

CURSO INICIAL de
AJEDREZ
para primaria y secundaria

Bernardo Álvarez Rodríguez

Autoría: Bernardo Álvarez Rodríguez

Edita: Consejería de Educación y Cultura. Centro del Profesorado y de Recursos de Cuencas Mineras

Promueve: Consejería de Educación y Cultura

DL.: AS 03488-2015

© 2015 Consejería de Educación y Cultura.

La reproducción de fragmentos de las obras escritas que se emplean en los diferentes documentos de esta publicación se acogen a lo establecido en el artículo 32 (citas y reseñas) del Real Decreto Legislativo 1/1.996, de 12 de abril, modificado por la Ley 23/2006, de 7 de julio, «Cita e ilustración de la enseñanza», puesto que «se trata de obras de naturaleza escrita, sonora o audiovisual que han sido extraídas de documentos ya divulgados por vía comercial o por internet, se hace a título de cita, análisis o comentario crítico, y se utilizan solamente con fines docentes».

Esta publicación tiene fines exclusivamente educativos, se realiza sin ánimo de lucro, y se distribuye gratuitamente a todos los centros educativos del Principado de Asturias.

Queda prohibida la venta de este material a terceros, así como la reproducción total o parcial de sus contenidos sin autorización expresa de los autores y del Copyright.

Todos los derechos reservados.

CURSO INICIAL de
AJEDREZ
para primaria y secundaria

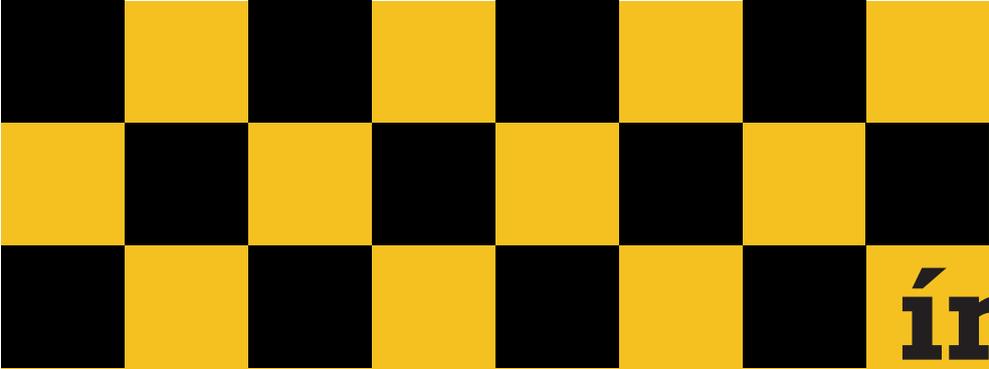


GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Cuencas  mineras

[Centro del Profesorado y de Recursos]



índice

Presentación 6

UD1 Conocimiento del tablero y las piezas; movimientos de cada una 10

- Materiales para el profesorado 11
- Materiales para el alumnado 24

UD2 Moviéndonos por el tablero 40

- Materiales para el profesorado 41
- Materiales para el alumnado 54

UD3 La notación en ajedrez 66

- Materiales para el profesorado 67
- Materiales para el alumnado 82

UD4 El enroque y las tablas 96

- Materiales para el profesorado 97
- Materiales para el alumnado 110

UD5 La pieza clavada, la coronación y el jaque 126

- Materiales para el profesorado 127
- Materiales para el alumnado 141

UD6 El peón pasado, la regla del cuadrado, la oposición y los finales de Rey y peón contra Rey 154

- Materiales para el profesorado 155
- Materiales para el alumnado 170

UD7 Finales de Rey y peón contra Rey, finales con pocos peones y finales con mayor cantidad de peones 184

- Materiales para el profesorado 185
- Materiales para el alumnado 199

UD8 Estrategias recomendables para comenzar a jugar partidas de ajedrez 214

- Materiales para el profesorado 215
- Materiales para el alumnado 231

Bibliografía 251

The background is a solid bright yellow. A dark grey or black cross-like shape is formed by two overlapping squares. One square is positioned in the top-left quadrant, and the other is in the bottom-left quadrant, with their right edges meeting at the center of the page.

PRESENTACIÓN

El ajedrez es un juego con una gran capacidad formativa porque contribuye como ningún otro al desarrollo armónico de cualidades intelectuales: percepción, atención, concentración, memoria, razonamiento, cálculo, imaginación, etc.; así como a la construcción de la personalidad: autoestima, autodisciplina, constancia, perseverancia, etc.

Son muchos los países del mundo donde el ajedrez es una materia de aprendizaje en sus sistemas educativos y muchos también donde es considerado deporte nacional. Sin embargo, en España sólo recientemente ha sido aprobada en el Congreso una proposición no de ley para la «implantación y fomento de la práctica del ajedrez en escuelas y espacios públicos y su promoción como deporte», por más que sean más de mil los colegios españoles donde se viene impartiendo como actividad extraescolar.

Pues bien, dentro del marco del grupo de trabajo «**Elaboración de materiales didácticos para la igualdad y la atención a la diversidad**», llevado a cabo en el IES «Cuenca del Nalón» de La Felguera (Langreo) durante el curso escolar 2014-2015, se incluye el presente Curso Inicial de Ajedrez para Educación Primaria y Secundaria.

El planteamiento seguido en su elaboración es el mismo que adoptaron antes grandes jugadoras y jugadores de ajedrez, como nuestra eterna campeona femenina Nieves García Vicente o el gran maestro cubano José Raúl Capablanca. Esto es, comenzar enseñando primero los fundamentos y los rudimentos del ajedrez para dotar al alumnado de la base sólida necesaria con la que abordar después, en cursos más avanzados, las aperturas y el desarrollo de las partidas.

En cuanto a su redacción se han tenido muy presentes en todo momento los principios de *igualdad* y atención a la diversidad. Así, en cuanto a la igualdad, se utiliza un lenguaje no sexista y se toman como ejemplos de buenas prácticas en el ajedrez a mujeres de distintas edades y nacionalidades, con logros diversos y con diferentes planteamientos vitales y del juego (utilizando sus partidas para practicar la notación del ajedrez y jugar finales con menos piezas de las habituales). Todo ello con el objeto de visibilizar el papel de la mujer en el ajedrez, posibilitar la apertura de debates sobre la distinta consideración de mujeres y hombres en este juego y que el alumnado, al tiempo que va conociendo el desempeño de las ocho mujeres incluidas en las diferentes unidades didácticas, practique también el ajedrez de manera lúdica. Y por lo que respecta a la *atención a la diversidad*, elaborando materiales para el alumnado con diferentes grados de dificultad en los ejercicios y actividades, utilizando diferentes modelos de agrupamientos, realizando exámenes y controles adaptados, etc.. Es decir, materiales y metodología con los que podremos dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado que tengamos en cada momento, desde el que tenga necesidades educativas especiales hasta el que sea de altas capacidades.

La estructura del curso, además, posibilita que pueda ser utilizado como una materia normal, con sus rutinas habituales y temporalización establecida de antemano para las personas que se inicien en el ajedrez, pero también de manera fragmentada, abordando solo temas concretos y en el orden que se considere conveniente para aquellas que ya tengan conocimientos previos del juego. La realización de dos índices, uno general y otro de temas y jugadoras, se han hecho para facilitar la adopción de ambos planteamientos.

Los contenidos del curso se han implementado ya en el aula como Taller de Ajedrez y la acogida del alumnado participante ha sido muy satisfactoria, llegando al punto de que ahora utilizan muchos recreos para jugar partidas. En cualquier caso, considero que la finalidad del mismo debe ser la de abrir ventanas de conocimiento al alumnado y ofrecerle posibilidades de diversión sana, que puedan convertirse después, si lo desea, en profundización del juego y mayor esfuerzo e implicación para participar en torneos y competiciones oficiales.

Mi pretensión es dotar de continuidad a este trabajo con la redacción, al menos, de dos nuevos cursos de ajedrez (niveles intermedio y avanzado).

Bernardo Álvarez Rodríguez

(Orientador del IES. «Cuenca del Nalón». Coordinador del Grupo de Trabajo: «Elaboración de materiales didácticos para la igualdad y la atención a la diversidad»,)

UD

1

Conocimiento del tablero y las
piezas; movimientos de cada una.

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

Esta unidad didáctica (UD a partir de ahora) es la primera del Curso Inicial de ajedrez dedicado a los rudimentos del juego. Con ella comenzaremos las clases y trabajaremos aspectos históricos del juego, los materiales (el tablero y las piezas), los movimientos y capturas de las piezas y las primeras reglas básicas para jugar partidas. Partiremos de los conocimientos que el alumnado tenga del juego y los reforzaremos cuando sean correctos o los iremos desmontando cuando se trate de falsas ideas, mitos o creencias. Además, conoceremos un poco a Hou Yifan, la Campeona Mundial de Ajedrez Femenino del año 2013, que nos dirá cuál es su planteamiento del juego y de la vida.

OBJETIVOS

01. Conocer y discutir algunos mitos y falsas creencias del ajedrez.
02. Conocer y discutir diferentes planteamientos vitales sobre el ajedrez.
03. Conocer el tablero y las piezas con las que se juega al ajedrez.
04. Saber los movimientos, modalidades de captura y peculiaridades del peón.
05. Saber los movimientos y propiedades del Caballo.
06. Saber los movimientos y propiedades del Alfil.
07. Saber los movimientos y propiedades de la Torre.
08. Saber los movimientos y propiedades de la Dama.
09. Saber los movimientos y propiedades del Rey.
10. Practicar los conocimientos de las piezas en ejercicios de movimientos de las mismas en el tablero.
11. Jugar partidas con pocas piezas y reglas limitadas.
12. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
13. Aceptar y respetar la diversidad personal.
14. Conocer y visualizar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.
- Competencias sociales y cívicas, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego

como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de diferentes ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.).

CONTENIDOS

- El juego.
- El tablero.
- Las piezas (peón, caballo, alfil, torre, dama y rey).
- Las reglas básicas para jugar.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Aceptación y respeto de la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- La construcción de aprendizajes significativos, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.
- La funcionalidad de los aprendizajes, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- La realización de experiencias y actividades prácticas, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- La participación activa, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.

- La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo.

Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.
- Hoja-registro de autoevaluación para el alumnado, en la que anotará y corregirá sus respuestas a los diferentes ejercicios.
- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.

ACTIVIDADES

Los ejercicios promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales. Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para:

- Averiguar las casillas del tablero a las que se puede desplazar una pieza desde su casilla de origen.
- Explicar las reglas básicas del ajedrez puestas en práctica en los recorridos realizados.
- Analizar las falsas ideas, mitos o creencias del juego en contraposición con las reglas actuales de la FIDE...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la primera del curso, se llevará a cabo en el mes de septiembre y constará de ocho sesiones de trabajo.

1ª Sesión: Los comienzos del juego.

Introducción de la unidad: en gran grupo y mediante la discusión y el debate desmontamos algunos mitos y falsas creencias del ajedrez:

- ¿Juegan mejor los hombres que las mujeres?
- ¿El ajedrez es un juego exclusivo de personas pillas, maliciosas, listas e inteligentes?
- ¿Es un juego lento y aburrido?
- ¿No está indicado para *culos inquietos*?
- ¿Surge en la clase alguna otra afirmación sobre el ajedrez que conviene desmontar?

Planteamientos vitales hacia el juego:

- Leemos la entrevista realizada a la jugadora china Hou Yifan y discutimos después en gran grupo y con argumentos su planteamiento vital, contraponiéndolo al de la mayoría de jugadores varones, para los que la victoria es lo más importante.
- Explicamos, de manera somera, lo que es el Rating de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez). Esto es, las clasificaciones que establece de todas las personas del mundo que están federadas y juegan o han jugado torneos oficiales de ajedrez, en función de las partidas que hayan ganado y perdido.
- Resaltamos, brevemente también, que el sistema estadístico empleado por la FIDE para realizar las clasificaciones se llama Elo y debe su nombre al inventor de dicho método, el profesor Árpád Élő (1903-1992), un físico estadounidense de origen húngaro.
- Informamos al alumnado que en la FIDE hay títulos específicos para mujeres (WGM: Gran Maestro Femenino, por ejemplo) y títulos absolutos que engloban a mujeres y hombres (GM: Gran Maestro, por ejemplo).

2ª Sesión: El tablero y las piezas.

Presentamos el tablero y para explicarlo nos apoyamos en la historia mítica de los granos de arroz y las casillas:

- ¿Cuántas casillas tiene?
- ¿Cómo se coloca?
- ¿Para qué sirven los números y las letras que algunos tableros tienen en sus cuatro lados?

Presentamos las piezas:

- Explicamos las que son.
- Resaltamos que el tamaño de las mismas va en función de su importancia en el juego.
- Señalamos que no son iguales para todo el mundo porque hay culturas en las que no existe la Dama o Reina y se sustituye por otra figura masculina («El Visir» o «Primer Ministro» en la cultura musulmana, por ejemplo).

3ª Sesión: Los movimientos y capturas del peón.

Los movimientos del peón:

- Explicamos sus movimientos al salir de la casilla inicial y los posteriores.
- Resaltamos que es la única pieza del ajedrez que sólo mueve hacia delante y nunca hacia atrás.
- Analizamos cómo captura piezas rivales.
- Observamos qué ocurre si conseguimos llegar con un peón a la última fila.

La captura al paso del peón:

- Explicamos, con minuciosidad, las condiciones que deben darse para que un peón pueda realizar este tipo de captura.
- Analizamos como se produce.
- Resaltamos que no es una jugada obligatoria.

4ª Sesión: Los movimientos y capturas de caballo y alfil.

Los movimientos y capturas del Caballo:

- Explicamos sus movimientos y capturas.

- Analizamos sus peculiaridades.
- Tratamos de ver las ventajas e inconvenientes de sus movimientos.

Los movimientos y capturas del Alfil:

- Explicamos sus movimientos y capturas.
- Analizamos sus peculiaridades.
- Tratamos de ver las ventajas e inconvenientes de sus movimientos, por sí mismo y comparándolos con los del Caballo.

5ª Sesión: Los movimientos y capturas de Torre y Dama.

Los movimientos y capturas de la Torre:

- Explicamos sus movimientos y capturas.
- Analizamos sus peculiaridades.
- Tratamos de ver las ventajas e inconvenientes de sus movimientos, por sí misma y comparándolos con los de Caballo y alfil.

Los movimientos y capturas de la Dama:

- Recordamos al alumnado que los motivos para llamarla así y no Reina los veremos en las lecciones siguientes.
- Explicamos sus movimientos y capturas.
- Analizamos sus peculiaridades.
- Tratamos de ver las ventajas e inconvenientes de sus movimientos, por sí misma y comparándolos con los de Caballo, Alfil y Torre.

6ª Sesión: Los movimientos y capturas del Rey y el valor relativo de las piezas.

Los movimientos y capturas del Rey:

- Explicamos sus movimientos y capturas.
- Analizamos sus peculiaridades.
- Tratamos de ver las ventajas e inconvenientes de sus movimientos, por sí mismo y comparándolos con los de Caballo, Alfil, Torre y Dama.

El valor relativo asignado a cada pieza:

- Explicamos que si bien las piezas no tienen un valor fijo, pues éste depende siempre de la posición que se dé en cada partida, hay no obstante bastante consenso en los valores que se les facilitan.
- Recordamos al alumnado que esos valores los emplearemos en los ejercicios que realizaremos en las lecciones siguientes.

7^a Sesión: Realización de ejercicios.

Ejercicios de movimientos de piezas:

- Facilitamos a cada persona una Hoja-Registro de Autoevaluación, reproducimos en un tablero mural la posición de los ejercicios o si tenemos tableros de mesa que lo haga el alumnado en ellos y les pedimos que respondan a las preguntas, anotándolas en dicha hoja.
- Cuando terminen solicitamos a una persona que nos diga la solución al primer ejercicio, la explique y damos la oportunidad al resto de alumnado de manifestarse si no está de acuerdo.
- Procedemos de igual manera con el resto de ejercicios.
- Al terminar pedimos a cada persona que calcule su media de aciertos, la anotamos en nuestra hoja-registro de Producciones y les recordamos que tienen más ejercicios y las soluciones al final de la lección, por si desean practicar en casa.

8^a Sesión: La partida.

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del ejercicio 2 en un tablero y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.
- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos

también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.

- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya completado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado).

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01. Conocer y discutir algunos mitos y falsas creencias del ajedrez.**
 - Conoce algunos mitos y falsas creencias sobre el ajedrez y...
 - Discute y reformula sus ideas iniciales cuando están equivocadas.
- 02. Conocer y discutir diferentes planteamientos vitales sobre el ajedrez.**
 - Conoce diferentes planteamientos vitales sobre el ajedrez y...
 - Es capaz de analizar y discutir ideas diferentes del juego.
- 03. Conocer el tablero y las piezas con las que se juega al ajedrez.**
 - Conoce el tablero y las piezas con que se juega al ajedrez.
 - Sabe la relación existente entre tamaño y valor de las piezas.
- 04. Saber los movimientos, modalidades de captura y peculiaridades del peón.**
 - Sabe los tipos de movimientos y modalidades de captura del peón.
 - Explica cómo se realiza la captura al paso del peón.
 - Conoce algunas peculiaridades del peón
- 05. Saber los movimientos y propiedades del Caballo.**
 - Sabe los movimientos y capturas del Caballo.
 - Conoce algunas peculiaridades y especificidades del Caballo.

06. Saber los movimientos y propiedades del Alfil.

- Sabe los movimientos y capturas del Alfil.
- Conoce algunas peculiaridades y especificidades del Alfil.
- Compara las propiedades del Alfil con las del Caballo.

07. Saber los movimientos y propiedades de la Torre.

- Sabe los movimientos y capturas de la Torre.
- Conoce algunas peculiaridades y especificidades de la Torre.
- Compara las propiedades de la Torre con las de Alfil y Caballo.

08. Saber los movimientos y propiedades de la Dama.

- Sabe los movimientos y capturas de la Dama.
- Conoce algunas peculiaridades y especificidades de la Dama.
- Compara las propiedades de la Dama con las de Torre, Alfil y Caballo.

09. Saber los movimientos y propiedades del Rey.

- Sabe los movimientos y capturas del Rey.
- Conoce algunas peculiaridades y especificidades del Rey.
- Compara las propiedades del Rey con las de Dama, Torre, Alfil y Caballo.

10. Practicar los conocimientos de las piezas en ejercicios de movimientos de las mismas en el tablero.

- Pone en práctica los conocimientos aprendidos sobre el movimiento de todas las piezas en ejercicios reales sobre el tablero.

11. Jugar partidas con pocas piezas y reglas limitadas.

- Es capaz de jugar partidas con pocas piezas, aplicando al juego los conocimientos asimilados de los movimientos y capturas de las piezas.

12. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.

- Utiliza códigos específicos del ajedrez en sus mensajes orales y escritos.
- Tiene una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.

13. Aceptar y respetar la diversidad personal.

- Asume y respeta las diferencias de carácter personal en la asimilación de los contenidos, la realización de los ejercicios y el desarrollo de las partidas.

14. Conocer y visualizar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

- Conoce el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.
- Modifica ideas preconcebidas falsas sobre el desempeño de la mujer en el ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso de los conocimientos previos sobre el juego), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios) y sumativa (con la autoevaluación realizada por el alumnado).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo, así como con la recogida final de las auto-evaluaciones hechas por el alumnado.

Hoja-registro de autoevaluación alumnado

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 1-1		
Tablero 1-2		
Tablero 1-3		
Tablero 1-4		
Tablero 1-5		
Tablero 1-6		
Tablero 2-1		
Tablero 2-2		
Tablero 2-3		
Tablero 2-4		
Tablero 2-5		
Tablero 2-6		
Total		
Media aritmética		

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 3-1		
Tablero 3-2		
Tablero 3-3		
Tablero 3-4		
Tablero 4-1		
Tablero 4-2		
Tablero 4-3		
Tablero 4-4		
Total		
Media aritmética		

Materiales para el alumnado

LOS COMIENZOS DEL JUEGO

El juego del ajedrez, tal y como lo conocemos actualmente, comenzó a practicarse en Europa en el siglo XVI y parece que es una evolución del juego persa «Shatranj», que a su vez surgió de un juego hindú más antiguo todavía, denominado «Chaturanga», utilizado en la India en el siglo VI.

Los árabes lo trajeron a España en el siglo IX y en el siglo XIII, bajo el patrocinio del rey Alfonso X el sabio se produjo el famoso manuscrito titulado «Libro de los juegos», en el que se trata del ajedrez junto a otros juegos.

LAS PERSONAS QUE LO PRACTICAN

Cualquier persona que conozca las reglas básicas puede hacerlo. No importa el sexo, ni la edad ni las capacidades personales porque cualquiera puede mejorar y progresar en el juego si dedica tiempo a aprender más y practicarlo.

Al final, lo más relevante puede ser la importancia que cada persona le de al juego. Por ejemplo la china Hou Yifan, campeona mundial de ajedrez femenino del año 2013,

en una entrevista que le realizaron al concluir el campeonato, manifestaba, entre otras cuestiones, lo siguiente:

[...] Para mi es más importante tener salud, ser una persona feliz en la vida diaria. Intentaré explicarlo de otra forma. Salud y felicidad son los números uno para mi. Los logros, las victorias son ceros. Así que añado esos ceros al número «1». El total puede ser 10, 100, 1000, 10000, pero sin el número «1» no significan nada. Creo que mi actitud me ayuda a disfrutar del duelo y a sentirme bien. Intento no hacer una tragedia si pierdo una partida. Mientras no termine el duelo, sencillamente me concentraré en las partidas siguientes. En general cuando ganas no es una locura y si pierdes no se acaba el mundo.



Como ves, su idea de la vida y del juego es muy distinta a la de la mayoría de los jugadores varones, porque en ellos las prioridades suelen ser la victoria en campeonatos y torneos. Ahora bien, dicho planteamiento vital no ha impedido que la joven campeona china (nació en 1994) haya conseguido los títulos de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE):

- **WGM: Woman Grand Master (en 2007)**
- **GM: Grand Master (en 2009)**

Es decir, que sea Gran Maestro Absoluto de Ajedrez y esté clasificada entre los 70 mejores jugadores del mundo, gracias a su Elo¹ de 2686 puntos.

¹ El sistema de puntuación Elo es un método matemático, basado en cálculo estadístico, que utiliza la FIDE para calcular la habilidad relativa de las personas que juegan al ajedrez y establecer las clasificaciones. Debe su nombre al inventor de dicho método, el profesor Árpád Élő (1903-1992), un físico estadounidense de origen húngaro.

Algún mito y creencia
sobre el ajedrez

¡FALSO!

Los hombres son mejores que las mujeres, porque son también más fuertes, agresivos, competitivos y tienen mayor capacidad de percepción espacial. Ocurre que son muchísimos más hombres que mujeres los que lo practican, por lo que no es extraño que destaquen más también que ellas.

Es un juego solo para personas pillas, maliciosas, listas e inteligentes. Cualquier persona que lo practique, con independencia de su nivel cognitivo, mejorará con la práctica. Pasa lo mismo que en otros aspectos de la vida, que unas personas son mejores que otras en el desempeño de una actividad (correr, nadar, escribir, cantar, bailar, resolver problemas de mates, etc.), pero eso no implica que las que tengan un menor desempeño deban abandonarla.

Es un juego lento y aburrido. Lo único aburrido del ajedrez es perder las partidas y sólo se llega a la situación de ganar más que perder si se dedica tiempo a su aprendizaje. Es más, cuando hay posibilidades de victoria las 3, 4 ó 5 horas de una partida «pasan volando».

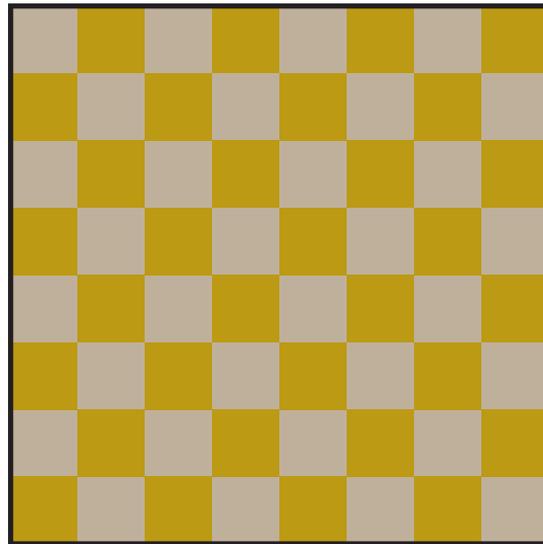
No es un juego para culos inquietos. En el ajedrez no es obligatorio estar sentado durante toda la partida y son muchas las personas que pasan más tiempo levantadas por la sala de juego viendo otras partidas que sentadas ante la suya. Lo que sí es cierto es que cuanto más tiempo dedicamos a analizar las posiciones y posibilidades de nuestras piezas mayores probabilidades tendremos también de ganar la partida.

EL TABLERO

El ajedrez se practica en un tablero de 8 filas por 8 columnas, lo que da lugar a 64 casillas, cuyo color se va alternando (por filas y por columnas) de una clara a otra oscura.

Para jugar las partidas se coloca siempre de manera que en la primera fila la casilla inicial sea de color oscuro y la última de color claro.

Parece muy simple verdad y eso debió pensar el Monarca de la siguiente leyenda:



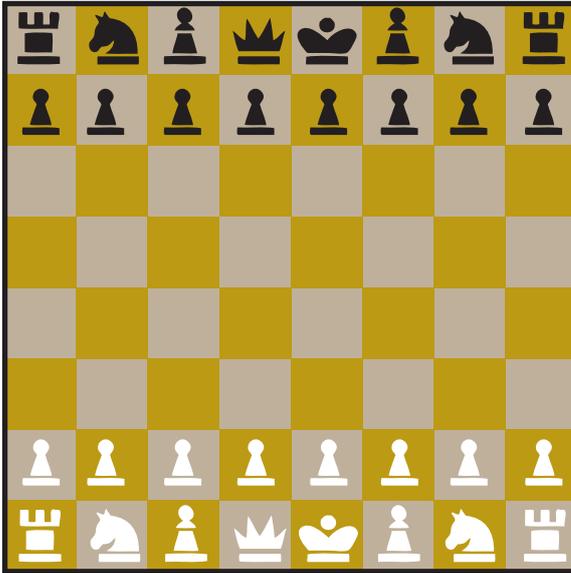
Tablero de ajedrez

Un joven comerciante que estaba de paso por el reino escuchó que el Rey estaba muy triste por la reciente muerte de su hijo y fue a ofrecerle el juego del ajedrez como entretenimiento para olvidar sus penas; el rey quedó tan satisfecho con el juego que quiso agradecerse otorgándole lo que le pidiera. Entonces el joven comerciante lo único que pidió fue arroz, concretamente solicitó al Rey que le diera un grano por la primera casilla del ajedrez (1), el doble por la segunda (2), el doble por la tercera (4), y así sucesivamente hasta llegar a la casilla número 64. El Rey consideró que era una petición bastante ingenua pero cuando mandó a sus sirvientes que complacieran los deseos del joven comerciante descubrió que no tenía arroz en todo el reino para poder hacerlo.

¿Cuántos granos serían? Si coges una calculadora y lo haces verás que alcanza la «maravillosa cifra» de 18.446.744.073.709.551.615 de granos de arroz, y si la transformamos en toneladas (para hacerla más comprensible), nos darían más de 614.891 millones, por lo que el Rey no tenía posibilidad alguna de cumplir su promesa.

¿Qué queremos decir con todo ello?, pues que si al número de casillas del tablero le añades las piezas (16 para cada bando) y sus posibilidades de movimientos, las combinaciones son tan ingentes que el ajedrez deja de ser un simple juego para pasar a ser un deporte mental difícil, complejo, y, en cualquier caso, estimulante y gratificante.

LAS PIEZAS



Situación inicial de las piezas en el tablero

El ajedrez se juega con 16 piezas por cada bando (el rey, la dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones) y cada una de ellas tiene movimientos particulares que iremos viendo. Sin embargo, no son iguales para todo el mundo porque hay culturas en las que no existe la Dama o Reina y se sustituye por otra figura masculina («El Visir» o «Primer Ministro» en la cultura musulmana, por ejemplo).

Hay muchos modelos de piezas, pero, en general, el tamaño y altura de las mismas

suele estar relacionado con su importancia y valor para el juego, de manera que el Rey es la más grande, seguida a escasa distancia por la Dama (Reina), después por las Torres, los Alfiles y los Caballos, y en último lugar por los peones, que son las más pequeñas de todas. En las páginas siguientes vamos a ver cómo se desplazan por el mismo.



El peón es la pieza más humilde, pero no por ello menos importante. Tal es así que llegar al final de la partida con un peón de ventaja implica, en la mayoría de los casos, la victoria. Sus movimientos son sencillos: «camina hacia delante y captura de lado», tal y como podemos ver en el **Diagrama 1 (pag. siguiente)**, pero tiene algunas peculiaridades:

- La primera vez que lo movemos (●) podemos avanzar una o dos casillas. Después del primer movimiento ya solo podremos avanzar una casilla cada vez.
- Puede capturar (X) cualquier pieza que se coloque en las casillas izquierda o derecha de la fila siguiente en la que esté colocado, pero no las piezas que se ubiquen enfrente suyo en esa fila.
- Hay una captura peculiar de peón, que no tiene ninguna otra pieza, y es

la captura al paso que se indica en el **Diagrama 2**. Se produce cuando se mueve un peón por vez primera, avanza dos casillas y se empareja con un peón rival situado en una columna adyacente. Entonces, éste último puede capturarlo como se indica en el citado diagrama, pero solo si lo hace en esa jugada, porque si no es así después ya no podrá capturarlo al paso.

- Es la única pieza del juego que sólo puede avanzar y nunca retroceder.
- Si conseguimos llegar con el peón a la primera fila del bando adversario podremos cambiarlo por cualquier otra pieza (normalmente la Dama, por ser la más fuerte) y eso en la mayoría de las partidas es decisivo para vencer.

Así pues, ¿cuáles te parece que pueden ser las ventajas y limitaciones del peón? Piénsalo un poco y lo discutimos.

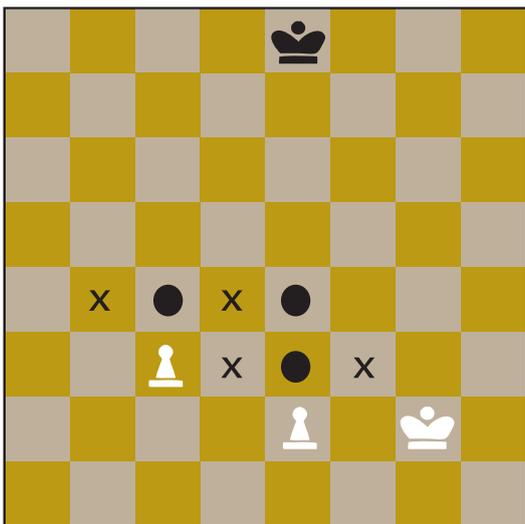


Diagrama 1: Movimientos del peón

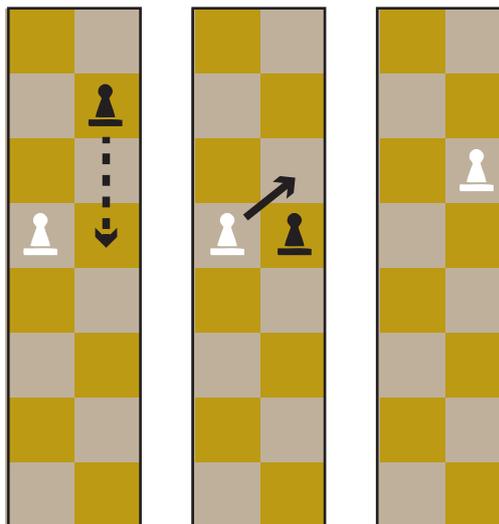


Diagrama 2: Captura al paso del peón



El Caballo es la pieza más peculiar del juego porque como buen equino no para de saltar por el tablero y sorprender al rival apareciendo de improviso donde menos se le espera. Precisamente, es esa capacidad de sorpresa la que lo hace tan temido para las personas que empiezan en el ajedrez, por más que su valor no sea superior al del Alfil, por ejemplo.

Sus movimientos son peculiares: «avanza dos casillas horizontal o verticalmente y una hacia un lado». Esto es, son movimientos muy parecidos a la letra «L» mayúscula y,

además, tiene otras características que le hacen ser una pieza diferente:

- La más importante es que estamos ante la pieza del juego que supera mejor los obstáculos en el tablero porque es la única que puede saltar por encima de las demás, ya sean propias o rivales. De ahí el carácter sorprendente de sus movimientos.
- La otra es que debido a sus peculiares movimientos puede atacar simultáneamente a dos o más piezas rivales a la vez, haciendo muy difícil y a veces imposible la defensa de todas ellas.

En el **Diagrama 3** se indican los movimientos posibles del Caballo cuando está situado en las casillas centrales del tablero y cuando se ubica en las laterales o en las esquinas. Como vemos es más fuerte cuando está en las centrales, dado que sus posibilidades de movimientos son significativamente mayores.

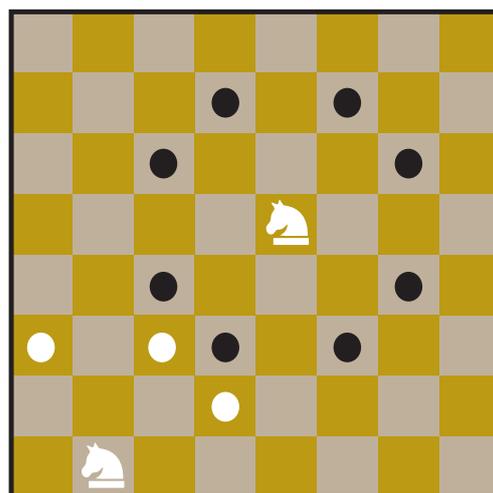


Diagrama 3:
Movimientos del Caballo

Además, cuando se sitúa en las centrales es más complicado capturarlo para el rival, mientras que puede quedar encerrado fácilmente cuando está en las laterales o en las esquinas. Por ejemplo, en esta posición bastaría que el bando negro colocara un Alfil en la primera casilla oscura (comenzando por la izquierda) de la fila cuatro para que el Caballo de la primera fila ya no pudiera moverse de donde está so pena de ser capturado por dicho Alfil.

Parece que son más las ventajas que los inconvenientes cuando hablamos del Caballo, pero eso depende de con qué otra pieza lo comparemos. Así, si lo hacemos con una de similar valor al suyo (el Alfil) ¿quién saldría ganando? Como todavía no sabemos como se mueve el Alfil, espera a que lo expliquemos para responder después a dicha pregunta.



El Alfil es la pieza que puede desplazarse a toda velocidad por las casillas diagonales del tablero, dado que en dichas diagonales puede moverse cuantas casillas quiera. Esto es, si estuviera en una esquina del tablero podría desplazarse a la esquina opuesta en un sólo movimiento.

Esa velocidad para trasladarse es su mayor ventaja, pero para ello necesita que dichas casillas diagonales estén libres de piezas porque no tiene la posibilidad de salto del Caballo y cualquier pieza (propia o rival) que se cruce en su camino le impide el paso.

