se podrán realizar dos partidos.</p> <p><b>Nota:</b> seguramente ya habrá alumnos que saben mover todas las piezas. Dependiendo de si son mayoría el docente debe reorientar la clase. En el plan que se presenta no suelen ser mayoría y muchas veces los que dicen saber jugar lo hacen con muchos errores. Por ello les pediremos a los que saben jugar que en estas clases de aprendizaje ayuden a sus compañeros cuando cometen errores al mover. Por otro lado el docente podrá ir llamando de a grupos a esos alumnos y chequear realmente si saben mover todas las piezas o no. La verdad es que si el número es pequeño no parece conveniente cambiar el programa y suele ser mejor hacer que todo el grupo avance al mismo ritmo. Recordemos que estamos trabajando con alumnos de primer grado (algunos con dificultades para aprender y que quedarán muy rezagados si se apura el proceso) y que no hay apuro por llegar a ningún lado. Sin embargo es el docente el que debe manejar este tema según su realidad del aula.</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>8</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

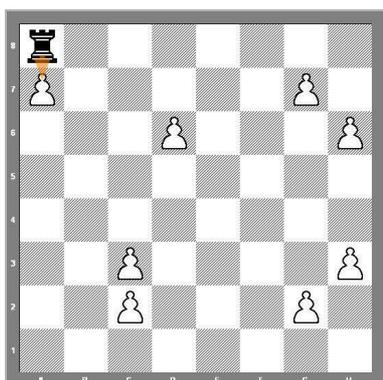
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la torre.
<b>CONTENIDO</b>	La torre.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuento. Cuaderno. Dibujo.
<b>ACTIVIDAD</b>	Lectura de cuento. Trabajo en mural. Dibujo.

Se comenzará la clase leyendo el cuento de la torre del libro Caissita. Este cuento es más bien de características motivadora ya que no explica el movimiento de la torre. De todos modos a los chicos les gusta (mostrar el dibujo del libro) cuando se les pide, por ejemplo, que hagan los ruidos de las piezas cuando están atemorizadas.

Una vez terminado el cuento se explicará el movimiento de la torre que por su sencillez no debería revestir inconvenientes.

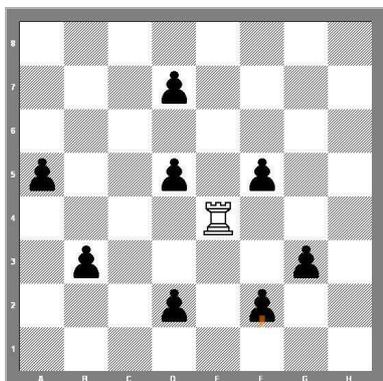
Siempre hay que resaltar lo que la torre puede (mover recto todos los pasos que quiera, comer de a una pieza por vez) y lo que no puede hacer (mover en diagonal, doblar en una misma jugada, saltar). Podemos también ejemplificar con el cuerpo como se hizo con el peón.

Luego se realizará un ejercicio simple de caminito de capturas en el mural:



El profesor llamará alumnos al azar que pasarán y harán un movimiento de captura. Así hasta terminar la cantidad de peones en el tablero.

Luego se podrá hacer pasar a un alumno (recomendamos uno de los que haya demostrado entender bien el movimiento) a hacer un ejercicio de “trampita”:



En este caso se le insistirá en que comience a comer algo “ya que hay tantos peones para comer”.

Puede pasar que el alumno coma algo cambiando el movimiento de la pieza o que diga sorprendido o extrañado “¡no se puede comer nada!”. Si es así, luego de felicitarlo, se explicará que por más que la torre mueva mucho no siempre puede comer y que no debemos cambiar el movimiento por querer hacerlo (cosa común en los chicos). En el primer caso se preguntará al grupo si estuvo bien la movida y se corregirá al alumno.

### **CUADERNO**

Finalizado el ejercicio se entregará el dibujo de la torre para que los alumnos lo pinten y peguen en el cuaderno.

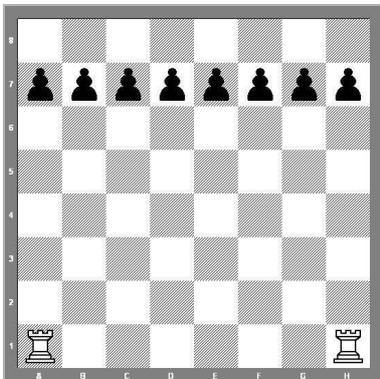
CLASE N°	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la torre.
<b>CONTENIDO</b>	La torre.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural: guerra de peones vs. Torres.

En esta clase se jugará en el tablero mural un juego de peones contra torres. Como siempre es bueno repasar rápidamente los movimientos de las dos piezas para todo el grupo.

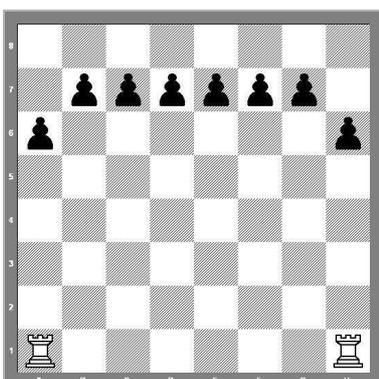
También se pueden remarcar las formas correctas de tratar de comer un peón con la torre (poniéndose atrás o adelante del mismo) ya que muchas veces los niños suelen querer hacerlo poniendo la torre al costado con la consiguiente escapada del peón. También insistir con que los peones pueden comer a las torres. Como estrategia útil a los peones que se encuentran en desventaja por el gran movimiento de las dos torres el consejo es avanzarlos juntos, dos o tres peones contiguos se pueden apoyar y, llegado el caso, vencer a las torres. Contrariamente a lo que puede pensar el lector no son pocas las veces en las que los peones salen victoriosos.

Aclarar varias veces el objetivo: las torres ganan si comen todos los peones (no si llegan al fondo, cosa que algunos piensan) y los peones si logran llegar uno al fondo o comer a las dos torres.



Otra vez podemos seguir la lista de varones y nenas para jugar. Al igual que en el ejercicio con peones se analizarán las jugadas, darán consejos y ayudarán en los casos de alumnos con problemas para entender el movimiento o muy tímidos. El docente siempre debe ayudar de forma poco visible a aquel equipo que va perdiendo abrumadoramente. Si bien no debe cambiar el resultado, si puede hacer el partido más parejo o peleado o por lo menos más largo.

Si el partido lo ganaron los peones se puede repetir el juego cambiando la pieza que utilizó cada equipo. Si las torres ganaron fácilmente se puede hacer el cambio pero modificando la posición inicial para hacerla más pareja:



En este caso las torres tendrán más dificultades para derrotar a los peones.

CLASE N°	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la torre.			
<b>CONTENIDO</b>	La torre.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en los tableros: guerra de peones vs. torres.			
<p>Luego de repasar el movimiento de las dos piezas en el mural se pasará al juego en los tableros. Otra vez el profesor deberá participar activamente para organizar a los alumnos de la forma correcta.</p> <p>Luego de ubicados jugarán un partido con peones y un partido con torres con el mismo rival. Luego el docente los irá cambiando según terminen otros compañeros.</p> <p>El profesor debe pasar por los bancos, atender a las dudas, y explicar situaciones en el mural que puedan ser útiles para todo el grupo.</p> <p>Finalmente se volverá a poner la atención en guardar los juegos, volver a sus lugares, acomodar las sillas y revisar si hay piezas caídas.</p>				

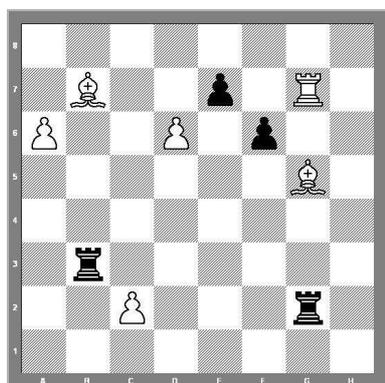
CLASE N°	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del alfil.
<b>CONTENIDO</b>	El alfil.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuento. Cuaderno. Dibujo.
<b>ACTIVIDAD</b>	Lectura de cuento. Trabajo en mural. Dibujo.

En esta clase el docente leerá el cuento de los alfiles “Alfonso y Alfredo” del libro Caissita. En esta caso el cuento sirve para explicar el movimiento de la pieza (aceptando las diferentes definiciones: en diagonal, inclinado, en equis) así que lo mostrará en el mural.

Terminado el cuento se remarcará lo que puede y lo que no puede hacer el alfil (podemos ejemplificar con el cuerpo). También se realizará otra vez un ejercicio de caminito de capturas en el mural (como en el caso de la torre) así como un ejercicio con “trampita”.

También podemos poner en el mural posiciones de posibles capturas con las piezas aprendidas:



Así a cada alumno que hacemos pasar le podemos preguntar: (usaremos para explicar la anotación algebraica aunque a los alumnos solamente se les señalará con el dedo la o las piezas en cuestión):

“¿A quién puede comer el alfil de b7?”

“¿Y la torre de b3?”

“¿Y qué pasa si come al alfil de b7?”

Así se seguirá preguntando con las diferentes piezas que hay en el tablero.

Este ejercicio realizado nos servirá también para trabajar los conceptos de ataque y defensa del bloque 2. debemos insistir en que los alumnos comprendan cuándo se produce un ataque (amenazar a una pieza rival) y cuándo una defensa (pieza protegida por otra del mismo bando). Estos términos los usaremos frecuentemente así que es conveniente que los alumnos los tengan lo más claro posible.

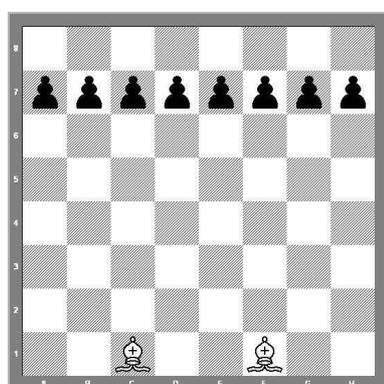
### CUADERNO

Finalizado el ejercicio se repartirá el dibujo del alfil para pintar y pegar en el cuaderno.

CLASE N°	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del alfil.
<b>CONTENIDO</b>	El alfil.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural: guerra de peones vs. alfiles.

Luego de repasar el movimiento del alfil en el mural se jugará una partida como la realizada con torres versus peones pero con los alfiles. En este caso el juego es más parejo y puede ganar cualquiera de los dos equipos.



Los alfiles ganan si comen a todos los peones y los peones si logran llegar uno al fondo o comer a los dos alfiles.

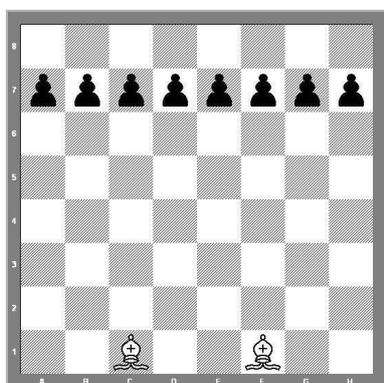
Al igual que en el caso anterior el docente deberá intervenir para corregir errores, dar ideas y cuestionar sobre la elección de algunas jugadas.

De ser posible se realizarán dos partidos así los dos equipos juegan con las dos piezas.

CLASE N°	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del alfil.
<b>CONTENIDO</b>	El alfil.
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en los tableros: guerra de peones vs. alfiles.

Se volverá a colocar la misma posición del juego de la clase anterior en el mural y, antes de pasar a jugar en los tableros, se repasará el movimiento del alfil (siempre es bueno tener en cuenta que hay chicos que faltaron y sin este repaso puede que no entiendan bien el juego) y el objetivo del juego.



Luego seguiremos insistiendo en la colocación correcta de los alumnos para jugar así como en que deben jugar dos partidos (cambiando de piezas) con el mismo compañero para luego cambiar de rival (ellos mismos o por el docente).

Como en el caso de las torres el docente se moverá por el aula revisando los movimientos, corrigiendo errores y, llegado el caso, deteniendo la clase para explicar algo que les puede servir a todos.

Finalmente cada uno volverá a su lugar y el docente podrá hacer algún comentario general sobre cómo jugaron.

CLASE N°	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la dama.
<b>CONTENIDO</b>	La dama.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno. Dibujo.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Dibujo.

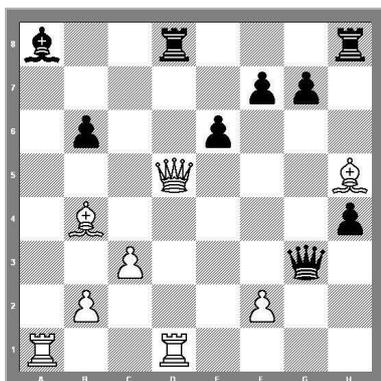
A esta altura del trabajo ya podemos empezar a prescindir de los cuentos para así acelerar el aprendizaje de las piezas, básicamente como pedido de los niños que ya quieren jugar con todas. Tengamos en cuenta que las primeras clases no solo apuntaban a que aprendieran a mover las piezas enseñadas sino también a que lograran comprender la dinámica del juego así como la forma de trabajo en la clase: el acomodarse correctamente, las partidas en el mural, las actitudes al momento de jugar, etc.

Como en todos los casos antes de explicar algo preguntaremos quiénes conocen el movimiento de la dama y que lo expliquen verbalmente y en algunos casos que pasen a mostrarlo en el mural.

Básicamente se puede definir como la unión del movimiento de la torre y el alfil (ya aprendidos) así como adoptar la muy gráfica definición de los niños: “mueve para todos lados”.

Sin embargo siempre es bueno insistir en lo que puede y no puede hacer la dama (mover como el caballo para el que lo sepa, saltar, doblar, etc.).

Para fijar el movimiento podemos hacer un ejercicio (inventado en el momento por el docente) con capturas sencillas de la dama así como uno de “trampita”.



Luego un ejercicio de capturas con las piezas aprendidas puede ayudar a fijar el conocimiento.

En este ejercicio estamos trabajando conceptos sobre ataque y defensa que deben ser remarcados por el docente.

“Qué pieza blanca amenaza al alfil de a8? ¿Qué pieza lo defiende? ¿A quién amenaza?”

Estos ejercicios ayudan a desarrollar la variable “Relación de piezas” en los alumnos.

Por último podemos poner la posición inicial de las piezas (menos los caballos y el rey) para que los alumnos la recuerden (la dama conserva su color) así como para que vean que ya el juego está casi completo.



Alumnos pintando la dama.

### ***CUADERNO***

Acto seguido podemos entregar el dibujo de la dama para que lo pinten y lo peguen en el cuaderno. Aquellos alumnos que terminan rápido pueden recibir el permiso del docente para jugar con todas las piezas aprendidas.

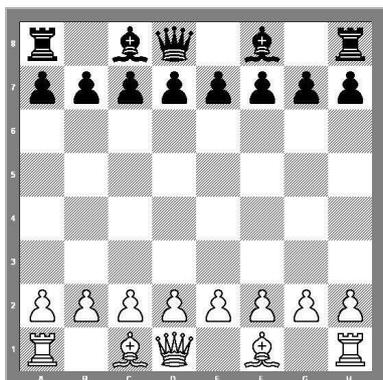
CLASE N°	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón. Comprender y realizar de forma correcta la coronación del peón.			
<b>CONTENIDO</b>	El peón. La coronación.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural. Partida en mural.			

Antes de jugar un partido con las piezas aprendidas debemos enseñar la coronación ya que el juego no lo ganará el que llegue un peón al fondo sino el que coma todas las piezas (por lo menos hasta la enseñanza del jaque mate). De otro modo los chicos pueden llegar un peón al fondo y terminar un partido sin haber movido casi ninguna pieza.

Para ello mostraremos en el mural como es la coronación detallando sus características técnicas:

- Solo puede hacerla el peón.
- Sólo cuando llega al fondo del camino.
- Es inmediata.
- Se puede elegir una de las siguientes piezas: dama, torre, alfil o caballo (aunque todavía no lo hagan porque no lo saben mover).
- Se pone la pieza elegida en el lugar donde llegó el peón (los chicos suelen ponerla donde quieren en la primera fila).
- Puedo pedir otra dama aunque ya tenga una o más en el tablero (dar formas de "hacer" la nueva dama: torre dada vuelta, caballo o peón "tirado", etc.).
- Le entrego el peón a mi rival.
- Es su turno de mover (puede comérmela si es posible).

Se pueden hacer un par de ejemplos con los alumnos aunque la verdad es que es uno de esos conceptos que se aprenden jugando.



Luego de un breve repaso de los movimientos de las piezas los alumnos jugarán partidas en sus tableros. Gana el jugador que come todas las piezas.

La posición inicial será la del diagrama.



Alumnos jugando con las piezas aprendidas.

## **CARTELERA**

Agregaremos el cartel "CORONACION" a la cartelera en la sección SABEMOS.

<b>CLASE N°</b>	<b>16</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del caballo.			
<b>CONTENIDO</b>	El caballo.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno. Dibujo. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Dibujo. Práctica.			

Si el docente considera que el grupo necesita práctica con las piezas aprendidas los alumnos podrán jugar toda la clase, en sus tableros, como en el ejercicio de la clase anterior. Sino puede seguir con esta clase agregando el movimiento del caballo.

Preguntaremos a los alumnos sobre el movimiento del caballo. Algunos pasarán y lo harán en el mural. Usualmente muchos chicos lo conocen aunque también muchas veces con errores.

El docente lo enseñará de una forma pero siempre es bueno aclarar que por su extraño movimiento otras personas lo pueden hacer de modo distinto pero estará bien siempre y cuando lleguen a la misma casilla.

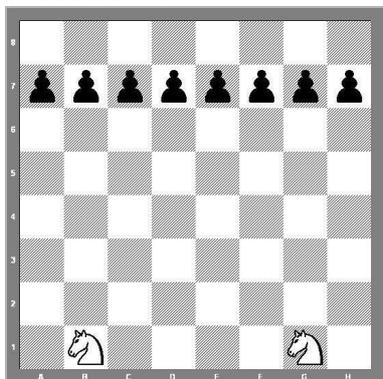
La forma más sencilla de explicarlo parece ser:

- Mueve en “L”
- Tres pasos (casillas) contando 1,2 y dobla o la palabra caballo en sílabas CA-BA-LLO.
- Salta (cualquier pieza de cualquier color) lo que encuentra en el camino.
- Come donde termina el movimiento.
- Va para todos lados (los chicos suelen moverlo con mayor facilidad para arriba y para abajo más que hacia los costados).
- Cambia de color de casilla cada vez que mueve.
- Evitar hacerlo muy corto (contando la casilla en la que se encuentra) o muy largo (CA-BA-LLI-TO).

Recomendamos hacer un ejercicio con el cuerpo para graficar más el movimiento.

Luego podemos hacer un caminito de capturas para el caballo y un ejercicio con “trampita”:

Acto seguido se repartirá el dibujo del caballo para que los alumnos lo pinten y lo peguen en el cuaderno.



Probablemente haya tiempo para que los alumnos jueguen en sus tableros con todas las piezas aprendidas o, sería muy útil, para que jueguen partidos de caballos contra peones (mostrar la posición inicial en el mural) y así fijar específicamente este movimiento.

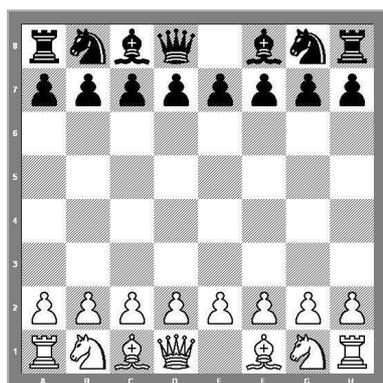
### **CUADERNO**

Pintado del dibujo del caballo luego de la explicación del movimiento.

CLASE N°	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso en mural. Práctica con todas las piezas aprendidas.			

En esta clase el docente realizará un rápido repaso en el mural de todo lo aprendido. Es muy importante insistir que cuando se juega con todas las piezas los errores por olvido o mezcla de movimientos serán muy comunes. Que se debe ayudar al compañero que se equivoca (los chicos suelen recurrir a la desagradable frase "me hizo trampa") antes de criticarlo y que llamen al profesor ante las dudas que tengan.

El juego será en los tableros con todas las piezas menos el rey (mostrar la posición en el mural), ganando el que come todo al rival. Insistir en que el peón al llegar al fondo no gana sino que corona.



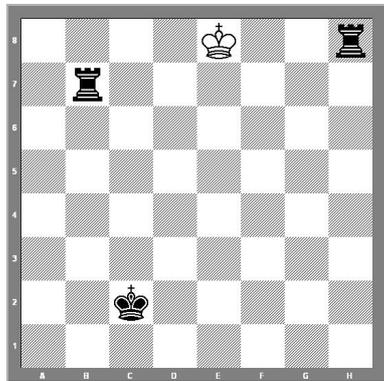
El docente debe estar atento a los juegos insistiendo con cosas como:

- Mirar todo el tablero.
- Pensar antes de mover.
- Preguntar las dudas.

De a poco debemos lograr que los alumnos resuelvan sus dudas sin consultar al docente (por ejemplo mirando los diagramas de los dibujos en el cuaderno, aunque sea algo lento) sino que lo hagan por sus propios medios. De todos modos esto demorará un tiempo.

CLASE N°	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender y reproducir el movimiento del rey. Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego.			
<b>CONTENIDO</b>	El rey. El jaque. El jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Afiche. Cartelera. Cuaderno. Dibujo.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Dibujo.			
<p>Antes de explicar el rey será bueno remarcar a los alumnos la importancia del mismo. El rey cambia el juego, que hasta ahora era solo piezas que buscaban comerse, a un nuevo juego. El primer concepto que se escribirá en el pizarrón (bien grande) es que el rey NO SE COME. Se pedirá a los alumnos que lo repitan una y otra vez.</p> <p>Luego preguntaremos a los alumnos quiénes conocen su movimiento. Luego de explicado el mismo por los alumnos el docente lo clarificará en el mural: “mueve un paso para todos lados.”</p> <p>Aquí podemos, en caso de disponer, colgar un afiche con el movimiento de todas las piezas. Este servirá de ayuda memoria más práctico que los dibujos del cuaderno. Así el docente siempre insistirá en que los alumnos deben mirar el afiche ante las dudas al mover, más que recurrir rápidamente a la ayuda del profesor. La idea es que logren mayor independencia y seguridad al momento de jugar.</p> <p>Para explicar cómo termina un partido si el rey no se come comenzaremos por el concepto de jaque: “Es cuando el rey está amenazado por una pieza rival. Cada vez que el rey se encuentra en peligro debemos salvarlo.” Se mostrará un ejemplo de jaque de torre enfatizando cuál es la amenaza al rey. Luego se pedirá a alumnos que pasen y coloquen a las piezas que les dará el docente para “hacerle jaque al rey.” Al finalizar se aclarará que la única pieza que no puede hacer jaque es el rey, que los reyes nunca se juntan porque se estarían poniendo en jaque. Acto seguido explicaremos las opciones que existen frente a un jaque. Lo haremos sin demasiados ejemplos ya que en una clase próxima lo retomaremos como eje principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mover (damos un ejemplo en mural).</li> <li>• Tapar (ejemplo).</li> <li>• Comer (ejemplo).</li> </ul> <p>Explicaremos que hay dos cosas que no se pueden hacer cuando el rey está en jaque: mover otra pieza que no pueda cubrir (ejemplo) y mover el rey y volver a ponerlo en jaque ( ejemplo). ¡En ningún caso si nos equivocamos el rival puede comernos el rey! Simplemente volveremos la jugada atrás y buscaremos otra opción.</p>				

Finalmente pondremos una posición de jaque mate con dos torres en el borde del tablero y preguntaremos a los alumnos cómo puede el rey escapar. Analizadas las tres opciones se llegará a la conclusión de que el rey está encerrado. Esto es JAQUE MATE y es el fin de la partida.



Podemos ejemplificar lo explicado con ejercicios con el cuerpo.

El objetivo de esta clase es introducir al alumno en estos conceptos que por su dificultad demorarán tiempo en ser aprendidos y que serán trabajados más profundamente en las clases siguientes.

### ***CUADERNO***

Se entregará el dibujo del rey para ser pintado y pegado en el cuaderno.

### ***CARTELERA***

Agregaremos, al terminar la explicación, el cartel "JAQUE MATE" en la sección SABEMOS.

CLASE N°	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

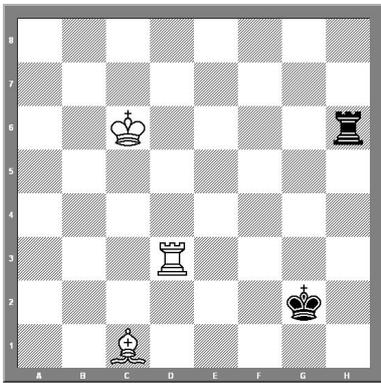
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego. Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque.
-----------------	--

<b>CONTENIDO</b>	El jaque. Defensas ante el jaque.
------------------	--------------------------------------

<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.
-----------------	--------------------------

<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con ejercicios de jaque. Copia en el cuaderno.
------------------	--

Dedicaremos la primera parte de esta clase a trabajar las opciones ante un jaque. Para ello recordaremos lo explicado en la clase anterior (qué es un jaque y qué hay que hacer) y realizaremos ejercicios variados en el mural:



En casos inventados por el docente se preguntará a los alumnos las diferentes opciones que tiene el rey para escapar del jaque. Los niños tienen la costumbre de recurrir solo a mover el rey, por ello debemos insistir en las tres opciones preguntando al final cuál es la mejor. En esta caso comer a la torre es evidentemente la mejor opción.

El docente decidirá cuántos ejercicios de este tipo son suficientes basándose más en la actitud de los chicos que en la comprensión del concepto. Con un par más creemos que es suficiente, ya que de todos modos este concepto se trabajará en clases posteriores. Luego se pasará al cuaderno.

## CUADERNO

### EL JAQUE Y EL MATE

¡SI ESTOY EN JAQUE DEBO SALVAR AL REY!  
PUEDO:

- MOVER.
- TAPAR.
- COMER.

¡SI NO HAY SALIDA ES JAQUE MATE!

RECUERDA: EL REY **NO** SE COME

Como siempre hay alumnos que copian rápido. Al terminar podrán ponerse a jugar con todas las piezas.

CLASE N°	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla con el grupo. Práctica en tableros.			
<p>Después de la explicación de la cartelera (ver más abajo) se permitirá jugar el resto de la hora. El docente puede caminar por el aula corrigiendo errores, resolviendo dudas y ayudando a resolver partidas. Considerando que aún no saben cómo hacer jaque mate el profesor puede ayudar a hacerlo en casos de ventaja abrumadora destacando frente al grupo que se ha logrado un jaque mate.</p> <p>También el docente puede sentarse con algún grupo de alumnos que presenta dificultades para repasar en un tablero (que da mayor claridad) lo aprendido hasta el momento. De todos modos esto puede resultar complicado ya que el resto de la clase llamará continuamente ante las constantes dudas.</p> <p>Esta clase es más para practicar el movimiento de las piezas aprendidas que para realizar el jaque mate. A pesar de ello es importante recalcarle a los alumnos que el objetivo del juego ahora es hacer jaque mate y NO comer todas las piezas ni llegar un peón al fondo.</p> <p>Como los chicos presentan problemas para hacer jaque mate el docente podrá cambiarlos de compañeros cuando la partida se ha hecho muy larga.</p>				
<b>CARTELERA</b>				
<p>Antes de poner a los alumnos a jugar completaremos por fin la sección PENSAMOS DE LA CARTELERA.</p> <p>Luego de poner los carteles: "OBSERVO", "PIENSO" y "MUEVO" comenzaremos a trabajar con los niños su significado.</p> <p>El primer cartel nos referirá a algo más que mirar (lo que es superficial). Observar es notar en forma detallada o profunda lo que se ve. No debe ser algo instantáneo. Para que los alumnos lo comprendan mejor podemos mencionar el nombre de un alumno para que se pare y se siente. Lo miramos. Pero si yo le pido que pase (lo hacemos) y nos dedicamos un minuto a ver su ropa, su cuerpo, sus gestos, estamos observando con atención. Conoceremos más detalles de cómo se ve si lo observamos durante un tiempo prolongado. Lo mismo ocurre con el ajedrez. Si solo miramos un movemos rápido nunca encontraremos la mejor jugada. Por ello debemos observar todo el tablero, pieza por pieza, ataque por ataque y defensa por defensa. Así será más fácil encontrar la movida correcta. Obviamente esto no es fácil de entender para los alumnos y lo olvidarán al momento de ponerse a jugar.</p>				

Sin embargo para eso está la cartelera, para que el docente les llame la atención a los chicos para que la observen al momento de jugar. El profesor debe recordar esto en las próximas clases, especialmente cuando se trabaja con el mural. Así podemos antes de resolver un ejercicio de jaque mate pedir que cuenten cuántas piezas hay en el tablero, o cuántos caballos hay, o a quién amenaza determinada pieza, etc. Será un trabajo a largo plazo para comenzar a lograr que los alumnos sean conscientes de su forma de pensar.

Luego pasaremos al cartel "PIENSO". En este caso insistiremos básicamente en no apurarse y en ponerse en lugar del otro (algo que les costará muchísimo y por mucho tiempo), pero es un comienzo. Podemos inventar alguna breve actividad como para graficar la importancia de este punto. Por ejemplo: le pedimos a un alumno que nos diga que somos altos, lindos, con pelo, etc. Según sea su respuesta le podemos preguntar qué piensa sobre cómo nos sentimos con lo que nos dijo (bien o mal). Esa capacidad de pensar lo que el otro piensa nos será muy útil en ajedrez, y cuanto más la desarrollemos más fácilmente podremos darnos cuenta de sus planes o de lo que va a mover.

Finalmente el cartel "MUEVO" no representa ningún problema para comprenderlo tal y como está.

La repetición oral de los carteles (repetidos varias veces) tiene cierta musicalidad que puede ayudar a que se lo graben más fácilmente, como una simple ayuda.

Si bien parece extensa, esta explicación debe ser medianamente breve (1º o 15 minutos) para no cansar y para que los chicos puedan jugar. Lo importante es comenzar su tratamiento para volver sobre la cartelera cada vez que el docente lo crea conveniente.

CLASE N°	21	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

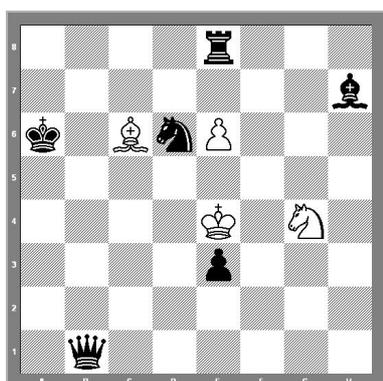
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego. Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque.
-----------------	--

<b>CONTENIDO</b>	El jaque. Defensas ante el jaque.
------------------	--------------------------------------

<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
-----------------	-----------------------------------

<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural. Práctica libre.
------------------	-----------------------------------

La primera parte de la clase la dedicaremos a trabajar el concepto de jaque. Para el ello el docente armará posiciones en el mural y hará pasar a alumnos para que señalen los jaques que hay en la misma.



En este caso se analizará la posición del rey blanco que está sometido a 3 jaques. Siempre analizar también, por ejemplo, el porqué alguna pieza no da jaque (en este caso: la torre no puede saltar el peón blanco).

Aprovechar el ejercicio para trabajar la observación de todo el tablero como el pensar qué puede hacer el otro para escapar. También las relaciones entre las piezas.

El docente puede armar (para ganar tiempo) posiciones en las cuales los dos reyes estén en (varios) jaque.

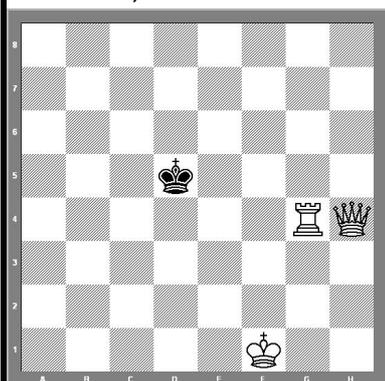
También no sólo se pueden contar los jaques sino ver qué salidas tiene el rey. Por último puede armar posiciones sencillas donde no haya jaques concretos sino jaques para que los alumnos hagan.

El resto de la clase será para práctica libre.

CLASE N°	22	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.			
CONTENIDO	El jaque mate con dama y torre.			
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
ACTIVIDAD	Trabajo en mural con ejercicios.			

Se explicará a los alumnos que si bien hay muchas formas de hacer jaque mate existen algunos llamados “básicos” que se hacen con pocas piezas y que tienen una forma técnica de realizarse. Estos mates básicos los ayudarán en los próximos años en la definición de las partidas en las que les hayan comido la mayor parte de las piezas al rival (común entre los chicos según las etapas del jugar a mover y comer).

Comenzaremos pues con el jaque mate de dama y torre, llamado también bicicleta (por el movimiento de las piezas parecido a los pedales) o escalera (por el subir los peldaños un pie tras otro).



Se pedirá a un alumno (preferentemente adelantado) que pase para mover el rey negro. El docente realizará la primera jugada Dh5+. Luego le pedirá al alumno que mueva. Se analizarán todas las posibilidades del rey notando cuales casillas son posibles y cuales no.

Hay que insistir en los conceptos:

- El rey no puede ponerse en jaque.
- El rey no se come (si se pone en jaque se debe cambiar la jugada).

Luego se seguirá con el procedimiento hasta llegar al jaque mate con Tg8++. Lo primero a destacar por el docente es que el rey no tiene ninguna forma de evitar el jaque mate (si el blanco juega bien). Si se sigue la técnica, el jaque mate es inevitable. Por ello es importante aprenderlo bien para tener la confianza de disponer con los elementos para ganar una partida de ajedrez.

Luego se pondrán posiciones similares (por el momento la dama protegiendo a la torre) y pasarán los alumnos a mover la dama y la torre y el profesor el rey. Se tratarán de hacer los jaque mates llevando al rey a todas direcciones (a los lados del tablero, arriba, abajo y a los costados).

Luego de repasado el tema (no es conveniente llevarlo más allá de los 20 minutos ya que los niños comienzan a aburrirse o a dispersarse), se realizará práctica libre el resto de la clase.

CLASE N°	23	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>Como siempre recomendamos un breve repaso de lo visto en las últimas clases (especialmente el jaque mate bicicleta) sobre el rey y el jaque mate antes de que los alumnos se pongan a jugar. Los niños suelen cansarse luego de 25 o 30 minutos de juego, por lo cual estos minutos al inicio sirven para aprovechar los minutos que se perderían al final de la clase por estar los chicos cansados.</p> <p>Otra vez el docente elegirá si se dedica a “caminar” la clase estando atento a las dudas de los alumnos o si se sentará con un grupo para trabajar un tema específico o hacer un repaso en un tablero normal.</p>				

CLASE N°	24	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de tablas como un empate en el juego. Comprender, identificar y utilizar las diferentes opciones para alcanzar las tablas.			
<b>CONTENIDO</b>	Las tablas. Casos de tablas.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Trabajo en el cuaderno.			
<p>En esta clase trabajaremos las tablas. Hasta el momento muchos partidos terminaban en tablas por quedar los reyes solos, o por que se acababa la hora. Es el momento de explicar cuándo es empate una partida de ajedrez aclarando primero que para ello se usa el término “tablas”.</p> <p>Se verán en el mural, con ejemplos sencillos inventados por el docente, los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Falta de material:</b> en el caso de quedar sólo los reyes o un caballo o un alfil el partido es tablas. Nadie puede ganar.</li> <li>• <b>Los 50 pasos:</b> cuando hay material para dar jaque mate pero el jugador que va ganando no sabe hacerlo bien tiene un límite de 50 jugadas (se puede aclarar lo de sin movimientos de peones ni capturas de piezas pero difícilmente lo recuerden o respeten al momento de jugar). Se cuentan las jugadas de un solo bando. Si llega a 50 el partido es empate. Pedir que cuenten en voz alta para que el rival lo sepa y así que haya conteo y no “multiplicación” de las jugadas.</li> <li>• <b>La repetición de posición:</b> los chicos muchas veces suelen repetir las jugadas pensando que las cosas igual van a cambiar. A partir de este momento si se repite 3 veces la misma posición (aunque los chicos suelen fijarse más si se repite la jugada o si son 3 jaques seguidos) es tablas.</li> <li>• <b>El ahogado:</b> este requiere una explicación bastante clara (pero no muy extensa) en el mural, sin embargo difícilmente logren comprender la diferencia entre este y el jaque mate en una clase. Se mostrarán algunos ejemplos para que noten la diferencia (que el rey no está en jaque).</li> <li>• <b>Por acuerdo de los jugadores:</b> los jugadores arreglan en determinado momento de la partida empatar (porque es pareja la posición o cualquier otro motivo).</li> </ul>				
<b>CUADERNO</b>				
LAS TABLAS (EMPATE)				
<p>PUEDE SER POR:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• FALTA DE MATERIAL</li> <li>• 50 PASOS</li> <li>• REPETICION DE POSICION (3 VECES)</li> <li>• AHOGADO</li> <li>• ACUERDO DE LOS JUGADORES</li> </ul>				
<b>CARTELERA</b>				
Pondremos en la cartelera el cartel de “TABLAS” en la sección SABEMOS.				

<b>CLASE N°</b>	<b>25</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	El jaque.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural. Práctica libre.			

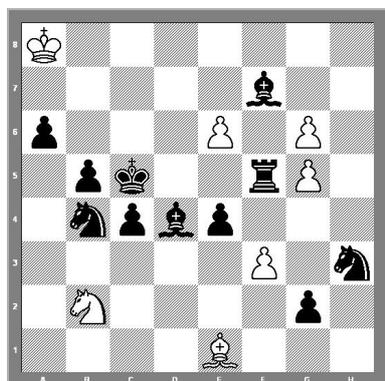
Trabajaremos un concepto que a los alumnos les resulta particularmente difícil de comprender: el no poner el rey en jaque. Desde ya que con esta clase no se corregirá este defecto sino que demorará cierto tiempo de práctica de juego.

Para ello insistiremos ante el grupo que el rey no puede:

- Ponerse en una casilla amenazada aunque esté libre.
- Comer y ponerse en jaque.

Si bien la idea es la misma los alumnos parecen entenderlo como que una cosa es ponerse en jaque y otra cosa comer (y ponerse en jaque). Así que insistiremos en las dos ideas.

Para ello haremos un ejercicio en el mural.



El rey blanco está perdido y quiere ir a la casilla "a1" (indicarla con el dedo) donde lo espera una recompensa (puede ser una cama para dormir o lo que quieran).

Obviamente no puede ponerse en jaque (ni comiendo ni en casilla libre). Ni ocupar casillas donde hay piezas propias.

Cada jugada pasará un alumno diferente a mover.

EL caminito puede ser: Rb8-c7-d7-e7-f8-g7-h6-g4-g3-g2-f1-e2-d2-c1-b1-a1.

En cada paso hay que ver qué opciones tiene el rey y cuales son posibles.

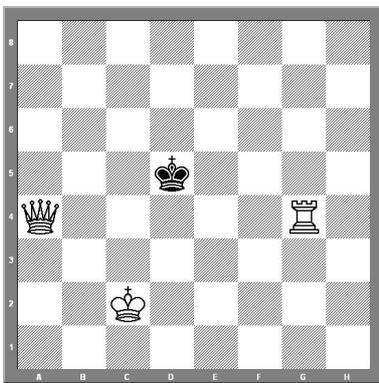
Este ejercicio permite volver sobre la cartelera para trabajar la observación y el pensamiento de la jugada.

Terminado el ejercicio los alumnos podrán jugar libremente con el compañero que elijan.

CLASE N°	26	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate con dama y torre.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural con ejercicios.

Se continuará trabajando en el mural el jaque mate bicicleta. Esta vez partiremos de una posición con las piezas (dama y torre) separadas.



En este caso se pedirá a un alumno (adelantado) que comience con el jaque mate enseñado. El docente moverá el rey negro llevándolo a amenazar a la torre o a la dama. Esto desorientará al alumno que probablemente cometa errores. Ante esto el docente hará notar a los alumnos qué pasa y se recurrirá a la idea de alejar la pieza amenazada buscando siempre que la dama defienda a la torre. Para así poder concretar el jaque mate sin problemas.

Pasarán algunos alumnos (con posiciones para llevar el rey a los diferentes costados del tablero) y el docente siempre buscará el acercamiento del rey y ayudará (al alumno) a lograr la mejor posición para dar jaque mate.

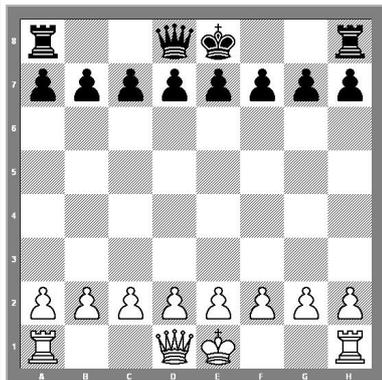
Al igual que la clase anterior sobre el tema el trabajo en el mural no debe extenderse más de 20 minutos.

El resto de la clase se hará práctica libre.

CLASE N°	27	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Ejercicio de juego sin caballos y sin alfiles.			

Uno de los principales problemas para que los alumnos lleguen al jaque mate es que primero suelen comer todas las piezas del rival.

Por ello en esta clase se realizará el siguiente ejercicio: se jugarán partidas pero sacando al inicio los caballos y alfiles. Aunque no parezca mucho esto hará que se logren definir con jaque mate bicicleta una mayor cantidad de partidas.



El docente presenta la posición en el tablero mural. Obviamente colaborará para la realización del jaque mate bicicleta en las partidas que se encuentran cerca de definir. Como los alumnos quieren sumar jaque mates para el grupo, está ayuda será bien recibida por los dos jugadores. Este ejercicio realizado todos los años muestra un gran progreso en la cantidad de jaque mates que pueden hacer en una hora de clase.

Insistir con el “tandem” OBSERVO-PIENSO-MUEVO.

**RECUERDE:** Siempre es útil anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates logrados para entusiasmar al grupo que ve su mejoría. También puede comentarse cuántos jaque mates hicieron en otros grados, no para que se vuelva una competencia, sino para que le sirva como orientación y una meta que pueden alcanzar.

CLASE N°	28	BLOQUE		TIPO DE CLASE														
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE														
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender el valor absoluto de cada pieza según su movimiento.																	
<b>CONTENIDO</b>	El valor absoluto.																	
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.																	
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.																	
<p>Se comentará a los alumnos que si bien el fin del juego es dar jaque mate, a lo largo del mismo los jugadores capturan diferentes piezas. ¿Es lo mismo comer un peón que un caballo o una dama? Los alumnos dirán que no y que hay piezas que son mejores que otras.</p> <p>Se dirá a los alumnos que las piezas tienen un valor según su capacidad de movimiento y que se llama absoluto.</p> <p>Ante la pregunta ¿cuál les parece que vale menos? surgirá la respuesta el peón. Se le asignará el valor: 1. También si se pregunta cuál es la más valiosa los chicos responderán la dama (se le asignan 9 puntos).</p> <p>Luego se planteará el problema del alfil y del caballo. Con los alumnos se irán definiendo en el mural los pro y los contra de cada uno (alfil rápido pero por un solo color, caballo lento pero salta y va por los dos colores). Se les asignará un puntaje equivalente: 3. Una buena forma de plantear este punto es haciendo una competencia entre las 3 piezas. En “carrera” desde un lado al otro del tablero la torre gana (en 1 paso, el alfil en 2 y el caballo en 4). Luego poner dos peones en el tablero (distanciados) en diferentes colores de casillas. La torre come rápido (por ejemplo en 4 pasos), caballo en un poco más, y el alfil no puede comer al que está en color distinto a su paso. Así se declara a la torre ganadora (5 puntos) y, luego de un debate sobre pro y contras del caballo y del alfil, se los declara empatados en 3 puntos.</p> <p>El rey se aclarará que no tiene valor ya que no puede comerse (o no vale nada o vale todo el partido)</p>																		
<b>CUADERNO</b>																		
<table> <thead> <tr> <th colspan="2">VALOR DE LAS PIEZAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PEON</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>CABALLO</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>ALFIL</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>TORRE</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>DAMA</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>REY</td> <td>NO SE COME</td> </tr> </tbody> </table>					VALOR DE LAS PIEZAS		PEON	1	CABALLO	3	ALFIL	3	TORRE	5	DAMA	9	REY	NO SE COME
VALOR DE LAS PIEZAS																		
PEON	1																	
CABALLO	3																	
ALFIL	3																	
TORRE	5																	
DAMA	9																	
REY	NO SE COME																	
<b>CARTELERA</b>																		
Podremos el cartel de “VALOR” en la sección “SABEMOS”.																		

CLASE N°	29	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida.			
<p>Como siempre recomendamos un breve repaso de los visto en las últimas clases (el jaque mate bicicleta, las tablas y el valor de las piezas) antes de que los alumnos se pongan a jugar.</p> <p>En este caso podemos elegir nosotros quien juega con quien. Así evitamos que siempre se ubiquen con los amigos. Generalmente se puede variar teniendo en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El nivel de juego (puede ser con uno parejo o con otro con mayor o menor nivel).</li> <li>• El sexo (ya que sino suelen jugar varones entre ellos y nenas entre ellas).</li> </ul> <p>Otra vez el docente elegirá si se dedica a “caminar” la clase estando atento a las dudas de los alumnos o se sentará con un grupo para trabajar un tema específico o hacer un repaso en un tablero “normal”.</p>				

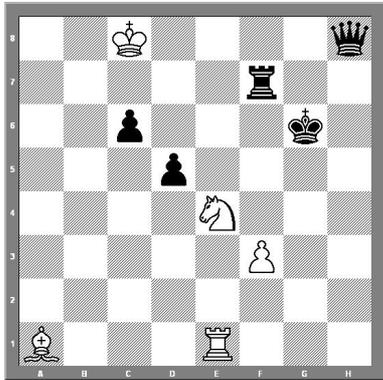
CLASE Nº	30	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>En esta clase volveremos a jugar en el mural, aunque esta vez una partida con todas las piezas y el jaque mate.</p> <p>Como lo hizo anteriormente, el docente cuestionará a los alumnos que mueven sobre los motivos de su jugada, ayudará u orientará según el caso a los niños y realizará los aportes o las correcciones que considere necesarias.</p> <p>Insistir con la cartelera.</p>				

CLASE N°	31	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica en parejas.			
<p>En esta clase el docente pedirá a los alumnos que elijan un compañero. Luego de elegido, ellos o el docente, elegirán otra pareja para jugar un partido.</p> <p>La idea es que exista un intercambio de ideas al momento de jugar ya que deberán consultar la jugada con su compañero. Esto permitirá además que se corrijan errores de movimientos.</p> <p>El docente controla y supervisa ya que seguramente las discusiones serán más frecuentes (y probablemente más acaloradas) que en la forma normal de jugar.</p>				

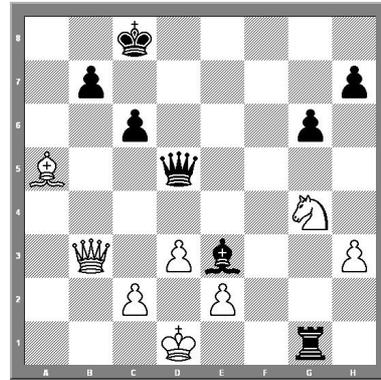
CLASE N°	32	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego. Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque. Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego. Comprender, identificar y realizar el jaque mate en situaciones normales de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	El jaque. El Jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Ejercicios en el mural. Juego en grupos.			
<p>Continuaremos trabajando el jaque mate pero no desde el punto de vista de los mates básicos sino desde el juego normal. Para ello el docente puede realizar un juego de equipos (los bandos pueden ser las filas, no más de 3). Que deberán resolver los problemas presentados por el docente. Podemos dividir el juego en dos tipos de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En las primeros habrá un jaque pero los alumnos deberán explicar si son jaque mates o el rey tiene escapatoria (hacer unos tres o cuatro tocando las diferentes posibilidades). Ver ejemplos.</li> <li>• En los segundos se pondrán posiciones sencillas para que los alumnos hagan jaque mate en 1 jugada.</li> </ul> <p>El docente “manejará” la ayuda según el alumno o el puntaje para hacerlo más interesante. En la cabeza del profesor no está quién gana la competencia sino buscar que cada problema aporte (cuando es explicado) un aprendizaje al grupo.</p> <p>En lo posible algunos problemas deben ser con pocas piezas para evitar perder tiempo en el armado de las posiciones. En el caso de los de jaque mate partiremos de la posición del mate bicicleta conocido por los chicos para ir buscando otras opciones. La cantidad de problemas que se hagan depende del grupo y lo decidirá el docente. Siempre analizar cómo se llega a las soluciones teniendo en cuenta, también, las jugadas mencionadas que no sean correctas.</p> <p>Estos ejercicios sirven para trabajar lo presentado en la cartelera, especialmente cuando el alumno se encuentra frente al tablero mural (darle su tiempo para pensar).</p>				

El equipo que acierta recibirá puntos decidiéndose al final de la clase el grupo ganador.

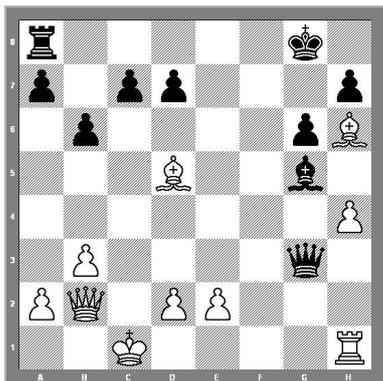
Nota: buscar posiciones donde el jaque mate sea en la parte de arriba del tablero para que los alumnos del fondo puedan ver mejor.



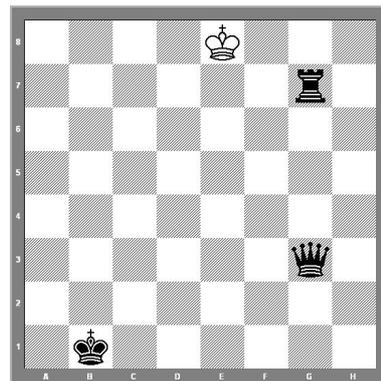
El blanco se salva con Axh8.



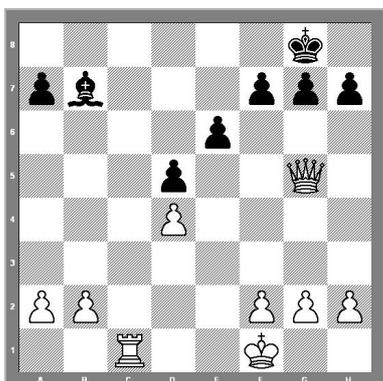
El blanco se salva con Ae1.



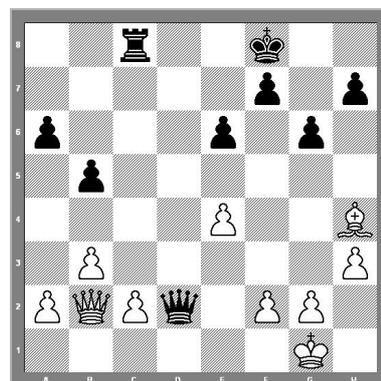
Es jaque mate del blanco.



El negro hace jaque mate en 1: Db8++



Las blancas dan mate con Dd8++



Las blancas dan mate con Dh8++

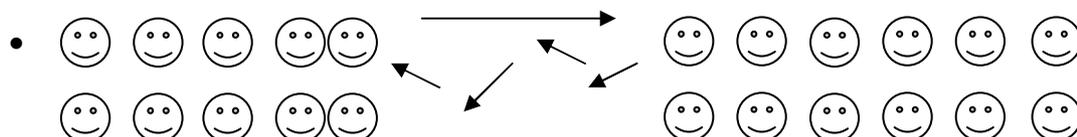
CLASE N°	33	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>Clase de práctica libre. Los alumnos jugarán con quien quieran. El docente corrige errores o atiende consultas. También puede hacer práctica individual con algún alumno o trabajar con un grupo algún tema en particular.</p>				

<b>CLASE Nº</b>	<b>34</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y disfrutar actividades recreativas relacionadas con el juego.			
<b>CONTENIDO</b>	Carreras de piezas. Ajedrez viviente.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Juegos en el patio. Carreras. Ajedrez viviente. Práctica libre.			

Aprovecharemos esta clase para hacer una recreación en el patio. Los niños pequeños gustan de moverse y salir al patio.

Un juego podría ser:

- Jugar carreras moviendo como piezas: dos equipos colocados en hileras enfrentadas



La consigna del docente será: los primeros que salen van hacia sus compañeros moviéndose como torres (derecho), al tocar a sus compañeros estos deben volver moviéndose como alfiles (en diagonal, alternando para poder llegar a destino). Luego podrá cambiar la consigna con los que siguen a: peones, caballo, dama o rey. El docente “vigilará” (sin demasiada exigencia) que el movimiento se haga de manera apropiada

Luego de unas carreras se propondrá a los alumnos armar un ajedrez viviente. Se le asignarán piezas a cada alumno (hasta donde se pueda) y se armará un tablero. Hasta pueden hacerse algunos movimientos.

Finalmente si queda tiempo los alumnos pueden jugar en el piso con sus juegos el resto de la hora.

CLASE Nº	35	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno comprenda la utilidad y la forma correcta de hacer el enroque.			
<b>CONTENIDO</b>	El enroque.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>Se explicará a los alumnos que existen en ajedrez jugadas especiales que no tienen una explicación clara. Así como el peón corona y se transforma en otra pieza, existe una jugada especial llamada enroque.</p> <p>Es una jugada muy útil y que usan todos los jugadores que juegan bien, aunque no es obligatorio hacerla.</p> <p>Como siempre es probable que algunos alumnos ya la conozcan así que estaremos atentos a lo que saben sobre el mismo.</p> <p>A continuación se mostrará en el mural cómo se hace destacando los nombres correspondientes (corto y largo) según el flanco en el que se haga.</p> <p>Luego se preguntará cuál les parece que es el objetivo del enroque. Rápidamente por la posición protegida del rey los alumnos dirán que es para cuidarlo.</p> <p>Luego se pasará a las prohibiciones del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si se movió el rey o la torre</li> <li>• Si hay piezas en el medio</li> <li>• Si se pasa por jaque o se está en jaque</li> </ul> <p>Considerando estas prohibiciones se recomendará hacerlo rápido para evitar problemas con el rey.</p> <p>El docente pondrá posiciones y los alumnos pasarán y harán el enroque que el profesor pida (a veces se podrá y otras no).</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p><b>CONSEJO:</b> si bien se enseña el enroque como algo útil para el juego no se buscará que los alumnos lo hagan siempre que juegan. En general los niños ya tienen suficientes problemas para dar algún jaque con el rey en medio de todas las piezas, si hacen el enroque las partidas se complicarían aún más. Por otro lado las prohibiciones, al igual que las reglas de los casos de tablas, suelen demorar en ser</p> </div>				

## **CUADERNO**

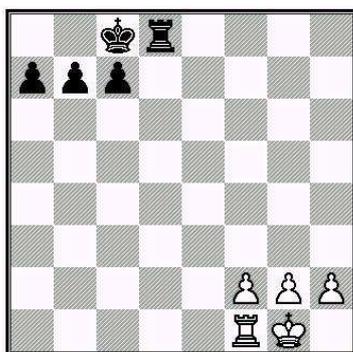
### EL ENROQUE

SIRVE PARA DEFENDER AL REY  
NO PUEDO HACERLO SI

- HAY PIEZAS EN EL CAMINO
- MOVI EL REY O LA TORRE
- ESTOY O PASO POR JAQUE

Los alumnos dibujarán (con sus limitaciones) un tablero con los enroques hechos. El docente lo dibujará en el pizarrón y también pondrá la posición en el mural (insistir en usar regla y lápiz para hacer el dibujo):

LARGO



CORTO

## **CARTELERA**

Se agregará el cartel "ENROQUE" en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	36	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida.			
<p>Volveremos a elegir los rivales de los alumnos. Podríamos insistir en este caso que no llamen al docente ante la mínima duda, sino que traten de resolverla entre ellos, con sus conocimientos. Esto hará de a poco que los alumnos sean más independientes al momento de jugar.</p>				

CLASE Nº	37	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y disfrutar actividades recreativas relacionadas con el juego.			
<b>CONTENIDO</b>	Canciones de ajedrez.			
<b>MATERIAL</b>	CD con canciones de ajedrez			
<b>ACTIVIDAD</b>	Elección de la mejor canción.			
<p>En esta clase haremos una actividad que los chicos disfrutarán mucho.</p> <p>Recurriremos al CD de música “Para jugar al ajedrez” que contiene canciones relacionadas con el juego. Sólo utilizaremos las canciones referidas a las piezas. Escribiremos los nombres de cada una en el pizarrón y luego las escucharemos.</p> <p>Las bondades de estas composiciones se podrían resumir de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son muy rítmicas.</li> <li>• Son simples.</li> <li>• Son breves.</li> </ul> <p>Antes de escucharlas sugerimos entregar a cada alumno un papel en blanco en el cual escribirá el nombre de sus canciones favoritas (hasta 3). En algunos casos el docente puede permitir que algún alumno pase y la baile mientras se escucha o que los alumnos bailen al lado del banco (manteniendo cierto orden)</p> <p>Luego de escuchadas todas el docente recogerá los papeles y se sumarán cruces a cada una que haya sido votada, para finalmente tener así, la canción ganadora. Esta podrá ser repetida y bailada por todos incluido trencito por el patio.</p>				

CLASE N°	38	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los movimientos</li> <li>• Opciones ante un jaque</li> <li>• El jaque mate</li> <li>• El mate bicicleta</li> <li>• La coronación</li> <li>• El enroque</li> <li>• Las tablas</li> <li>• El valor de las piezas.</li> </ul> <p>Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.</p> <p>En esta clase se verá mejor cuáles conceptos han sido mejor fijados y qué alumnos presentaron mayores dificultades o facilidades para aprenderlos.</p>				

CLASE N°	39	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>En esta clase realizaremos la última partida en el mural como evaluación de lo aprendido durante el año.</p>				

CLASE N°	40	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla con el grupo.			
<p>En esta clase cerraremos la actividad del año concentrándonos en cómo ha trabajado el grupo, qué se puede mejorar para el año que viene, etc.</p> <p>Finalmente los alumnos podrán jugar con quien quieran.</p>				

# ANEXO

## INCLUYE

- **DIBUJOS DE LAS PIEZAS PARA COLOREAR.**

Las mismas deben ser fotocopiadas y entregadas a los alumnos en la clase correspondiente. Recomendamos que el tamaño de la fotocopia sea el correcto para una hoja de cuaderno. En una hoja oficio pueden entrar 3 dibujos debidamente reducidos. Así evitaremos recortes o desprolijidades al momento de pegar.

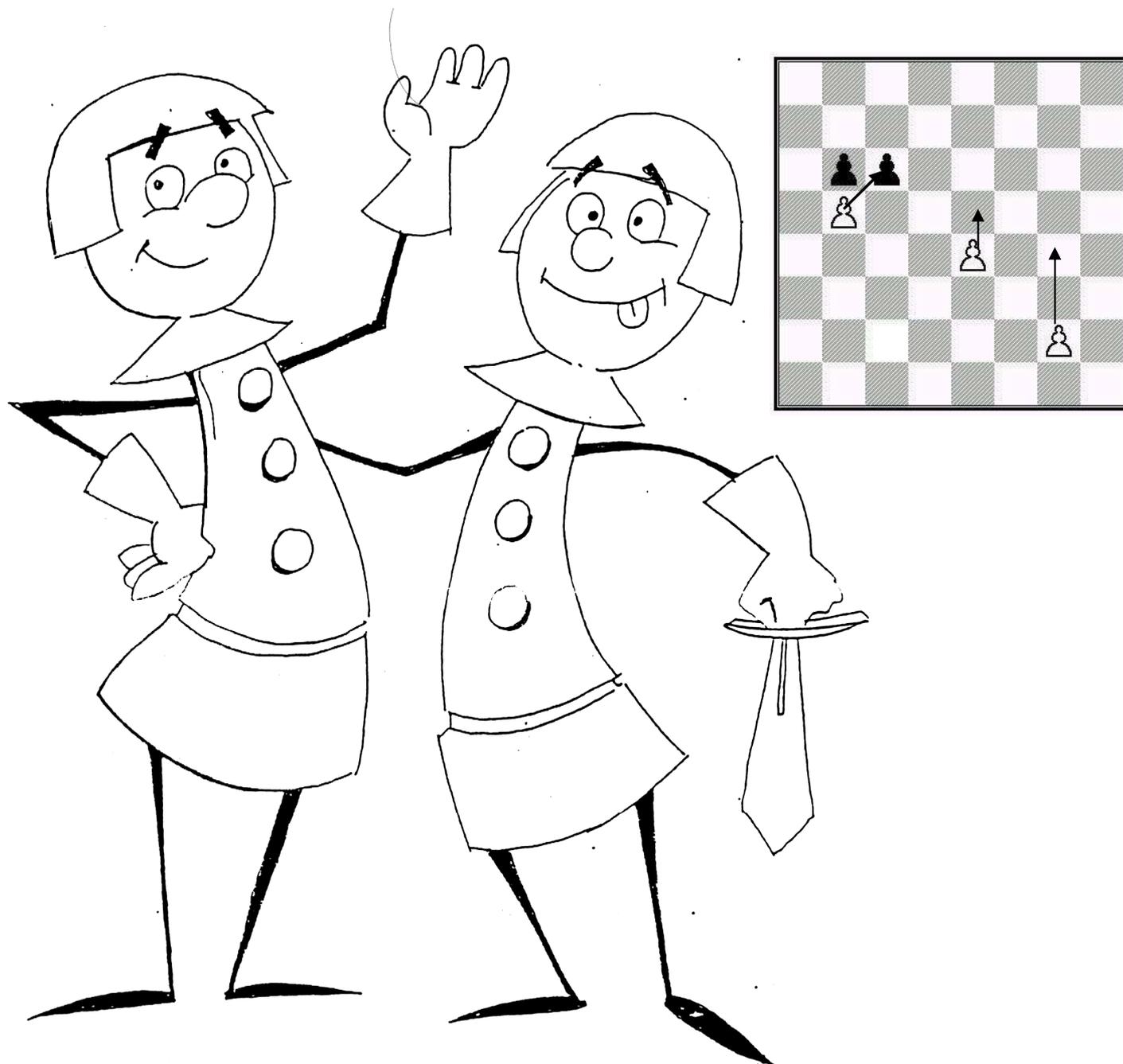
- **CUADERNILLO RESUMEN PRIMER AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en segundo año. Están realizados como para ser reducidos en tamaño y ser armados de modo tal de utilizar 2 hojas de papel oficio. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

# AJEDREZ

LOS PEONES PIM Y PUM SON BUENOS AMIGOS  
¡ PINTALOS PARA QUE PUEDAN JUGAR!

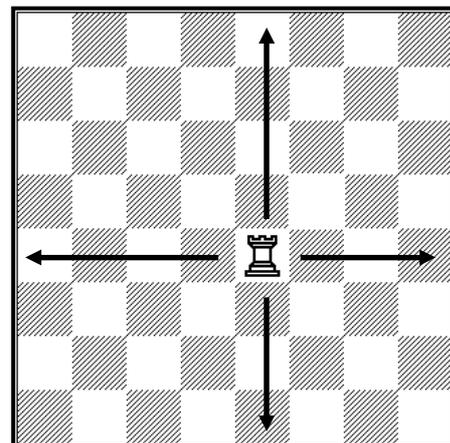
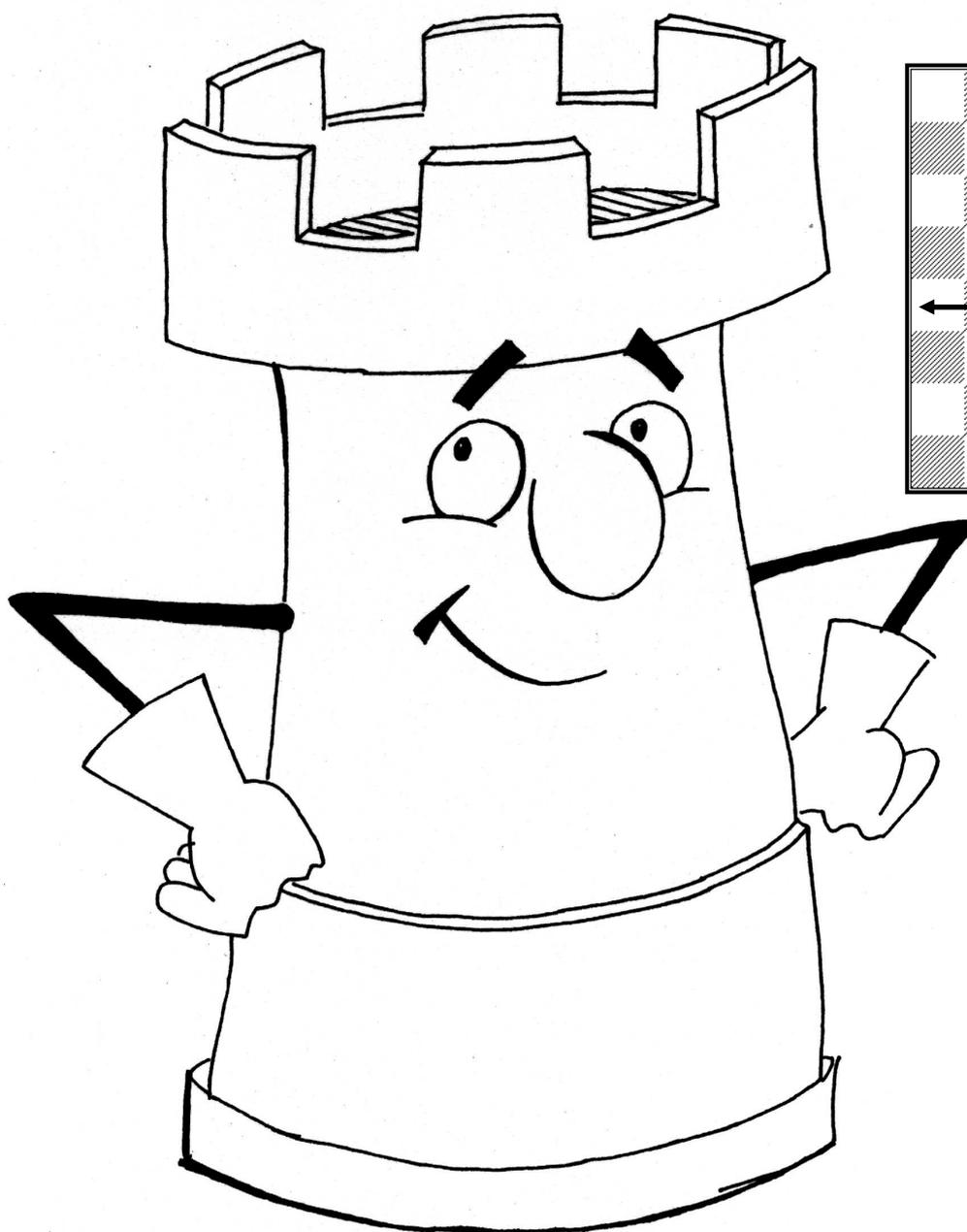


**RECUERDA:** EL PEON MUEVE DERECHO PERO  
COME EN DIAGONAL. PUEDE MOVER 2 PASOS EN  
SU PRIMERA MOVIDA.

# AJEDREZ

LA TORRE FLORINDA QUIERE UN NUEVO COLOR PARA SU TRAJE.

¡ PINTALA !



**RECUERDA: LA TORRE MUEVE SIEMPRE EN LINEA RECTA**

## AJEDREZ

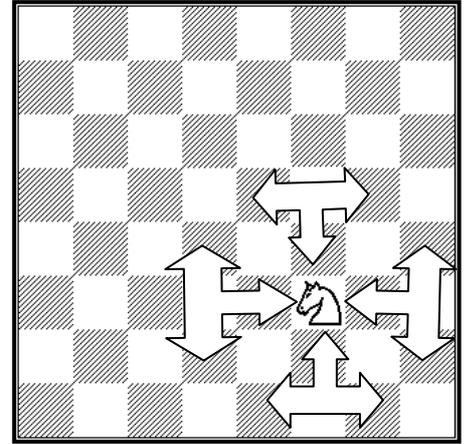
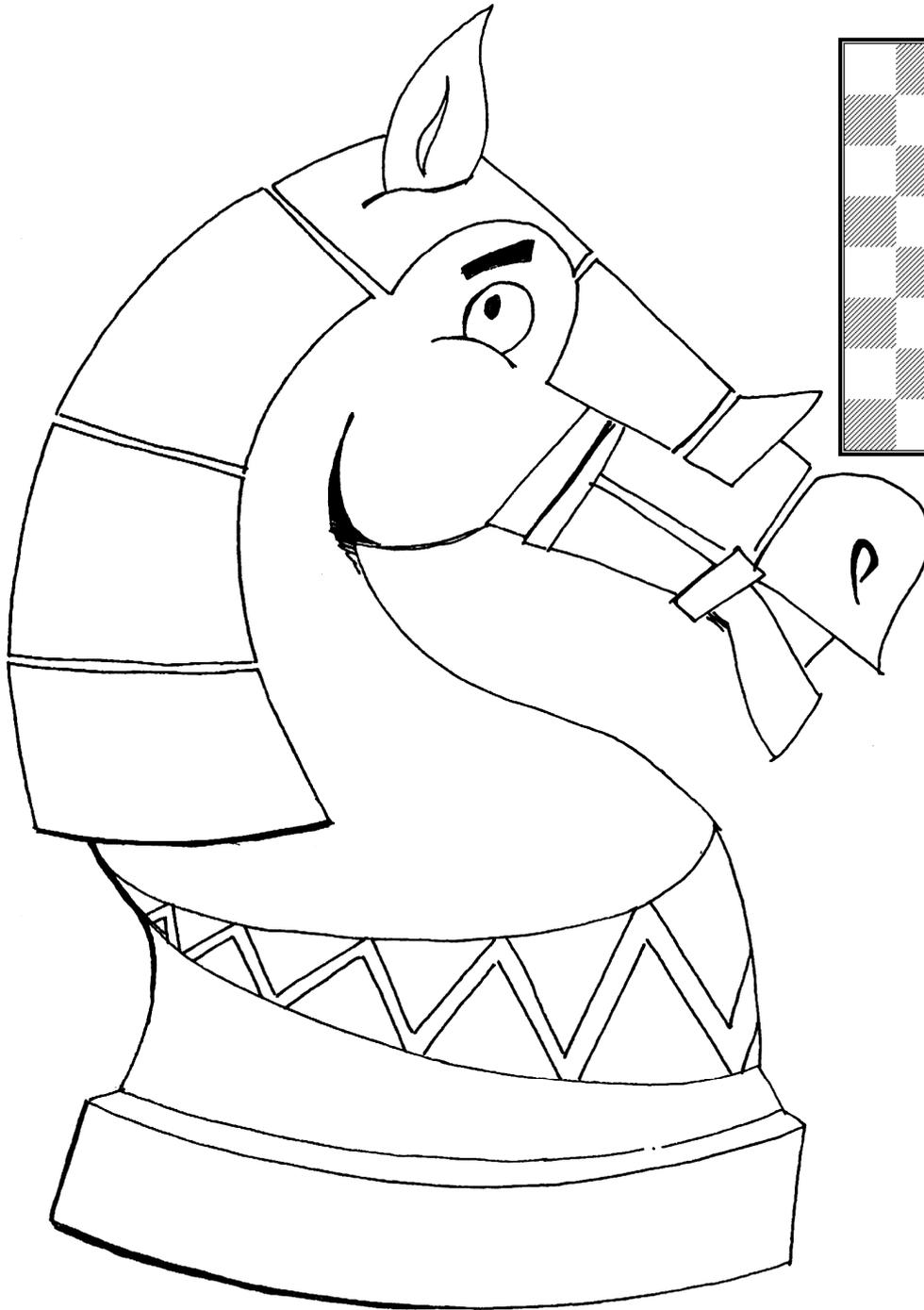
EL ALFIL CARLITOS ESTA LISTO PARA JUGAR. SOLO NECESITA QUE PINTES SU ROPA. ¡MANOS A LA OBRA!



**RECUERDA:** EL ALFIL MUEVE EN DIAGONAL POR UN SOLO COLOR TODOS LOS PASOS QUE QUIERA.

# AJEDREZ

COLOREA AL CABALLO JACINTO PARA IR A UNA FIESTA.

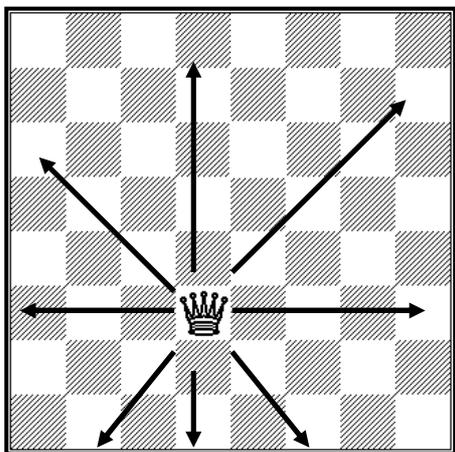


**RECUERDA: EL CABALLO ES LA UNICA PIEZA QUE PUEDE SALTAR**

# AJEDREZ

LA DAMA CLARITA QUIERE PONERSE MUY LINDA PARA EL JUEGO.

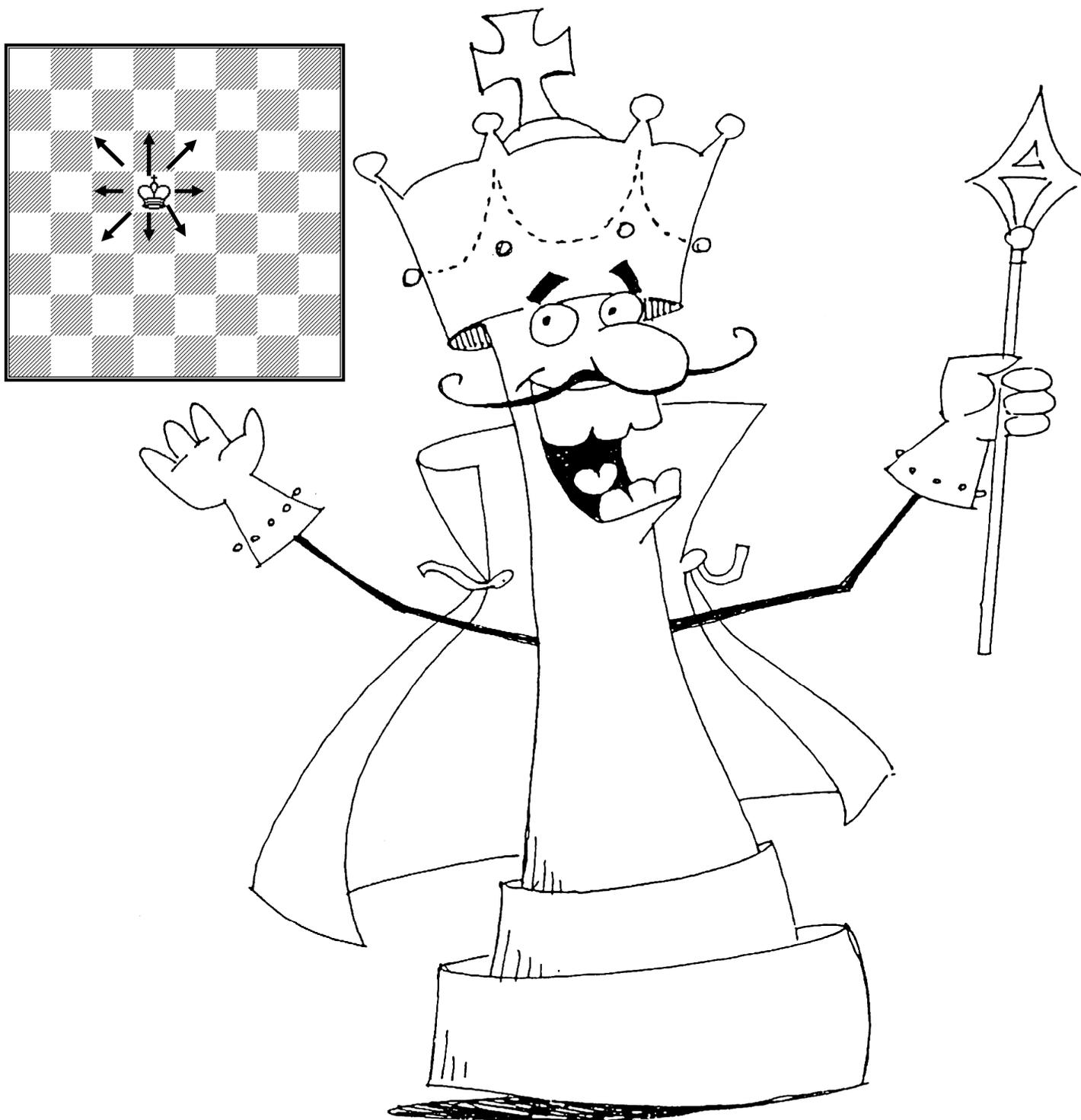
¡ AYUDALA ¡



**RECUERDA: LA DAMA MUEVE PARA TODOS  
LADOS**

# AJEDREZ

EL REY MANDATODO ESTA MUY CONTENTO. ¡PINTA SU ROPA!



**RECUERDA: EL REY MUEVE 1 PASO  
PARA TODOS LADOS**

# AJEDREZ

## REGLAS BASICAS

### CONTENIDOS:

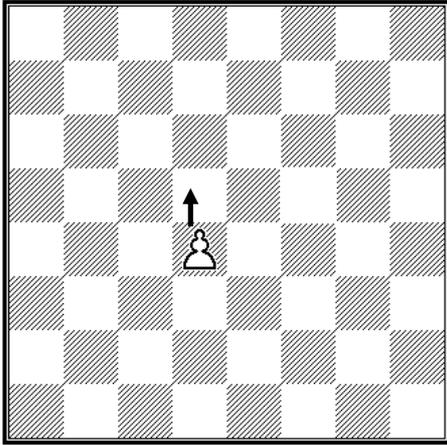
- EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS.
- LA CORONACION.
- EL JAQUE.
- EL JAQUE MATE.
- LAS TABLAS.
- EL VALOR DE LAS PIEZAS.
- EL ENROQUE.



# EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

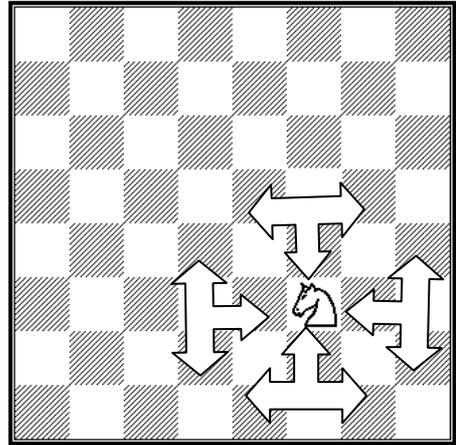
## EL PEON

Mueve 1 paso hacia delante. Al comenzar puede Mover 2 si quiere. Come un paso en diagonal.



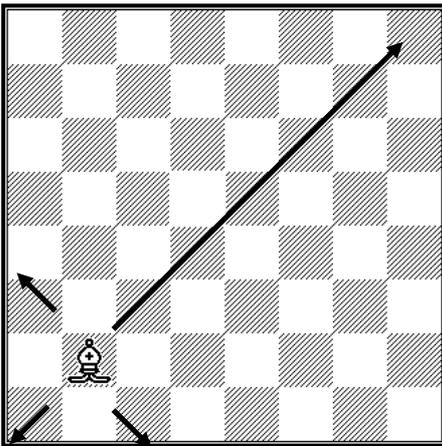
## EL CABALLO

Mueve 3 casillas. Salta. Forma una "L".



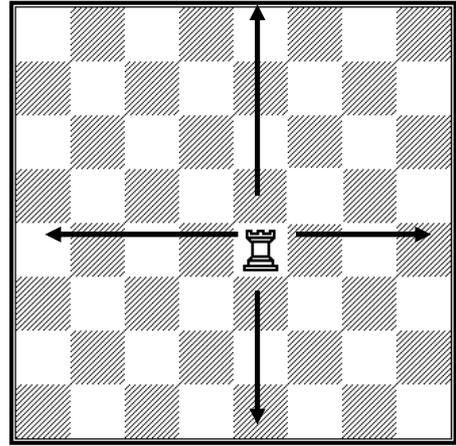
## EL ALFIL

Mueve en diagonal.



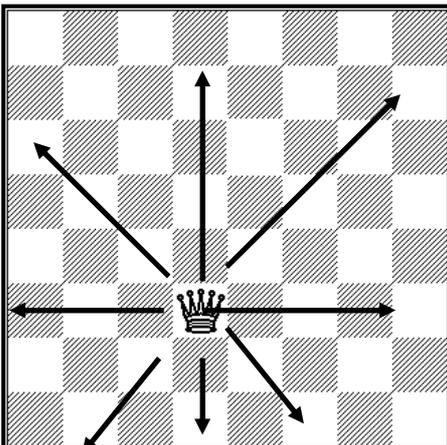
## LA TORRE

Mueve en línea recta



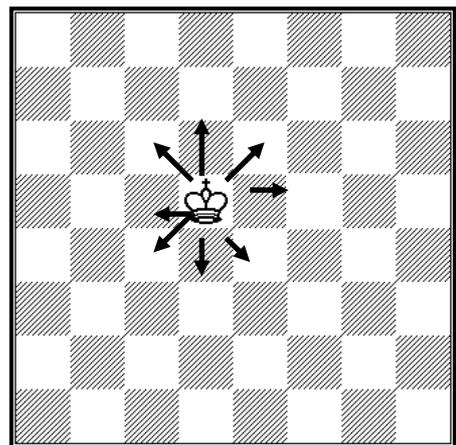
## LA DAMA

Mueve para todos lados.



## EL REY

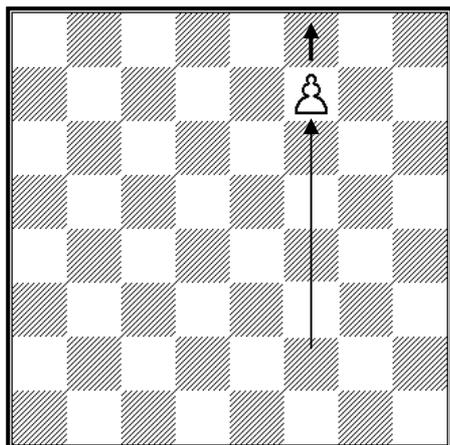
Mueve un paso para todos lados.



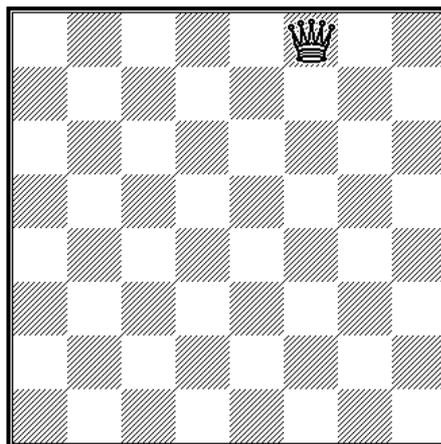
# LA CORONACION

CUANDO UN PEÓN LLEGA AL FONDO DE SU RECORRIDO SE DICE QUE **CORONA**. SE TRANSFORMA EN OTRA PIEZA: ALFIL, CABALLO, DAMA O TORRE.

LA DAMA, POR SU VALOR, ES LA QUE MÁS SE PIDE



Puede pedir



## RECUERDA:

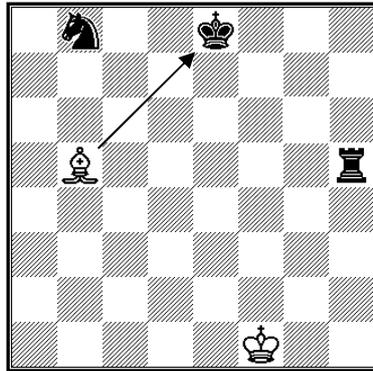
- EL CAMBIO DE LA PIEZA ES INMEDIATO (NO SE PUEDE ESPERAR).
- LUEGO DE HACER EL CAMBIO ES EL TURNO DEL RIVAL.
- SE PUEDEN TENER EN EL TABLERO MÁS DE 1 DAMA.
- EL PEÓN SALE DEL TABLERO Y EN EL MISMO LUGAR DONDE LLEGÓ SE COLOCA LA NUEVA PIEZA.



# EL JAQUE

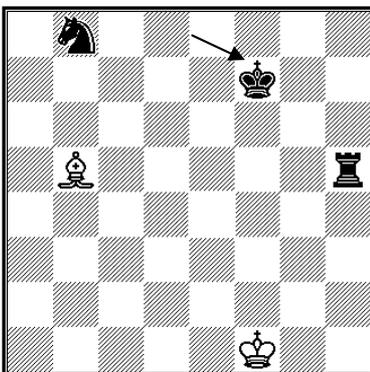
SE PRODUCE CUANDO **UNA PIEZA AMENAZA AL REY** CONTRARIO. TODAS LAS PIEZAS PUEDEN DAR JAQUE MENOS EL REY (RECUERDA QUE LOS REYES NUNCA SE PUEDEN JUNTAR).

JAQUE CON  
ALFIL

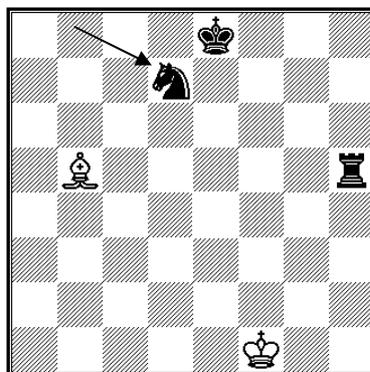


**EXISTEN 3 POSIBILIDADES PARA ESCAPAR DE UN JAQUE**

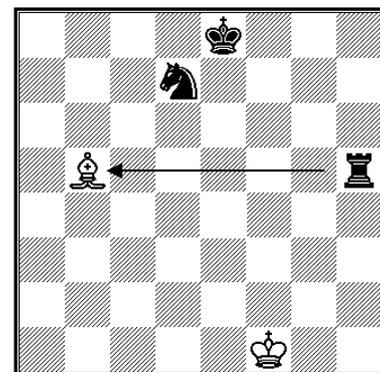
\* MOVER EL REY



\* TAPAR CON UNA PIEZA



\* CAPTURAR LA PIEZA



ES IMPRESCINDIBLE ESCAPAR DEL JAQUE. SI NO LO LOGRAMOS ESTAREMOS EN JAQUE MATE Y PERDEREMOS EL PARTIDO

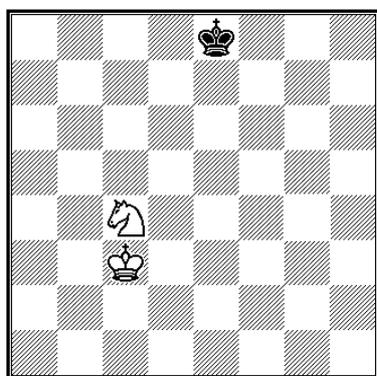


# ***LAS TABLAS***

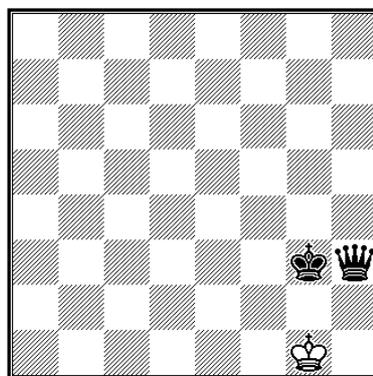
CUANDO DOS JUGADORES DE AJEDREZ EMPATAN SE LLAMA  
"TABLAS".

## **FORMAS DE HACER TABLAS:**

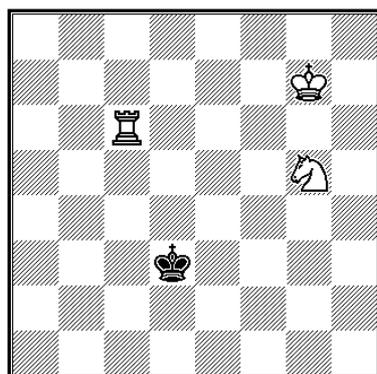
**1) POR FALTA DE MATERIAL  
PARA HACER JAQUE MATE.**



**2) POR AHOGADO  
(EL REY NO SE PUEDE MOVER PERO  
NO ESTA EN JAQUE)**



**3) SI UN JUGADOR HACE 50 PASOS  
SIN QUE SE MUEVAN PEONES  
NI QUE SE COMAN PIEZAS.**



**4) SI REPITEN 3 VECES  
LA MISMA POSICIÓN.**

**5) POR ACUERDO DE  
LOS JUGADORES.**



# EL VALOR DE LAS PIEZAS

EL VALOR ABSOLUTO DE LAS PIEZAS

LAS PIEZAS TIENEN UN VALOR SEGÚN SU MOVIMIENTO.

$\Delta = 1$

$\odot = 3$

$\circ = 3$

$\text{♞} = 5$

$\text{♜} = 9$



UNE CON FLECHAS TENIENDO EN CUENTA EL RESULTADO DE LA SUMA DE LAS PIEZAS CAPTURADAS

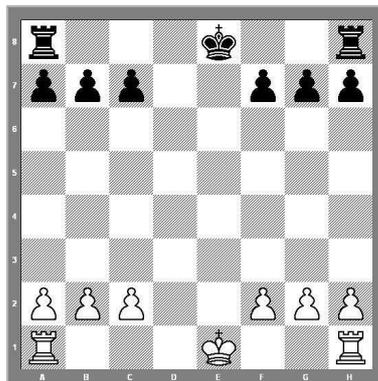
	VALOR
$\odot \circ \Delta$	11
$\text{♞} \Delta$	10
$\text{♜}$	8
$\text{♞} \circ \Delta \Delta \Delta$	7
$\circ \Delta \Delta$	6
$\text{♞} \Delta \Delta \Delta$	5

# EL ENROQUE

¿PARA QUÉ SIRVE? SIRVE PARA DEFENDER AL REY.

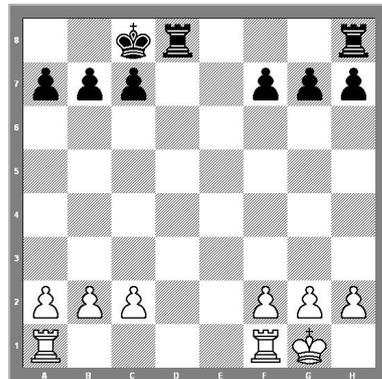
**NO PUEDO HACERLO SI:**

- HAY PIEZAS EN EL CAMINO
- MOVI EL REY O LA TORRE
- ESTOY O PASO POR JAQUE



POSICION ANTES DEL ENROQUE.

¿COMO SE HACE? MUEVO EL REY DOS CASILLEROS. LA TORRE SALTA Y SE COLOCA AL OTRO LADO DEL REY.



POSICION DESPUES DEL **ENROQUE CORTO** DE LAS BLANCAS Y DEL **ENROQUE LARGO** DE LAS NEGRAS.

**BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

**Primer año de educación primaria.**

<b>CLASE</b>	<b>MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO</b>
4	Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), " <i>Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar</i> "
8	Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), " <i>Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar</i> "
11	Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), " <i>Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar</i> "
37	CD "Para jugar al ajedrez". Idea original de Claudia Amura y Javier Sanz Alonso. Dibujos de mi amigo Julio Batista.

**2<sup>o</sup> año**

***EDUCACION***

***PRIMARIA***

## 2º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

### El alumno de segundo grado.

Veamos algunas características generales del alumno de segundo grado:

#### **Forma de jugar.**

En su forma de jugar este alumno suele ser impulsivo. Le cuesta pensar un tiempo la jugada, el análisis es rápido y global. Tiene poco (por no decir nada) en cuenta la movida del oponente y las relaciones entre las piezas son deficientes. Las partidas son a comer para definir luego con algún jaque mate básico. Su atención es limitada por lo cual es útil aprovechar la primera parte de la clase para enseñar nuevas cosas.

#### **Actitudes.**

- **Actitud frente al juego:** suelen ser bastante entusiastas para desarrollar la clase. Sin embargo les gusta más jugar que trabajar en el aprendizaje de nuevos conceptos.
- **Independencia:** suelen ser todavía muy dependientes del docente, lo llaman por cada duda que tienen. La idea es llegar a fin de año con un alumno que sea más independiente al momento de jugar.
- **Organización:** si bien han mejorado con respecto a primer año todavía son desorganizados y ruidosos al momento de tener que acomodarse y de jugar. El docente debe evaluar cuál es el nivel de ruido permitido hasta que logren trabajar en un clima razonablemente ordenado.

## **Objetivos de 2º año.**

### **Bloque 1.**

Se repasarán las reglas básicas en las primeras clases ya que seguramente muchos alumnos no han podido practicar y habrá olvidado algunas cosas. El contenido que se continuará trabajando en este año especialmente es el jaque mate a través de diferentes problemas en el mural.

### **Bloque 2.**

**La práctica:** en este año daremos más importancia a la práctica. La misma debe ser frecuente ya que no todos los alumnos pueden jugar en casa, por otro lado permite la corrección por parte del docente de los errores que se cometan durante el juego en clase. El exceso de explicaciones teóricas cansa y aleja a los niños del ajedrez como juego.

**La táctica:** se trabajará los jaque mates básicos como tácticas del juego, así como el beso de la muerte.

**La estrategia:** hacia fina de año incorporaremos el concepto de estrategia que suele parecerle muy complicado a los chicos. Sin embargo se hará de forma sencilla sin darle demasiada profundidad. Cada año trataremos de que su comprensión sea más profunda.

### **Bloque 3.**

En este caso los alumnos aprenderán a jugar al tatedrez. También se impartirán las reglas para jugar un torneo de ajedrez.

### **Bloque 4.**

Se trabajará de manera frecuente problemas de ajedrez. Para ello será importante que los alumnos reconozcan las consignas y traten de resolverlos con los elementos correspondientes.

Buscaremos que de a poco se forme el pensamiento ajedrecístico que le permita al alumno ser eficaz en su juego. Para ello aprovecharemos todas las ocasiones que se presenten para marcar errores de razonamiento (no ponerse en el lugar del otro, no buscar más opciones, etc.) que cometan los alumnos.

Cada vez los alumnos deberán utilizar la terminología correspondiente del juego. Cuando un alumno quiere “explicar” algo haciéndolo podemos pedirle que primero lo diga con sus palabras para todo el grupo. Así se acostumbrará a utilizar el lenguaje ajedrecístico.

### **Bloque 5**

Probablemente tengamos que dedicar más atención a objetivos simples como aceptar la derrota (hablando cada vez que un alumno reacciona mal ante la misma) y el jugar con todos (ya que todavía los niños suelen preferir a sus amigos como compañeros para jugar).

## **Nota a los padres.**

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 2º año puede ser la siguiente:

**SEÑORES PADRES:** El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales (**como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria**) que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.

En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

***El objetivo del año*** será lograr que todos los alumnos comprendan qué es el **jaque mate** y puedan realizarlo en sus partidas.

### ***Los contenidos principales a trabajar son:***

- El jaque mate.
- El centro.
- El desarrollo.

### **Cada alumno debe traer:**

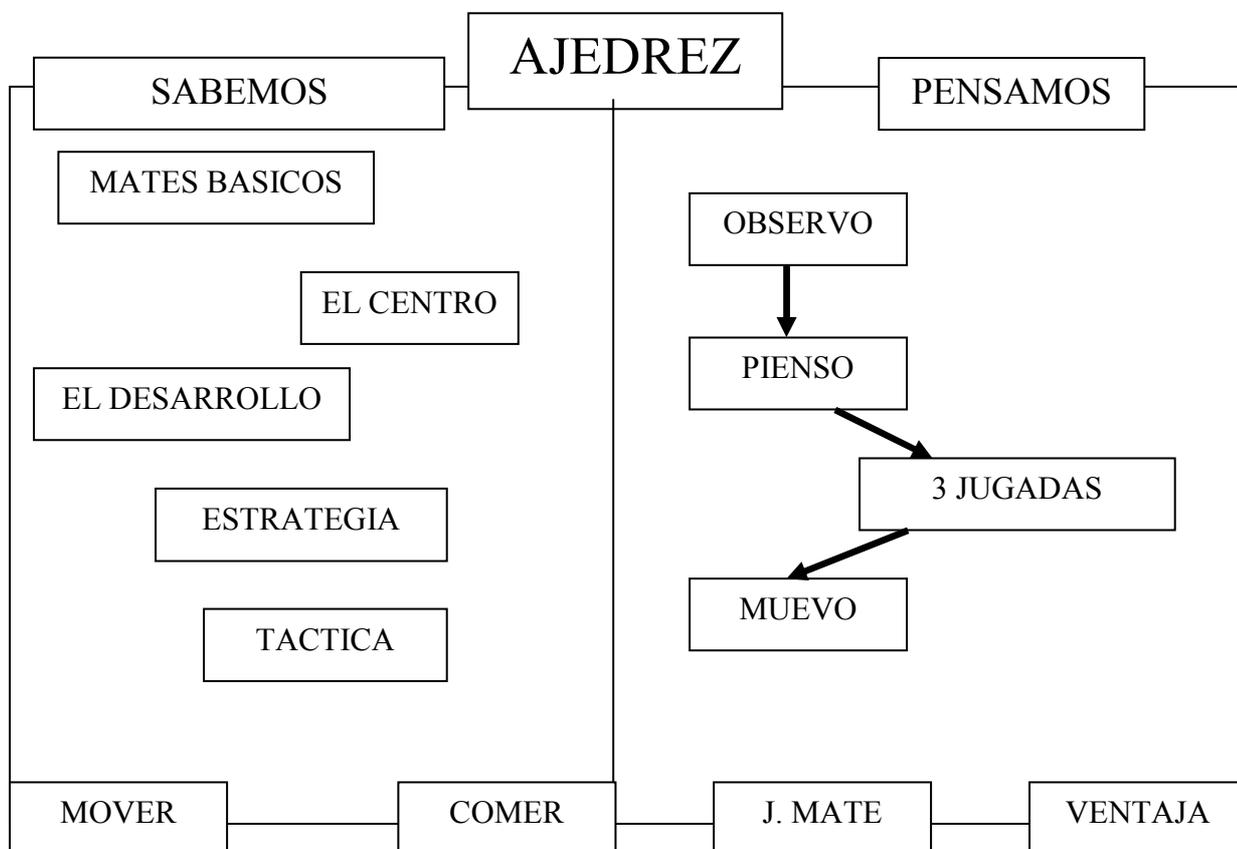
- Juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Un cuaderno.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

## La cartelera

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



No es la idea “cargar” mucho el afiche de conceptos ya que perderá claridad para los alumnos.

En las primeras clases se explicarán a los alumnos las 3 secciones: SABEMOS, PENSAMOS y las ETAPAS.

En la sección PENSAMOS agregamos al OBSERVO-PIENSO-MUEVO del año anterior el cartel “3 JUGADAS”. Trataremos que los alumnos adquieran el hábito de no quedarse con la primera jugada que se les viene a la cabeza (cosa normal) sino que busquen por lo menos 3 opciones posibles. Luego podrán elegir la que les parece mejor. Como siempre esto se logrará si el docente llama la atención de esta sección a los alumnos cuando juegan partidas y cuando pasan a resolver problemas en el mural.

En cuanto a las ETAPAS se explicará a los alumnos que al aprender a jugar ellos irán evolucionando en su juego. En ese camino pasarán diferentes etapas:

- al comienzo jugarán a mover, sin preocuparse mucho por comer o dar jaque mate.
- Luego se preocuparán por comer todas las piezas al rival dejándole el rey solo y recurriendo a los mates básicos para ganar.
- Seguidamente se darán cuenta que el objetivo del ajedrez es dar jaque mate y empezarán a preocuparse menos por comer y más por atacar. Cuando juegan con un chico mas grande y pierden rápido lo que pasa es que mientras ellos juegan a comer el alumno mas grande buscar dar jaque mate y les gana.

- Finalmente llegarán a un equilibrio en el cual buscando el jaque mate sabrán que la ventaja material ayuda para ganar a la larga la partida.

Esta explicación no debe ser demasiado extensa ni detallada. Más bien tiene por objetivo que ellos entiendan que les espera un camino en el cual van a ir mejorando y que el docente los ayudará a recorrer. Que siempre pueden mejorar y pasar al nivel siguiente, pero sin apuro. Así el docente dirá que seguramente casi todo (o todo) el grado está en los dos primeros niveles y que el objetivo es lograr que al llegar a fin de año todos estén en la 2º etapa, aunque algunos jueguen mejor que otros. Lo ideal será llegar a fin de año y que nadie mueva por mover, sin un objetivo. Por ello cuando ellos jueguen es importante que se pregunten para qué hacen tal o cual jugada. Así de a poco irán mejorando su juego.

## GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

CLASE N°	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	REPASO-PRACTICA
3	REPASO-PRACTICA
4	REPASO-PRACTICA
5	PARTIDA EN MURAL
6	TATEDREZ
7	PRACTICA LIBRE
8	JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE
9	PRACTICA LIBRE SIN CABALLOS Y SIN ALFILES
10	PRACTICA DIRIGIDA   10 BIS   VIDEO
11	LA PIEZA PROTEGIDA
12	PRACTICA LIBRE
13	JAQUE MATE CON DOS TORRES
14	REGLAS DE TORNEO
15	TORNEO
16	TORNEO
17	JAQUE MATE (EL BESO DE LA MUERTE)
18	TORNEO
19	JAQUE MATE CON DAMA Y REY
20	TORNEO
21	EL CENTRO
22	TORNEO
23	EJERCICIO RELACION DE PIEZAS
24	TORNEO
25	PROBLEMAS DE JAQUE MATE
26	TORNEO
27	EL DESARROLLO
28	TORNEO
29	EVALUACION DE POSICIONES
30	TORNEO
31	TORNEO
32	PROBLEMAS DE JAQUE MATE
33	TORNEO
34	PROBLEMAS DE JAQUE MATE
35	TORNEO
36	TORNEO
37	CIERRE DEL TORNEO
38	REPASO
39	PARTIDA EN MURAL

CLASE N°	1	BLOQUE	TIPO DE CLASE
<b>OBJETIVO</b>			
<b>CONTENIDO</b>			
<b>MATERIAL</b>	Cuaderno. Juegos de ajedrez. Cartelera.		
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla presentación.		
<p>Al ser la primera clase el docente presentará la materia como ya lo hizo el año pasado. Si bien los puntos son los mismo este año podemos profundizarlos un poco más.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>conducta</b> necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.</li> <li>•Cuál es el <b>objetivo</b> de enseñar ajedrez en la escuela. Este año podemos explayarnos más sobre este tema y leerles la nota que se enviará a padres, poniendo el acento en aquellos términos que ellos pueden entender con un lenguaje sencillo. También nos referiremos a los contenidos actitudinales que se mencionan en la nota.</li> <li>• Explicar, como está en la nota, cuál será el objetivo principal de este año (que todos aprendan a hacer jaque mate). También se pueden comentar las actividades interesantes que se harán este año como por ejemplo el torneo (interno y si hay, ínter escolar).</li> <li>• La <b>cartelera</b> (ver más abajo).</li> <li>• El <b>material</b>: cuaderno y juegos rotulados.</li> <li>• Se preguntará si hay alumnos nuevos (si los hay, si saben jugar).</li> <li>• También se podrán comentar las actividades interesantes (más allá de si jugaron al ajedrez) que hicieron en las vacaciones como para conocer más al grupo.</li> </ul>			
<b>CUADERNO</b>			
Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.			
<b>CARTELERA</b>			
Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción.			

CLASE N°	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	REPASO
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre Comprender y reproducir el movimiento de las piezas. Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego.			
<b>CONTENIDO</b>	El movimiento de las piezas. El jaque. El jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Práctica libre.			
<p>Las primeras clases las utilizaremos para realizar un repaso de lo aprendido el año anterior así que trabajaremos con objetivos y contenidos de 1º año.</p> <p>Hay que tener en cuenta que no todos los chicos tienen con quien practicar en casa y muchos conceptos pueden haber sido olvidados.</p> <p>En cada una de las 3 clases siguientes se repasarán un par de contenidos en cada una, para luego dejar lugar a la práctica libre.</p> <p>Hacer una sola clase de repaso es muy cansador y seguramente lo último no va a ser muy atendido. Aparte, como el jaque mate todavía no muchos lo hacen bien la última parte de la clase alcanza para que jueguen y practiquen el movimiento de las piezas (sin llegar a definir las partidas).</p> <p>Comenzaremos el repaso con el movimiento de las piezas. El docente preguntará y hará pasar a alumnos que lo mostrarán. Luego lo aclarará para todo el grupo.</p> <p>Cuando se llegue al rey se enfocará en el jaque y en sus opciones realizando algunos ejercicios simples en el mural.</p> <p>Por último repasaremos el jaque mate. Seguramente los alumnos recordarán el jaque mate bicicleta así que pasarán al mural a hacerlo. El docente aclarará el tema para todos.</p> <p>Igualmente en las próximas clases volverá a ser explicado con más detenimiento como uno de los principales jaque mates básicos.</p> <p>Este repaso no debe durar más de 20 minutos. Luego, y recordando cómo deben acomodarse para jugar, se continuará con práctica libre.</p>				

CLASE N°	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	REPASO
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de tablas como un empate del juego. Comprender, identificar y utilizar las diferentes opciones para alcanzar las tablas. Comprender y realizar de forma correcta la coronación del peón. Comprender el valor absoluto de cada pieza según su movimiento			
<b>CONTENIDO</b>	Las tablas. La coronación. El valor absoluto de las piezas.			
<b>MATERIAL</b>	Mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Práctica libre.			
<p>Se comienza dialogando con los alumnos y preguntando: ¿Cómo se llama el empate en ajedrez? ¿En qué situaciones se produce?</p> <p>Usualmente los chicos responderán con un conocimiento fragmentado (recordarán algunos casos de tablas y otros no) y con errores (por ejemplo en vez de decir: “cuando quedan los reyes solos” a veces dicen: “¡cuando se juntan los reyes!”).</p> <p>Seguidamente se repasarán en el mural los diferentes casos de tablas, tratando de que este año el ahogado sea un poco más comprendido.</p> <p>También se recordará el tema de la coronación: se explicará y se pondrá el acento en que se puede tener más de una dama (mostrando formas de hacerlo: torre dada vuelta, caballo tirado, etc.).</p> <p>Finalmente seguramente los chicos recordarán el valor de las piezas (como siempre se puede fundamentar el mismo, en el mural, con ejemplos simples) el cual se repetirá para que todo el grupo lo fije.</p> <p>El resto de la clase se realizará práctica libre.</p>				

CLASE N°	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	REPASO
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender la utilidad y la forma correcta de hacer el enroque.			
<b>CONTENIDO</b>	El enroque.			
<b>MATERIAL</b>	Mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural. Práctica libre.			
<p>Para finalizar este repaso se volverá a explicar el enroque y sus condiciones. Esta jugada les suele costar bastante a los alumnos comprenderla y realizarla correctamente. Todavía el rey no es tan importante en “su juego” por lo cual no ven la necesidad de hacerlo, y en algún punto, está bien que así sea. Sin embargo de a poco debemos lograr que comiencen a hacerlo y por ello lo volveremos a explicar con más detenimiento (por ello es el único concepto a repasar en esta clase). Se hará en el mural, se mostrará cuándo no puede hacerse. Se pedirá a los alumnos que pasen y digan si se puede hacer el enroque o no, etc.</p> <p>El resto de la clase se hará práctica libre.</p>				

CLASE N°	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>Ya repasado lo aprendido el año anterior, realizaremos en esta clase una partida en el mural con todas las piezas.</p> <p>Como siempre el docente elije cómo formar los bandos.</p> <p>Antes de comenzar con la misma se repasará la sección PENSAMOS del afiche poniendo el acento en los puntos nuevos. A lo largo de la partida el docente podrá preguntar a los alumnos si han pensado otras jugadas aparte de la realizada.</p> <p>A través de la partida vemos el trabajo individual del alumno que pasa y también (aunque no debería pasar) los gestos, ademanes y comentarios de aquellos que están en sus bancos. El profesor estará atento a todo ya que los comentarios y gestos nos permiten saber en qué piensan los alumnos.</p> <p>En el caso de jugar varones vs. nenas se sortearán los colores de juego y pasarán alternativamente.</p> <p>Cada vez que el docente lo crea necesario hará comentarios para que los alumnos tomen conciencia de los conceptos que utilizan al jugar y cuales son las ideas posibles en la partida. Se corregirán malos movimientos y se destacarán las bondades de las buenas jugadas, se comentará la realización o no de enroque, etc.</p> <p>Si bien será obligatorio que todos jueguen y pasen (sabiendo que esto trae problemas a algunos alumnos especialmente los mas tímidos o de menor nivel) el profesor dará ideas (depende de cada alumno decidirá el nivel de especificidad de la misma) a aquellos que pasen y vea que tienen poca confianza para mover.</p> <p>Lo ideal será que la partida dure toda la hora para así poder hacer comentarios y analizar con los chicos lo que va pasando. Al finalizar la misma se hará la evaluación sobre cuales pudieron ser errores y cuales aciertos, privilegiando lo aprendido por sobre el resultado.</p> <p>Si termina la hora de clase y la partida continúa se podrá definir el ganador por puntos comidos. Aquí se pondrá el acento en la actitud de los dos equipos: el que gana festeja sin burlar y el que pierde aplaude al ganador y no se ofende ni se enoja.</p>				

CLASE N°	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez.			
<b>CONTENIDO</b>	El tatedrez			
<b>MATERIAL</b>	Tablero de tatedrez mural. Tableros de tatedrez pequeños.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Juego de TATEDREZ en mural y en tableros.			

Considerando que trabajamos con alumnos pequeños siempre es bueno recurrir a pequeños cuentos e invenciones del profesor para hacer más entretenida la clase o motivar la práctica de algo. También puede evitarse y enseñar el contenido normalmente.

En este caso recomendamos el siguiente relato a los alumnos:

“Hola chicos, hoy me siento un poco cansado. Me duele la cabeza. Por ello cuando vine le dije a la directora que no quería jugar ajedrez sino algo más sencillo: al tatetí (que en general todos los chicos conocen). La directora me dijo que no a pesar de que yo le insistí una y otra vez. En un momento enojada me dijo que si pasaba por el aula y no nos veía jugando con las piezas de ajedrez iba a llamar a mis padres. Sin embargo se me ocurrió una idea y me puse a trabajar en el recreo para hacerla. Inventé el TATE-AJEDREZ. “

Acto seguido se colocará el tablero mural de TATE-DREZ con sus piezas. En este caso ha sido realizado con goma eva y velcro.

BANDO VERDE: CABALLO, TORRE Y ALFIL

BANDO ROJO: CABALLO, TORRE Y ALFIL



El juego consiste en lograr hacer tatetí (ubicar las 3 piezas en la misma fila, columna o diagonal). Uno de los bandos coloca primero una pieza (por ejemplo un caballo, pero nunca en el medio) y luego le sigue el otro. Así hasta completar las seis, luego las piezas se desplazarán por el tablero (no se puede comer) pero moviéndose como lo hacen en ajedrez hasta que uno gana. Tal vez la mayor limitación es que muchas veces las partidas no se pueden ganar y termina en empate.

Se realizarán en el mural 2 o 3 partidas a modo de ejemplo. Puede ser primero el docente contra un alumno (adelantado) y luego partidas entre alumnos.

Luego el docente repartirá fotocopias del tablerito y los alumnos lo completarán con sus piezas de ajedrez.

Es importante aclarar que si bien el juego sirve para practicar el movimiento de las piezas que participan también implica la elaboración de estrategias simples que nos pueden servir en el ajedrez.

Se recurrirá a los tableritos a lo largo del año si el docente lo considera útil debido a que hay poco tiempo para jugar partidas normales de ajedrez.

También se les puede sugerir a los alumnos que hagan en casa los tableritos (son muy sencillos), para que puedan jugar con la familia.



CLASE Nº	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero). Luego de los repasos realizados ya podrán hacerlo toda la hora con la expectativa de que puedan terminan los partidos sin problemas.</p> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul>				

CLASE N°	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	REPASO

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate con dama y torre.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno. Cartelera.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural con ejercicios.

Considerando que este año se pondrá el acento en el jaque mate repasaremos primeramente el mate bicicleta que es la base para las victorias de los alumnos. Como en su mayoría ya lo conocen lo que buscaremos es mejorar su técnica tratando que le cueste más a los alumnos que pasen al mural a hacerlo. Es muy importante explicar cada duda que surja para que el concepto quede bien aprendido. Sin embargo en cada grupo suele haber alumnos a quienes les siga costando, el profesor debe identificarlos para en las clases siguientes llamarlos a su escritorio y practicarlos. Muchos chicos tienen dificultad para pasar del mural al tablero por lo cual es conveniente hacerlos con ellos en un tablero normal.

### CUADERNO

#### LOS JAQUE MATES BASICOS

SON LOS QUE SE HACEN CON POCAS PIEZAS.

#### EL MATE BICICLETA:

- SE HACE CON DAMA Y TORRE
- HACEMOS JAQUE UNA VEZ CON CADA UNA.
- CUANDO EL REY LLEGA LA BORDE ES JAQUE MATE

Los alumnos harán el siguiente dibujo para graficar la posición del jaque mate. Todavía el docente no debe ser demasiado estricto con la elaboración del mismo. Debe insistir con el uso de la regla y que cuenten las columnas hechas. Las piezas ellos pueden elegir hacerlas con dibujos o con las letras. Algunos chicos harán el tablero completo. Se puede poner la posición en el mural para que sea más clara.

			X	X	X		
			X		X		

### CARTELERA

Colocaremos en la sección SABEMOS el cartel: "MATES BASICOS".