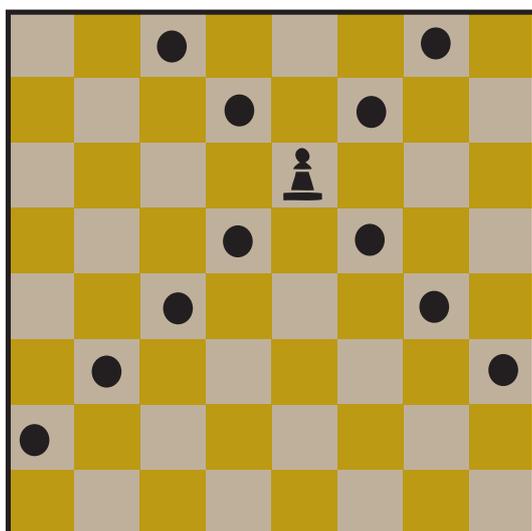


Diagrama 4:
Movimientos del Alfil

Otra peculiaridad del Alfil es que el de casillas negras sólo puede moverse por dichas casillas del tablero y el de las casillas blancas solo puede hacerlo por éstas últimas. Así que si perdemos alguno de los alfiles en el desarrollo de la partida y nuestra/o rival conserva los dos estaremos en desventaja. En efecto, habrá casillas del tablero que no podremos controlar (las correspondientes al Alfil que hayamos perdido), mientras que el bando rival sí podrá hacerlo al tener todavía los dos alfiles.

En el **Diagrama 4** se señalan los lugares del tablero a los que puede desplazarse el Alfil de casillas blancas desde su posición de partida y siempre y cuando dichos lugares estuvieran libres de piezas: Vemos, como sucedía con el Caballo, que el Alfil tiene mayores posibilidades de movimiento si se encuentra en las casillas centrales del tablero y menos si se ubica en las laterales o en las esquinas. Es más, si lo situáramos en una de las dos esquinas del tablero que le corresponderían sólo podría desplazarse por esa diagonal.

En cualquier caso, su velocidad de desplazamiento le hace muy peligroso y en el transcurso de las partidas, cuando se encuentra lejos de nuestras piezas, tendemos a olvidarnos de su presencia, de manera que podemos cometer algún error y cuando menos lo esperamos aparece el Alfil rival desde su recóndito lugar de origen para capturarnos una pieza o liarnos la posición y conseguir ventajas en el juego. Resumiendo todo lo anterior podemos concluir que:

- La mayor ventaja del Alfil es su velocidad de desplazamiento.
- Y su mayor limitación es que cada uno de los dos alfiles de que disponemos sólo puede desplazarse por las casillas de su color.

Finalmente, ahora que sabemos como mueve el Alfil, ¿qué pieza piensas que te daría más ventaja: el Caballo o el Alfil? Medita con calma antes de lanzarte a responder.

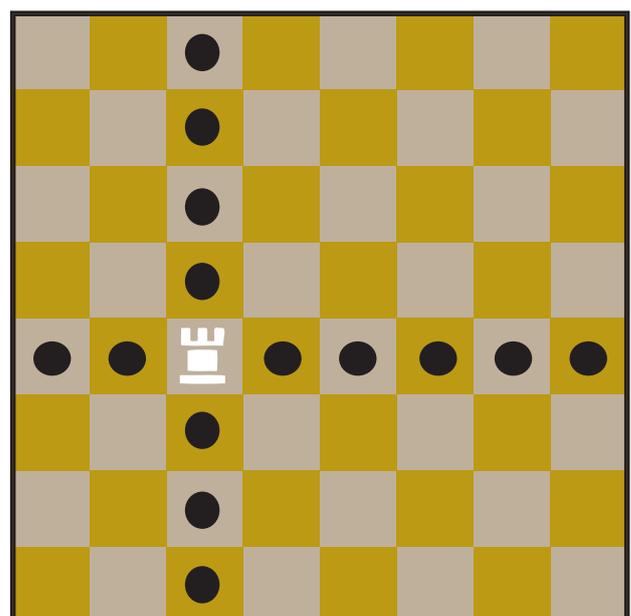


La Torre es la pieza de las casillas verticales y horizontales, y tan veloz como el Alfil por las diagonales, pero con una ventaja sobre este último y es que cualquiera de las dos torres que tenemos al iniciar la partida puede desplazarse a todas las casillas del tablero. Por lo tanto si perdemos una de las dos en el transcurso de la partida nos quedará la otra para poder ir todavía a cualquier lugar del tablero. Además, otra particularidad de la Torre (que también tiene el Caballo, pero no el Alfil) es que las dos con que contamos se pueden defender mutuamente cuando las colocamos en la misma fila o en la misma columna.

En el **Diagrama 5** se especifican las casillas del tablero a las que puede desplazarse la Torre blanca desde su casilla de origen: Vemos que tanto en la fila como en la columna puede moverse a casillas oscuras o claras.

Por otra parte, en cualquier lugar del tablero donde la pongamos siempre tendrá la posibilidad de desplazarse a 14 casillas diferentes. Es decir, da igual

Diagrama 5: Movimientos de la torre



que la situemos en el centro que en una esquina del tablero porque la cantidad de movimientos posibles siempre será la misma.

Luego su apariencia de «castillo pesado y anclado al lugar donde se ha construido» es infundada cuando hablamos de ajedrez, pues se trata de una pieza muy importante, con muchas posibilidades y muy influyente en el juego.

¿Qué opinas?, ¿Será mejor o peor que el Caballo o el Alfil?, ¿Con cuál te quedarías si te dan a escoger entre las tres? Date tiempo para responder y cuando lo hagas argumenta y justifica tu elección.



La Dama es la pieza en la que se conjugan, a la vez, los movimientos de los dos Alfiles y de la Torre. Es decir, puede desplazarse por todas las diagonales, filas y columnas del tablero y aunque no tenga también los movimientos del Caballo estamos ante la pieza más importante del ajedrez después del Rey. En efecto, solo el Rey es más valioso porque si de le dan jaque mate perdemos la partida, mientras que quedarnos sin la Dama no implica necesariamente que nos derroten. Sin embargo, más nos vale no perderla si queremos tener posibilidades de conseguir la victoria.

La llamamos «Dama» y no «Reina» porque en la notación del ajedrez en español la letra «R» mayúscula se reserva para el Rey y dejamos la «D» (mayúscula también) para la Reina. Así que vete acostumbrándote a llamarla «Dama» para no equivocarte cuando tengas que escribir los movimientos del juego con la escritura específica de ajedrez.

¿Qué más podemos decir de la Dama que no hayamos dicho ya? Pues, por ejemplo, que cuando conseguimos llegar con un peón a la última fila solemos decir que «hemos coronado el peón» porque lo más lógico y habitual es cambiarlo por la Dama. Es más, aunque se pudiera cambiar por otro Rey (que no está permitido) cualquier persona que conozca el juego escogería la Dama, por la fuerza y potencia que le dan sus posibilidades de movimientos en el tablero.

En el **Diagrama 6** (página siguiente) se indican todas las casillas del tablero a las que puede desplazarse la Dama negra desde su casilla de origen. Observamos que es la pieza del juego con más posibilidades de movimiento por el tablero, de ahí que no re-

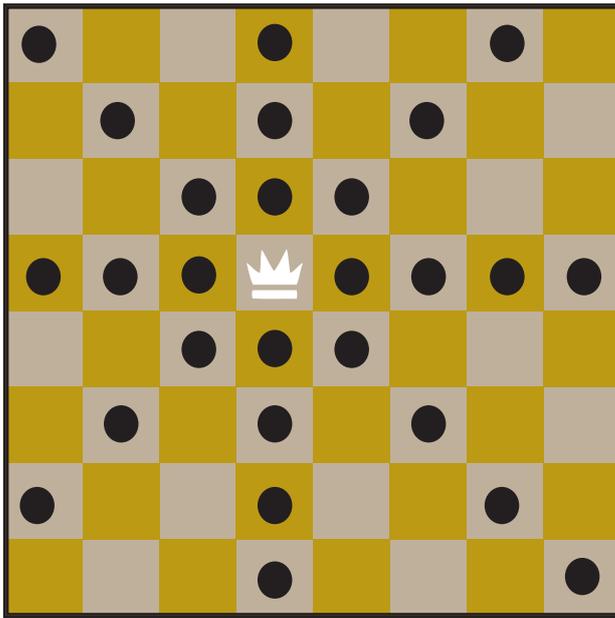


Diagrama 6: Movimientos de la Dama

sulte extraño que cuando la perdemos y el bando rival se queda con la suya es como si hubiésemos perdido la partida también, y en la mayoría de las ocasiones en que ello acontece así sucede en realidad.

Además, es la única pieza que puede amenazar a muchas piezas rivales a la vez (más que el Caballo o la Torre, por ejemplo), por lo que tiene ventaja incluso cuando juega sola contra varias piezas rivales. Imagínate lo que sería conseguir coronar un peón, cambiarlo

por otra Dama y seguir jugando la partida con dos Damas, pues que tendríamos tanta ventaja que deberíamos ganar sí o sí. En fin, ¿qué opinas de la Dama?, ¿exageramos su importancia o no?, ¿qué bando escogerías si en uno hubiera dos Torres y en el otro la Dama? Medita y argumenta tus respuestas.



El Rey es la pieza más importante del ajedrez porque si conseguimos dar jaque mate al Rey rival ganamos la partida y si nos dan jaque mate al nuestro la perdemos.

Por lo tanto tenemos que protegerle con sumo cuidado y esmero en el desarrollo de la partida y tan es así que habitualmente en la mayoría de las aperturas del juego (primeros movimientos de las partidas) lo solemos colocar en la esquina izquierda o derecha del tablero, protegido por varios peones y alguna pieza menor (Caballo y/o Alfil). Es como si lo guardáramos en el castillo y cerráramos las puertas con llave. Sin embargo, esto no implica que lo tengamos escondido siempre en la esquina, sólo lo haremos mientras haya muchas piezas en el tablero que le puedan atacar, porque a medida que avance el juego se irán capturando piezas ambos bandos y cuando se llegue al final de la partida (con pocas piezas interviniendo ya) el Rey tendrá que abandonar su lugar protegido y ayudar a las piezas que le queden (normalmente peones y alguna pieza menor: Caballo, Alfil o Torre).

En el **Diagrama 7** se expresan todas las casillas del tablero a las que pueden desplazarse ambos reyes desde sus respectivas casillas de origen:

Como vemos, al igual que la Dama, se puede mover en todas direcciones, pero solo una casilla cada vez. Así que, ¡vaya desilusión!, es la pieza más importante del juego y, sin embargo, «lenta como una tortuga»; hasta el peón (la pieza más humilde del tablero) tiene la posibilidad de avanzar dos casillas cuando se mueve por vez primera.

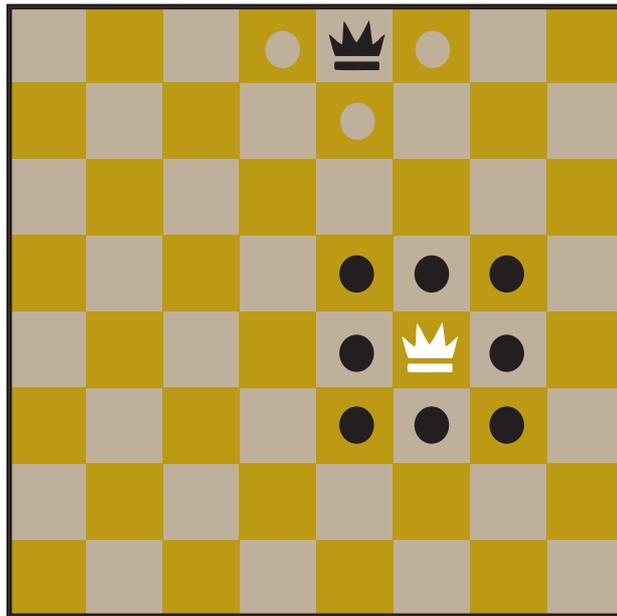


Diagrama 7: Movimientos del Rey

Pues sí, el Rey es lento, pero cuando se llega al final de la partida dicha lentitud, aparte de ser mutua en ambos reyes, no es tan importante. Por consiguiente podemos afirmar que el Rey del ajedrez, más tarde o más temprano, tiene que «bajarse del trono» y colaborar con sus piezas en el desarrollo de la partida, porque si no lo hace estará dando ventajas al bando rival.

El valor de la piezas

Ya sabemos como se mueven todas las piezas y conocemos también algunas de sus peculiaridades, pero ¿cuánto vale cada una? Esta es una pregunta que solemos hacernos cuando empezamos y si bien no hay una respuesta exacta, en el mundo del ajedrez se suele asignar a las piezas los valores que te indico a continuación:



Los peones valen 1 punto.



Las Torres valen 5 puntos.



Los Caballos valen 3 puntos.



Las Damas valen 9 puntos.



Los Alfiles valen 3 puntos.



Los Reyes no tienen valor.

En efecto, como ya hemos indicado con anterioridad, los Reyes son las piezas más importantes del juego porque si les dan jaque mate se pierde la partida.

Ahora vamos a realizar algunos ejercicios para poner en práctica lo que hemos aprendido en esta lección. Para ello, repasa los movimientos de las piezas, coloca en un tablero las posiciones que figuran en la tabla 1 y 2 (página siguiente) a continuación, busca mentalmente las soluciones sin tocar las piezas con las manos y escribe las respuestas en la Hoja-registro que te he dado.

Hemos llegado al final de la lección, ¿qué te han parecido los ejercicios? ¿fáciles, regulares, difíciles...? Una manera de saberlo es viendo los resultados que has conseguido en ellos, para averiguarlo suma los puntos que hayas logrado y divídelos por el número de ejercicios realizados (máximo de 12). Obtendrás así tu media aritmética y el valor resultante te indicará, entre otras cosas, el grado de dificultad de los ejercicios.

Ahora, para terminar ¡vamos a jugar!

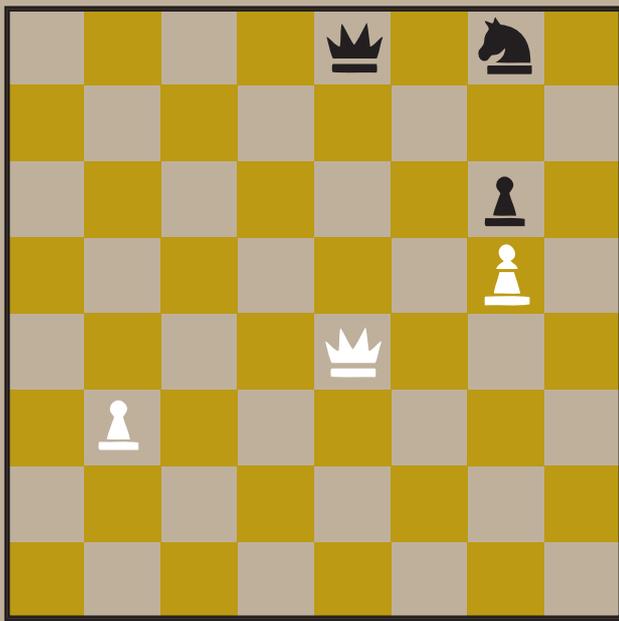
Para ello cogeremos la posición del Tablero 2 que hemos estudiado, sortearemos quién juega con blancas y quién lo hace con negras, practicaremos lo aprendido y vencerá quien de jaque mate² al Rey rival. Sin embargo, como es muy difícil conseguir el mate cuando todavía estamos empezando, ganará la partida quien más puntos sume con la captura de piezas. Esto es, sumaremos los puntos de todas las piezas rivales que consigamos capturar y restaremos los correspondientes a las piezas propias que perdamos y la persona que consiga más puntos vencerá.

No obstante, Si aún así no se logra, entonces el resultado será de empate, se repartirá el punto de la victoria y cada persona se asignará 0,5 puntos.

² Es una de las formas con las que se gana una partida de ajedrez. Se produce cuando el Rey de un bando es atacado por una pieza rival y no tiene ningún movimiento legal para salir del jaque. Es decir, no puede capturar la pieza que ataca a su Rey, no puede interponer otra pieza propia entre el Rey y la pieza que le da jaque y no puede escapar del jaque moviendo el Rey a otra casilla. Es una expresión que procede del persa y árabe (شاه مات - shâh mâta), que literalmente significa «el rey está atrapado» o «el rey no tiene escapatoria».

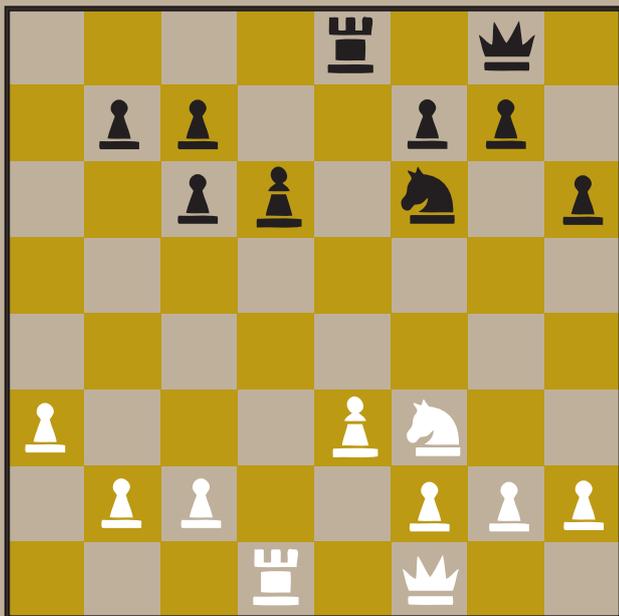
Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

Tablero 1. Movimientos de las piezas



1. Escribe el número de casillas total a las que puede moverse el Alfil y el número de ellas a las que puede hacerlo sin ser capturado por ninguna pieza rival.
2. Anota el número de casillas a las que puede desplazarse el Rey negro.
3. Escribe el número de casillas a las que puede moverse el Rey blanco sin ser capturado por ninguna pieza negra.
4. ¿Puede moverse el Caballo sin ser capturado por las piezas blancas?
5. ¿Cuántas casillas puede avanzar el peón blanco en un solo movimiento?
6. ¿Se puede mover el peón negro?

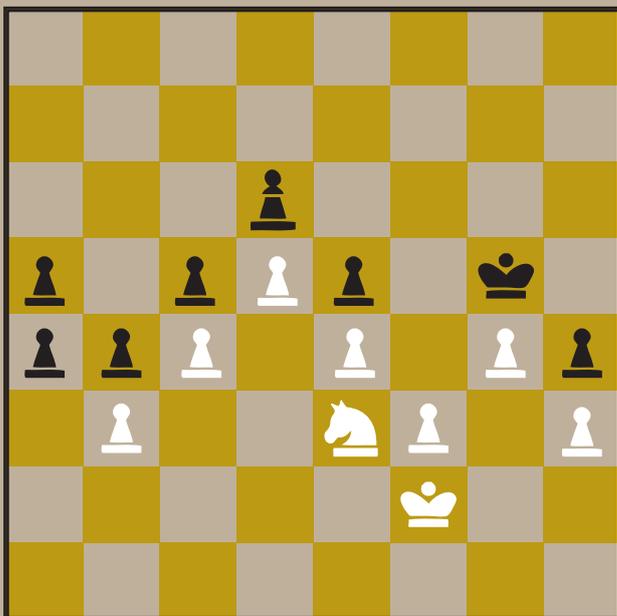
Tablero 2: Movimientos de las piezas



1. Anota el número de casillas a las que puede moverse la Torre negra.
2. Escribe el número de casillas a las que puede moverse el Caballo blanco y el número de ellas a las que puede ir sin ser capturado por las piezas negras.
3. Anota el número de casillas a las que puede moverse el Alfil blanco sin ser capturado por las piezas negras.
4. Escribe cuántos peones negros pueden realizar el primer movimiento y, por consiguiente, avanzar 1 o 2 casillas ¡Ojo, que puede haber truco!.
5. Anota cuántos peones blancos si se movieran ahora solo podrían avanzar una casilla.
6. Escribe el número de casillas a las que puede ir la Torre blanca sin ser capturada por las piezas negras.

Prácticas *Dos nuevos ejercicios para que practiques en casa, si lo deseas.*

Tablero 3. Movimientos de las piezas



1. Escribe el número de casillas a las que puede moverse el Caballo y el número de ellas a las que no puede ir.
2. Anota el número casillas a las que puede moverse el Alfil y el número de ellas a las que no puede ir.
3. ¿Hay algún peón blanco que pueda avanzar dos casillas?, ¿y de los negros?.
4. ¿Cuál de los dos reyes puede moverse a un mayor número de casillas sin que le ataquen las piezas rivales?

Tablero 4: Movimientos de las piezas



1. Anota el número de casillas a las que puede moverse la Torre negra de la esquina sin ser capturada por las piezas blancas.
2. ¿Cual de los dos bandos tiene más posibilidades de movimiento de sus caballos sin ser capturados por las piezas rivales?
3. ¿Qué bando tiene ahora mismo menos peones que puedan moverse dos casillas?
4. ¿Qué bando dirías que tiene más «piezas encerradas» (aquellas que no se pueden mover)?

Soluciones de los ejercicios

Tablero 1		Tablero 2	
1.1	9,5	2.1	9
1.2	5	2.2	7,5
1.3	7	2.3	4
1.4	No	2.4	2
1.5	1	2.5	1
1.6	No	2.6	7

Tablero 3		Tablero 4	
3.1	5, 3	4.1	5
3.2	4, 7	4.2	Las blancas (6)
3.3	No, tampoco	4.3	Las negras (2)
3.4	No	4.4	Las negras (3)

UD

2

Moviéndonos por el tablero.

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

Esta UD la dedicamos a consolidar y profundizar los contenidos trabajados en la UD anterior, con la realización de diferentes ejercicios y actividades, e introduce, al mismo tiempo, las nociones básicas de los contenidos que abordaremos en la UD 3.

Para ello, partimos de los conocimientos que el alumnado ya tiene sobre el movimiento de las diferentes piezas (peón, Caballo, Alfil, Torre, Dama y Rey) y los ponemos en práctica en situaciones reales del tablero en las que incorporamos algunas piezas más junto a la que estudiamos en cada momento.

Además, presentamos a Judit Polgár, la jugadora húngara que llegó a estar entre los diez mejores jugadores del mundo y que nos habla de sus planteamientos sobre el ajedrez.

OBJETIVOS

01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. Practicar los movimientos y capturas del Caballo.
04. Practicar los movimientos y capturas del Alfil.
05. Practicar los movimientos y capturas de la Torre.
06. Practicar los movimientos y capturas de la Dama.
07. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
08. Aceptar y respetar la diversidad personal.
09. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.
- Competencias sociales y cívicas, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Los movimientos de la dama, la torre, el caballo y el alfil. Ventajas e inconvenientes de cada pieza.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre reglas de juego, movimiento y captura de piezas.
- Utilización adecuada de cada una de las piezas con su representación en el espacio, su situación, movimientos y su anotación.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Aceptación y respeto de la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- La construcción de aprendizajes significativos, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos pre-

vios, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.

- **La funcionalidad de los aprendizajes**, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- **La realización de experiencias y actividades prácticas**, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- **La participación activa**, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- **La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase**, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- **La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez**, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo.

Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Lección «La Anotación en Ajedrez», del curso: «Ajedrez desde 0!» de Leandro Romero (Primera Edición, octubre 2000), con las normas básicas de anotación en ajedrez y ejemplos de movimientos de una partida.
- Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.

- Hoja-registro de autoevaluación para el alumnado, en la que anotarán las soluciones a los ejercicios y los corregirán.
- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales.

Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para:

- Averiguar las casillas del tablero a las que se puede desplazar una pieza desde su casilla de origen.
- Averiguar los recorridos que puede realizar una pieza desde la casilla de partida hasta la casilla de destino y el número de movimientos necesarios para ello.
- Explicar las reglas básicas del ajedrez puestas en práctica en los recorridos realizados.
- Averiguar el camino más corto para desplazarse (el que precisa de menor número de movimientos)...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la segunda del Curso Inicial, se llevará a cabo en el mes de octubre y constará de ocho sesiones de trabajo.

1ª Sesión. Recordamos.

Repasamos los movimientos de las piezas explicados en la UD anterior:

- Pedimos a una persona del grupo que salga al Tablero mural y explique brevemente los movimientos, tipos de capturas y peculiaridades del peón (si no disponemos de Tablero mural puede hacerse en un Tablero de mesa).

- A continuación, otra persona del grupo explica los movimientos, capturas y características más relevantes del Caballo y del Alfil.
- Después una nueva persona hace lo mismo con Torre y Dama.
- Finalmente, otra persona diferente explica los movimientos, capturas y peculiaridades del Rey, y recuerda cuál es el valor relativo que asignamos a cada pieza.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga lo que sabe de Hou Yifan y cuál es su filosofía de vida y del juego.
- Después interrogamos al grupo también sobre el Rating de la FIDE, el Elo y las clases de títulos existentes en la Federación Internacional de Ajedrez.

2ª Sesión. Judit Polgár.

Explicamos quién es Judit Polgár:

- Informamos brevemente al alumnado de la peculiar educación que László Polgár y su mujer Klara impartieron a sus hijas Susan, Sofía y Judit, con el ajedrez como elemento fundamental y prescindiendo de la escuela. Para ello podemos consultar las páginas web: <<http://www.yorokobu.es/polgar/>> <<https://exopolis.wordpress.com/2009/07/21/el-experimento-polgar/>>
- A continuación, podemos abrir un debate sobre las ventajas e inconvenientes que una educación así puede tener para las personas.
- Finalmente, discutimos el planteamiento del padre de Judit de encaminarla para que jugara solo torneos absolutos y no asistiera a los femeninos.

La repercusión de la maternidad y la paternidad en la práctica del ajedrez:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga si la maternidad influye más en la mujer para dejar el ajedrez que la paternidad en el hombre.
- A continuación abrimos un debate para que todas las personas del grupo aporten sus opiniones y argumentos.

3ª Sesión. Cabalgamos con el Caballo.

Anotación de los movimientos del Caballo en las partidas:

- Explicamos cómo anotar cada movimiento y captura realizada por el Caballo.
- Hacemos especial hincapié en las situaciones donde los dos Caballos pueden desplazarse a la misma casilla. ¿Cómo hay que escribir esos movimientos?

Realizamos los ejercicios del Caballo:

- Pedimos al alumnado que reproduzca en su tablero de mesa la posición del Tablero 1, explicamos en qué consiste el ejercicio y les entregamos un ejemplar de la Hoja-Registro de Autoevaluación.
- Resaltamos que los ejercicios hay que hacerlos mentalmente, sin tocar ni mover las piezas con las manos, porque es bueno que se acostumbren a pensar y calcular mentalmente y es así como se hace en las partidas.
- Les indicamos que escriban sus respuestas en la Hoja-Registro de Autoevaluación y cuando termine toda la clase corregimos los ejercicios, anotan los resultados conseguidos, calculan su media aritmética de aciertos y registramos dichos datos en la Hoja-Registro del Docente. Hay que dar un tiempo límite para la realización de los ejercicios, que dependerá siempre de las características y nivel de desempeño del grupo.

4ª Sesión. Hacemos diagonales con el Alfil.

Anotación de los movimientos del Alfil en las partidas:

- Explicamos cómo hay que anotar cada movimiento y captura realizada por el Alfil.

Realizamos los ejercicios del Alfil:

- Pedimos al alumnado que reproduzca en su tablero de mesa la posición del Tablero 2 y explicamos en qué consiste el ejercicio.
- Recordamos que los ejercicios hay que hacerlos mentalmente, sin tocar ni mover las piezas con las manos, porque es bueno que se acostumbren a pensar y calcular mentalmente y es así como se hace en las partidas.

- Les indicamos que escriban sus respuestas en la Hoja-Registro de Autoevaluación y cuando termine toda la clase corregimos los ejercicios, anotan los resultados conseguidos, calculan su media aritmética de aciertos y registramos dichos datos en la Hoja-Registro del Docente. Hay que dar un tiempo límite para la realización de los ejercicios, que dependerá siempre de las características y nivel de desempeño del grupo.

5ª Sesión. Atravesamos casillas con la Torre.

Anotación de los movimientos de la Torre en las partidas:

- Explicamos cómo hay que anotar cada movimiento y captura realizada por La Torre.
- Hacemos especial hincapié en las situaciones donde las dos Torres pueden desplazarse a la misma casilla. ¿Cómo hay que escribir esos movimientos?

Realizamos los ejercicios de la Torre:

- Pedimos al alumnado que reproduzca en su tablero de mesa la posición del Tablero 3 y explicamos en qué consiste el ejercicio.
- Recordamos que los ejercicios hay que hacerlos mentalmente, sin tocar ni mover las piezas con las manos, porque es bueno que se acostumbren a pensar y calcular mentalmente y es así como se hace en las partidas.
- Les indicamos que escriban sus respuestas en la Hoja-Registro de Autoevaluación y cuando termine toda la clase corregimos los ejercicios, anotan los resultados conseguidos, calculan su media aritmética de aciertos y registramos dichos datos en la Hoja-Registro del Docente. Hay que dar un tiempo límite para la realización de los ejercicios, que dependerá siempre de las características y nivel de desempeño del grupo.

6ª Sesión. Nos inclinamos ante la Dama.

Anotación de los movimientos de la Dama en las partidas:

- Explicamos cómo anotar cada movimiento y captura realizada por la Dama.

Realizamos los ejercicios de la Dama:

- Pedimos al alumnado que reproduzca en su tablero de mesa la posición del Tablero 4 y explicamos en qué consiste el ejercicio.
- Recordamos que los ejercicios hay que hacerlos mentalmente, sin tocar ni mover las piezas con las manos, porque es bueno que se acostumbren a pensar y calcular mentalmente y es así como se hace en las partidas.
- Les indicamos que escriban sus respuestas en la Hoja-Registro de Autoevaluación y cuando termine toda la clase corregimos los ejercicios, anotamos los resultados conseguidos, calculamos su media aritmética de aciertos y registramos dichos datos en la Hoja-Registro del Docente. Hay que dar un tiempo límite para la realización de los ejercicios, que dependerá siempre de las características y nivel de desempeño del grupo.

7ª Sesión. La partida.

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del Tablero 4 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.
- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.
- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado).

8ª Sesión. Ejercicios para casa.

Ejercicios de movimientos de piezas:

- Recordamos al alumnado que en los materiales de la lección que les hemos entregado hay cuatros tableros más de ejercicios de movimientos del Caballo, del Alfil, de la Torre y de la Dama.
- Les informamos que son voluntarios, que si los hacen pueden comprobar si están correctos en la Hoja de Soluciones del final de la lección y aportarnos después los resultados para incluirlos en nuestra Hoja-Registro.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.**
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.**
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 03. Practicar los movimientos y capturas del Caballo.**
 - Practica con corrección los movimientos del Caballo en el tablero.
 - Anota correctamente los movimientos realizados con el Caballo.
- 04. Practicar los movimientos y capturas del Alfil.**
 - Practica con corrección los movimientos del Alfil en el tablero.
 - Anota correctamente los movimientos realizados con el Alfil.
- 05. Practicar los movimientos y capturas de la Torre.**
 - Practica con corrección los movimientos de la Torre en el tablero.
 - Anota correctamente los movimientos realizados con la Torre.

06. Practicar los movimientos y capturas de la Dama.

- Practica con corrección los movimientos de la Dama en el tablero.
- Anota correctamente los movimientos realizados con la Dama.

07. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.

- Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.
- Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
- Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.

08. Aceptar y respetar la diversidad personal.

- Acepta y respeta las diferencias de carácter personal de sus compañeras y compañeros, puestas de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.

09. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

- Conoce y valora el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo, así como con la recogida final de las auto-evaluaciones hechas por el alumnado.

Hoja-registro de autoevaluación alumnado

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 1-1		
Tablero 1-2		
Tablero 2-1		
Tablero 2-2		
Tablero 2-3		
Tablero 3-1		
Tablero 3-2		
Tablero 3-3		
Tablero 4-1		
Tablero 4-2		
Tablero 4-3		
Total		
Media aritmética		

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 5-1		
Tablero 5-2		
Tablero 5-3		
Tablero 6-1		
Tablero 6-2		
Tablero 7-1		
Tablero 7-2		
Tablero 7-3		
Tablero 8-1		
Tablero 8-2		
Tablero 8-3		
Total		
Media aritmética		

Materiales para el alumnado

INTRODUCCIÓN

En la lección anterior analizamos las posiciones de inicio, los movimientos y los tipos de captura de cada una de las piezas del ajedrez y ahora, antes de comenzar la nueva lección, vamos a recordar lo que ya sabemos de la colocación y el movimiento de las piezas en el tablero. Para ello, guíate por los diagramas de la página siguiente, piensa como se lo explicarías a compañeras y compañeros tuyos que no supieran nada de ajedrez, sal al tablero mural y enséñanos como son:

- Los movimientos del peón, sus particularidades (movimiento inicial y movimientos posteriores) y tipos de captura (normal y al paso).
- Los movimientos y capturas del Caballo (sus ventajas e inconvenientes).
- Los movimientos y capturas del Alfil (sus ventajas e inconvenientes).
- Los movimientos y capturas de la Torre (sus ventajas e inconvenientes).
- Los movimientos y capturas de la Dama (sus ventajas e inconvenientes).
- Los movimientos y capturas del Rey (sus ventajas e inconvenientes).

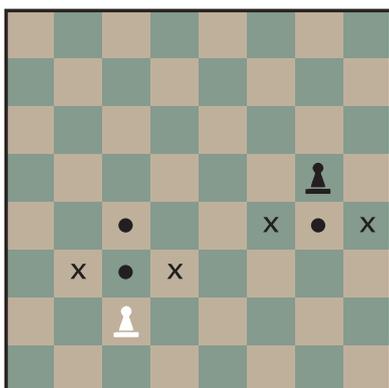


Diagrama 1: Movimientos del peón

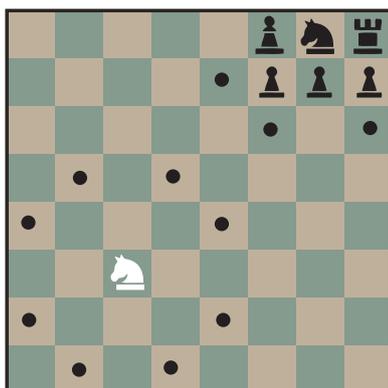


Diagrama 2: Movimientos del Caballo

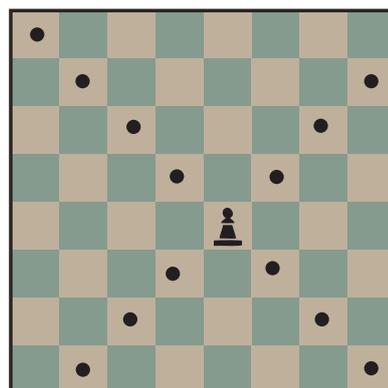


Diagrama 3: Movimientos del Alfil

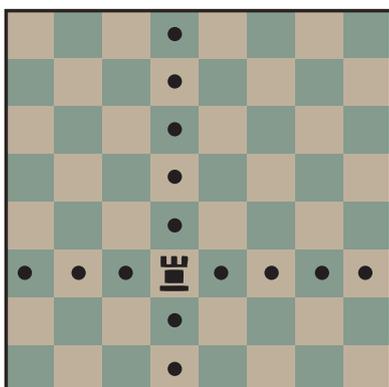


Diagrama 4: Movimientos de la Torre

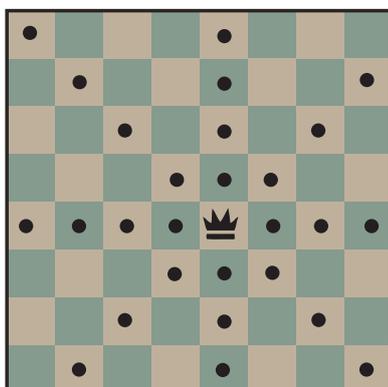


Diagrama 5: Movimientos de la Dama

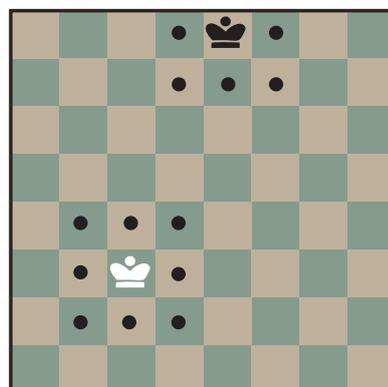
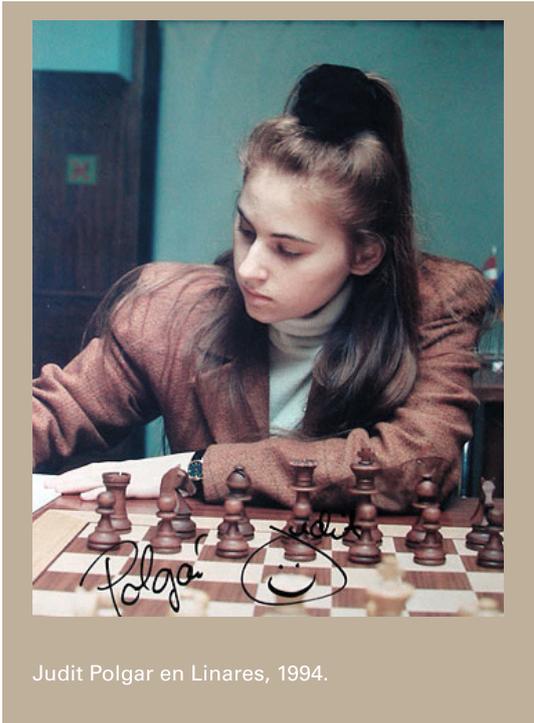


Diagrama 6: Movimientos del Rey

NOS MOVEMOS POR EL TABLERO

Una vez que hemos repasado lo estudiado en la lección anterior, vamos a ver como se mueven realmente las piezas en el tablero cuando jugamos partidas. Sabemos los movimientos, los tipos de capturas, las ventajas e inconvenientes de cada pieza en sus desplazamientos por el tablero, pero qué pasa cuando hay más piezas propias y rivales que nos impiden el paso, pues que necesitamos calcular, analizar las posibilidades, ver qué caminos podemos seguir con nuestra pieza, los movimientos que necesitamos para llegar a la casilla de destino deseada, etc., esto es, tenemos que comenzar a ver el tablero en su conjunto y no solo unas pocas casillas (aquellas donde tenemos la pieza y las colindantes) porque, como dijo **Judit Polgár**: «Mientras más altos pones tus objetivos más lejos llegas. [...] Hay muchas cosas en las que este juego es útil en la vida y creo que puede mejorar la forma de pensar de la gente»³.

³ Entrevista a Judit Polgar publicada en el periódico La Jornada, de México, el día 22/11/2010.



Judit Polgar en Linares, 1994.

La jugadora húngara, que consiguió estar entre los diez mejores jugadores del mundo en varias ocasiones, desde 1996 hasta 2005, llegó a tener un Elo de 2735 puntos y el año pasado anunció su retirada del ajedrez de competición a través de su cuenta en Twitter. Lo hizo el día 14 de agosto de 2014 y podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que hemos perdido a la mejor jugadora de todos los tiempos.

Judit se acostumbró a competir contra varones desde niña, de hecho, su padre insistió siempre para que no participara en torneos femeninos y lo hiciera siempre en los absolutos,

pero para ella no era un reto mayor vencer a los hombres, sino conseguir ganar a grandes jugadores con un «ranking» superior al suyo.

En su largo periplo ajedrecístico son ingentes los éxitos que ha logrado, tanto individuales como colectivos, habiendo alcanzado los máximos títulos de la FIDE cuando solo tenía 12 y 16 años de edad, respectivamente:

- IM: International Master (en 1988)
- GM: Grand Master (en 1992)

Lo mismo que ha sucedido con otras jugadoras, Judit tuvo que hacer dos altos en su carrera ajedrecística por la maternidad, concretamente en agosto del 2004 para tener a su hijo Ólivier y en junio de 2006 para tener a Hanna. Estamos así ante una situación vital que lastra el progreso en el ajedrez de las jugadoras y que no ocurre con los hombres.

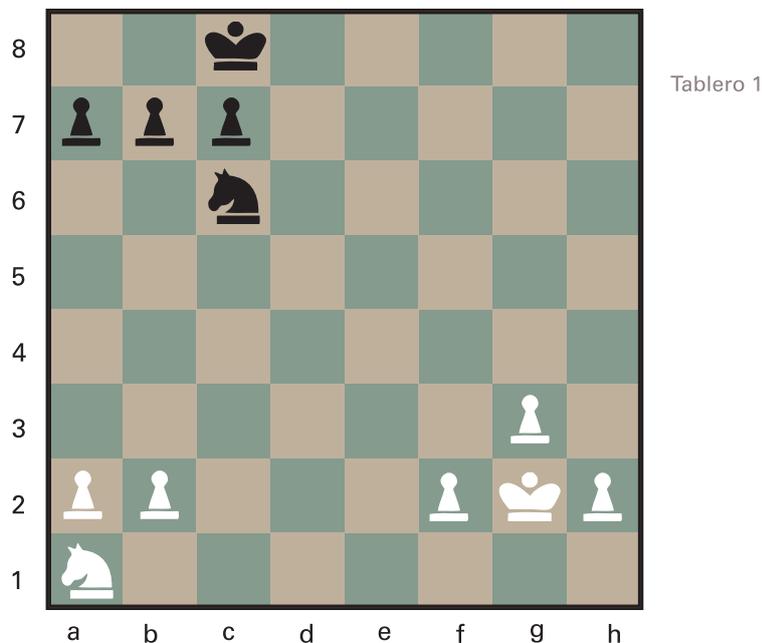
Pues bien, trata de imitar el espíritu de lucha y dedicación de Judit por el juego y afronta los ejercicios siguientes con paciencia, constancia, perseverancia y creatividad. En ellos necesitarás poner en práctica lo que ya sabes y aprenderás también como anotar los movimientos que realices con las piezas, pero no te agobies por los retos de la tarea, ni te frustres si te equivocas, en el ajedrez los errores son frecuentes y aprendemos

más de ellos que de los aciertos. Además, es mejor equivocarnos ahora en la clase que cuando juguemos las partidas, ¿no te parece?

Comenzamos pues la lección y avanzaremos paso a paso, mientras decidimos cómo desplazarnos por el tablero con nuestra pieza, sorteamos los obstáculos, aprendemos a anotar los movimientos que realicemos y alcanzamos la casilla de destino.

CABALGAMOS CON EL CABALLO

Iniciamos los ejercicios y actividades con el Caballo. Fíjate en el **Tablero 1** y verás que en la parte inferior del mismo hay una letra debajo de cada casilla de la fila y un número en la parte izquierda, al lado de cada casilla de la columna:



Esas letras y números son muy importantes porque nos servirán para realizar las anotaciones de los movimientos de las piezas. Pero necesitamos algo más y es saber cómo escribiremos sus nombres. Es sencillo, sólo tienes que acordarte de las siguientes reglas:

- El peón no tiene ninguna letra identificativa, sólo se anota el lugar al que se desplaza. Por ejemplo: para escribir el movimiento (una casilla hacia delante) del peón blanco de la casilla «b2», solo tenemos que anotar los datos de la casilla a la que se ha movido «b3».

- El Caballo se identifica con la letra **«C»** mayúscula, de manera que si el negro lo queremos mover a la casilla **«d4»**, escribiremos **«Cd4»**.
- El Rey se identifica con la letra **«R»** mayúscula, por lo que si pretendemos mover el blanco a la casilla **«f3»**, anotaremos **«Rf3»**.

Bueno, ya sabemos lo básico para anotar los movimientos de las piezas que hay en el tablero, ahora vamos a realizar los ejercicios y/o actividades siguientes::

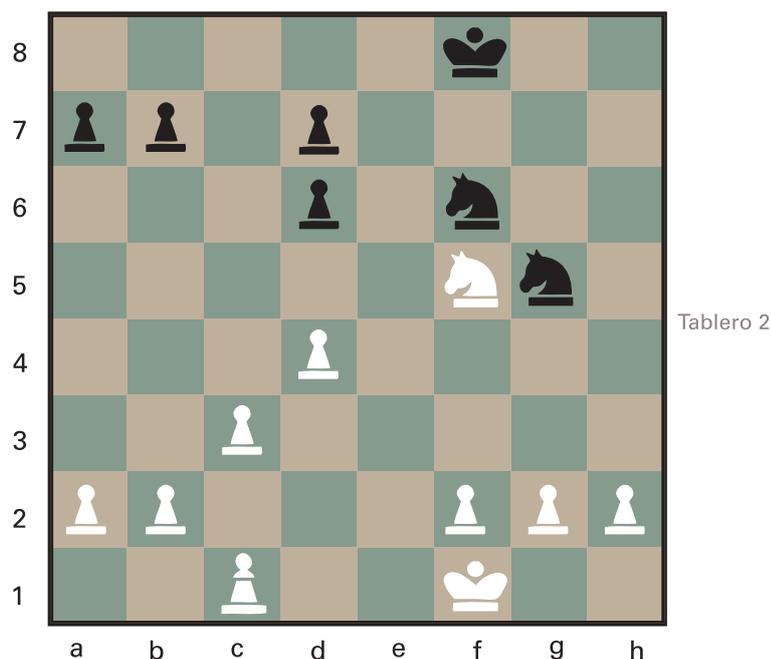
- 01.** Escribe el menor número de movimientos que necesita el Caballo blanco para llegar a la casilla **«h8»**, sin pasar por casillas defendidas por las piezas negras.
- 02.** Anota el menor número de movimientos que necesita el Caballo negro para llegar a la casilla **«e8»**.
- 03.** Anota el menor número de movimientos que necesita el Caballo negro para conseguir dar jaque al Rey blanco sin pasar por casillas defendidas por las piezas blancas.

Anota tus soluciones con lápiz en la hoja-registro de esta UD, espera que terminen todas tus compañeras y compañeros, y cuando los corriamos escribe los puntos que consigas en cada uno, conforme a los mismos criterios que se siguen en los torneos de ajedrez, esto es:

- Asígnate un punto (1) si has resuelto el problema (el camino más corto).
- Ponte medio punto (0,5) si has logrado llegar a la meta, pero con más movimientos.
- Y otórgate cero puntos (0) si no has conseguido llegar con tu pieza a la casilla de destino

HACEMOS DIAGONALES CON EL ALFIL

Hemos visto los peculiares saltos del Caballo en sus movimientos por el tablero. Parece que se desplaza rápido por el mismo, sobre todo si le comparamos con Rey y peones, pero ¿qué impresión te produce la velocidad del Alfil?, ¿tendrá más o menos «marchas» que el Caballo?, ¿sorteará mejor las curvas? No respondas todavía, primero fíjate en el **Tablero 2 (página siguiente)**.



Como ves hay una nueva pieza en el tablero: el Alfil. ¡Vamos a jugar con ella!

Observa con atención y realiza los ejercicios, teniendo en cuenta que, en la anotación de los movimientos, el Alfil se identifica con la letra **«A»** mayúscula:

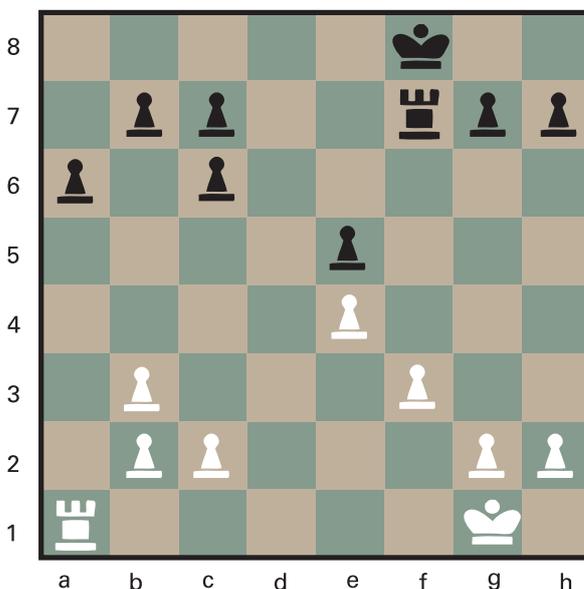
- 01.** Escribe el menor número de movimientos que necesita el Alfil para conseguir dar jaque al Rey negro.
- 02.** Anota el menor número de movimientos que necesita para situarse en la casilla **«h8»**.
- 03.** Anota el menor número de movimientos que precisa para conseguir situarse en la casilla **«b6»** sin estar amenazado por el peón negro de **«a7»**.

Ahora, lo mismo que hiciste con el Caballo, anota tus soluciones en la hoja-registro, espera que terminen todas tus compañeras y compañeros, y cuando los corriremos escribe los puntos que consigas en cada uno, con los mismos criterios.

- Un punto (1) si has resuelto el problema (el camino más corto).
- Medio punto (0,5) si has logrado llegar a la meta, pero con más movimientos.
- Cero puntos (0) si no has conseguido llegar con tu pieza a la casilla de destino.

ATRAVESAMOS CASILLAS CON LA TORRE

Ya sabemos cómo galopa el Caballo, las «diagonales» que hace el Alfil en el tablero y las ventajas e inconvenientes de ambas piezas. Pasamos ahora a ver los movimientos de la Torre. Por su aspecto parece que estamos ante un «castillo» inmóvil y pesado, pero nos engañaríamos porque puede «rodar» a gran velocidad horizontalmente por el tablero y se comporta como un «cohet» cuando se desplaza verticalmente en el mismo. Así que vamos a empezar contemplando el **Tablero 3**.



Tablero 3

¿Hemos quitado piezas, verdad? Pues sí, lo hemos hecho para no liarnos mucho

Lo que estás viendo muy bien podría ser el final de una partida, porque en muchas de ellas se llega a posiciones en las que ambos bandos tienen Rey, Torre y peones. Son finales muy difíciles de ganar y que normalmente terminan en tablas. Sin embargo, quien tenga más conocimientos de los movimientos de la Torre tendrá también mayores posibilidades de conseguir la victoria. Por lo tanto, analiza la posición de las piezas con calma y realiza los ejercicios y/o actividades siguientes, teniendo presente que la Torre la identificamos con la letra «**T**» mayúscula:

01. Escribe el menor número de movimientos que necesita la Torre blanca para conseguir dar jaque al Rey negro.
02. Anota el menor número de movimientos que necesita la Torre negra para capturar el peón blanco de la casilla «**c2**».
03. Anota el menor número de movimientos que precisa la Torre blanca para capturar el peón negro de la casilla «**a6**».

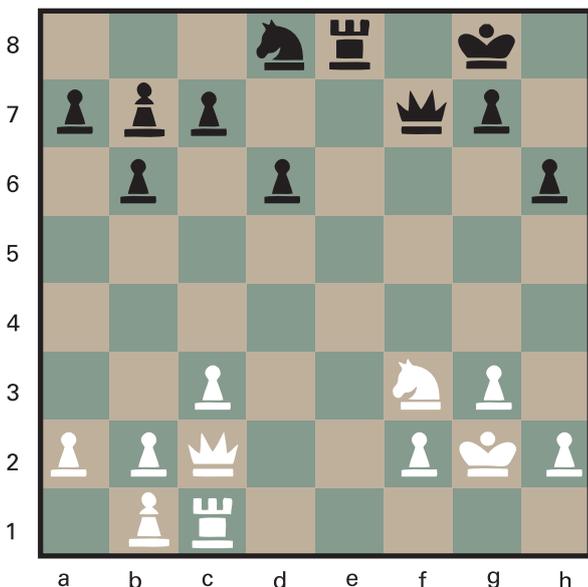
Ahora, lo mismo que hiciste con el Caballo y el Alfil, anota tus soluciones en la hoja-registro, espera que terminen todas tus compañeras y compañeros, y cuando los corriamos escribe los puntos que consigas en cada uno, con idénticos criterios.

- Un punto (1) si has resuelto el problema (el camino más corto).
- Medio punto (0,5) si has logrado llegar a la meta, pero con más movimientos.
- Cero puntos (0) si no has conseguido llegar con tu pieza a la casilla de destino.

NOS INCLINAMOS ANTE LA DAMA

Lo hacemos porque estamos ante la «Reina» del tablero. En efecto, si el Rey es la pieza más importante en el juego, la que inclina el sentido de la partida hacia un bando u otro suele ser la Dama.

Como ya sabes sus movimientos combinan los de la Torre y los dos Alfiles, por lo que no hay casilla del tablero a la que no pueda llegar con toda velocidad. Es la «Fórmula I» del ajedrez, así que ¡cuidala mucho en las partidas y no la pierdas! Si lo haces así tus posibilidades de victoria aumentarán. Observa, pues, el Tablero 4.



Tablero 4

¿Hay más piezas otra vez? Sí, estamos en una situación típica de lo que en ajedrez se conoce como etapa del «medio juego»

La etapa del «medio juego», es aquella que sigue a la apertura y precede a la final. Una etapa muy importante porque en ella se decide qué bando llega con ventaja (de piezas

o de posición) al momento en que se decide el juego (etapa final) y normalmente quien lo consigue termina ganando la partida también.

Por lo tanto, analiza la posición (tablero 4), lee con detenimiento los enunciados y realiza los ejercicios y/o actividades siguientes, teniendo en cuenta que la Dama se identifica con la letra «**D**» mayúscula:

- 01.** Anota el menor número de movimientos para que la Dama blanca consiga dar jaque al Rey negro y evite ser capturada a su vez.
- 02.** Escribe el menor número de movimientos que necesita la Dama Negra para capturar el Caballo blanco sin ser capturada a su vez.
- 03.** Anota el menor número de movimientos que precisa la Dama blanca para llegar a la casilla «**h3**» sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas negras.

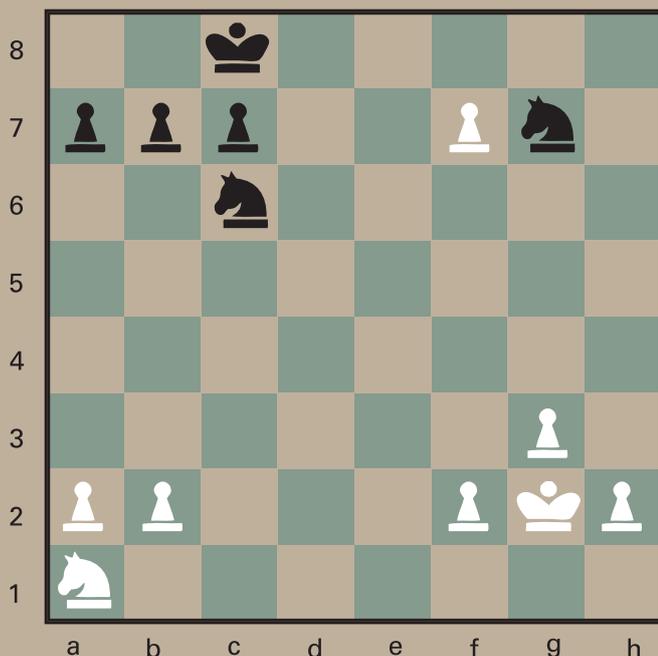
Ahora, como hiciste con el Caballo, el Alfil y la Torre, anota tus soluciones en la hoja-registro que te he dado, espera que terminen todas tus compañeras y compañeros, y cuando los corriamos escribe los puntos que consigas en cada uno, con los mismos criterios:

- Asígnate un punto (1) si has resuelto el problema (el camino más corto).
- Ponte medio punto (0,5) si has logrado llegar a la meta, pero con más movimientos.
- Y otórgate cero puntos (0) si no has conseguido llegar con tu pieza a la casilla de destino.

Hemos llegado al final de la Unidad, ¿qué te han parecido los ejercicios? ¿fáciles, difíciles o de todo un poco? Bueno, para comprobarlo suma los puntos que has conseguido y divídelos por el número de ejercicios realizados (máximo de 12). Obtendrás así tu media aritmética y el valor logrado te servirá como indicador de los resultados que hayas conseguido. Para terminar reproducimos la posición del Tablero 4, sorteamos quién juega con blancas y quién lo hace con negras y a practicar lo aprendido. Ganará la partida quien de jaque mate al Rey rival o consiga más puntos con la captura de piezas, y si no se logra terminará en empate y cada persona obtendrá 0,5 puntos.

Prácticas *¡Veamos que tal nos salen!*

Tablero 5: Movimientos del Caballo



1. Escribe el menor número de movimientos que necesita el Caballo blanco para llegar a la casilla «g5» sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas negras.

2. Anota el menor número de movimientos que precisa el Caballo negro de «c6» para llegar a la casilla «a8» sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas blancas.

3. Anota el menor número de movimientos para que el Caballo negro de «g7» consiga dar jaque al Rey blanco sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas blancas.

Tablero 6: Movimientos del Alfil



¡Ojo, lee con atención la preguntas!

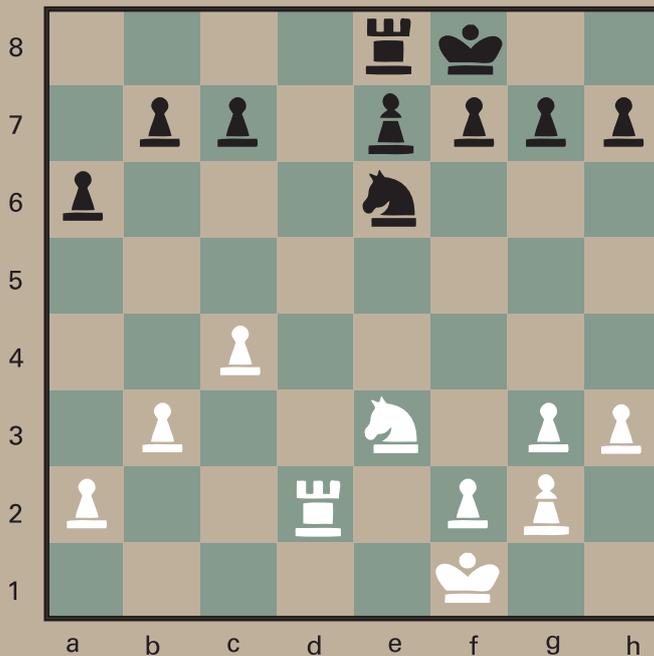
1. Anota el menor número de movimientos de las blancas para que el Alfil consiga capturar al Caballo negro de «c7».

2. Escribe el menor número de movimientos que necesitan las blancas para que su Alfil pueda capturar el Caballo negro de «f6» sin ser capturado a su vez.

3. Anota el menor número de movimientos que necesitan las blancas para que el Alfil llegue a la casilla «a3».

Prácticas *¡Veamos que tal nos salen!*

Tablero 7: Movimientos de la Torre

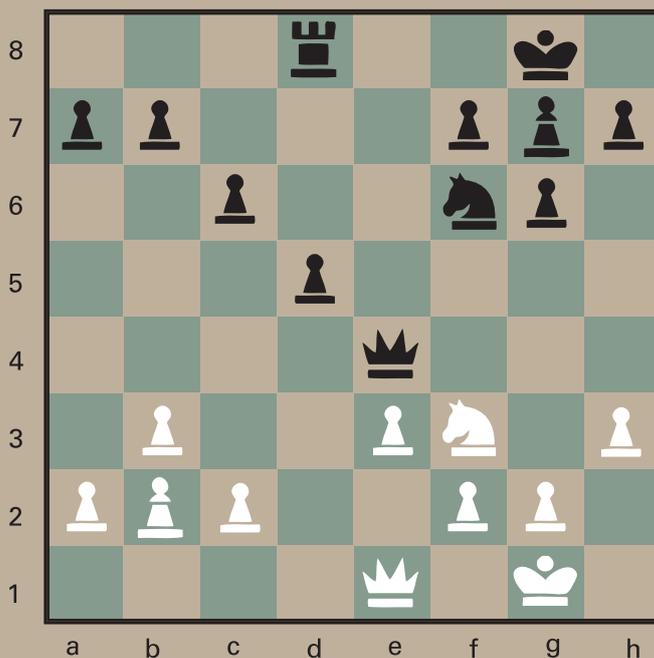


1. Escribe el menor número de movimientos que necesita la Torre blanca para llegar a la casilla «f3» sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas negras.

2. Anota el menor número de movimientos que precisa la Torre blanca para llegar a la casilla «a4» sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas negras.

3. Anota el menor número de movimientos para que La Torre negra consiga llegar a la casilla «a3», sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas blancas ¡Que no es posible! Lee detenidamente la pregunta.

Tablero 8: Movimientos de la Dama



1. Anota el menor número de movimientos para que la Dama negra consiga llegar a la casilla «a3», sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas blancas y sin ser capturada a su vez.

2. Escribe el menor número de movimientos que necesita la Dama blanca para capturar el peón negro de «c6», sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas negras y sin ser capturada a su vez.

3. Escribe el menor número de movimientos que necesita la Dama blanca para dar jaque al Rey negro, sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas negras y sin ser capturada a su vez.

Soluciones de los ejercicios

tablero 1		tablero 2	
1.1	Cb3, Cc5, Ce4, Cg5, Cf7, Ch8, Cc2, Ce3, Cf5, Ch6, Cf7, Ch8	2.1	Axg5, Ah6+, Af4, Axd6+
1.2	Cb8, Cd7, Cf6, Ce8, Cd8, Ce6, Cg7, Ce8	2.2	Axg5, Axf6, Ah8
1.3	Ce5, Cd3, Ce1	2.3	Af4-Axd6-Ab8-Axa7-Ab6-Af4-Axd6-Ac5-Axa7-Ab6

tablero 3		tablero 4	
3.1	Td1, Td8+	4.1	Dh7+
3.2	Td7, Td2, Txc2	4.2	Dxf3+
3.3	Ta4-Tb4-Txb7-Ta7-Txa6	4.3	Da4, Dh4, Dh3

tablero 5		tablero 6	
3.1	Cc2, Ce1, Cf3, Cg5, Cb3, Cd2, Cf3, Cg5	4.1	e4, Af4, Axc7
3.2	Ce5, Cc4, Cb6, Ca8, Ce7, Cd5, Cb6, Ca8	4.2	b3, Aa3, Axe7, Axf6
3.3	Ce6, Cc5, Cd3, Ce1+	4.3	b3, Aa3

tablero 7		tablero 8	
3.1	Td4, Tf4, Tf3	4.1	Dxc2, Dxb2, Da3
3.2	Td4, Tf4, Tf5, Ta5, Ta4	4.2	Da5, Dxa7, Dxb7, Dxc6
3.3	b4, Ta2, Ta3	4.3	Da5, Dxd8+

UD

3

La notación en ajedrez

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

Esta unidad didáctica (UD a partir de ahora) avanza en los contenidos del Curso, introduciendo las primeras nociones de los finales. Es decir, se explica la notación en ajedrez con ejemplos prácticos de mates sencillos de Torre y Dama, que son, a su vez, ejemplos de finales posibles de las partidas.

Para ello, partimos de los conocimientos que el alumnado ya tiene sobre el movimiento de las piezas y su anotación correspondiente, los completamos y los ponemos en práctica en situaciones reales del tablero con el tratamiento de mates sencillos de Torre y Dama. Además, presentamos a una niña prodigio alemana, Jutta Hempel, que disfrutó con intensidad el ajedrez en un corto período de tiempo.

OBJETIVOS

01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. Saber los pasos necesarios para anotar cada jugada en el ajedrez.
04. Conocer el sistema de anotación algebraico.
05. Saber la letra y el número que identifica cada una de las 64 casillas del tablero.
06. Saber el mate de dos Torres o «Mate de la Escalera».
07. Resolver problemas de mate de dos Torres.
08. Saber el mate de Rey y Dama.
09. Resolver problemas de mate de Rey y Dama.
10. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
11. Aceptar y respetar la diversidad personal.
12. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.

- **Competencias sociales y cívicas**, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- El mate de dos Torres o «Mate de la Escalera».
- Realización de ejercicios de mate de dos Torres.
- El mate de Rey y Dama.
- Realización de ejercicios de mate de Rey y Dama.
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre reglas de juego, movimiento y captura de piezas.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Aceptación y respeto de la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- **La construcción de aprendizajes significativos**, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.
- **La funcionalidad de los aprendizajes**, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- **La realización de experiencias y actividades prácticas**, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- **La participación activa**, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- **La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase**, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- **La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez**, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo.

Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Lección «La Anotación en Ajedrez», del curso: «Ajedrez desde 0!» de

Leandro Romero (Primera Edición, octubre 2000), con las normas básicas de anotación en ajedrez y ejemplos de movimientos de una partida. <www.clubjaque.com.ar>

- Federación Internacional de Ajedrez-FIDE (2014). Leyes del Ajedrez de la FIDE. www.xake.net
- Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.
- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.
- Hoja-registro de Autoevaluación para el alumnado.
- Plantilla de anotación de partidas para el alumnado.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales. Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para...

- Anotar los movimientos de las piezas en la realización de los ejercicios.
- Averiguar los mínimos movimientos necesarios para dar mate al Rey adversario con dos Torres o con el Rey y la Dama.
- Extraer conclusiones de los ejercicios realizados...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la tercera del Curso Inicial, se llevará a cabo en los meses de octubre y noviembre y constará de nueve sesiones de trabajo.

1ª Sesión. Recordamos.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga lo

que sabe de Judit Polgár y cuál es su filosofía de vida y del juego.

- Después interrogamos al grupo también sobre si ve diferencias entre Judit Polgár y Hou Yifan, la campeona mundial de la que hablamos en la primera lección.

2ª Sesión. La notación en el ajedrez.

El Sistema de anotación algebraico:

- Explicamos en qué consiste y para que sirve el sistema de notación algebraico en el ajedrez. Para ello empleamos un Tablero mural o un tablero de mesa vacío (sin piezas) y que tenga escritas las letras y los números en los laterales.
- Enunciamos los pasos necesarios para anotar las jugadas en el ajedrez con dicho sistema.

Realizamos ejercicios de anotación:

- Reproducimos en un Tablero de ajedrez (mural o de mesa) la posición del tablero de la página 4.
- Enunciamos el primer movimiento de las blancas (Ta4) y movemos la Torre indicada a la posición que se cita. Después enunciamos el segundo movimiento y pedimos a una persona de la clase que lo reproduzca en el tablero, y hacemos lo mismo con los siete movimientos restantes.
- Explicamos como se escriben movimientos especiales como los de las situaciones que se dan cuando dos piezas del mismo bando (Caballos o Torres) pueden desplazarse a la misma casilla. Después enunciamos el primero de tales movimientos y lo reproducimos en el tablero, dejando el segundo para que lo haga una persona del grupo.
- A continuación escribimos, de los siete signos especiales de la lección, aquellos que corresponden a contenidos ya explicados, como son la captura, la captura al paso del peón, el jaque y el mate; y lo aprovechamos para recordar dichos contenidos. Podemos escribir el signo en la pizarra y después que alguna persona de la clase explique a qué se refiere y hacer lo mismo, a continuación, con los demás.

3ª Sesión. La identificación de las 64 casillas del tablero.

Practicamos el reconocimiento de las casillas:

- Informamos que en el ajedrez es muy importante realizar ejercicios de memoria espacial y que uno de ellos consiste en la identificación de cada una de las 64 casillas del tablero sin la guía que nos aportan las letras y los números identificativos de filas y columnas respectivamente.

Realizamos ejercicios de reconocimiento de casillas:

- Utilizamos un tablero que no tenga letras y números en los laterales y lo colocamos tal y como lo vería quien jugara con las piezas blancas. Esto es, con la primera casilla de la fila 1 oscura y la última clara.
- Después explicamos al alumnado en qué consiste el ejercicio (se le entrega una pieza blanca cualquiera y se le pide que la coloque en la casilla «f6», por ejemplo).
- Desarrollamos el ejercicio hasta que cada persona del grupo haya colocado correctamente al menos dos piezas.

4ª Sesión. El Mate de dos Torres o «Mate de la Escalera».

Explicamos el desarrollo del mate:

- Partimos de la posición del Tablero 1 e informamos que las «escaleras» de mate de las dos Torres pueden realizarse en cualquier fila o columna hasta que el Rey rival queda arrinconado en un lateral del tablero y es objeto de mate. Además, es conveniente explicar también como las «escaleras» se pueden producir con las dos Torres situadas en filas o columnas contiguas o alejadas entre sí.

Realizamos los ejercicios de mate:

- Entregamos al alumnado la Hoja-Registro de Autoevaluación. Después le indicamos que reproduzca en su tablero de mesa la posición del Diagrama 1, que busque la solución del ejercicio de mate en 1 jugada y que anote su respuesta en dicha Hoja-Registro.

- A continuación realizamos el mismo proceso con los ejercicios de los Diagramas 2, 3 y 4, teniendo presente que los dos últimos son mates en 2 jugadas.

5^a Sesión. El mate de Rey y Dama.

Explicamos el desarrollo del mate:

- Explicamos el proceso necesario para dar mate con Rey y Dama. Para ello podemos partir de la posición del Tablero 2 y desarrollar las jugadas indicadas en la página 9 o escoger otra posición y plantear los pasos necesarios para el mate. En cualquier caso informaremos que la estrategia consiste en obligar al Rey rival a ir hacia un lateral del tablero para darle mate allí, y que para eso es necesario que Rey y Dama trabajen de manera coordinada.

Realizamos los ejercicios de mate:

- Indicamos al alumnado que reproduzca en su tablero de mesa la posición del Diagrama 5, después le pedimos que resuelva el ejercicio de mate en 1 jugada y que anote su respuesta en la Hoja-Registro de Autoevaluación.
- A continuación realizamos el mismo proceso con los tres ejercicios restantes, teniendo presente que son mates en 2 jugadas.

6^a Sesión 6. Jutta Hempel.

Jutta Hempel. La niña prodigio alemana:

- Leemos la información sobre Jutta Hempel de las páginas 86-87 de los materiales para el alumnado y después comparamos su periplo vital en el ajedrez con el del joven prodigio español Arturo Pomar Salamanca. Para ello podemos consultar la información existente en wikipedia.org
- Después establecemos un debate sobre las oportunidades de mujeres y hombres para jugar al ajedrez en el siglo pasado, discutiendo en grupo por qué Jutta lo tuvo que dejar y por qué no ocurrió así con Arturo.
- Finalmente podemos abrir otra discusión para comparar la situación de mujeres y hombres en el ajedrez del siglo pasado con la del siglo actual.

7^a Sesión 7. La partida.

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del Tablero 3 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.
- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.
- A continuación les entregamos una Plantilla de Anotación para que escriban en ella todas las jugadas que vayan realizando, tanto propias como de la compañera o compañero oponente.
- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado). Por último, recogemos las Plantillas de Anotación, revisamos las anotaciones realizadas, comprobamos si hay fallos y descontamos $\frac{1}{2}$ punto por cada error cometido.

8^a Sesión. El Sistema de anotación algebraico en el mundo.

Diferentes maneras de anotar las jugadas de ajedrez en el mundo con el Sistema de anotación algebraico:

- Recordamos al alumnado que dicho sistema de anotación se emplea en todo el mundo, pero que hay también peculiaridades dependientes del idioma de cada país, como son las que se detallan en la página 13 de los materiales para el alumnado. Podemos buscar otras lenguas para ver si las letras empleadas en ellas son iguales o diferentes.

- Por último explicamos como se anotan ahora las jugadas en los libros de ajedrez para superar las limitaciones que imponen las diferentes lenguas e idiomas existentes en todo el mundo.

9ª Sesión. Ejercicios para casa.