CLASE N°	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre sin caballos y sin alfiles			
<p>Al igual que a fines de 1º año, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.</p> <p>Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates realizados. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.</p> <p>El docente caminará por los bancos y ayudará para realizar el jaque mate si lo considera necesario. Aclarará que sólo contabilizará los que vea efectivamente realizados.</p> <p>Como dijimos puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora.</p> <p>Cada vez que termina un partido el docente podrá dejar cambiar libremente de compañero o ayudar a la organización de la clase rotando él los rivales.</p>				

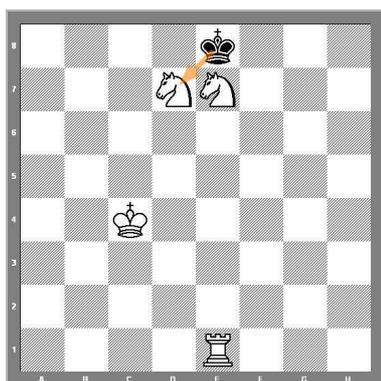
CLASE N°	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida.			
<p>En esta clase se realizará una práctica dirigida. El docente elegirá los rivales teniendo en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel de juego (pueden ser parejos, de menor o mayor nivel).</li> <li>• Sexo (para que jueguen los varones y las nenas).</li> </ul> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul>				

CLASE N°	10 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	RECREATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.			
<b>CONTENIDO</b>	Modelos de jaque mate: mate del loco.			
<b>MATERIAL</b>	Video. Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Proyección de video.			
<p>En esta clase, se proyectará la primera parte (edición) de la película “¡Que viva la reina!”</p> <p>Básicamente se apunta a mostrar este film que es delicioso para los chicos. Sin embargo puede ayudar a repasar el movimiento de las piezas (especialmente las diferentes formas en que puede realizarse el movimiento del caballo sin que ello quiera decir que está mal alguna de ellas) y el aprendizaje del jaque mate del loco.</p> <p>La historia del aprendizaje del juego por parte de Sara (con piezas vivientes en su imaginación) suele entretener mucho a los chicos. Ayuda crear un clima agradable para ver la película el que los alumnos se acerquen a la pantalla.</p> <p>El profesor debe hacer pausas y comentar cosas ya que a veces la atención de los chicos decae (son casi 40 minutos de film). Así cuando ve que algunos se dispersan un poco puede comentar algo.</p> <p>Al final, al llegar al jaque mate del loco puede tener armado en el mural la posición del juego y mostrarlo para que resulte más claro a los chicos.</p> <p>La segunda parte (por ser un poco más elaborada) será vista el año siguiente. El profesor debe tener paciencia ante la reiterada pregunta: ¿Cuándo vemos la segunda parte de Sara?</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>11</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		<b>2</b>	<b>LA PARTIDA</b>	<b>APRENDIZAJE</b>
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La pieza protegida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.			

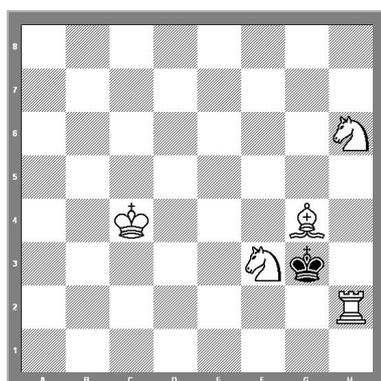
Comenzaremos la clase hablando sobre el rey y su imposibilidad de comer una pieza que está defendida (así como ponerse en una casilla amenazada). Los alumnos ya conocen el concepto por lo cual comenzaremos hablando del tema para luego hacer los ejercicios. Llamaremos a esa pieza "pieza protegida" remarcando que no puede ser capturada por el rey pero si por otra pieza.

Pondremos en el mural un ejemplo sencillo para graficarlo:



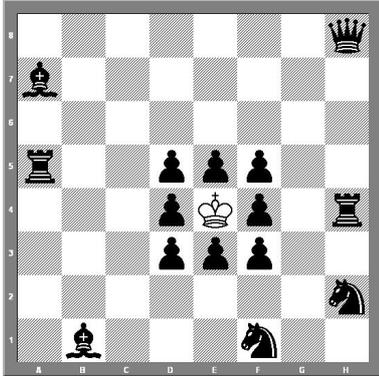
La pregunta será: "¿Cuál de los dos caballos puede ser capturado por el rey negro?"

Aquí remarcaremos la diferencia entre la pieza protegida y la que no lo está.



Otro ejemplo más elaborado puede ser:

En este caso todas las piezas blancas están protegidas, aunque las relaciones son un poco más complicadas de ver. El rey no puede capturar a ninguna.



Finalmente cerramos los ejemplos con el siguiente ejercicio:

El rey quiere salir de su encierro (en este caso los peones son puertas así que no comen para ningún lado). Cuál es la única puerta que puede abrir para salir. En este caso les aclaramos que la puerta que puede abrir es la única pieza no protegida.

Los alumnos irán pasando al frente y cometerán errores (comer piezas defendidas) que serán analizados por todo el grupo, así hasta encontrar la salida correcta (Rxf5).

Luego pasaremos al cuaderno.

## **CUADERNO**

### LA PIEZA PROTEGIDA

ES UNA PIEZA QUE NO PUEDE SER COMIDA POR EL REY PORQUE ESTA DEFENDIDA POR OTRA PIEZA DE SU PROPIO EQUIPO.

RECUERDA: ¡¡EL REY NO PUEDE COMER UNA PIEZA PROTEGIDA!!

### DIBUJO

Como siempre consultar con la maestra del grado si los chicos escriben con imprenta o cursiva. El dibujo puede ser libre o los alumnos pueden dibujar un ejemplo de pieza protegida inventado por ellos. Varios suelen hacerlo bastante bien.

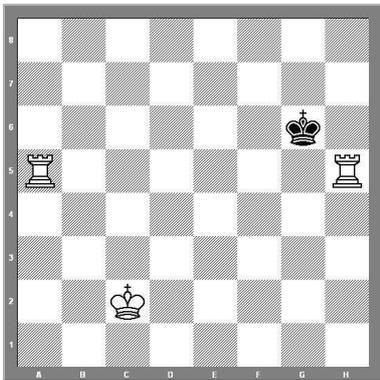
CLASE N°	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>En esta clase los alumnos realizarán práctica libre.</p> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul>				

CLASE N°	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y utilizar el jaque mate con dos torres en situaciones de juego.
<b>CONTENIDO</b>	Jaque mate con dos torres.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.

Se trabajará en el mural el jaque mate básico con dos torres. Considerando que tiene similitudes con el de dama y torre el proceso será sencillo.

En este caso seguiremos el mismo proceso que en el jaque mate bicicleta teniendo como particularidad que las torres no se defienden (como lo hacía la dama con la torre) por lo cual será necesario no apurarse y alejar la torre que se encuentre amenazada por el rey. Dicho alejamiento debe ser al lugar adecuado para no echar a perder la tarea realizada previamente.



En este caso la torre de h5 debe ser retirada a b5. Un error de los alumnos apurados puede ser dar jaque con Ta6+ (perdiendo la torre de h5) o retirar la torre hacia abajo, demorando así el proceso.

Luego de que algunos alumnos pasen y lo hagan (hacia los cuatro costados y con diferentes niveles de dificultad) se pasará al cuaderno.

Se hará notar que este jaque mate es un jaque mate básico como el bicicleta (señalar en la cartelera).

### CUADERNO

#### MATE CON 2 TORRES

DEBEMOS ENCERRAR AL REY USANDO LAS DOS TORRES COMO EN EL JAQUE MATE BICICLETA.

RECUERDA: ¡¡ALEJA LAS TORRES DEL REY PARA QUE NO LAS COMA!!

			X	X	X		
			X		X		

Nota: Dibujo como en el jaque mate bicicleta visto anteriormente.

CLASE N°	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer, enunciar y respetar las diferentes reglas que rigen los torneos de ajedrez.			
<b>CONTENIDO</b>	Reglas de torneo.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>Se explicará a los alumnos lo que es un torneo (hecho que conocen de otros deportes y actividades). Todos los años se realizarán torneos internos para motivar el aprendizaje ya que a los chicos les gusta jugar por puntos. También se comentará que aquellos que lo deseen van a poder participar en torneos intercolegiales. Que existen torneos de ajedrez a nivel nacional e internacional.</p> <p>Sin embargo el docente remarcará la importancia del torneo para el profesor ya que a medida que el mismo transcurre podrá ver realmente el nivel de cada alumno y así poder ayudarlos a mejorar. No se hace un torneo solo para ver quien es el campeón sino para conocer el nivel de todos los jugadores.</p> <p>El torneo es un buen organizador de las clases pero a este nivel el docente debe estar atento a que no cree malos hábitos en el grupo (demasiada competitividad, excesiva preocupación por ganar, etc.)</p> <p>Ahora bien, los torneos tienen reglas por lo cual en esta clase serán explicadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pieza tocada pieza movida (se darán ejemplos en el mural).</li> <li>• Pieza soltada, pieza jugada (ejemplos)</li> <li>• Si toco la pieza del rival debo capturarla (ejemplos)</li> <li>• Digo (antes de tocar) "acomodo" o "compongo" (de forma tal de que mi compañero me escuche) para acomodar las piezas y que no me cobren tocada movida (ejemplos)</li> </ul> <p>Se aclarará que si bien las reglas deben respetarse ya que están para ordenar el juego será bueno aclarar que primero está la buena educación. No debo estar tratando de sacar ventaja de ellas (por ejemplo si mi rival toca una pieza sin querer) sino que siempre deben ser considerados y educados con el rival de turno (por ejemplo no reclamando a los gritos o acusarlo de tramposo).</p> <p>También es bueno comentar que si bien se utilizar en los torneos es bueno acostumbrarse a respetarlas también en partidas amistosas.</p>				
<b>CUADERNO</b>				
<p>REGLAS DE TORNEO</p> <p>DEBO RESPETAR LAS SIGUIENTES REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PIEZA TOCADA, PIEZA MOVIDA.</li> <li>• PIEZA SOLTADA, PIEZA JUGADA.</li> <li>• SI TOCO LA PIEZA DEL RIVAL, TENGO QUE COMERLA.</li> <li>• DIGO "ACOMODO" O "COMPONGO" PARA UBICAR BIEN LAS PIEZAS.</li> </ul> <p style="text-align: center;">RECUERDA: HAY QUE SER HONESTO Y RESPETAR LAS REGLAS.</p>				

CLASE N°	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>Como hemos dicho el torneo es un excelente motivador del grupo. Los alumnos suelen esforzarse más en las partidas por puntos y también buscan jugar más partidas (algo que debe ser controlado por el profesor para que no sea jugar solo para sumar puntos y ganar rápido).</p> <p>La primera medida es decidir qué tipo de torneo va a hacer. Esto depende de la cantidad de alumnos. Podemos considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Suizo</b> (poco práctico aunque puede favorecer el que se juegue una sola partida por día tratando de hacerlo lo mejor posible). Probablemente sea más adecuado para chicos grandes.</li> <li>• <b>Americano</b>: todos contra todos. En este caso parece adecuado ya que queremos que el torneo dure todo el año y los alumnos siempre tengan alguien con quien jugar. No se sigue el fixture oficial de este tipo de torneos sino que el profesor siempre elegirá los rivales, quienes deberán sortear los colores que les tocan.</li> </ul> <p>Decidido y armado el torneo se repasarán rápidamente las reglas y los objetivos mencionados en la clase anterior.</p> <p>Un punto que genera polémica pero que hay que decidir en forma pragmática es el de la definición de las partidas inconclusas. Al finalizar la hora de clase seguramente muchas partidas estarán en juego. Los alumnos deben salir y no pueden quedarse jugando. Lo mejor es definir por puntos (si bien parece mejor contar los puntos en el tablero, por si hay por ejemplo dos reinas en juego, los chicos suelen contar los puntos capturados). Sabiendo que una diferencia de 2 o 3 puntos no es significativa en los chicos (porque en unas jugadas más el que va perdiendo come una torre y todo cambia) lo mejor es acordar con los alumnos que para dar una partida ganada harán falta por lo menos 10 puntos (aclarar que no es haber comido 10 puntos sino tener 10 más que mi rival, dar ejemplos). Algo más que una dama. Menos que eso será empate. No es lo que los ajedrecistas preferimos pero es una regla útil para que las partidas se puedan definir.</p>				

Será útil trabajar en esta y en las clases siguientes sobre la dinámica para la clase de torneo.

En este caso le repetimos a los niños que deben:

- escuchar el rival con el que juegan (sin moverse todavía),
- cuando el profesor terminó, buscar al rival y sentarse en una mesa, elegir qué juego usarán (preferentemente el más grande, sino tienen juego deberán pedir a algún compañero, ¡NO Al profesor!), sortearán los colores (una pieza en cada mano),
- jugarán la partida, en caso de jaque mate llamar al docente, sino cuando el profesor diga contar los puntos (puede estar escrito, en las primeras clases, en el pizarrón el valor de las piezas) y
- VOLVER A SUS LUGARES (NO ir a decirle al profesor), una vez acomodados el docente preguntará los resultados de las partidas anotándolos en la planilla.

Así y todo las primeras clases de torneo serán un “poco” caóticas y ruidosas. No hay que alarmarse, es lo normal. Con el correr del tiempo los alumnos respetarán la dinámica mencionada y la clase se tornará más ordenada.

Inicio del torneo. El profesor elige los rivales. 10 minutos antes de la clase pedirá que los alumnos cuenten los puntos y vuelvan a sus lugares. Luego preguntará por los resultados. Anotados todos los puntajes finaliza la clase.

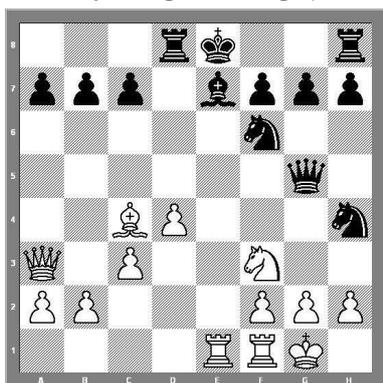
A partir de ahora, como se menciona en cada clase, el docente manejará los tiempos del torneo y lo utilizará como una herramienta pedagógica más. Para ello puede, por ejemplo, elegir los rivales según las características que crea conveniente y que se especifican en cada clase (nivel de juego, sexo, posición en el torneo, etc.).

CLASE N°	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>El profesor debe ser cuidadoso con los alumnos más flojos. La derrota reiterada provoca desánimo y baja en el interés. Así es bueno aclararles que cuando juegan con un alumno de mayor nivel deben aprovechar esa experiencia para aprender. Así tendrán más posibilidades al jugar con otros chicos de nivel más parejo.</p> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.			
<b>CONTENIDO</b>	El beso de la muerte.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.			

Luego de trabajado el concepto de pieza protegida pasaremos a utilizarlo en posiciones de jaque mate. En esta clase los ejercicios apuntarán a comprender que la reina ubicada frente al rey hace jaque mate. Sin embargo debe estar protegida por otra pieza de su bando. A esta posición de la reina la llamaremos como aparece en diferentes textos: “el beso de la muerte”, lo cual causará gracia a los niños.

El primer ejercicio puede ser complejo (o sea con otras piezas), luego se explicará en una forma más “pura” y finalmente se podrá ejercitar con otras piezas nuevamente. Aún en casos simples se podrá trabajar como mate en dos (elimino la pieza que defiende el jaque mate y luego lo hago).



Para ganar tiempo trabajaremos primero con un jaque mate beso de la muerte reversible (o sea que lo puede hacer el blanco o el negro).

Los alumnos tendrán un tiempo para pensar el jaque mate en 1 jugada del blanco (**Dxe7++**).

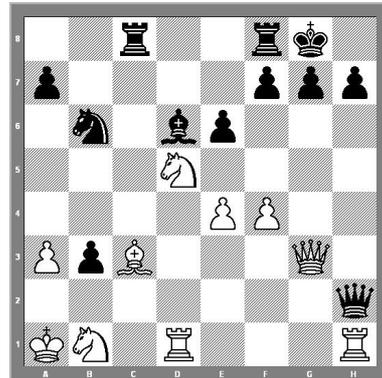
En estos casos siempre es útil que pasen a hacerlo (si levantan la mano) alumnos que probablemente se equivoquen. Eso permitirá trabajar errores de cálculo o de consideración del movimiento del oponente. Luego podrá pasar algún alumno avanzado que probablemente tenga la solución correcta.

Resuelto el jaque mate de las blancas se pasará al del negro (**Dxg2++**), que por estar defendida la dama por un caballo tal vez cueste un poco más verlo. Los niños suelen comer con la pieza de menor valor primero para no arriesgar la dama. Comprenden que no puede ser capturada por estar protegida, pero se les escapa que esa pieza no da jaque, lo que lleva a la solución correcta.

Solucionados los dos problemas el docente comentará las características de esta jugada resaltando que la dama debe estar protegida para no perderla. Se harán un par de ejercicios “puros” con un tablero casi limpio (puede ser la dama protegida por un alfil, por un peón, por el rey, etc.) para que la idea quede más clara, pudiendo pasar a resolverlos alumnos flojos a quienes tal vez se les complica la situación con muchas piezas.

Es bueno aclarar que la idea es que de a poco el jaque mate bicicleta debe ser reemplazado por otros jaque mates como este, evitando así el trabajo de tener que comer todas las piezas del adversario, lo cual resulta muy trabajoso.

Luego se volverá a otra posición con muchas piezas (reversible).



Blancas: D<sub>xg7</sub>++

Negras: D<sub>a2</sub>++

## **CUADERNO**

### EL BESO DE LA MUERTE

CUANDO LA DAMA ESTA FRENTE AL REY CONTRARIO Y ESTA PROTEGIDA ES JAQUE MATE.

RECUERDA: ¡CUIDADO CON EL BESO DE LA MUERTE!

DIBUJO.

Los alumnos pueden dibujar un ejemplo de beso de la muerte (podemos armar uno "puro" en el mural para que sirva de modelo).

CLASE N°	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y rey.
<b>CONTENIDO</b>	Jaque mate con dama y rey.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.

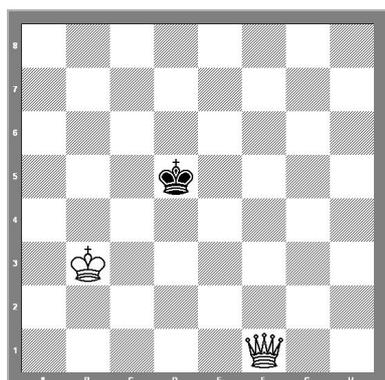
Es muy importante el trabajo sobre el jaque mate de dama y rey. Si el mate bicicleta es la base para el comienzo de las victorias, el mate de dama y rey es una mejora significativa ya que logra que se pueda ganar sin tener tanta ventaja material.

Sin embargo la técnica si bien no es difícil presenta varias dificultades para su asimilación y uso correcto. Por ello se deberá repasar regularmente para que se vaya fijando.

El proceso se explicará de la siguiente manera.

Pasos a seguir:

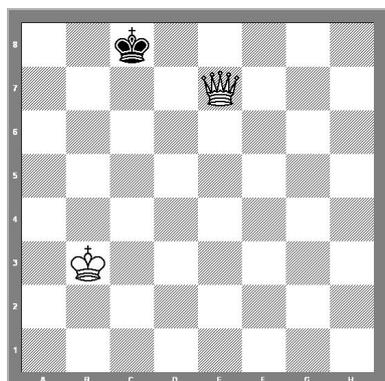
- Ubicar la dama cerca del rey, tomando la "L" del caballo.



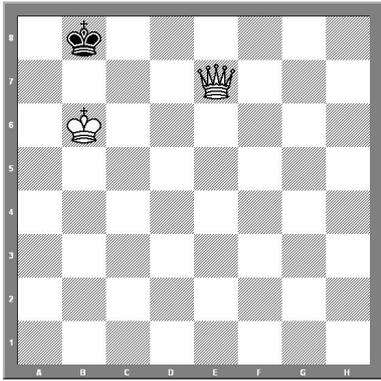
La dama se moverá de f1 a f4.

Luego se imitará el movimiento del rey oponente.

- A Re6, Dg5 .
- A Rc6 De5.
- A Rc5, De4.



- Después de varias jugadas el rey se encontrará en el borde del tablero. Es importante no continuar con la copia de la jugada ya que terminará ahogándose al rey contrario (mostrar ejemplo).



- Una vez encerrado el rey, se traerá el propio rey hasta ubicarlo cerca del oponente.
- Finalmente se dará jaque mate con la dama. En el caso del diagrama puede ser: Db7++ (beso de la muerte) o De8++ (o en cualquier casilla de la octava fila). Conviene destacar las características de los dos jaque mates.

Luego se hará otro ejemplo en el mural pero el profesor preguntará al grupo para que los alumnos digan las movidas del blanco y del negro.

Finalmente pasarán alumnos para hacer el jaque mate (usando el rey el docente).

Señalar que este es un jaque mate básico como el bicicleta y dos torres (mostrar en la cartelera).

## CUADERNO

### JAQUE MATE CON DAMA Y REY

#### PASOS A SEGUIR:

- ACERCO LA DAMA AL REY COMO LA "L" DEL CABALLO
- COPIO AL REY CONTRARIO HASTA ENCERRARLO EN EL BORDE.
- TRAIGO MI REY
- HAGO JAQUE MATE.

							
			X	X	X		
			X		X		

CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	21	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

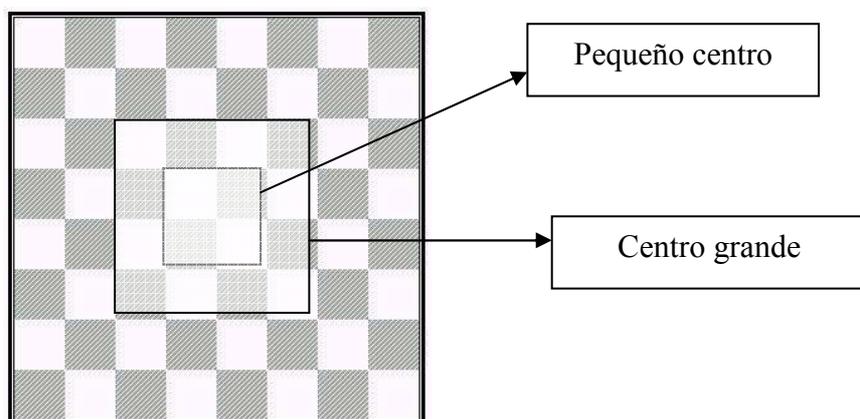
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender la importancia del centro del tablero en el desarrollo de la partida.
<b>CONTENIDO</b>	El centro.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.

En un mural vacío el docente repasará las características del tablero de ajedrez. Es un cuadrado de 8 casillas por lado en el cual encontramos filas, columnas y diagonales. Tiene 64 casillas (32 blancas y 32 negras). Más allá de estos datos vamos a diferenciar el tablero identificando qué zona del mismo es más importante. Se preguntará a los alumnos sobre cuál puede ser. De no aparecer la respuesta correcta el docente pondrá un caballo en un rincón (por ejemplo h1) y preguntará a cuántas casillas puede dirigirse el caballo (2). Luego lo llevará a e4 y hará la misma pregunta (8 casillas). Así el docente hará notar que muchas piezas mejoran su capacidad de movimiento cuando se encuentra en el centro del tablero.

Hacer una analogía con, por ejemplo, el campo de fútbol. Donde el centro de la cancha es una zona muy importante y por ahí suelen jugar los jugadores habilidosos.

Por otro lado una pieza en el centro tendrá muchas más posibilidades de atacar al enemigo o acudir en ayuda de su bando mucho más rápidamente que otra colocada en un costado. Se puede hacer la misma prueba de movilidad con un alfil en a1 y en c4.

Llamaremos pequeño centro a las casillas d4-e4-d5-e5 (al que podemos llamar el corazón del tablero), y centro grande al conjunto de casillas que las rodea:



Luego remarcaremos que los dos jugadores buscan generalmente dominar el centro. Eso no quiere decir necesariamente ocuparlo. Muchas veces se puede dominar desde los costados (por ejemplo con un alfil en g2). En general cuanto menor es el valor de una pieza es mejor para dominar el centro ya que es más difícil de echar y puede amenazar piezas rivales. Así un peón en e5 molesta al rival (por ejemplo echando el caballo de f6), mientras que una dama en d4 probablemente sea amenazada y deba abandonar rápidamente el control del centro.

Piezas que usualmente no deben ocupar el centro (ejemplificar y explicar el porqué): el rey, la dama y la torre.

Piezas más adecuadas para ocuparlo: peones, alfiles y caballos (ejemplificar y explicar el porqué).

Luego se pedirá a algunos alumnos que pasen a identificar los dos tipos de centro en el mural.

Buscaremos que quede en los alumnos la idea de la importancia del centro y de su control. A partir de ahora cuando jueguen el docente tratará de recordarles oralmente que dominen el centro para jugar mejor.

## **CUADERNO**

### EL CENTRO

ES EL CONJUNTO DE CASILLAS CENTRALES DEL TABLERO.  
A LAS CUATRO PRINCIPALES LAS LLAMAMOS **PEQUEÑO CENTRO**.  
AL CONJUNTO QUE LAS RODEA LAS LLAMAMOS **CENTRO GRANDE**.

RECUERDA: ¡EL QUE DOMINA EL CENTRO TIENE MÁS POSIBILIDADES DE GANAR!

Los alumnos harán un dibujo similar al diagrama presentado antes (poner el mural como ejemplo para orientarse). Sombrearán las casillas centrales de diferentes colores. En general cometerán errores en cuanto a la cantidad de casillas y ubicación. El docente debe pedir que usen la regla y que cuenten las filas y las columnas para evitar errores.

## **CARTELERA**

Antes de pasar al cuaderno pondremos el cartel "CENTRO" en la sección SABEMOS.

CLASE N°	22	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				



CLASE N°	24	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	25	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.			
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Problemas de jaque mate en el tablero mural. Competencia de equipos.			

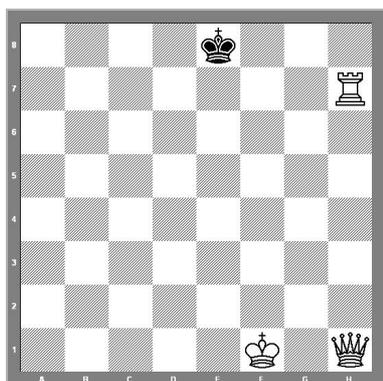
En esta clase trabajaremos con problemas de jaque mate. Para hacerlo más interesante para los alumnos podemos realizar la actividad como una competencia de equipos. Podrían ser por ejemplo 3 equipos conformados (de haberlas) por las 3 filas de alumnos. Cada vez que se resuelve el problema de forma correcta el equipo suma puntos. La cantidad de puntos la decidirá antes de presentar el problema el profesor y tendrá que ver con el grado de dificultad del mismo. También se puede tener en cuenta el puntaje al momento de resolverlo, usualmente el último puede valer más para que las tres filas, de ser posible, puedan ganar al momento de hacerlo, lo cual da más interés y suspenso a la definición del juego. Una vez armado cada problema el docente elegirá el alumno que pasa de la primera fila (puede ser porque levantó la mano o porque el profesor lo elige). Como siempre el docente se manejará entre la el silencio o la ayuda según sea el alumno o que ello aporte al interés de la clase (por ejemplo para que un grupo que nunca acierta pueda sumar puntos).

Por supuesto cada problema debe ser analizado en su solución, y tratar de que deje alguna idea en todo el grupo.

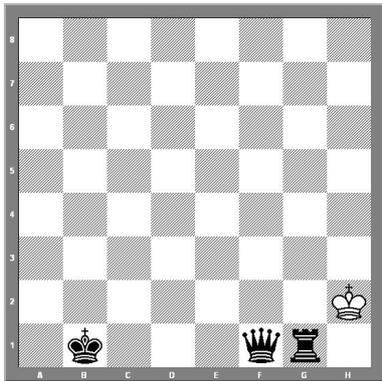
La secuencia será de problemas:

- Con parecido a los mates básicos.
- Pocas piezas con protección (beso de la muerte)
- Con piezas trabajando en conjunto pero no defendidas.
- Con muchas piezas y distracciones (varios jaque posibles).

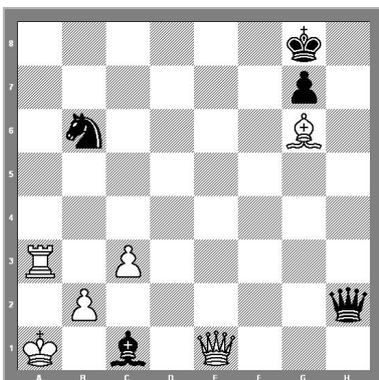
El docente podrá buscar los problemas que crea más adecuados o utilizar los que presentamos aquí. No se debe demorar la solución de cada problema ya que los chicos se aburrirán o dispersarán. Como siempre, la participación del docente es necesaria para motivar la actividad. Es útil "manejar" quien pasa a resolver cada problema para adecuarlo al nivel del niño y que lo pueda resolver, tal vez con un poco de ayuda. Así los alumnos más flojos o tímidos podrán participar igual. Si le falta algún problema para llegar al fin de la hora lo puede inventar según el nivel que crea conveniente. Al final se aplaudirá al grupo ganador.



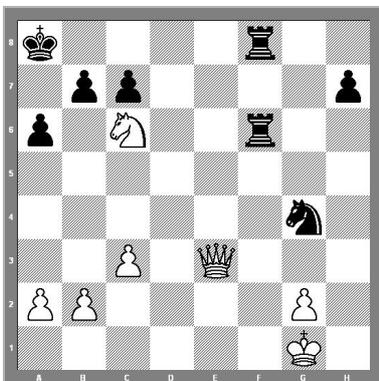
Ejemplo de parecido al mate bicicleta. Los alumnos se dejan llevar por Th8+ u otros jaques con la dama, hasta que alguno llega a Da8++



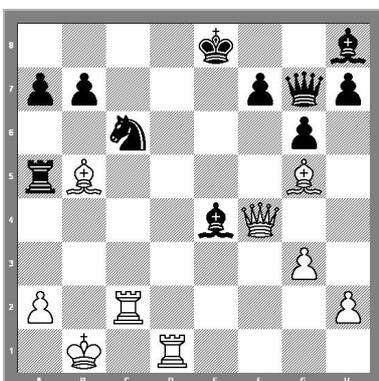
Mate sencillo de beso de la muerte con Dg2++



Este ejemplo puede ser usado por partida doble. El mate del blanco es sin arriesgar las piezas (De8++, trabaja "en conjunto" con el alfil de g6). Notar porqué no es mate la Ta8+ En el caso del negro es un beso de la muerte con Db2++



En este caso (otra vez de mate doble), tenemos con el blanco el beso de la muerte con Da7++ y para el negro con torres defendidas y en conjunto con el caballo de g4: Tf1++



Este último problema de mate doble presenta más dificultades con muchos jaques posibles (distracciones) y hasta doble solución para el negro. También participan clavadas que si bien el alumno no conoce técnicamente (ni tampoco se explicarán como tales) pueden ser reconocidas como "piezas que no pueden moverse porque el rey queda en jaque".

Blancas: Td8++

Negras: Da1++ o Db2++

CLASE N°	26	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	27	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender la importancia del desarrollo de las piezas en la partida.			
<b>CONTENIDO</b>	El desarrollo.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase buscaremos que los alumnos comprendan la importancia de utilizar las piezas de que disponen desde el comienzo del partido. Se articulará con la idea de centro explicada en clases anteriores. Así comienza a tomar forma la apertura que en 3º será explicada detenidamente. Por el momento no queremos volver rígida la forma de comenzar los partidos (ello ahoga mucho la creatividad), trataremos de evitar el desarrollo centralizado mecánico que muchas veces adoptan los alumnos. Por ello queremos que queden estas ideas como conceptos adecuables a las partidas más que como dogmas a hacer en forma repetitiva.</p> <p>Se presenta en el mural la posición inicial del juego. Si el juego de ajedrez es como una guerra de dos bandos (recordar película vista anteriormente) es conveniente utilizar todos los recursos de que se disponen para ganar. Esos recursos son las piezas. A la acción de ponerlas en juego se la llama "desarrollo". Si un caballo vale 3 puntos pero nunca sale a jugar entonces no vale nada. Por ello es necesario que traten de disponer todas las piezas lo antes posible para la batalla. Se preguntará a los alumnos ¿hacia dónde será conveniente sacar las piezas? (surgirá el concepto de centro explicado anteriormente). Seguidamente se irán ubicando peones y piezas de forma tal que sean desarrollados y dominen el centro. Se podrán hacer diferentes pruebas con diferentes formas de comenzar. También se realizarán algunas jugadas inventadas por el profesor como si fuera una partida en la que se preguntará a los alumnos si la jugada realizada obedece a los conceptos explicado o no. Por ejemplo si el blanco juega e4 los alumnos dirán que si porque domina el centro y libera el paso del alfil. Si el negro contesta Ch6 dirán que desarrolla una pieza pero lo hace erróneamente hacia el costado. Así se realizarán unas 8 o 10 jugadas.</p>				
<b>CUADERNO</b>				
EL DESARROLLO				
<p>ES LA ACCIÓN DE MOVER LAS PIEZAS Y COLOCARLAS EN POSICIONES QUE SEAN LOS MÁS UTILES POSIBLES.</p> <p>RECUERDA: ¡TRATA SIEMPRE DE DESARROLLAR LAS PIEZAS HACIA EL CENTRO!</p> <p>DIBUJO.</p> <p>Nota: El dibujo puede ser libre o relacionado con el tema de la clase.</p>				
<b>CARTELERA</b>				
Antes de pasar al cuaderno pondremos el cartel "DESARROLLO" en la sección SABEMOS.				

CLASE N°	28	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	29	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender la importancia de la estrategia y de la táctica en el juego del ajedrez.
<b>CONTENIDO</b>	La estrategia. La táctica.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo de evaluación de posiciones en el mural.

En esta clase haremos un primer acercamiento a los conceptos de estrategia y táctica. Considerando que los alumnos son pequeños y estos conceptos implican cierto grado de dificultad, el docente debe concentrarse en un objetivo concreto y al alcance de ellos. Estos conceptos son troncales y serán abordados durante todos los años venideros, cada vez con mayor profundidad.

Lo primero que haremos será definir los conceptos de estrategia y táctica. Para ello podemos decir que la estrategia consiste en hacer un plan para lograr un objetivo, remarcando que ese plan debe ser realista. Podemos ejemplificar planificando juntos con los alumnos qué se podría hacer el fin de semana. Se dirán actividades y hasta se pueden escribir en el pizarrón. Luego podremos proponer circunstancias que compliquen esas actividades (que las vuelvan poco realistas). Así, si planificamos ir a pasar el día jugando al fútbol y el pronóstico dice que va a llover debemos modificarlo. También podemos decir al final que si estamos presos por los próximos 100 años, ese plan será muuuy poco realista.

Cuando los alumnos van comprendiendo que hacer una estrategia es hacer un plan, podemos definir la táctica como las acciones concretas que hacemos para lograr ese plan. Así, el fin de semana debemos levantarnos temprano, vestirnos, ir al parque, etc.

Ahora llevaremos esto al ajedrez comentando que es un juego de estrategia donde debemos hacer un plan y no mover lo primero que se nos ocurra. Para hacer un plan es necesario antes que nada ver la realidad del tablero, darnos cuenta que pasa, quien va ganando y qué ventajas tiene. Para ello propondremos 4 conceptos que ellos ya conocen:

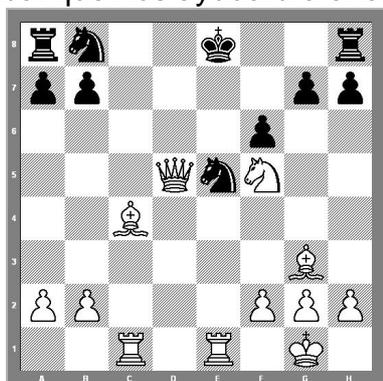
**El material:** quién tiene más puntos en el tablero (o lo que es más fácil para los chicos, fuera de él).

**Los reyes:** analizar si los reyes están seguros (conocen el enroque).

**El centro:** el dominio de mayor espacio lo propondremos como quién tiene más piezas en el centro o apuntando a él.

**El desarrollo:** quién tiene más piezas jugando.

Acto seguido armaremos la siguiente posición en el mural y dibujaremos en el pizarrón una tabal que nos ayudará a analizar la situación.

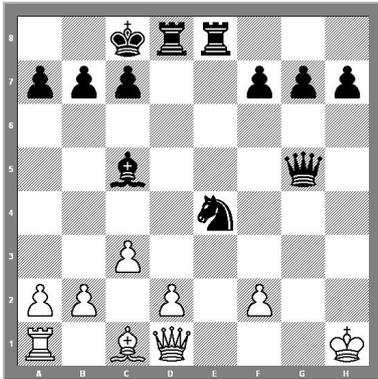


Comenzamos con un ejemplo bien gráfico. El docente podrá preguntar a toda la clase quien tiene ventaja en cada ítem del cuadro (utilizaremos un más o un menos para graficar quién está mejor, de ser igualado podemos recurrir al signo igual):

	B	N
MATERIAL	33	21
REYES	+	-
CENTRO	+	-
DESARROLLO	+	-

Se este ejemplo deducimos que el blanco tiene ventaja en todos los aspectos: más puntos en el tablero, el rey más seguro, más piezas en el centro y más piezas desarrolladas.

Si vemos que el grupo lo comprende bien podemos orientar (con algunas ideas los alumnos se darán cuenta que en esa posición el blanco no necesita defenderse sino que puede atacar) la elección de un plan a atacar al rey negro indefenso, y hasta pueden dar algunas jugadas para realizarlo. Ahora armaremos otra posición también bastante favorable a un equipo para hacer el mismo análisis. En este caso pediremos a alumnos que pasen y analicen uno de los puntos del cuadrado. Entre todos veremos si lo ha hecho bien o no.

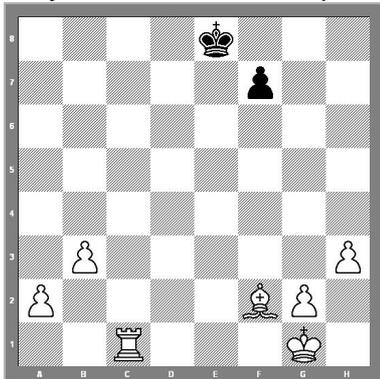


En este caso el negro tiene mucha ventaja:

	B	N
MATERIAL	22	31
REYES	-	+
CENTRO	-	+
DESARROLLO	-	+

Por supuesto podemos mencionar que no siempre se tienen ventaja en todos los aspectos, sino en algunos si y en otros no.

Por último podemos graficar un plan sencillo para elegir en un tipo de posición que se presenta muy a menudo en las partidas de los chicos.



Los chicos suelen jugar a comer y quedar con cierta ventaja contra un rey solo o casi solo, pero acá usualmente elijen como plan hacer jaques y perder mucho tiempo. Si analizamos un poco nos daremos cuenta que el plan debe ser coronar un peón para luego hacer el conocido jaque mate bicicleta. Insistir con este punto de que cuando no tengo material suficiente para dar jaque mate coronar es un excelente plan.

Como dijimos este no es un tema fácil para los chicos ya que les cuesta mucho analizar una posición y hacer un plan realista. Pero es un primer acercamiento que reforzaremos cada año.

## **CUADERNO**

### ESTRATEGIA Y TÁCTICA

**ESTRATEGIA:** ES HACER UN PLAN DESPUÉS DE VER EL TABLERO:

- EL MATERIAL.
- LOS REYES.
- EL CENTRO.
- EL DESARROLLO.

**TÁCTICA:** SON LAS JUGADAS PARA HACER ESE PLAN.

## **CARTELERA**

Colocar los carteles con las palabras "TÁCTICA" y "ESTRATEGIA" en la sección SABEMOS.

CLASE N°	30	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel pareja.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.



Alumnos jugando el torneo.

CLASE N°	31	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

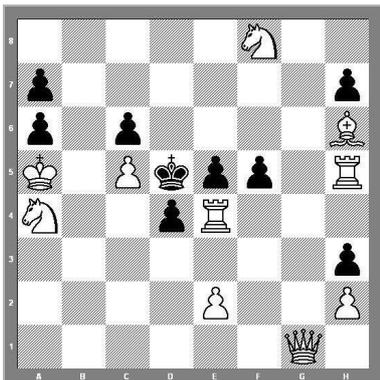
CLASE N°	32	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Problemas de jaque mate en el tablero mural. Competencia de equipos.

En esta clase volveremos a trabajar con problemas de jaque mate. El profesor puede elegir hacerlo como competencia entre filas o simplemente como ejercicios en el mural.

Ahora recurriremos a problemas de jaque mate en 1 jugada con dos problemas donde mueven las negras. Estos son muy útiles porque permiten aprovechar el tiempo y la posición a fondo. El docente hará la jugada del negro y luego habrá que encontrar el jaque mate. Solucionado el problema se volverá la jugada del negro atrás y se hará otra, dando lugar a un nuevo jaque mate. Así, con dos problemas se pueden trabajar unos 8 o 10 ejercicios.

Recomendamos comenzar con uno sencillo.

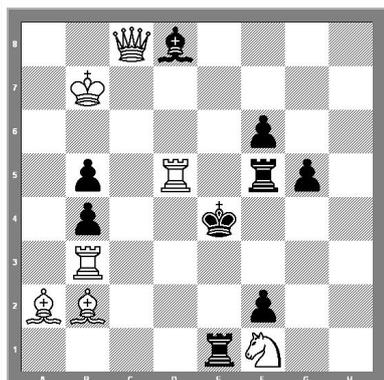


En este problema el docente hará la jugada del negro y deberán encontrar el jaque mate de las blancas en una jugada. El orden puede ser el siguiente:

- 1. Rxe4 Dh1++
- 1. fxe4 Dg8++
- 1. d3 Cc3++
- 1. Rc4 Dg8++
- 1. f4 Dxd4++ o Txd4++

Este problema es adecuado para empezar ya que no tiene muchas dificultades. En las soluciones se va de lo más simple a lo más complejo. Siempre se aclararán las dudas que presenten los alumnos (por ejemplo cuando aparece la clavada del último ejercicio).

A los chicos suele tomarles bastante tiempo resolver los problemas. En el caso de que quede tiempo, y ganas de seguir, presentamos el siguiente problema que tiene un mayor grado de dificultad. Si el docente lo considera oportuno, en vez de seguir con el problema presentado puede armar problemas muy simples de jaque mate en dos jugadas.



La secuencia recomendada es:

- 1. Te3 Dxf5++
- 1. Tf4 De6++
- 1. Txd5 Dg4++
- 1. Te5 Td4++
- 1. Rxd5 Dc6++
- 1. Tf3 Txb4++

CLASE N°	33	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	34	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Problemas de jaque mate en el tablero mural.

Como último ejercicio de jaque mates del año trabajaremos el jaque mate en dos jugadas. Lo cual implica un mayor nivel de exigencia para los alumnos que deben ponerse en el lugar del "otro" para decir que va a mover.

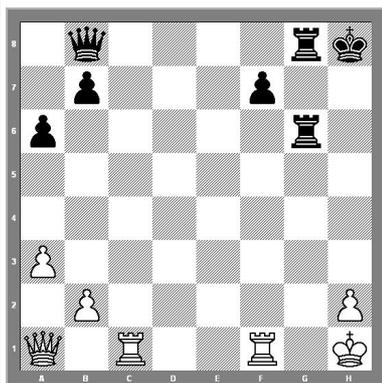
La recomendación es que en los ejercicios:

- La primera jugada sea un sacrificio y con jaque.
- La respuesta del rival sea única.

Estos ejercicios también son útiles para iniciar a los alumnos en el concepto de "**valor relativo**" de las piezas. En estos problemas siempre es necesario sacrificar una pieza para lograr el jaque mate. Así los chicos entenderán que más allá del valor absoluto aprendido en primer año, las piezas valen por lo que sirven en el tablero para hacer jaque mate. Si un peón o un caballo hacen jaque mate, no tiene mucho sentido decir que valen 1 o 3 puntos, ya que ganan el partido.

Las jugadas se podrán hacer o pedir que primero la digan. No se anotarán porque aún los alumnos no saben hacerlo.

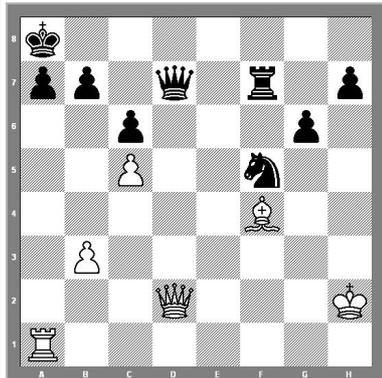
Podemos recomendar la siguiente secuencia:



En este caso (juegan negras) la variante ganadora es:  
1. D<sub>x</sub>h2+ R<sub>x</sub>h2 2. T<sub>h</sub>6++

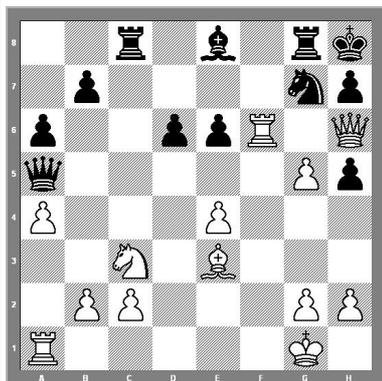
Este problema es sencillo porque no tiene demasiadas piezas y la posición resultante es conocida para los chicos. Sin embargo a los alumnos les costará dar con la jugada del blanco y comenzarán con "Th6 y luego jaque mate". Se debe llamar la atención que ante cualquier jugada negra que no sea jaque el blanco puede responder con b4 que da jaque al rey negro y arruina el proceso.

Cuando encontraron la solución insistir en los puntos de: buscar que sean jaques, tener en cuenta los sacrificios y no darle opciones de movimiento al contrario. Así lo tendrán en cuenta en los problemas siguientes.



Otro problema con pocas piezas y que no debería costar tanto resolver.

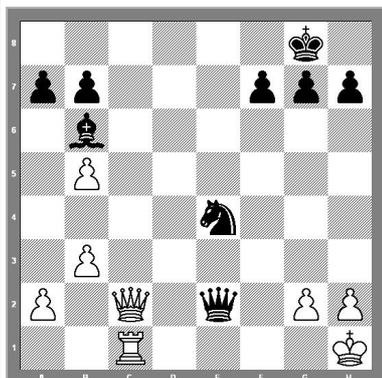
Juegan blancas: 1. Txa7+ Rxa7 2. Da5++



Juegan blancas: 1. Dxb7+ Rxb7 2. Th6++

En este caso ya tenemos muchas piezas en el tablero. Lo curioso es que a muchos alumnos les sigue costando ver el jaque mate aunque haya un solo jaque para empezar a buscar.

Considerando que es necesario armar y desarmar el tablero, más las dificultades que presentan los problemas, seguramente la clase está terminando o los chicos están muy cansados. De todos modos agregamos uno más por si el docente lo necesita.



La secuencia del negro: 1. Cg3+ hxg3 2. Dh5++

Este problema a pesar de las pocas piezas presentes en el tablero presenta bastante dificultad para los alumnos. Se puede señalar la amenaza del mate en el fondo del blanco (mate pasillo que será enseñado a comienzos de 3º junto con otros modelos de jaque mate).

CLASE N°	35	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo. Se aclarará a los alumnos que es la última clase que jugarán por puntos.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Definición de posiciones en el torneo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	36	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo. Se aclarará a los alumnos que es la última clase que jugarán por puntos.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Definición de posiciones en el torneo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE Nº	37	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>				
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla final del torneo interno.			
<p>En esta clase daremos a los alumnos las posiciones finales del torneo realizado durante el año.</p> <p>Tengamos presente que este momento ha sido muy esperado por los alumnos así que debemos aprovechar eso para hacer una especie de evaluación oral, por parte del docente, del trabajo de cada niño del curso.</p> <p>Para ello es importante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencionar a todos los alumnos desde el último al primero.</li> <li>• Remarcar que el objetivo del torneo era motivar el aprendizaje y que cada uno viera su nivel real de juego para poder mejorarlo en el futuro.</li> <li>• Que cada alumno pase al frente (a menos que sea muy tímido), y sea aplaudido, cuando el profesor lo nombra para que pueda así comentar su desempeño (si notó mejoras, cosas a corregir en el juego, actitudes correctas o equivocadas, etc.). Luego de todo un año de trabajo el profesor tendrá suficiente información sobre cada alumno para que comente no solo su desempeño en el torneo sino su trabajo general en la clase (si participa poco, si se rinde fácilmente, si demuestra entusiasmo, etc.).</li> </ul> <p>Dependiendo de la cantidad de alumnos el profesor detallará más o menos el desempeño de cada participante.</p>				

CLASE Nº	38	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jaque mates básicos: bicicleta, dos torres y dama y rey.</li> <li>• El beso de la muerte.</li> <li>• El centro.</li> <li>• El desarrollo.</li> <li>• El tatedrez</li> </ul> <p>Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.</p> <p>En esta clase se verá mejor cuáles conceptos han sido mejor fijados y qué alumnos presentaron mayores dificultades o facilidades para aprenderlos.</p>				

CLASE N°	39	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>Realizaremos la última partida del año en el tablero mural.</p> <p>Es bueno hacer notar, si se reflejan en el juego, los conocimientos aprendidos a lo largo del año.</p>				

CLASE N°	40	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla con el grupo.			
<p>En esta clase cerraremos la actividad del año concentrándonos en cómo ha trabajado el grupo, qué se puede mejorar para el año que viene, etc.</p> <p>Finalmente los alumnos podrán jugar con quien quieran.</p>				

# ANEXO

## INCLUYE

- **CUADERNILLO RESUMEN SEGUNDO AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en tercer año. Está realizado como para ser reducido en tamaño y ser armado de modo tal de utilizar 2 hojas de papel oficio. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repases de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

- Obra de teatro realizada con segundo grado. Para alguna ocasión especial.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

# AJEDREZ

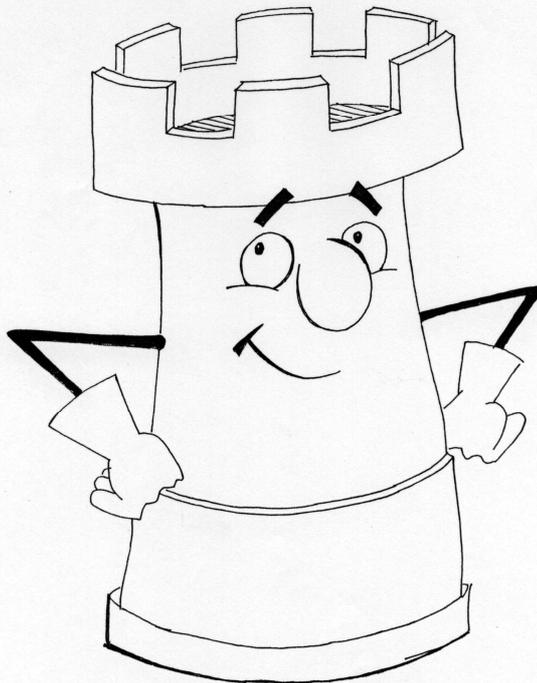
CUADERNILLO RESUMEN

2º AÑO

DE LA EDUCACION PRIMARIA

## CONTENIDOS:

- JAQUE MATE BICICLETA.
- PIEZA PROTEGIDA.
- JAQUE MATE 2 TORRES
- JAQUE MATE DAMA Y REY.
- EL CENTRO.
- EL DESARROLLO.
- ESTRATEGIA Y TACTICA.

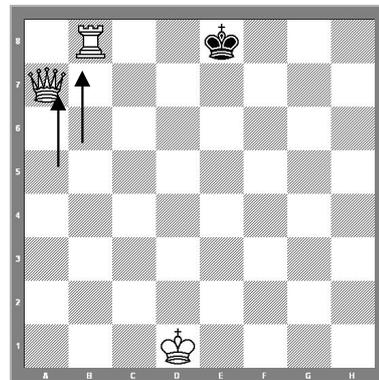
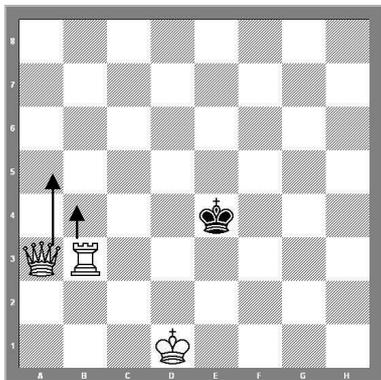


# JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE

LOS JAQUE MATE BASICOS SON AQUELLOS QUE SE HACEN AL FINAL DEL PARTIDO CUANDO HAY POCAS PIEZAS EN EL TABLERO. EL MAS UTILIZADO ES EL QUE SE HACE CON DAMA Y TORRE Y QUE SE DENOMINA **JAQUE MATE BICICLETA**. LO LLAMAMOS ASI PORQUE LAS PIEZAS SE MUEVEN COMO LOS PEDALES DE UNA BICICLETA. TAMBIEN SE LLAMA **ESCALERA**.

## EL JAQUE MATE BICICLETA:

- SE HACE CON DAMA Y TORRE
- DAMOS JAQUE UNA VEZ CON CADA UNA.
- CUANDO EL REY LLEGA LA BORDE ES JAQUE MATE

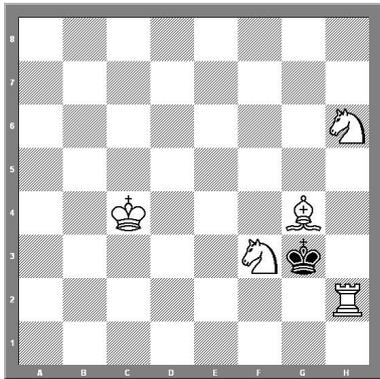


## CONSEJOS:

- COLOCA LA DAMA DETRAS DE LA TORRE PARA DEFENDERLA.
- NO TRATES DE HACERLO SI HAY MUCHAS PIEZAS.
- SI NO TIENES DAMA CORONA UN PEON.
- SI ERES EL REY ACERCATE A LAS PIEZAS CONTRARIAS PARA TRATAR DE COMERLAS.

# LA PIEZA PROTEGIDA

ES UNA PIEZA QUE NO PUEDE SER CAPTURADA POR EL REY CONTRARIO POR ESTAR DEFENDIDA POR OTRA PIEZA DE SU PROPIO EQUIPO. SI LO HICIERA, EL REY SE PONDRÍA EN JAQUE.



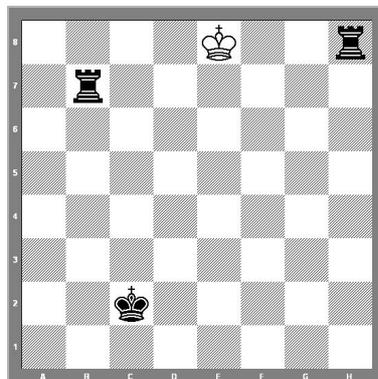
EL REY NEGRO NO PUEDE COMER:

- A LA TORRE PORQUE ESTA DEFENDIDA POR EL CABALLO.
- AL CABALLO PORQUE ESTA DEFENDIDO POR EL ALFIL.
- AL ALFIL POR ESTAR PROTEGIDO POR EL OTRO CABALLO.

---

# JAQUE MATE DOS TORRES

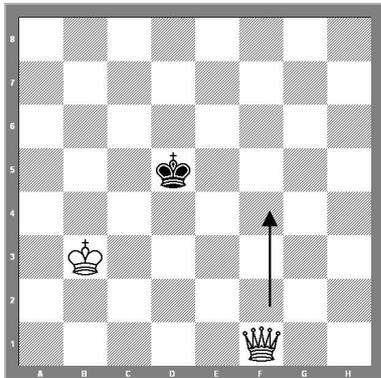
ES IGUAL AL JAQUE MATE BICICLETA PERO DEBEMOS MANTENER LAS TORRES ALEJADAS DEL REY PARA QUE NO LAS COMA.



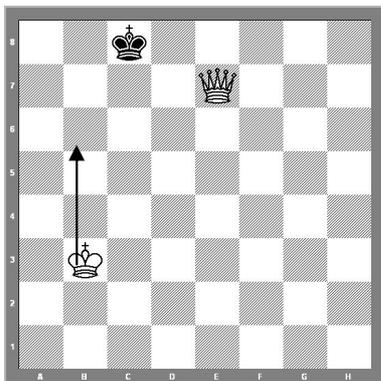
# **Jaque Mate Dama y Rey**

ES UN JAQUE MATE UN POCO DIFICIL PERO NOS HARA MEJORAR MUCHO NUESTRO JUEGO.

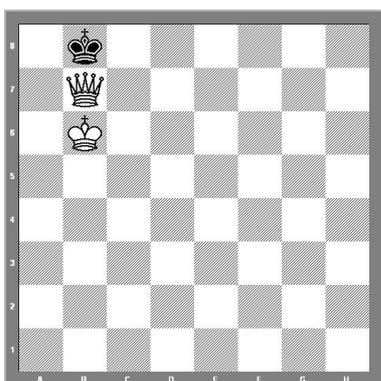
**PASOS A SEGUIR:**



- ACERCO LA DAMA AL REY. LA POSICION SERA COMO LA "L" DEL CABALLO



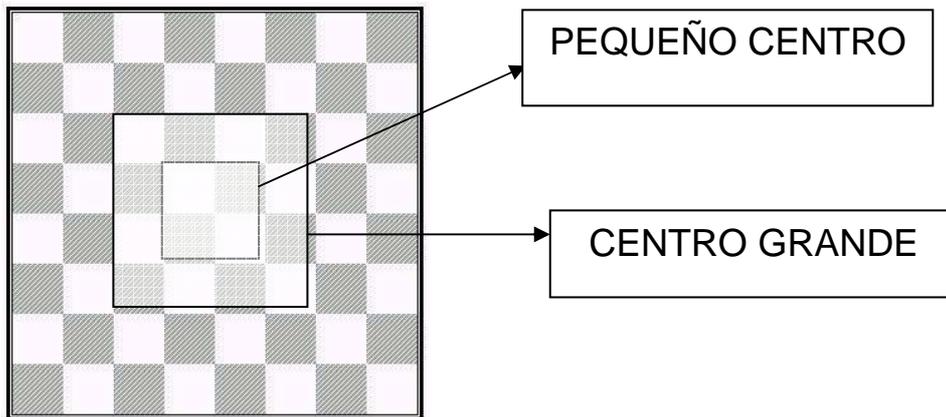
- **IMITO EL MOVIMIENTO** DEL REY CONTRARIO HASTA ENCERRARLO EN EL BORDE.