Partidas para casa:

- Recordamos al alumnado que en los materiales de la lección que les hemos entregado hay dos posiciones más (Tableros 4 y 5) para que puedan jugar partidas y practicar en casa con sus familiares o amistades.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01.** Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez. Con este criterio pretendemos comprobar si el alumnado:
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 02.** Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez. Con este criterio tratamos de averiguar si el alumnado:
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 03.** Saber los pasos necesarios para anotar cada jugada en el ajedrez. Con este criterio pretendemos averiguar si el alumnado:
 - Sabe los pasos necesarios para anotar una jugada en el ajedrez.
- 04.** Conocer el sistema de anotación algebraico. Con este criterio tratamos de comprobar si el alumnado:
 - Conoce el sistema de anotación algebraico empleado en la FIDE.
 - Sabe los símbolos esenciales que se emplean en dicho sistema.
 - Conoce también algunos símbolos especiales.
- 05.** Saber la letra y el número que identifica cada una de las 64 casillas del

- tablero. Con este criterio pretendemos averiguar si el alumnado:
- Sabe la letra y el número que identifica cada una de las 64 casillas.
 - Realiza ejercicios de ubicación de piezas en el tablero cumpliendo con corrección las instrucciones recibidas.
- 06.** Saber el mate de dos Torres o «Mate de la Escalera». Con este criterio pretendemos averiguar si el alumnado:
- Sabe cómo se realiza el mate de dos Torres o «Mate de la Escalera».
- 07.** Resolver problemas de mate de dos Torres. Con este criterio tratamos de comprobar si el alumnado:
- Resuelve correctamente ejercicios de mate de dos Torres en 1 jugada.
 - Resuelve correctamente ejercicios de mate de dos Torres en 2 jugadas.
- 08.** Saber el mate de Rey y Dama. Con este criterio pretendemos averiguar si el alumnado:
- Sabe como debe realizarse el mate de Rey y Dama.
- 09.** Resolver problemas de mate de Rey y Dama. Con este criterio tratamos de comprobar si el alumnado:
- Resuelve correctamente ejercicios de mate de Rey y Dama en 1 jugada.
 - Resuelve correctamente ejercicios de mate de Rey y Dama en 2 jugadas.
- 10.** Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender. Con este criterio tratamos de comprobar si el alumnado:
- Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.
 - Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
 - Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.
- 11.** Aceptar y respetar la diversidad personal. Con este criterio tratamos de comprobar si el alumnado:
- Acepta y respeta las diferencias de carácter personal de sus compañeras y compañeros, puestas de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.

- 12.** Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez. Con este criterio tratamos de comprobar si el alumnado:
- Conoce y valora el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo. Así como con la recogida final de la Autoevaluación y las plantillas de anotación realizadas por el alumnado.

Hoja-registro de autoevaluación alumnado

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Diagrama 1		
Diagrama 2		
Diagrama 3		
Diagrama 4		
Diagrama 5		
Diagrama 6		
Diagrama 7		
Diagrama 8		
		Total
		Media aritmética

Plantilla de anotación

Competición:			
Fecha:	Ronda:	Tablero:	Fecha:
Blancas:		Club:	
Negras:		Club:	

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		

Blancas:	Negras:
----------	---------

Materiales para el alumnado

INTRODUCCIÓN

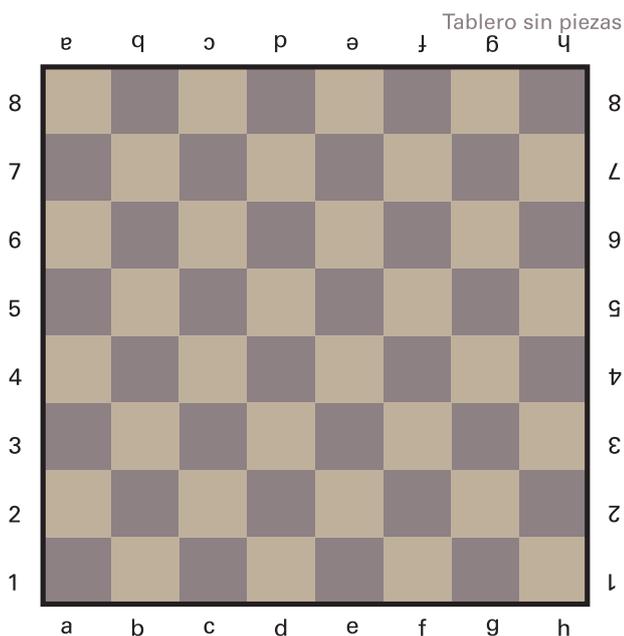
En la lección anterior vimos algunas normas para la notación en ajedrez. Sabemos, por ejemplo, que el peón no tiene letra que lo identifique y conocemos también las letras mayúsculas que utilizamos para referirnos a las piezas restantes (Caballo, Alfil, Torre, Dama y Rey). Hablamos algo de algún otro signo (el de jaque al Rey, el de captura de una pieza rival...) y ahora vamos a profundizar más.

LA NOTACIÓN EN EL AJEDREZ

Lo primero que debes saber es que la anotación de las jugadas se suele pedir en torneos y competiciones oficiales en los que las partidas duran 15 minutos o más por persona, porque en aquellos en los que se otorga menos tiempo a cada bando, todos los minutos y segundos concedidos deben dedicarse a pensar, realizar planes y mover las piezas, esto es, a jugar la partida. Pues bien, La Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) solo admite en sus torneos el sistema de notación algebraico, por lo que es éste el que vamos aprender.

En dicho sistema se emplean letras, números y símbolos, y los tableros de ajedrez suelen estar preparados para facilitar el trabajo a quienes juegan las partidas, con las letras y los números escritos en los laterales. Sin embargo, no siempre ocurre así y podemos encontrarnos con tableros «en blanco», en cuyo caso tendremos que hacerlo mentalmente, con el conocimiento que tengamos de las letras y números que identifican cada una de las 64 casillas. En el tablero sin piezas, tal y como lo verían las dos personas que jugaran la partida. La que lo hiciera con negras (desde arriba) y la que jugara con blancas (desde abajo).

Como puedes ver, las ocho columnas se identifican con las ocho primeras letras del abecedario (**a, b, c, d, e, f, g y h**) y las ocho filas con los ocho primeros números (**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8**), pero en ambos casos desde la perspectiva del blanco. De manera que para anotar da igual el bando en el que juegues porque la identificación de todas las casillas es idéntica para blancas y negras. Por ejemplo, si en las blancas la primera casilla oscura (izquierda) de la primera fila se identifica como «**a1**», en las negras también, aunque sea, desde su propia perspectiva, la última casilla oscura (derecha) de la octava fila.



LOS PASOS PARA ANOTAR

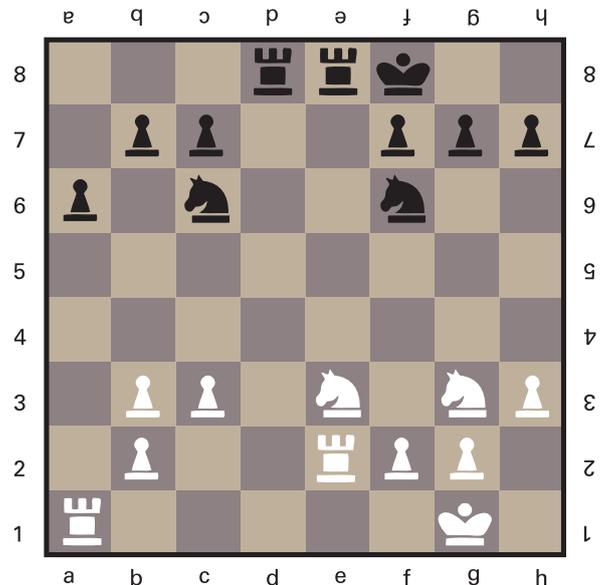
Ahora vamos a retomar las normas para anotar los movimientos de las piezas y los «pasos» que seguiremos para ello son los siguientes:

01. Pondremos en mayúscula la primera letra de la pieza que vayamos a mover, excepto el peón, en cuyo caso escribiremos solo la casilla donde vaya a situarse. Esto es, **R=Rey, D=Dama, T=Torre, A=Alfil, y C=Caballo**.
02. Indicaremos a continuación la columna donde queda ubicada dicha pieza, que podrá ser **a, b, c, d, e, f, g o h**.
03. Y escribiremos finalmente la fila donde se haya movido: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 u 8**. En

resumen, indicaremos la pieza que movemos y la casilla adonde va.

- 04.** Además, si dos piezas idénticas pueden llegar a la misma casilla, tendremos que indicar también la casilla de donde partieron; y lo mismo si salieron de idéntica columna o fila (escribiremos primero la casilla de salida).

¡Vamos a practicar ahora con el tablero y algunas piezas!



Comenzamos con cuatro movimientos posibles de las blancas y su significado:

- **Ta4** = la Torre de **a1** se desplaza hasta la casilla **a4**.
- **Cc2** = el Caballo de **e3** se desplaza a la casilla **c2**.
- **Rf1** = el Rey se desplaza a la casilla **f1** desde la casilla **g1**.
- **b4** = el peón de **b3** avanza a la casilla siguiente **b4**.

Pasamos ahora a ver otros cuatro realizados por las negras:

- **Ce7** = el Caballo de **c6** se desplaza a la casilla **e7**.
- **Td6** = la Torre de **d8** avanza por la columna hasta la casilla **d6**.
- **Rg8** = el Rey se desplaza a la casilla **g8** desde la casilla **f8**.
- **h5** = el peón de **h7** avanza hasta la casilla **h5**.

Terminamos con dos movimientos algo más complejos de anotar:

- **Cgf5** = el Caballo blanco de la columna **g** se desplaza a la casilla **f5**.
- **Tee1** = la Torre blanca de **e2** retrocede hasta la casilla **e1**.

En estos dos últimos movimientos hemos tenido que escribir, asimismo, la casilla de partida de la pieza porque en el primero había otro Caballo (el de **e3**) que también podía ir a la casilla **f5**, y en el segundo la otra Torre (de **a1**) también podía desplazarse a la casilla **e1**.

Por otra parte, en el ajedrez existen signos especiales tanto para denominar las jugadas como para calificarlas.

Desde luego en una partida informal no hace falta anotar, pero si queremos participar en algún torneo oficial es imprescindible conocer la forma de escribir los movimientos de las piezas en el ajedrez, porque sólo así pueden analizar y controlar la partida las personas que realicen la labor arbitral, y es por eso que existen plantillas de anotación en las que ambos bandos van escribiendo los movimientos propios y los del bando rival. Plantillas como la que te incluyo al final de esta lección.

En cualquier caso todo se reduce a saber que cada casilla del tablero se identifica con una letra minúscula y un número (tal y como puedes ver en la tabla desde la perspectiva de las blancas),

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g8	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Signos especiales del ajedrez

Denominación:

- 0-0** = enroque corto.
- 0-0-0** = enroque largo.
- x** = captura.
- +** = jaque.
- #** = jaque mate.
- a.p** = captura al paso.
- (=)** = oferta de tablas.

Calificación:

- !** = buena jugada.
- !!** = jugada excelente.
- ?** = mala jugada.
- ??** = muy mala jugada.
- ?!** = jugada dudosa.
- !?** = jugada interesante.
- =** = posición equilibrada.

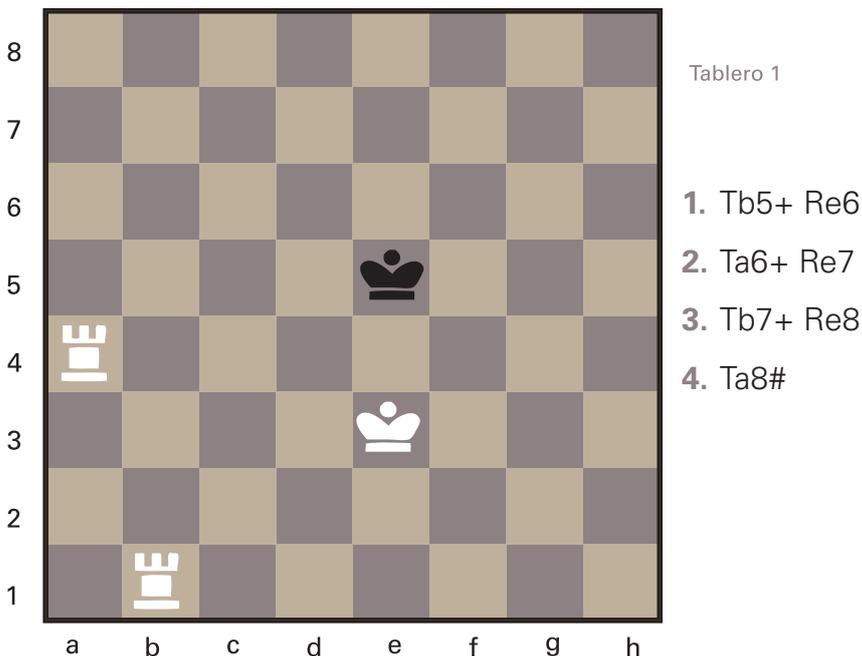
que cada pieza se escribe con su letra mayúscula inicial (salvo el peón, que no tiene letra identificativa) y que empleamos unos pocos signos más para explicar jugadas especiales. Sin embargo, como creo que la mejor manera de aprender a anotar es hacerlo jugando, vamos a practicar algunos mates sencillos con la anotación de sus movimientos. Para ello coge la plantilla que tienes al final de la unidad.

EL MATE DE DOS TORRES O «MATE DE LA ESCALERA»

Iniciamos el abordaje de los mates en ajedrez con el más sencillo de todos y el único de los que vamos a ver en el que no necesitamos para nada a nuestro propio Rey para llevarlo a cabo.

Se conoce como el «Mate de la escalera» porque las torres se sitúan en columnas o filas contiguas y van haciendo «escaleras» en el Tablero con sucesivos jaques al Rey rival hasta que llegan al jaque mate final.

Por ejemplo, en la posición del Tablero 1 (página siguiente) juegan las blancas y podrían darse los movimientos indicados. El Rey negro puede resistir algo más si juega de manera diferente, pero haga lo que haga el mate es imposible de parar si las blancas no se equivocan. Por lo tanto, ya sabemos algo nuevo... Si conseguimos llegar a un final de partida con dos Torres y Rey contra Rey solo, ... ¡Ganaremos la partida, sí o sí!



Ni que decir tiene que lo mismo podremos hacer con Dama y Torre, pues ya sabemos que la Dama tiene los movimientos de la Torre y del Alfil.

Vamos a realizar cuatro ejercicios para repasar lo explicado, lo haremos con tableros sin letras y números. Por lo tanto, mira con atención cada diagrama, calcula los movimientos mentalmente y anota tus respuestas en la Hoja de Auto-evaluación de esta unidad.

Prácticas *¡Veamos que tal nos salen!*

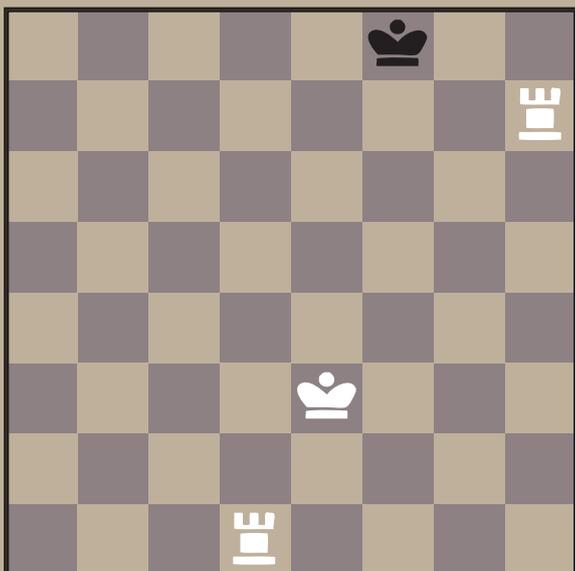


Diagrama 1: Juegan las blancas y dan jaque mate en 1 jugada

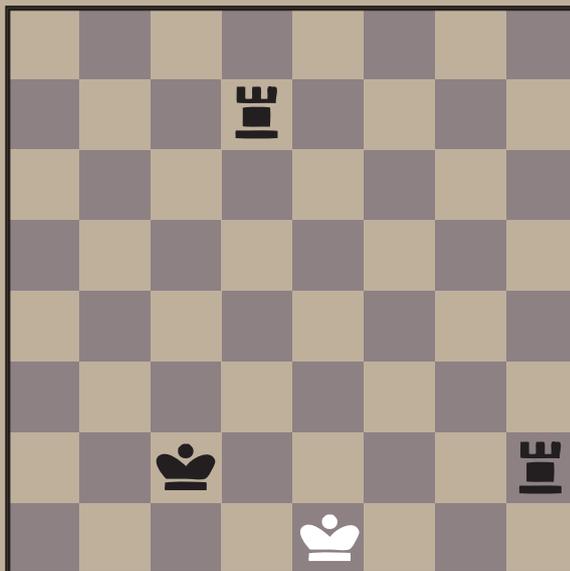


Diagrama 2: Juegan las negras y dan jaque mate en 1 jugada

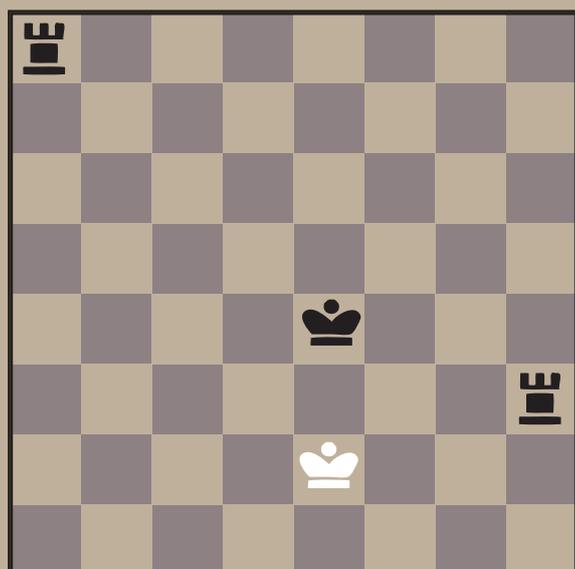


Diagrama 3: Juegan las negras y dan jaque mate en 2 jugadas

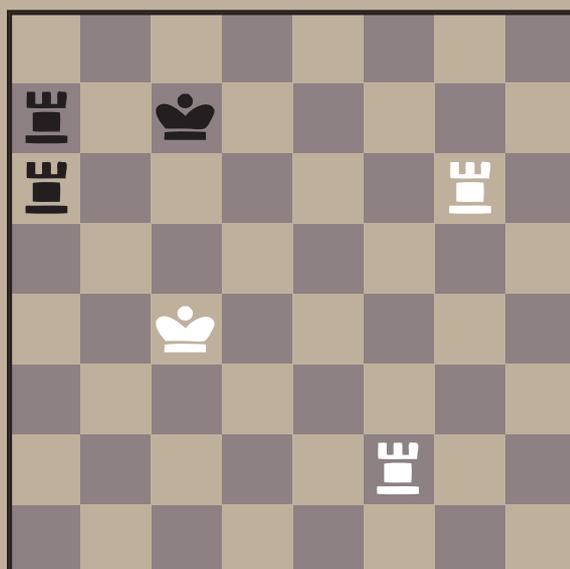
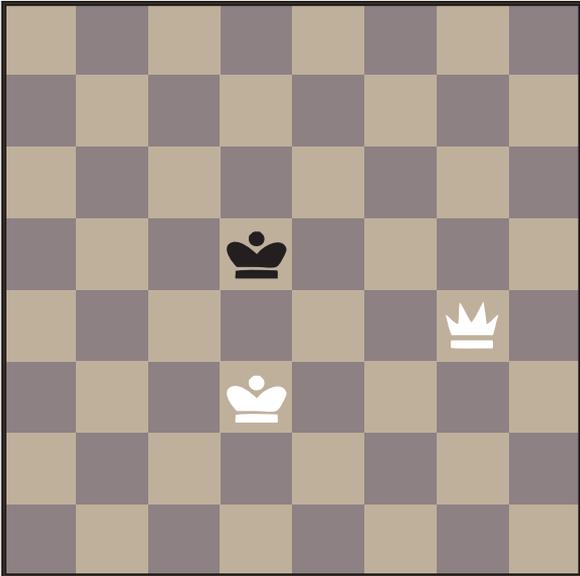


Diagrama 4: Juegan las blancas y dan jaque mate en 2 jugadas

MATE DE REY Y DAMA

Es otro mate inevitable, aunque se necesiten más movimientos para conseguirlo. El proceso para ello consiste en obligar al Rey rival a que vaya hacia una esquina o un lateral del tablero, lugares donde podremos darle jaque mate y para lograrlo nuestro propio Rey tiene que trabajar «codo con codo» con la Dama.

En efecto, en la posición del Tablero 2 las blancas tienen que utilizar ambas piezas (Rey y Dama) para obligar al Rey rival a desplazarse a los lugares que deseamos, esto es, cualquier casilla lateral del tablero. Por ejemplo, juegan las blancas y podrían darse los movimientos indicados.



a b c d e f g h

Tablero 2

1. De4+ Rd6
2. Rd4 Rc7
3. De6 Rb7
4. Rc5 Ra7
5. Rb5 Rb7
6. De7+ Rb8
7. Rc6 Rc8
8. Dc7#

El Rey negro, lo mismo que en el mate anterior, puede resistir algo más si juega de manera distinta, pero haga lo que haga no puede evitar el mate a menos que las blancas «metan la pata».

Por consiguiente, ya sabemos otra situación nueva... Si llegamos a un final de partida con Dama y Rey contra Rey solo, con paciencia y tranquilidad tendremos todas las posibilidades del mundo para vencer.

Vamos a realizar ahora otros cuatro ejercicios para repasar lo explicado y lo mismo que en los anteriores con tableros en los que no tenemos letras y números.

Prácticas *¡Veamos que tal nos salen!*

Mira con atención cada diagrama, calcula los movimientos mentalmente y anota tus respuestas en la Hoja de Auto-evaluación.

Diagrama 5: Juegan las negras y dan jaque mate en 1 jugada

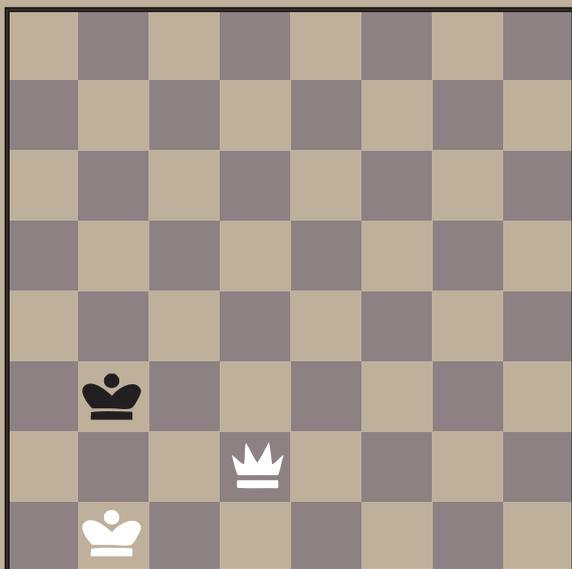


Diagrama 6: Juegan las negras y dan jaque mate en 2 jugadas



Diagrama 7: Juegan las blancas y dan jaque mate en 2 jugadas

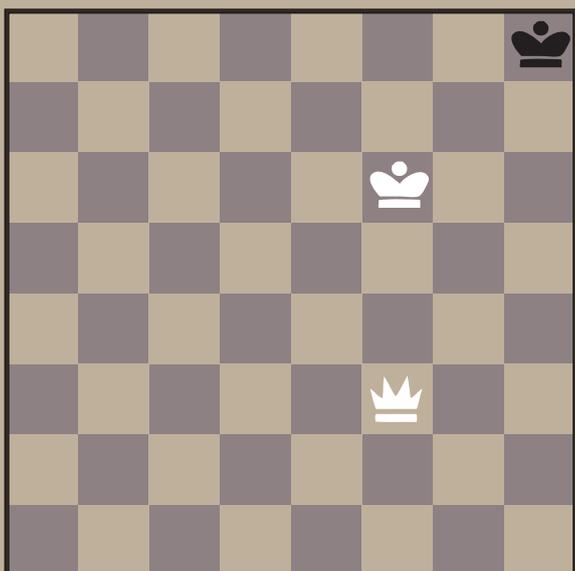
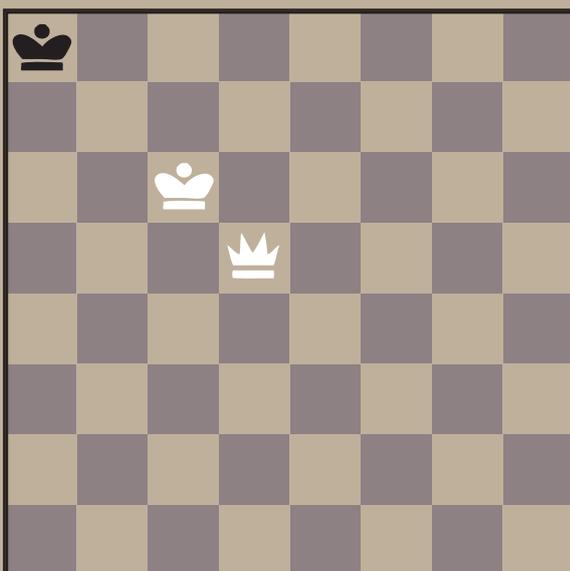


Diagrama 8: Juegan las blancas y dan jaque mate en 2 jugadas



Terminamos así los contenidos de esta lección, ¿qué te ha parecido lo de anotar? ¿a qué no es para tanto? Bueno, para concluir vamos a practicar la anotación en la plantilla con una partida real de la niña prodigio alemana Jutta Hempel, que nació el 27 de septiembre de 1960 en Flensburg (en el norte de Alemania, cerca de la frontera con Dinamarca) y algunos hitos de su corta carrera ajedrecística son los siguientes:

- Con solo 5 años ya era la mejor jugadora juvenil de la ciudad.
- Con 6 ganó una exhibición de partidas simultáneas contra 12 contrincantes adultos por 9.5 a 2.5 puntos en cuatro horas; y en la siguiente exhibición venció por 9 a 1 puntos.
- A los 7 años ganó el Campeonato Junior de Flensburg.
- A la edad de 8 años otros eventos simultáneos fueron incluso emitidos por la televisión.
- La última vez que jugó oficialmente fue el 2 de junio de 1979 en el torneo «Blitz» de Flensburg, y logró, por primera vez, no perder ninguna partida.
- Después finalizó su carrera de ajedrez, con excepción de algunas partidas amistosas y por correspondencia.



Jutta Hempel

En efecto, su periplo ajedrecístico apenas duró 10 años, con las consabidas interrupciones debido a los compromisos escolares y, seguramente, fue su padre y también el experto de ajedrez Alfred Brinkmann quienes la convencieron para que lo dejara porque consideraban más importante su formación educativa. La propia Jutta terminó auto-convenciéndose de que «primero los estudios, luego encontrar un trabajo y entonces tal vez volver a empezar a jugar», pues consideraba que una mujer no podía ganarse la vida con el

ajedrez. Sin embargo, parece ser que manifestó también que si algún día tenía hijos les enseñaría el juego, porque a ella le había sido de gran ayuda en todas las fases de su vida.

No es extraño que pensara así porque en aquellos años del siglo pasado sólo los grandes maestros varones tenían posibilidades de ganarse la vida con el ajedrez.

Aunque, Jutta Hempel, jugaba al ajedrez muy bien: la muestra la tienes en la partida que terminó ganando: Dietrich - Hempel, Jutta. Flensburg (1966).

Desarrollo de la partida y posición final del tablero

<p>1. e4 e5 9. hxg3 Dd4+</p> <p>2. Cf3 Cc6 10. Rf3 d5</p> <p>3. Ac4 Cf6 11. Th4 e4+</p> <p>4. Cg5 Ac5 12. Rg2 0–0</p> <p>5. Cxf7 Axf2+ 13. Dh5 Ae6</p> <p>6. Rxf2 Cxe4+ 14. Dxh7+ Rxf7</p> <p>7. Re3 Dh4 15. Tf4+ Re7</p> <p>8. g3 Cxg3 16. Dh4+ Rd7 [...].</p>	
---	--

Pues bien, para terminar vamos a coger esta posición, buscaremos rival y sortearemos las piezas para jugar y practicar la anotación en la plantilla. Ten presente que juegan las blancas, que ganará la partida quien de jaque mate o sume más puntos con la captura de piezas, y que si no se consigue la partida terminará en empate y cada persona conseguirá 0,5 puntos. Pero ¡jojo al anotar! Porque cada equivocación que tengas al escribir te descontará ½ punto. Así que, ¡A jugar con paciencia, atención y concentración!

El sistema de notación algebraico se utiliza en todo el mundo, pero cada lengua emplea sus propias letras mayúsculas para identificar a las piezas. Por ejemplo, en las lenguas inglesa, alemana y polaca se utilizan otras letras.

LENGUA	REY	DAMA	TORRE	ALFIL	CABALLO
INGLESA	K = King	Q = Queen	R = Rook	B = Bishop	N = Knight
ALEMANA	K = König	D = Dame	T = Turm	L = Läufer	S = Springer
POLACA	K = Król	H = Hetman	W = wie a	G = Goniec	S = Skoczek

Por eso, en la mayoría de los libros de ajedrez actuales y/o en las páginas Web se sustituyen las letras por las propias piezas para que los movimientos puedan ser entendidos sin problemas en cualquier país del mundo. Sin embargo, eso no lo podemos hacer cuando jugamos las partidas. ¡Te imaginas dibujando las piezas en cada movimiento!.

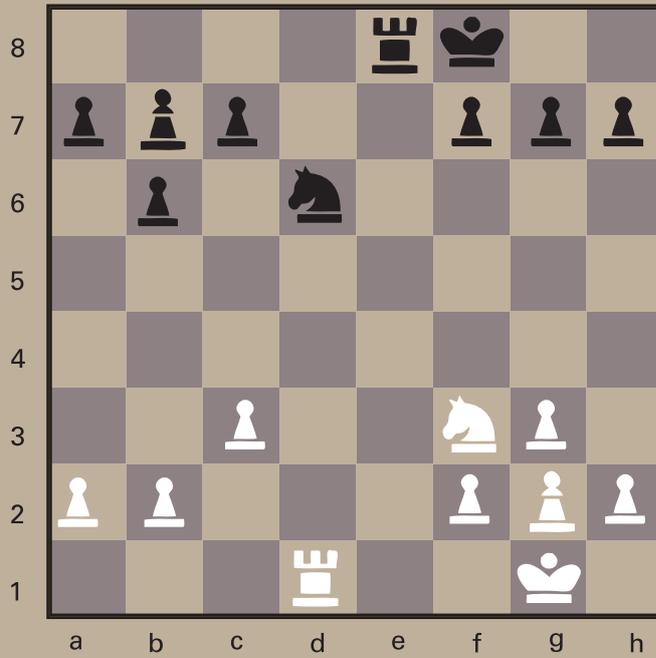
A modo de ejemplo

Anotación de la partida completa de Jutta Hempel en un libro actual de ajedrez.

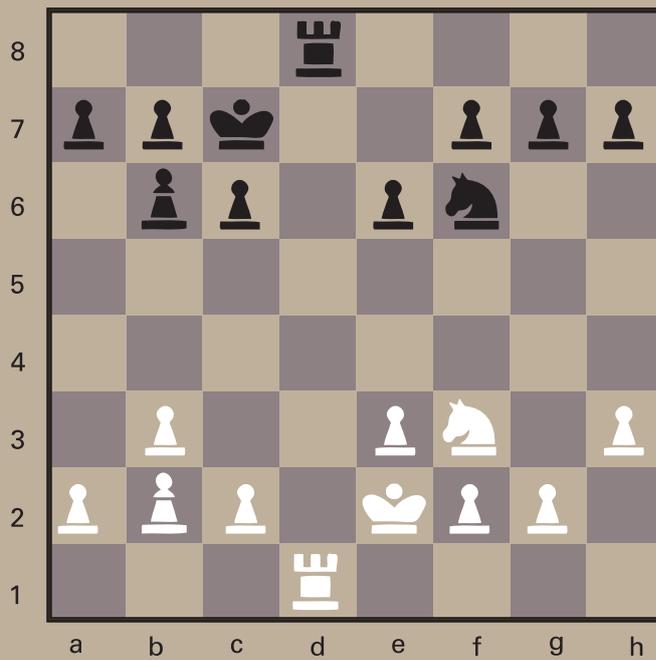
- | | | |
|-----------------|------------------|-----------------|
| 1. e4 e5 | 9. hxg3 ♔ d4+ | 17. ♗ b5 ♖ h8 |
| 2. ♘ f3 ♞ Cc6 | 10. ♚ f3 d5 | 18. ♗ xc6+ bxc6 |
| 3. ♖ c4 ♞ f6 | 11. ♖ h4 e4+ | 19. ♚ g5 ♗ h3+ |
| 4. ♘ g5 ♗ c5 | 12. ♚ g2 0-0 | 20. ♚ h1 ♗ g4+ |
| 5. ♘ xf7 ♗ xf2+ | 13. ♚ h5 ♗ e6 | 21. ♚ g2 ♗ f3+ |
| 6. ♚ xf2 ♞ xe4+ | 14. ♚ xh7+ ♚ xf7 | 22. ♖ xf3 exf3+ |
| 7. ♚ e3 ♖ h4 | 15. ♖ f4+ ♚ e7 | 23. ♚ f1 ♖ h1# |
| 8. g3 ♞ xg3 | 16. ♚ h4+ ♚ d7 . | |

Prácticas *¡Veamos que tal nos salen!*

Tablero 4



Tablero 5



Plantilla de anotación			
Competición:			
Fecha:	Ronda:	Tablero:	Fecha:
Blancas:		Club:	
Negras:		Club:	

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		

SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS

Diagramas	Soluciones
1	Td8#
2	Td1#
3	Ta2+ (Rd1-Re1-Rf1), Th1#
4	Tf7+ (Rb8-Rc8-Rd8), Tg8#
5	Db2#-Dd1#-De1#-Df1#
6	(De8-De7-De5-De4) Rb8, De1#
7	Rg6 Rg8, Da8# Rf7 Rh7, Dh5# Db7 Rg8, Dg7# (Dg2-Dg3-Dg4) Rh7, Dg7#
8	Rb6+ Rb8, Dd8# Rb6+ Rb8, Dg8# Rc7+ Ra7, Da2# Rc7+ Ra7, Da5# Rc7+ Ra7, Db7# Dc5 Ra7, Db7# (Dd7-Df7) Rb8, Db7#

UD

4

El enroque y las tablas

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

Esta unidad didáctica (UD a partir de ahora) introduce más nociones de los finales con la explicación del enroque, las tablas y ejemplos prácticos de mates de Rey y Torre, Caballo y/o Alfil.

Para ello, partimos de los conocimientos que el alumnado ya tiene sobre el movimiento de las piezas y su anotación correspondiente, los trabajamos y ponemos en práctica en situaciones reales del tablero con el tratamiento de mates de Rey y Torre, Caballo y/o Alfil.

Además, presentamos a Nieves García Vicente, la Campeona de España con más entorchados, que es un ejemplo de dedicación y amor al ajedrez.

OBJETIVOS

01. 1. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. 2. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. 3. Saber los tipos de enroque.
04. 4. Saber las reglas para poder enrocar.
05. 5. Realizar ejercicios de enroque.
06. Saber lo que son las tablas en el ajedrez y las situaciones en que se dan.
07. Saber el mate de Rey y Torre.
08. Saber el mate de Rey y dos Alfiles.
09. Conocer el mate de Rey, Alfil y Caballo.
10. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
11. Aceptar y respetar la diversidad personal.
12. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.

- **Competencias sociales y cívicas**, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- El enroque y las tablas.
- Mates de Rey y Torre, Caballo y/o Alfil.
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre reglas de juego, movimiento y captura de piezas.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Aceptación y respeto de la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- **La construcción de aprendizajes significativos**, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.
- **La funcionalidad de los aprendizajes**, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- **La realización de experiencias y actividades prácticas**, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- **La participación activa**, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- **La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase**, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- **La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez**, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo. Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Lección «La Anotación en Ajedrez», del curso: «Ajedrez desde 0!» de

Leandro Romero (Primera Edición, octubre 2000), con las normas básicas de anotación en ajedrez y ejemplos de movimientos de una partida.

- Federación Internacional de Ajedrez-FIDE (2014). Leyes del Ajedrez de la FIDE. Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.
- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.
- Hoja-registro de Autoevaluación para el alumnado.
- Plantilla de anotación de partidas para el alumnado.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales.

Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para:

- Anotar los movimientos de las piezas en la realización de los ejercicios.
- Realizar ejercicios de enroque.
- Averiguar los mínimos movimientos necesarios para dar mate al Rey adversario con Rey y Torre, Caballo y/o Alfil.
- Extraer conclusiones de los ejercicios realizados.

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la cuarta del Curso Inicial, se llevará a cabo en los meses de noviembre y diciembre, y constará de ocho sesiones de trabajo.

1ª Sesión. Recordamos.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga

lo que sabe de Jutta Hempel y por qué abandonó el ajedrez tras un corto y exitoso periplo en el juego.

- Después interrogamos al grupo también sobre el sistema algebraico utilizado en el ajedrez para anotar los movimientos realizados por cada bando y las peculiaridades de dicho sistema de anotación.

2ª Sesión. El enroque

El enroque:

- Explicamos en qué consiste y para qué sirve.
- Enunciamos las reglas que deben cumplirse para poder realizarlo.

Realización de ejercicios de enroque:

- Entregamos al alumnado la Hoja-Registro de Autoevaluación, le pedimos que reproduzca en tableros de mesa las posiciones de los Tableros 5 y 6, y que vaya respondiendo a las preguntas de cada ejercicio.
- Finalmente, cuando hayan terminado, se corrigen todos los ejercicios, calculan las medias aritméticas de aciertos correspondientes y las recogemos en nuestra Hoja-Registro para el docente.

3ª Sesión. Las tablas

Las tablas:

- Explicamos en qué consisten y las situaciones en que pueden darse.
- Empleamos el Tablero mural o tableros de mesa para reproducir los movimientos y las posiciones necesarias para ello.

4ª Sesión. El Mate de Rey y Torre

Explicamos el desarrollo del mate:

- Partimos de la posición del Tablero 8 y explicamos en qué consiste.
- Después utilizamos otras posiciones y pedimos al alumnado (individualmente, en parejas o todo el grupo por turno) que realicen las jugadas necesarias para llevarlo a cabo.

5ª Sesión. Nieves García Vicente

Nieves García Vicente. La eterna campeona de España:

- Leemos la información sobre Nieves García Vicente de las páginas 115-116 de los materiales para el alumnado y después establecemos un debate sobre las ventajas e inconvenientes que tienen para las mujeres los Campeonatos femeninos y los Campeonatos absolutos (mujeres y hombres juntos).
- Finalmente preguntamos al alumnado si recuerda cuál era el planteamiento al respecto de Hou Yifan y Judit Polgár, e iniciamos una discusión libre en el grupo.

6ª Sesión. El mate de Rey y dos Alfiles

Explicamos el desarrollo del mate:

- Partimos de la posición del Tablero 9 y explicamos cómo se realiza.
- Después informamos al alumnado de los peligros de ahogo del Rey rival que están muy latentes en las últimas jugadas previas al mate y el cuidado que deberemos tener para evitarlo, dado que de producirse la partida terminaría en tablas. Para ello reproducimos la posición del Tablero 10 y vamos comparando las buenas jugadas (las que conducen al mate) con las malas (las que llevan a la situación de ahogo y provocan las tablas).

7ª Sesión. El mate de Rey, Alfil y Caballo

Explicamos el desarrollo del mate:

- Insistimos en que se trata del mate más difícil de realizar porque se necesitan muchas jugadas y si pasamos de 50 la partida termina en tablas.
- Mencionamos que debido a las escasas partidas en que se llega a un final así y la dificultad de realizar el mate con tales piezas no es raro que muchas y muchos ajedrecistas no sepan realizarlo.
- Después partimos de la posición del Tablero 11 y vamos explicando los pasos necesarios para llevar al Rey rival a una banda del Tablero (en primer

lugar) y a la esquina dominada por el Alfil (en segundo), con el objeto de darle mate en esa casilla.

- Finalmente recordamos al alumnado que para dominar este mate hay que realizarlo muchas veces en el tablero y con diferentes posiciones de las piezas para automatizar los movimientos, porque lo normal es que si llegamos a un final de partida así necesitaremos realizar muchas jugadas y tendremos poco tiempo para ello.

8^a Sesión. La partida

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del Tablero 12 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.
- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.
- A continuación les entregamos una Plantilla de Anotación para que escriban en ella todas las jugadas que vayan realizando, tanto propias como de la compañera o compañero oponente.
- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado). Por último, recogemos las Plantillas de Anotación, revisamos las anotaciones realizadas, comprobamos si hay fallos y descontamos $\frac{1}{2}$ punto por cada error cometido.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01.** Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 02.** Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica de ajedrez.
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 03.** Saber los tipos de enroque.
 - Sabe los dos tipos de enroque existentes (en corto y en largo) y como se realizan.
- 04.** Saber las reglas necesarias para poder enrocar.
 - Sabe las reglas necesarias para poder enrocar.
- 05.** Realizar ejercicios de enroque.
 - Aplica con corrección las reglas del enroque en la realización de ejercicios de enroque corto y largo.
- 06.** Saber lo que son las tablas en el ajedrez y las situaciones en que se dan.
 - Sabe lo que son las tablas en el ajedrez.
 - Conoce las diferentes situaciones en que pueden darse.
- 07.** Saber el mate de Rey y Torre.
 - Conoce la estrategia necesaria para dar mate con Rey y Torre.
 - Sabe como dar mate con Rey y Torre desde distintas posiciones de partida.
- 08.** Saber el mate de Rey y dos Alfiles.
 - Sabe como dar mate con Rey y dos Alfiles.
 - Practica el mate de Rey y dos Alfiles desde diferentes posiciones de partida.
- 09.** Conocer el mate de Rey, Alfil y Caballo.
 - Conoce los pasos necesarios para dar mate con Rey, Alfil y Caballo.
 - Practica en un tablero el mate de Rey, Alfil y Caballo desde diferentes posiciones de partida.

- 10.** Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
 - Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.
 - Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
 - Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.
- 11.** Aceptar y respetar la diversidad personal.
 - Acepta y respeta las diferencias de carácter personal de sus compañeras y compañeros, puestas de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.
- 12.** Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.
 - Conoce y valora el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo. Así como con los datos de la autoevaluación del alumnado y la recogida final de las plantillas de anotación de movimientos.

Hoja-registro de autoevaluación alumnado

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 5-1		
Tablero 5-2		
Tablero 5-3		
Tablero 5-4		
Tablero 5-5		
Tablero 5-6		
Total		
Media aritmética		

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 6-1		
Tablero 6-2		
Tablero 6-3		
Tablero 6-4		
Tablero 6-5		
Tablero 6-6		
Total		
Media aritmética		

Plantilla de anotación

Competición:			
Fecha:	Ronda:	Tablero:	Fecha:
Blancas:		Club:	
Negras:		Club:	

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		

Blancas:	Negras:
----------	---------

Materiales para el alumnado

INTRODUCCIÓN

En la lección anterior continuamos trabajando las normas para la notación en ajedrez, al tiempo que aprendíamos mates sencillos de Torre y Dama y jugábamos partidas con pocas piezas. Pues bien, en esta unidad vamos a practicar con los pocos símbolos de anotación que nos queda por hacer, aprenderemos otros mates de Rey y Torre, Caballo y/o Alfil y conoceremos también a la Campeona de España con más entorchados.

Sabemos que la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) solo admite en sus torneos el sistema de notación algebraico y que sus leyes se aplican en todas las federaciones nacionales afiliadas a la misma. La Federación Española de Ajedrez (FEDA) es una de tales federaciones y, consecuentemente, la Federación de Ajedrez del Principado de Asturias (FAPA) también. Esa es otra razón de peso para que profundicemos en el aprendizaje de dicho sistema de notación.

Vimos, así mismo, que al final todo se reducía a conocer las letras minúsculas y los números que identifican cada casilla del tablero, las letras mayúsculas que lo hacen de las piezas y los símbolos específicos utilizados para referirnos a la captura de piezas, el jaque al Rey, el jaque mate, el enroque (corto y largo) y la oferta de tablas.

Así que en esta Unidad vamos a ver cómo se produce y cómo se anota el enroque y la oferta de tablas en las partidas. Comenzamos pues con...

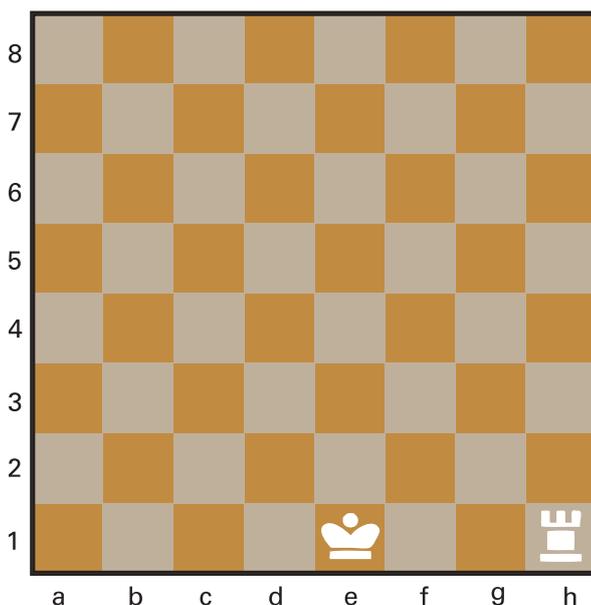
EL ENROQUE

Es un movimiento especial y la única jugada en la que se mueven dos piezas a la vez, el Rey y una Torre, aunque es considerado un movimiento especial del Rey. Cada bando sólo puede enrocarse una vez en el transcurso de la partida y como hay dos Torres son dos también los posibles enroques:

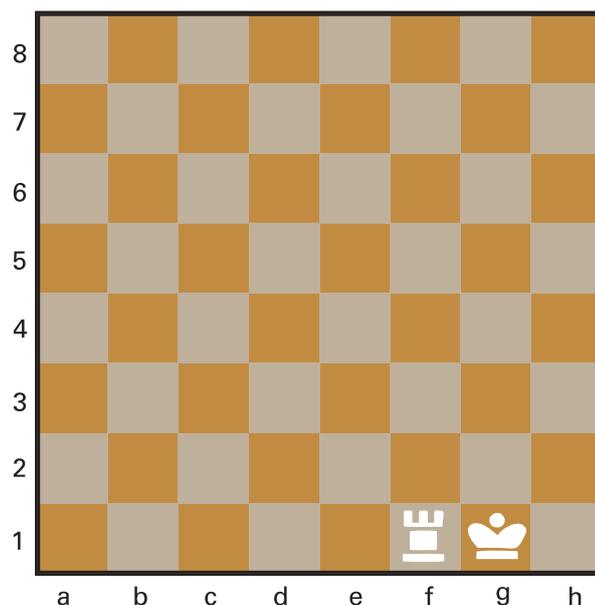
- El corto, que se hace con la Torre más próxima al Rey **(0-0)**.
- Y el largo, que se realiza con la Torre más alejada del Rey **(0-0-0)**.

La posición inicial de Reyes y Torres se refleja en el Tablero 1, y como quedan después del enroque en el Tablero 2. Esto es, en la que quedan las piezas blancas tras realizar el enroque corto y las negras después de hacer el enroque largo.

Tablero 1. Posición inicial



Tablero 2: Enroque



Así pues, en el enroque corto el Rey se traslada de su columna inicial a la columna «g» y la Torre desde la suya a la columna «f», y en el enroque largo el Rey pasa a la columna «c» y la torre a la columna «d».

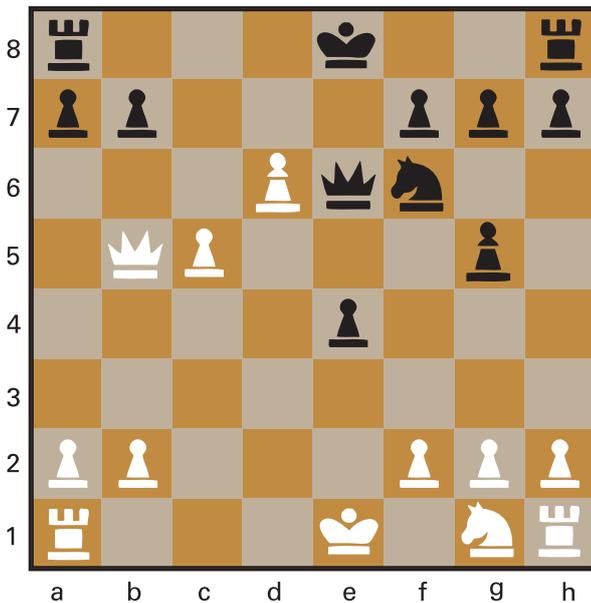
Es un movimiento que suele hacerse en los comienzos de la partida para alejar al Rey del centro (donde es más fácil de atacar) y trasladarlo a una esquina (donde quedará protegido por los peones y una pieza menor, normalmente un Caballo). Sin embargo, aunque aconsejable en casi todas las aperturas de ajedrez, no es un movimiento obligatorio y queda a la libre decisión de cada bando utilizarlo o no. Además, para poder realizar este movimiento han de cumplirse una serie de reglas.

Reglas

- 1ª. El Rey y la Torre tienen que estar en sus casillas iniciales y ambas piezas no pueden haber sido movidas antes.** Esto es, no basta con que el Rey y la Torre se encuentren en sus casillas de origen, sino que, además, tiene que ser éste el primer movimiento que hagan en el desarrollo de la partida.
- 2ª. Entre el Rey y la Torre que se van a enrocar no puede haber ninguna pieza propia ni contraria.**
- 3ª. El Rey no puede estar en jaque porque entonces el enroque es imposible.** Pero si se consigue anular dicho jaque sin mover el Rey (capturando la pieza rival que le da jaque o interponiendo una pieza propia entre el Rey y la pieza que le da jaque), el enroque podrá ser realizado después.
- 4ª. Que el Rey, para realizar el enroque, no tenga que pasar obligatoriamente por una casilla dominada por una pieza rival.** Nos referimos a cualquiera de las dos casillas por las que se mueve, tanto hacia un lado del tablero como hacia el otro, cuando realiza el enroque. Sin embargo, no lo impide el que esté amenazada la Torre que se vaya a enrocar ni que lo estén las casillas por las que vaya a transitar para hacer el enroque.

Vamos a ver estas reglas en los Tableros 3 y 4 (página siguiente)

Tablero 3. Posibilidades de Enroque



Tablero 4: Posibilidades de Enroque



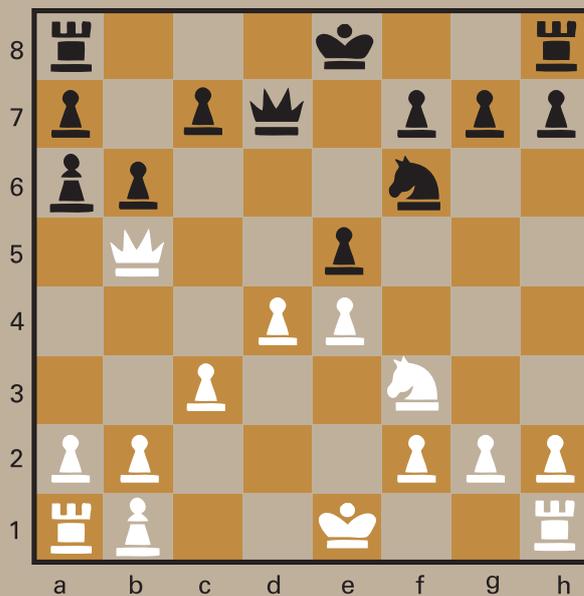
- En el Tablero 3 El Rey blanco no puede enrocar en corto porque se lo impide su propio Caballo (**Regla 2ª**).
- Tampoco puede enrocar en largo porque se lo impide el Alfil negro (**Regla 4ª**).
- El Rey negro no puede enrocar ni en corto ni en largo porque la Dama blanca le está dando jaque (**Regla 3ª**).
- Si pasamos al Tablero 4 (donde hemos quitado las Damas), entonces el Rey negro no podrá enrocar en corto porque se lo impide el Alfil blanco (Regla 4ª), pero sí podrá hacerlo en largo porque dicho Alfil rival no ataca las casillas por las que debe pasar al realizar dicho enroque (**Regla 4ª**).

RECORDAMOS QUE si bien en el enroque movemos dos piezas (Rey y Torre) es considerado un movimiento especial del Rey, por lo que es obligatorio realizar el enroque moviendo primero el Rey y luego la Torre o al menos ambas piezas a la vez. Si cogemos primero la Torre el reglamento indica que el enroque no es correcto. En este supuesto y tras la oportuna reclamación del bando rival, no podremos realizarlo y tendremos que mover, sólo y obligatoriamente, la Torre que hayamos cogido.

Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

Pasamos ahora a realizar algunos ejercicios de enroque. Observa los tableros con atención, repasa las reglas para poder enrocar y contesta a las preguntas, anotando tus respuestas en la Hoja-Registro de Autoevaluación.

Tablero 6. Posibilidades de Enroque



1. ¿Puede enrocar en corto el Rey negro?
2. ¿Puede enrocar en largo el Rey blanco?
3. Si has respondido que no a la pregunta anterior, explica por qué.
4. ¿Qué pieza impide el enroque largo del Rey negro?
5. ¿Puede enrocar en corto el Rey blanco?
6. Si has respondido que no a la pregunta anterior, explica por qué.

Tablero 5. Posibilidades de Enroque



1. ¿Puede enrocar en corto el Rey negro?
2. ¿Y en largo?
3. Si has respondido que no a la pregunta anterior, indica por qué.
4. ¿Puede enrocar en corto el Rey blanco?
5. ¿Y en largo?
6. Si has respondido negativamente a la pregunta anterior, explica el por qué.

Anota tus soluciones con lápiz en la Hoja-Registro y espera que terminen todas tus compañeras y compañeros. A continuación, cuando corriamos los ejercicios escribe los puntos que consigas en cada uno, conforme a los mismos criterios que se siguen en los torneos de ajedrez:

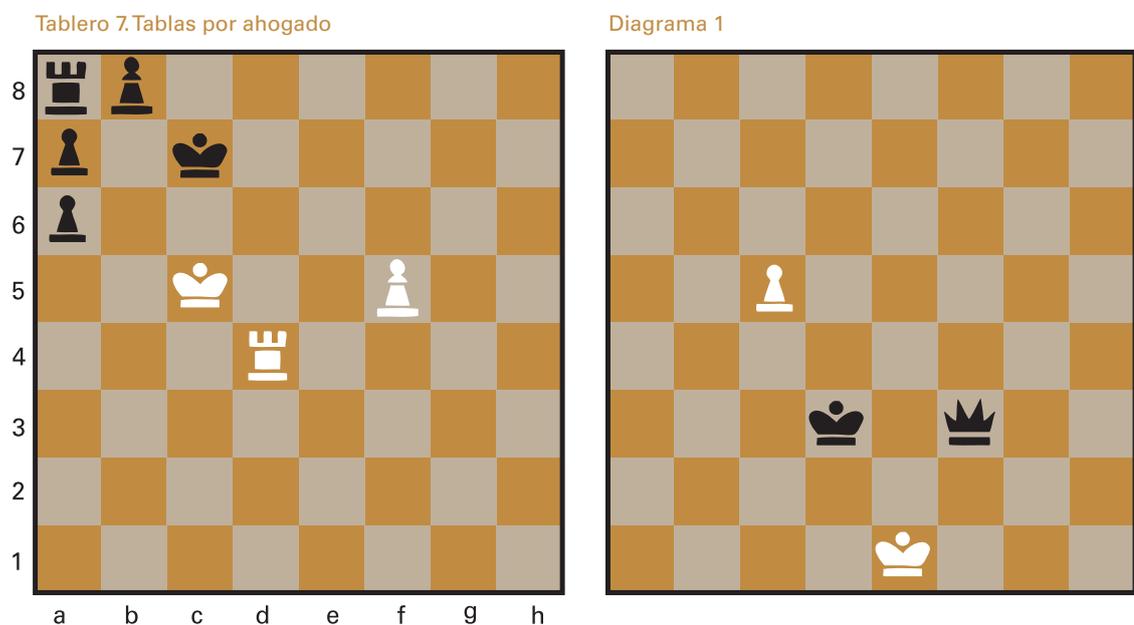
- Un punto (1) si has acertado.
- Medio punto (0,5) si lo has logrado pero no has podido explicar tu respuesta.
- Cero puntos (0) si no lo has conseguido

LAS TABLAS

Se producen cuando la partida termina en empate y en este caso ambos bandos consiguen medio punto (0,5-0,5). Esto es, se reparten el punto de la victoria y como dicen muchas personas que juegan al ajedrez: «mejor es $\frac{1}{2}$ punto que nada». Ocurren cuando se da alguna de las siguientes situaciones:

- 01. Mutuo acuerdo.** Por mutuo acuerdo entre ambos bandos. La forma más común de terminar la partida en tablas y en la cual utilizamos el símbolo (=) para anotar en la plantilla el momento en que un bando se las ofrece al otro.
- 02. Imposibilidad material de dar mate.** Cuando no queda en el tablero, por parte de ninguno de ambos bandos, material suficiente para dar jaque mate. Por ejemplo, cuando sólo quedan los dos Reyes ninguno puede dar jaque al otro y se produce empate.
- 03. Repetición de posiciones.** A petición de un bando, cuando se repite la misma jugada tres veces por ambas partes (si piezas de igual color y género ocupan idénticas casillas y sus movimientos son los mismos). Se las conoce como «tablas por repetición» o «tablas fotográficas», pues es como si en el tablero apareciese tres veces seguidas la «fotografía» de una misma posición.
- 04. Regla de las cincuenta jugadas.** Cuando el bando que tiene el turno de juego demuestra que se han producido 50 jugadas de una y otra parte sin que haya tenido lugar ninguna captura de pieza o movimiento de peón.
- 05. Tablas por ahogado.** Cuando el bando al que le corresponde jugar, y sin que su Rey esté en jaque, no puede realizar ningún movimiento legal con

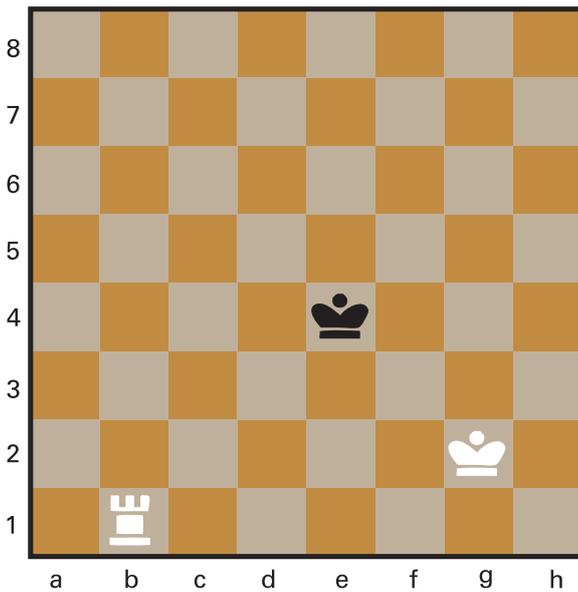
él (como sucede en el **Tablero 7** con el Rey negro). Es decir, ocurre cuando dicho bando, además de tener a su Rey «ahogado», no dispone de movimientos posibles de otras piezas o peones, bien por no tenerlas o porque estén bloqueadas. En efecto, en esta posición, si le tocase jugar a las negras estarían ahogadas, porque su Rey no está en jaque, las demás piezas están bloqueadas y no se pueden mover, y el Rey tampoco tiene posibilidades de ir a ninguna casilla sin que le den jaque. Situación distinta sería la del **diagrama 1**, porque las blancas, aunque tienen su Rey ahogado, pueden mover el peón.



EL MATE DE REY Y TORRE

Lo mismo que vimos en la Unidad anterior con el mate de Rey y Dama, para conseguir dar mate con Rey y Torre tenemos que llevar al Rey rival a un lateral del tablero y para lograrlo deberemos emplear, necesariamente, las dos piezas de manera coordinada:

En la posición del **Tablero 8** (página siguiente) el Rey negro tratará de mantenerse en las casillas centrales del tablero y las blancas moverán para obligarlo a ir hacia los laterales del mismo, pudiendo darse los movimientos indicados.



Tablero 8

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 01. Tb5 Rd4 | 09. Te2 Rc1 |
| 02. Rf3 Rc4 | 10. Re3 Rd1 |
| 03. Te5 Rd4 | 11. Rd3 Rc1 |
| 04. Rf4 Rd3 | 12. Td2 Rd1 |
| 05. Te4 Rd2 | 13. Tc2 Ra1 |
| 06. Te3 Rd1 | 14. Rc3 Rb1 |
| 07. Re4 Rd2 | 15. Rb3 Ra1 |
| 08. Rf3 Rd1 | 16. Tc1# |

El Rey negro ha resistido todo lo que ha podido, pero aunque sean necesarios más movimientos que en los dos mates de la unidad anterior, al final no se puede impedir el jaque mate. Por consiguiente, si conseguimos llegar a un final de partida con Torre y Rey contra Rey solo deberemos... Llevarnos a la victoria.

EL MATE DE REY Y DOS ALFILES

Es otro mate inevitable, pero más complejo y difícil que los anteriores. En este caso para dar mate tenemos que obligar al Rey contrario a situarse en uno de los cuatro rincones del tablero y alcanzar cualquiera de las dos posiciones que se indican en los diagramas 2 y 3.

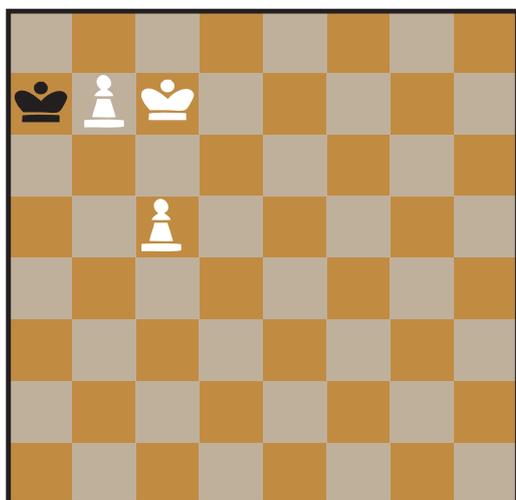


Diagrama 2
←

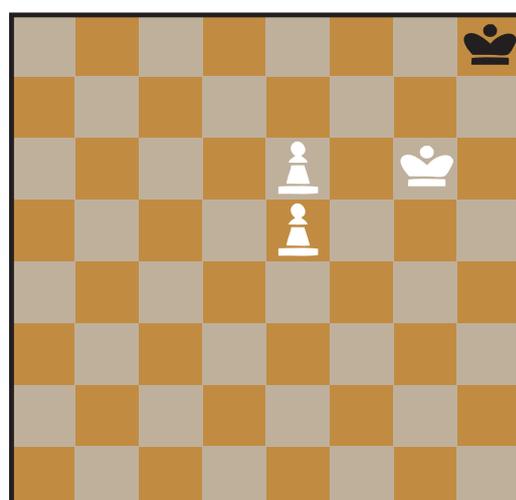


Diagrama 3
→

El procedimiento a seguir es similar al de los mates ya vistos con anterioridad, pues tendremos que comenzar formando una barrera con nuestras piezas, quitando las posibles «casillas de escape» al Rey rival, y poco a poco le empujaremos hacia una esquina del tablero para darle mate en ella. Nos han enseñado a hacerlo, entre otras personalidades del ajedrez, la eterna Campeona de España; Nieves García Vicente.

Esta madrileña de nacimiento ganó su primer Campeonato de España femenino en el año 1975 y después lo hizo en otras diez ocasiones, pero es que, para completar esa cifra de ONCE CAMPEONATOS, ha sido también 6 veces Subcampeona. Es decir, estamos hablando de un intervalo de tiempo que cubre la friolera de 32 años (fue subcampeona en el 2007).

Nieves ha llegado a tener un Elo de 2275 puntos y actualmente todavía lo mantiene en 2171, habiendo conseguido también el título FIDE: WIM: Woman International Master (en 1978).

Nieves lleva más de 3 décadas, subiéndose al podio del ajedrez femenino español, es todo un ejemplo de amor al ajedrez, ha dedicado gran parte de su vida a la competición ajedrecística, ha sido 15 veces olímpica, con 2 medallas de plata individuales y con ella en las Olimpiadas del año 1976 (en Haifa, Israel), el ajedrez español consiguió el tercer puesto del mundo (medalla de bronce), el más alto en toda su historia. En el LXXIX Campeonato de España Absoluto y Femenino de 2014, Nieves todavía consiguió terminar en la posición 58 de 128 personas inscritas, por delante de muchas jóvenes promesas del ajedrez español.

Es un ejemplo atípico de «longevidad» en el ajedrez femenino español, pues como ella misma indicaba (en una entrevista en la que le preguntaban a qué se debe que las chicas dejen antes el ajedrez que los chicos) «[...]Conforme avanza la vida hay muchas más dificultades para seguir con una actividad que todas tenemos como hobby, porque



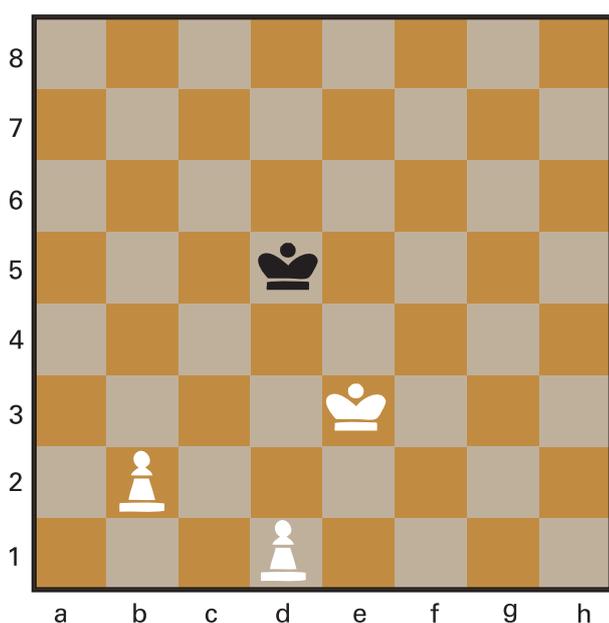
Nieves García Vicente.
«La eterna Campeona de España»

el profesionalismo no se puede plantear en casi ningún caso. Y en el caso de las mujeres, en cuanto llegan los niños, es casi imposible seguir, al menos durante unos años.»¹

Además, en cuanto al debate recurrente sobre el ajedrez femenino, esto es, si es mejor separarlo (con Campeonatos de España específicos para mujeres) o debe jugarse mixto (compitiendo junto a los hombres en los Campeonatos de España Absolutos) razonaba que «[...]Deben coexistir los dos tipos de campeonatos. Mientras no haya una cantidad de jugadoras cercana al 50% del total, tienen su razón de ser los torneos femeninos para incentivar la participación, aunque por supuesto deben jugarse torneos abiertos a todos. En los años que no se disputó el Campeonato de España Femenino se perdieron jugadoras y desde que se vuelve a disputar han salido varias de buen nivel.»

En cuanto a su transición personal desde los apuntes en papel a la preparación de las partidas con ordenadores y programas informáticos señalaba en la misma entrevista que dichos medios han sido un gran avance y que «[...] Todo el mundo tiene acceso a esa información, pero en la preparación de la partida sigue sacando ventaja el que más trabaja, al igual que antes.»

Finalmente, resalta también su dedicación a la literatura ajedrecística para personas no iniciadas y la prueba más evidente la tienes en la bibliografía, con su estupendo libro: «Enseñanzas Básicas de Ajedrez», que nos ha sido de gran utilidad para preparar las lecciones.

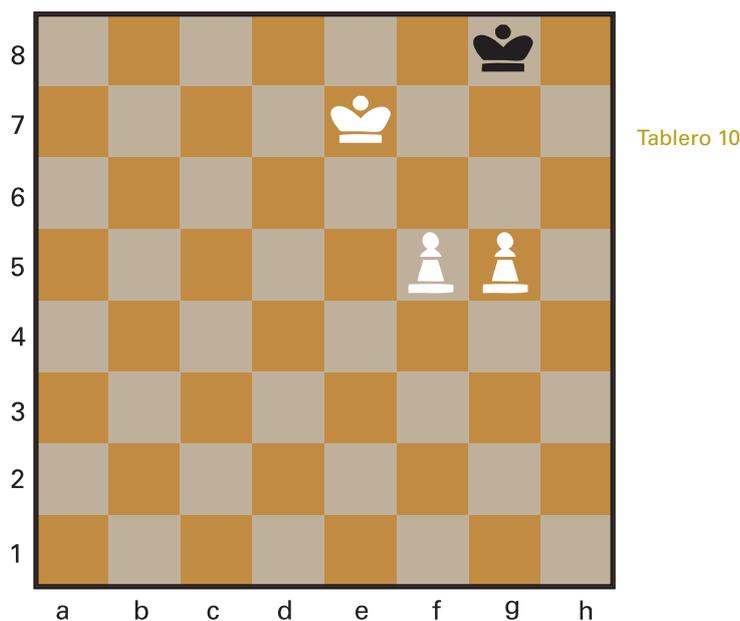


Pues bien, comenzamos con la posición del Tablero 9. Nuestro objetivo debe ser colocar los Alfiles en diagonales contiguas para que el Rey negro no las pueda flanquear, acercar nuestro Rey para impedirle que pueda escaparse por las casillas centrales y llevarlo progresivamente hacia una esquina del tablero. Mueven las blancas y la partida podría continuar como se indica en la siguiente página.

Tablero 9

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 01. Ab3+ Rc5 | 08. Rb5 Rc8 |
| 02. Aa3+ Rb5 | 09. Rb6 Rd8 |
| 03. Rd4 Rc6 | 10. Ab5 Rc8 |
| 04. Aa4+ Rb6 | 11. Ae7 Rb8 |
| 05. Ab4 Rc7 | 12. Aa6 Ra8 |
| 06. Rc5 Rb7 | 13. Ab7+ Rb8 |
| 07. Ac6+ Rc7 | 14. Ad6# |

La técnica parece sencilla, pero cuando conseguimos llevar al Rey rival al rincón del tablero tenemos que proceder con sumo cuidado para evitar el peligro de ahogo, que está muy latente en posiciones como en la posición del Tablero 10 parece que el mate está muy cerca y así es, pero también la posibilidad de equivocarnos y ahogar al Rey rival.



Por ejemplo si en este momento jugamos «Af6», ahogaríamos al Rey negro y la partida terminaría en tablas. Por lo tanto deberíamos continuar como sigue:

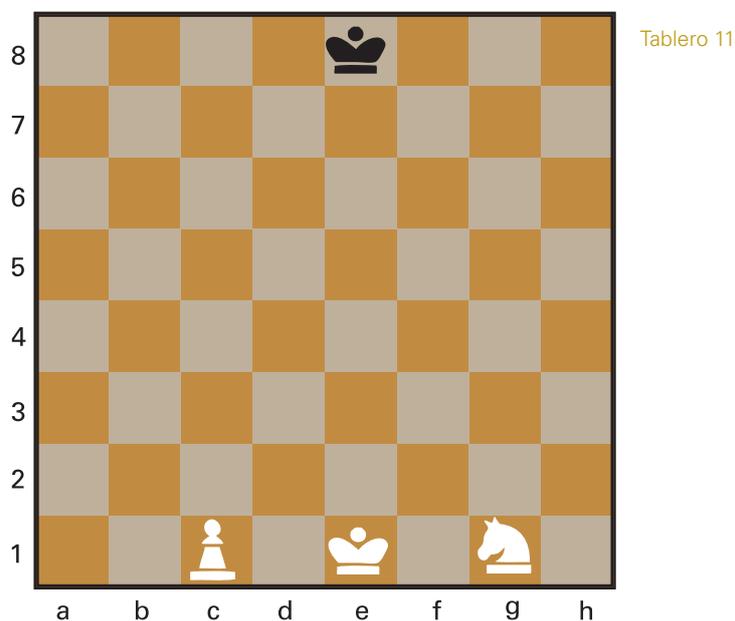
- 01.** Ah6 Rh8
- 02.** 2. Rf6 (con «Rf7» volveríamos a otra posición de ahogo) Rg8
- 03.** 3. Rg6 Rh8
- 04.** 4. Ag7+ (y no «Ae6», que ahogaría de nuevo al Rey negro) Rg8
- 05.** 5. Ae6#

Bueno, hemos visto que con dos Alfiles y el Rey podemos dar jaque mate y ganar la partida y que para conseguirlo deberemos proceder con sumo cuidado para evitar las situaciones de ahogo. Lo mismo va a suceder en el siguiente mate, último que veremos en esta Unidad.