- TRAIGO MI REY
- DOY JAQUE MATE.

# ***EL CENTRO***

ES EL CONJUNTO DE CASILLAS CENTRALES DEL TABLERO.  
A LAS CUATRO PRINCIPALES LAS LLAMAMOS **PEQUEÑO CENTRO**.  
AL CONJUNTO QUE LAS RODEA LAS LLAMAMOS **CENTRO GRANDE**.



## **CONSEJOS:**

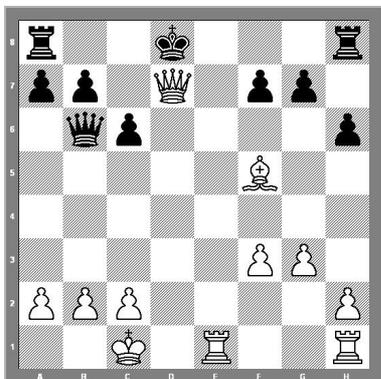
- LOS CABALLOS, ALFILES Y PEONES DEBEN SALIR HACIA EL CENTRO.
- LA DAMA Y LAS TORRES DEBEN APUNTAR AL CENTRO.
- EL REY DEBE ALEJARSE PARA ESTAR PROTEGIDO.

**RECUERDA:** ¡EL QUE DOMINA EL CENTRO TIENE MÁS POSIBILIDADES DE GANAR!

# EL BESO DE LA MUERTE

CUANDO LA DAMA SE COLOCA FRENTE AL REY Y ESTA PROTEGIDA ES JAQUE MATE.

**RECUERDA:** ¡CUIDADO CON EL BESO DE LA MUERTE!



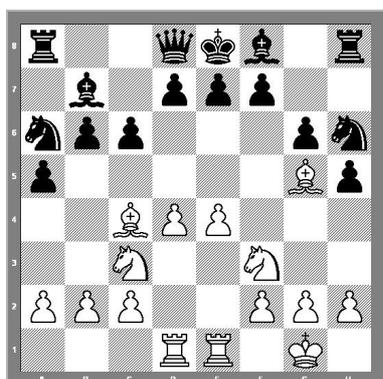
EL REY NEGRO NO PUEDE COMER A LA DAMA YA QUE ES UNA PIEZA PROTEGIDA POR EL ALFIL.  
ES JAQUE MATE "BESO DE LA MUERTE"

---

# EL DESARROLLO

ES LA ACCIÓN DE MOVER LAS PIEZAS Y COLOCARLAS EN POSICIONES QUE SEAN LOS MÁS ACTIVAS POSIBLES.

**RECUERDA:** ¡TRATA SIEMPRE DE DESARROLLAR LAS PIEZAS HACIA EL CENTRO!

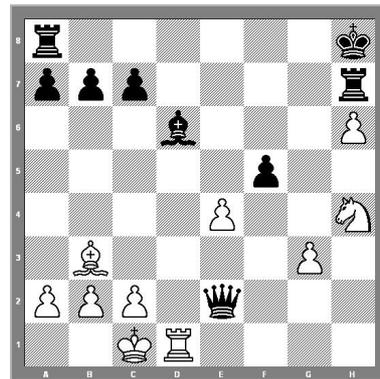
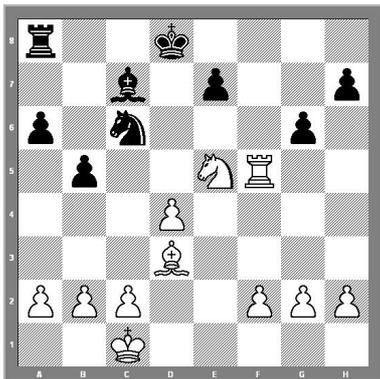
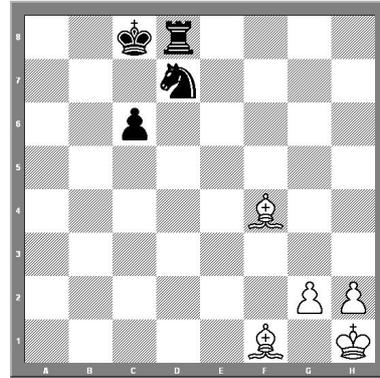
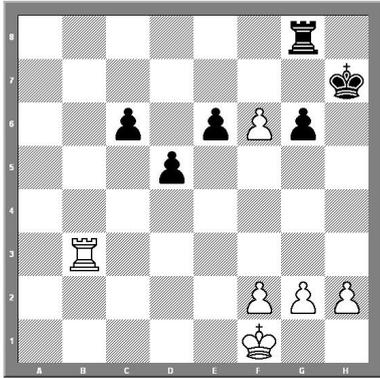


EL BLANCO HA DESARROLLADO LAS PIEZAS HACIA EL CENTRO. LOS PEONES DOMINAN EL CENTRO.

EL NEGRO HA JUGADO MAL DESARROLLANDO LAS PIEZAS POR LOS COSTADOS. LOS PEONES MOVIDOS NO DOMINAN EL CENTRO.

# HACEMOS JAQUE MATE

LAS BLANCAS JUEGAN Y HACEN JAQUE MATE. SEÑALA LA JUGADA, EN EL TABLERO, CON UNA FLECHA.

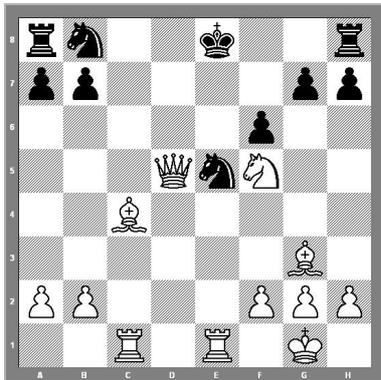


# ***ESTRATEGIA***

**ES HACER UN PLAN DESPUES DE VER EL TABLERO:**

- EL MATERIAL.
- LOS REYES.
- EL CENTRO.
- EL DESARROLLO.

LUEGO DE ANALIZAR LA POSICION ELIJO UN OBJETIVO REALISTA, POR EJEMPLO: ATACAR EL ENROQUE, DOMINAR EL CENTRO, ETC.



EN ESTE CASO EL BLANCO TIENE VENTAJA EN PUNTOS, EL REY MAS PROTEGIDO, MAYOR DOMINIO DEL CENTRO Y MEJOR DESARROLLO DE LAS PIEZAS.

**EL PLAN ES: ATACAR AL REY NEGRO.**

CUANDO TENGO LA IDEA COMIENZA LA TACTICA.

---

# ***TACTICA***

**ES LA BUSQUEDA DE JUGADAS PARA REALIZAR EL PLAN.**

EN EL CASO DEL DIAGRAMA HAY MUCHOS JAQUES (CON ALFIL, CON DAMA, CON CABALLO Y CON TORRE) PARA INICIAR EL ATAQUE. HACER, POR EJEMPLO, UNA MOVIDA DE PEON SERIA NO TENER EN CUENTA EL OBJETIVO ELEGIDO.

**LA CREACION  
DEL  
JUEGO  
DE AJEDREZ  
(OBRA DE TEATRO)**

## **Reparto posible**

VOZ EN OFF: adulto  
OPERADOR DE SONIDO: adulto

REY BLANCO: adulto  
REINA BLANCA: adulto  
REY NEGRO: adulto/alumno  
REINA NEGRA: adulto/alumno

ALFILES (4): alumnos  
CABALLOS (4): alumnos  
TORRES (4): alumnos  
PEONES (16): alumnos  
REY SUPLENTE (1): alumno

## **MATERIAL NECESARIO**

CANCIONES  
GORROS DE PIEZAS  
TABLERO (casillas con tela)  
SONIDO  
GRABADOR  
VARIOS

Los alumnos deberán concurrir con ropa blanca y negra según corresponda. Se colgarán dibujos de las piezas.

**La obra presentada mezcla la idea de la película “Que viva la reina” (Esmmé Lammers) con las canciones del CD “Para jugar al ajedrez” (Claudia Amura y Javier Sanz Alonso).**

# **LETRAS DE LAS CANCIONES DE AJEDREZ**

**Se recomienda que los alumnos las aprendan en las clases de música.**

## **1) EL REY**

EL REY ESTA VIEJITO Y CAMINA DESPACITO,  
NO IMPORTA A QUE COLOR, TODO A SU ALREDEDOR  
NO IMPORTA A QUE COLOR, TODO A SU ALREDEDOR

COMO ES EL QUE MAS VALE  
LO DEBEMOS CUIDAR  
PORQUE CUANDO SE VA  
SE ACABA DE JUGAR.

PORQUE CUANDO SE VA  
SE ACABA DE JUGAR.

## **2) EL ALFIL**

LOS ALFILES ESTAN EN CASILLAS BLANCAS  
Y EN CASILLAS NEGRAS ESTAN.  
LOS ALFILES ESTAN EN CASILLAS BLANCAS  
Y EN CASILLAS NEGRAS ESTAN.

¡VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES VAN  
¡VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES....

UN ALFIL VA POR CASILLAS BLANCAS Y EL OTRO POR NEGRAS VA  
UN ALFIL VA POR CASILLAS BLANCAS Y EL OTRO POR NEGRAS VA

¡Y VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES VAN  
¡Y VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES VAN.

## **3) EL CABALLO**

EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR  
DOS PASITOS ADELANTE Y UNO LATERAL.  
EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR  
DOS PASITOS AL COSTADO Y UNO LATERAL.

DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA  
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA  
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA  
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA.

EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR  
DOS PASITOS PARA ABAJO Y UNO LATERAL.  
EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR  
DOS PASITOS PARA ABAJO Y UNO LATERAL.

DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA  
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA  
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA  
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA.

#### **4) LA TORRE**

LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO  
LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO  
SUBE Y BAJA, Y AL COSTADITO  
DERECHITO, SIN DOBLAR  
VERTICAL Y HORIZONTAL.

LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO  
LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO  
SUBE, BAJA Y AL COSTADITO  
DERECHITO, SIN DOBLAR  
VERTICAL Y HORIZONTAL  
DERECHITO, SIN DOBLAR  
VERTICAL Y HORIZONTAL.

#### **5) LA DAMA**

LA DAMA CORRE, COMO ALFIL Y COMO TORRE  
LA DAMA CORRE, COMO ALFIL Y COMO TORRE.

PARA TODOS LADOS, PERO SIN DOBLAR  
PARA TODOS LADOS, PERO SIN DOBLAR.

SUBE, BAJA Y AL COSTADO Y EN LA DIAGONAL  
SUBE, BAJA Y AL COSTADO Y EN LA DIAGONAL.

#### **6) EL PEON**

EL PEON, ES EL MAS CHIQUITO DEL TABLERO  
DA UN SOLO PASITO, EL PEON.  
PERO NUNCA VA PARA ATRÁS,  
Y SIEMPRE COME, COME EN DIAGONAL.  
PERO NUNCA VA PARA ATRÁS,  
Y SIEMPRE COME, COME EN DIAGONAL.

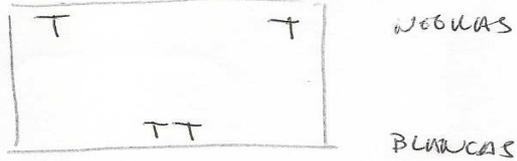
CUANDO NUNCA SE HA MOVIDO  
PUEDE DAR DOS PASOS SEGUIDOS,  
Y CUANDO LLEGA HASTA EL FINAL  
SE HACE DAMA AL CORONAR,  
Y CUANDO LLEGA, LLEGA HASTA EL FINAL  
SE HACE DAMA AL CORONAR.

# Bailes propuestos para los alumnos (ensayarlos varias veces con la música para adecuar el tiempo de los movimientos a los de la música)

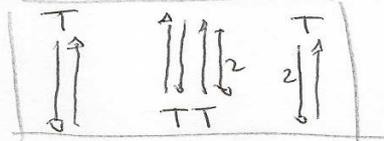
## BAILES DE LA OBRA

### TORRES

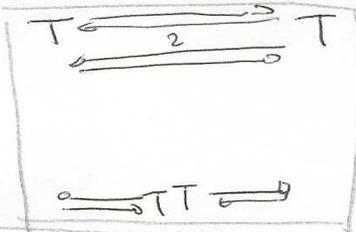
POSICION DE INICIO:



CAMINAN HASTA EL FRENTE Y RETROCEDEN. LENTAMENTE. 2 VECES.



LUEGO CAMINAN HACIA EL COSTADO Y VUELVEN. LENTAMENTE. 2 VECES.

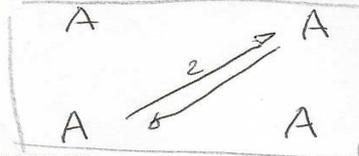


### ALFILES

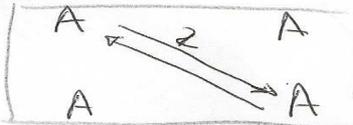
POSICION DE INICIO



UNA PAREJA DE ALFILES CAMBIA DE LUGAR. LENTAMENTE. 2 VECES.



LA OTRA PAREJA HACE LO MISMO.



LUEGO SE JUNTAN LOS 4 EN EL MEDIO Y HACEN RONDA PARA UN LADO Y PARA EL OTRO.

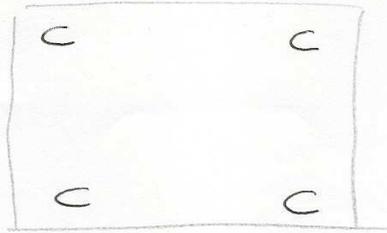


VUELVEN A SUS LUGARES (POSICION DE INICIO)

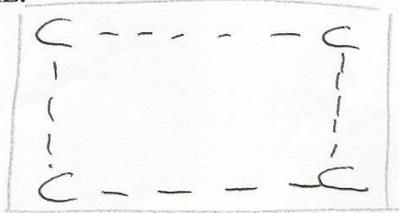


## CABALLO

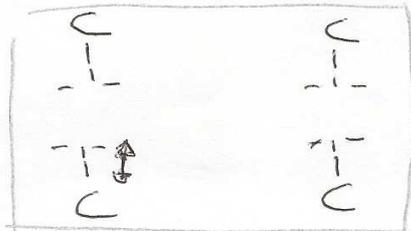
POSICION INICIAL



CAMINAN POR LOS COSTADOS (SALTANDO LENTO). CUANDO LLEGAN A CADA ESQUINA ESPERAN UN SEGUNDO Y VUELVEN A ARRANCAR. HASTA COMPLETAR LAS 4 ESQUINAS Y LLEGAR A SU POSICION INICIAL.

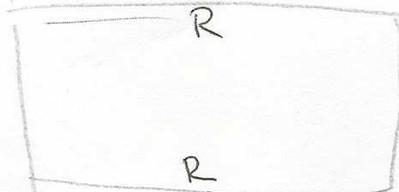


EN SU POSICION HACEN (SALTANDO) EL MOVIMIENTO DEL CABALLO (2 PASOS Y DOBLA, VUELVEN IGUAL A SU POSICION). LO REPITEN HASTA QUE LA MUSICA TERMINA.

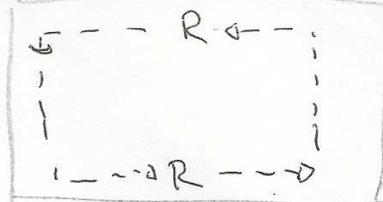


## REY

POSICION INICIAL



CAMINAN LENTO POR LOS COSTADOS DANDO UNA VUELTA AL TABLERO HASTA LLEGAR A SU POSICION INICIAL.

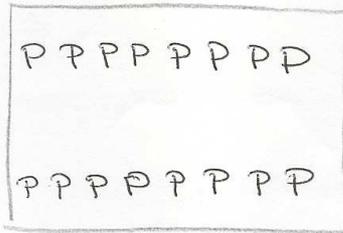


LUEGO AVANZAN DOS PASOS Y SE MUEVEN COMO EL REY (UNO AL COSTADO, UNO EN DIAGONAL, ETC) LUEGO RETROCEDEN HASTA SU POSICION INICIAL.

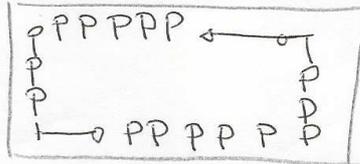


## PEONES

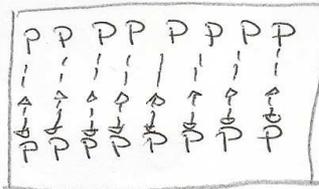
POSICION INICIAL



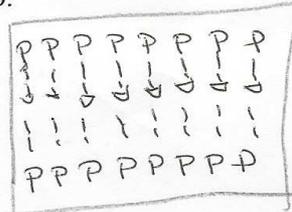
DAN UNA VUELTA (EN FILA, UNO DETRÁS DEL OTRO) HASTA VOLVER A SU LUGAR INICIAL.



LUEGO LOS BLANCOS MUEVEN DOS PASOS Y SE DETIENEN. LUEGO SIGUEN DE A UNO HASTA ENFRENTAR A LOS NEGROS. HACEN GESTO (CON LAS MANOS EN ESPADA) DE CAPTURA EN DIAGONAL. RETROCEDEN A SUS LUGARES.

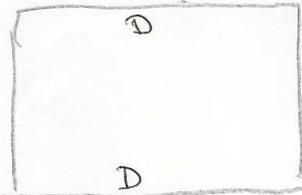


LAS NEGRAS HACEN LO MISMO.

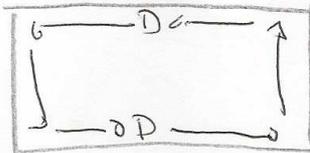


## DAMA

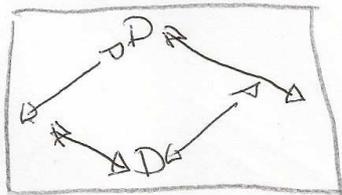
POSICION INICIAL



MUEVEN POR LOS BORDES DEL TABLERO HASTA COMPLETAR LA VUELTA.



LUEGO MUEVEN EN DIAGONAL IDA Y VUELTA.



## LA CREACION DEL JUEGO DE AJEDREZ (texto)

OFF

**VOZ EN OFF:** nos encontramos en el reino blanco. La REINA BLANCA está plácidamente sentada leyendo un libro, pero los problemas no tardarán en llegar...

REY Y  
REINA  
BLANCA.  
  
GUERRA

*Está la reina blanca sentada leyendo. Llega el rey blanco con cara de enojado.*

**REY BLANCO:** Hola querida, ¡he tomado un importante decisión!

REINA BLANCA: ¿Si querido? Dime cual.

**REY BLANCO:** He decidido declararle la guerra al rey negro y su pandilla de piezas.

REINA BLANCA (asustada): ¿Porqué?, ¿Qué han hecho?

**REY BLANCO** (pensativo): mmm....¡qué importa! ¡Son nuestros enemigos!

REINA BLANCA:¡ No son nuestros enemigos! ¡son nuestro vecinos!

**REY BLANCO:** mmmm....¡ya sé! (mientras saca y muestra una gomera)¡¡Creo que tienen armas de destrucción masiva!! Eso sin mencionar que ayer el rey negro me ganó jugando al truco....

REINA BLANCA: No digas tonterías, la guerra es algo malo ¡y no vamos a pelear con nuestros vecinos!

**REY BLANCO:** (seriamente) La decisión está tomada....este mediodía empezará la guerra. (se retira)

OFF

**VOZ EN OFF:** la REINA BLANCA se queda pensando muy preocupada. Entonces llega su vecino, el REY NEGRO.

REYES

*Entra el REY NEGRO.*

**REY NEGRO:** Hola Reina blanca ¿Qué le pasa?

REINA BLANCA: ¡el rey ha decidido comenzar una guerra al mediodía con el reino negro! ¡Con ustedes!

**REY NEGRO:** ¿al mediodía? ¡Solo falta una rato!

REINA BLANCA: ¡Si! ¡Al mediodía! ¡Tenemos que hacer algo para impedirlo!

**REY NEGRO:** ¿Pero qué podemos hacer?

REINA BLANCA: mmm....¡ya sé! ¡Vamos a inventar un juego! Algo parecido a una guerra, ¡pero donde nadie salga lastimado!

*Los dos se miran. Justo pasa caminando una pieza (REY SUPLENTE). La reina lo detiene. La REINA BLANCA mira el piso, piensa. Agarra el gorro del rey blanco y se lo pone al REY SUPLENTE.*

REINA BLANCA: ¡Ustedes serán los reyes de este juego! Y se moverán en el tablero (señala el piso). Déjenme pensar cómo.....

*Los reyes van a su posición. Empieza la música del movimiento del rey. Los reyes hacen SU baile.*

REINA BLANCA: Entonces el rey se puede mover un paso hacia todos lados.

¿Entendieron?

**REYES:** ¡entendimos!

*Los reyes se sientan fuera del tablero.*

ALFILES

***Entran los alfiles.***

REINA BLANCA: ¡Hola consejeros! Estamos inventando un juego para el rey. ¿Quieren jugar?.

ALFILES: ¡¡Si!!

***Los alfiles se colocan en posición inicial de su baile. Suena la música de los alfiles, bailan y se colocan en sus lugares.***

REINA BLANCA: Los alfiles pueden mover en diagonal, todos los pasos que quieran, siempre por un mismo color. ¿Entendieron?

ALFILES: ¡entendimos!

***Se sientan junto a los reyes, fuera del tablero.***

CABALLOS

***Entran los caballos.***

REINA BLANCA: ¡Caballos! ¡Caballos! ¡Perfecto para el juego! ¿Juegan?

CABALLOS: ¡¡Si!!

***Van a su posición. Suena la música, bailan y se colocan en sus lugares.***

REINA BLANCA: Los caballos moverán en “e”, dos pasos rectos y doblarán. ¡Y pueden saltar! ¿Entendieron?

CABALLOS: ¡Entendimos!

***Se sientan junto a las otras piezas, fuera del tablero.***

TORRES

***Entran las torres caminando de manera pesada. La reina las detiene.***

REINA BLANCA: Mis queridas y poderosas TORRES, ustedes pueden proteger las esquinas. ¿Se animan?

TORRES: ¡¡Si!!

***Las torres se ubican en su posición. Suena la música, bailan y se acomodan.***

REINA BLANCA: Las torres mueven en línea recta todos los pasos que quieran. ¿Entendieron?

TORRES: ¡Entendimos!

***Se sientan junto a las otras piezas fuera del tablero.***

REINAS

*Entra la reina negra buscando a su esposo.*

REINA BLANCA: ¡Hola! ¡Tu también jugarás en este juego!

*La reina negra mira desconcertada. Se ubican en su posición y empieza a sonar la música del movimiento de la dama. Bailan y vuelven a sus lugares.*

REINA BLANCA: asique nosotras podemos movernos como alfil y como torre. Para todos lados, todos los pasos que deseemos. ¡Eso me gusta!

*La reina negra se sienta junto con las otras piezas fuera del tablero.*

PEONES

*La REINA BLANCA piensa un rato.*

REINA BLANCA: Tengo la sensación de que algo nos falta...mmm... ¡ya sé! ¡Soldados! Seguro se van a enojar si no los invitamos. (en voz alta, llamándolos) ¡¡Soldados!! ¡¡Soldados!!

*Entran todos los peones caminando lento y se acomodan. Bailan su canción.*

REINA BLANCA: Veamos...los soldados moverán un paso o dos al comienzo, y luego siempre de a uno. Y para comer lo hacen en diagonal. ¿Entendieron?

PEONES: ¡Entendimos!

EL JAQUE  
MATE

*Las piezas que estaban sentadas se paran y ocupan sus lugares.*

REINA BLANCA: ya estamos todos. Y todos saben moverse...sólo nos falta el objetivo del juego....mmm..... ¡Ya sé! ¡Atrapar al rey! Ese será el objetivo, y lo llamaremos....¡Jaque mate! ¡Que significa REY MUERTO! Ya es casi el mediodía, el rey debe estar por llegar. ¡Todos atentos!

OFF

VOZ EN OFF: el juego está listo. Pero ¿Querrá jugar el REY BLANCO? ¿Le gustará el juego? ¿Evitará la guerra?.....

*Suenan las campanadas del reloj marcando el mediodía.*

VOZ EN OFF: La hora de la verdad ha llegado.....

*Entra el rey blanco armado para la guerra y ve la formación de las piezas.*

**REY BLANCO:** ¿Qué es esto querida?

**REINA BLANCA:** hemos inventado un juego, para que no vayas a la guerra.

**REY BLANCO:** ¿un juego? Como si tuviera tiempo para juegos. ¡Soy un rey! ¡Debo ir a la guerra! ¡Es mi obligación!

*La reina blanca se acerca al rey, le habla confidencialmente y lo convece de intentar jugar una partida.*

**REY BLANCO:** mmmm....suenan interesante....vamos a intentarlo. ¡¡Voy a ganar!!  
¡Todos listos!

*Todos se preparan para jugar. El rey blanco comienza.*

**REY BLANCO:** que se mueva un paso el peón que está delante del alfil.

*El peón se mueve. Las negras responden moviendo el peón que está delante del rey dos pasos.*

**REY BLANCO:** que se mueva el peón delante del caballo dos pasos.

*El peón se mueve dos pasos.*

*La REINA NEGRA se mueve hasta hacer jaque al rey blanco.*

**REINA NEGRA:** ¡Jaque!

**REY BLANCO:** Ya me di cuenta. ¡¡Cubran al REY!!

*Todas las piezas blancas contestan a coro: ¡NOSOTROS NO PODEMOS CUBRIR AL REY!*

**REY BLANCO:** mmmm, ¡Coman a la REINA NEGRA!

*Todas las piezas blancas contestan a coro: ¡NOSOTROS NO PODEMOS COMER A LA REINA NEGRA!*

**REY BLANCO** (con cara de preocupado): que se mueva el rey.

**REY SUPLENTE:** No puedo moverme, estoy encerrado.

**REY BLANCO** (mirando a la reina blanca): ¿Qué pasa entonces?

**REINA BLANCA** (con cara de preocupada): ...Es jaque mate...has perdido querido...

**REY BLANCO:** (con cara de enojado): ¿¡Yo he perdido?! ¿¡He perdido?!....(suenan truenos) .....

LA

PARTIDA

FINAL

*Todas las piezas se agarran la cabeza preocupadas.*

**REY BLANCO:** (sonriendo) ¡No importa! ¡Nos hemos divertido! ¡¡Jaja!!

*Todas las piezas aplauden.*

*El REY BLANCO y la REINA BLANCA se reúnen en el medio.*

**REY BLANCO:** ¡¡Es un juego maravilloso!! ¿¿Cómo lo llamaremos??

*Todos contestan a coro: ¡¡AJEDREZ!!*

***FIN***

***GALERIA DE FOTOS***







**BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

**Segundo año de educación primaria.**

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
8	Caramía, J. (2006), <i>“Iniciación al ajedrez”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
10 BIS	Film <i>“Lang Leve de Koningin”</i> (1995), Esmé Lammers, Holanda.
23	Caramía-Moretti (2009). <i>“Didáctica del ajedrez escolar”</i> , Buenos Airesm Alvarez Castillo Editor. (Ejercicio de búsqueda de piezas en tableros”.
32	Grau, R. (1989), <i>“Tratado general de ajedrez: Tomo I”</i> , Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
34	Grau, R. (1989), <i>“Tratado general de ajedrez: Tomo I”</i> , Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.

**3<sup>o</sup> año**

***EDUCACION***

***PRIMARIA***

## 3º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

### El alumno de tercer grado.

Veamos algunas características generales del alumno de segundo grado:

#### **Forma de jugar.**

Posiblemente a partir de este año empieza a notarse una mayor diferencia entre quienes tienen mayor facilidad para el juego y quienes presentan más dificultades para aprenderlo. Suele aparecer un grupo que aporta entusiasmo y un nivel interesante de juego. Están en condiciones de aprender conceptos que irán mejorando la forma de jugar. Si bien siguen moviendo rápido, el dominio y la comprensión de lo que ocurre en el tablero es mejor que en segundo, lo cual permite una mejor selección de la jugada.

#### **Actitudes.**

- **Actitud frente al juego:** en general el grupo es entusiasta, apoyado esto por una mejor comprensión del juego que permite disfrutarlo más. Al igual que en segundo prefieren jugar a aprender trabajando en el mural.
- **Independencia:** de a poco se nota una mayor independencia al momento de jugar. A fin de año los alumnos deberían jugar sus partidas sin necesidad de realizar consultas al docente.
- **Organización:** con el correr de las clases los alumnos deberán demostrar una mayor organización al momento de jugar y trabajar en el mural.

## **Objetivos de 3º año.**

### **Bloque 1.**

Los contenidos de este bloque ya son conocidos por el alumno. Sólo agregaremos el peón al paso. Esta movida provocará sorpresa en los alumnos y pasará bastante tiempo (debido a su poco uso) en ser realizada correctamente.

### **Bloque 2.**

**La práctica:** este año se realizará un mayor trabajo sobre la organización del juego trabajándose las fases de la partida. De todos modos la práctica sigue siendo importante.

**La táctica:** el jaque mate sigue presente con algunos modelos nuevos para el alumno.

**La estrategia:** volveremos a insistir con otra clase de estrategia, buscando mejorar cada vez más el análisis que el alumno realiza de la posición, así como del plan a realizar.

### **Bloque 3.**

Este año se enseñará el ajedrez comedido que gustará mucho a los alumnos. También se contarán 3 relatos muy interesantes y entretenidos. Por último, los alumnos tendrán un primer acercamiento al uso del reloj.

### **Bloque 4.**

Los problemas de jaque mate siguen presentes aunque en menor medida que en segundo, ya que este año la prioridad será organizar el juego con el aprendizaje de las fases de la partida.

### **Bloque 5**

Se continuará con el trabajo sobre las actitudes relacionadas con el juego. Posiblemente considerando que es el segundo año que realizamos un torneo debemos poner el acento en el espíritu de superación, tanto de aquellos que ganan como, y muy especialmente, de aquellos que pierden con frecuencia.

## **Nota a los padres.**

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 3º año puede ser la siguiente:

**SEÑORES PADRES:** El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales (**como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria**) que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.

En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

**El objetivo del año** será lograr que los alumnos comiencen a tener un juego más organizado reconociendo las tres fases de la partida.

### **Los contenidos principales a trabajar son:**

- La anotación algebraica.
- La apertura.
- El medio juego
- El final.
- El reloj.

### **Cada alumno debe traer:**

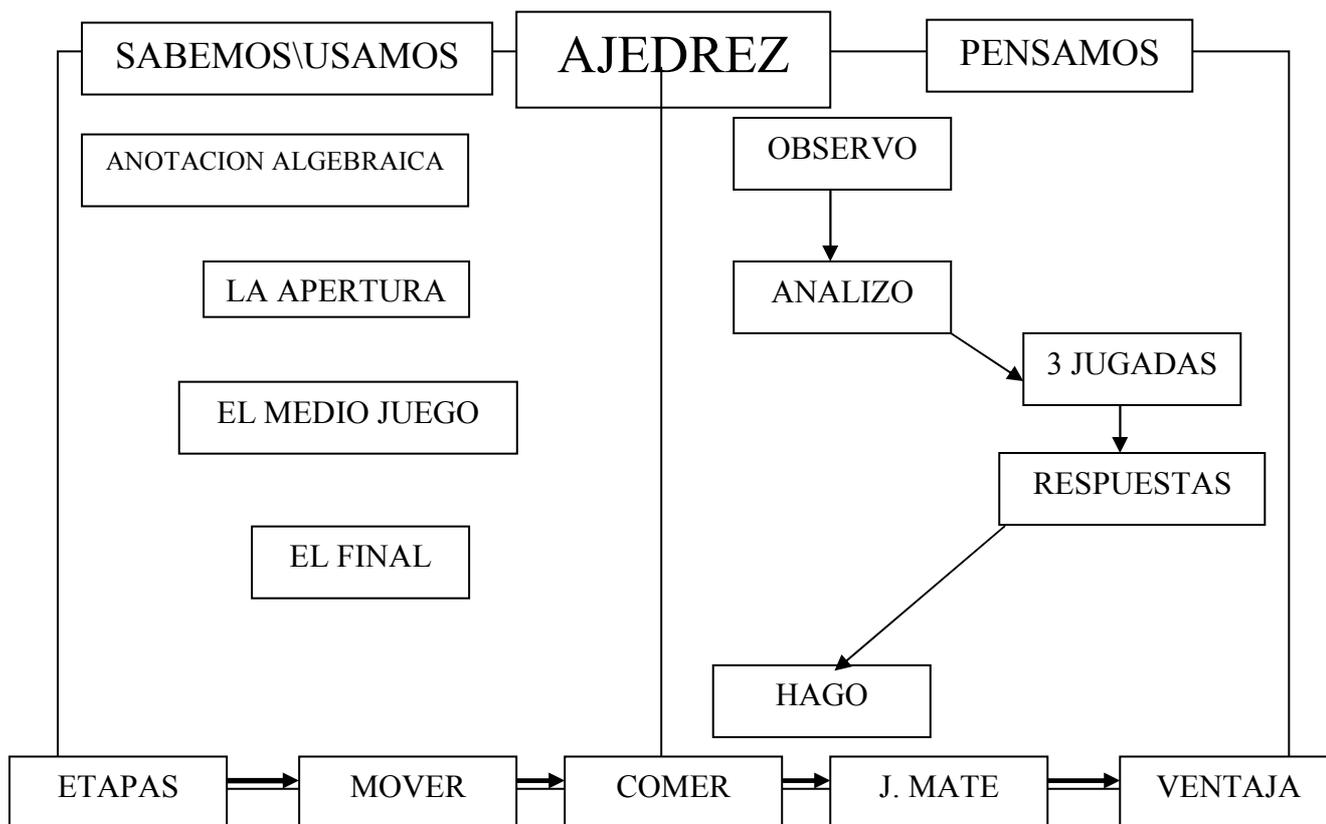
- Juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Un cuaderno.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

## La cartelera

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



En el sector SABEMOS\USAMOS se colocarán los contenidos aprendidos relacionados con el juego.

En la sección PENSAMOS se colocarán los carteles mostrados. Las modificaciones son las siguientes:

- Cambiamos el término muy general “PIENSO” a “ANALIZO”
- Aparte de buscar 3 jugadas nuestras se buscarán las repuestas posibles del oponente.

Esto se debe trabajar cuando se realizan ejercicios en el mural o realizando el docente mención oral cuando los alumnos juegan sus partidas.

## Notas informativas.

En este año podemos incluir un par de notas que pueden ser interesantes para los alumnos. El docente puede decidir el momento en que las quiera entregar así como las explicaciones que dará al momento de hacerlo.

En la primera de ellas se incluirán sitios web donde jugar o tener información sobre ajedrez. Bien puede ser incluida en la clase 28 que trata sobre el ajedrez mundial.

En la segunda se dará información sobre lugares en la zona donde los alumnos pueden ir a tomar clases (aquellos que tengan interés en mejorar más rápidamente) o a participar de competencias.

Las dos notas deben ser elaboradas por el docente aunque presentaremos las que aquí se entregan para que orienten en el caso de no tener información. Recuérdese que tanto la información en internet como los lugares donde jugar pueden variar con el tiempo.

## AJEDREZ E INTERNET

### *TORNEOS DE AJEDREZ EN ZONA OESTE:*

<http://www.lae-ajedrezescolar.com.ar/>

### *PARA JUGAR EN INTERNET*

En algunos se puede jugar como invitado. En otros hay que registrarse. En los 3 se puede jugar gratis.

<http://www.buho21.com/>    <http://www.playchess.com/jugarajedrez/index.htm>

<http://www.ajedrezonline.com/>

### *INFORMACIÓN MUNDIAL Y ARGENTINA (para saber sobre torneos, libros, etc)*

<http://www.ajedrez-de-estilo.com.ar/ade/>    <http://www.chessbase.com/espanola/index.asp>

### *FEDERACIONES Y CLUBES DE AJEDREZ IMPORTANTES.*

En estos sitios se puede encontrar información sobre torneos importantes, rankings, libros, ajedrez en la zona oeste, fotos, etc.

Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) (en inglés): [www.fide.com/](http://www.fide.com/)

Federación Argentina de Ajedrez: <http://www.ajedrez.com.ar/>

Federación de ajedrez de la zona Oeste: <http://www.ajedrezfaogba.com.ar/>

Club Argentino de ajedrez: <http://www.argentinodeajedrez.com.ar/>

### *PÁGINA DE VARIEDADES (con chistes, cuentos, salvapantallas, anécdotas, etc.):*

<http://www.funchess.org/>

*AJEDREZ Y CULTURA (cuentos, poesías, cine, etc.):* <http://www.metajedrez.com.ar/>

## LUGARES PARA JUGAR AJEDREZ EN LA ZONA OESTE

### *Escuela Municipal de ajedrez de Morón "Roberto Grau"*

**Dirección:** Salta y Rauch (durante la semana funciona la Esc. Municipal de Danzas)

**Horarios de clases:** domingos de 17 a 20.

**Niveles:** Todos.

**Costo:** cooperadora optativa

**Email:**

### *Club de Ajedrez Philidor*

**Dirección:** 9 de julio 613 esq. Carlos Pellegrini. Morón (a 6 cuadras de la estación).

**Tel:** 4483-5765

**Horarios de clases:** sábados de 10:30 a 13:00 hs.

**Niveles:** todos.

**Costo:** consultar.

**Email:** [clubphilidor@yahoo.com.ar](mailto:clubphilidor@yahoo.com.ar)

### *Club El Retiro*

**Dirección:** Crucero General Belgrano 1350 – Hurlingham.

**Horarios de clases:** sábados de 11:00 a 13:00.

**Niveles:** consultar

**Costo:** consultar.

**Email:** [elretiroescucha@argentina.com](mailto:elretiroescucha@argentina.com)

**Tel:** 4665-0135 / 4452-4385

**Web:** <http://www.clubelretiro.com.ar>

## GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

CLASE N°	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	PARTIDA EN MURAL
3	PRACTICA LIBRE
4	REPASO DE LO APRENDIDO EN 2°
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES.
6	LA ANOTACION ALGEBRAICA
7	PRACTICA DIRIGIDA
8	MODELOS DE JAQUE MATE
9	PRACTICA LIBRE
10	LA APERTURA
11	PRACTICA LIBRE
12	EL JAQUE MATE PASTOR.
13	TORNEO
14	TORNEO
15	EL RELOJ
16	TORNEO
17	EL PEON AL PASO
18	TORNEO
19	PROBLEMAS DE JAQUE MATE
20	TORNEO
21	EL MEDIO JUEGO
22	TORNEO
23	EVALUACION DE POSICIONES
24	TORNEO
25	PRACTICA DIRIGIDA      25 BIS      VIDEO
26	EL FINAL
27	TORNEO
28	ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL AJEDREZ
29	TORNEO
30	PARTIDAS MODELO
31	TORNEO
32	RELATOS DE AJEDREZ
33	TORNEO
34	EL AJEDREZ COMETODO
35	TORNEO
36	TORNEO
37	CIERRE DEL TORNEO
38	REPASO
39	PARTIDA EN MURAL
40	CIERRE DEL AÑO

CLASE N°	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Cuaderno. Juegos de ajedrez. Cartelera.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla presentación.			
<p>Al ser la primera clase el docente presentará la materia como ya lo hizo el año pasado. Si bien los puntos son los mismo este año podemos profundizarlos un poco más. Por otro lado el repetirlos hace que se graben con mayor fuerza en la mente del alumno. Así, por ejemplo cuando un chico nuevo ingresa al colegio y pregunta porqué el ajedrez es una materia, rápidamente los compañeros le contestan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>conducta</b> necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.</li> <li>• Cuál es el <b>objetivo</b> de enseñar ajedrez en la escuela. Este año podemos explayarnos más sobre este tema y leerles la nota que se enviará a padres, poniendo el acento en aquellos términos que ellos pueden entender con un lenguaje sencillo. También nos referiremos a los contenidos actitudinales que se mencionan en la nota. Tratamos de profundizar o explicar cosas que no se mencionaron el año anterior.</li> <li>• Explicar, como está en la nota, cuál será el objetivo principal de este año (comenzar a organizar la forma de jugar). También se pueden comentar las actividades interesantes que se harán este año como por ejemplo el torneo (interno y si hay, ínter escolar).</li> <li>• La <b>cartelera</b> (ver más abajo).</li> <li>• El <b>material</b>: cuaderno y juegos rotulados.</li> <li>• Se preguntará si hay alumnos nuevos (si los hay, si saben jugar).</li> <li>• También se podrán comentar las actividades interesantes (más allá de si jugaron al ajedrez) que hicieron en las vacaciones como para conocer más al grupo.</li> </ul>				
<b>CUADERNO</b>				
Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.				
<b>CARTELERA</b>				
Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado "PENSAMOS".				

CLASE N°	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>En el segundo año se realizó un repaso para luego jugar una partida en el mural. En realidad esta partida busca ser una especie de evaluación diagnóstica de lo que los alumnos recuerdan. Sin embargo no era bueno hacerla como segunda clase el año anterior ya que posiblemente muchos alumnos podían no recordar el movimiento de las piezas de forma correcta. En cambio, se supone que en tercero eso está sabido por todos y por ello se puede realizar, ya en esta clase, un juego en el mural</p> <p>Como siempre el docente elije cómo formar los bandos.</p> <p>Antes de comenzar con la misma se repasará la sección PENSAMOS del afiche poniendo el acento en los puntos nuevos. A lo largo de la partida el docente podrá preguntar a los alumnos si han pensado otras jugadas aparte de la realizada y lo que podría responder el rival.</p> <p>A través de la partida vemos el trabajo individual del alumno que pasa y también (aunque no debería pasar) los gestos, ademanes y comentarios de aquellos que están en sus bancos. El profesor estará atento a todo ya que los comentarios y gestos nos permiten saber en qué piensan los alumnos.</p> <p>En el caso de jugar varones vs. nenas se sortearán los colores de juego y pasarán alternativamente.</p> <p>Cada vez que el docente lo crea necesario hará comentarios para que los alumnos tomen conciencia de los conceptos que utilizan al jugar y cuales son las ideas posibles en la partida. Se destacará el uso de ideas aprendidas el año anterior (por ejemplo jugadas de desarrollo centralizado). Se corregirán malos movimientos y se destacarán las bondades de las buenas jugadas, se comentará la realización o no de enroque, etc.</p> <p>Si bien será obligatorio que todos jueguen y pasen (sabiendo que esto trae problemas a algunos alumnos especialmente los mas tímidos o de menor nivel) el profesor dará ideas (depende de cada alumno decidirá el nivel de especificidad de la misma) a aquellos que pasen y vea que tienen poca confianza para mover.</p> <p>Lo ideal será que la partida dure toda la hora para así poder hacer comentarios y analizar con los chicos lo que va pasando. Al finalizar la misma se hará la evaluación sobre cuales pudieron ser errores y cuales aciertos, privilegiando lo aprendido por sobre el resultado.</p> <p>Si termina la hora de clase y la partida continúa se podrá definir el ganador por puntos comidos. Aquí se pondrá el acento en la actitud de los dos equipos: el que gana festeja sin burlar y el que pierde aplaude al ganador y no se ofende ni se enoja.</p>				

CLASE N°	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).</p> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si tienen en cuenta la respuesta del oponente).</li> </ul>				

CLASE N°	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>A diferencia de segundo, esta vez utilizaremos toda la clase para un repaso general de lo aprendido. El repaso debe incluir la participación activa de los alumnos (responder las preguntas del docente, pasar a ejemplificar, etc.)</p> <p>Algunas cosas se verán muy brevemente y otras con mayor profundidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los movimientos de las piezas: breve ya que se supone que todos los saben. Tal vez detallar las diferentes formas de hacer el movimiento del caballo.</li> <li>• El valor de las piezas. Las tablas. La coronación. Breve.</li> <li>• El enroque. Breve pero bien claro ya que aún muchos lo harán mal.</li> <li>• El jaque: breve. Las opciones.</li> <li>• El jaque mate: el concepto.</li> <li>• Los jaque mates básicos. Con más detalle. Se verán los tres, poniendo el acento en el de dama y rey.</li> <li>• El beso de la muerte.</li> <li>• El centro: repaso con aportes hecho por los alumnos sobre su ubicación y utilidad.</li> <li>• El desarrollo: importancia.</li> <li>• Estrategia y táctica. Recordar qué significa cada una.</li> </ul> <p>Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.</p>				

CLASE N°	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.			
<p>Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.</p> <p>Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.</p> <p>El docente caminará por los bancos y ayudará para realizar el jaque mate si lo considera necesario (todavía muchas veces es necesario). Aclarará que sólo contabilizará los que vea efectivamente realizados.</p> <p>Como dijimos puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.</p> <p>Cada vez que termina un partido el docente podrá dejar cambiar libremente de compañero o ayudar a la organización de la clase rotando él los rivales.</p>				

CLASE N°	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender y utilizar el sistema algebraico de anotación.
<b>CONTENIDO</b>	La anotación algebraica.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.

Esta clase es bastante extensa. Tal vez lo mejor sea que primero escriban en el cuaderno y luego adaptar la explicación al tiempo que queda. En algunas ocasiones los chicos sólo copian y la explicación puede ser realizada la clase siguiente (que será práctica) con mayor profundidad (por ejemplo haciendo pasar a los chicos al mural jugando las primeras movidas de una partida y anotando la jugada que realizan). La otra opción es la que se presenta: primero la explicación y luego los chicos copian. La explicación deberá durar no más de la mitad de la clase. Si alguien no termina de copiar podrá pedir el cuaderno a un compañero. Todo esto dependerá de la velocidad del grupo, para entender y para copiar, y de la duración de la hora de clase

Se mostrará a los alumnos material escrito de ajedrez (algunos libros y/o revistas). Se les preguntará si ven en los diarios notas con problemas y partidas de ajedrez.

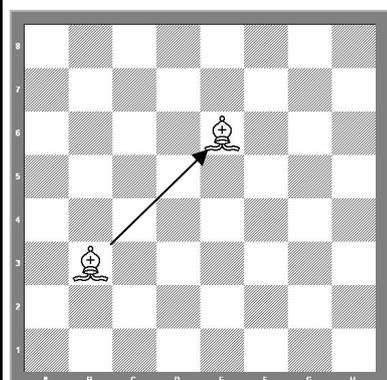
A partir de sus respuestas se explicará que existe un método internacionalmente aceptado para anotar partidas de ajedrez. Así todos los jugadores del mundo pueden “leer” el material y comprenderlo. Dicho método se llama “anotación algebraica”.

Su uso es muy sencillo y aquellos alumnos que conozcan la “batalla naval” ya tendrán una buena base para comprenderlo.

El tablero se divide en columnas y filas denominadas con letras y números respectivamente. En el mural (que generalmente tienen estos datos incorporados) se irán señalando las columnas con su respectiva letra y las filas con su número.

Luego cada casilla va a recibir un “nombre” que surge de la intersección de la columna con la fila. Así se mostrarán varios ejemplos: “a4”, “b8”, “e6”, etc. Luego el profesor señala y los alumnos responden cómo se denomina esa casilla.

Acto seguido se explicará el movimiento de las piezas: al mover una pieza debemos tener en cuenta 3 elementos: la pieza que se mueve (su inicial en mayúscula, excepto que sea un peón), la columna a la cual se dirige (en letra minúscula) y por último la fila (número).



Así, la jugada Ae6 (por ejemplo saliendo de b3) se vería en el tablero de la siguiente forma.

Luego se irán dando distintos ejemplos con las diferentes piezas. Los alumnos pasarán a realizar las jugadas sugeridas por el docente.

Se deberá aclarar que en el caso de los peones se anotará directamente la casilla de destino (sin la inicial del peón) Por ejemplo: e6 (peón a la casilla e6).

También deberá aclararse que en el caso de capturas muchas veces encontrarán el signo “x” (por ejemplo: Txd3). No importa lo que se come sino la casilla en la que se encuentre la pieza capturada. En esta aspecto la captura del peón suele presentar dificultades: por ejemplo cxd6 significa que el peón de la columna c captura en d6.

Finalmente se explicarán los signos especiales que pueden encontrar en libros y revistas: el enroque, la coronación, los signos de buena o mala jugada, etc.

El docente cerrará la explicación resaltando que a partir de esta clase comenzarán a usar el sistema algebraico cada vez que trabajen con el mural y que, sabiendo que no es fácil de incorporar totalmente, no se desesperen si al comienzo tienen dificultades para escribir o decir las jugadas.

## **CUADERNO**

### La anotación algebraica

Sirve para anotar jugadas. También para leer libros y revistas de ajedrez.

Las columnas del tablero tienen letras (a-h) y las filas números (1-8).

Al mover una pieza debo:

- 1) Escribir la inicial de la pieza (en mayúscula), menos el peón.
- 2) La columna a donde va la pieza (en minúscula).
- 3) El número de la fila a donde llega.

Ejemplos: e7, Td1, Ag6, Df4, Ch2, Ra6.

### Signos especiales

0-0 : enroque corto.

0-0-0 : enroque largo.

+ : jaque.

++ : jaque mate.

C8=D : ejemplo de coronación.

! : buena jugada.

? : mala jugada.

!?: jugada dudosa.

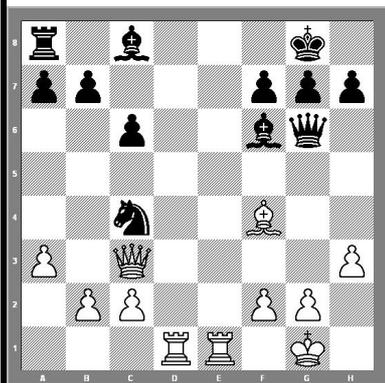
Nota: todo esto demorará bastante en ser copiado por algunos alumnos.

## **CARTELERA**

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “ANOTACIÓN ALGEBRAICA”.

CLASE N°	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida.			
<p>En esta clase se realizará una práctica dirigida. El docente elegirá los rivales teniendo en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel de juego (pueden ser parejos, de menor o mayor nivel).</li> <li>• Sexo (para que jueguen los varones y las nenas).</li> </ul> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).</li> </ul>				

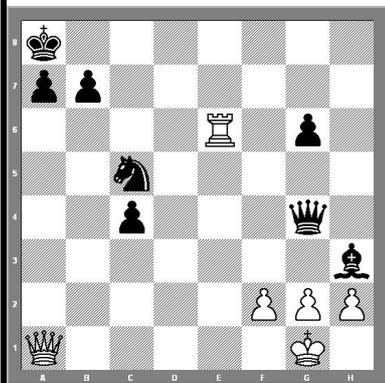
CLASE N°	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.			
<b>CONTENIDO</b>	Modelos de jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.			



Se comenzará la clase presentando el siguiente ejercicio simple: Juegan las blancas. Luego de dar un par de minutos para pensar (en general los chicos levantan las manos a los 10 segundos) se pedirá a algunos alumnos que digan (utilizando el sistema algebraico) cuál es la jugada ganadora para ellos (anotarlas en el pizarrón).

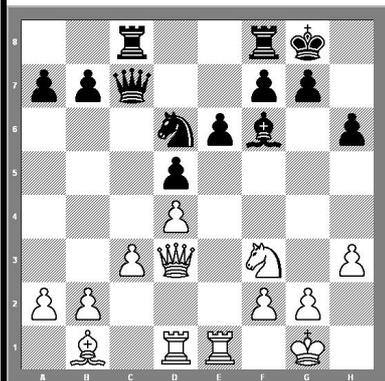
Seguramente muchos coincidirán (Te8++) por lo cual el docente elegirá uno que pase y la haga en el mural. El alumno seleccionado explicará porqué la eligió y la analizará con la ayuda del docente (si se puede tapar o comer a la pieza que da jaque mate). Si no surgió de los alumnos también se analizará Td8+ con las diferencias con

respecto a la jugada correcta.



En este ejercicio se repetirá la metodología hasta que lleguen a la jugada correcta (Dh8++)

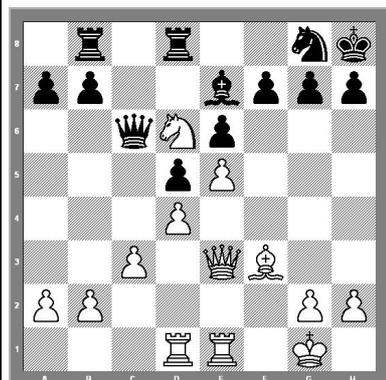
Luego de analizada (así como Te8+) se procederá a detallar la principal característica de estos jaque mate (junto con los niños): el rey encerrado. Así se comentará que este jaque mate recibe el nombre de jaque mate pasillo y suele ocurrir frecuentemente en el enroque. Como consejo se puede decir que es bueno hacer siempre una salida al rey (por ejemplo con el peón del costado) aunque esto no garantiza una seguridad total.



En este caso los alumnos deberá encontrar la jugada Dh7++. A pesar de que solo hay un jaque posible los chicos tardan debido a que descartan la jugada por miedo a la captura del rey negro y por la dificultad de ver el alfil de b1.

El profesor puede orientar a los alumnos con la idea de pieza protegida y del “beso de la muerte”.

A este jaque mate lo llamaremos “esquinita” y se puede hacer también con el apoyo de un caballo en g5 o de una torre en la columna h.



El jaque mate del diagrama (Cf7++) lo llamaremos “de la tumba” por su encierro. El nombre Philidor sería poco impactante y muy difícil de recordar para los chicos. Podemos insistir en no encerrar tanto al rey ya que así puede recibir jaque mate fácilmente.

Siempre es útil después de cada jaque mate mostrarlo “puro”, o sea la posición que lo caracteriza sin otras piezas que distraigan. Así se comprende mejor el concepto.

## CUADERNO

### ¡Muchos jaque mates!

No solo podemos hacer el mate bicicleta. También sabemos:

- Pasillo.
- Esquinita.
- De la tumba.

CLASE N°	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>En esta clase los alumnos realizarán práctica libre.</p> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada y si tienen en cuenta la movida del oponente).</li> </ul>				

CLASE N°	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias de la apertura.
<b>CONTENIDO</b>	La apertura.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.

**Nota:** si se quiere se puede comenzar la clase escribiendo en el cuaderno y luego realizar la explicación. Esto permitirá que el docente sepa de cuánto tiempo dispone para manejar mejor la parte teórica.

Preguntaremos quién quiere pasar al mural. Elegido el alumno le pediremos que realice 8 o 10 jugadas seguidas con el bando blanco. Una vez realizadas le pediremos que se siente y comenzaremos la explicación.

Comentaremos a los alumnos que el ajedrez tiene cientos de años y que durante ese tiempo los jugadores han anotado sus partidas comprendiendo cada vez más el juego. Al enfrentarse muchas veces con la misma forma de empezar comenzaron a ponerle nombres a las primeras jugadas. Recurriendo a veces al lugar dónde se jugó o al nombre del jugador que la hacía. Por ejemplo, la apertura que hizo el alumno la podemos llamar con su nombre.

Para que los alumnos comprendan mejor podemos mostrar un libro sobre aperturas..

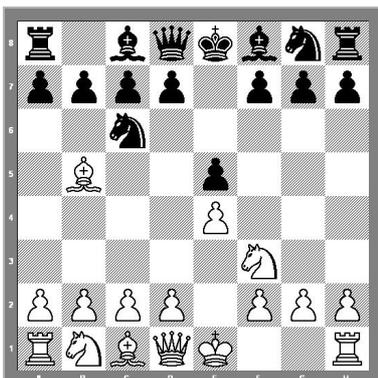
Luego realizaremos la analogía de comparar a la partida de ajedrez con un cuento. Las tres partes del cuento (introducción, nudo y desenlace) tienen similitudes con las fases de la partida. Así es que hoy trataremos de comprender mejor cómo comenzar un partido de forma adecuada. Para ello recurriremos a los conceptos de centro y desarrollo que los alumnos ya conocen.

Los objetivos de la apertura serían:

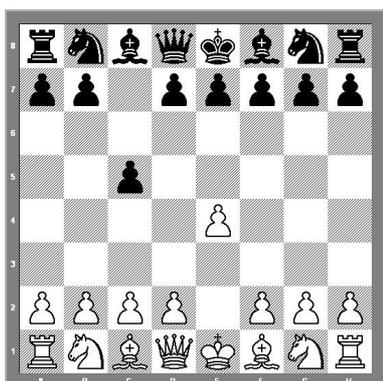
- Desarrollar todas las piezas.
- Dominar el centro.
- Hacer el enroque.

Nos preguntaremos si en la apertura del alumno se tienen en cuenta esos conceptos (usualmente no). Aquí le pediremos a otro alumno que pase y realice la misma cantidad de jugadas con negras para hacer la apertura “anti-(nombre del primer alumno)”. La analizamos entre todos (si sacó las piezas por el centro o hizo el enroque).

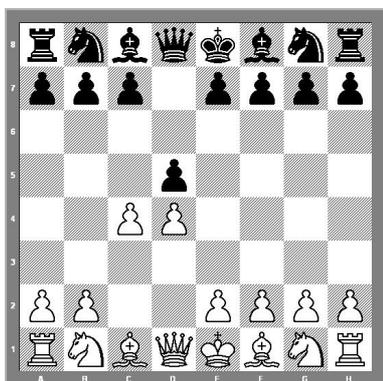
Luego podemos mostrar un par de ejemplos de aperturas conocidas por los jugadores resaltando cuántas jugadas puede durar una apertura, las variantes que puede tener, sus características (de ataque o de defensa, etc.).



Apertura española. Remarcar como la más antigua. Dar ejemplo de variantes.



Apertura siciliana. Dar algunas ideas simples.



Gambito de dama. Explicar la palabra gambito como entrega de material para sacar más rápido las piezas y dominar mejor el centro. Dejar en claro que no sólo se puede empezar con el peón del rey sino que hay varias opciones para el blanco que sería bueno que prueben

Cerrar la explicación pidiendo que cada vez que comiencen una partida se pregunten si las jugadas que hacen obedecen a los principios mencionados.

## **CUADERNO**

### La apertura

Jugada o serie de jugadas (por ejemplo pueden ser 8 o 10) con las que empieza una partida. Suelen tener nombre de países o jugadores: española, italiana, francesa, Alekhine, Nimzowitch, etc.

En la apertura hay que dominar el centro y desarrollar las piezas: mover los peones centrales, sacar los caballos y los alfiles, mover poco la dama, hacer el enroque y unir las torres.

## **CARTELERA**

Colocamos el cartel "APERTURA" en la sección "SABEMOS"

CLASE N°	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre.

Antes de que los alumnos comiencen a jugar recordar lo explicado sobre la apertura. Este recordatorio se puede realizar también en forma oral mientras juegan. Estará exento de jugadas concretas para permitir que los alumnos vayan elaborando su propia idea de cómo comenzar el partido. Resaltaré casos donde el desarrollo haya sido el correcto para que todos lo tengan en cuenta.

El docente puede:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada y si tienen en cuenta la movida del oponente).



Alumnos realizando práctica libre.

CLASE N°	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

**OBJETIVO** Que el alumno logre comprender e identificar el jaque mate pastor.

**CONTENIDO** El jaque mate pastor.

**MATERIAL** Tablero mural.

**ACTIVIDAD** Trabajo en mural. Cuaderno.

Normalmente ya hay en el grupo alumnos que conocen (por enseñanza de terceros) el jaque mate pastor. Esto suele ser un problema que afecta la enseñanza de los chicos y favorece malos hábitos:

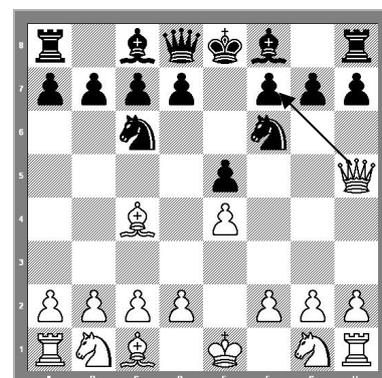
- ganar rápido y sin esfuerzo
- repetir una secuencia de jugadas sin pensar demasiado
- subestimar al rival.

Es importante luego de preguntar quienes lo conocen y antes de explicarlo el docente aclare los puntos mencionados que son el porqué no nos gusta que lo hagan y que esperamos que no lo usen al jugar. No podemos evitar el explicarlo ya que sino aquellos alumnos que no lo saben se encuentran en desventaja y se desmotivan al perder rápidamente sus partidas. Desde ya que el jaque mate pastor no es inevitable, pero del concepto del alumno en lo que importa es comer (normal a esta edad) él realmente piensa que no puede perder rápido ya que es necesario dejar al rey solo antes de dar jaque mate. Por ello los niños caen fácilmente en el mate pastor. Y desde ya que aun explicándolo suelen caer repetidamente antes de comprenderlo y lograr evitarlo eficientemente. Es un tema que hay que repetir cada año para los olvidadizos.

Podemos definir el pastor como una apertura “mala” porque no respeta conceptos como no sacar la dama rápidamente a jugar poniéndola en peligro.

Armada la posición inicial del juego se desarrollarán (y se anotarán) las jugadas que llevan al pastor. El docente debe remarcar que el negro pierde (aun sacando las piezas bien, dar el ejemplo del mate del loco donde el blanco pierde por jugar muy mal) por no pensar qué busca hacer el rival. Juega mecánicamente y eso lo lleva a la derrota.

Blancas	Negras
1. e4	e5
2. Dh5	Cc6
3. Ac4	Cf6?
4. Dxf7++	



Si bien puede desarrollarse con diferentes variantes (Dh3) la idea siempre es dar jaque mate en "f7" con la dama defendida por el alfil.

Recomendamos analizar con los alumnos los errores de los 2 jugadores:

- En el blanco el sacar la dama rápidamente poniéndola en riesgo.
- En el negro no ver las amenazas del blanco y jugar “mecánicamente”.

Al momento de analizar las defensas posibles debemos remarcar que si bien g6 es la mejor jugada técnica para evitarlo las otras suelen ser más sencillas para los chicos y evitan algunos problemas “colaterales” (por ejemplo jugar g6 de forma apresurada perdiendo el peón de e5 y la torre de h8.).

En el mural el docente “tratará de hacerle” pastor a algún alumno para que entre todos vean si lo defiende correctamente. Luego el profesor “hará” de alumno al que hay que hacerle jaque mate.

La verdad es que el jaque mate pastor puede resultar un verdadero dolor de cabeza ya que hay chicos que lo adoptan de forma rutinaria. El docente debe insistir en que no sirve para mejorar ni para ganarle a los buenos jugadores (que ya lo conocen). Una medida puede ser prohibirlo en su clase (y en el próximo torneo interno) como medida para que no se acostumbren a hacerlo, aunque fuera de la escuela corre por su cuenta intentar ejecutarlo.

## ***CUADERNO***

### El jaque mate pastor

Es un jaque mate en 4 jugadas.

Blancas	Negras
1. e4	e5
2. Dh5	Cc6
3. Ac4	Cf6? (hay que hacer g6, Df6 o De7.)
4. Dxf7++	

**RECUERDA:** No debemos hacerlo ya que no nos ayudará a jugar mejor. Si tu rival juega bien aprovechará tu error de intentarlo.

**Nota:** considerando que la explicación no es muy larga los alumnos pueden dibujar en el cuaderno la posición del jaque mate pastor (armarla en el mural y ponerlo a la vista).

CLASE Nº	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>Antes de comenzar el torneo anual americano recordaremos a los alumnos las reglas aprendidas el año anterior (pieza tocada, pieza movida, etc.). Debemos ejemplificarlas y como siempre pedir honestidad al momento de jugar.</p> <p>Podemos mostrar la planilla del año pasado y motivar a cada uno a superar su desempeño anterior (con metas realistas). También que se espera una mayor cantidad de partidas jugadas y de jaque mates realizados (considerando que en segundo aún les costaba definir mucho las partidas).</p> <p>Armada la planilla el docente pondrá a jugar a los alumnos. Continuaremos recurriendo a la regla de los 10 puntos de ventaja para definir partidos al final de la hora.</p> <p>Este año podemos poner el acento en que los alumnos entiendan la "Planilla del torneo". Por qué existe la línea negra diagonal (los chicos siempre preguntan) así como la forma en que cada uno puede "ver" su puntaje en la planilla buscándose en ella y sumando los puntos horizontales.</p> <p>Como se dijo, el torneo es un gran motivador y organizador de la clase, pero el docente debe manejar los efectos negativos que podría tener (obsesión por los puntos, desazón ante la derrota continua, etc.) y tratar de darle un marco pedagógico al desarrollo del mismo.</p>				

CLASE N°	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferente sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre Conocer las características del reloj de ajedrez y su uso adecuado. Conocer los diferentes ritmos de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	El reloj.			
<b>MATERIAL</b>	Relojes de ajedrez. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación del uso del reloj.			
<p>Se comentará a los alumnos que muchas veces los ajedrecistas pasamos por un club de ajedrez y queremos jugar partidas pero no disponemos de tiempo. En ese caso podemos jugar partidas cortas utilizando el reloj. Gracias a él se puede arreglar para jugar el tiempo que los dos jugadores quieran.</p> <p>El docente presentará el reloj (en este caso analógico, también puede ser digital pero no es tan frecuente en los colegios): detallará el uso de los botones y perillas. Pedirá siempre que se lo trate con cuidado para evitar su rotura. Recomendará ubicarlo siempre lo más lejos posible del borde de los bancos.</p> <p>Una vez explicado esto el docente destacará que hay diferentes ritmos de juego utilizados en torneos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ping-pong: partidas rápidas usualmente a 5 minutos por jugador. A pesar de la velocidad con que se juega las movidas son en general buenas, o sea, se trata de aclarar a los alumnos que el hecho de jugar rápido no quiere decir que se haga cualquier cosa y que ellos con el tiempo pueden llegar a jugar así. Explicar las jugadas ilegales.</li> <li>• Rápido: son partidas que pueden llegar a una hora por jugador. Si bien para ellos eso es mucho tiempo, para un jugador de torneo no es tanto.</li> <li>• Pensado: son partidas largas. Muchas veces tienen un límite de jugadas también. Por ejemplo: 1h y 30 m para hacer 30 jugadas. Luego se agrega otro límite: por ejemplo 1 hora a finish (termina si o si).</li> </ul> <p>Remarcar que se aprieta el botón con la misma mano con que se mueve las piezas.</p> <p>Pasar a copiar en el cuaderno.</p> <p>Si hay relojes suficientes los alumnos los usan. En caso de disponer de uno solo los alumnos juegan libremente y el docente irá poniendo el reloj unos minutos en diferentes mesas.</p>				



Es importante destacar que la idea es que conozcan el reloj y su uso siendo usado muy de vez en cuando. Toma mucha práctica que jueguen sin sentirse presionados por el mismo, y como el objetivo no es prepararlos para torneos sino que aprendan a pensar jugando el reloj puede resultar contraproducente. Por ello se utilizará como algo "interesante" pero no cotidiano. Así por ejemplo si por la explicación y la copia en el cuaderno los alumnos no llegaron a utilizarlos (habiendo suficientes relojes) se puede utilizar una clase de torneo para jugar con el reloj, pero aclarando que no pueden perder por tiempo la partida sino que se busca que se acostumbren al movimiento de jugar y apretar el botón. Con la práctica en cada año lo podrán ir dominando.

## **CUADERNO**

### El reloj

Se usa para poner un límite de tiempo.

Los ritmos de juego pueden ser:

Ping-pong: hasta 15 minutos por jugador. ¡Cuidado con las jugadas ilegales!

Rápido: por ejemplo 1 hora por jugador.

Pensado: por ejemplo 1h y 30 m para cada jugador.

Cuando se cae la aguja se pierde el partido. Sólo deben decirlo los jugadores.

Recuerda: aprieta el botón con la misma mano con la que mueves.

Dibuja el reloj.

CLASE N°	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>17</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

**OBJETIVO** Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar de forma correcta el peón al paso.

**CONTENIDO** El peón al paso.

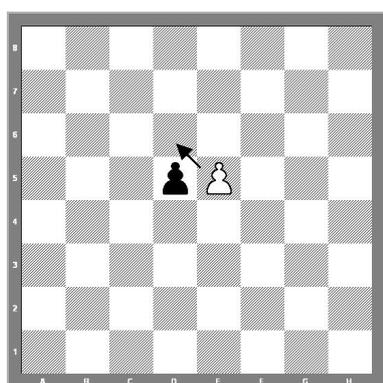
**MATERIAL** Tablero mural.

**ACTIVIDAD** Trabajo en el mural.

Al enseñar el peón al paso se cierra el bloque de conceptos básicos. Sin embargo al enseñarlo debemos tener en cuenta que a la dificultad que presenta esta jugada se suma que es poco utilizada. Esto hace que rara vez los alumnos lo apliquen correctamente en las partidas (por lo menos por un tiempo). Por ello recomendamos pedirles a los alumnos que llamen al docente cuando quieren hacerlo, ya que hay muchas posibilidades de que lo hagan de forma errónea.

Considerando que es un contenido un poco “seco” (poco atractivo) para enseñar podemos adornarlo con alguna historia. En este caso optamos por una como la siguiente:

“El otro día caminando por la noche me encontré en un callejón con el director del colegio, todo vestido de negro y con capucha, quien me preguntó: le enseñaste a los alumnos de 3º el 3.4?? Yo le dije que NO ya que consideraba que no están listos para el 3.4. Así, cada vez que nos cruzamos me pregunta si les enseñé el 3.4. Por eso tomé la decisión de enseñárselos.” Luego sacamos un reglamento y leemos rápidamente el artículo referido al peón al paso (en este caso es el artículo 3.4. inciso d). Los alumnos no lo entenderán y luego vendrá la explicación en el mural.



- El peón que captura debe estar en la 5º fila.
- El peón capturado debe haber avanzado desde la 2º a la 4º fila.
- El peón de la 5º fila puede (no es obligatorio) capturar al peón como si este hubiese avanzado un solo paso.
- Por último, la captura al paso debe hacerse en la jugada inmediata siguiente.

La cara de asombro de los alumnos será recordable. Lo reiteraremos en casos para los dos bandos (blancas y negras). Luego haremos pasar a los alumnos para que lo realicen en el mural.

Es un concepto que los alumnos no asimilan fácilmente por lo cual no debemos preocuparnos demasiado si tardan un tiempo en comprenderlo y utilizarlo correctamente.

Insistiremos con que el 3.4 es poco utilizado pero existe y que si alguien no lo sabe no quiere decir que no se pueda usar. La idea de darle “misterio” al 3.4 es que los alumnos entiendan que es una movida que está en el reglamento (por lo extraño muchos piensan que es un invento). Si bien tiene una explicación “lógica” (ya que el peón en realidad mueve un paso, al permitir mover dos consideramos por una movida que está en la casilla anterior) podemos compararlo con el enroque que no tiene una explicación muy clara, pero que es legal.

Finalmente podemos decirles que “si se cruzan con el director de la escuela, sonríanle (pero no le digan, porque es un secreto!!) porque así sabrá que ya conocen el 3.4.”

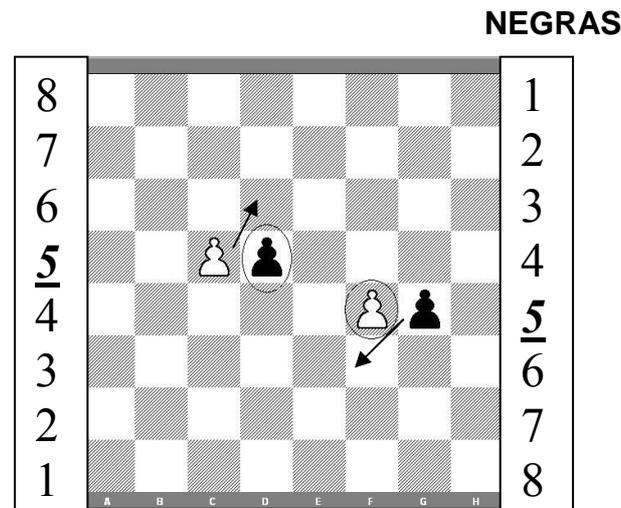
Luego de copiar, los alumnos pueden jugar libremente con quien quieran.

## CUADERNO

### El peón al paso

Es el misterioso artículo “3.4.” del reglamento.

**Nota:** ponerlo en texto es un tanto complejo por lo cual se hará el dibujo del tablero como aparece en el diagrama siguiente (el docente lo hará en el pizarrón y los alumnos lo copiarán en el cuaderno).



**BLANCAS**

**Recuerda:** ¡¡sólo se realiza con peones!!

CLASE N°	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.</b></li> <li>• <b>En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

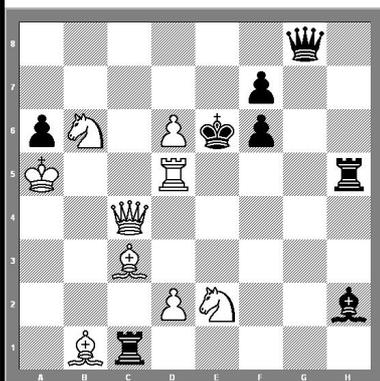
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Problemas de jaque mate en el tablero mural.

Aquí volveremos a trabajar problemas de jaque mate. Podemos recurrir como el año pasado a la competencia entre filas.

Comenzaremos con un problema de mate en una como respuesta a la movida del rival y terminaremos con jaque mate en dos jugadas.

Presentado el problema se hará la jugada del rival (el docente la anotará en el pizarrón) y los alumnos deberán decir (antes de hacerlo en el mural) el jaque mate utilizando el sistema algebraico.

El problema sugerido para empezar es el siguiente:



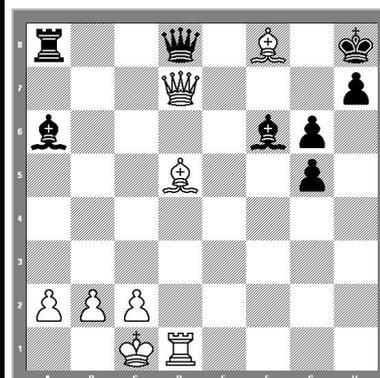
Comenzaremos por la jugada más sencilla hasta llegar a la variante más compleja.

- 1. Txd5     Dxd5++
- 1. Dg4     Dc8++
- 1. Th4     Af5++
- 1. Ae5     Td4++
- 1. Ag1     Cf4++
- 1. f5      Td3++

Recordamos que cuando aparezcan casos como el **descubierto** se buscará que los alumnos lo comprendan (y lo expliquen ellos, ya que se dan cuenta que la pieza que da jaque no necesariamente o no sólo es la que se movió) pero no lo rotularemos con el nombre de descubierto. Permitiremos que vayan formando el concepto que retomaremos el año siguiente de forma programada.

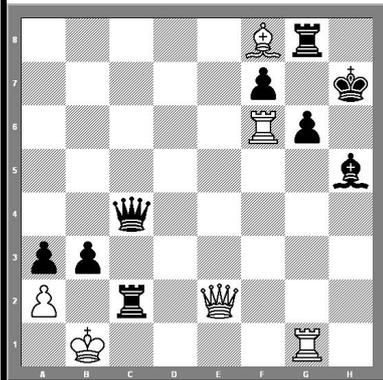
De por si el ejercicio anterior les tomará bastante tiempo. Igual ponemos problemas de mate en dos que pueden valer más puntos al resolverlos.

Sugerimos.



La secuencia es:

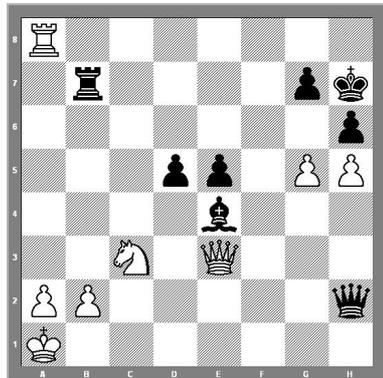
- 1. Dxd7+   Rxd7
- 2. Th1++



Las blancas ganan con:

1. D $x$ h5+ g $x$ h5

2. T $h$ 6++



En este caso debemos remarcar el peligro de jaque mate de las negras y que ante la jugada ganadora hay una variante posible que debe ser analizada. Así nos acostumbramos a no pensar que el otro tiene una sola posibilidad.

Secuencia:

1. D $x$ e4+ d $x$ e4

2. g6++

Si el negro en vez de capturar la dama mueve 1..... g6 el jaque mate se produce con 2. D $x$ g6

CLASE N°	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.</b></li> <li>• <b>En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	21	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias del medio juego.			
<b>CONTENIDO</b>	El medio juego.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			

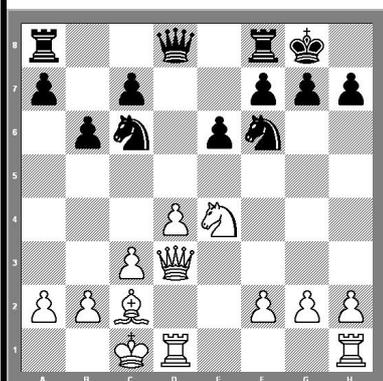
Se retomará lo explicado sobre las fases de la partida. Ahora veremos el medio juego. Lo definiremos como la fase que sigue a la apertura y en la cual el jugador tiene dos objetivos posibles:

- Dar jaque mate
- Lograr ventaja material

Es muy importante hacer un plan en el medio juego. Para ello volveremos a hablar sobre la estrategia y la táctica y recordaremos el cuadro realizado el año pasado para analizar una posición.

Sin embargo no es el objetivo de esta clase centrar en la evaluación (clase que haremos más adelante) sino dar una idea global de lo que es el medio juego, como la parte más creativa de la partida.

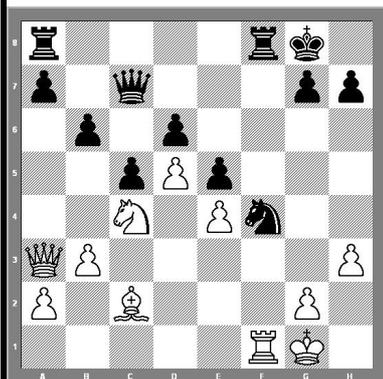
Luego presentaremos dos problemas: uno de jaque mate y otro de ganancia de material. Así lograremos que los alumnos comiencen a comprender a las dos como alternativas con las que se puede alcanzar la victoria.



En este caso recurriremos al ya conocido por los alumnos jaque mate "esquinita" de las blancas. Para ello deberán encontrar la solución con:

1. Cxf6+ Dxf6, gxf6 o Rh8 (analizar las tres)
2. Dxh7++

Es útil remarcar que no es un problema típico con sacrificio sino una forma normal de definir una partida aprovechando la ventaja de una mejor disposición de piezas. También remarcaremos la importancia del caballo que defiende el enroque de este jaque mate, y por lo cual debe ser eliminado.



Aquí la jugada de las negras:

1. Ce2+ Rh2 (o h1)
2. Txf1 gana material.

## ***CUADERNO***

### El medio juego

Fase de la partida que sigue a la apertura. En ella buscamos dar jaque mate o ganar material.

En el medio juego debemos:

- Hacer un plan (estrategia): analizar la posición y elegir un objetivo.
- Calcular y elegir las jugadas (táctica).

## ***CARTELERA***

Pondremos el cartel "MEDIO JUEGO" en la sección "SABEMOS".

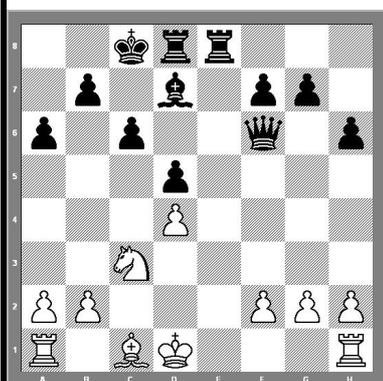
CLASE N°	22	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura y el medio juego.</b></li> <li>• <b>En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	23	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.			
<b>CONTENIDO</b>	La estrategia. La táctica.			
<b>MATERIAL</b>	Trabajo en el mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.			

En esta clase retomaremos el ejercicio de evaluación de posiciones realizado el año anterior. Sin embargo le haremos un par de modificaciones que explicaremos:

- Modificaremos dos ítems del año pasado. El MATERIAL y la posición de los REYES continúan igual. Cambiaremos el CENTRO por ESPACIO ya que apuntamos a que comprendan que el dominio puede ser en todo el tablero (incluyendo los flancos donde puede haber ataque) y no solo en el centro. También DESARROLLO pasará a llamarse MOVILIDAD ya que la idea de desarrollo está relacionada con la apertura, aquí tendremos en cuenta que las piezas (ya desarrolladas) deben estar ubicadas en lugares útiles o importantes. También notaremos la cooperación entre las piezas y peones.
- Luego de analizados los diferentes ítems les pediremos a los alumnos la elección de un plan (una idea sobre qué conviene hacer teniendo en cuenta lo evaluado) y luego anotaremos en el pizarrón jugadas concretas que ellos digan (acordes con el plan).

Primera posición a analizar.



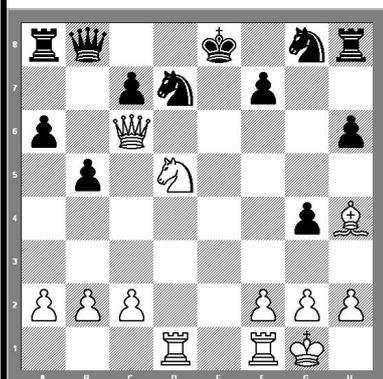
En este caso el negro dispone de mayor cantidad de puntos, el rey más protegido, mayor movilidad y dominio de espacio.

El docente hará el cuadro en el pizarrón e irá preguntando cada ítem a los alumnos para ir completándolo.

	B	N
MATERIAL	22	29
REYES	-	+
ESPACIO	-	+
MOVILIDAD	-	+

Luego se preguntará, considerando lo analizado, cuál podría ser el plan del blanco. Insistir que el objetivo a elegir debe ser primero una idea y NO una jugada. Planteado de una manera fácil para los chicos podríamos preguntarles si considerando la posición del rey blanco y la movilidad de las piezas negras, ¿al negro le conviene defenderse o atacar al rey contrario? Obviamente la respuesta será atacar. Ahora sí podremos buscar jugadas acordes con ese objetivo. Así surgirán: Dx2, Dxd4+, Ag4+, etc. Se anotarán y se analizará cada una.

Luego podemos plantear la pregunta desde el otro lado: ¿cuál sería el plan si ustedes fueran el blanco? Seguramente dirán defenderse y podrán dar alguna jugada como Ag3.



Haremos lo mismo con esta posición. Sin embargo podemos elegir un alumno que pase y analice un ítem. Así hasta completar el cuadro. El resto podrá aportar y controlar lo hecho por el que pasa. Luego se darán ideas para un plan así como las jugadas correspondientes.

	B	N
MATERIAL	31	31
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

Si bien hay igualdad de puntos es evidente que el blanco puede atacar rápidamente debido a lo indefenso del rey negro y a la poca movilidad de sus piezas.

Cerraremos la explicación insistiendo a los alumnos en lo importante de jugar despacio y cada tanto detenerse a analizar la posición con detalle para encontrar un plan y las jugadas adecuadas.

Desde ya sabemos que esto es algo que toma mucho tiempo. La idea es insistir cada año hasta lograr un hábito que vuelva el juego cada vez mejor estratégicamente hablando. Es algo que no es fácil de saber ya que uno puede ver la jugada de los chicos pero no saber si la misma es resultado de un golpe de vista o de un análisis más profundo. Paciencia.

CLASE N°	24	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	25	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	25 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	RECREATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes.			
<b>CONTENIDO</b>	Partidas modelo.			
<b>MATERIAL</b>	Video. Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Proyección de video.			
<p>Por fin veremos la segunda parte del film “¡Que viva la reina!”</p> <p>En esta edición Sara deberá enfrentar a su maestro en una simultánea (aprovechar para explicar rápidamente en qué consiste) para así tener la oportunidad de enfrentar a su padre, un jugador consagrado que está de paso en el pueblo.</p> <p>La partida con el docente es una reproducción de una conocida partida de la época romántica (Schallopp vs. NN). La misma se puede seguir en el mural a medida que se va desarrollando, así los alumnos comprenden mejor lo que ocurre (ya que se realiza con las piezas del ajedrez viviente).</p> <p>Seguramente el final emocionará a los niños.</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>26</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias del final.
-----------------	---

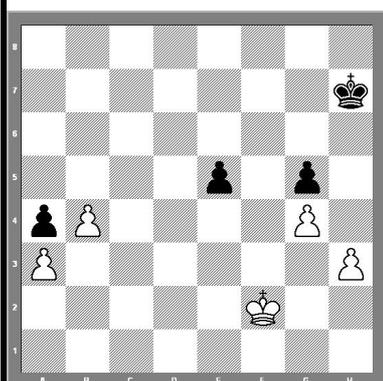
<b>CONTENIDO</b>	El final.
------------------	-----------

<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
-----------------	----------------

<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.
------------------	----------------------

Se retomará lo explicado sobre las fases de la partida. Ahora veremos el final. Lo definiremos como la fase en la cual hay pocas piezas en el tablero por lo cual es difícil hacer jaque mate.

Colocaremos la siguiente posición en el mural y les preguntaremos a los alumnos cual podría ser el objetivo más realista para el blanco.



Rápidamente surgirá la idea de coronar un peón (seguramente el de b4). Les haremos notar que esto es un final: sus características más notorias son la falta de piezas y la búsqueda de la coronación como un objetivo fundamental

Dejaremos en claro que si el objetivo de la apertura es preparar todo para la batalla y el del medio juego es dar jaque mate o ganar material en el final el objetivo es coronar para luego, si, por fin definir con jaque mate el partido. Que hay que tratar de no mezclar estos objetivos: comete un error tanto aquel alumno que al comienzo del partido avanza peones buscando llegar al fondo (y que suelen ser comidos) como el que teniendo una torre en el final insiste con dar jaques en vez de comer peones y apoyar el avance de los suyos.

Luego analizaremos si las piezas cambian su utilidad en el final con respecto a las otras etapas:

- El peón: al comienzo de la partida es poco útil. Ahora es la pieza fundamental para ganar.
- El rey: al comienzo lo escondemos en el enroque para protegerlo, ahora sale y muestra todo su valor comiendo peones rivales y apoyando el avance de los propios.
- La torre: poco útil en la apertura debido a la falta de espacio para moverse ahora muestra todo su potencial yendo de un lado al otro del tablero rápidamente.
- La dama: si bien usualmente no está en el final su presencia suele crear muchos problemas de jaques y provocar el empate de los partidos.
- El caballo y el alfil: no cambian mucho su utilidad. Inclusive podría decirse que son menos útiles que antes.

No es el objetivo de esta clase detallar los diferentes tipos de finales y sus características. Tengamos en cuenta que los alumnos de este nivel rara vez llegan a finales parejos en sus partidas con lo cual no necesitan de una técnica depurada para ganarlo. Sí es bueno llamar la atención sobre el objetivo correcto del final y que las piezas deben trabajar para lograrlo. A modo de ejemplo de las características del final y sus reglas podrán mencionarse (y dar un ejemplo): la ley del cuadrado, la oposición de reyes, la cortina de la torre para proteger a un peón del ataque del rey, etc.

## **CUADERNO**

### El final

Es la fase de la partida en la cual quedan pocas piezas. El objetivo principal es coronar un peón para luego dar jaque mate.

Las piezas en el final:

- El peón: es muy importante porque puede coronar.
- El rey: sale a ayudar a los peones.
- La torre: tiene mucha libertad de acción.
- La dama: puede forzar un empate.
- El caballo y el alfil: no cambian mucho su utilidad.

## **CARTELERA**

Pondremos el cartel "FINAL" en la sección "SABEMOS".

CLASE N°	27	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final</b></li> <li>• <b>También recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	28	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y valorar la organización institucional del ajedrez.			
<b>CONTENIDO</b>	La organización institucional del ajedrez.			
<b>MATERIAL</b>				
<b>ACTIVIDAD</b>	Relato.			
<p>Para explicar este tema de una forma entretenida volvemos a recurrir a las dotes de histrionismo del docente.</p> <p>El docente elegirá un alumno (preferentemente “carismático” y entusiasta, aunque no sea el mejor jugador del grado) y lo hará pasar al frente. Antes de comenzar el relato recomendamos tener en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las cosas que queremos que aprendan se irán anotando en el pizarrón.</li> <li>• Deberá calcular que queden unos 15 minutos al final para usar el cuaderno.</li> <li>• Permitirá la participación de los alumnos para que no decaiga el interés (probablemente demostrarán estar a favor o en contra del alumno seleccionado en sus peripecias a lo largo del relato).</li> <li>• Dará suspenso a los momentos finales.</li> <li>• Un relato escrito no tiene la gracia del hablado por lo cual recomendamos probar realizarlo para ver la respuesta de sus alumnos.</li> </ul> <p>Sugerimos el siguiente relato:</p> <p>“Hoy Tomás (así llamaremos aquí al alumno) se levantó a la mañana y le dijo a su mamá que quería ser campeón mundial de ajedrez. Obviamente la mamá le dijo que estaba loco y lo mandó para la escuela. Pero Tomás tenía su decisión tomada y empezó a practicar, en poco tiempo le ganaba a todos los chicos del aula. Era el campeón del grado pero estaba triste porque él quería ser campeón mundial. Así yo le dije que fuera al club de ajedrez más cercano. Un lugar muy serio llamado “El pirulín verde”. Tomás fue y empezó a jugar un torneo de 4º categoría (se escribe en el pizarrón). Jugó con gente grande y ganó todas las partidas. Todos estaban asombrados y felices, menos Tomás....¿por qué? (los alumnos contestarán porque él quería ser campeón mundial).</p> <p>Así Tomás al otro día comenzó el torneo de 3ra categoría (anotar en pizarrón) y lo ganó. Luego se anotó en el de 2da y....también ganó!!!! Finalmente participó en el torneo de 1º categoría enfrentándose con el campeón del club y gana!!! Por fin Tomás era el campeón del “Pirulín verde”.....sin embargo está triste,....porque el quiere ser campeón mundial!!</p> <p>El presidente del club le dice que ha sido elegido por la Federación (escribir la que corresponda: en este caso FAOGBA) de la zona para jugar el campeonato organizado por la Federación Nacional (en este caso FADA) con los mejores del país para saber quién es el campeón argentino.</p> <p>Tomás acepta y se prepara, sale a correr todos los días, entrena, hasta que llega el día. Viaja, se aloja en un gran hotel, todo pago, pileta...todo.</p> <p>Tomás juega con jugadores de todo el país ganando el torneo sin perder ni una sola partida! Increíble!! es el campeón argentino más joven de la historia! La televisión le hace reportajes, las modelos mueren por salir con él, el director del colegio lo recibe con honores y cambian el nombre del colegio a San Tomás. Maravilloso! Sin embargo Tomás está triste.....¿por qué? (la respuesta de siempre).</p>				

Entonces lo llaman de la FIDE (la Federación Internacional de Ajedrez (en francés)) y le dicen que le acaban de otorgar el título de Maestro internacional con 2450 puntos de ELO (se anota). Se explicará a los alumnos en qué consiste el ranking creado por el matemático ELO.

Tomás le pide a la FIDE el teléfono del campeón mundial y lo llama a su casa diciéndole que él quiere ser campeón mundial y que quiere jugar con él. El campeón le dice que primero tiene que ganarle a los demás. Así que la FADA lo envía a jugar el selectivo para jugar con el campeón mundial. Tomás viaja a Francia, el mejor hotel, pasea, todo pago. Comienza el torneo con un chino ....y gana. Luego un inglés....y gana. Luego un egipcio...y gana. Así va pasando el torneo y Tomás se impone cómodamente. Todos los medios del mundo le hacen reportajes y aparece en el cine haciendo avisos de coca-cola y demás. Tiene miles de dólares, pero Tomás no quiere dinero ni fama....quiere ser.....(la respuesta de siempre). La FIDE le da el título de Gran Maestro internacional (anotar), el más alto para un jugador, y 2780 puntos de ELO.

Finalmente el campeón (el que sea en el momento del relato) debe jugar con Tomás. La FIDE decide un match (explicar que consiste en una serie de partidas entre dos jugadores para definir quién es el mejor) a 5 partidas. Millones de dólares en premios.

Tomás se entrena en la fría Siberia durante un mes y en un templo budista durante 15 días, y viaja por fin a Londres para jugar el match.

En la primera partida con negras Tomás pierde. Uno a cero

En la segunda el campeón se defiende bien y terminan en empate. Uno y medio a medio.

En la tercera Tomás busca pero no logra más que un empate. Dos a uno.

En la cuarta con blancas Tomás por fin logra imponerse en la jugada 205!!!. Dos a dos, el match está empatado y queda la última partida.

Tomás juega con negras, primero se defiende, después ataca, después se defiende, después ataca.....se concentra.....y se da cuenta que tiene un jaque mate en 3 jugadas.....mueve...El campeón mueve....Tomás mueve....el campeón mueve....por fin parece que se va a cumplir su sueño!!! Todas las cámaras sacando fotos y a Tomás lo distrae un ruido. Mira pero no ve nada. Va a mover y otra vez un timbre molesto (hacer ruido). Tomás se enoja y pide que desalojen la sala. Va a mover y otra vez.....el ruido. Tomás pide que desalojen el edificio. Va a mover y otra vez el ruido!! y por fin escucha una voz celestial, es la voz de su mamá que dice: Tomás levántate que vas a llegar tarde a la escuela!!!! Dejá de dormir!!!! Pobre Tomás ....fue todo un sueño!!!!

Pasada la emoción el docente pedirá calma y los concentrará en lo importante:

- Los niveles de los jugadores (de 4ta categoría a Gran maestro internacional).
- El ranking ELO que tienen los jugadores a medida que mejoran su nivel.
- Las organización de federaciones locales, nacionales y la FIDE.

## ***CUADERNO***

### Organización del ajedrez

La FIDE organiza el ajedrez mundial (torneos, ranking, campeonatos mundiales, etc.). Cada país tiene sus federaciones (FADA en Argentina) formadas por las federaciones zonales integradas por jugadores de cada lugar.

Existe un ranking internacional (ELO) que se mejora jugando torneos. Los niveles de los jugadores pueden ser:

Campeón mundial

Gran Maestro Internacional (GM)

Maestro Internacional (MI)

1º categoría

2º categoría

3º categoría

4º categoría

CLASE N°	29	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final</b></li> <li>• <b>También recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	30	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes
<b>CONTENIDO</b>	Partidas modelo.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Reproducción de definición de partidas.

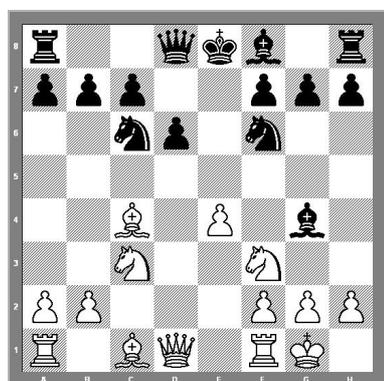
En esta clase que podremos llamar “Partidas super cortitas” presentaremos tres partidas muy breves típicas del período romántico del juego (aclarar a los alumnos de qué se trata).

En general a los alumnos les cuesta mantener la atención al ver partidas en el mural, si bien el hecho de que sean cortas ayudará, será bueno marcar los momentos en que se produzcan errores graves: mal desarrollo, jugadas inconvenientes, etc., pasando el resto de las jugadas más rápidamente.

Llegar a la posición de un par de jugadas antes del jaque mate para que los chicos busquen la solución antes de hacerla.

La idea es que los alumnos comprendan que los jaque mates aparecen por errores del rival pero también por una búsqueda del jugador que tiene en cuenta lo que el oponente hace (especialmente mal).

El primer caso servirá también para mostrar el jaque mate legal.

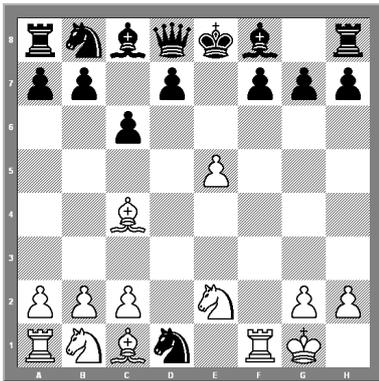


Posición después de  
7. Cc6 (negras)

Partida entre Essery y Warren.

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. c3 dxc3
4. Ac4 d6
5. Cxc3 Cf6
6. Cf3 Ag4
7. 0-0 Cc6
8. Ag5 Ce5
9. Cxe5! Axd1
10. Axf7+ Re7
11. Cd5++

Esta partida breve entre N.N. permite ver la importancia de desarrollar las piezas rápidamente.



Partida entre N.N.

- |          |                                       |
|----------|---------------------------------------|
| 1. e4    | e5                                    |
| 2. Ac4   | Cf6                                   |
| 3. d4    | c6                                    |
| 4. dxe5  | Cxe4                                  |
| 5. Ce2   | Cxf2 (explicar la idea con Dh4 luego) |
| 6. 0-0!  | Cxd1                                  |
| 7. Axf7+ | Re7                                   |
| 8. Ag5++ |                                       |

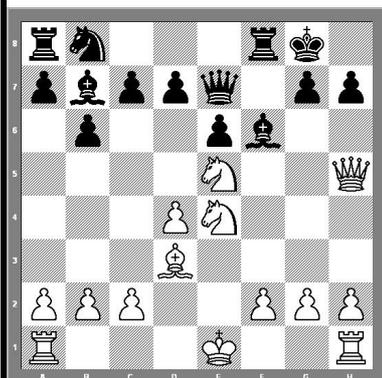
Posición después de  
6. Cxd1 (negras)

En el tercer caso presentaremos una partida entre Edward Lasker y Sir. Thomas.  
Una definición para poner en un cuadro.

Lasker            Sir. Thomas

- |         |      |
|---------|------|
| 1. d4   | f5   |
| 2. Cc3  | Cf6  |
| 3. Ag5  | e6   |
| 4. e4   | fxe4 |
| 5. Cxe4 | Ae7  |
| 6. Ad3  | 0-0  |
| 7. Cf3  | b6   |
| 8. Ce5  | Ab7  |
| 9. Axf6 | Axf6 |
| 10. Dh5 | De7  |

Posición despue.s de 10. De7 (negras)



- |                |                     |
|----------------|---------------------|
| 11. Dxh7+!!    | Rxh7                |
| 12. Cxf6+      | Rh6 (si Rh8, Cg6++) |
| 13. Ce5-g4+    | Rg5                 |
| 14. h4+        | Rf4                 |
| 15. g3+        | Rf3                 |
| 16. Ae2+       | Rg2                 |
| 17. Th2+       | Rg1                 |
| 18. 0-0-0+++!! |                     |

CLASE N°	31	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final</b></li> <li>• <b>Recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	32	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el juego.
<b>CONTENIDO</b>	Relatos de ajedrez.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Relatos.

Esta será una clase dedicada a relatos relacionados con el juego. Los elegidos por su buena aceptación por parte del alumnado son: Fausto vs. el diablo, el marcianito ajedrecista extraídos del libro "Por los laberintos del ajedrez" de Gustavo Aguila y Marcelo Reides y La triste historia del doctor Kopioski del libro "Didáctica del ajedrez escolar" de Javier Caramía y Alejandro Moretti. Recomendamos al lector tener los dos libros ya que ambos ofrecen material variado para el trabajo en el aula. No reproduciremos las historias aquí, simplemente haremos una mención de cada una en su orden de presentación. Cualquier caracterización que se pueda hacer sobre los personajes que se exponen ayudará a divertir aún más a los niños. Por supuesto también es fundamental la gracia que ponga el docente en el relato en cuestión.

**Fausto vs. el diablo.** Agradable historia en la cual lo alumnos deben descubrir el porqué de la huida del diablo. Luego de algunas sugerencias ajedrecísticas por parte de los niños, a alguno se le ocurre la formación de la cruz en el tablero.



....Y el diablo huyó por la cruz.

**La triste historia del doctor Copiowski.** Servirá para “escarmentar” a los que siempre se copian del rival cuando juegan.



El Dr. Copiowski.....en acción.....copiándose!!

**El marcianito ajedrecista.** La frutilla del postre. Requiere tener listos dos reyes blancos adicionales (iguales a las piezas del juego mural) para que sea apreciada mejor.



Seguramente los chicos disfrutarán de los relatos en buena manera.

CLASE N°	33	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final</b></li> <li>• <b>Recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	34	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez.			
<b>CONTENIDO</b>	El ajedrez cometodo.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación en el mural de las reglas del ajedrez cometodo.			
<p>Recordando que el año anterior aprendieron el Tatedrez el docente hará notar que existen diferentes juegos que, utilizando las mismas piezas, han sido creados como variantes del ajedrez para divertirse. Lo importante es que no reemplazan al ajedrez sino que, bien utilizados, permiten a veces sumar un aporte para el juego.</p> <p>En este caso se enseñará el ajedrez cometodo. Es un juego muy simple y entretenido.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todo se puede comer (incluyendo el rey)</li> <li>• Gana quien se queda SIN piezas.</li> <li>• Es obligatorio comer (cuando se puede). A lo sumo se puede elegir dónde hacerlo en el caso de dispones de varias capturas posibles.</li> <li>• Los peones coronan la pieza que comienza el partido en la casilla donde llegan. Por ejemplo en la esquina están obligados a coronar una torre.</li> </ul> <p>El juego es rápido y entretenido.</p> <p>Se deben remarcar como factores interesantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nos obliga a pensar en el otro, antes de mover debo estar atento a las piezas del rival para que él me coma.</li> <li>• Empareja a los jugadores. Al no poder elegir una jugada (si estoy obligado a comer) la diferencia en el nivel de juego disminuye. Muchas veces chicos que no ganan al ajedrez normal logran varias victorias en este juego lo cual los motiva.</li> </ul> <p>Por supuesto debemos hacerles entender que es un juego “menor” y evitar que queden atrapados en él (cosa que generalmente dura poco). Destacarlo como un recurso cuando hay poco tiempo (ya que las partidas son rápidas) como por ejemplo en el recreo.</p> <p>Los alumnos jugarán libremente con quien quieran.</p>				

CLASE N°	35	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo. Se aclarará a los alumnos que es la última clase que jugarán por puntos.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Definición de posiciones en el torneo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final</b></li> <li>• <b>Recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.</b></li> <li>• <b>Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>36</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

Última clase de torneo. El docente ya debe haber realizado las partidas definitivas del mismo teniendo la actividad casi definida.

Los motivará aclarando que es la última oportunidad de sumar puntos para las posiciones finales.



Alumnos jugando el torneo.

CLASE N°	37	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>				
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla final del torneo interno.			
<p>En esta clase daremos a los alumnos las posiciones finales del torneo realizado durante el año.</p> <p>Tengamos presente que este momento ha sido muy esperado por los alumnos así que debemos aprovechar eso para hacer una especie de evaluación oral, por parte del docente, del trabajo de cada niño del curso.</p> <p>Para ello es importante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencionar a todos los alumnos desde el último al primero.</li> <li>• Remarcar que el objetivo del torneo era motivar el aprendizaje y que cada uno viera su nivel real de juego para poder mejorarlo en el futuro.</li> <li>• Que cada alumno pase al frente (a menos que sea muy tímido), y sea aplaudido, cuando el profesor lo nombra para que pueda así comentar su desempeño (si notó mejoras, cosas a corregir en el juego, actitudes correctas o equivocadas, etc.). Luego de todo un año de trabajo el profesor tendrá suficiente información sobre cada alumno para que comente no solo su desempeño en el torneo sino su trabajo general en la clase (si participa poco, si se rinde fácilmente, si demuestra entusiasmo, etc.).</li> </ul> <p>Dependiendo de la cantidad de alumnos el profesor detallará más o menos el desempeño de cada participante.</p>				

CLASE N°	38	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La anotación algebraica.</li> <li>• La apertura.</li> <li>• El medio juego.</li> <li>• El final.</li> <li>• El uso del reloj.</li> <li>• El jaque mate pastor.</li> <li>• El peón al paso.</li> <li>• El ajedrez mundial.</li> <li>• El cometodo.</li> </ul> <p>Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.</p> <p>En esta clase se verá mejor cuáles conceptos han sido mejor fijados y qué alumnos presentaron mayores dificultades o facilidades para aprenderlos.</p>				

CLASE N°	39	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>Realizaremos la última partida del año en el tablero mural.</p> <p>Es bueno hacer notar, si se reflejan en el juego, los conocimientos aprendidos a lo largo del año.</p>				

CLASE N°	40	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla con el grupo.			
<p>En esta clase cerraremos la actividad del año concentrándonos en cómo ha trabajado el grupo, qué se puede mejorar para el año que viene, etc.</p> <p>Finalmente los alumnos podrán jugar con quien quieran.</p>				

# ANEXO

## INCLUYE

- **CUADERNILLO RESUMEN TERCER AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en cuarto año. Está realizado como para ser reducido en tamaño y ser armado de modo tal de utilizar 2 hojas de papel oficio. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

# AJEDREZ

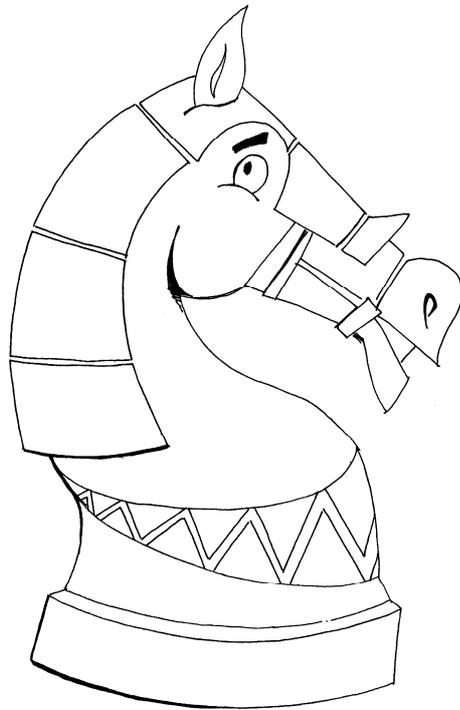
CUADERNILLO RESUMEN

3º AÑO

DE LA EDUCACION PRIMARIA

## CONTENIDOS:

- LA ANOTACION ALGEBRAICA.
- MODELOS DE MATE.
- LA APERTURA.
- EL MEDIO JUEGO.
- EL FINAL.
- EL JAQUE MATE PASTOR.
- EL PEON AL PASO.
- EL AJEDREZ MUNDIAL.

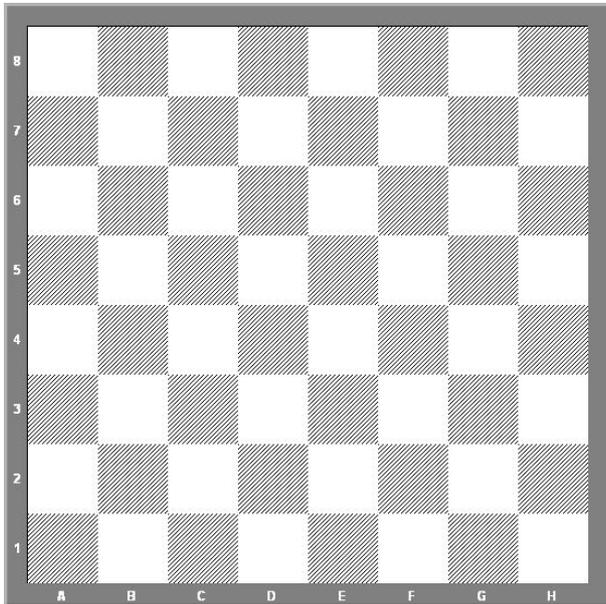


# LA ANOTACION ALGEBRAICA

## EL TABLERO DE AJEDREZ.

El tablero se divide en:

- Filas (líneas de casillas horizontales) numeradas del 1 al 8.
- Columnas (líneas de casillas verticales) denominadas con letras (a-h)



Cuando se mueve una pieza el jugador debe seguir los siguientes pasos:

**1) Anotar la inicial de la pieza que se mueva** (A=alfil, C=caballo, T=torre, D=dama, R=rey, en el caso del peón se omite la "P" correspondiente).

**2) Luego la columna a la que se dirige** la pieza (a,b,c,d,e,f,g,h)

**3) Finalmente la fila destino** (1,2,3,4,5,6,7,8)

Ejemplo: **Cf3** (caballo a la columna f, fila 3)

En el caso de **capturar** alguna pieza puede agregarse el signo "x" (no es imprescindible)

Ejemplo: **Txe4** (la torre captura lo que hay en e4)  
**dxe5** (el peón de la columna "d" captura en e5)

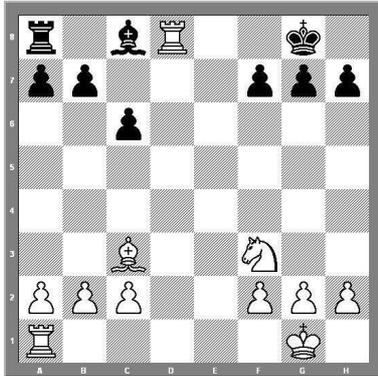
## SIGNOS ESPECIALES:

O-O = enroque corto  
O-O-O = enroque largo  
+ = jaque  
++ = jaque mate  
p.a.p.= peón al paso

x = captura  
? = mal movimiento  
! = buen movimiento  
c8=D = coronación del peón (ejemplo)

# MODELOS DE MATE

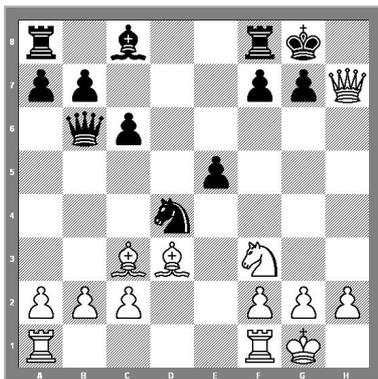
HAY MUCHAS POSICIONES DE JAQUE MATE QUE SE REPITEN EN LOS PARTIDOS. SI LAS CONOCEMOS PODREMOS UTILIZARLAS PARA GANAR.



## ***EL JAQUE MATE "PASILLO"***

SE HACE CUANDO EL REY ESTA ENCERRADO POR SUS PEONES.

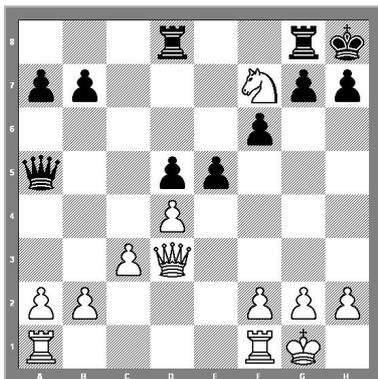
**RECUERDA:** ¡SIEMPRE DEBES HACERLE UNA SALIDA AL REY!



## ***EL JAQUE MATE "ESQUINITA"***

SE HACE CON LA DAMA EN EL RINCON PROTEGIDA POR OTRA PIEZA (POR EJEMPLO ALFIL, CABALLO, TORRE, ETC.)

**RECUERDA:** ¡EL ENROQUE DEBE ESTAR PROTEGIDO POR TORRE Y CABALLO!



## ***EL JAQUE MATE "DE LA TUMBA"***

SE HACE CON EL CABALLO.

**RECUERDA:** ¡NO DEJES ENCERRADO A TU REY CON TUS PROPIAS PIEZAS!

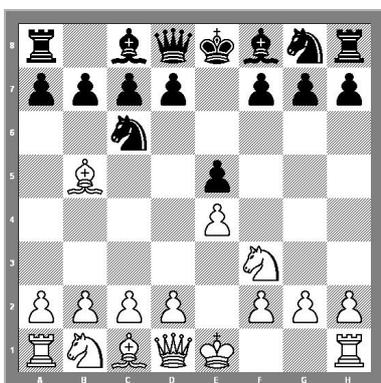
# LA APERTURA

Jugada o serie de jugadas (por ejemplo pueden ser 8 o 10) con las que empieza una partida.

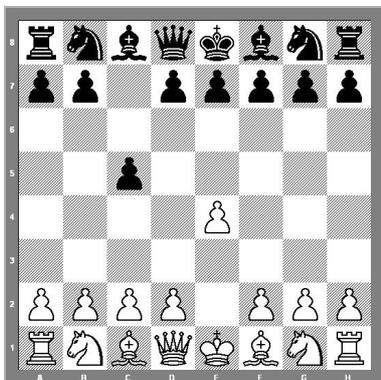
Suelen tener nombre de países o jugadores: española, italiana, francesa, Alekhine, Nimzowitch, etc. Se estudian de libros.

**En la apertura hay que dominar el centro y desarrollar las piezas:** mover los peones centrales, sacar los caballos y los alfiles, mover poco la dama, hacer el enroque y unir las torres.

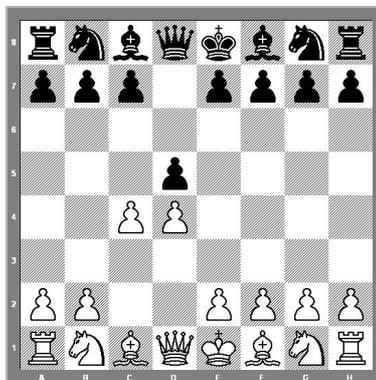
## EJEMPLOS DE APERTURAS CONOCIDAS:



APERTURA ESPAÑOLA.  
(1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5)



APERTURA SICILIANA  
(1. e4 c5)



GAMBITO DE DAMA  
(1. d4 d5 2. c4)

# EL MEDIO JUEGO

Fase de la partida que sigue a la apertura. En ella buscamos dar jaque mate o ganar material.

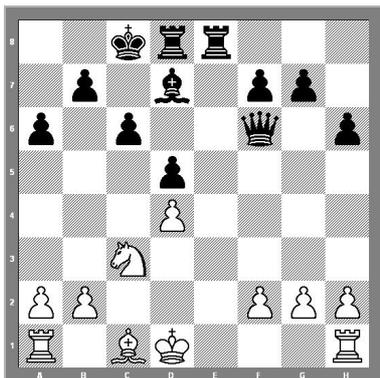
En el medio juego debemos:

1) Hacer un plan (estrategia). Debemos elegir un objetivo, para ello analizaremos la posición:

- **Material:** quien comió más puntos.
- **Reyes:** si los reyes están protegidos.
- **Espacio:** quién domina más el tablero. Especialmente el centro.
- **Movilidad:** si las piezas y los peones tienen movimiento y cooperación.

2) Calcular y elegir las jugadas (táctica).

## EJEMPLO DE ANALISIS DE POSICION.



En este caso el negro dispone de mayor cantidad de puntos, el rey más protegido, mayor movilidad y dominio de espacio.