EL MATE DE REY, ALFIL Y CABALLO

Es el mate más complejo y difícil de llevar a cabo porque se necesitan muchos movimientos y tenemos que conseguirlo en menos de 50 jugadas (recuerda que con 50 o más sin que haya habido capturas o movido un peón la partida es tablas).

Vamos a ver el método empleado por el Campeón del mundo José Raúl Capablanca. En efecto, el Gran Maestro cubano consideraba que solamente se puede dar mate con Rey, Alfil y Caballo en la casilla del rincón del tablero del mismo color que nuestro Alfil, y dividía el proceso en dos partes: la primera para llevar al Rey contrario a la banda y la segunda para obligarlo a ir hacia la esquina deseada, donde le daremos mate.



En la posición del **Tablero 11** el mate sólo se puede dar en las casillas **«a1»** y **«h8»**. Así que, con ayuda de nuestro Rey, empezaremos obligando al Rey negro a ir hacia un lateral. Concluimos así la primera parte del proceso y comenzamos la segunda (página siguiente) para obligar al Rey negro a ir a la casilla **«a1»** y darle mate allí.

Procesos tablero 11

1ª parte	1. Re2 Rd7	4. Ce2 Rc5	7. Rc5 Ra6
	2. Rd3 Rc6	5. Cc3 Rb4	8. Rc6 Ra7
	3. Af4 Rd5	6. Rd4 Ra5	9. Cd5 Ra8
2ª parte	10. Cb6+ Ra7	17. Ae5 Ra4	24. Rc2 Ra3
	11. Ac7 Ra6	18. Rc4 Ra5	25. Ac5+ Ra2
	12. Ab8 Ra5	19. Ac7+ Ra4	26. Cd3 Ra1
	13. Cd5 Ra4	20. Cd3 Ra3	27. Ab4 Ra2
	14. Rc5 Rb3	21. Ab6 Ra4	28. Cc1+ Ra1
	15. Cb4 Rc3	22. Cb2+ Ra3	29. Ac3#
	16. Af4 Rb3	23. Rc3 Ra2	

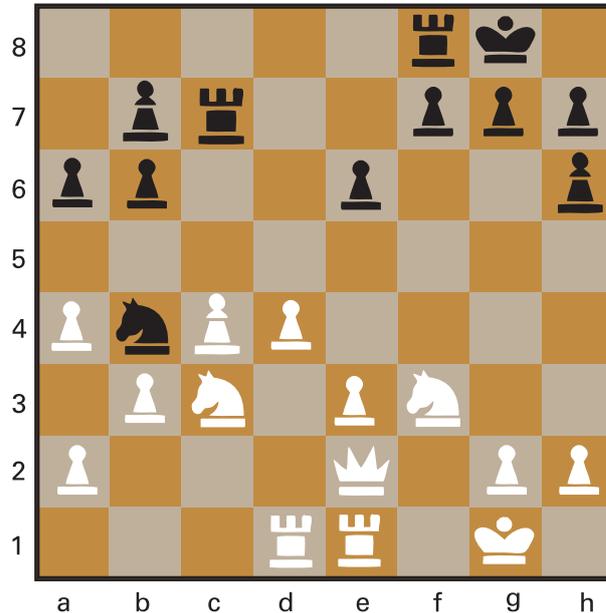
Terminamos así los mates posibles con Rey y otras piezas contra Rey solo y ahora vamos a jugar y anotar partidas. Para ello vamos a coger una partida de Nieves García Vicente correspondiente al Campeonato de España Femenino del año 2013, celebrado en Linares.

Campeonato de España Femenino. Linares (2013)

Desarrollo de la partida; García Vicente, Nieves [2227] – Matnadze, Ana [2390]

1. d4 Cf6	8. 0-0 cxd4	15. Ae3 Cfd5
2. c4 e6	9. exd4 Cc6	16. Tac1 Ag5
3. Cc3 Ab4	10. Dd3 a6	17. Cf3 Cxe3
4. e3 0-0	11. a4 Ae7	18. fxe3 Ah6
5. Ad3 d5	12. Td1 Cb4	19. Te1 Tc8
6. Cf3 dxc4	13. De2 b6	20. b3 Tc7
7. Axc4 c5	14. Ce5 Ab7	21. Tcd1 Da8

Llegando así, después de 21 jugadas, a la posición que se refleja a continuación en el Tablero 12.



Pues bien, para terminar vamos a coger esta posición, buscaremos rival y sortearemos las piezas para jugar y practicar la anotación en la plantilla. Ten presente que juegan las blancas, que ganará la partida quien de jaque mate o sume más puntos con la captura de piezas, y que si no se consigue la partida terminará en empate y cada persona conseguirá 0,5 puntos. Pero ¡ojo al anotar! Porque cada equivocación que tengas al escribir te descontará ½ punto. Así que,

Plantilla de anotación

Competición: Campeonato España Femenino 2013 (Linares)

Fecha: 24/08/2013

Ronda: 8

Tablero:4

Resultado: $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Blancas: García Vicente, Nieves

Club: Federación Aragonesa

Negras: Matnadze, Ana

Club: Federación Catalana

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1	d4	Cf6	21	Tcd1	Da8	41		
2	c4	e6	22			42		
3	Cc3	Ab4	23			43		
4	e3	0-0	24			44		
5	Ad3	d5	25			45		
6	Cf3	dxç4	26			46		
7	Axc4	c5	27			47		
8	0-0	cxd4	28			48		
9	exd4	Cc6	29			49		
10	Dd3	a6	30			50		
11	a4	Ae7	31			51		
12	Td1	Cb4	32			52		
13	De2	b6	33			53		
14	Ce5	Ab7	34			54		
15	Ae3	Cfd5	35			55		
16	Tac1	Ag5	36			56		
17	Cf3	Cxe3	37			57		
18	fxe3	Ah6	38			58		
19	Te1	Tc8	39			59		
20	b3	Tc7	40			60		

Soluciones de los ejercicios

Tablero 5		Tablero 6	
5.1	NO. Se lo impide la Dama blanca (Regla 4ª)	6.1	NO (Regla 1ª)
5.2	NO (Regla 2ª)	6.2	NO (Regla 1ª)
5.3	Se lo impide su propio Alfil (Regla 2ª)	6.3	NO (Regla 1ª) El Rey no está en su casilla inicial y ya se ha movido (Regla 1ª)
5.4	La Torre de «b8» (Regla 1ª)	6.4	Sí
5.5	NO (Regla 4ª)	6.5	NO (Regla 4ª)
5.6	Se lo impide el Alfil negro (Regla 4ª)	6.6	Se lo impide el Alfil negro (Regla 4ª)

UD

5

La pieza clavada, la
coronación y el jaque

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

En esta unidad didáctica (UD a partir de ahora) continuamos abordando contenidos de los finales con la explicación de tres conceptos importantes en el ajedrez, como son la pieza clavada, la coronación y el jaque.

Para ello, partimos de los conocimientos que el alumnado ya tiene sobre el movimiento de las piezas y su anotación correspondiente, los trabajamos y ponemos en práctica en situaciones reales del tablero con ejercicios de clavada, coronación y jaque.

Además, presentamos a Patricia Llaneza Vega, la única jugadora asturiana que ha sido Campeona de España hasta este momento, que nos cuenta sus experiencias vitales y planteamientos sobre el ajedrez.

OBJETIVOS

01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. Conocer las posiciones y las situaciones en las que es posible dar jaque mate con Rey y dos Caballos.
04. Saber explotar las ventajas que conseguimos al clavar una pieza rival y subsanar las desventajas que se producen cuando es el bando rival el que nos ha clavado una pieza.
05. Saber las ventajas que puede darnos en una partida la coronación de un peón y conocer el proceso necesario para llegar a conseguirlo.
06. Conocer los distintos tipos de jaque que podemos dar al Rey rival y saber cómo podemos lograr ventajas en la partida con dicha jugada.
07. Aplicar correctamente en ejercicios de tablero los conocimientos sobre la pieza clavada, la coronación y el jaque al Rey.
08. Aplicar los conocimientos básicos conseguidos sobre ajedrez en la realización de partidas con piezas limitadas en el tablero de juego.
09. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
10. Aceptar y respetar la diversidad personal.
11. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- **Competencia en comunicación lingüística**, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).

- **Aprender a aprender**, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.
- **Competencias sociales y cívicas**, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, el jaque, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- La pieza clavada, la coronación del peón y el jaque al rey.
- Mate de Rey y dos Caballos.
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre reglas de juego, movimiento y captura de piezas.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- **La construcción de aprendizajes significativos**, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.
- **La funcionalidad de los aprendizajes**, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- **La realización de experiencias y actividades prácticas**, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- **La participación activa**, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- **La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase**, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- **La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez**, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo. Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Federación Internacional de Ajedrez-FIDE (2014). Leyes del Ajedrez de la FIDE. Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas

en el tablero) elaborados con programas informáticos.

- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.
- Hoja de Autoevaluación para el alumnado.
- Plantilla de anotación de partidas para el alumnado.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales.

Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para:

- Anotar los movimientos de las piezas en la realización de los ejercicios.
- Averiguar los mínimos movimientos necesarios para dar mate al Rey adversario con Rey y dos Caballos.
- Visibilizar en el tablero situaciones de piezas clavadas, de coronación del peón y de jaque al Rey.
- Extraer conclusiones de los ejercicios realizados...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la quinta del Curso Inicial, se llevará a cabo en los meses de diciembre y enero, y constará de nueve sesiones de trabajo.

1ª Sesión. Recordamos.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga lo que sabe de Nieves García Vicente, por qué es un ejemplo atípico de longevidad en el ajedrez y qué valoración hace de los torneos específicos para mujeres frente a los torneos mixtos.

- Después interrogamos al grupo también sobre el enroque, para que alguna persona explique sus posibilidades y las reglas que debe cumplir.
- Finalmente preguntamos sobre las tablas, con el objeto de que alguien del grupo explique en qué consisten, que repercusión tienen en el resultado de la partida y cuáles son las situaciones en las que pueden darse.

2ª Sesión. Introducción. El Torneo Román Torán.

¿Qué se necesita para poder jugar torneos oficiales?:

- Informamos al alumnado que para ello es necesario federarse en la FAPA (Federación de Ajedrez del Principado de Asturias) y que se puede hacer de dos formas, bien directamente en la propia Federación o bien a través de un Club de Ajedrez que esté dado de alta en la FAPA.
- Después les indicamos que no obstante hay un torneo de Asturias en el que se puede jugar sin haberse federado. Es el torneo «Román Torán», que se incluye dentro de los Juegos Deportivos del Principado y en el que para poder participar solo es necesario estar realizando estudios en un centro educativo dependiente de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Principado de Asturias.

3ª Sesión Patricia Llaneza Vega.

Patricia Llaneza Vega. La única asturiana Campeona de España femenina de ajedrez:

- Explicamos que Patricia comenzó a jugar al ajedrez cuando tenía 10 años y que lo hizo en el torneo «Román Torán».
- Después leemos la información existente sobre ella en las páginas 141-142 de los materiales para el alumnado y abrimos un debate sobre su idea del ajedrez. Podemos preguntar al alumnado, por ejemplo, con qué otra ajedrecista la compararían por sus ideas sobre el juego y con cuál no estaría de acuerdo, precisamente por sus ideas sobre los torneos específicos para mujeres.

4ª Sesión El Mate de Rey y dos Caballos.

Explicamos el desarrollo del mate:

- Partimos de las posiciones del Tablero 1 para indicar cómo se podría dar mate, pero insistiendo en que sólo se consigue si el Rey rival se equivoca gravemente, porque si no lo hace lo máximo que se puede lograr son las tablas por ahogo.
- Después utilizamos la posición del Tablero 2 para explicar que solo se puede dar mate cuando el Rey rival tiene otra pieza (un peón) que pueda mover.

5ª Sesión La pieza clavada.

La pieza clavada:

- Utilizamos las posiciones de los Tableros 3 y 4 para explicar cómo se produce y distinguir las situaciones donde es positiva para el bando que clava la pieza rival de las que no lo son.

6ª Sesión La coronación.

La coronación:

- Explicamos en qué consiste.
- Después reproducimos la posición del Tablero 5 y practicamos dos ejemplos de coronación en los que podemos comparar la utilidad o no de llevarla a cabo por cada bando y discutir porqué cambiamos el peón por piezas diferentes.

7ª Sesión El jaque al Rey.

El jaque al Rey:

- Explicamos cómo y cuándo se produce. Esto es, cuando amenazamos directamente al Rey rival con una pieza cualquiera y a continuación centramos la explicación en cuatro tipos de jaque. A saber...

01. Jaque sencillo, con las posiciones de los Diagramas 1.1 y 1.2.

- Jaque doble, con las posiciones de los Diagramas 2.1 y 2.2.
- Jaque en descubierta, con las posiciones de los Diagramas 3.1 y 3.2.
- Y jaque con dos piezas, con las posiciones de los Diagramas 4.1 y 4.2.

8ª Sesión Realización de ejercicios.

Realización de ejercicios de pieza clavada, coronación y jaque al Rey:

- Reproducimos la posición del Tablero 6 y damos un tiempo al alumnado (2-5) minutos para que la analice.
- Después entregamos a cada persona la Hoja-Registro de Autoevaluación.
- A continuación procedemos a leer la primera pregunta y dejamos 2-3 minutos para que la contesten (anotando su respuesta en dicha Hoja-Registro). Procedemos de igual manera con las cinco preguntas restantes y cuando hayan terminado realizamos la corrección, les pedimos que sumen los aciertos y nos digan la media aritmética de los mismos para anotarla en nuestra Hoja-Registro de producciones del alumnado.
- Finalmente reproducimos la posición del Tablero 7 y procedemos de igual manera.

9ª Sesión. La partida.

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del Diagrama 5 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.
- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.
- A continuación les entregamos una Plantilla de Anotación para que escriban

en ella todas las jugadas que vayan realizando, tanto propias como de la compañera o compañero oponente.

- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado). Por último, recogemos las Plantillas de Anotación, revisamos las anotaciones realizadas, comprobamos si hay fallos y descontamos $\frac{1}{2}$ punto por cada error cometido.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 02.** Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 03.** Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 04.** Conocer las posiciones y las situaciones en las que es posible dar jaque mate con Rey y dos Caballos.
 - Sabe qué condiciones deben darse en una partida para que sea posible dar jaque mate con Rey y dos Caballos.
 - Conoce las jugadas necesarias para dar jaque mate con Rey y dos Caballos cuando se dan las circunstancias necesarias para ello.
- 05.** Saber explotar las ventajas que conseguimos al clavar una pieza rival y subsanar las desventajas que se producen cuando es el bando rival el que nos ha clavado una pieza.

- Sabe sacar provecho de las posiciones en las que ha conseguido clavar una pieza rival.
 - Sabe defenderse correctamente cuando el bando rival le ha clavado una pieza.
- 06.** Saber las ventajas que puede darnos en una partida la coronación de un peón y conocer el proceso necesario para llegar a conseguirlo.
- Sabe qué ventajas le puede reportar en la partida conseguir coronar un peón.
 - Conoce el proceso necesario para conseguir coronar un peón.
- 07.** Conocer los distintos tipos de jaque que podemos dar al Rey rival y saber cómo podemos lograr ventajas en la partida con dicha jugada.
- Conoce las diferentes tipos de jaque al Rey rival (sencillo, doble, en descubierta y simultáneo con dos piezas).
 - Sabe sacar provecho de las jugadas de jaque que se le presentan en una partida.
- 08.** Aplicar correctamente en ejercicios de tablero los conocimientos sobre la pieza clavada, la coronación y el jaque al Rey.
- Analiza correctamente en posiciones de tablero las situaciones de pieza clavada, coronación y jaque al Rey.
 - Realiza correctamente ejercicios de pieza clavada, coronación y jaque al Rey.
- 09.** Aplicar los conocimientos básicos conseguidos sobre ajedrez en la realización de partidas con piezas limitadas en el tablero de juego.
- Sabe analizar posiciones de partidas en el tablero con pocas piezas.
 - Juega con corrección partidas de ajedrez con pocas piezas.
- 10.** Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
- Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.
 - Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
 - Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.
- 11.** Aceptar y respetar la diversidad personal.

- Acepta y respeta las diferencias de carácter personal de sus compañeras y compañeros, puestas de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.
- 12.** Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.
- Conoce y valora el papel de la mujer en la práctica del ajedrez

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo, así como con los datos de la autoevaluación del alumnado y la recogida final de las plantillas de anotación de movimientos.

Hoja-registro producciones del alumnado

Alumnado (apellidos y nombre)	1	2	3	4	5	T

1 -observación 2 -individuales 3 -parejas 4 -grupales 5 -autoevaluación T -total

Hoja-registro de autoevaluación alumnado

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 6-1		
Tablero 6-2		
Tablero 6-3		
Tablero 6-4		
Tablero 6-5		
Tablero 6-6		
Total		
Media aritmética		

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 7-1		
Tablero 7-2		
Tablero 7-3		
Tablero 7-4		
Tablero 7-5		
Tablero 7-6		
Total		
Media aritmética		

Plantilla de anotación			
Competición:			
Fecha:	Ronda:	Tablero:	Fecha:
Blancas:		Club:	
Negras:		Club:	

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		
Blancas:					Negras:			

Materiales para el alumnado

INTRODUCCIÓN

En la lección anterior terminamos de ver los diferentes tipos de mates con Rey y alguna pieza contra rey solo, continuamos trabajando las normas para la notación en ajedrez y conocimos también a la Campeona de España con más entorchados. Pues bien, en esta unidad vamos a practicar algunos símbolos de anotación al tiempo que abordamos tres aspectos del juego muy importantes, como son: La Pieza clavada, La Coronación y El Jaque al Rey rival. Además, conoceremos un poco a la única asturiana que ha sido Campeona de España hasta este momento.

La Federación de Ajedrez del Principado de Asturias (FAPA) es la que organiza los torneos de ajedrez en nuestra Comunidad Autónoma, por lo que tendremos que «federarnos» en ella y pagar la cuota anual correspondiente si queremos participar en alguno de los muchos que se juegan a lo largo del año. «Federarse» se puede hacer dándose de alta en un Club de Ajedrez o bien directamente en la propia Federación.



Logotipo de la FAPA.

No obstante, hay también un torneo de ajedrez organizado por la FAPA para el que no es necesario haberse federado y en el que sólo se exige que la persona interesada en jugarlo esté matriculada en un centro educativo dependiente de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte.

Es el **Torneo «Román Torán»**, desarrollado dentro de los Juegos Deportivos del Principado de Asturias, que se puede jugar individualmente o por equipos y que consta de varias fases o eliminatorias (Local, Zonal y Regional).

Ahora vamos a conocer a la única mujer asturiana que ha sido campeona de España y que se define en su blog como «una asturiana exiliada a Catalunya... ¿o era una catalana nacida en Asturias?. A saber...»

PATRICIA LLANEZA VEGA

Patricia indica que aprendió a jugar al ajedrez de manera natural, en casa con su padre y a la vez que sus hermanos mayores, por lo que podemos decir que se crió en una familia de «ajedrecistas». Con 10 años participó en las diversas fases del Torneo «Román Torán» y al año siguiente ya estaba jugando competiciones oficiales. «Después, lo típico: haces amistad con mucha gente, ves que progresas, conoces sitios nuevos... y por muchas partidas que juegas todas son diferentes y siempre te falta algo por aprender. El ajedrez es inagotable.»

Desde entonces, su palmares en el ajedrez no dejó de aumentar, fue Campeona de Asturias Femenina, la primera mujer en lograr el ascenso a categoría Preferente en Asturias, participó en campeonatos de España, del mundo y en olimpiadas, consiguió la primera norma de Maestra Internacional Femenina en 1998 (en el Campeonato del Mundo Universitario Femenino celebrado en Rotterdam, Holanda), fue tercera en el Campeonato de España Femenino de 2000, segunda en el de 2001 y Campeona en el año 2006, etc., aunque «el título que recuerdo con más cariño no es este, sino el Campeonato de Asturias por Equipos con el Ciudad Naranco.»

Patricia alcanzó su máxima puntuación Elo (2314 puntos) en el año 2003. El mismo año en el que consiguió también el Título FIDE:

- WIM: Woman International Master.

Actualmente todavía mantiene un Elo elevado (2215 puntos en el presente año 2015), a pesar de que juega más que compite. En efecto, sigue muy vinculada al ajedrez con su Club de Barcelona, pero más en labores organizativas y de enseñanza que de competición, dado que como ella misma manifiesta: «En los años de instituto y de universidad me dedicaba bastante más al ajedrez en serio: estudiar, jugar... Ahora de octubre a junio doy clases de inglés, de vez en cuando traduzco algún libro de ajedrez o las bases o la web de algún torneo, y juego el por equipos con el Foment Martinenc, mi club de Barcelona. En las vacaciones de Navidad y en verano suelo jugar torneos, pero un poco como vacaciones (Francia, Holanda, Serbia, Grecia...) y como afición, no con aspiraciones de ganar algo o lograr un título.»

En cualquier caso Patricia tiene muy claro que para progresar en el ajedrez hay que jugar contra los rivales de mayor nivel (con independencia de que sean hombres o mujeres -lo mismo que opina Judit Polgar-) y para ella el ajedrez femenino no existe porque todos y todas somos ajedrecistas. En efecto, en el mundo del ajedrez prefiere que la consideren ajedrecista a secas y no específicamente jugadora o mujer que juega al ajedrez.

Además, cree que el ajedrez ayuda a tener un razonamiento lógico, a tomar decisiones y apechugar con ellas, porque cuando tomas una decisión sobre el tablero tiene consecuencias y debes responder por ella. Manifiesta que también te ayuda a ser responsable, que su práctica le ha permitido ser más organizada con los estudios y que es una buena gimnasia mental. En

cualquier caso, considera que una ventaja del ajedrez respecto a otras prácticas deportivas es que no tiene limitaciones de edad ni de condiciones físicas.

Bueno, hemos conocido un poquito a nuestra campeona, el valor que asigna al ajedrez y su manera de afrontar el juego, y ahora, antes de comenzar con los contenidos de la lección, a lo mejor te preguntas si no nos quedó algún mate de Rey y pieza contra Rey solo por ver, concretamente el Mate de Rey y dos Caballos.



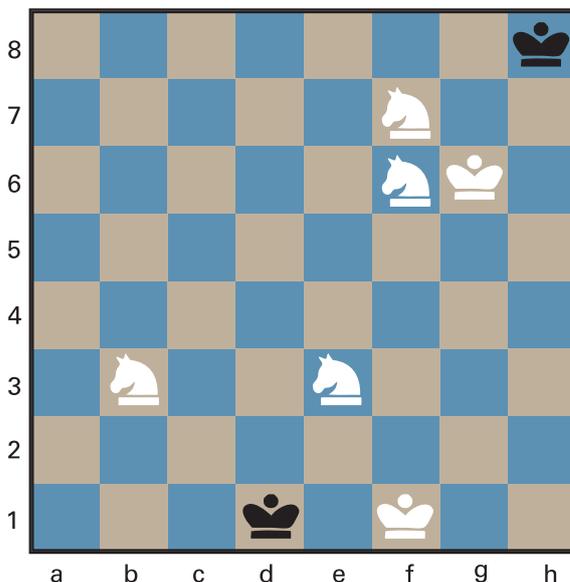
Patricia Llana (de pie) y
Sabrina Vega
(Campeonas de España)

MATE DE REY Y DOS CABALLOS

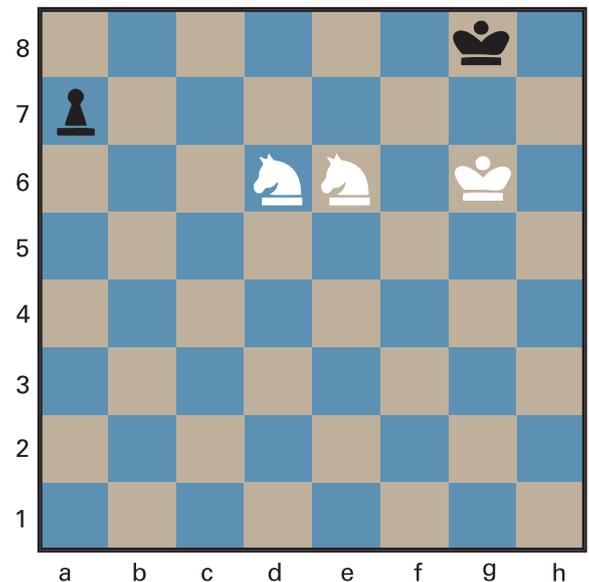
Pues sí y no, porque es verdad que no lo hemos visto y también es cierto que se puede dar jaque mate con dicha combinación de piezas (tal y como puedes ver en las dos posiciones reproducidas en el Tablero 1), pero no es posible hacerlo de manera forzada con una secuencia obligada de movimientos, como en los casos analizados anteriormente, porque el rey rival siempre tiene la posibilidad de escapar y no recibirá jamás mate a menos que se equivoque gravemente, entre de manera voluntaria en la red preparada y «se suicide». En efecto, hagamos lo que hagamos si el Rey rival no se equivoca de movimiento lo máximo que conseguiremos será ahogarlo y terminar la partida en tablas.

Sin embargo, situación distinta podría ser si llegáramos a un final de partida de Rey y dos Caballos contra Rey y peón, porque en ese caso y según cómo estuvieran situadas las piezas en el tablero sí podríamos conseguir el mate.

Tablero 1. Mate con Rey y dos Caballos



Tablero 2: Mate con Rey y dos Caballos



Por ejemplo, en el Tablero 2 las blancas fuerzan el mate del modo siguiente:

01. Cf5 a5
02. Ce7+ Rh8
03. Cg5 (el Rey negro no está ahogado porque puede mover el peón) a4
04. Cf7#

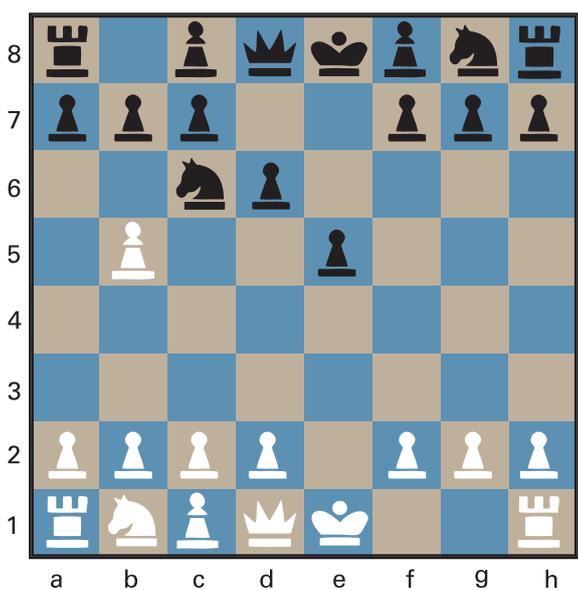
LA PIEZA CLAVADA

Es una situación muy habitual en las partidas de ajedrez y se produce cuando una pieza de uno de los bandos está amenazada por otra rival y no se puede mover de su posición porque al hacerlo dejaría en jaque a su rey (en algunos casos) o pondría al descubierto otra pieza propia de mayor valor (en otras situaciones). Es una situación que «joroba» mucho al bando que la padece y que puede explotar en su beneficio el bando que la disfruta, aunque no siempre es determinante en el resultado de la partida.

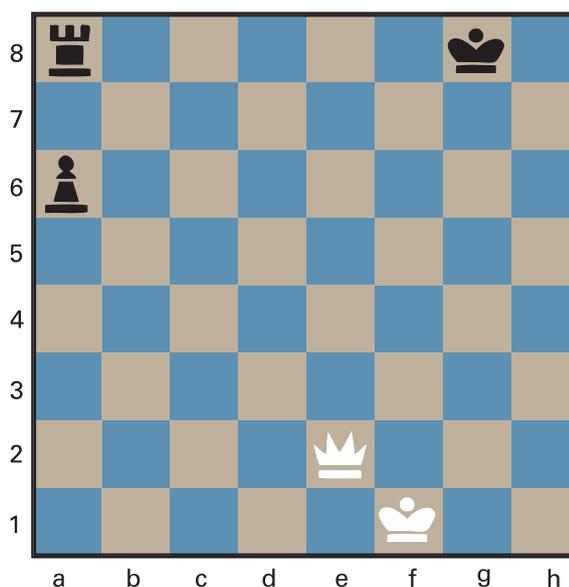
En ésta situación, como en otras del ajedrez, no hay una regla exacta para actuar y todo depende del momento, la colocación de las piezas y la situación de la partida. Por ejemplo, en la posición del Tablero 3 se reproduce una situación de las piezas que se puede dar en la apertura española. Como vemos el Caballo negro de «c6» está clavado por el Alfil blanco de «b5», dado que si se aparta dejaría a su rey en jaque y ello no está permitido. Sin embargo no es problemático para las piezas negras porque dicho Caballo está defendido por el peón de «b7» y si las blancas deciden capturarlo pueden salir perdiendo porque el Alfil es más valioso que el Caballo en muchos finales de partida.

Situación diferente es la del Tablero 4, porque en esta posición la pieza clavada es la Dama blanca, que no puede apartarse dado que dejaría a su Rey en jaque, y será capturada por el bando rival, inclinando el resultado de la partida claramente hacia las negras.

Tablero 3. La Pieza clavada



Tablero 4: La Pieza clavada

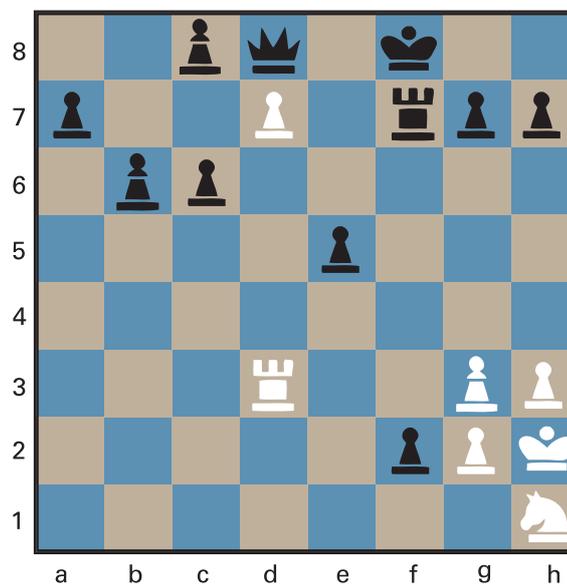


LA CORONACIÓN

Acontece cuando conseguimos llegar con un peón a la octava fila (si somos blancas) o a la primera (si somos negras) y cuando se produce suele decantar la partida a favor del bando que lo logra, porque el premio por alcanzar la meta es que podemos cambiarlo por la pieza que queramos (excepto el Rey) y en la mayoría de las situaciones lo convertimos en Dama, aumentando así muy significativamente nuestro potencial de juego.

En el Tablero 5 vemos que las blancas tienen un peón en «d7» y que pueden coronarlo. Si lo hacen y lo cambian por la Dama anotarán: **d8=D+** (el peón de «d7» llega a la casilla «d8», se convierte en Dama y da jaque al Rey negro).

Tablero 5. La coronación del peón



Las negras, por su parte, tienen el peón de «f2» a punto de coronar y si deciden hacerlo así pueden optar por cambiarlo por un Caballo. En este caso anotarán: **f1=C#** (el peón negro de «f2» llega a la casilla «f1», se convierte en Caballo y da jaque mate al Rey blanco).

EL JAQUE

Ocurre cuando una pieza cualquiera amenaza con capturar al Rey rival y puede ser de diferentes tipos:

Jaque sencillo: Se produce cuando la pieza se mueve a una posición en el tablero desde la que amenaza directamente al Rey rival. Por ejemplo, en el Diagrama 1 el Alfil

Diagrama 1.1: Jaque sencillo

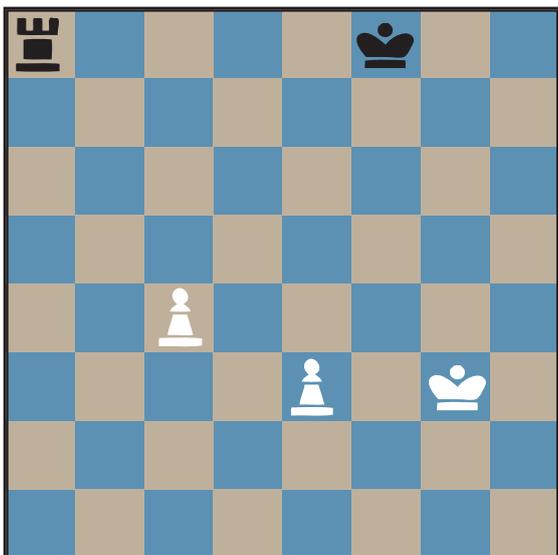
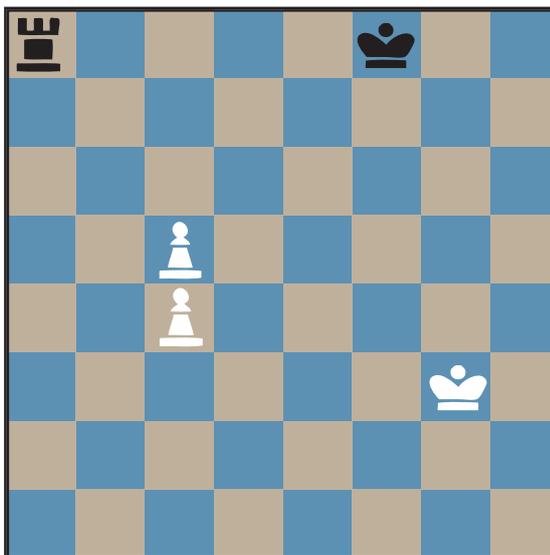


Diagrama 1.2: Jaque sencillo



blanco de casillas negras se mueve desde la casilla inicial en «e3» a la casilla «c5» y desde ésta da jaque al Rey negro.

Jaque doble: Se llama así porque la pieza que da jaque al rey rival amenaza al mismo tiempo a otra pieza enemiga y el ejemplo más paradigmático de este tipo de jaques es el que da el Caballo, con su peculiar manera de moverse por el tablero. Por ejemplo, en el Diagrama 2 el Caballo negro, que estaba en la casilla «f6», ha saltado a la casilla «e4», da jaque al Rey blanco y amenaza también a la Dama.