	B	N
MATERIAL	22	29
REYES	-	+
ESPACIO	-	+
MOVILIDAD	-	+

Del análisis de la posición resulta que .....

**La estrategia del negro** será atacar rápidamente al rey blanco indefenso.

**La estrategia del blanco** será sacar cuanto antes sus piezas para proteger a su rey.

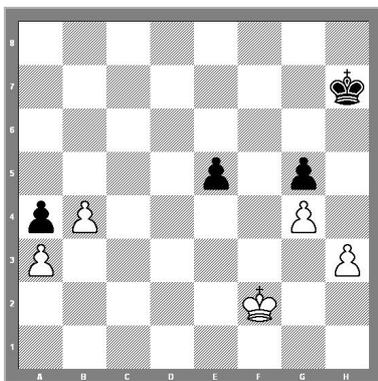
# EL FINAL

Es la última fase de la partida, en la cual quedan pocas piezas. El objetivo principal es coronar un peón para luego dar jaque mate.

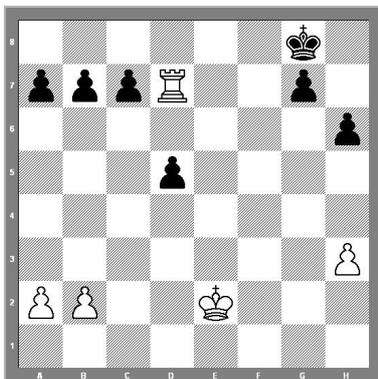
## Las piezas en el final:

- **El peón:** es muy importante porque puede coronar.
- **El rey:** sale a ayudar a los peones.
- **La torre:** tiene mucha libertad de acción.
- **La dama:** puede forzar un empate.
- **El caballo y el alfil:** no cambian mucho su utilidad.

## EJEMPLOS DE FINALES:



En este final las blancas ganan avanzando el peón de b4. El rey blanco puede ir al centro para comer peones o ayudar a su peón a avanzar.



En este final las blancas ganan porque su torre puede comer muchos peones rápidamente. Luego pueden coronar para hacer jaque mate bicicleta.

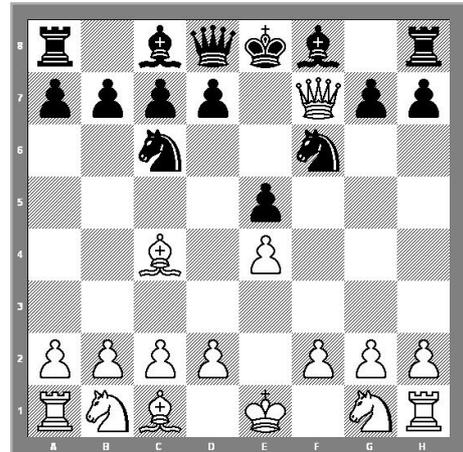
# EL JAQUE MATE PASTOR

Es un jaque mate en 4 jugadas.

Blancas    Negras

1. e4      e5
2. Dh5     Cc6
3. Ac4      Cf6? (mejor: g6, Df6 o De7.)
4. Dxf7++ (ver diagrama)

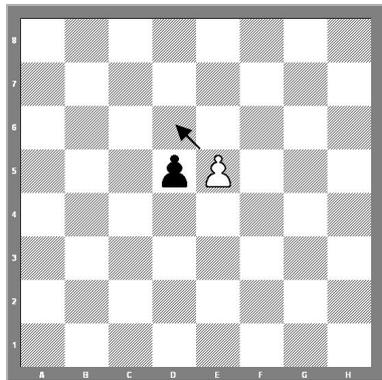
**RECUERDA:** No debemos hacerlo ya que no nos ayudará a jugar mejor. Si tu rival juega bien aprovechará tu error de intentarlo.



---

# EL PEON AL PASO

Jugada reglamentaria (artículo 3.4. inciso d) que permite una captura del peón que mueve dos pasos iniciales por un peón adversario ubicado en la quinta fila.



## CONDICIONES

- El peón que captura debe estar en la 5ª fila.
- El peón capturado debe haber avanzado dos pasos.
- La captura al paso debe hacerse en la jugada inmediata siguiente.

**VARIANTES DEL AJEDREZ: AVERIGUA EN INTERNET  
COMO SE JUEGA AL COMETODO. ¡Y..... A JUGAR!**

# ***EL RELOJ***

Se usa para poner un límite de tiempo.

Cada vez que muevo una pieza, aprieto el botón superior con la misma mano con la que muevo.

Según el tiempo utilizado el ritmo de juego puede ser:

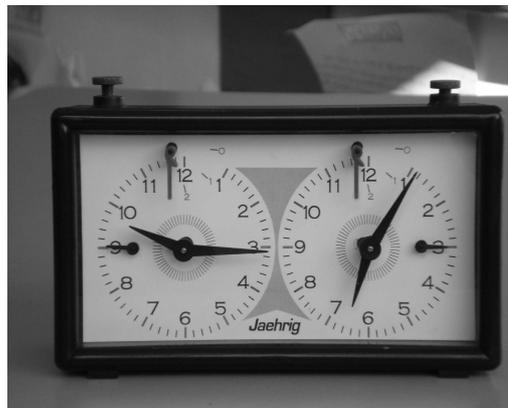
**Ping-pong:** hasta 15 minutos por jugador.

¡Cuidado con las jugadas ilegales!

**Rápido:** por ejemplo 1 hora por jugador.

**Pensado:** por ejemplo 1h y 30 m para cada jugador.

**Cuando se cae la aguja (al llegar al 12) se pierde el partido.** Sólo deben decirlo los jugadores.



---

# ***EL AJEDREZ MUNDIAL***

La FIDE organiza el ajedrez mundial (torneos, ranking, campeonatos mundiales, etc.). Cada país tiene sus federaciones (FADA en Argentina) formadas por las federaciones zonales integradas por jugadores de cada lugar.

Existe un ranking internacional (ELO) que se mejora jugando torneos. Los niveles de los jugadores pueden ser:

- Campeón mundial
- Gran Maestro Internacional (GM)
- Maestro Internacional (MI)
- 1º categoría
- 2º categoría
- 3º categoría
- 4º categoría

**BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

**Tercer año de educación primaria.**

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
6	Caramía, J. (2006), <i>“Iniciación al ajedrez”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
8	Caramía, J. (2006), <i>“Iniciación al ajedrez”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Aguila, G. y Reides, M. (2006), <i>“Por los laberintos del ajedrez”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
17	Caramía, J. (2006), <i>“Iniciación al ajedrez”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
19	Grau, R. (1989), <i>“Tratado general de ajedrez: Tomo I”</i> , Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
25 BIS	Film “Lang Leve de Koningin” (1995), Esmé Lammers, Holanda.
30	Grau, R. (1989), <i>“Tratado general de ajedrez: Tomo I”</i> , Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
32	Aguila, G. y Reides, M. (2006), <i>“Por los laberintos del ajedrez”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Caramía, A. y Moretti, A. (2009), <i>“Didáctica del ajedrez escolar”</i> , Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.

**4<sup>o</sup> año**

***EDUCACION***

***PRIMARIA***

## 4º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

### El alumno de cuarto grado.

Veamos algunas características generales del alumno de segundo grado:

#### Forma de jugar.

Puede que la diferencia entre los alumnos destacados y los menos interesados en el juego se siga agrandando. Mientras que el primero ya comienza a buscar el jaque mate rápido (pasando de etapa), el segundo tiene todavía un juego desorganizado y juega a comer. Como la enseñanza de la apertura no ha sido estricta según los cánones tradicionales, todavía se verán partidas con comienzos extraños pero aptos para el desarrollo de la imaginación de los alumnos.

#### Actitudes.

- **Actitud frente al juego:** ya comienzan a notarse más los fanáticos del juego, el alumno interesado “normal” y aquel con poca motivación. El docente debe tratar de trabajar sobre éste último grupo para mejorar su nivel de juego, ya que muchas veces la falta de motivación está provocada por las derrotas repetidas. Así y todo el alumno de este grado suele ser entusiasta y, considerando su capacidad intelectual en crecimiento, muy interesado por mejorar su juego.
- **Independencia:** a este nivel ya los alumnos juegan solos, sin hacer casi consultas al docente. De todos modos es conveniente trabajar con aquellos alumnos que más les cuesta ya que muchas veces no preguntan por timidez.
- **Organización:** ya los alumnos demuestran una mejor organización al momento de sentarse a jugar, trabajar en el mural, etc.

## **Objetivos de 4º año.**

### **Bloque 1.**

Ya todos los contenidos de este bloque han sido tratados.

### **Bloque 2.**

**La práctica:** se continúa como en los años anteriores. También se realizará el torneo interno aunque como sólo se realizarán 20 clases, el mismo debe ser más breve y comenzar rápidamente.

**La táctica:** ahora entraremos por fin a definir diferentes tácticas de juego como los dobles, las clavadas y los descubiertos. Los problemas serán tanto de jaque mate como de ganancia de material.

**La estrategia:** se continúa con ejercicios de evaluar posiciones. Ya debería notarse un mayor dominio de los alumnos de los ítems analizados.

### **Bloque 3.**

Este año explicaremos el origen del ajedrez así como las transformaciones que tuvieron sus piezas. Los alumnos conocerán la leyenda de Sissa. Si bien no se enseñará una nueva variante del juego, se jugará con ellos al Chaturanga.

### **Bloque 4.**

Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

### **Bloque 5**

Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.

## **Nota a los padres.**

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 4º año puede ser la siguiente:

**SEÑORES PADRES:** El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales (**como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria**) que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.

En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

***El objetivo del año*** será lograr que los alumnos mejoren la estrategia y la táctica de su juego.

### ***Los contenidos principales a trabajar son:***

- La clavada.
- El doble.
- El descubierta
- Las columnas y las filas.
- El origen del ajedrez.
- La combinación, la celada y el sacrificio.

### **Cada alumno debe:**

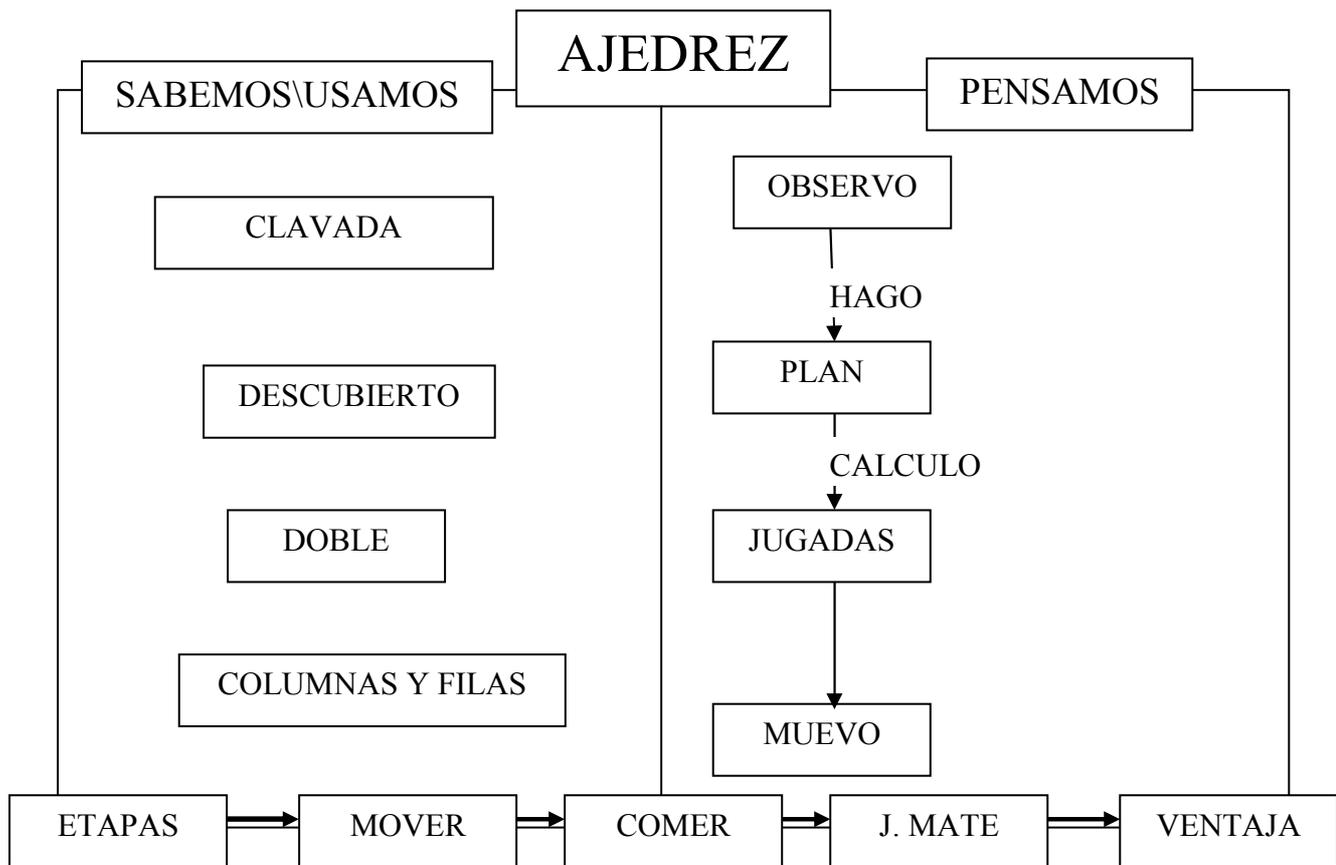
- Traer un juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Tener una sección en la carpeta con la carátula de ajedrez.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

## La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



Al comenzar el año destacaremos lo puesto en la sección PENSAMOS, trabajando la importancia de hacer un plan y calcular correctamente las jugadas.

También insistiremos con las etapas, comentando que ya muchos juegan a dar jaque mate y que aquel que juega a comer está en desventaja. Sin embargo los niveles seguirán conviviendo en el grupo. Ningún alumno juega a obtener una pequeña ventaja para ganar el partido. O juegan a dar jaque mate o a comer todo y hacer los mates básicos.

Este año se apuntará a la táctica del juego en la sección SABEMOS.

En la sección PENSAMOS apuntaremos a la diferenciación entre la idea del plan (estrategia) y del cálculo de las jugadas.

# GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

## 4º AÑO

CLASE N°	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	PARTIDA EN MURAL
3	PRACTICA LIBRE
4	REPASO DE CONCEPTOS
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES
6	LA CLAVADA
7	TORNEO
8	EL DOBLE
9	TORNEO
10	EL DESCUBIERTO
11	TORNEO
12	HISTORIA DEL AJEDREZ
13	TORNEO
14	COLUMNAS Y FILAS
15	TORNEO
16	TORNEO
16 BIS	PROYECCION DE VIDEO
17	EVALUACION DE POSICIONES
18	TORNEO
19	POSICIONES DEL TORNEO
20	REPASO DE LO APRENDIDO. CIERRE DEL AÑO.

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>				
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla presentación.			
<p>Antes de la clase recomendamos armar el afiche (sección PENSAMOS y ETAPAS). La otra sección se completará a lo largo del periodo de clases.</p> <p>Al ser la primera clase el docente presentará la materia.</p> <p>Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>conducta</b> necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada.</li> <li>• <b>Objetivos del juego</b>: tratar cada año de profundizar un poco en la comprensión de los beneficios que están enunciados en la nota a los padres.</li> <li>• <b>Inclusión de todos los alumnos</b>: reconociendo el esfuerzo de aquellos a quienes la actividad no entusiasma y poniendo el profesor un compromiso en intentar motivarlos, así como es necesario de parte de estos alumnos su esfuerzo para lograr que los beneficios planteados puedan desarrollarse en ellos.</li> <li>• Se pedirá a los alumnos que sean <b>abiertos en las clases</b>: no sólo se buscará jugar sino también abarcar otros aspectos del juego (cuentos, historia, humor) y para ello hay que estar abierto a las nuevas actividades propuestas. Siempre es bueno reflexionar sobre el valorar el esfuerzo del docente que prepara nuevas cosas para que ellos aprendan.</li> <li>• El <b>cumplimiento con el material</b>: traer todas las clases el juego y el apartado en la carpeta con la carátula de ajedrez.</li> <li>• A los alumnos nuevos se les animará en el aprendizaje y que no se sientan incómodos ya que muchas veces alumnos nuevos con entusiasmo superan rápidamente a otros que llevan más tiempo en la actividad.</li> <li>• Se repasarán también los torneos u otras actividades especiales que vayan a realizarse en el periodo que comienza.</li> </ul> <p>Se continuará la clase repartiendo a los alumnos una <b>fotocopia con los chistes seleccionados de Mafalda</b>. Luego que los alumnos lo lean se comentará con ellos ya que son chistes que la mayoría no logra entender en su plenitud pero cuando se comentan logran comprenderlos mejor (aunque la explicación de un chiste carezca de gracia).</p>				
<b>CARPETA</b>				
Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.				
<b>CARTELERA</b>				
Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado "PENSAMOS".				

CLASE N°	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>Manteniendo las consignas presentadas en los años anteriores (permitir la participación para “ver” las actitudes de todos, colaborar con los más flojos, “equilibrar” un poco el partido si hace falta, etc.) se realizará una partida en el mural.</p> <p>La misma le sirve al docente como diagnóstico del grupo e individual. Realmente con una movida los alumnos nos suelen mostrar en qué están pensando (en comer, en dar jaque mate), si ven todo el tablero, si tienen en cuenta la movida del oponente, etc.</p>				

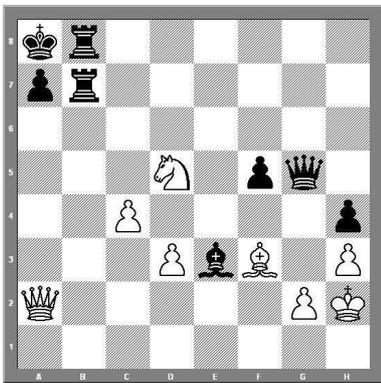
CLASE N°	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).</p> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> <li>• Si se tienen relojes se puede usar esta clase para practicar con ellos. Recordar su buen uso y funcionamiento.</li> </ul>				

CLASE N°	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>Centraremos el repaso en las cosas aprendidas el año anterior (pudiendo incluir algunas de los dos primeros años si el docente lo considera necesario). Como siempre preguntaremos qué se acuerdan, pediremos que expliquen los conceptos y que den ejemplos en el mural.</p> <p>Los temas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jaques mates básicos y los modelos de mate.</li> <li>• El jaque mate pastor.</li> <li>• El uso del reloj.</li> <li>• El peón al paso.</li> <li>• La apertura, el medio juego y el final.</li> <li>• La organización del ajedrez mundial.</li> <li>• El cometodo.</li> <li>• La estrategia y la táctica.</li> </ul> <p>Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.</p>				

CLASE N°	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.			
<p>Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.</p> <p>Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.</p> <p>Se puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.</p>				

CLASE N°	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar los diferentes tipos de clavada.			
<b>CONTENIDO</b>	La clavada.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.			

Se arma en el mural el siguiente problema y se pide a los alumnos que piensen una jugada para el blanco. Los alumnos preguntarán para qué. Lo mejor es responder que hagan que son las blancas jugando un partido ¿cuál les parece que sería su mejor jugada? Así cada alumno se guiará por su nivel de juego para buscar una solución. Luego de un rato el docente comenzará a preguntar la jugada que se le ocurrió a cada uno. Los alumnos deben decirla en el sistema



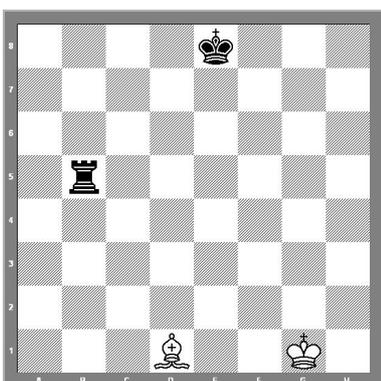
algebraico y el profesor las anotará en el pizarrón. Si algunos coinciden en la misma jugada pueden sumarse “cruces” a favor de ella. Luego se analizará cada una de las respuestas (no suelen ser más de 5) ¿A qué apunta cada una? ¿Qué logra? Etc. Cuando se llega a la jugada correcta: Cc7++ se preguntará ¿por qué el caballo no puede ser capturado? Los alumnos que ya tengan definida la clavada “en su cabeza” dirán: “porque el rey quedaría en jaque.”

Se aclarará el ejemplo para todos recordando que el rey no puede quedar en jaque ni una jugada. Se marcarán las diferencias con la movida Cb6+ donde hay dos piezas clavadas pero el caballo puede ser captura por el alfil de e3.

Será útil ubicar a la clavada en la red de conceptos que los alumnos poseen. La misma forma parte de la táctica del juego (escribir en el pizarrón la relación subordinada de clavada-táctica-estrategia).

Acto seguido el docente trabajará el concepto en forma más pura, dando ejemplos sencillos con pocas piezas. Marcando la diferencia entre clavada absoluta y relativa. Hará pasar a alumnos para resolver casos sencillos.

Para que el docente comprenda lo que decimos serían de este tipo:

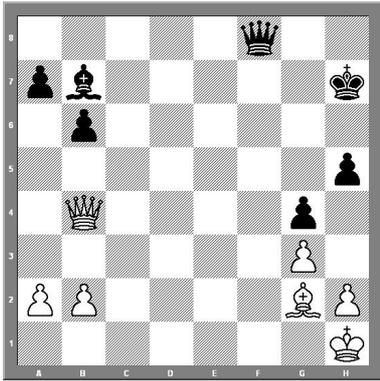


Juegan blancas y hacen una clavada.

1. Aa4

Algunos ejemplos así fijarán en forma más clara el concepto (tanto de la clavada absoluta como la relativa).

Luego volveremos a trabajar en posiciones con muchas piezas a modo de problemas.

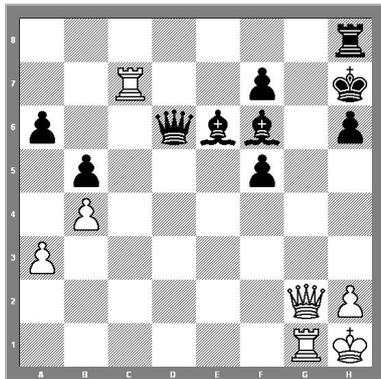


Este caso, si bien es sencillo, apunta al “terror” natural de los alumnos a poner la dama en peligro. Por otro lado tiene el distractor jugoso de comer la dama blanca. Las negras ganan con:

1. .... Df1++

Recomendamos al docente empezar a utilizar las diferentes estrategias mencionadas antes en el libro para resolver problemas. Por ejemplo: luego de que cada alumno pensó una jugada la comentará con su compañero de banco. Esto permitirá corroborar con otro la solución. También que aquellos alumnos que no buscan la solución porque esperan que otros resuelvan el problema se verán obligados a dar alguna jugada. Por último los tímidos o inseguros tal vez se animen a pasar luego de ver con su compañero que su jugada puede ser la correcta.

Con un ejemplo más alcanzará para terminar el tema.



En este caso las blancas ganan con 1. Dg6++

## CARPETA

**Nota:** ya a partir de este año las anotaciones en la carpeta son por dictado del docente.

### La clavada

Es una táctica muy común en el juego. Hay dos tipos de clavadas:

**Clavada absoluta:** consiste en amenazar una pieza rival que no puede moverse porque dejaría a su rey en jaque.

**Clavada relativa:** consiste en amenazar una pieza rival que puede moverse pero se pierden puntos.

## CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “CLAVADA”.

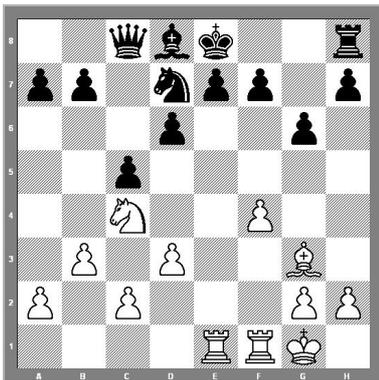
CLASE N°	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase comenzaremos el torneo interno. Al ser ahora una actividad de medio año disponemos de menos clases para trabajar. De las 20 sólo 6 se presentarán como torneo. Considerando que los alumnos pueden jugar 2 partidas (algunos tres y otros solo una) por clase en promedio, debemos organizar un torneo más bien corto. En este caso recurrimos a un torneo por zonas teniendo en cuenta el torneo realizado el año anterior.</p> <p>Para dividir a los alumnos podemos poner en una zona al primero del año anterior y en la otra al segundo, luego el tercero a la primera zona y así sucesivamente. La idea es armar dos zonas parejas en nivel de juego. Cada zona puede tener unos 14 alumnos. Así es probable que aún en la cantidad de clases mencionadas se puede casi finalizar el torneo interno.</p> <p>Luego de repasadas rápidamente las reglas del mismo el docente pondrá a los alumnos a jugar.</p>				

CLASE N°	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar el doble.
<b>CONTENIDO</b>	El doble.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

Para trabajar el doble recurriremos a la misma modalidad utilizada con las clavadas. Trabajaremos un problema primero en el mural. El mismo tendrá cierta dificultad y, considerando que el doble es algo sencillo, incluirá también una clavada, lo que servirá al mismo tiempo como repaso de ese tema. Seguidamente se relacionará el concepto doble con el de clavada (en una relación de "pares") subordinando los mismos a la táctica y a la estrategia. Luego se darán ejemplos "puros" y sencillos (con diferentes piezas, para que no quede como una jugada solo de caballo), para volver finalmente al trabajo con problemas con un poco de complejidad. Por último se anotará la definición en la carpeta.

Primer problema sugerido:

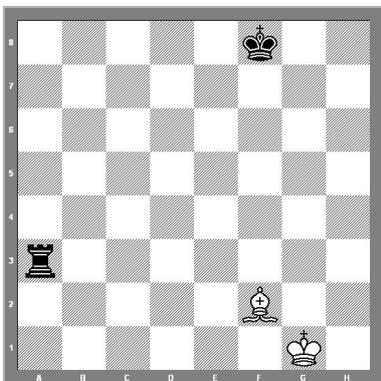


Las blancas ganan la dama con:

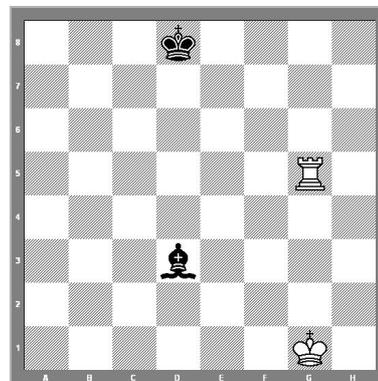
1. Cxd6+

Anotadas y analizadas las jugadas de los alumnos se hará notar la clavada que ejerce, sobre el peón e7, la torre de e1.

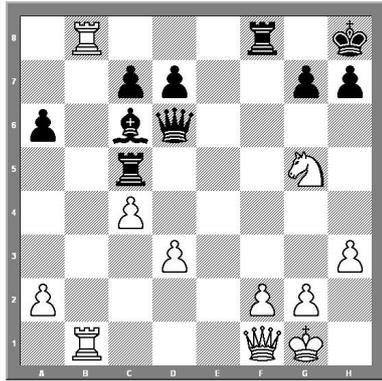
Los ejemplos sencillos (pueden ser resueltos desde el banco por alumnos elegidos por el docente o, en el caso de los más flojos, que pasen para hacerlo en el mural) abarcan las diferentes piezas.



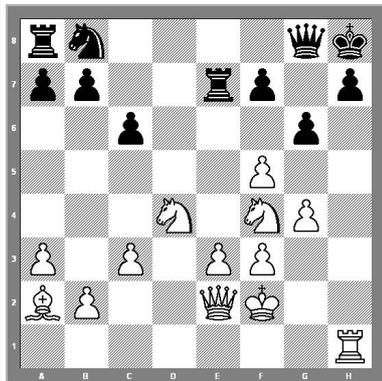
Doble con el alfil en c5.



Doble con la torre en d5.



En este caso las blancas realizan un doble con 1. Cf7+  
 Todavía varios alumnos sugerirán Txf8+ por no ver la dama en d6.  
 Hacer notar la diferencia con el doble Ce4 que fracasa por la  
 captura del alfil.



Aquí encontramos que las blancas ganan la torre con el doble  
 Cxg6+  
 Servirá también para analizar la clavada absoluta del peón de h7 y  
 la relativa del peón de f7.

## CARPETA

**Nota:** ya a partir de este año las anotaciones en la carpeta son por dictado del docente.

### El doble

Es una táctica que sirve para ganar puntos. El más común es el doble del caballo.  
 Es cuando una pieza amenaza dos piezas rivales que valen más puntos o no están defendidas.  
 Es mejor cuando incluye un jaque.

## CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: "DOBLE".

CLASE N°	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**



Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas o dobles.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

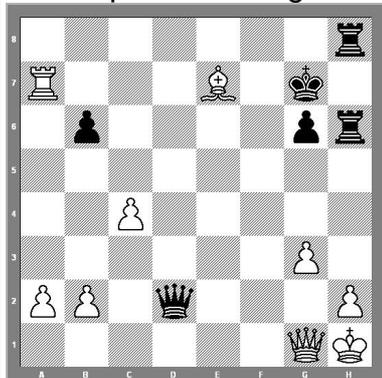
Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar el descubierto.			
<b>CONTENIDO</b>	El descubierto.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.			

Para abordar el descubierto utilizaremos el modelo de clase presentado para clavadas y dobles. Recordar el relacionarlo como un par de las clavadas y los dobles.

Los ejercicios permiten ganar puntos o hacer jaque mate.

Primer problema sugerido:



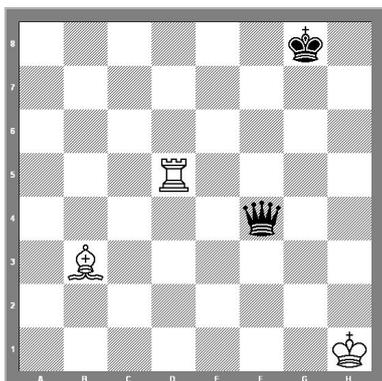
Las blancas ganan la dama con:

1. Ag5 o Ab4

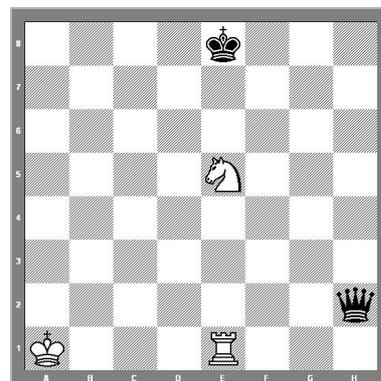
Siempre sorprende lo que les cuesta a muchos alumnos comprender que no pueden mover la dama por estar el rey en jaque con la torre. Si bien el descubierto parece una jugada sencilla los alumnos siempre ven a la pieza que mueven como la que "hace todo". Así que debemos insistir con el jaque que hace la rota y que estaba "cubierto" por el alfil.

También es bueno ver que hay dos opciones posibles.

Los ejemplos sencillos (pueden ser resueltos desde el banco por alumnos elegidos por el docente o, en el caso de los más flojos, que pasen para hacerlo en el mural) pueden ser, por ejemplo:

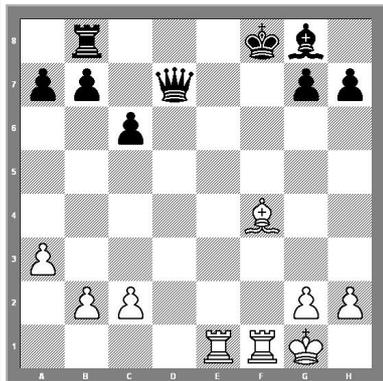


Analizar la diferencia entre Tf5+ y Td4+ (tapa la dama en f7 ganando menos)



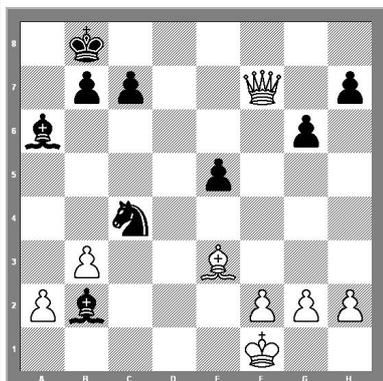
Descubierto con Cg4 o Cf3.

Un par de problemas con mayor dificultad para trabajar antes de dictar la definición pueden ser:



Las blancas hacen jaque mate con el descubierto Ad6++. Notar que algunos alumnos preferirán comer la torre sin reparar en el jaque mate.

Analizar que ni cubrir ni comer, salvan al rey del jaque mate.



En este caso los alumnos se repartirán entre el descubierto que no da ventaja (Cd2+), el que da poca (Cxe3+) y el mejor

1. Cd6+

Analizar cada caso con los alumnos.

## **CARPETA**

**Nota:** ya a partir de este año las anotaciones en la carpeta son por dictado del docente.

### **El descubierto**

Es una táctica que sirve para ganar puntos o hacer jaque mate.

Se produce cuando una pieza al moverse despeja la acción de otra, que hasta el momento estaba tapada. La pieza que se mueve puede aprovechar para comer puntos.

## **CARTELERA**

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: "DESCUBIERTO".

CLASE N°	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumnologre conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
<b>CONTENIDO</b>	El origen del ajedrez. El chaturanga.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Mapamundi. Piezas de goma eva con las formas de las piezas del chaturanga (rajá, elefante, navío, peón, caballo).
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación histórica. Lectura de la leyenda de Sissa. Partida de chaturanga.

Se presentará a los alumnos un mapa del mundo. Luego de consultarles sobre su idea de dónde se originó el ajedrez el profesor planteará la existencia de la leyenda del juego. Los alumnos aportan su conocimiento sobre qué es para ellos una leyenda.

Señalando el lugar de la India se comenzará la lectura. Es útil anotar en el pizarrón los nombres de lugares y personajes ya que no son comunes para los niños. En la parte de los granos de trigo conviene señalar el tablero mural y marcar el pedido de Sissa. Por último es bueno anotar y leer el número resultante: 18.446.744.073.709.551.615 (dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince). Luego se marcará en el mapa la ruta que siguió el ajedrez por Medio Oriente, Europa y finalmente América.

Luego se explicará que el ajedrez probablemente tenga su origen en el Chaturanga Hindú. Asimismo será bueno hacer notar los diferentes cambios de sus piezas en su peregrinar por el mundo hace unos 2000 años. La desaparición de algunas y la aparición de otras según el lugar donde se jugaba. El ejemplo máximo es la reina que no existía como tal en sus inicios en la India a la importancia que se le dio (por su movimiento) en Europa. Recomendamos al docente que se informe sobre este tema en libros o internet.

Luego se propondrá remontarse a aquellas épocas jugando una partida de Chaturanga en el mural (con piezas fabricadas con goma eva con la forma de las viejas piezas del juego). Si bien no existe una forma oficial en que se juega (aparece con diferentes alineaciones o piezas en diferentes libros o páginas de internet) nosotros proponemos la siguiente:

Se enfrentan 4 jugadores (pueden ser: rojo, blanco, negro y amarillo) dispuestos de la siguiente forma:

R	P			N	C	E	R
E	P			P	P	P	P
C	P						
N	P						
						P	N
						P	C
P	P	P	P			P	E
R	E	C	N			P	R

R= RAJÁ      E= ELEFANTE      C= CABALLO      N= NAVÍO      P= PEON

Recomendamos probar diferentes alineaciones (por ejemplo cambiar de lugar el caballo y el elefante, o el navío y el caballo, etc.) con el correr de los años para ver cuál resulta más entretenida al momento de jugar.

Las piezas tienen el siguiente movimiento:

**EL RAJA:** mueve como el rey actual

**EL CABALLO:** mueve como el caballo actual

**EL PEON:** mueve solo de a un paso. Come en diagonal. Corona al llegar al fondo de la línea.

**EL ELEFANTE:** mueve en diagonal uno o dos pasos. Puede saltar.

**EL NAVIO:** mueve como la torre. Es la más útil.

El objetivo es atrapar (comer) al rajá contrario y llegar a dominar los cuatro ejércitos.

Es interesante remarcar los problemas que trae el que uno mueva y luego lo hagan 3 personas (en vez de uno como es normal en ajedrez) con lo cual la posición puede cambiar mucho. También es interesante cómo se defienden entre piezas de diferentes bandos ya que no conviene a un jugador tomar (por ejemplo) una pieza blanca porque después la roja lo comería a él. Por otro lado los ejércitos ubicados en diagonal suelen convertirse en aliados contra los otros arreglando a veces jugadas para ayudarse, las cuales pueden ser traicionadas volviendo el juego más complicado que solo mover.

En general se puede jugar con 1 equipo por fila (si se tiene 3 hileras de bancos) y otro equipo manejado por el docente. Los alumnos suelen divertirse y participar con entusiasmo (especialmente buscando derrotar al profesor).

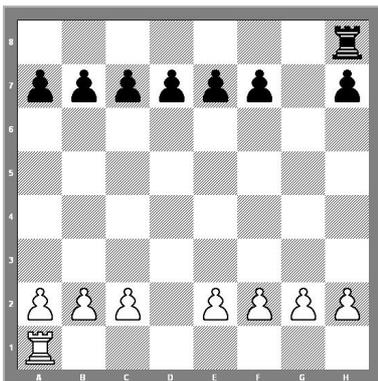
Considerando que la primera parte de la clase puede demorar unos 15 minutos difícilmente el partido de chaturanga termine aunque esto no deja de ser entretenido pudiendo retomarse partidos en los años siguientes.



CLASE N°	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender y dominar el correcto uso de las torres. Comprender e identificar los diferentes tipos de columnas. Comprender la importancia de la séptima y octava filas.			
<b>CONTENIDO</b>	Las columnas y las filas.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.			

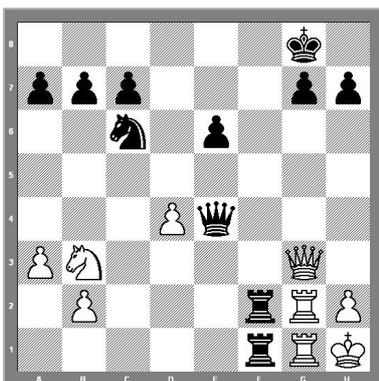
Para explicar este tema recomendamos comenzar por centrar la atención en las torres. Su poco uso en la apertura y los motivos de ello (muchas piezas en el camino). Les haremos notar que a medida que la posición se simplifica las torres tienen más juego y que para aprovecharlas es necesario saber utilizarlas.



Armada la posición en el mural se les preguntará a los alumnos: ¿En dónde le conviene al blanco ubicar su torre? ¿Y al negro?

La respuesta correcta nos da pie a hablar de las columnas y sus definiciones: cerrada, abierta y semi-abierta. Sin embargo la ocupación de una columna suele tener como fin el entrar en el campo enemigo, esto es en la 7ma y 8va fila. Creando en un caso peligros de capturas de peones y, en el otro, amenazas serias de jaque mate. Se tratará que la idea quede clara utilizando pocas piezas para demostrar lo explicado (2 torres en séptima, jaque mate pasillo, etc.)

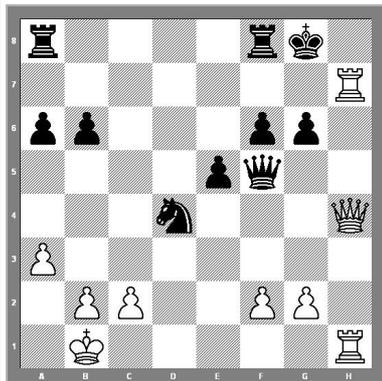
Luego se trabajarán los siguientes problemas:



En este caso las blancas tienen las torres y la dama amenazando jaque mate. Pero mueve el negro. Luego de dar los alumnos sus jugadas se debería llegar a la solución:

- 1..... T xg1+
2. R xg1 De1++

Hacer notar la clavada de la torre g2 que no puede moverse en la jugada 1.



Las blancas ganan con la combinación:

1. Tg7+ Rxc7

2. Dh7++

## **CARPETA**

### **Las columnas y las filas**

Las columnas son las hileras de casillas verticales. Según los peones que tengan se clasifican en:

**Columna abierta:** no tiene ningún peón.

**Columna semi-abierta:** tiene un solo peón

**Columna cerrada:** están los dos peones.

Las filas son las hileras de casillas horizontales. Las más importantes para ocupar son la **séptima y octava** (filas más alejadas en territorio rival).

Las torres deben **doblarse** (colocar las dos en la misma columna o fila) en las columnas abiertas para entrar en la séptima y octava filas. Allí pueden comer piezas y peones o lograr el jaque mate.

## **CARTELERA**

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: "COLUMNAS Y FILAS".

CLASE N <sup>o</sup>	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- **Insistir en el correcto uso de las torres.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.</b></li> <li>• <b>Insistir en el correcto uso de las torres.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	16 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	RECREATIVA

**OBJETIVO** Que el alumno logre comprender los conceptos de: maniobra, combinación, celada y sacrificio.

**CONTENIDO** La maniobra, la combinación, la celada y el sacrificio.

**MATERIAL** Video. Tablero mural.

**ACTIVIDAD** Proyección de video. Seguimiento de la partida en el tablero mural.

Se comentará a los alumnos la importancia cultural del ajedrez. En este caso se tratará de su relación con el cine.

El ajedrez suele aparecer en diferentes películas con variados objetivos: demostrar la inteligencia de un personaje, cómo cambian las cosas en el futuro (piezas futuristas como en la Guerra de las galaxias), un duelo entre dos personajes, etc.

Esta aparición suele provocar nuestra atención por saber si la posición que aparece es real o sólo un decorado sin sentido (como muchas veces ocurre).

En este caso se trabajará sobre la película "Harry Potter y la piedra filosofal". **Recomendamos al docente buscar en internet el artículo "El apuro de Harry Potter" de Fernando Pedró** que presenta la posición de la película y tiene interesantes comentarios.

**Nota: esta clase no será BIS como las anteriores de VIDEO porque esta película es muy fácil de conseguir para que los chicos la vean. El docente no debería tener problemas en presentar este film.**

Antes de comenzar la proyección se comentarán (previa escritura en el pizarrón) con los alumnos los siguientes términos utilizados en ajedrez:

**Maniobras:** jugadas que siguen un plan y que no tienen sacrificios ni golpes tácticos.

**Sacrificios:** la entrega de material para obtener un fin más importante.

**Celadas:** trampa que tendemos a nuestro rival para que juegue del modo que nos interesa.

**Combinaciones:** conjunto de jugadas más o menos forzadas con las que se pretende obtener una ventaja importante.

Estos términos nos ayudarán mejor a entender lo que ocurre en la partida. En general los alumnos ya los pueden conocer ya que durante los problemas realizados en el mural han visto o realizado sacrificios para ganar. De todos modos el eje central de la clase es el video, por ello la catalogamos como una clase recreativa.

Se proyectarán solamente las escenas seleccionadas (editadas en unos 10 minutos de duración) que son las siguientes:

- Ron y Harry jugando ajedrez mágico en el salón donde le explican a Hermaioni cómo se juega.
- Escena de la partida de ajedrez con piezas "estatuas". En este caso se mostrará en el mural la posición del video y se irán siguiendo las jugadas.

Se explicará a los alumnos lo que ocurre, cuales son los personajes y la combinación para ganar. Se destacará el concepto de sacrificio (el de Ron) con la entrega de material para dar jaque mate. Si bien las blancas tienen unos puntos más (y la dama, tan valorada por los chicos), la verdad es que la posición del rey blanco es muy precaria. Por ello conviene analizar un poco con los chicos la posición, antes de ver las jugadas en la pantalla.



La dama blanca es la “mala de la película”, la combinación para ganar es muy instructiva.

1. Dxd3 Tc3
2. Dxc3 Ch3+
3. Dxd3 Ac5+

Aquí se podrá analizar con los alumnos el “error” de la película ya que la jugada todavía no es jaque mate. Las blancas pueden tapar con De3 y luego “Harry” comer a la dama dar jaque mate. Por supuesto la pregunta es: ¿Cómo haría Harry para “comer” a la dama?

- Escena final con la entrega de puntos por la partida de ajedrez.

Para que los alumnos la puedan disfrutar tranquilos se puede repetir sin explicaciones.

CLASE N°	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
<b>CONTENIDO</b>	La estrategia. La táctica.
<b>MATERIAL</b>	Trabajo en el mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

Continuando con las clases de evaluar posiciones trabajaremos dos ejercicios.  
Es importante refrescar los ítems que se utilizan para analizar las posiciones tratando cada año de ser más profundo en su explicación.

Así:

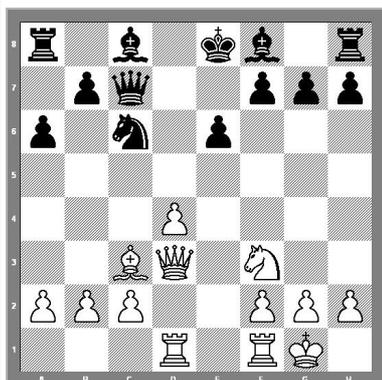
**Material:** es el más simple, implica los puntos de ventaja que tenga cada bando.

**Reyes:** que el alumno sea conciente de que el rey es la pieza más importante y debe estar protegida. Que dejarlo en el centro suele traer problemas. Que un rey desprotegido suele dar ideas concretas de ataque al rival.

**Espacio:** cuál bando tiene un mayor dominio del tablero. Especialmente del centro o del flanco donde puede haber, por ejemplo, un fuerte ataque al rey. Está relacionado con la movilidad.

**Movilidad:** incluye la buena ubicación de las piezas, la posibilidad de tener un peón por coronar, la cooperación entre piezas y peones, la estructura de peones, la posibilidad de realizar dobles, clavadas, descubiertos, etc.

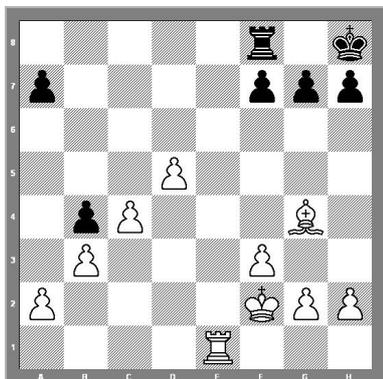
Primera posición a analizar.



En este caso el blanco va perdiendo por dos puntos, pero tiene ventaja en el resto de los ítems.

	B	N
MATERIAL	32	34
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

Será bueno tratar de que los alumnos comprendan que el material es una ventaja, generalmente, duradera (si uno no comete errores pueda mantenerla un buen rato) y que las otras son más dinámicas y pueden desaparecer luego de algunas jugadas. Por ello requieren un aprovechamiento rápido. Se analizarán los puntos con los alumnos y se sugerirán jugadas para cada bando (el blanco un avance rápido por el centro aprovechando su mayor espacio y movilidad y el rey negro expuesto) y las negras un rápido desarrollo de las piezas y posterior enroque.



En este caso analizaremos la posición y buscaremos que los alumnos comprendan que en un final con algunos puntos de ventaja (en este caso 5) la victoria no debería escaparse.

	B	N
MATERIAL	15	10
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

Aquí es importante evaluar la posición del rey teniendo en cuenta que estamos en un final. El rey centralizado es más útil que un rey en el rincón. Los alumnos deben notar la importancia de los peones libres de c4 y d5 (especialmente este). La mejor ubicación de la torre es otro punto favorable al blanco así como la movilidad de sus piezas. El plan blanco es sencillo (coronar d5), mientras que el negro deberá buscar un plan activando su torre y su rey de manera defensiva.

Si queda un poco de tiempo los alumnos podrán hacer práctica libre.

CLASE N°	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos al torneo para el tramo final del mismo).**



Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- **Insistir en el correcto uso de las torres.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE N°	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla final del torneo interno. Partidas finales.			
<p>En esta clase daremos las posiciones del torneo.</p> <p>Probablemente a esta altura no sea necesario comentar demasiado el desempeño de cada alumno. Esto nos puede permitir hacer una partida definitiva entre el 1º de una zona y el 1º de la otra, el 2º con el 2º, y así sucesivamente.</p> <p>Gracias a esto podremos terminar con una posición general de cada alumno como si hubiera sido un solo torneo.</p>				

CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La clavada.</li> <li>• El doble.</li> <li>• El descubierto.</li> <li>• La combinación, la celada, el sacrificio y la maniobra.</li> <li>• Las columnas y las filas.</li> <li>• El origen del ajedrez y el chaturanga.</li> </ul> <p>Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.</p> <p>El docente dará su opinión sobre cómo ha trabajado el grupo y podrá indicar logros y cosas a mejorar.</p>				

# ANEXO

## INCLUYE

- **CUADERNILLO RESUMEN CUARTO AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en quinto año. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

# AJEDREZ

## CUADERNILLO RESUMEN 4º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

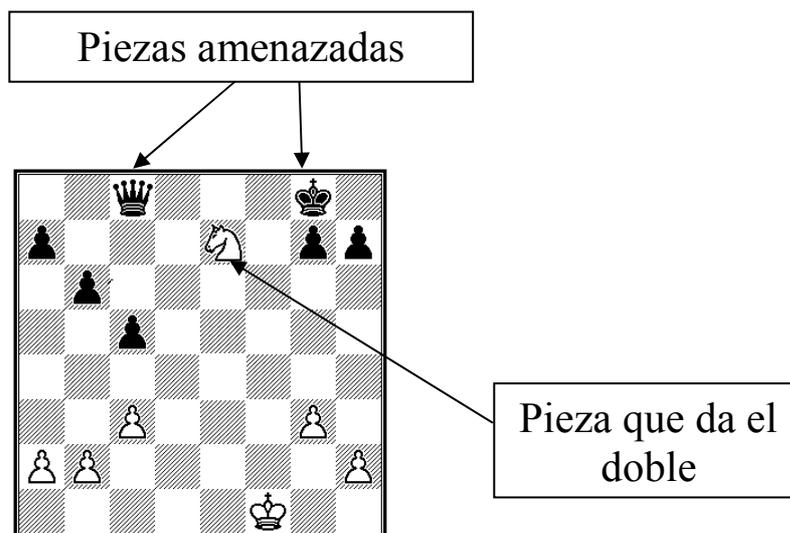
### CONTENIDOS:

- LA CLAVADA.
- EL DOBLE.
- EL DESCUBIERTO.
- LAS COLUMNAS Y LAS FILAS.
- EL ORIGEN DEL JUEGO.

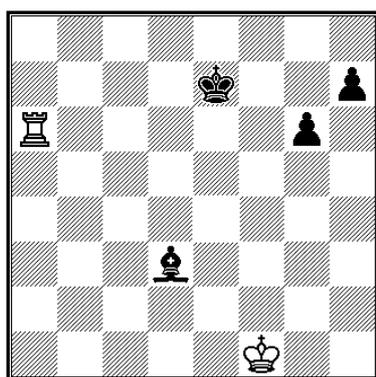


# ***EL DOBLE***

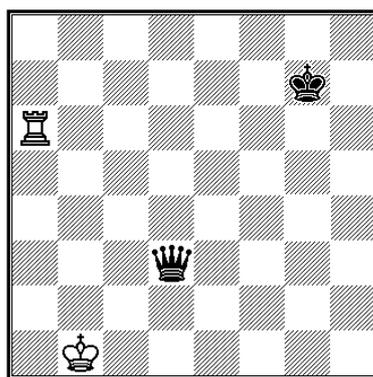
Consiste en **amenazar dos objetivos (jaque mate y/o piezas) al mismo tiempo**. Las piezas pueden ser de mayor valor o “colgadas” (sin defensa). Es muy fuerte cuando la jugada es jaque.



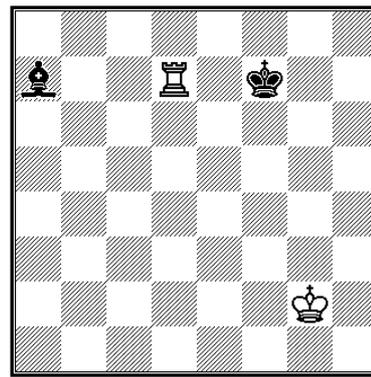
**Dobles con otras piezas:**



DOBLE CON ALFIL



DOBLE CON DAMA



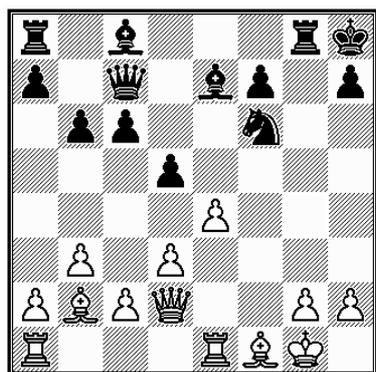
DOBLE CON TORRE

# LA CLAVADA

Consiste en inutilizar una pieza del rival, ya que, o bien no puede moverla por dejar al rey en jaque o no le conviene hacerlo (por perder una pieza de mayor valor o indefensa). Hay dos tipos de clavadas.

## CLAVADA ABSOLUTA

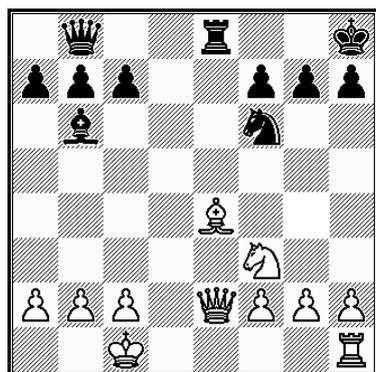
La pieza clavada **NO puede moverse** por dejar al rey en jaque.



El caballo negro no puede moverse (pieza clavada) por quedar el rey en jaque.  
La pieza que clava es el alfil blanco.

## CLAVADA RELATIVA:

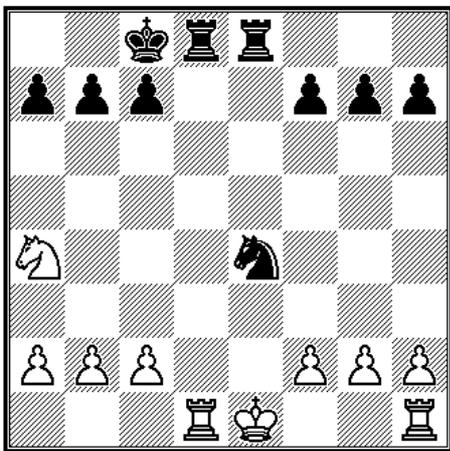
La pieza clavada **SI puede moverse** pero se pierde material (de mayor valor o no defendido)



En este caso el alfil blanco puede moverse, pero se pierde una pieza de mayor valor (la dama).  
La pieza que clava es la torre negra.

# EL DESCUBIERTO

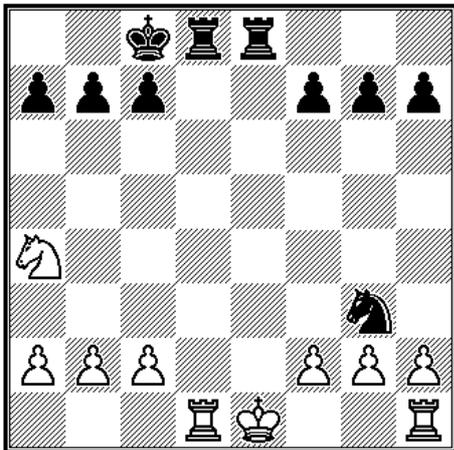
Consiste en mover **una pieza**, la cual **descubre** una amenaza ejercida por **otro pieza** que no se ha movido (en muchas posiciones permite ganar material o dar jaque mate).



En este caso la torre negra está amenazando al rey blanco, pero el caballo está en el camino.

Al mover el caballo, el rey blanco quedará en jaque.

Por lo tanto el caballo puede elegir muchos lugares adonde moverse sin ser capturado, por tener el blanco que defender al rey.



La mejor jugada es:

**Cg3++**

Esta movida es jaque mate ya que el caballo impide la salida del rey junto con la acción de las torres negras.

En muchas ocasiones el descubierto permite comer puntos importantes.

# COLUMNAS Y FILAS

Las columnas se clasifican en:

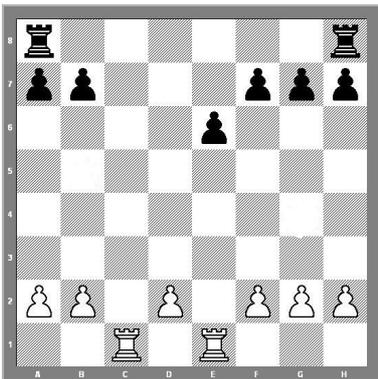
**Columna abierta:** no tiene ningún peón.

**Columna semi-abierta:** tiene un solo peón

**Columna cerrada:** están los dos peones.

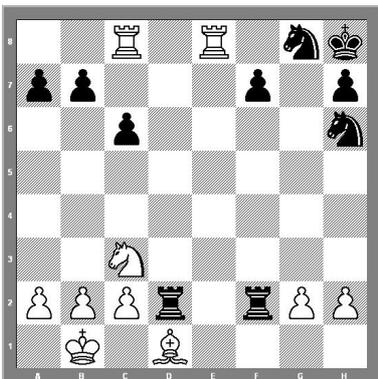
Las filas más importantes son la **séptima y octava filas** (filas más alejadas en territorio rival).

**RECUERDA:** El ataque en las columnas y en las filas se aprovecha mejor con las torres.



En este caso:

- La torre blanca de “c1” está en una columna abierta (sin peones).
- La torre blanca de “e1” está ubicada en una columna semi-abierta (un solo peón).
- Las torres negras están ubicadas en columnas cerradas.