Diagrama 2.1: Jaque doble

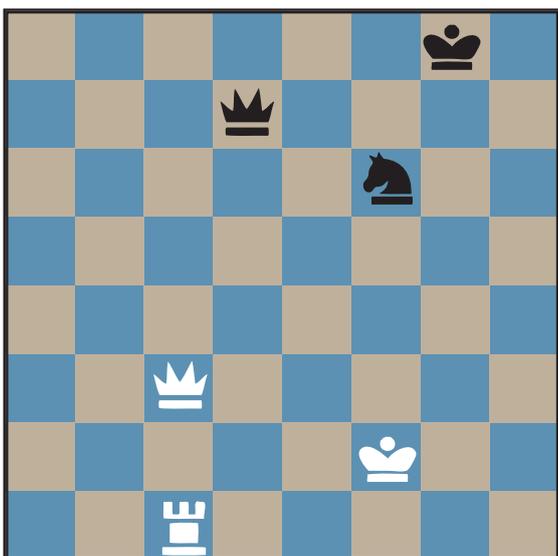
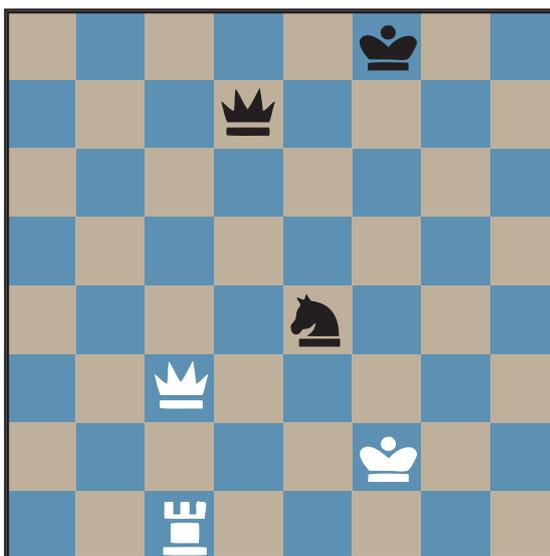


Diagrama 2.2: Jaque doble



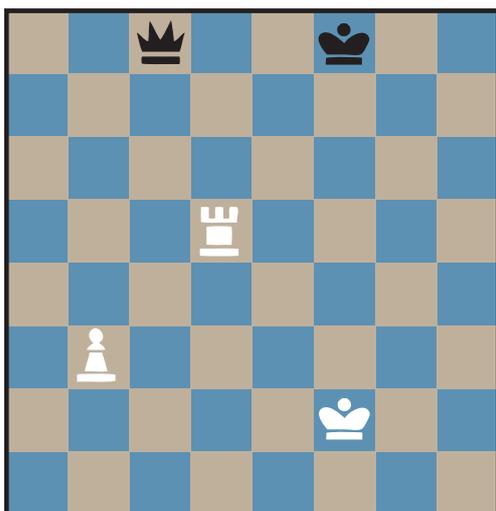


Diagrama 3.1: Jaque en descubierta

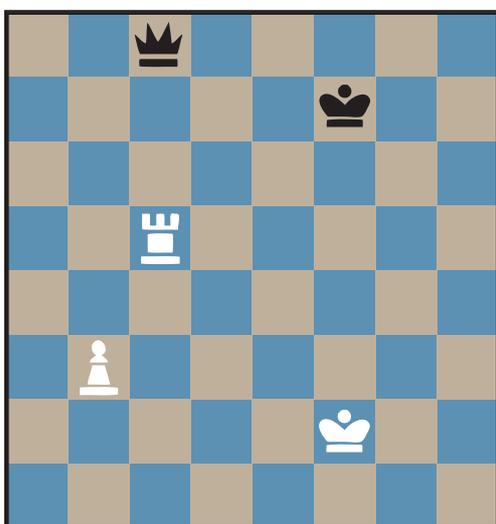


Diagrama 3.2: Jaque en descubierta

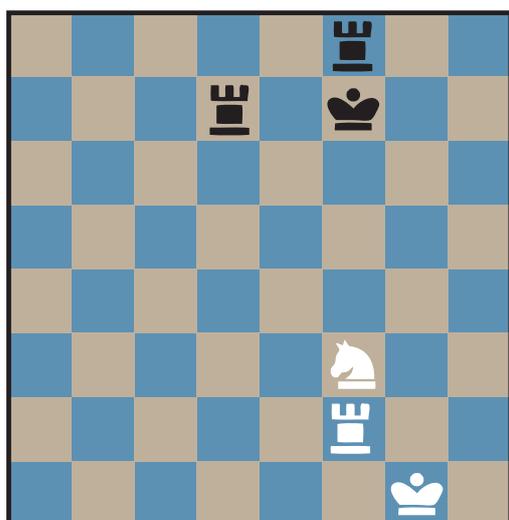


Diagrama 4.1: Jaque con dos piezas

Jaque en descubierta: Es un tipo de jaque en el que la pieza que se mueve no lo da por sí misma, sino que al apartarse de su posición inicial permite que lo haga otra pieza propia. Por ejemplo, en el Diagrama 3 la Torre blanca se mueve desde la casilla inicial en «d5» a la casilla «c5», amenaza a la Dama negra y permite que el Alfil de jaque al Rey negro al mismo tiempo, por lo que, inevitablemente, las negras perderán su Dama y la partida.

Jaque con dos piezas: Combina los dos jaques anteriores, porque la pieza que se aparta no sólo facilita que otra pieza propia de jaque al rey rival sino que ella misma se mueve a una posición desde la que también le da jaque. Por ejemplo, en el Diagrama 4 el Caballo «brinca» de la casilla «f3» (permitiendo que la Torre blanca de jaque al Rey negro) a la casilla «e5», desde la que también le da jaque, por lo que son dos las piezas blancas que están dando jaque al Rey negro al mismo tiempo.

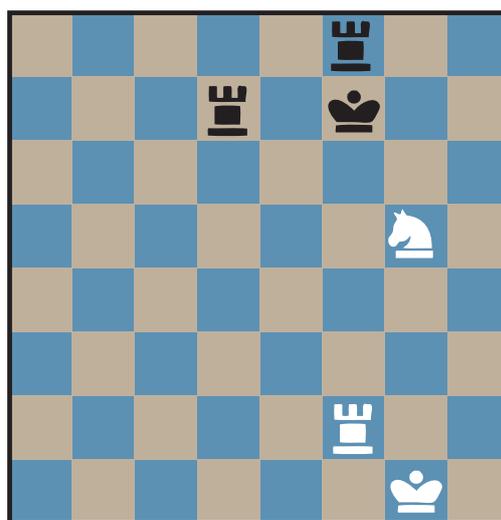
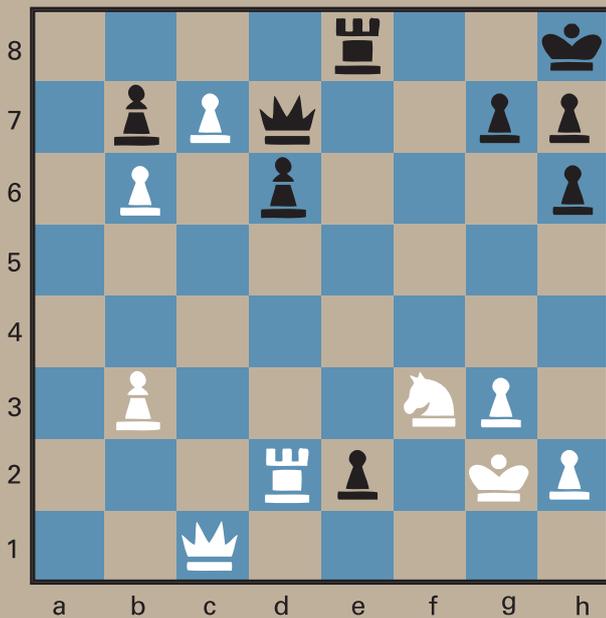


Diagrama 4.2: Jaque con dos piezas

Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

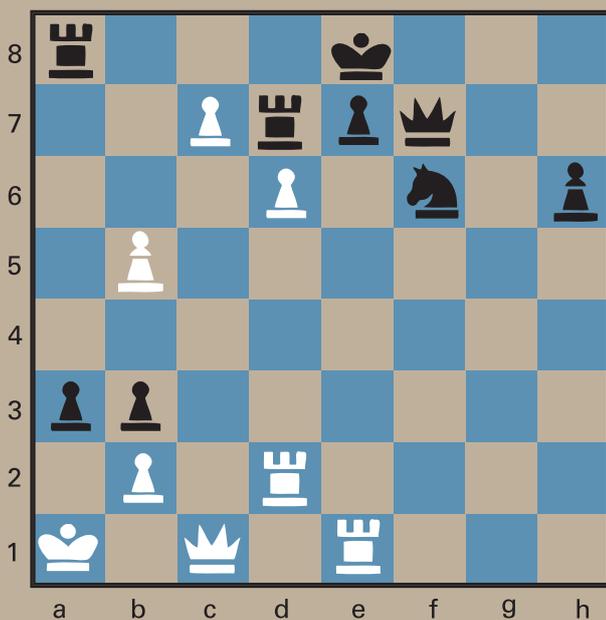
Pasamos ahora a realizar algunos ejercicios. Observa los tableros con atención, recuerda lo explicado sobre La Pieza Clavada, La Coronación y El Jaque, y contesta a las preguntas, anotando tus respuestas en la Hoja-Registro de Autoevaluación.

Tablero 6: Clavada, Coronación y Jaque



1. ¿Qué piezas negras están clavadas?
2. ¿Qué piezas blancas están clavadas?
3. ¿Puede coronar algún peón negro ahora mismo?
4. Y de los blancos, ¿puede hacerlo alguno en una sola jugada?
5. ¿Qué piezas negras pueden dar jaque al Rey blanco en un solo movimiento?
6. Y de las blancas, ¿hay alguna pieza que pueda dar jaque al Rey Negro en una sola jugada?

Tablero 7: Clavada, Coronación y Jaque



1. ¿Qué piezas negras están clavadas?
2. ¿Qué piezas blancas están clavadas?
3. ¿Puede coronar algún peón negro ahora mismo?
4. ¿Y de los blancos, puede hacerlo alguno en una sola jugada?
5. ¿Algún bando tiene la posibilidad de hacer jaque doble en una sola jugada?
6. ¿Qué piezas blancas pueden dar jaque al Rey negro en un solo movimiento?

Anota tus soluciones con lápiz en la hoja-registro que te he dado, espera que terminen todas tus compañeras y compañeros, y cuando los corriamos escribe los puntos que consigas en cada uno, conforme a los mismos criterios que se siguen en los torneos de ajedrez, esto es:

- Asígnate un punto (1) si has acertado.
- Ponte medio punto (0,5) si no lo has logrado del todo.
- Y otórgate cero puntos (0) si no lo has conseguido.

Para terminar, jugaremos una partida de la manera en que lo hemos hecho en lecciones anteriores. Para ello utilizaremos una de **Patricia Llanea Vega** correspondiente al Campeonato de España que ganó en 2006 y lo haremos de la forma siguiente:

- 01.** Colocaremos todas las piezas en el tablero en la posición inicial de la partida.
- 02.** Después sortearemos el bando (blancas o negras).
- 03.** A continuación iremos reproduciendo en el tablero (cada persona con las piezas que le hayan tocado) los 22 movimientos que se indican en la plantilla de anotación.
- 04.** Y cuando hayamos terminado comprobaremos que la configuración de las piezas a la que llegamos es la misma que se indica en el Diagrama 5. Si es así continuaremos jugando la partida a partir de ese momento y anotando en la plantilla los movimientos que vayan realizando los dos bandos, pero si la posición de las piezas no coincide con la del diagrama tendremos que volver a reproducir las jugadas para comprobar donde nos hemos equivocado.
- 05.** Finalmente, ganará quien de jaque mate, si no se logra lo hará quien consiga más puntos con la captura de piezas del rival y si tampoco así se consigue, vencerá quien tenga más puntos con la suma de las piezas propias en el momento de parar la partida.

¡Fíjate que Patricia, que conducía las blancas, después de las 22 jugadas tenía un peón más!

Plantilla de anotación

Competición: Campeonato de España Femenino 2006 (Salou)

Fecha: 11/10/2006	Ronda:3	Tablero:2	Resultado: 1-0
-------------------	---------	-----------	----------------

Blancas: Llaneza, Patricia	Club: U. E. Foment Martinenc
----------------------------	------------------------------

Negras: Guadamuro, Anabel	Club: Club Ajedrez Miraflores
---------------------------	-------------------------------

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1	e4	e5	21	f3	f6	41		
2	Cf3	Cc6	22	Txb1	Ab7	42		
3	d4	exd4	23			43		
4	Cxd4	Ab4+	24			44		
5	c3	Ac5	25			45		
6	Ae3	Ab6	26			46		
7	Cf5	Df6	27			47		
8	Ca3	Cge7	28			48		
9	Axb6	axb6	29			49		
10	Cb5	De5	30			50		
11	Cfd6+	cxd6	31			51		
12	Cc7+	Rd8	32			52		
13	Cxa8	Da5	33			53		
14	Db3	Cd4	34			54		
15	Dxb6+	Dxb6	35			55		
16	Cxb6	Cc2+	36			56		
17	Rd2	Cxa1	37			57		
18	Ac4	Rc7	38			58		
19	Cd5+	Cxd5	39			59		
20	Axd5	b6	40			60		

Soluciones de los ejercicios

Tablero 6		Tablero 7	
6.1	f7, Ad6	7.1	e7, Td7
6.2	Cf3	7.2	Td2
6.3	e2	7.3	Ninguno
6.4	c7	7.4	c7
6.5	Axf3+, e1=C+, Dh3+	7.5	Las negras con axb2+
6.6	Axf7+	7.6	Axd7+, c8=D+, Txe7+

UD

6

El peón pasado, la regla del cuadrado, la oposición y los finales de Rey y peón contra Rey

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

En esta unidad didáctica continuamos abordando conceptos importantes en el ajedrez, como son el peón pasado, la regla del cuadrado y la oposición de los reyes. Además, comenzamos a trabajar también los finales de Rey y peón contra Rey solo en las posiciones más favorables para el bando que tiene el peón de ventaja.

Para ello, como en las unidades anteriores, partimos de los conocimientos que el alumno ya tiene sobre el movimiento de las piezas y su anotación correspondiente, los trabajamos y ponemos en práctica en situaciones reales del tablero con ejercicios de peón pasado, regla del cuadrado, oposición de los reyes y finales de Rey y peón contra Rey solo.

Además, presentamos a otra Campeona de España, la canaria Sabrina Neide Vega Gutiérrez, que nos muestra como se puede disfrutar del ajedrez sin llegar a tomarlo como objetivo profesional prioritario.

OBJETIVOS

01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. Saber cuando un peón está pasado o no.
04. Conocer la regla del cuadrado y saber aplicarla en los finales donde sólo quedan peones y reyes en juego.
05. Resolver ejercicios de peón pasado y regla del cuadrado.
06. Saber en qué consiste la oposición de los reyes y la regla básica que nos indica el bando que tiene la oposición.
07. Conocer las posiciones ventajosas de los finales de Rey y peón contra Rey, y saber la regla básica que nos dice cuando una posición es ganadora.
08. Resolver ejercicios de oposición y finales de Rey y peón contra Rey.
09. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
10. Aceptar y respetar la diversidad personal.
11. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.
- Competencias sociales y cívicas, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y

diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, el jaque, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- El peón pasado, la regla del cuadrado y la oposición de los reyes.
- Los finales de Rey y peón contra Rey solo. Posiciones más favorables para el bando que tiene la ventaja de peón.
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre reglas de juego, movimiento y captura de piezas.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Aceptación y respeto de la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- La construcción de aprendizajes significativos, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.
- La funcionalidad de los aprendizajes, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- La realización de experiencias y actividades prácticas, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- La participación activa, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo.

Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.

- Federación Internacional de Ajedrez-FIDE (2014). Leyes del Ajedrez de la FIDE.
 - Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.
12. Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.
 13. Hoja de Autoevaluación para el alumnado.
 14. Plantilla de anotación de partidas para el alumnado.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales.

Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para...

- Anotar los movimientos de las piezas en la realización de los ejercicios.
- Visibilizar en el tablero situaciones de peón pasado, regla del cuadrado y oposición de los reyes.
- Averiguar los movimientos necesarios para conseguir coronar el peón cuando tenemos Rey y peón contra Rey solo.
- Extraer conclusiones de los ejercicios realizados...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la sexta del Curso Inicial, se llevará a cabo en los meses de enero y febrero, y constará de nueve sesiones de trabajo.

1ª Sesión. Recordamos.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga

lo que recuerda de Patricia Llana Vega, cuál ha sido su trayectoria en el ajedrez y cuáles son sus ideas sobre el juego, en general, y sobre las jugadoras, en particular.

- Después interrogamos al grupo también sobre el torneo «Román Torán», el mate de Rey y dos Caballos, la pieza clavada, la coronación y el jaque al Rey, para que diversas personas del grupo expliquen a la clase lo que saben al respecto.

2ª Sesión. El peón pasado.

¿Qué es un peón pasado?:

- Explicamos al alumnado, apoyándonos en la posición de las piezas del Tablero 1, las condiciones que deben darse para que podamos hablar de peón pasado.
- Después abrimos un debate para discutir las ventajas e inconvenientes de tener un peón pasado, las situaciones en las que es positivo, aquellas en las que no lo es, cómo nos podemos beneficiar de tener un peón pasado, como tendremos que defendernos cuando es el rival quien lo tiene, etc.

3ª Sesión. La regla del cuadrado.

¿En qué consiste la regla del cuadrado?:

- Explicamos en qué consiste dicha regla y su utilidad en los finales, sobre todo en los que solo quedan reyes y peones en el tablero.
- Después practicamos dicha regla con las posiciones del Diagrama 1 y de los Tableros, 2, 3 y 4.

4ª Sesión. Ejercicios de peón pasado y regla del cuadrado.

Practicamos los conocimientos del peón pasado y la regla del cuadrado en ejercicios prácticos de tablero:

- Reproducimos la posición del Tablero 5 y damos un tiempo al alumnado (2-5) minutos para que la analice.

- Después entregamos a cada persona la Hoja-Registro de Autoevaluación.
- A continuación procedemos a leer la primera pregunta y dejamos 2-3 minutos para que la contesten (anotando su respuesta en dicha Hoja-Registro). Procedemos de igual manera con las cinco preguntas restantes y cuando hayan terminado realizamos la corrección, les pedimos que sumen los aciertos y nos digan la media aritmética de los mismos para anotarla en nuestra Hoja-Registro de producciones del alumnado.
- Finalmente reproducimos la posición del Tablero 6 y procedemos de igual manera.

5^a Sesión. La oposición de los Reyes.

La oposición de los Reyes:

- Utilizamos la posición del Tablero 7 para explicar en qué consiste, resaltar después su trascendencia en los finales de las partidas, cuando solo quedan pocas piezas en el tablero, pero sobre todo en los finales de Rey y peón contra Rey que veremos en las sesiones siguientes.

6^a Sesión. Los finales de Rey y peón contra Rey. Las posiciones ventajosas.

Lo que no debemos hacer en dichos finales:

- Utilizamos la posición del Tablero 8 para resaltar lo que no debemos hacer cuando tenemos la ventaja. Esto es, avanzar con el peón por delante de nuestro Rey.
- Después reproducimos la posición del Tablero 9 para explicar la estrategia ganadora en dichos finales, consistente en avanzar con el Rey por delante del peón para abrirle paso hacia la coronación.

Posiciones ganadoras y posiciones menos ventajosas:

- Utilizamos la posición del Tablero 10 para explicar la estrategia ganadora que debemos seguir cuando tenemos el Rey dos filas por delante del peón.

- Después reproducimos la posición del Tablero 11 (una sola fila el Rey por delante del peón) para explicar por qué dicha posición ya no es favorable.

7^a Sesión. Ejercicios de oposición de los reyes.

Practicamos los conocimientos de la oposición de los reyes en ejercicios de finales de Rey y peón contra Rey:

- Reproducimos la posición del Tablero 12 y damos un tiempo al alumnado (2-5) minutos para que la analice.
- A continuación procedemos a leer la primera pregunta y dejamos 2-3 minutos para que la contesten (anotando su respuesta en dicha Hoja-Registro). Procedemos de igual manera con las cinco preguntas restantes y cuando hayan terminado realizamos la corrección, les pedimos que sumen los aciertos y nos digan la media aritmética de los mismos para anotarla en nuestra Hoja-Registro de producciones del alumnado.
- Finalmente reproducimos la posición del Tablero 13 y procedemos de igual manera.

8^a Sesión. Sabrina Neide Vega Gutiérrez.

Sabrina Neide Vega Gutiérrez. Doble campeona de España de Ajedrez Femenino:

- Explicamos cómo fue el comienzo en el ajedrez de Sabrina y lo comparamos con el de nuestra campeona Patricia Llaneza.
- Después leemos la información existente sobre ella en las páginas 179-181 de los materiales para el alumnado y abrimos un debate sobre su consideración del ajedrez como algo semi-profesional.

9^a Sesión. La partida.

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del

Diagrama 2 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.

- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.
- A continuación les entregamos una Plantilla de Anotación para que escriban en ella todas las jugadas que vayan realizando, tanto propias como de la compañera o compañero oponente.
- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado). Por último, recogemos las Plantillas de Anotación, revisamos las anotaciones realizadas, comprobamos si hay fallos y descontamos $\frac{1}{2}$ punto por cada error cometido.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01.** Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 02.** Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 03.** Saber cuando un peón está pasado o no.
 - Sabe la regla que nos indica cuando un peón está pasado.
 - Conoce las ventajas e inconvenientes de tener un peón pasado.

- Conoce las estrategias necesarias para sacar ventaja de un peón pasado y también la mejor defensa cuando es el bando rival quien lo tiene.
- 04.** Conocer la regla del cuadrado y saber aplicarla en los finales donde sólo quedan peones y reyes en juego.
 - Sabe la regla del cuadrado.
 - Aplica correctamente la regla del cuadrado en posiciones del tablero.
- 05.** Resolver ejercicios de peón pasado y regla del cuadrado.
 - Resuelve correctamente en el tablero ejercicios de peón pasado y regla del cuadrado.
- 06.** Saber en qué consiste la oposición de los reyes y la regla básica que nos indica el bando que tiene la oposición.
 - Sabe en qué consiste la oposición de los reyes.
 - Sabe la regla que nos indica qué bando tiene la oposición.
 - Conoce la utilidad de dicha regla para los finales de Rey y peón contra Rey.
- 07.** Conocer las posiciones ventajosas de los finales de Rey y peón contra Rey, y saber la regla básica que nos dice cuando una posición es ganadora.
 - Sabe cuáles son las posiciones ventajosas en los finales de Rey y peón contra Rey.
 - Sabe lo que no debe hacer en un final así cuando tiene Rey y peón.
 - Conoce las estrategias ganadoras en los finales de Rey y peón contra Rey.
- 08.** Resolver ejercicios de oposición y finales de Rey y peón contra Rey.
 - Resuelve correctamente en el tablero ejercicios de oposición en finales de Rey y peón contra Rey.
- 09.** Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
 - Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.
 - Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
 - Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.

10. Aceptar y respetar la diversidad personal.
 - Acepta y respeta la diversidad personal de sus compañeras y compañeros, puesta de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.
11. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.
 - Conoce y valora el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo. Así como con los datos de la autoevaluación del alumnado y la recogida final de las plantillas de anotación de movimientos.

Hoja-registro producciones del alumnado

Alumnado (apellidos y nombre)	1	2	3	4	5	T

1 -observación 2 -individuales 3 -parejas 4 -grupales 5 -autoevaluación T -total

Hoja-registro de autoevaluación

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 5-1		
Tablero 5-2		
Tablero 5-3		
Tablero 5-4		
Tablero 5-5		
Tablero 5-6		
Total		
Media aritmética		

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 6-1		
Tablero 6-2		
Tablero 6-3		
Tablero 6-4		
Tablero 6-5		
Tablero 6-6		
Total		
Media aritmética		

Hoja-registro de autoevaluación

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 12-1		
Tablero 12-2		
Tablero 12-3		
Tablero 12-4		
Tablero 12-5		
Tablero 12-6		
		Total
		Media aritmética

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 13-1		
Tablero 13-2		
Tablero 13-3		
Tablero 13-4		
Tablero 13-5		
Tablero 13-6		
		Total
		Media aritmética

Plantilla de anotación

Competición:			
Fecha:	Ronda:	Tablero:	Fecha:
Blancas:		Club:	
Negras:		Club:	

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		

Blancas:	Negras:
----------	---------

Materiales para el alumnado

INTRODUCCIÓN

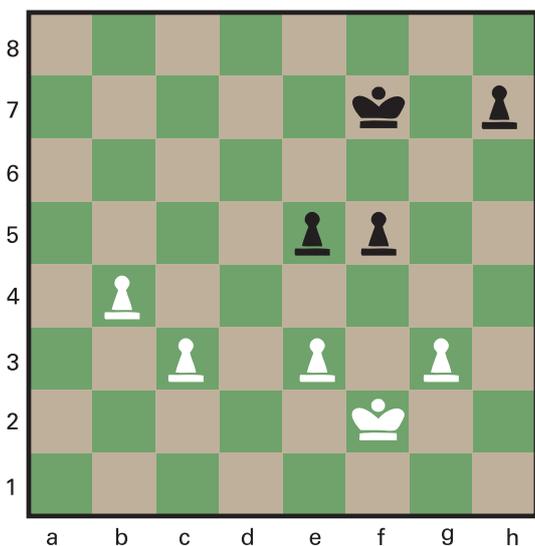
En la lección anterior vimos tres aspectos del juego muy importantes (la pieza clavada, la coronación y el jaque al Rey rival), y conocimos un poco a la única asturiana que ha sido Campeona de España de Ajedrez Femenino hasta este momento (Patricia Llaneza Vega, en el año 2006), quien nos aportó su visión del juego y la idea de que para progresar en el ajedrez hay que jugar contra rivales de mayor nivel (con independencia de que sean hombres o mujeres).

Pues bien, en ésta vamos a estudiar otros tres conceptos básicos del ajedrez, como son el peón pasado, la regla del cuadrado y la oposición, abordaremos después los finales de Rey y peón contra Rey, y terminaremos conociendo un poco a otra campeona española que ya has visto (Sabrina Vega Gutiérrez) porque compartía fotografía con Patricia Llaneza en la lección anterior. Comenzamos pues.

EL PEÓN PASADO

Decimos que un peón está pasado cuando no hay peones rivales que puedan oponerse a su avance y más concretamente, cuando no queda ningún peón rival delante de él ni en las columnas vecinas (izquierda y/o derecha).

Tablero 1: Peones pasados



Por ejemplo, en el **Tablero 1** las blancas tienen dos peones pasados, los de «b4» y «c3», porque no hay ningún peón rival en dichas columnas y tampoco en las vecinas de «a» y «d». Las negras, por su parte, no tienen ninguno, ni siquiera el de «h7» porque hay un peón blanco en la columna vecina «g».

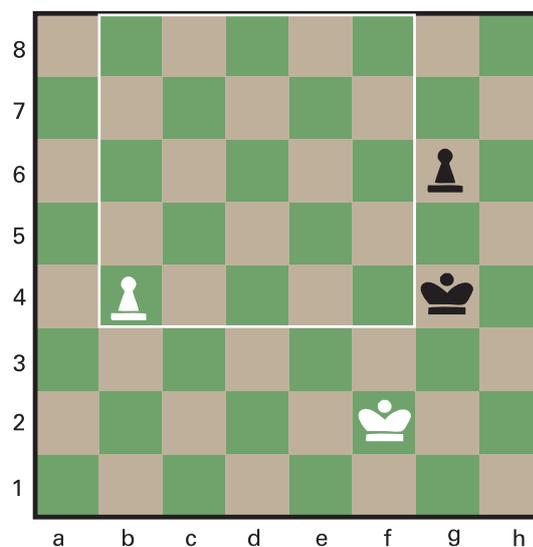
Los peones pasados son muy importantes en los finales de las partidas, dado que al no haber peones rivales que puedan oponerse a su avance solo pueden ser detenidos con piezas (Caballos, Alfiles, Torres, Dama o Rey) y tienen mayores posibilidades de coronar. En la posición del tablero, con sólo reyes y peones, las negras no pueden impedir que las blancas coronen alguno de los suyos y ganen la partida.

LA REGLA DEL CUADRADO

Resulta imprescindible que la conozcamos y apliquemos bien en los finales donde sólo quedan peones y reyes en juego, y alguno de los peones está pasado.

Así, para saber si el Rey negro del **Tablero 2** puede llegar a detener el peón blanco tenemos que contar las casillas que le faltan a este último para coronar y trazar mentalmente el cuadrado señalado. Si el Rey negro está fuera de dicho cuadrado y mueve el peón blanco no podrá alcanzarlo, mientras que si le toca jugar a

Tablero 2: Regla del cuadrado



Tablero 3: Regla del cuadrado

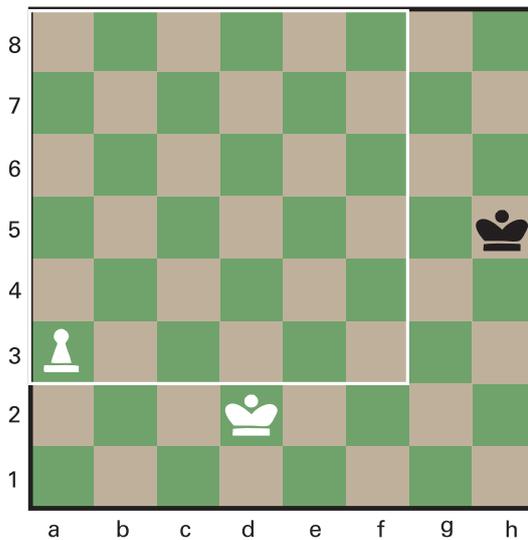
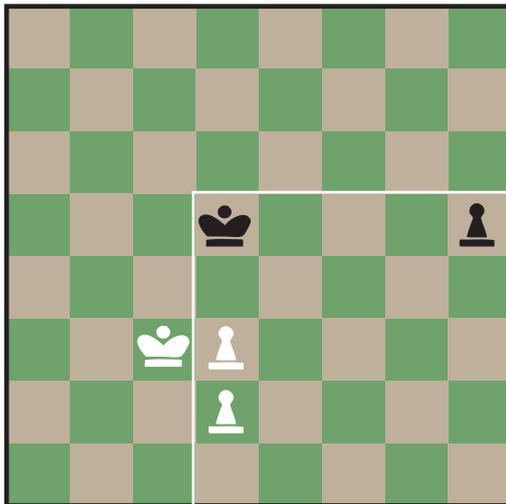
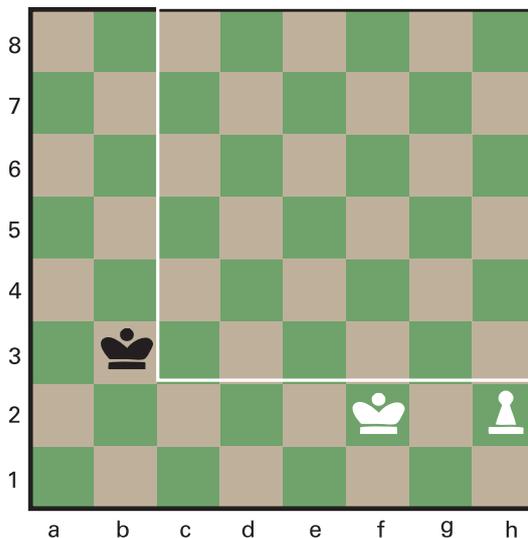


Diagrama 1



Tablero 4: Regla del cuadrado



él sí podrá hacerlo con los movimientos «Rf4» o «Rf5» al entrar dentro del cuadrado. Si pasamos ahora a la posición del Tablero 3 comprobamos que el Rey negro no solo está fuera del cuadrado sino que tampoco puede entrar en él si le tocara mover ahora, por lo que no podrá impedir la coronación del peón blanco.

Lo mismo le sucede al Rey blanco en el Diagrama 1 porque sus propios peones y el Rey negro le impiden la entrada en el cuadrado.

Posición distinta es la del Tablero 4, dado que si le toca mover al Rey negro, con las jugadas «Rc3» o «Rc4» entra en el cuadrado y, por consiguiente, podrá impedir la coronación del peón.

Ahora bien, me podrás decir que este cuadrado está mal trazado porque el peón blanco está situado fuera del mismo y no dentro como en los tres ejemplos anteriores. Tienes razón, pero recuerda que cuando un peón se mueve por vez primera podemos avanzarlo 1 o 2 casillas y ésta es la situación en que se encuentra el peón del Tablero 4.

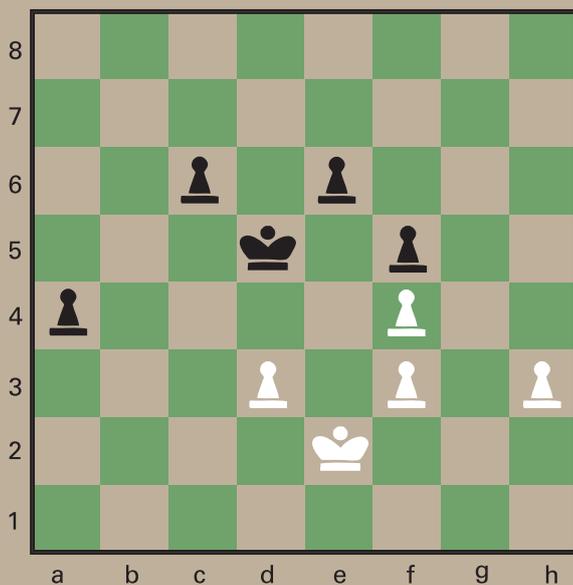
Por lo tanto, en tales casos el cuadrado tenemos que hacerlo como si el peón estuviera situado ya en la tercera fila.

Bueno, hemos terminado de ver los dos primeros conceptos teóricos de la lección y antes de pasar al tercero conviene que realicemos algún ejercicio para repasar lo que hemos explicado.

Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

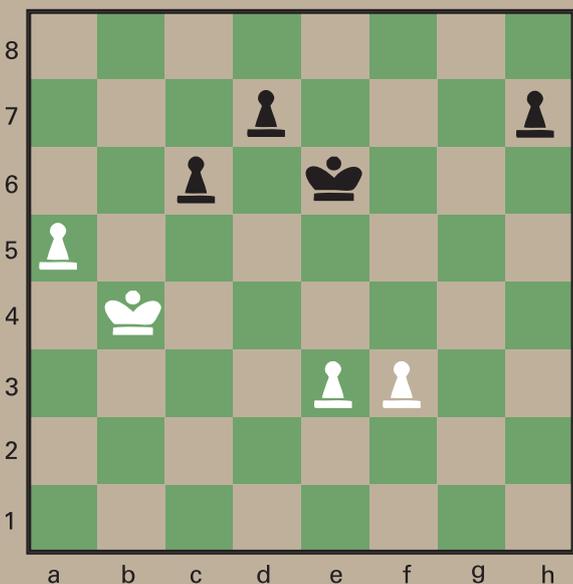
Lee con atención las preguntas, medita tus respuestas, escríbelas en la Hoja de Autoevaluación y cuando los corriamos asignate la puntuación como siempre, esto es, en función del acierto que hayas tenido («1, 0'5 ó 0 puntos»).

Tablero 5: Peón pasado y Regla del cuadrado



1. ¿Las blancas tienen algún peón pasado?
2. ¿Y las negras?
3. ¿Puede impedir el Rey blanco que corone el peón negro de «a4» si le toca mover a las negras?
4. ¿Y si son las blancas quienes mueven ahora?
5. ¿El Rey negro está en disposición de evitar que corone el peón blanco de «h3»?
6. ¿Importa quién tenga el turno de juego?

Tablero 6: Peón pasado y Regla del cuadrado

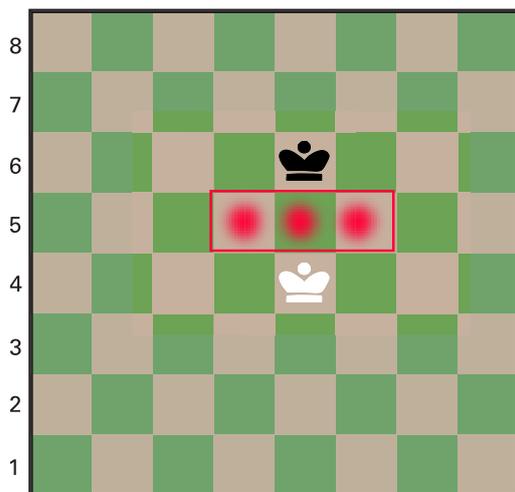


1. ¿Qué peones blancos están pasados?
2. ¿Y los negros, cuáles son?
3. ¿Qué única jugada del Rey negro le da posibilidades de impedir que corone el peón blanco de «a5»?
4. ¿Importa quien tenga el turno de juego para que dicho peón «a5» pueda coronar?
5. ¿Qué debería mover el Rey blanco para impedir que corone el peón negro de «h7»?
6. ¿Si le tocara mover ahora a las negras podrían coronar dicho peón?