Las torres deben “**doblarse**” (colocar las dos en la misma fila o columna) en las columnas abiertas para poder ingresar en la séptima y octava filas del rival. En el diagrama el blanco ha doblado las torres en la octava fila creando amenazas de jaque mate. El negro ha doblado las torres en la séptima fila donde puede comer muchos peones.

# EL ORIGEN DEL AJEDREZ

Si bien no se sabe el origen exacto del juego muchos piensan que sus comienzos están en la India hace unos **2000 años**. Puede que se derive de un juego indio llamado **CHATURANGA** el cual tenía otras características. A partir de allí ha cambiado su nombre, sus piezas y sus movimientos, recorriendo un sin número de países. Llega a Europa aproximadamente en el siglo IX. Se juega igual al que conocemos desde hace unos **500 años**. Es famosa la leyenda de Sissa que cuenta el origen del juego.

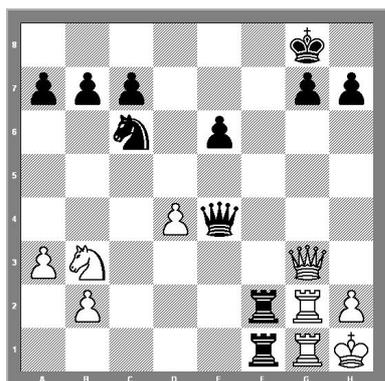
**Busca en Internet:**

- La leyenda de Sissa.
- El Chaturanga.

---

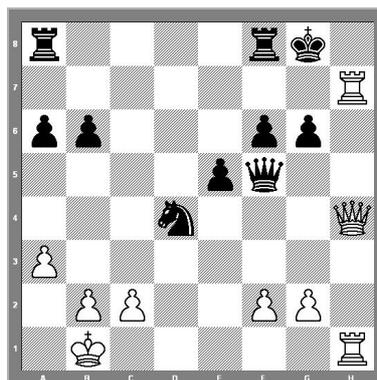
# EJERCICIOS

TEMA: COLUMNAS Y FILAS



JUEGAN NEGRAS Y HACEN  
JAQUE MATE EN DOS JUGADAS

1. Dg3 .....
2. .... ++

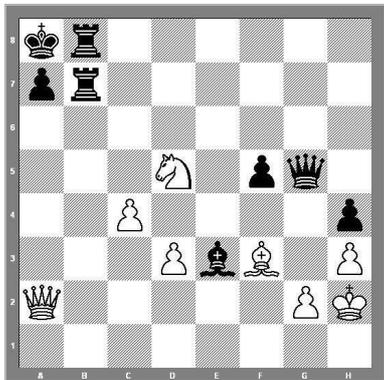


JUEGAN BLANCAS Y HACEN  
JAQUE MATE EN 2 JUGADAS

1. ....
2. ....++

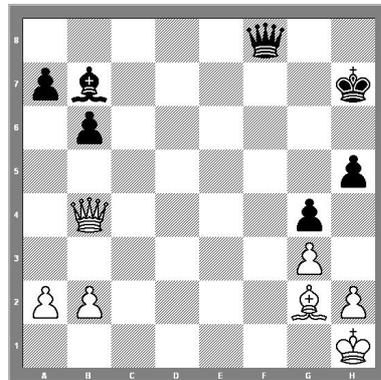
# EJERCICIOS

TEMAS: CLAVADAS, DOBLES Y DESCUBIERTOS.  
RESUELVE LOS SIGUIENTES PROBLEMAS.  
ANOTA LA JUGADA GANADORA.



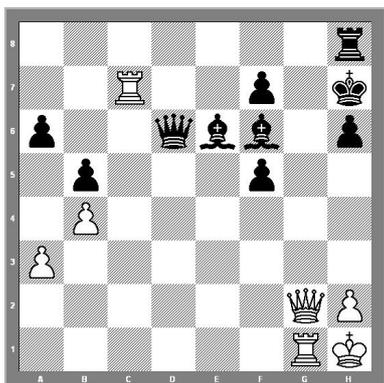
JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE

1. ....



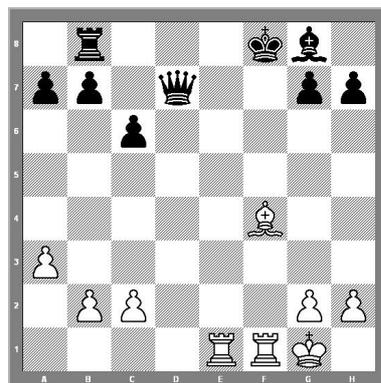
JUEGAN NEGRAS. JAQUE MATE

1. ....



JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE

1. ....

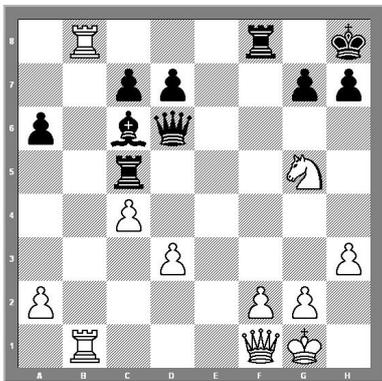


JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE.

1. ....

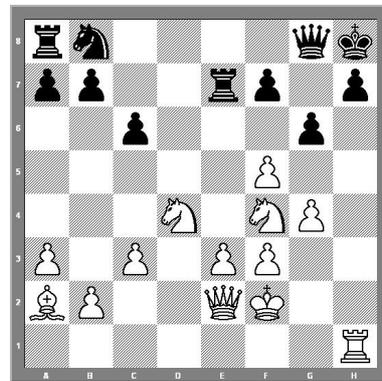
# EJERCICIOS

TEMAS: CLAVADAS, DOBLES Y DESCUBIERTOS.  
RESUELVE LOS SIGUIENTES PROBLEMAS.  
ANOTA LA PRIMERA JUGADA.



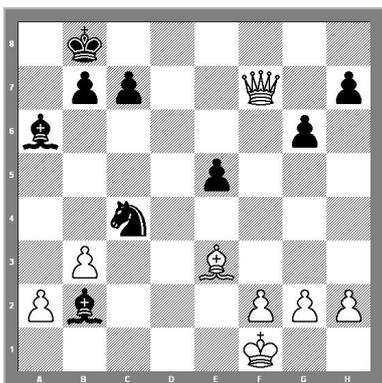
BLANCAS. GANAN PUNTOS.

1. ....



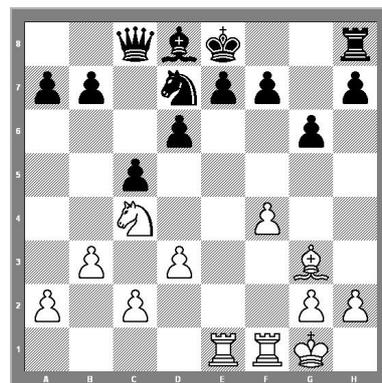
BLANCAS. GANAN PUNTOS.

1. ....



NEGRAS. GANAN PUNTOS

1. ....



BLANCAS. GANAN PUNTOS.

1. ....

**BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

**Cuarto año de educación primaria.**

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Chistes de “Mafalda” (Quino), “Yo, Matías” (Sendra) y Rody.
12	Aguila, G. y Reides, M. (2006), “ <i>Por los laberintos del ajedrez</i> ”, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Gómez, M. (1998), “ <i>Historia del ajedrez</i> ”, Buenos Aires, Editorial Planeta. Páginas de historia del ajedrez en Internet. Semanao digital “Nuestro círculo”
16 bis	Edición de film “Harry Potter y la piedra filosofal”, (Columbus, 2001). Artículo “El apuro de Harry Potter”, de Fernando Pedró. En internet: <a href="http://www.metajedrez.com.ar/harrypotter.htm">http://www.metajedrez.com.ar/harrypotter.htm</a>

**5<sup>o</sup> año**

***EDUCACION***

***PRIMARIA***

## 5° AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

### El alumno de quinto grado.

Veamos algunas características generales del alumno de quinto grado:

#### **Forma de jugar.**

La gran mayoría de los alumnos ya tiene incorporados los conceptos más importantes del juego: sacar las piezas por el centro, relaciones simples de ataque y defensa y formas básicas de hacer jaque mate. La diferencia se verá en aquellos alumnos que, más motivados, buscan el jaque mate de forma persistente. Por otra parte pueden reconocer y aprovechar clavadas, dobles, etc. El juego todavía es apresurado y poco estratégico (por lo menos de forma conciente) primando la táctica en la selección de jugadas. Sin embargo los alumnos más avanzados se suelen tomar más tiempo para jugar cuando saben que su rival también es un buen jugador, demostrando así, un mayor dominio sobre el uso del tiempo.

#### **Actitudes.**

- **Actitud frente al juego:** ya comienza a sentirse la pre-adolescencia. Los chicos y chicas comienzan lentamente a cambiar en muchos aspectos, lo cual puede traer algunos problemas al profesor si no ha trabajado bien la idea del porqué de la clase de ajedrez, el ambiente relajado de la misma y la relación docente-alumno forjada en años.
- **Independencia y organización:** ya en ambos ítems los alumnos trabajan sin problemas.

## **Objetivos de 5° año.**

### **Bloque 1.**

Ya todos los contenidos de este bloque han sido tratados.

### **Bloque 2.**

**La práctica:** se repite el esquema del año anterior.

**La táctica:** se sigue trabajando pero un poco menos que el año pasado.

**La estrategia:** se continúa con ejercicios de evaluar posiciones. Ya debería notarse un mayor dominio de los alumnos de los ítems analizados.

### **Bloque 3.**

Este año se trabajará en una clase la historia del ajedrez desde que llega a Europa hasta nuestros días. Con una fotocopia (con breves biografías) se comentarán los jugadores más importantes agregando anécdotas personales de los mismos o datos sobre los aportes de cada uno al juego.

También se verá un video editado de la película "Buscando a Bobby Fischer".

Se agregará el ajedrez progresivo como una variante del juego.

### **Bloque 4.**

Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

### **Bloque 5**

Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.

## **Nota a los padres.**

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 5º año puede ser la siguiente:

**SEÑORES PADRES:** El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales (**como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria**) que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.

En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

**El objetivo del año** será lograr que los alumnos mejoren la estrategia y la táctica de su juego.

### **Los contenidos principales a trabajar son:**

- La eliminación de la defensa.
- El desvío.
- Las estructuras de peones.
- La historia del ajedrez: jugadores importantes.
- El ajedrez progresivo.

### **Cada alumno debe:**

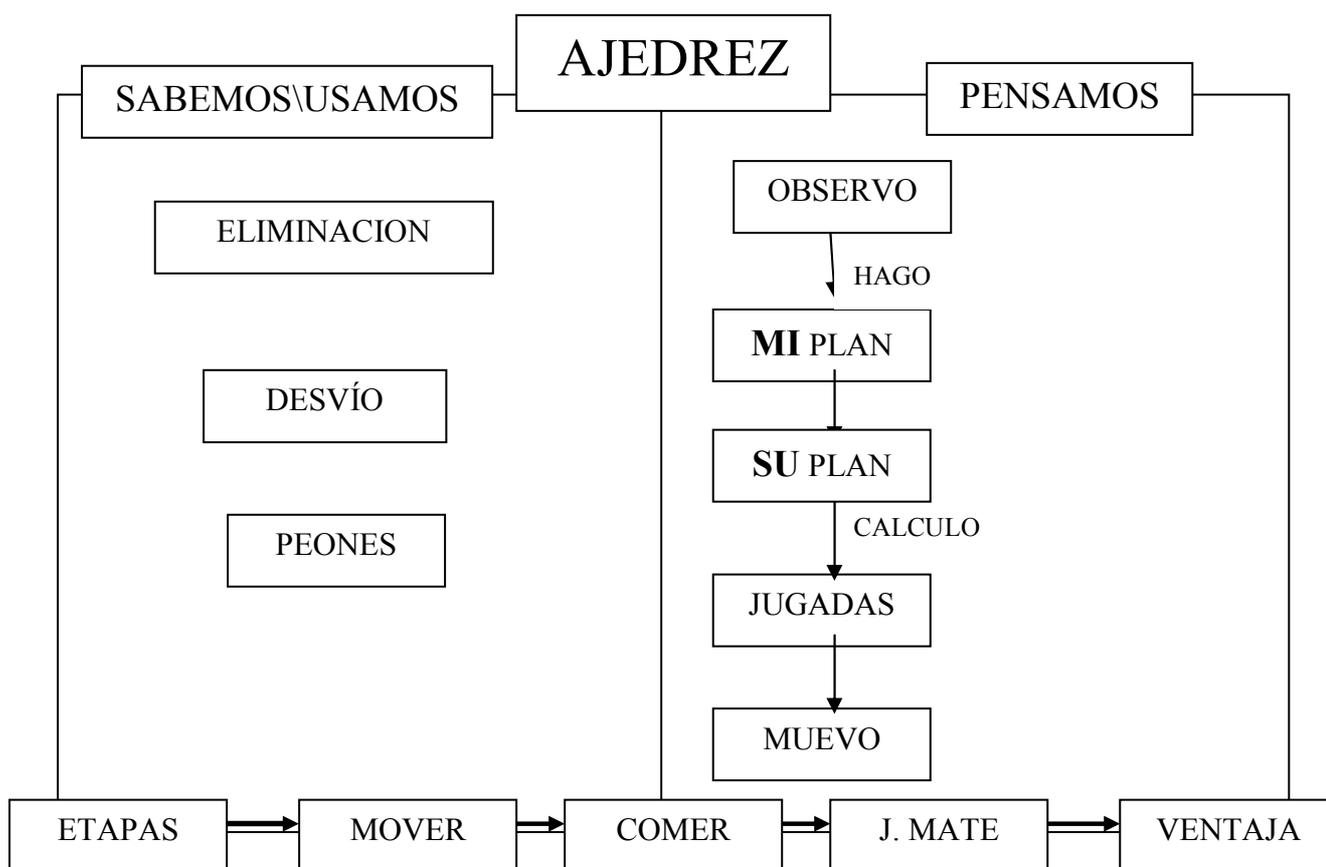
- Traer un juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Tener una sección en la carpeta con la carátula de ajedrez.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

## La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



Al comenzar el año destacaremos lo puesto en la sección PENSAMOS, trabajando la importancia de hacer un plan y calcular correctamente las jugadas.

También insistiremos con las etapas, comentando que ya muchos juegan a dar jaque mate y que aquel que juega a comer está en desventaja. Sin embargo los niveles seguirán conviviendo en el grupo. Ningún alumno juega a obtener una pequeña ventaja para ganar el partido. O juegan a dar jaque mate o a comer todo y hacer los mates básicos.

Este año pondremos el acento en la importancia de hacer un plan propio pero también de pensar cuál puede ser el plan de mi rival. Sin embargo suele costar aún mucho que los alumnos se pongan en el lugar del oponente. De todos modos la idea es que la inquietud empiece a ser tenida en cuenta por los alumnos, aunque no lleguen a hacerlo de manera conciente. Será necesario insistir oralmente en esto cada vez que jueguen.

# GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

## 5º AÑO

CLASE N°	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	PARTIDA EN MURAL
3	PRACTICA LIBRE
4	REPASO DE CONCEPTOS
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES
6	ELIMINACION DE LA DEFENSA. DESVÍO
7	TORNEO
8	ESTRUCTURAS DE PEONES
9	TORNEO
10	HISTORIA DEL AJEDREZ
11	TORNEO
12	EVALUACION DE POSICIONES
13	TORNEO
14	PARTIDAS MODELO
15	TORNEO
16	TORNEO   16 BIS   PROYECCION DE VIDEO
17	AJEDREZ PROGRESIVO
18	TORNEO
19	POSICIONES DEL TORNEO.
20	REPASO DE LO APRENDIDO. CIERRE DEL AÑO.

CLASE N°	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>				
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla presentación.			
<p>Antes de la clase recomendamos armar el afiche (sección PENSAMOS y ETAPAS). La otra sección se completará a lo largo del periodo de clases.</p> <p>Al ser la primera clase el docente presentará la materia.</p> <p>Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>conducta</b> necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada.</li> <li>• <b>Objetivos del juego</b>: tratar cada año de profundizar un poco en la comprensión de los beneficios que están enunciados en la nota a los padres.</li> <li>• <b>Inclusión de todos los alumnos</b>: reconociendo el esfuerzo de aquellos a quienes la actividad no entusiasma y poniendo el profesor un compromiso en intentar motivarlos, así como es necesario de parte de estos alumnos su esfuerzo para lograr que los beneficios planteados puedan desarrollarse en ellos.</li> <li>• Se pedirá a los alumnos que sean <b>abiertos en las clases</b>: no sólo se buscará jugar sino también abarcar otros aspectos del juego (cuentos, historia, humor) y para ello hay que estar abierto a las nuevas actividades propuestas. Siempre es bueno reflexionar sobre el valorar el esfuerzo del docente que prepara nuevas cosas para que ellos aprendan.</li> <li>• El <b>cumplimiento con el material</b>: traer todas las clases el juego y el apartado en la carpeta con la carátula de ajedrez.</li> <li>• A los alumnos nuevos se les animará en el aprendizaje y que no se sientan incómodos ya que muchas veces alumnos nuevos con entusiasmo superan rápidamente a otros que llevan más tiempo en la actividad.</li> <li>• Se repasarán también los torneos u otras actividades especiales que vayan a realizarse en el periodo que comienza.</li> </ul> <p>Se continuará la clase repartiendo a los alumnos una <b>fotocopia con los chistes seleccionados de Mafalda</b>. Luego de que los alumnos la lean se comentará con ellos ya que son chistes que la mayoría no logra entender en su plenitud pero cuando se comentan logran comprenderlos mejor (aunque la explicación de un chiste carezca de gracia). También se puede entregar alguna actividad corta recreativa (por ejemplo: crucigrama, ver bibliografía).</p>				
<b>CARPETA</b>				
Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.				
<b>CARTELERA</b>				
Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado "PENSAMOS".				

CLASE N°	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>Manteniendo las consignas presentadas en los años anteriores (permitir la participación para “ver” las actitudes de todos, colaborar con los más flojos, “equilibrar” un poco el partido si hace falta, etc.) se realizará una partida en el mural.</p> <p>La misma le sirve al docente como diagnóstico del grupo e individual. Realmente con una movida los alumnos nos suelen mostrar en qué están pensando (en comer, en dar jaque mate), si ven todo el tablero, si tienen en cuenta la movida del oponente, etc.</p>				

CLASE N°	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			
<p>En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).</p> <p>El docente puede elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> <li>• En caso de poseer relojes se pueden utilizar en este clase.</li> </ul>				

CLASE N°	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>Centraremos el repaso en las cosas aprendidas el año anterior. Como siempre preguntaremos qué se acuerdan, pediremos que expliquen los conceptos y que den ejemplos en el mural.</p> <p>Los temas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El doble.</li> <li>• La clavada.</li> <li>• El descubierto.</li> <li>• Columnas y filas.</li> <li>• Historia del ajedrez</li> </ul> <p>Los ejemplos serán sencillos para recordar el tema.</p> <p>De ser necesario recomendamos repasar rápidamente algunos conceptos de años anteriores que el docente considere útil para los alumnos más flojos: el mate pastor, el peón al paso, las fases de la partida y los mates básicos.</p> <p>Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.</p>				

CLASE N°	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.			
<p>Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.</p> <p>Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.</p> <p>Se puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.</p>				

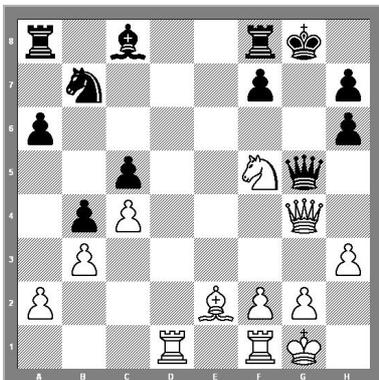
CLASE N°	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender, identificar y utilizar la eliminación de la defensa. Comprender, identificar y utilizar el desvío.
<b>CONTENIDO</b>	La eliminación de la defensa. El desvío.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

En esta clase trabajaremos dos temas tácticos. Debido a su simplicidad y parecido y a que los alumnos ya deberían estar “aceitados” en el trabajo de ejercicios en el mural no debería haber problemas para realizar la actividad.

El primer caso será la eliminación de la defensa.

Utilizando las mismas estrategias que el año anterior se debería llegar a la solución correcta:



Hacer notar que las blancas parecen estar en problemas debido al caballo clavado (en forma relativa). Sin embargo en el ajedrez nunca hay que dejarse llevar por la primera impresión.

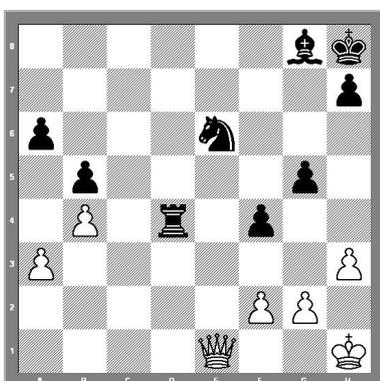
Juegan blancas.

1. Cxh6+ Rh8 o Rg7
2. Dxg5

Luego de que los alumnos lleguen a la solución analizaremos el concepto “eliminación de la defensa” que como su nombre lo indica quiere decir que debemos capturar una pieza que defiende a otra, para que la misma pueda ser capturada sin problemas.

Relacionaremos el concepto como par de clavadas, dobles, etc. Y su subordinación al de táctica y estrategia.

Seguidamente daremos ejemplos simples y claros para fijar el concepto.



Luego pasaremos al siguiente ejercicio.

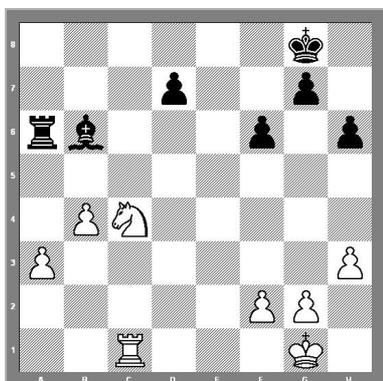
En este caso el tema es el desvío, que consiste en hacer que una pieza que protege a otra se vea obligada a moverse dejando de cumplir esta función.

La variante ganadora de puntos es:

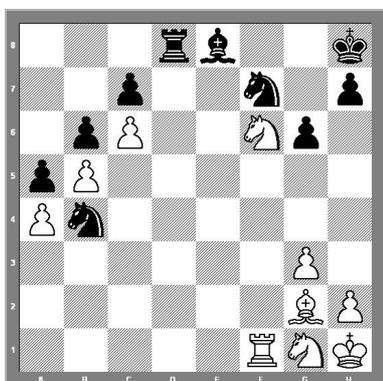
1. De5+ Cg7
2. Dxd4

Luego se relacionará el concepto con los anteriores (creando una pequeña red de conceptos). También se podrán dar ejemplos sencillos para aclarar el concepto.

Antes de pasar a la carpeta podemos hacer uno o dos ejercicios más (según el tiempo) donde los alumnos deberán responder cuál de los dos temas es el utilizado en cada caso.



Ejemplo de desvío.  
Las blancas ganan puntos jugando:  
1. b5 Ta7 (por ejemplo)  
2. Cxb6



Ejemplo de eliminación de la defensa. Las blancas mueven:  
1. Cxe8 Txe8  
2. Txf7

## CARPETA

### La eliminación de la defensa

Consiste en eliminar (capturar) una pieza que defiende un objetivo. Esto me permite lograr mayor ventaja material o dar jaque mate.

### El desvío

En el desvío se obliga mediante una amenaza (no se elimina) a una pieza clave a dejar de custodiar una casilla o una pieza.

## CARTELERA

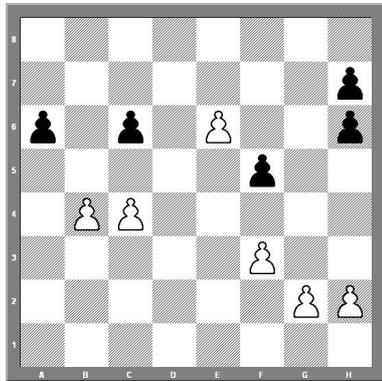
Se agregarán en la cartelera en la sección SABEMOS los carteles: "ELIMINACION" y "DESVÍO"

CLASE N°	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase comenzaremos el torneo interno. Al ser ahora una actividad de medio año disponemos de menos clases para trabajar. De las 20 sólo 6 se presentarán como torneo. Considerando que los alumnos pueden jugar 2 partidas (algunos tres y otros solo una) por clase en promedio, debemos organizar un torneo más bien corto.</p> <p>En este caso recurrimos a un <b>torneo por categorías</b>. Ubicaremos en una zona (llamada "A") a los primeros, por ejemplo 7, de cada zona del año pasado. En la otra zona (llamada "B") al resto de los jugadores. Esto hará que las dos zonas tengan un nivel parejo. Así muchos chicos que antes ganaban muy poco comiencen a ganar más partidas. También el campeón de la "B" seguramente será un alumno que nunca ganó antes un torneo. Esto motivará a los más flojos que se ven con más posibilidades de ganar. Por otro lado el campeón de la "A" lo será luego de partidas reñidas en su mayoría.</p> <p>Luego de repasadas rápidamente las reglas del mismo el docente pondrá a los alumnos a jugar.</p>				

CLASE N°	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre Comprender e identificar las diferentes estructuras de peones. Valorar las ventajas y las desventajas de las diferentes formaciones de peones.
<b>CONTENIDO</b>	Estructuras de peones.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.

Se presentará a los alumnos la siguiente posición en el mural.



Se les pedirá que den sus ideas sobre las diferentes estructuras de peones que ven. A medida que los alumnos las detallen el profesor acotará los diferentes nombres que reciben y sus características a favor y en contra:

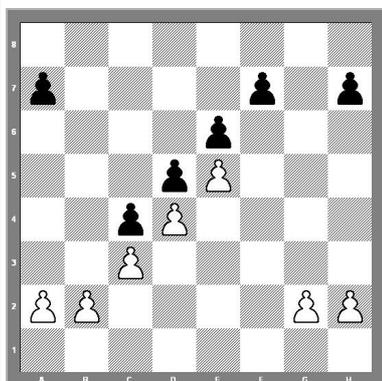
- Peones doblados (h6 y h7).
- Peón pasado (e6).
- Peón aislado (a6, c6 y f5).
- Peones colgantes (b4 y c4).

También se definirán los conceptos:

- Islas de peones (cuantas menos tenga un bando, mejor).
- Peón retrasado (dar ejemplo en mural).

Luego se les preguntará a los alumnos qué influencias pueden tener en el juego (positivas y negativas) así como su interacción con las piezas. Ejemplo: un peón pasado debe ser apoyado por detrás con las piezas mayores. Un peón doblado buscará desdoblarse mediante el cambio de piezas, etc.

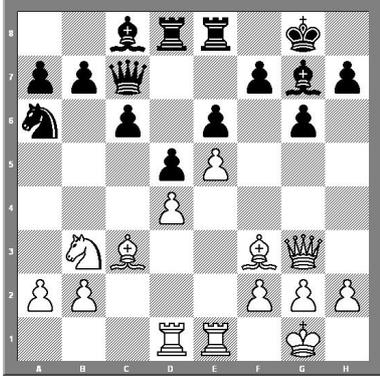
Luego se expondrá la siguiente posición:



Se realizará el mismo proceso de análisis trabajando sobre el concepto de cadenas de peones (dificultad para moverse por parte de algunas piezas, alfil bueno-alfil malo, caballo vs. Alfil, etc.).

Recordando la famosa frase de Philidor (de quien se hablará unas clases más tarde) “los peones son el alma del ajedrez, se busca que los alumnos comprendan su importancia en el juego y sobre todo las consecuencias que traen sus avances.

Para ilustrar esta frase que a los alumnos les parecerá exagerada daremos un ejemplo un tanto simplista pero claro para nuestro objetivo.



Armaremos esta posición en el mural. Luego sacaremos un caballo de cada bando (6 puntos). Como se ve la posición no cambia mucho. Podemos hacer lo mismo con los alfiles (otra vez 6 puntos) y tampoco la situación cambia sustancialmente.

Sin embargo si sacamos los 4 peones centrales: d4-e5 de las blancas y d5-e6 de las negras (en total solo 4 puntos) veremos que la posición se modifica notoriamente: las torres tienen un gran radio de acción, los alfiles diagonales libres y las damas se amenazan en la lejanía. Esto demuestra que los peones son fundamentales para que las piezas tengan mayor o menor movilidad.

Luego se pedirá a los alumnos que pasen y reconozcan diferentes ejemplos de estructuras armadas por el profesor. Finalmente armarán estructuras a pedido del profesor y cuál podría ser la ubicación de las otras piezas para aprovecharlas

## CARPETA

(en el caso que el trabajo previo haya consumido mucho tiempo se podrá completar el trabajo en la carpeta en la próxima clase)

### Los peones

**Isla de peones:** puede estar formada por un peón o varios unidos. No es bueno tener muchas islas de peones.

**Peón aislado:** peón solitario que no tiene otros que lo defiendan. Es fácil de atacar.

**Peones doblados:** aquellos dos peones del mismo bando que están uno delante del otro. Tienen problemas para avanzar.

**Peón pasado:** peón que no tiene delante suyo ningún peón contrario. Tiene posibilidades de coronar.

**Cadena de peones:** bloque de por lo menos dos peones unidos, enfrentados y bloqueados por peones rivales. Limitan a las piezas.

**Peón retrasado:** el último peón de una cadena de peones.

**Peones colgantes:** es la pareja de peones unidos uno al lado del otro en la misma fila.

CLASE N°	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**



Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de utilizar algunas de las tácticas aprendidas en estos años.**
- **Pedir que presenten atención a la estructura de peones.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE N°	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.			
<b>CONTENIDO</b>	Jugadores más importantes.			
<b>MATERIAL</b>	Mapamundi.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación histórica.			
<p>Se entregará a los alumnos una fotocopia (ver anexo) con la línea histórica general del ajedrez y una muy breve biografía de los jugadores más importantes. Se les dará un tiempo para que la lean en forma silenciosa.</p> <p>En primer lugar refrescaremos lo aprendido el año pasado sobre el origen del juego del ajedrez. También el “camino” que realizó desde la India hasta nuestros días: cambiando piezas y movimientos.</p> <p>Luego el profesor comenzará a comentar lo que aparece en la fotocopia. Hay muchas cosas para notar y hacer el relato interesante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aparición de una anotación que hizo posible dejar de anotar las jugadas a la antigua (dar algún ejemplo).</li> <li>• La característica de juego para las clases altas.</li> <li>• El nivel de genialidad de los grandes jugadores (por ejemplo Morphy se recibió de abogado a los 19 años, Fischer tenía el coeficiente intelectual de Einstein, etc.).</li> <li>• La costumbre de reunirse a jugar en Cafés (como el de La Regence en París) ya que no existían clubes como en la actualidad.</li> <li>• La personalidad “vivaz” de Capablanca.</li> <li>• Las locuras de Fischer al momento de jugar un torneo.</li> <li>• Philidor (músico reconocido) y su famosa frase ya explicada “Los peones son el alma del ajedrez”.</li> <li>• Etc.</li> </ul> <p>En el mapamundi se irán señalando los países de los cuales eran originarios los jugadores mencionados. Siempre es bueno contar anécdotas que hagan el relato entretenido. Es bueno mencionar que de por sí, considerando personajes y estilos y aportes al juego de cada uno de los grandes jugadores, se puede decir que la historia del ajedrez es interesante.</p> <p>Finalmente se comentará sobre los mejores jugadores de la actualidad.</p> <p>Los alumnos pegan la fotocopia en la carpeta.</p>				

CLASE N°	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</b></li> <li>• <b>Pedir que presenten atención a la estructura de peones.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

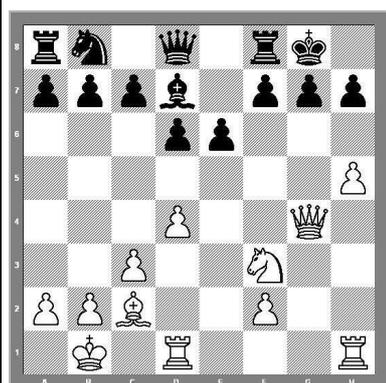
CLASE N°	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
<b>CONTENIDO</b>	La estrategia. La táctica.
<b>MATERIAL</b>	Trabajo en el mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

Volveremos al trabajo sobre posiciones donde lo importante será el buen análisis de la misma, la elaboración de un plan acorde y la propuesta de jugadas posibles. Recordaremos a los alumnos (haciendo el cuadro en el pizarrón) los ítems que deben tener en cuenta así como sus características.

Presentaremos nuevamente una posición de medio juego y otra de final.

Primera posición a analizar.



	B	N
MATERIAL	31	33
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

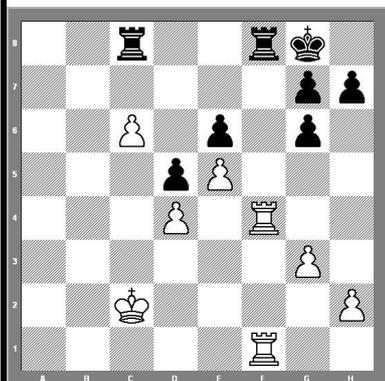
En este caso el negro lleva una pequeña ventaja material. Sin embargo, si bien su rey está enrocado, se encuentra sometido a la amenaza de las piezas enemigas. A las negras les falta desarrollo y dominio de espacio.

El docente puede elegir entre preguntar a los alumnos para que respondan oralmente (desde el banco), permitir el trabajo en parejas, o hacer pasar a un alumno para que analice un ítem elegido por el profesor.

Los alumnos darán, luego del análisis, jugadas de ataque para el blanco (por ejemplo: Tdg1, h6, Cg5, etc.) y de defensa para el negro (por ejemplo: f5, e5, Cc6, De7, etc.)

A los alumnos suele costarle más proponer jugadas defensivas correctas que de ataque.

En este caso de final la posición está materialmente igualada, pero el análisis debe enfocarse en el dominio de una columna abierta con las torres y la ventaja de un peón pasado (aprendido en la clase de estructuras de peones) por parte de las blancas. A diferencia de posiciones de medio juego aquí buscamos una definición más clara y forzada. El rey en el final es mejor centralizado, esto se puede tener en cuenta ya que el negro no llega a detener el peón de "c".



	B	N
MATERIAL	15	15
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

El plan es simplificar las torres y coronar el peón libre.

Se propondrá buscar la variante ganadora para el blanco:

1. Txf8+    Txf8 (forzada)    2. Txf8+    Rxf8    3. c7    Re7    4. c8=D ganando.

CLASE N°	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</b></li> <li>• <b>Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
-----------------	--

<b>CONTENIDO</b>	Partidas famosas.
------------------	-------------------

<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
-----------------	----------------

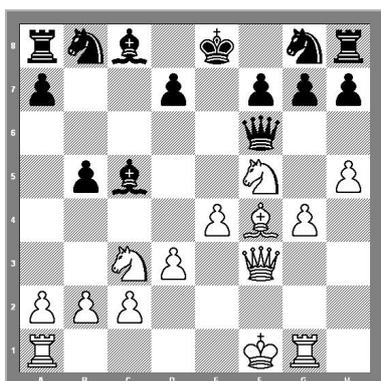
<b>ACTIVIDAD</b>	Reproducción de definición de partidas.
------------------	---

En esta clase que podremos llamar “**Definiendo con los campeones**” presentaremos tres culminaciones de partidas de forma brillante. Durante el análisis de las posiciones debemos permitir la participación de los alumnos, por ejemplo evaluando las posiciones, sugiriendo planes y dando jugadas. De todos modos, considerando que ya se hizo una clase de evaluación de posiciones la idea es centrar esta clase en “disfrutar” las definiciones más que volverlas un objetivo de análisis profundo.

Armaremos en el mural la posición algunas jugadas antes de la definición. Luego de analizar con los alumnos lo que ocurre o puede ocurrir, se mostrará cómo continuó la partida hasta llegar al jaque mate. La idea no es centrar la atención en las “dos últimas jugadas” sino también en el proceso que lleva a ellas.

En el primer caso presentaremos con bombos y platillos la definición de la inmortal de Andersen. Comentar sobre el extraño comienzo del partido de la negras con la prematura salida de la dama que “devoró” movimientos a costa del desarrollo de las otras piezas.

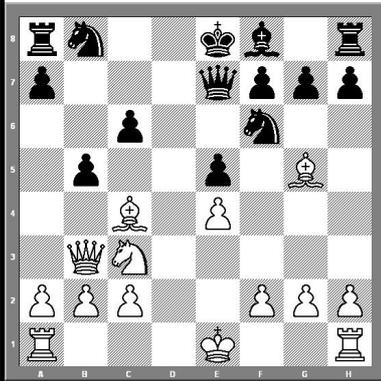
En esta posición el blanco tiene desventaja material pero un desarrollo de piezas muy superior, lo que le permite entrar en una serie de sacrificios fruto de una imaginación desbordante como la de Andersen. Con negras juega Kieseritzky.



- |           |       |
|-----------|-------|
| 17. Cd5   | Dxb2  |
| 18. Ad6   | Dxa1+ |
| 19. Re2   | Axg1  |
| 20. e5    | Ca6   |
| 21. Cxg7+ | Rd8   |
| 22. Df6+  | Cxf6  |
| 23. Ae7++ |       |

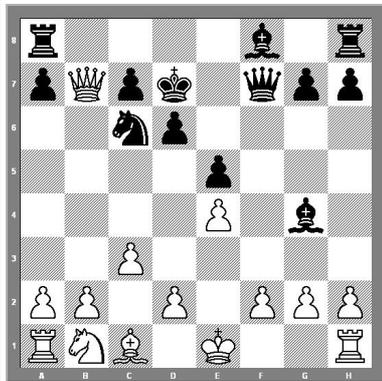
Remarcar la situación material y la belleza del jaque mate con las tres piezas de que el blanco dispone en el tablero.

El segundo caso pertenece a una partida de Morphy.



Morphy	Conde de Isouard
10. Cxb5!	cxb5
11. Axb5+	Cbd7
12. 0-0-0	Td8
13. Txd7!	Txd7
14. Td1	De6
15. Axd7+	Cxd7
16. Db8+!	Cxb8
17. Td8++	

El último caso es una partida de Alekhine.



Rodzinski	Alekhine
Jugada después de 9.....Rd7!	
10. Dxa8	Dc4
11. f3	Axf3!
12. gxf3	Cd4!
13. d3	Dxd3
14. cxd4	Ae7!
15. Dxb8	Ah4++

Con estas posiciones les daremos a los alumnos una idea sobre cómo jugaban los campeones.

CLASE N°	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</b></li> <li>• <b>Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.</li> <li>• <b>Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</b></li> <li>• <b>Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.</b></li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE Nº	16 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el ajedrez. Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
-----------------	---

<b>CONTENIDO</b>	Cine y ajedrez.
------------------	-----------------

<b>MATERIAL</b>	Video. Tablero mural.
-----------------	-----------------------

<b>ACTIVIDAD</b>	Proyección de video. Seguimiento de la partida en el tablero mural.
------------------	---

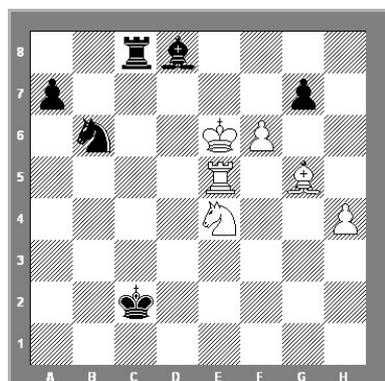
Se proyectará una edición de la película "Jaqué a la inocencia" o "Buscando a Bobby Fischer" (45 minutos). Este film puede ser pedido en video clubes, aunque tal vez cueste conseguirlo en castellano.

El film está relacionado con el tema visto de historia del ajedrez ya que muestra escenas sobre la vida de Bobby Fischer y lo tiene como un eje del mismo.

Entre las cosas que podemos destacar también de la película tenemos:

- La contraposición entre el jugador "de café" (o de plaza en este caso) y el de "torneos".
- El clima en las partidas amistosas que se juegan en la plaza (donde se le habla al rival, por ejemplo, para desconcentrarlo).
- Lo perjudicial del exceso de presión a los niños en momentos de torneo.
- Las clases que da el profesor donde se pueden ver conceptos aprendidos como estructuras de peones.
- El aspecto místico que se le da a la figura de Bobby Fischer.
- Etc.

Como siempre el profesor debe estar atento a el interés de los alumnos pudiendo acelerar las partes que "aburren". Si es posible, podrá tener armada en el mural la posición final de la partida por el campeonato pudiéndose mostrar la secuencia.



#### POSICION FINAL DE PARTIDA:

Blancas	Negras
1. gxf6	Cxf6
2. Tc6+	Rf7 (probablemente)
3. Txf6+	Axf6
4. Axf6	Rxf6
5. Cd7+	Rf5
6. Cxe5	Rxe5
7. a5	h5

Secuencia de coronación de peones hasta dar jaqué y comer la reina negra de h8.

CLASE N°	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer diferentes variantes del juego de ajedrez.			
<b>CONTENIDO</b>	El ajedrez progresivo.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación del juego. Práctica en tableros.			
<p>En esta clase se enseñará a jugar ajedrez progresivo.</p> <p>Las reglas del mismo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jugador realiza un movimiento más que los realizados por su oponente. Así, cuando el blanco comienza moviendo una jugada, el negro responde moviendo dos veces, luego el blanco tres veces seguidas y así sucesivamente.</li> <li>• El juego termina con el jaque mate.</li> <li>• Una secuencia de jugadas se “corta” al realizar un jaque. Por ejemplo: si tengo 6 movimientos y en la jugada 3 hice jaque, le toca a mi oponente que tiene 7 movidas. Por esto no es aconsejable hacer jaque antes de la última jugada.</li> </ul> <p>El punto positivo del juego es que permite planificar varias jugadas sin que el oponente pueda evitar la concreción del mismo.</p> <p>A los chicos les “gustará” que no tienen que preocuparse por qué hará el oponente.</p> <p>Antes de ponerlos a jugar podemos recordar el cometodo y sugerir que jueguen un partido de cada “variante” con el mismo rival, para luego cambiar de compañero.</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>18</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

Última clase de torneo. El docente ya debe haber realizado las partidas definitivas del mismo teniendo la actividad casi definida.

Los motivará aclarando que es la última oportunidad de sumar puntos para las posiciones finales.



CLASE N°	19	BLOQUE	TIPO DE CLASE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.		
<b>CONTENIDO</b>	La partida.		
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.		
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla final del torneo interno. Partidas finales.		
<p>En esta clase daremos las posiciones del torneo destacando los desempeños tanto en la categoría "A" como en la "B".</p> <p>Luego los alumnos podrán realizar práctica libre.</p>			

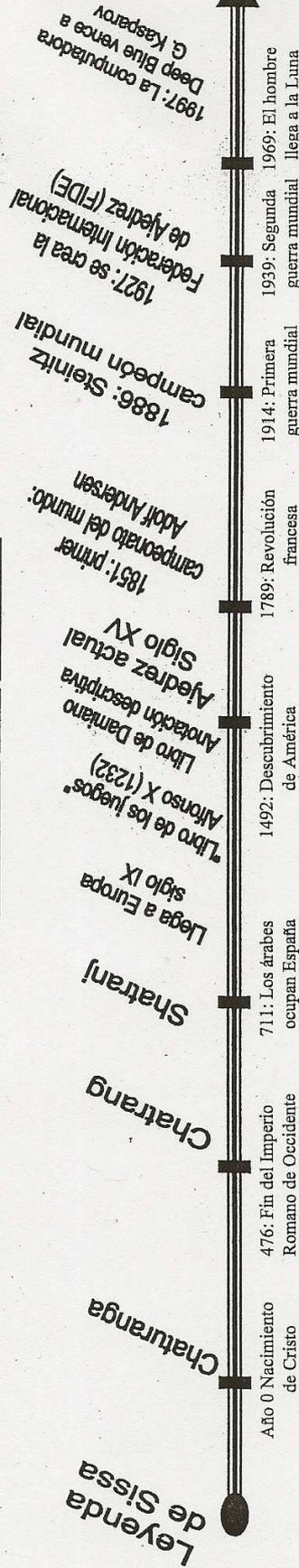
CLASE N°	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La eliminación de la defensa.</li> <li>• El desvío.</li> <li>• Las estructuras de peones.</li> <li>• La historia del ajedrez.</li> <li>• El ajedrez progresivo.</li> </ul> <p>Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.</p> <p>El docente dará su opinión sobre cómo ha trabajado el grupo y podrá indicar logros y cosas a mejorar.</p>				

# ANEXO

## INCLUYE

- **LINEA HISTORICA DEL AJEDREZ MUNDIAL CON JUGADORES MAS DESTACADOS.**  
Realizar una fotocopia para cada alumno.
- **CUADERNILLO RESUMEN QUINTO AÑO.**  
El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en sexto año. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.
- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

# HISTORIA DEL AJEDREZ



## PERIODO ANTIGUO (INICIO - AÑO 1600)

**Ruy López de Segura:** sacerdote español que fue considerado el mejor del mundo luego de vencer al italiano Leonardo en Roma en 1560. Una de las aperturas más conocidas lleva su nombre.

**Paul Morphy:** estadounidense (1837-1884). Jugador con un estilo agresivo típico de la época romántica, fue el primero en comprender la importancia de preparar los ataques antes de realizarlos. Venció a los mejores de su época en 1858 siendo entonces el mejor hasta 1862.

**Alexander Alekhine:** Ruso-francés (1892-1946). Marca el comienzo de los rusos al frente del ajedrez mundial. Era un jugador muy combativo. Tenía una personalidad muy extraña fuera del tablero. Murió dejando el título vacante que ganaría el también ruso Mikhail Botvinnik. Campeón mundial entre 1927-1935 y entre 1937-1946.

## JUGADORES MAS IMPORTANTES DE LA HISTORIA

**Gioachino Greco:** (1600-1634) fuerte y agresivo jugador italiano considerado el mejor en su época.

**Howard Staunton:** inglés (1810-1874) importante jugador de la época que contribuyó a unificar el tipo piezas que se utiliza actualmente y que recibe su nombre.

**"Bobby" Fischer:** estadounidense (1943-2008). Jugador polémico dueño de un estilo brillante. Derrotó a grandes jugadores hasta llegar a ser campeón mundial en 1971. Se retiró en 1975 no queriendo defender su cetro frente a Karpov. Desde entonces ha aparecido y desaparecido haciendo de su vida una leyenda. Creó el Random ajedrez.

**Francois Philidor:** francés (1726-1795). Reconocido jugador quien fue el primero en destacar la importancia del peón en el juego: "el peón es el alma del ajedrez". Era un músico notable en su época.

**Wilhelm Steinitz:** Checoslovaco (1836-1900). Sentó las primeras bases de un juego científico contra el espíritu combatiivo de la época. Fue el primer campeón mundial, reconocido antes de la FIDE, entre 1866 y 1894.

**Anatoli Karpov:** nació en Rusia en 1951. Logró el título al no presentarse Fischer. Jugador sólido se mantuvo hasta 1985 cuando perdió con Gari Kasparov.

**Adolf Anderssen:** alemán (1818-1879). Jugador brillante que nos legó la famosa partida llamada "La inmortal". Fue el mejor del mundo entre 1851-1858. Perdió con Morphy y recuperó el cetro entre 1862-1866.

**Emanuel Lasker:** alemán (1868-1941). Le aportó al juego un carácter más psicológico buscando, muchas veces, hacer jugadas que incomoden al rival. Fue campeón mundial entre 1894 y 1921.

**Gari Kasparov:** Nació en 1963 en Bakú (Rusia). En 1985 se consagró campeón del mundo derrotando a Karpov. Es un jugador agresivo y arrollador en su estilo. Supo buscar nuevos caminos para el juego como sus enfrentamientos con las computadoras de IBM (Deep Blue). Actualmente acaba de decidir su retiro de la práctica de torneo para dedicarse a la política.

## PERIODO MODERNO (AÑO 1600 - ACTUALIDAD)

# AJEDREZ

CUADERNILLO RESUMEN

5° AÑO

DE LA EDUCACION PRIMARIA

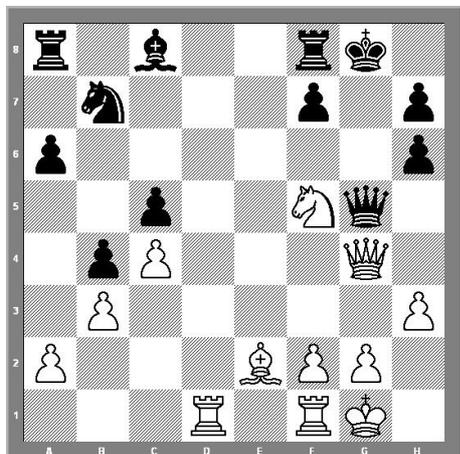
## CONTENIDOS:

- LA ELIMINACION DE LA DEFENSA.
- EL DESVIO.
- ESTRUCTURAS DE PEONES.
- HISTORIA DEL JUEGO.
- EJERCICIOS.



# ELIMINACION DE LA DEFENSA

Consiste en eliminar (capturar) una pieza que defiende un objetivo. Esto permite lograr mayor ventaja material o dar jaque mate.



En este caso el blanco juega

## 1. Cxh6+

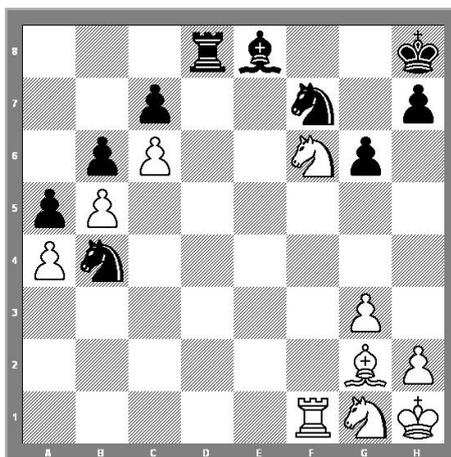
Con esta jugada elimina la defensa de la dama negra. El caballo no puede ser capturado ya que la dama negra está clavada (sino el rey quedaría en jaque con la dama blanca). Luego de mover las negras el rey, las blancas capturan la dama.

En el diagrama las blancas

## 1. Cxe8

Con esta movida eliminan caballo "f7". Luego de 1. las negras las blancas con:

## 2. Txf7



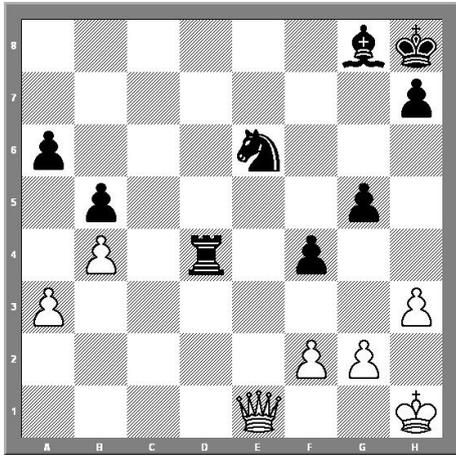
mueven

la defensa del ..... **Txe8** de ganan una pieza

**VARIANTES DEL AJEDREZ: AVERIGUA EN INTERNET  
COMO SE JUEGA AL AJEDREZ PROGRESIVO.  
Y..... ¡A JUGAR!**

# EL DESVIO

En el desvío se obliga mediante una amenaza (no se elimina) a una piezas clave a dejar de custodiar una casilla o una pieza



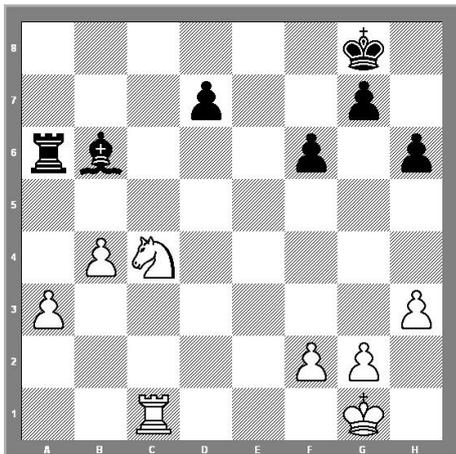
En este caso el blanco juega

**2. De5+**

Con esta jugada las blancas obligan al caballo a tapar el jaque desviándose de la defensa de la torre negra.

Luego de 1. .... **Cg7** (obligada) las blancas ganan la torre con

**3. Dxd4**



En el diagrama las blancas mueven

**3. b5**

Amenazan la torre que debe desviarse de la defensa del alfil de b6. Luego de 1. .... **Ta7** las blancas juegan

**4. Cxb6**

Ganando una pieza.

# ESTRUCTURAS DE PEONES

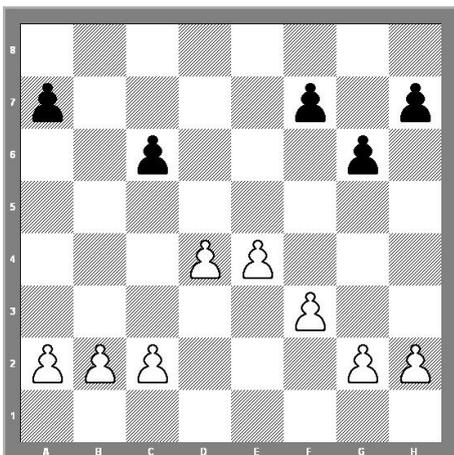
Hace muchos años cuando el gran jugador francés **Francois Philidor** (1726-1795) dijo su famosa frase “**los peones son el alma del ajedrez**” logró cambiar la opinión y la importancia de los soldaditos del juego.

Todo jugador debe cuidar que los peones mantengan una formación que los haga defendibles y que cooperen con las piezas.

En los diagramas siguientes solo veremos las diferentes estructuras de peones para que sean claras. Sin embargo su fortaleza o debilidad muchas veces dependerá de las piezas que haya en el tablero.

**Las diferentes estructuras de peones son:**

**Isla de peones:** puede estar formada por un peón o varios unidos. Generalmente no es bueno tener muchas islas de peones.

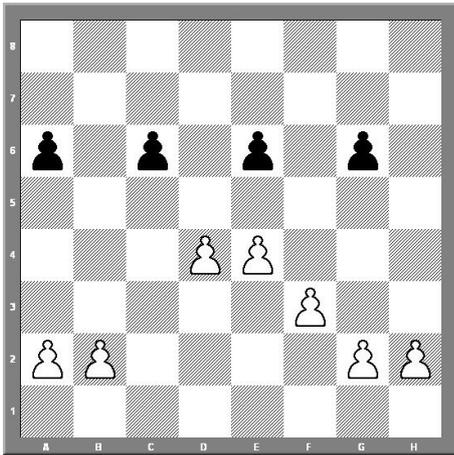


En el diagrama, el blanco tiene una sola isla de peones (no importa que algunos estén más avanzados y que otros no se hayan movido).

El negro tiene tres islas de peones. Esto los vuelve difíciles de defender.

# continuación peones...

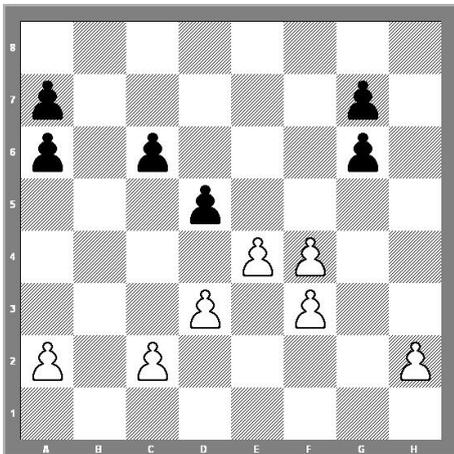
**Peón aislado:** peón que no tiene en las columnas de al lado ningún otro peón del mismo bando. Es fácil de atacar.



Las blancas tienen todos sus peones unidos en islas.

Todos los peones negros están aislados. Esto los hace muy fáciles de atacar. Son una debilidad evidente.

**Peones doblados:** aquellos dos peones del mismo bando que están uno delante del otro. Tienen problemas para avanzar.

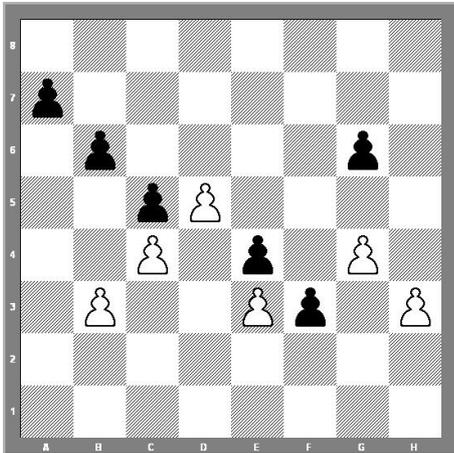


En este caso los peones **blancos** de f3 y f4 están doblados. Sin embargo por estar unidos a otros peones no son tan débiles. También ayudan en el dominio del centro.

Los peones **negros** de a7 y a6 están doblados, al igual que los de g7 y g6. Son una debilidad porque están aislados y no colaboran en el dominio del centro.

# continuación peones...

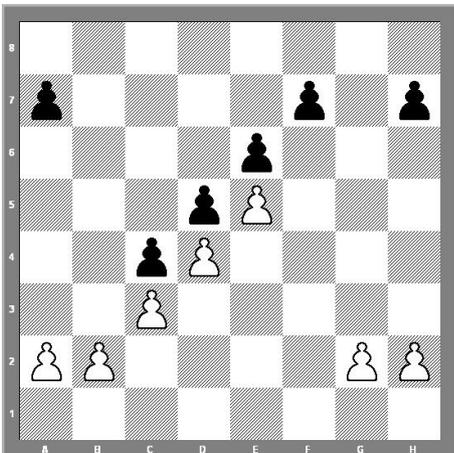
**Peón pasado:** peón que no tiene delante suyo ningún peón contrario. Tiene chances de coronar.



El **blanco** tiene el peón pasado de d5.

El peón pasado **negro** es el de f3.

**Cadena de peones:** bloque de por lo menos dos peones unidos, enfrentados y bloqueados por peones rivales. Limitan a las piezas.

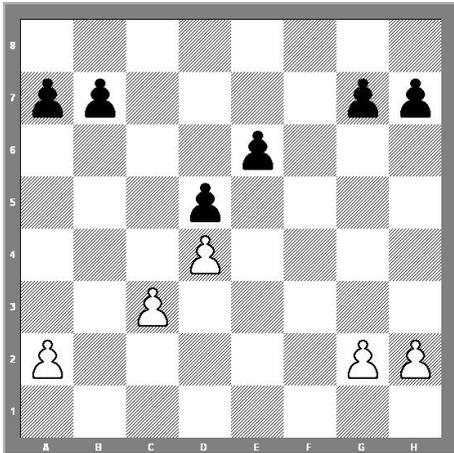


Se ha formado una cadena de peones: c3, d4 y e5 de las blancas con c4, d5 y e6 de las negras.

Esta estructura limita el movimiento de las piezas.

# ***continuación y final.***

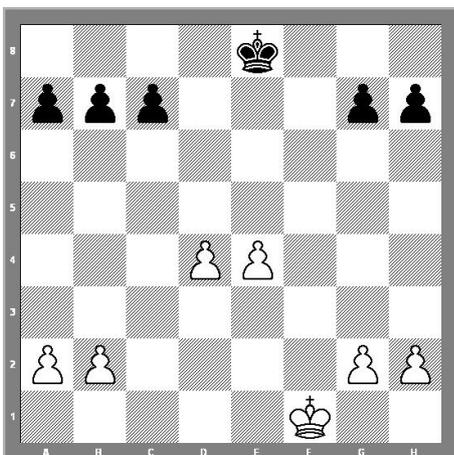
**Peón retrasado:** peón retrasado con respecto a sus compañeros y que carece de la defensa de otro peón.



Aquí el peón blanco de c3 está retrasado. También el negro de e6.

En estos casos el peón debe ser bloqueado (por ejemplo poner una torre adelante) y amenazado hasta lograr capturarlo.

**Peones colgantes:** es la pareja de peones unidos uno al lado del otro en la misma fila. No tienen otros peones que los defiendan.



Las blancas tienen una pareja de peones colgantes (d4 y e4).

Hay que tener cuidado al momento de avanzarlos ya que uno quedará retrasado y puede volverse una debilidad.

# HISTORIA DEL AJEDREZ

A partir de que la práctica del ajedrez comenzó a expandirse por el mundo fueron apareciendo jugadores destacados que le dieron brillo al juego y lo llevaron a su más alto nivel.

**Busca en internet información de los siguientes jugadores:**

Francois Philidor.

Adolf Andersen.

Paul Morphy.

José Raúl Capablanca.

Bobby Fischer.

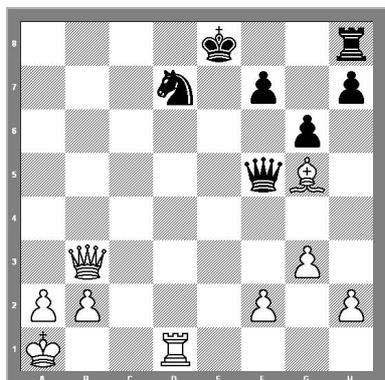
Gary Kasparov.

Responde: ¿Quién es el actual campeón mundial?

---

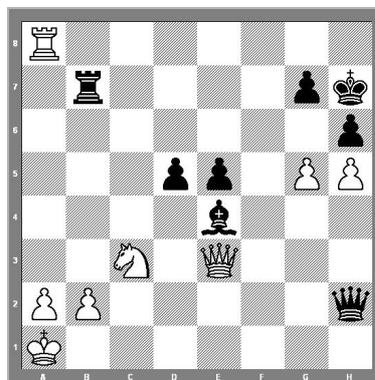
# EJERCICIOS

JUEGAN BLANCAS Y HACEN JAQUE MATE EN DOS JUGADAS.



1. ....

2. ....++



1. ....

2. ....++

**BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

**Quinto año de educación primaria.**

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Chistes de “Mafalda” (Quino), “Yo, Matías” (Sendra) y Rody. Crucigrama. J. Caramía y A. Moretti (2009), “Didáctica del ajedrez escolar”, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
10	Aguila, G. y Reides, M. (2006), “ <i>Por los laberintos del ajedrez</i> ”, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Gómez, M. (1998), “ <i>Historia del ajedrez</i> ”, Buenos Aires, Editorial Planeta. Páginas de historia del ajedrez en Internet. Semanao digital “Nuestro círculo”
14	Grau, R. (1989), “ <i>Tratado general de ajedrez: Tomo I</i> ”, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
16 BIS	Edición film “En busca de Bobby Fischer”, (Zaillian, 1993). USA.
17	Aguila, G. y Reides, M. (2006), “ <i>Por los laberintos del ajedrez</i> ”, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.

**6<sup>o</sup> año**

***EDUCACION***

***PRIMARIA***

## 6º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

### El alumno de sexto grado.

Veamos algunas características generales del alumno de sexto grado:

#### Forma de jugar.

Las características de juego son similares a las del alumno de 5º grado. Tal vez con un poco más de tranquilidad al momento de jugar (dominio del tiempo).

#### Actitudes.

- **Actitud frente al juego:** como se dijo en el año anterior la pre-adolescencia se hace sentir cada vez más. En medio de toda la sobre-estimulación tecnológica, publicitaria y televisiva a la que están expuestos los alumnos, hacerlos jugar al ajedrez (sentados y tranquilos) parece un reto. Sin embargo, como se aclaró anteriormente, si el profesor ha llevado bien el trabajo en los años anteriores, el alumno trabaja sin mayores inconvenientes.
- **Independencia y organización:** ya en ambos ítems los alumnos trabajan sin problemas.

## **Objetivos de 6º año.**

### **Bloque 1.**

Ya todos los contenidos de este bloque han sido tratados. Se trabajará de todos modos otra vez con problemas de jaque mate.

### **Bloque 2.**

**La práctica:** se repite el esquema del año anterior.

**La táctica:** se repite el esquema del año anterior.

**La estrategia:** se continúa con ejercicios de evaluar posiciones. Ya debería notarse un mayor dominio de los alumnos de los ítems analizados.

### **Bloque 3.**

En historia del ajedrez se tratará el desarrollo del juego en nuestro país, logros y jugadores importantes.

En la clase de video se tratará el arte y el ajedrez con la proyección de diferentes juegos artesanales. Se agregará el ajedrez pasapiezas como una nueva variante del juego.

### **Bloque 4.**

Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

### **Bloque 5**

Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.

Será bueno estar atentos a las actitudes que puedan surgir como resultado de los cambios madurativos explicados anteriormente. Si bien van más allá del juego pueden aparecer actitudes que deban ser tratadas por el docente.

## **Nota a los padres.**

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 6° año puede ser la siguiente:

**SEÑORES PADRES:** El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales (**como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria**) que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.

En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

***El objetivo del año*** será lograr que los alumnos mejoren la estrategia y la táctica de su juego.

### ***Los contenidos principales a trabajar son:***

- La desclavada.
- La pieza mal ubicada.
- La historia del ajedrez argentino: logros y jugadores más importantes.
- El ajedrez pasapiezas.

### **Cada alumno debe:**

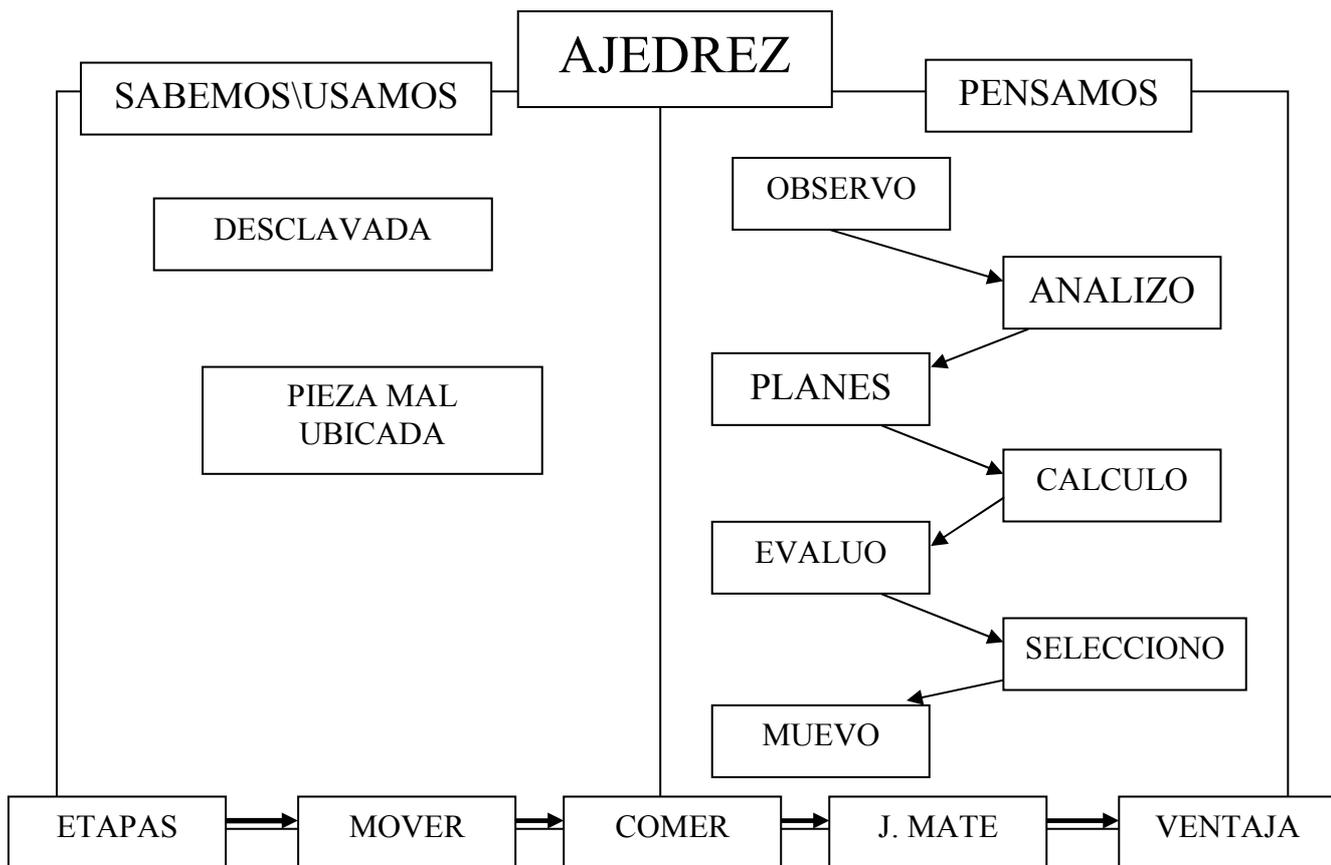
- Traer un juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Tener una sección en la carpeta con la carátula de ajedrez.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

## La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



Al comenzar el año destacaremos lo puesto en la sección PENSAMOS. Este año, que será el último de la cartelera, lo dedicaremos al análisis del proceso de selección de jugadas enunciado en "El aprendizaje del ajedrez". Cómo se llega del OBSERVO-PIENSO-MUEVO de primer grado a este proceso más complejo y efectivo. Detallar con los alumnos el significado, y lo que implica en el juego, de cada palabra.

También insistiremos con las etapas, comentando que ya muchos juegan a dar jaque mate y que el juego puede orientarse a obtener una ventaja que garantice la victoria sin mayores problemas.

# GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

## 6º AÑO

CLASE N°	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	PARTIDA EN MURAL
3	PRACTICA LIBRE
4	REPASO DE CONCEPTOS
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES
6	DESCLAVADA. PIEZA MAL UBICADA
7	TORNEO
8	PROBLEMAS DE JAQUE MATE
9	TORNEO
10	HISTORIA DEL AJEDREZ
11	TORNEO
12	EVALUACION DE POSICIONES
13	TORNEO
14	PARTIDAS MODELO
15	TORNEO
16	TORNEO   16 BIS   PROYECCION DE VIDEO
17	AJEDREZ PASAPIEZAS
18	TORNEO
19	POSICIONES DEL TORNEO
20	REPASO DE LO APRENDIDO. CIERRE DEL AÑO.

CLASE N°	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>				
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla presentación.			
<p>Antes de la clase recomendamos armar el afiche (sección PENSAMOS y ETAPAS). La otra sección se completará a lo largo del periodo de clases.</p> <p>Al ser la primera clase el docente presentará la materia.</p> <p>Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>conducta</b> necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada.</li> <li>• <b>Objetivos del juego</b>: tratar cada año de profundizar un poco en la comprensión de los beneficios que están enunciados en la nota a los padres.</li> <li>• <b>Inclusión de todos los alumnos</b>: reconociendo el esfuerzo de aquellos a quienes la actividad no entusiasma y poniendo el profesor un compromiso en intentar motivarlos, así como es necesario de parte de estos alumnos su esfuerzo para lograr que los beneficios planteados puedan desarrollarse en ellos.</li> <li>• Se pedirá a los alumnos que sean <b>abiertos en las clases</b>: no sólo se buscará jugar sino también abarcar otros aspectos del juego (cuentos, historia, humor) y para ello hay que estar abierto a las nuevas actividades propuestas. Siempre es bueno reflexionar sobre el valorar el esfuerzo del docente que prepara nuevas cosas para que ellos aprendan.</li> <li>• El <b>cumplimiento con el material</b>: traer todas las clases el juego y el apartado en la carpeta con la carátula de ajedrez.</li> <li>• A los alumnos nuevos se les animará en el aprendizaje y que no se sientan incómodos ya que muchas veces alumnos nuevos con entusiasmo superan rápidamente a otros que llevan más tiempo en la actividad.</li> <li>• Se repasarán también los torneos u otras actividades especiales que vayan a realizarse en el periodo que comienza.</li> </ul> <p>Se continuará la clase repartiendo a los alumnos una <b>fotocopia con los chistes seleccionados de Mafalda</b>.</p> <p>También se puede entregar una actividad recreativa simple (recomendamos una sopa de letras, ver bibliografía).</p>				
<b>CARPETA</b>				
Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.				
<b>CARTELERA</b>				
Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado "PENSAMOS".				

CLASE Nº	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Partida en mural.			
<p>Manteniendo las consignas presentadas en los años anteriores (permitir la participación para “ver” las actitudes de todos, colaborar con los más flojos, “equilibrar” un poco el partido si hace falta, etc.) se realizará una partida en el mural.</p> <p>La misma le sirve al docente como diagnóstico del grupo e individual. Realmente con una movida los alumnos nos suelen mostrar en qué están pensando (en comer, en dar jaque mate), si ven todo el tablero, si tienen en cuenta la movida del oponente, etc.</p>				

<b>CLASE N°</b>	<b>3</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		<b>2</b>	<b>LA PARTIDA</b>	<b>PRACTICA</b>
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre.			

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.
- Se puede usar el reloj.



CLASE N <sup>o</sup>	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural.			
<p>Centraremos el repaso en las cosas aprendidas en años anteriores. Como siempre preguntaremos qué se acuerdan, pediremos que expliquen los conceptos y que den ejemplos en el mural.</p> <p>Nos centraremos en recordar:</p> <p><b>Estrategia:</b> ítems que tenemos en cuenta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material.</li> <li>• Posición de los reyes.</li> <li>• Espacio.</li> <li>• Movilidad.</li> </ul> <p><b>Tácticas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El doble.</li> <li>• La clavada.</li> <li>• El descubierto.</li> <li>• Eliminación de la defensa.</li> <li>• Desvío.</li> </ul> <p>Los ejemplos serán sencillos para recordar el tema.</p> <p>De ser necesario recomendamos repasar rápidamente algunos conceptos de años anteriores que el docente considere útil para los alumnos más flojos: el mate pastor, el peón al paso, las fases de la partida y los mates básicos.</p> <p>Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.</p>				

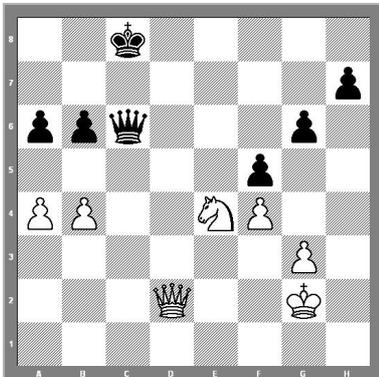
CLASE N°	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.			
<p>Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.</p> <p>Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.</p> <p>Se puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.</p>				

CLASE N°	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Comprender, identificar y utilizar la desclavada. Comprender, identificar y aprovechar la situación de una pieza mal ubicada.
<b>CONTENIDO</b>	La desclavada. La pieza mal ubicada.
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

Volveremos a trabajar dos temas tácticos en una clase: la desclavada y la pieza mal ubicada.

Primer problema sugerido:



A los alumnos les costará bastante trabajo seguramente encontrar la solución para no perder puntos (el caballo) con las blancas.

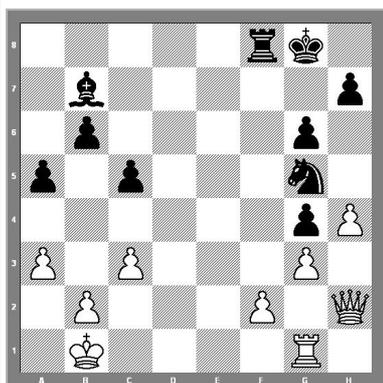
La solución es:

1. Dc3

Analizar las diferentes posibilidades.

Explicar el concepto de desclavada y relacionar con los temas tácticos anteriores.

Segundo problema:

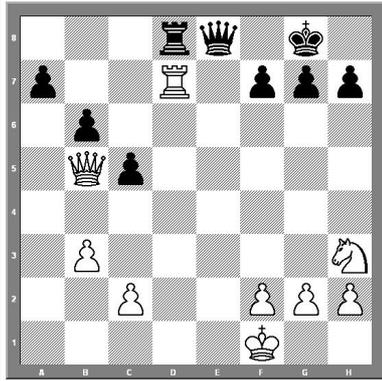


En este caso las negras aprovechan la mala ubicación de la dama blanca.

1..... Cf3

2. Dh1 Cd2+ (ganando la dama)

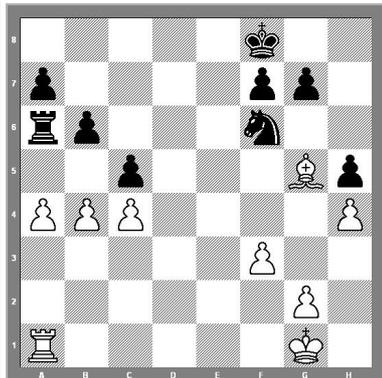
Antes de pasar a la carpeta podemos hacer uno o dos ejercicios más (según el tiempo) donde los alumnos deberán responder cuál de los dos temas es el utilizado en cada caso.



Desclavada.

Las blancas salvan la torre clavada con la jugada

1. Txd8



La torre negra evidentemente está mal ubicada.

Las blancas lo aprovechan:

1. b5 Ta5

2. Ad2

## **CARPETA**

### **La desclavada**

Consiste en lograr salvar una pieza que está clavada por el rival y en peligro de ser capturada.

### **La pieza mal ubicada**

Una pieza mal ubicada es aquella que no tiene muchas casillas para moverse y puede ser capturada fácilmente.

## **CARTELERA**

Se agregarán en la cartelera en la sección SABEMOS los carteles: "DESCLAVADA" y "PIEZA MAL UBICADA"

CLASE Nº	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>Volveremos al modelo de torneo por categorías utilizado el año pasado, pero realizaremos una “promoción” de los primeros (pueden ser por ejemplo 5), de la “B” del año anterior que suben a la “A” y un “descenso” de los últimos de la “A” del año anterior que bajan a la “B”.</p> <p><b>En alguna de las clases de torneo, el profesor podrá musicalizar (como fondo) utilizando para ello el CD de Tocada Movida.</b></p>				

CLASE N°	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.			
<b>CONTENIDO</b>	El jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Problemas de jaque mate en el tablero mural.			

Aquí volveremos a trabajar problemas de jaque mate. Podemos recurrir como en años anteriores a la competencia entre filas.

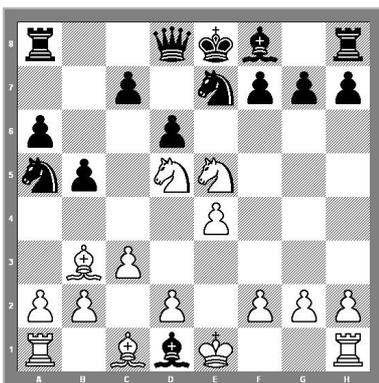
El orden será:

- Problemas de jaque mate en dos jugadas, con respuesta forzada.
- Problemas en dos, sin jaque en la primera jugada (el rival puede elegir respuestas).
- Problemas de jaque mate en tres jugadas, con respuestas forzadas.

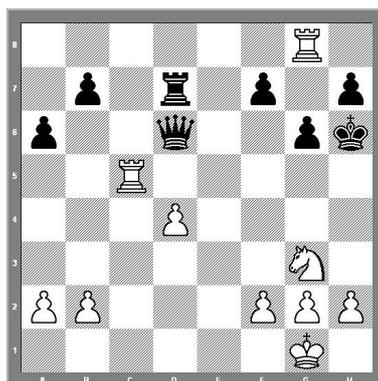
Como hemos mencionado en otras ocasiones, a pesar de todo lo realizado en las clases, el alumno (o muchos alumnos) todavía tiene muchas limitaciones al momento de jugar o de resolver problemas (necesita tocar, tiene poco en cuenta la movida del oponente, no mira bien todo el tablero, etc.). Por ello, y considerando que la idea es hacer varios problemas, el docente debe dar indicios cuando vea que el problema demora mucho en ser resuelto. Presentamos una batería de problemas que el profesor puede ir probando para elegir cual se adecua mejor a la clase.

Considerando la dificultad mencionada será bueno permitir el trabajo en parejas o pequeños grupos para que se llegue más fácil a la solución.

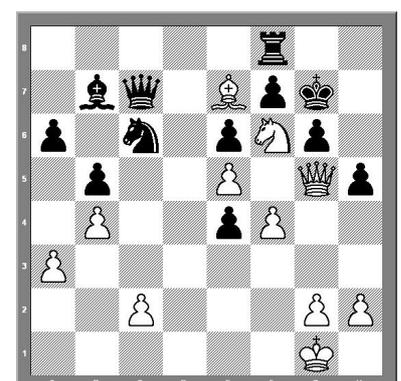
### Mates en dos con respuesta forzada del negro.



1. Cf6+ gxf6 2. Axf7++

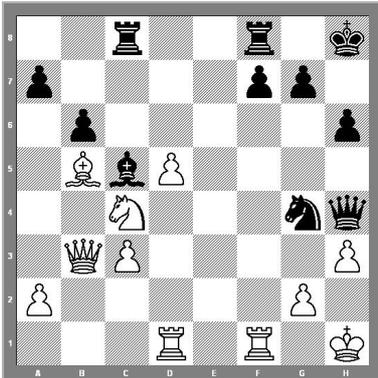


1. Th5+ gxh5 2. Cf5++

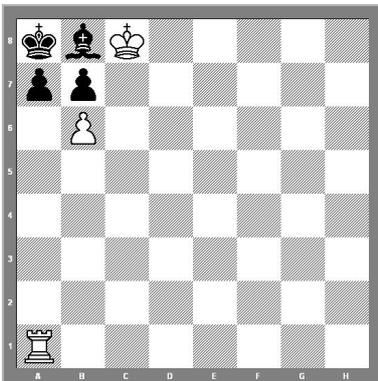


1. Dh6+ Rxh6 2. Axf8++

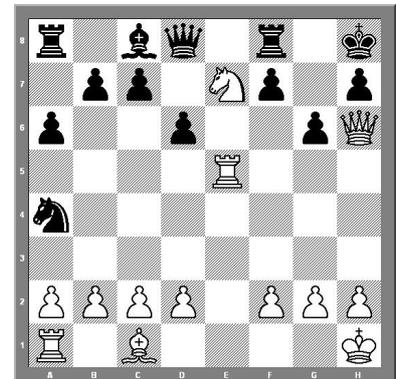
**Mate en dos sin jaque en la primera jugada.** El rival puede elegir respuestas aunque ninguna salva el mate (en diferentes formas).



1. .... Dg3  
 2. hxg4 Dh4++  
 2. otra Dh2



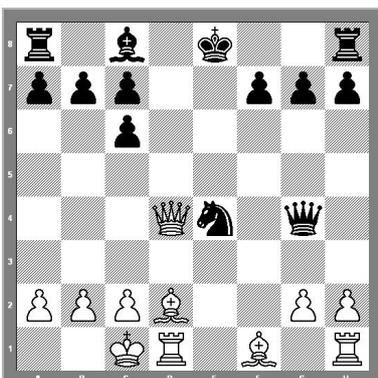
1. Th5 gxh5  
 2. Df6++



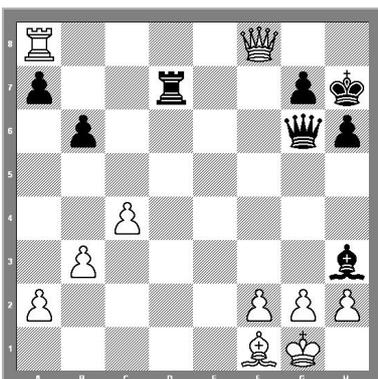
Clásico problema que “vuelve locos” a los alumnos.

1. Ta6 bxa6 2. b7++  
 1..... Af4 2. Txa7++

**Mate en 3 con respuestas forzadas del oponente.**



- Blancas.  
 1. Dd8+ Rxd8  
 2. Ag5+ Re8  
 3. Td8++



- Negras.  
 1. .... Dxd2+  
 2. Axd2 Td1+  
 3. Af1 Txf1++

CLASE N°	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos.</li> <li>• Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de utilizar algunas de las tácticas aprendidas en estos años.</li> <li>• Pedir que presenten atención a la estructura de peones.</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer y valorar el desarrollo histórico del juego en nuestro país.			
<b>CONTENIDO</b>	El ajedrez en Argentina.			
<b>MATERIAL</b>	Fotocopia.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación histórica.			
<p>Se entregará a los alumnos una fotocopia (ver anexo) con la línea histórica del ajedrez argentino, y una muy breve biografía de los jugadores más importantes. Se les dará un tiempo para que la lean en forma silenciosa.</p> <p>Luego podremos resaltar puntos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El comienzo en cafés (como en otros países) para luego tener clubes de ajedrez.</li> <li>• El match entre Capablanca y Alekhine así como el de Fischer- Petrossian.</li> <li>• La importancia de la Olimpiada de 1939 y de los jugadores que se quedaron.</li> <li>• El progreso en el nivel de juego pocos años después.</li> <li>• La característica como juego de personas de cierto nivel económico y social en otros tiempos.</li> <li>• Los tomos de Grau.</li> <li>• La importancia de Najdorf en el ajedrez Nacional.</li> <li>• Los tres campeones mundiales juveniles.</li> <li>• La rica historia del país (con sub-campeonatos olímpicos y campeones mundiales juveniles) así como la buena cantidad de GM que ha tenido.</li> <li>• Etc.</li> </ul> <p>Luego comentaremos lo visto el año pasado sobre los mejores jugadores de la historia mundial y reflexionaremos sobre qué pasó en nuestro país y porqué no hay (pregunta que suelen hacer los chicos) ningún campeón mundial argentino. Marcaremos que existen dificultades geográficas y especialmente económicas para que los que llegaron a ganar, por ejemplo, el mundial juvenil, siguieran desarrollándose (poner como ejemplo a Pano retirado años del juego por su trabajo).</p> <p>Finalmente podemos comentar la actualidad del ajedrez argentino.</p> <p>Los alumnos pegan la fotocopia en la carpeta.</p>				

CLASE N°	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos.</li> <li>• Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).</li> <li>• Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</li> <li>• Pedir que presenten atención a la estructura de peones.</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

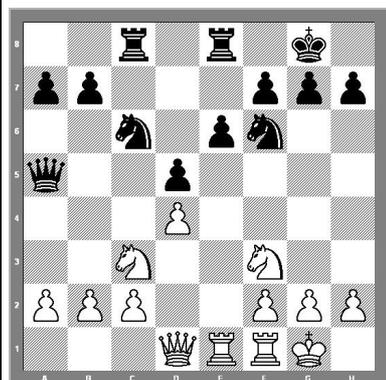
CLASE N°	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
<b>CONTENIDO</b>	La estrategia. La táctica.
<b>MATERIAL</b>	Trabajo en el mural.
<b>ACTIVIDAD</b>	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

Repetiremos el ejercicio de evaluar posiciones.

Presentaremos nuevamente una posición de medio juego y otra de final.

Primera posición a analizar.

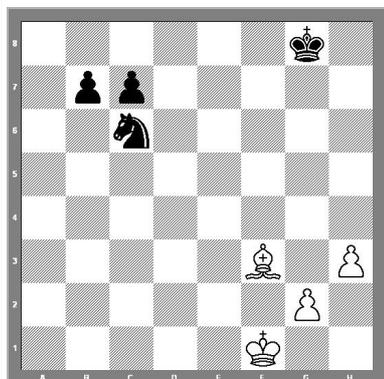


	B	N
MATERIAL	32	32
REYES	=	=
ESPACIO	=	=
MOVILIDAD	=	=

En este caso la posición es muy equilibrada, esto nos obligará a agudizar el ingenio para buscar planes posibles. No hay ataques directos al rey ni posibilidades de capturas. Se puede llegar con los alumnos a que el blanco tiene más opciones en el centro y flanco rey (Ce5 seguido de f4) y en cambio el negro en el flanco dama (aprovechando la posición de su dama) lo que podrá aprovechar con diferentes jugadas (Cb4, b5, etc.).

La idea de este ejercicio es poner en claro que muchas veces no hay un plan simple y claro para seguir, pero que ello debe obligarnos a mejorar el análisis buscando aunque sea pequeñas ventajas.

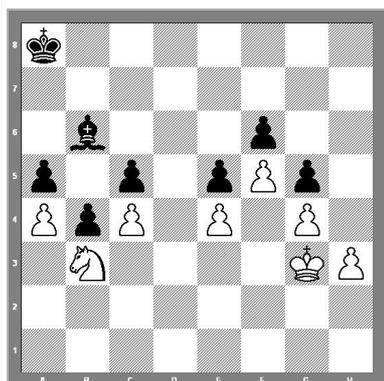
Luego presentaremos dos ejemplos de finales que permiten planos más claros, simples y concretos.



	B	N
MATERIAL	5	5
REYES	=	=
ESPACIO	=	=
MOVILIDAD	+	-

Aquí el plan del blanco es simplificar para provocar una deficiente estructura de peones en el negro (peones doblados). Esto será aprovechado por el rey que tiene libertad para ir a comerlos ya que el rey negro está comprometido evitando la coronación de los peones libres blancos.

1. Axc6 bxc6 2. Re2 etc.



	B	N
MATERIAL	9	9
REYES	+	-
ESPACIO	=	=
MOVILIDAD	+	-

Aquí el plan del blanco es aprovechar la mayoría de peones en el flanco rey. También la poca movilidad del alfil negro (alfil "malo").

1. h4 gxh4 2. Rxh4 y el rey blanco entra para ganar. El alfil no puede defender los dos flancos.

CLASE N°	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.</li> <li>• Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</li> <li>• Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre: Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
-----------------	--

<b>CONTENIDO</b>	Partidas famosas.
------------------	-------------------

<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.
-----------------	----------------

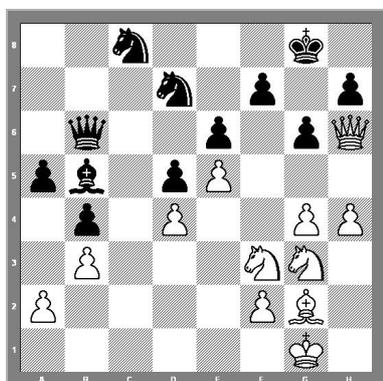
<b>ACTIVIDAD</b>	Reproducción de definición de partidas.
------------------	---

Continuaremos con el “ciclo” **“Definiendo con los campeones”** comenzado el año pasado.

Pasados los “fuegos artificiales” del ajedrez antiguo es difícil encontrar partidas que tengan definiciones tan espectaculares. Esto es fruto de que los rivales son de mejor nivel y el juego evolucionó técnicamente. Sin embargo es bueno destacar a los niños esta evolución. A pesar de ello presentaremos dos partidas que tienen características de ataque interesantes. Las posiciones al ser más complejas requieren ser mostradas con más jugadas, lo cual hará más extensa la exposición de cada partida.

La primera es una partida entre Bobby Fischer y Oscar Panno, jugada en Buenos Aires en 1970. Ya los chicos tienen referencias de ambos jugadores.

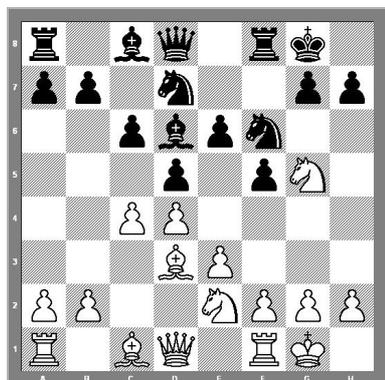
En ella podemos ver cómo se puede llevar un ataque contra el enroque así como sacrificios para destruirlo.



	Fischer	Panno
26.	h5	Dd8
27.	Cg5	Cf8
28.	Ae4!	De7
29.	Cxh7!	Cxh7
30.	hxg6	fxg6
31.	Axg6	Cg5
32.	Ch5	Cf3+
33.	Rg2	Ch4
34.	Rg3	Cxg6
35.	Cf6+	Rf7
36.	Dh7+	Rf8
37.	Dg8++	

Si bien Panno abandona antes (explicar a los alumnos que eso es lo normal cuando uno juega bien) llevaremos la posición hasta el jaque mate.

El segundo caso veremos la “inmortal polaca” de Najdorf, jugada en Varsovia en 1928 o 1935. Por sus sacrificios parece de la época romántica.



<p>Gliksberg</p> <p>9. ....</p> <p>10. Rh1</p> <p>11. f4</p> <p>12. g3</p> <p>13. Rg2</p> <p>14. Cxg1</p> <p>15. Rf3</p> <p>16. fxe5</p> <p>17. dxe5</p> <p>18. Rf4</p>	<p>Najdorf</p> <p>Axh2+</p> <p>Cg4</p> <p>De8</p> <p>Dh5</p> <p>Ag1!</p> <p>Dh2+</p> <p>e5!</p> <p>Cdxe5+</p> <p>Cxe5+</p> <p>Cg6+</p>
---	--

<p>19. Rf3</p> <p>20. exf4</p> <p>21. Rxc4</p> <p>22. fxe4</p>	<p>f4</p> <p>Ag4+</p> <p>Ce5+</p> <p>h5++</p>
--	---

Una partida espectacular que muestra el genio de Najdorf.

Obviamente en las dos partidas se analizará junto a los alumnos las posiciones, se harán comentarios, se aceptarán jugadas, etc.

CLASE Nº	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.</li> <li>• Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</li> <li>• Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			
<p>En esta clase continuaremos el torneo.</p> <p>El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel parejo.</li> <li>• Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.</li> <li>• <b>Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).</b></li> </ul> <p>Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.</li> <li>• Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.</li> <li>• Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.</li> <li>• Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.</li> <li>• Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.</li> <li>• Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.</li> </ul> <p>Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.</p>				

CLASE N°	16 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

**OBJETIVO** Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el ajedrez.

**CONTENIDO** Arte y ajedrez.

**MATERIAL** Video.

**ACTIVIDAD** Proyección de video.

En este caso proyectaremos una edición propia de “Artesanía y ajedrez”: En ella se verán diferentes tipos de juegos de ajedrez elaborados por artesanos.

Se podrá comentar que cada país suele tener su propio “juego de ajedrez” con piezas representativas. Por ejemplo en nuestro país se pueden encontrar juegos de gauchos contra indios, otros con motivos tangueros, etc.

CLASE N°	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre conocer diferentes variantes del juego de ajedrez.			
<b>CONTENIDO</b>	El ajedrez pasapiezas.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Explicación del juego. Práctica en tableros.			
<p>En esta clase se enseñará a los alumnos a jugar ajedrez “Pasapiezas”. Para explicar las reglas se puede utilizar el mural aunque faltará un segundo tablero.</p> <p>Recordamos las reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se juega en parejas.</li> <li>• Los jugadores pasan las piezas capturadas a su compañero de equipo (los colores de los jugadores del mismo equipo deben ser diferentes)</li> <li>• Las piezas pueden colocarse en cualquier lugar del tablero o guardarse y mover normalmente.</li> <li>• No se pueden colocar piezas capturando, dando jaque o peones en la primera o última fila.</li> <li>• Se gana normalmente con jaque mate.</li> <li>• Si no se juega con reloj (lo mejor para evitar que se alarguen demasiado las partidas) puede decidirse que gana la pareja en la que un jugador da jaque mate primero.</li> </ul> <p>El juego es entretenido y suele motivar a los alumnos. Siempre es importante destacar que es solo una variante del ajedrez y que no lo suplanta. Consideramos que desarrolla mucho el ingenio lo cual ayudará en el ajedrez normal.</p> <p>Podemos también recordar el cometodo y el progresivo, sugiriendo que jueguen las tres variantes para probar.</p>				

<b>CLASE Nº</b>	<b>18</b>	<b>BLOQUE</b>		<b>TIPO DE CLASE</b>
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Práctica dirigida (torneo).			

Última clase de torneo. El docente ya debe haber realizado las partidas definitivas del mismo teniendo la actividad casi definida.

Los motivará aclarando que es la última oportunidad de sumar puntos para las posiciones finales.



CLASE N°	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
<b>CONTENIDO</b>	La partida.			
<b>MATERIAL</b>	Juegos de ajedrez.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Charla final del torneo interno. Partidas finales.			
<p>En esta clase daremos las posiciones del torneo destacando los desempeños tanto en la categoría "A" como en la "B".</p> <p>Luego los alumnos podrán realizar práctica libre.</p>				

CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO
<b>OBJETIVO</b>				
<b>CONTENIDO</b>				
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural.			
<b>ACTIVIDAD</b>	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.			
<p>En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La desclavada.</li> <li>• La pieza mal ubicada.</li> <li>• La historia del ajedrez argenitno.</li> <li>• El ajedrez pasapiezas.</li> </ul> <p>Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.</p> <p>El docente dará su opinión sobre cómo ha trabajado el grupo y podrá indicar logros y cosas a mejorar.</p> <p>Podrán jugar libremente el resto de la hora.</p>				

# **ANEXO**

## **INCLUYE**

- **LINEA HISTORICA DEL AJEDREZ ARGENTINO CON JUGADORES MAS DESTACADOS.**  
Realizar una fotocopia para cada alumno.
- **CUADERNILLO RESUMEN SEXTO AÑO.**  
El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en el primer año de la educación secundaria.
- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**



# AJEDREZ

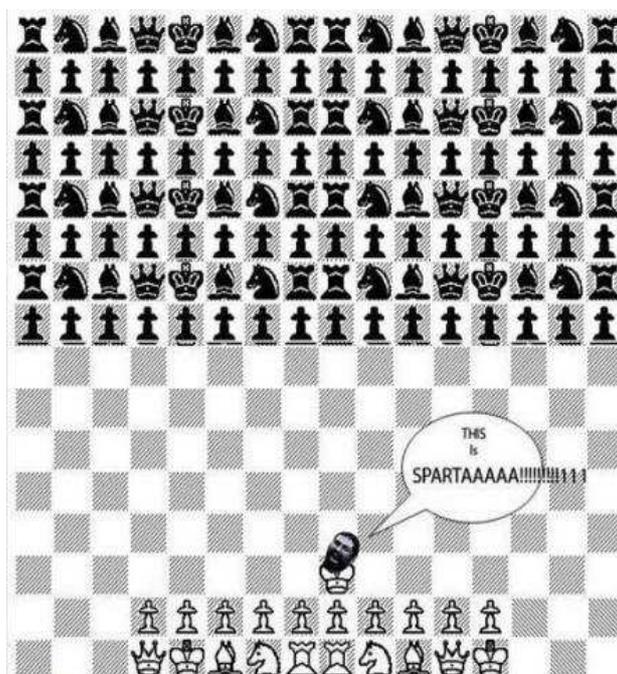
CUADERNILLO RESUMEN

6° AÑO

DE LA EDUCACION PRIMARIA

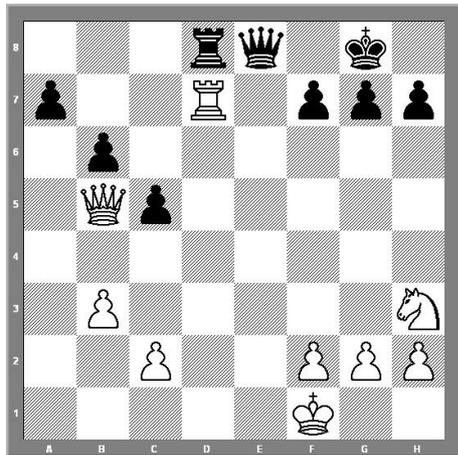
## CONTENIDOS:

- DESCLAVADA.
- LA PIEZA MAL UBICADA.
- HISTORIA DEL JUEGO EN ARGENTINA.
- EJERCICIOS Y SOLUCIONES.



# LA DESCLAVADA

Consiste en lograr salvar una pieza que está clavada por el rival y en peligro de ser capturada.

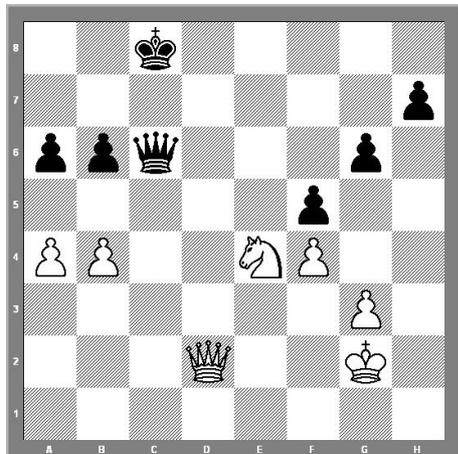


En esta posición el blanco pierde la dama si mueve la torre de "d7". Encima la torre está por ser capturada por la dama y la torre negras. Las blancas se salvan de la **clavada relativa** jugando:

**1. Txd8**

La dama blanca no puede ser capturada ya que la dama negra está clavada en forma absoluta por la torre.

Luego de que la dama negra come la torre, la dama blanca puede jugar tranquilamente. Se salvó la pieza clavada.



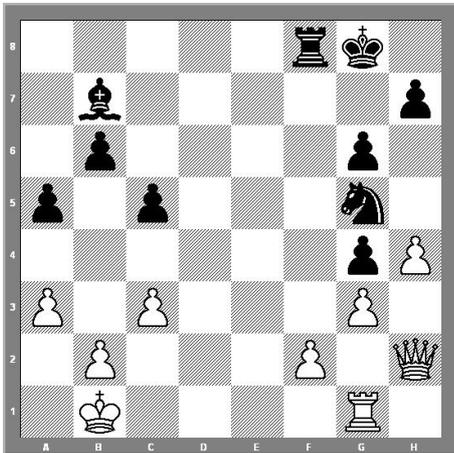
En el diagrama el caballo blanco está clavado de forma **absoluta** y amenazado por dama y peón. Parece perdido, pero las blancas lo salvan con:

**1. Dc3!**

Ahora las negras tienen la dama en peligro además de estar clavada ya que cubre a su rey. La única opción razonable es comer a la dama blanca. Luego de retomar el blanco con el caballo, la pieza fue salvada.

# LA PIEZA MAL UBICADA

Una pieza mal ubicada es aquella que no tiene muchas casillas para moverse y puede ser capturada fácilmente.



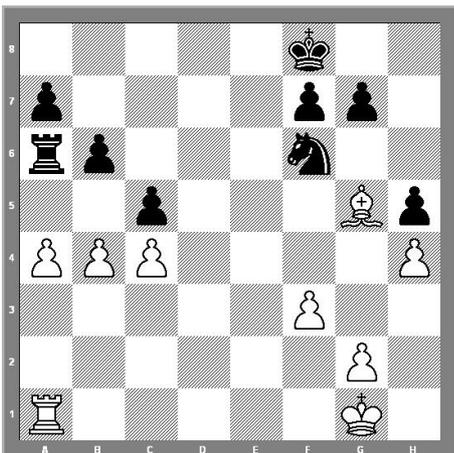
En este caso la dama blanca está muy mal ubicada. Tiene pocas casillas para moverse.

Las negras lo aprovechan:

1. .... **Cf3**

2. Dh1 (única) **Cd2+**

Ganando la dama con el alfil.



En el diagrama la torre negra está en una situación comprometida por su falta de lugar.

Las blancas lo aprovechan:

1. b5 **Ta5** (única)

2. Ad2 cambiando la torre por el alfil.

# HISTORIA DEL AJEDREZ ARGENTINO

El ajedrez tiene en nuestro país una larga e importante tradición.

Podemos mencionar:

- Tres campeones mundiales juveniles (Oscar Panno, Carlos Bielicki y Pablo Zarnicki).
- Tres sub-campeonatos olímpicos.
- Se ha jugado en Buenos Aires el match por el título mundial entre Capablanca y Alekine (1927)
- Fischer jugó aquí, en su camino por el título mundial, con Tigran Petrossian.
- Se han jugado dos olimpiadas de ajedrez (1939 y 1978).

**Busca en Internet información de los siguientes jugadores:**

Oscar Panno.

Roberto Grau.

Miguel Najdorf.

Rubén Felgaer.

Responde: ¿Quién es el actual campeón argentino?

¿Dónde se encuentra el Club Argentino de Ajedrez?

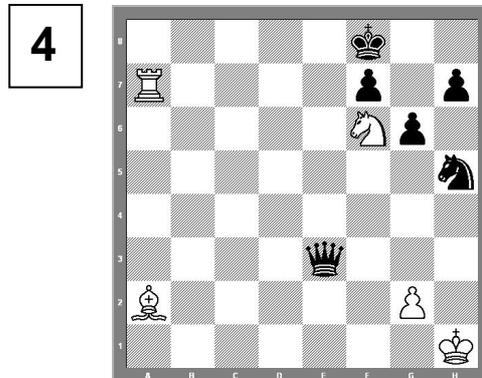
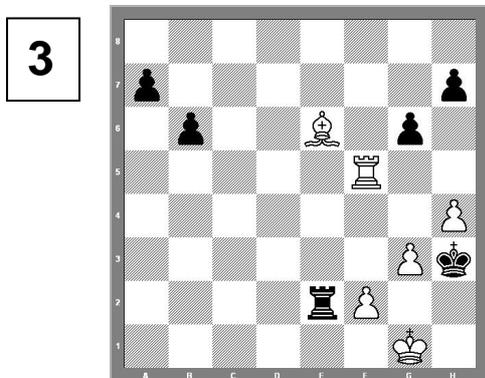
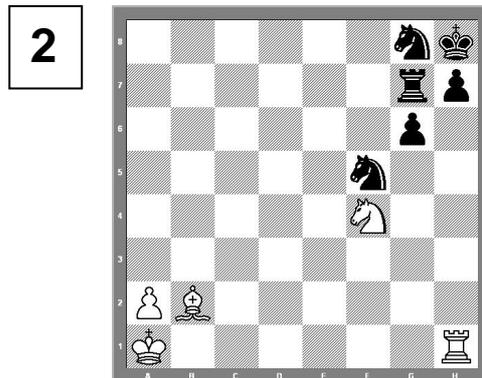
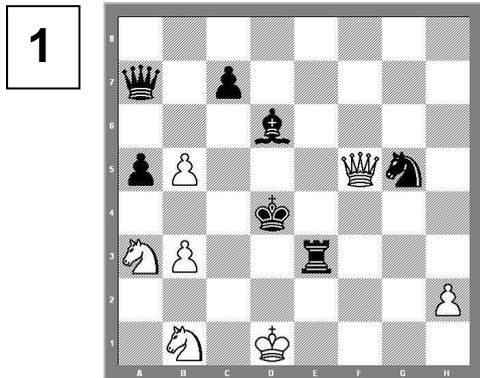
**VARIANTES DEL AJEDREZ:  
AVERIGUA EN INTERNET COMO  
SE JUEGA EL AJEDREZ  
“PASAPIEZAS”  
Y..... ¡A JUGAR!**



# EJERCICIOS

TERMINAMOS LOS CUADERNILLOS CON EJERCICIOS DE JAQUE MATE. ARMA LAS POSICIONES EN UN TABLERO Y RESUELVELOLOS. UTILIZA TODOS LOS RECURSOS QUE HAS APRENDIDO. LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA ULTIMA HOJA.

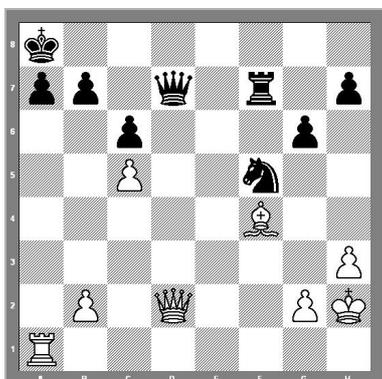
**JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 1 JUGADA.**



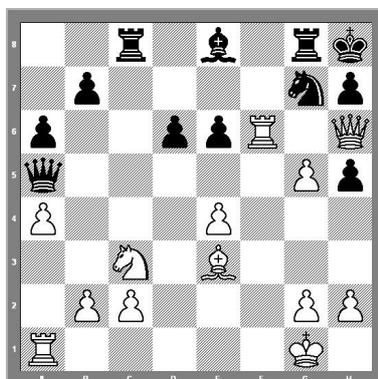
# EJERCICIOS

JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS.

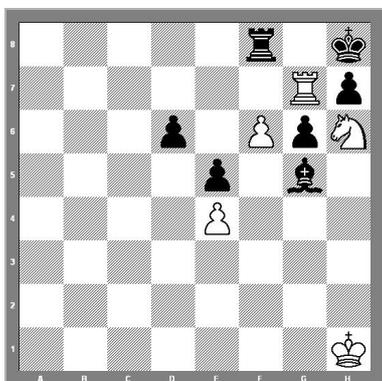
5



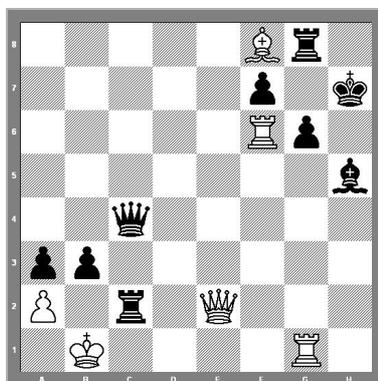
6



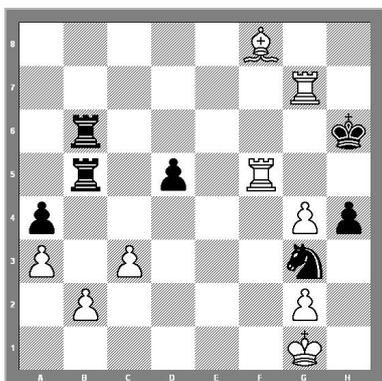
7



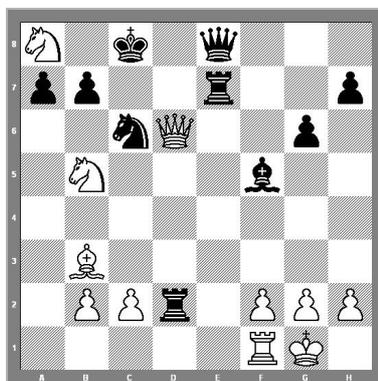
8



9



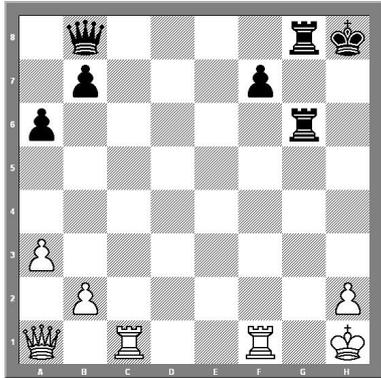
10



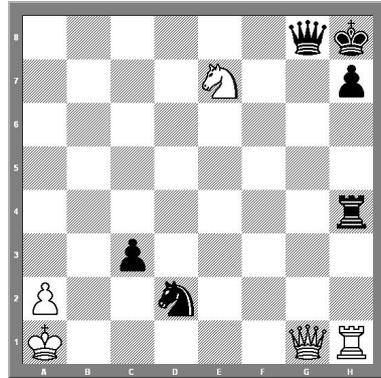
# EJERCICIOS

JUEGAN NEGRAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS.

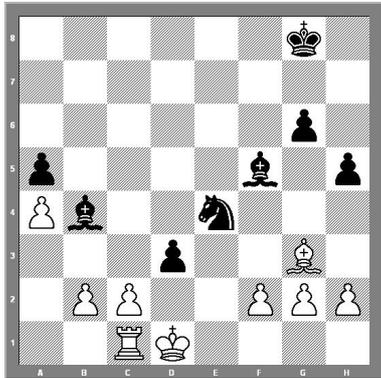
11



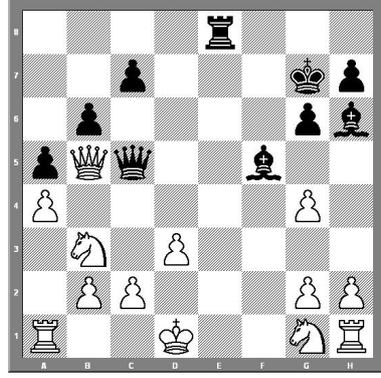
12



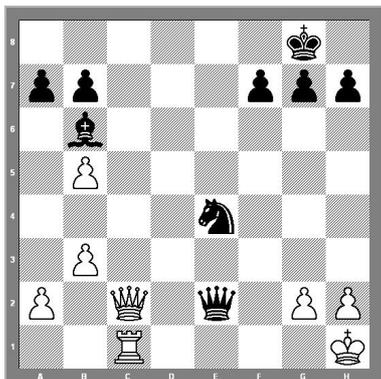
13



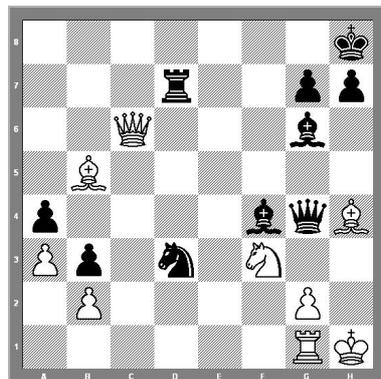
14



15



16



# SOLUCIONES

## JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 1 JUGADA.

- 1) 1. Cc2++
- 2) 1. Cxg6++
- 3) 1. Te5++
- 4) 1. Txf7++

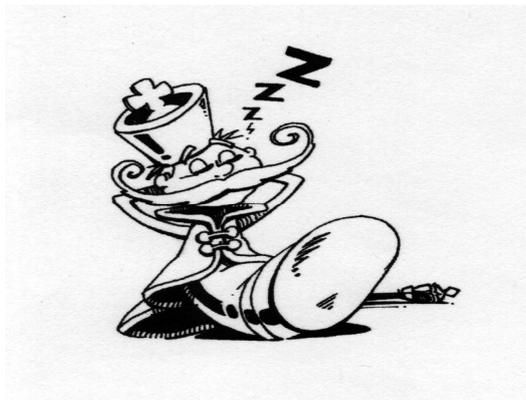
## JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS

- 5) 1. Txa7+ Rxa7 2. Da5++
- 6) 1. Dxb7+ Rxb7 2. Th6++
- 7) 1. Tg8+ Tg8 2. Cf7++
- 8) 1. Dxb5+ gxb5 2. Th6++
- 9) 1. Th5+ Cxh5 2. g5++
- 10) 1. Cxa7+ Cxa7 2. Cb6++

## JUEGAN NEGRAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS.

- 11) 1. .... Dxb2+ 2. Rxb2 Th6++
- 12) 1. .... Dxa2+ 2. Rxa2 Ta4++
- 13) 1. .... Cxf2+ 2. Axf2 Ag4++
- 14) 1. .... Dxb1+ 2. Txb1 Axb4++
- 15) 1. .... Cg3+ 2. hfg3 Dh5++
- 16) 1. .... Dxb4+ 2. Cxb4 Cf2++

# FIN



**BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

**Sexto año de educación primaria.**

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Chistes de Mafalda (Quino) y de Caloi. Sopa de letras. J. Caramía y A. Moretti (2009), "Didáctica del ajedrez escolar", Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
6	Cuadernillos Peón Rey.
8	Grau, R. (1989), " <i>Tratado general de ajedrez: Tomo I</i> ", Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
10	Gómez, M. (1998), " <i>Historia del ajedrez</i> ", Editorial Planeta. Páginas de historia del ajedrez en Internet. Revista digital "Nuestro Círculo" de Roberto Pagura.
14	Páginas de Internet. Aguila, G. y Reides, M. (2006), " <i>Por los laberintos del ajedrez</i> ", Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.