LA OPOSICIÓN DE LOS REYES

Si los dos conceptos anteriores (peón pasado y regla del cuadrado) son importantes, tanto o más lo es el tercero (oposición). Este último se refiere exclusivamente a la situación que se da cuando se enfrentan los dos reyes porque son las dos únicas figuras del juego que no se pueden «arrimar» la una a la otra y siempre tienen que mantener al menos una casilla de distancia entre ambas.

Tablero 7: La oposición



Por ejemplo, en el **Tablero 7**, ambos reyes están situados frente a frente, se disputan el control de la fila «5», pero ninguno de los dos puede ocupar las casillas «d5», «e5» y «f5» existentes entre ellos. Hablamos entonces de la oposición de los reyes y en este caso podemos preguntarnos ¿cuál de los dos conseguirá atravesar la barrera?

La respuesta a dicho interrogante es que decide el turno de juego. En efecto, si le tocara mover ahora al Rey negro no podría ocupar ninguna de las tres casillas clave (**d5, e5 y f5**), tendría que hacer otra jugada cualquiera y forzosamente perdería el control de alguna de tales casillas, situación que aprovecharía inmediatamente el Rey blanco para ocupar la fila y ganar terreno. El turno de jugadas podría ser el siguiente:

1. Rf6 Rd5 1. Rd6 Rf5 1. Re7 Re5

Por lo tanto, decimos que...

La oposición favorece a quien no tiene el turno de juego.

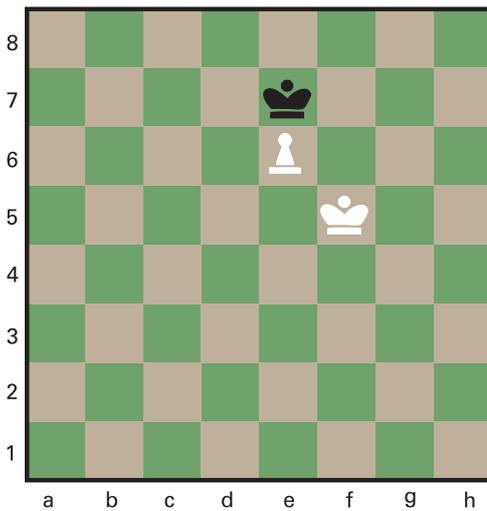
O lo que es lo mismo, que un bando tiene la oposición cuando, estando los reyes enfrentados y con un casilla de separación entre ambos, le corresponde mover al rival.

Imaginemos que el Rey blanco está en la casilla «f2» y el negro en la casilla «g6», entonces el blanco juega «1. Rg3», se coloca enfrente y gana la oposición.

LOS FINALES DE REY Y PEÓN CONTRA REY. POSICIONES VENTAJOSAS

Ya hemos visto lo fácil que resulta dar mate al Rey rival si tenemos Rey y Dama contra Rey solo; conocemos también que podemos alcanzar esa situación si conseguimos coronar un peón; sabemos, así mismo, que en la mayoría de partidas se suele llegar a finales donde quedan muy pocas piezas en el tablero, incluso solo reyes y peones; hemos

Tablero 8: Rey y peón contra Rey



visto antes que la regla del cuadrado nos permite saber de inmediato si el Rey rival está o no en situación de impedir la coronación de nuestro peón; pero, ¿qué ocurre cuando dicho Rey está dentro del cuadrado? Pues bien, en este caso todo dependerá de la ubicación de nuestro propio Rey, dado que según sea ésta podrá ayudar o no a coronar al peón.

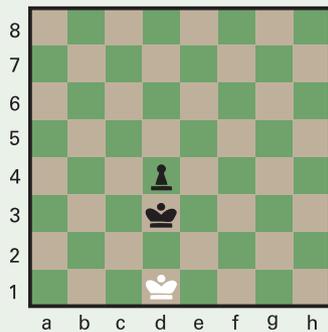
Habitualmente, cuando empezamos a jugar al ajedrez y nos enfrentamos a este tipo de finales lo que solemos hacer es avanzar todo lo que podemos el peón para acercarlo a la meta anhelada sin pararnos a pensar, de manera que cuando surgen las dificultades ya es demasiado tarde.

Esto es, precisamente, lo que le ha sucedido a las blancas en el **Tablero 8**, que han llegado muy cerca de la meta con su peón y, sin embargo, no podrán alcanzarla de ninguna manera porque han permitido al Rey negro que se sitúe delante de él, bloqueándole el paso. Ahora, hagan lo que hagan, muevan lo que muevan, nunca podrán llegar a coronar el peón y lo máximo que conseguirán será ahogar al Rey negro y terminar en tablas. ¿En qué se han equivocado entonces las blancas? Pues, que no han seguido el método más seguro para lograr el éxito, que consiste en avanzar primero con el propio Rey, para abrirle camino al peón y llevarlo tras él hasta la meta. Por consiguiente ya sabemos que la mejor situación para el Rey es cuando está delante de su propio peón.

En efecto, todas las posiciones (excepto las de peón de torre) en las que el Rey ha logrado llegar a la **sexta** fila y está por delante de su peón son ganadoras, sin que importe dónde se encuentre situado el Rey rival ni quién tenga el turno de juego.

algunos

ejemplos



Tablero 9:
Rey y peón contra Rey

En el Tablero 9 las negras han llegado con el Rey a su sexta fila, lo tienen situado por delante del peón y ganan, con independencia del bando que tenga el turno de juego.

Si juegan las blancas y mueven:

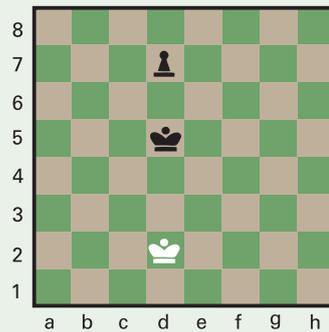
- 1.Re1 Rc2 (Controlando las tres casillas que debe recorrer el peón para coronar: «d3», «d2» y «d1».)
- 2.Re2 d3+
- 3.Re1 d2+
- 4.Re2, d1=D+

Si juegan las blancas y mueven:

- 1.Rc1 Re2 (Controlando las tres casillas que debe recorrer el peón para coronar: «d3», «d2» y «d1».)
- 2.Rc2 d3+
3. Rc1 d2+
- 4.Rc2, d1=D+

Mientras que si juegan las negras:

- 1.Rc3 Rc1 (Las blancas toman la oposición, pero en este caso no les vale.)
- 2.d3 Rd1
- 3.d2 (El peón ha llegado a la séptima fila de las negras sin dar jaque al Rey rival. Detalle éste que no deberemos olvidar)
- 3.Re2
- 4.Rc2 (Y el peón corona sin impedimentos.)



Tablero 10
Rey y peón contra Rey

En el Tablero 10 el Rey negro está dos filas por delante de su peón y esta circunstancia le asegura la victoria.

Si juegan las blancas y mueven:

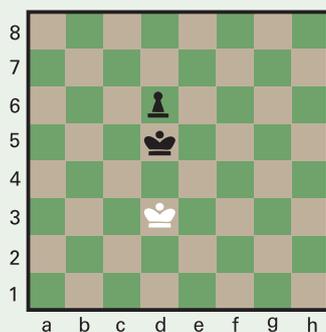
- 1.Re3 Rc4
- 2.Rd2 Rd4 (Tomando la oposición y asegurando así la penetración en la sexta fila de las negras.)
- 3Rc2 Re3
- 4Rd1 d5
- 5Re1 d4
- 6Rd1 Rd3 (Tomando la oposición de nuevo para asegurar la penetración en la séptima fila de las negras.)
- 7Re1 Rc2 (Controlando las tres casillas que debe recorrer el peón para coronar: «d3», «d2» y «d1».)

¡Ojo!, en la jugada 6 sería un error si las negras juegan...

- 6...d3 (Porque las blancas responderían...)
- 7 Re1 d2+
- 8 Rd1 Rd3 (Y el Rey blanco está ahogado.)

Mientras que si juegan las negras:

- 1... d6 (Un tiempo de espera para ganar la oposición y obligar a las blancas a retroceder.)
- 2Re3 Rc4
- 3Rd2 Rd4 (Tomando la oposición.)
- 3 Rc2 Re3
- 4 Rd1 d5
- 5 Re1 d4
- 6 Rd1 Rd3 (Cogiendo la oposición de nuevo para asegurar la penetración en la séptima fila de las negras.)
7. Rc1 Re2 (Controlando las tres casillas que debe recorrer el peón para coronar: «d3», «d2» y «d1».)



Tablero 11
Rey y peón contra Rey

En el Tablero 11 el Rey negro vuelve a estar delante de su peón, pero ahora solo una fila, posición que resulta menos favorable.

Si le toca jugar a las blancas no hay problema porque si mueven **1. Rf3** las negras responden **1. ...Rd4** y entran en una posición ganadora.

Lo mismo sucede si las blancas optan por jugar **1. Rd3**, porque las negras mueven **1. ...Rf4** y consiguen también una posición favorable.

Sin embargo, situación distinta es si le toca jugar a las negras, ya que las blancas tienen la oposición y pueden plantear una resistencia imposible de vencer. Por ejemplo:

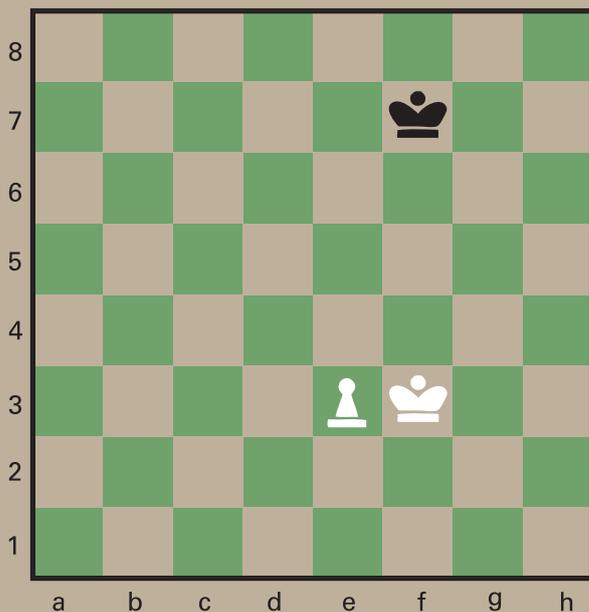
1. ...Rd5
2. Rd3 (Manteniendo la oposición.) Re5
3. Re3 (Tomando otra vez la oposición.) Rf5
4. Rf3 (Volviendo a coger la oposición.) e5 (Las negras, como no consiguen progresar con el Rey, optan por avanzar el peón, pero entonces entran en una posición de tablas.)
5. Re3 e4
6. Re2 Rf4
7. Rf2 (De nuevo vuelve a tomar la oposición. La estrategia del Rey blanco es clara: mantenerse en las casillas de bloqueo situadas frente al peón hasta que el Rey negro asome por uno de los costados, y en ese momento coger la oposición otra vez.) e3+
8. Re2 Re4
9. Re1 (¡Única jugada posible para no perder! El Rey blanco tiene que mantener la posibilidad de coger la oposición si el negro juega Rd3 o Rf3, respondiendo con Rd1 o Rf1, respectivamente) Rf3
10. Rf1 e2+ (El peón alcanza la séptima fila negra, pero con jaque al Rey blanco y eso, como ya hemos visto, impide la victoria.)
11. Re1 Re3 (Y tablas por ahogado porque las negras no tienen otro movimiento posible para impedir que el Rey blanco capture el peón.)

Hemos terminado con los conceptos teóricos de la lección y espero que te hayas percatado de la trascendencia que tienen en el juego, sobre todo el tema de la oposición en los finales de Rey y peón contra Rey. Es muy importante que los dominemos porque nos pueden dar la victoria cuando tenemos el peón de ventaja o conseguir las tablas si no es así.

Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

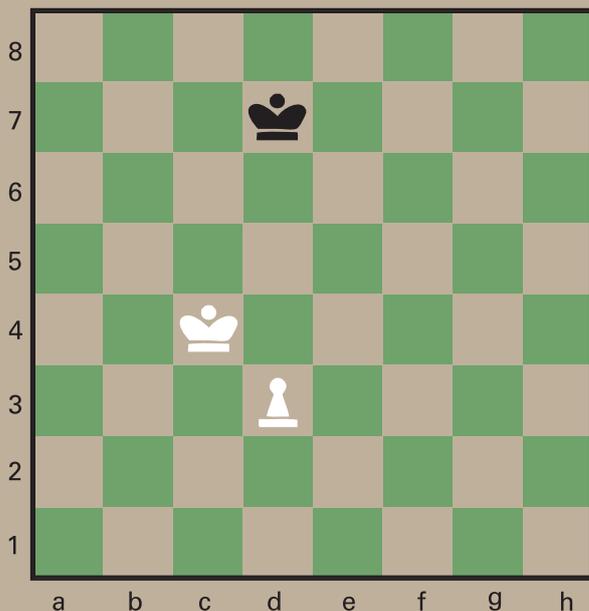
Pasamos ahora a realizar algunos ejercicios. Lee con atención las preguntas, medita tus respuestas, escríbelas en la Hoja de Autoevaluación y cuando las corriamos asígnate la puntuación en función del acierto que hayas tenido («1, 0'5 ó 0 puntos»)

Tablero 12: Oposición



1. ¿Qué tienen que responder las negras a la jugada blanca «Re4»?
2. ¿Qué deben jugar las negras si las blancas mueven «Rf4»?
3. ¿Es útil para las blancas la jugada «e4»?
4. ¿Es buena para las negras ahora la jugada «Re6»?
5. ¿Y la jugada «Rf6»?
6. ¿Qué jugada deberían hacer las negras para tener posibilidades de mantener la oposición?

Tablero 13: Oposición



1. ¿Qué deben jugar las negras ahora para ganar la oposición?
2. ¿Y si le toca mover a las blancas, cuál sería su mejor jugada?
3. ¿Importa entonces el turno de juego?
4. ¿Es buena la jugada blanca «Rd4»?
5. ¿Es positiva la jugada negra «Rc7»?
6. Le toca a las blancas mover y juegan «d4», ¿aciertan o se equivocan?

SABRINA NEIDE VEGA GUTIÉRREZ

Ahora, para concluir la lección, vamos a conocer un poco a esta otra campeona española, que tuvo un comienzo distinto al de nuestra Patricia Llana, dado que en su familia no había antecedentes ajedrecísticos y Sabrina se inició en el ajedrez, con 8 años, cuando comenzó a impartirse como actividad extraescolar en el colegio donde estudiaba Educación Primaria.

Después, curiosamente y de manera opuesta a lo que suele suceder habitualmente, como es que las personas más peques de la familia imiten a las mayores, fue su hermana mayor Belinda la que se apuntó también a las clases que impartía en el colegio el monitor Orlando León.

Pues bien, desde que comenzó con el ajedrez Sabrina no dejó de progresar como estudiante y jugadora, dado que sus éxitos deportivos los ha ido acompañando también de buenos resultados académicos.

Concretamente, en el ajedrez destacó en todas las categorías de edad, consiguiendo ser campeona de España femenina (Sub-10, Sub-14, Sub-16, Sub-18 y Sub-20) e incluso Campeona de España absoluta Sub-14.

Ha sido Campeona de España Femenina dos veces (2008 y 2012) y Subcampeona en otras dos (2011 y 2014), ha representado a España en varias Olimpiadas y Campeonatos de Europa, ha jugado competiciones con equipos nacionales y extranjeros y

Sabrina Neide Vega Gutiérrez.
Fotografía de David Martínez



después de lograr grandes resultados en diferentes torneos, compitiendo con mujeres y hombres con Elo1 similar o superior al suyo ha conseguido varios títulos de la Federación internacional de Ajedrez (FIDE):

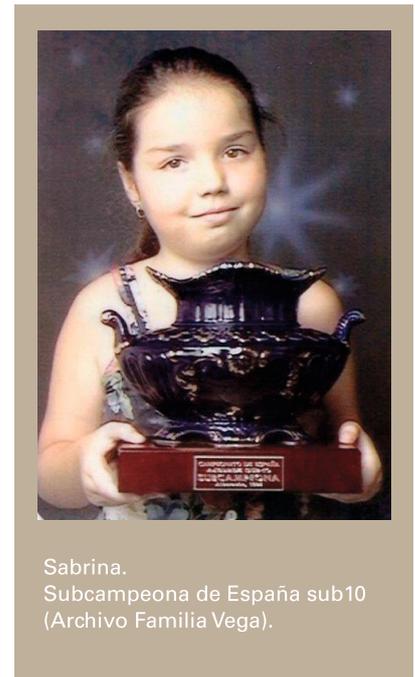
- WIM: Woman International Master (en 2003).
- WGM: Woman Grand Master (en 2007) y el título absoluto de...
- IM: International Master (en 2013).

Es decir, no solo ha logrado buenos resultados compitiendo con mujeres sino que lo ha hecho también con jugadores varones y eso ha posibilitado que consiguiera, finalmente, el título de Maestro Internacional Absoluto.

Además, conviene resaltar que el ajedrez no es su prioridad profesional, sino que lo ha sido y lo son los estudios superiores de Derecho, que ya terminó y que ahora enfoca hacia las oposiciones a juez. Tal es así, que la propia Sabrina afirmaba en una entrevista que le hicieron en el Campeonato de España Absoluto de 2013:

«En realidad, este año estoy jugando mucho, porque mi trabajo actual es muy flexible y me lo permite. Más bien podríamos decir que me estoy cargando de ajedrez por si luego mi nueva vida me priva de él»² y es que para ella vivir del ajedrez es muy complicado y lo más que podría hacer sería compaginarlo como algo semi-profesional.

En la misma entrevista manifestaba también, entre otras cuestiones, que «El Ajedrez, en la base, es el mejor complemento para los estudios y para la vida, pues fomenta valores y desarrolla aptitudes idóneas, como la disciplina, la concentración, la voluntad y el sacrificio en la búsqueda y consecución de objetivos, el espíritu de superación, el compañerismo y la autodeterminación en la toma de decisiones, entre otros muchos. [...] Además de ser un juego muy dinámico, entretenido y apasionante —muy al contrario de la imagen que muchos tienen proyectada—. Pero, por supuesto, nada mejor que el acercarse personalmente para comprobarlo.»



Sabrina.
Subcampeona de España sub10
(Archivo Familia Vega).

² Entrevista realizada por Leontxo García en los Campeonatos de España de 2013, celebrados en Linares.

Plantilla de anotación

Competición: LXXVIII Campeonato España Absoluto. Linares			
Fecha: 31/08/2013	Ronda: 3	Tablero: 3	Resultado: 1/2 - 1/2
Blancas: Vega Gutiérrez, Sabrina		Club: Federación Canaria	
Negras: Illescas Córdoba, Miguel		Club: Federación Catalana	

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1	e4	e5	21	c3	Ta2	41		
2	Cf3	Cc6	22			42		
3	Ab5	a6	23			43		
4	Aa4	Cf6	24			44		
5	0-0	Cxe4	25			45		
6	Te1	Cc5	26			46		
7	Cxe5	Cxe5	27			47		
8	Txe5+	Ae7	28			48		
9	Cc3	0-0	29			49		
10	Ab3	d6	30			50		
11	Te1	c6	31			51		
12	d4	Cxb3	32			52		
13	axb3	Af5	33			53		
14	Af4	Te8	34			54		
15	Dd2	Ag6	35			55		
16	Ce4	Af8	36			56		
17	Cg3	Txe1+	37			57		
18	Txe1	h6	38			58		
19	b4	a5	39			59		
20	bxa5	Txa5	40			60		

Soluciones de los ejercicios

Tablero 5		Tablero 6	
5.1	h3	6.1	a5 y f3
5.2	a4	6.2	c6 y h7
5.3	NO, pues que tras la jugada negra «a3» no podría entrar en el cuadrado.	6.3	Rd6)
5.4	SÍ, porque con «Rd2» o «Rd1» entra en el cuadrado	6.4	SÍ, porque si es de la blancas, con «a6» coronan.
5.5	SÍ, porque está dentro del cuadrado.	6.5	Rc4 o Rc3. No vale «Rc5» porque hay un peón blanco en «e3»
5.6	NO, pues aunque les toque mover a las blancas y hagan «h4», las negras con «Rd6» están en disposición de impedir la coronación.	6.6	SÍ, porque con «h5» imposibilitarían que el Rey blanco pudiera entrar en el cuadrado. ^{a)}

Tablero 12		Tablero 13	
12.1	Re6	13.1	Rc6
12.2	Rf6	13.2	Rd5
12.3	NO, porque el Rey queda una fila por detrás.	13.3	SÍ, porque a quién le toque mover gana la oposición.
12.4	NO, porque las blancas con «Re4» mantienen la oposición.	13.4	NO, porque las negras con «Rd6» ganan la oposición.
12.5	NO, porque las blancas con «Rf4» conservan la oposición.	13.5	NO, porque las blancas con «Rc5» consiguen la oposición.
12.6	Re7, porque a «Re4» pueden responder «Re6» y a «Rf4» pueden contestar con «Rf6»..	13.6	SE EQUIVOCAN, pues permiten que las negras consigan la oposición con «Rc6».

UD

7

Finales de Rey y peón contra Rey,
finales con pocos peones y finales
con mayor cantidad de peones

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

En esta unidad didáctica (UD a partir de ahora) profundizamos en los finales de reyes y peones, comenzando con las posiciones desfavorables para el bando que tiene la ventaja en las situaciones de Rey y peón contra Rey, continuando después con los finales de peón de Torre, los finales con pocos peones, los finales de Rey y dos peones contra Rey, los finales de Rey y peón contra Rey y peón, y los finales con mayor cantidad de peones.

Para ello, como en las unidades anteriores, partimos de los conocimientos que el alumnado ya tiene sobre el movimiento de las piezas y su anotación correspondiente, los trabajamos y ponemos en práctica en situaciones reales del tablero con ejercicios de finales de reyes y peones, donde se practica también, por ejemplo, la regla del cuadrado y la oposición de los reyes.

Además, presentamos a la actual Campeona de España, la hispano-ucraniana Olga Alexandrova, que es un ejemplo de la internacionalización del ajedrez y los beneficios que reporta, a todos los niveles, el intercambio de conocimientos entre personas de diferentes países y culturas.

OBJETIVOS

01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. Saber cuáles son las posiciones desfavorables en los finales de Rey y peón contra Rey solo.
04. Saber las particularidades que presentan los peones de Torre en los finales de Rey y peón contra Rey solo.
05. Saber las estrategias ganadoras y las defensivas en los finales de Rey y dos peones contra Rey solo.
06. 6Saber las estrategias ganadoras y las defensivas en los finales de Rey y peón contra Rey y peón, cuando ambos peones se bloquean mutuamente.
07. Saber las estrategias ganadoras y las defensivas en los finales con mayor cantidad de peones.
08. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
09. Aceptar y respetar la diversidad personal.
10. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para me-

jorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.

- **Competencias sociales y cívicas**, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, el jaque, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- Los finales de Rey y peón contra Rey solo. Posiciones desfavorables para el bando que tiene la ventaja de peón.
- Los finales con el peón de Torre.
- Los finales con pocos peones.
- Los finales de Rey y dos peones contra Rey.
- Los finales de Rey y peón contra Rey y peón.
- Los finales con mayor cantidad de peones.
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre reglas de juego, movimiento y captura de piezas.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.

- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Aceptación y respeto a la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- **La construcción de aprendizajes significativos**, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.
- **La funcionalidad de los aprendizajes**, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- **La realización de experiencias y actividades prácticas**, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- **La participación activa**, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- **La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase**, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- **La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez**, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo.

Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Federación Internacional de Ajedrez-FIDE (2014). Leyes del Ajedrez de la FIDE. <http://www.xake.net/2014-fva/2014_FVA-EXF/2014-07-01%20Leyes%20Ajedrez%20New.pdf>
- Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.
- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.
- Hoja de Autoevaluación para el alumnado.
- Plantilla de anotación de partidas para el alumnado.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales.

Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para...

- Anotar los movimientos de las piezas en la realización de los ejercicios.
- Visibilizar y practicar en el tablero posiciones de finales de reyes y peones.
- Analizar los finales con pocos peones.
- Estudiar los finales con mayor cantidad de peones.
- Extraer conclusiones de los ejercicios realizados...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la séptima del Curso Inicial, se llevará a cabo en los meses de febrero y marzo, y constará de nueve sesiones de trabajo.

1^a Sesión. Recordamos.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga lo que recuerda de Sabrina Neide Vega Gutiérrez, cuál ha sido su trayectoria en el ajedrez, comparándola con la de nuestra Patricia Llaneza, y cuál es la consideración que tiene del juego.
- Después interrogamos al grupo también sobre el peón pasado, la regla del cuadrado, la oposición de los reyes y las posiciones ventajosas en los finales de Rey y peón contra Rey solo con el objeto de que diversas personas del mismo expliquen a la clase lo que saben al respecto.

2^a Sesión. Posiciones desfavorables en los finales de Rey y peón contra Rey solo.

¿Cómo defendernos cuando estamos en desventaja en los finales de Rey y peón contra Rey solo, pero la posición es desfavorable para el bando rival que tiene el peón?:

- Explicamos al alumnado cuál es la estrategia defensiva básica en los finales de Rey y peón contra Rey solo, cuando la posición es desfavorable para el bando que tiene la ventaja del peón.

Practicamos la defensa en posiciones del tablero:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Tablero 1, explicamos como conseguir las tablas.
- Después utilizamos la posición de las piezas del Tablero 2 para conseguir lo mismo (entablar).

3^a Sesión. El caso peculiar del peón de Torre en los finales de Rey y peón contra Rey solo.

¿Qué posiciones del peón de Torre en los finales de Rey y peón contra Rey solo son negativas?:

- Utilizamos las posiciones de los Tableros 3 y 4 para explicar porqué al bando

que tiene la ventaja del peón le resulta imposible coronarlo y lo máximo que puede conseguir son las tablas.

¿Qué posiciones del peón de Torre en los finales de Rey y peón contra Rey solo son positivas?:

- Empleamos la posición del Tablero 5 para exponer cómo deben estar situadas las piezas del bando que tiene la ventaja (concretamente su Rey) para conseguir coronar el peón.

4^a Sesión. Finales con pocos peones.

Practicamos posiciones de finales con pocos peones:

- Utilizamos los Diagramas 1, 2 y 3 para explicar las posiciones de piezas en las que la ventaja de los dos peones es definitiva para el bando que la disfruta.
- Después empleamos las posiciones de los Tableros 6 y 7 para señalar otras situaciones en las que dicha ventaja de dos peones no puede ser explotada por el bando que la tiene.

5^a Sesión. Finales de Rey y peón contra Rey y peón.

La situación particular de los finales de Rey y peón contra Rey y peón cuando ambos peones se bloquean mutuamente:

- Utilizamos las posiciones de los Tableros 8 y 9 para explicar las estrategias ganadoras de ambos bandos y la importancia que tiene en tales finales la oposición de los reyes.

6^a Sesión . Los finales con mayor cantidad de peones.

Lo que no debemos hacer en dichos finales:

- Utilizamos la posición del Tablero 10 para enseñar la regla básica a seguir por el bando que tiene la ventaja de peones y explicar qué jugadas son buenas y cuáles son malas.

El sacrificio de peones para conseguir un peón pasado en los finales con igual cantidad de peones por ambos bandos.

- Utilizamos las posiciones de los Tableros 11 y 12 para explicar la estrategia ganadora en dichas situaciones.

7ª Sesión. Ejercicios de finales de reyes y peones.

Practicamos los conocimientos sobre los tipos de finales explicados en la unidad con la realización de ejercicios:

- Entregamos al alumnado la Hoja-Registro de Autoevaluación.
- Después ponemos la posición del Diagrama 4 y le damos un tiempo (1-3 minutos) para que la analicen y respondan.
- Finalmente corregimos el ejercicio para que lo anoten y explicamos la corrección si es necesario.
- A continuación procedemos de igual manera con los ocho Diagramas restantes (5 al 12, ambos inclusive).
- Finalmente les pedimos que sumen los aciertos y nos digan la media aritmética de los mismos para anotarla en nuestra Hoja-Registro de producciones del alumnado.

8ª Sesión. Olga Alexandrova.

Olga Alexandrova, la primera Campeona de España de Ajedrez Femenino que no ha nacido en nuestro país:

- Explicamos su trayectoria en el ajedrez
- Después abrimos un debate para la valoración que hace del ajedrez profesional actual.

9ª Sesión. La partida.

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel

de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del Diagrama 13 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.

- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.
- A continuación les entregamos una Plantilla de Anotación para que escriban en ella todas las jugadas que vayan realizando, tanto propias como de la compañera o compañero oponente.
- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado). Por último, recogemos las Plantillas de Anotación, revisamos las anotaciones realizadas, comprobamos si hay fallos y descontamos $\frac{1}{2}$ punto por cada error cometido.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01.** Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 02.** Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 03.** Saber cuáles son las posiciones desfavorables en los finales de Rey y peón contra Rey solo.

- Sabe las estrategias y movimientos defensivos necesarios para impedir que el bando que tiene la ventaja del peón consiga coronarlo.
- 04.** Saber las particularidades que presentan los peones de Torre en los finales de Rey y peón contra Rey solo.
- Sabe la estrategia y los movimientos necesarios del Rey para impedir que el bando con la ventaja de peón consiga coronarlo.
 - Conoce qué posiciones de las piezas permiten al bando con la ventaja de peón alcanzar su coronación.
- 05.** Saber las estrategias ganadoras y las defensivas en los finales de Rey y dos peones contra Rey solo.
- Sabe qué posiciones de los peones son ganadoras y los movimientos necesarios para conseguir coronar alguno de ellos.
 - Conoce los tipos de posiciones en las que el bando débil puede defenderse con éxito y evitar la coronación del peón del bando que lo tiene.
- 06.** Saber las estrategias ganadoras y las defensivas en los finales de Rey y peón contra Rey y peón, cuando ambos peones se bloquean mutuamente.
- Sabe como utilizar la regla de la oposición de los reyes para sacar ventaja o defenderse con éxito en los finales de Rey y peón contra Rey y peón, cuando ambos peones se bloquean mutuamente.
- 07.** Saber las estrategias ganadoras y las defensivas en los finales con mayor cantidad de peones.
- Sabe las estrategias y los movimientos necesarios para explotar la ventaja de tener más peones que el bando rival cuando hay sobre el tablero una mayor cantidad de peones.
 - Identifica las posiciones en las que es útil el sacrificio de uno o varios peones para conseguir coronar el peón superviviente.
- 08.** Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
- Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.

- Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
 - Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.
- 09.** Aceptar y respetar la diversidad personal.
- Acepta y respeta las diferencias de carácter personal de sus compañeras y compañeros, puestas de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.
- 10.** Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.
- Conoce y valora el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo. Así como con los datos de la autoevaluación del alumnado y la recogida final de las plantillas de anotación de movimientos.

Hoja-registro de autoevaluación

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Diagrama 4		
Diagrama 5		
Diagrama 6		
Diagrama 7		
Diagrama 8		
Diagrama 9		
Diagrama 10		
Diagrama 11		
Diagrama 12		
Total		
Media aritmética		

Plantilla de anotación								
Competición:								
Fecha:			Ronda:		Tablero:		Fecha:	
Blancas:					Club:			
Negras:					Club:			
#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		
Blancas:					Negras:			

Materiales para el alumnado

En la lección anterior vimos otros tres conceptos básicos del ajedrez, como son el peón pasado, la regla del cuadrado y la oposición de los reyes, abordamos los finales de Rey y peón contra Rey solo (las posiciones más favorables para el bando que tiene el peón) y conocimos un poquito a otra campeona de España.

En ésta vamos a continuar trabajando los finales de Rey y peón contra Rey solo (las posiciones menos favorables para el bando que tiene la ventaja), estudiaremos los finales con pocos peones, abordaremos también los finales con mayor cantidad de peones y conoceremos a la actual Campeona de España, Olga Alexandrova, que lo fue también de Ucrania porque nació en dicho país y tomó la nacionalidad española al casarse con el Maestro Internacional Absoluto español Miguel Illescas Córdoba. Olga es un ejemplo fehaciente de la internacionalización del ajedrez, pues son muchas las competiciones y torneos que se juegan en todo el mundo cada temporada y muchas también las jugadoras y jugadores que compiten en ligas y con equipos de otros países. Es más, en el ajedrez se pueden compatibilizar competiciones de distintos países y jugar al mismo tiempo en dos equipos diferentes también.

FINALES DE REY Y PEÓN CONTRA REY SOLO. POSICIONES DESFAVORABLES

En la lección anterior trabajamos las posiciones ganadoras en los finales de Rey y peón contra Rey solo, aquellas en las que el Rey va por delante del peón, y vimos también alguna en la que dicha ventaja no era suficiente para ganar. Pues bien, en la presente continuaremos estudiando dichos finales, pero con las posiciones menos favorables para el bando que tiene la ventaja. Concretamente, nos referimos a las situaciones en las que el Rey está al lado o detrás de su peón.

En dichas posiciones el Rey que se defiende tiene todas las posibilidades del mundo para conseguir las tablas si aplica correctamente en su estrategia de defensa lo que hemos aprendido de la oposición de los reyes, esto es, **mantenerse en la columna ocupada por el peón para bloquear su avance y nada más que el Rey rival asome por alguna de las columnas laterales, coger inmediatamente la oposición.**

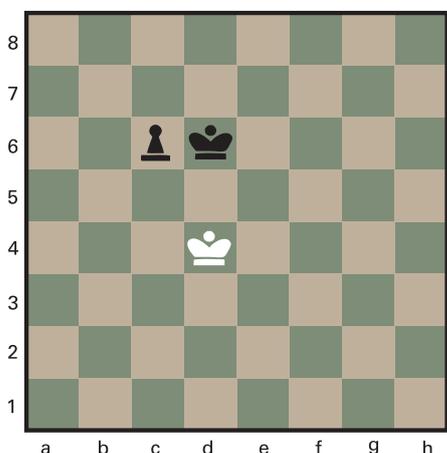
Por ejemplo, en el **Tablero 1** el Rey blanco entablará la partida si mueve de la forma siguiente:

Si juegan las negras y mueven:

1. ... Re6
2. Rc5 (Obligando al Rey negro a retroceder para defender el peón) Rd7
3. Rc4 Rd6
4. Rd4 (Cogiendo la oposición de nuevo e impidiendo que el Rey rival se coloque por delante de su peón)

Si juegan las blancas y mueven:

Tablero 1



1. ... c5+
2. Rc4 Rc6
3. Rc3 Rb
4. Rb3 (Volviendo a coger la oposición e impidiendo que el Rey rival se coloque por delante de su peón)

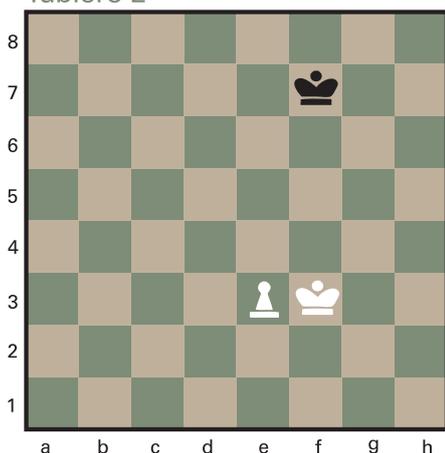
Mientras que si juegan las blancas:

5. Rc4 c5
6. Rc3 Rd5
7. Rd3 (Cogiendo la oposición.) c4+

8. Rc3 Rc5
9. Rc2 Rd4
10. Rd2 (Volviendo a coger la oposición.) c3+
11. Rc2 Rc4
12. Rc1 Rd3
13. Rd1 (Cogiendo otra vez la oposición.) c2+ (El peón llega a la séptima fila, pero lo hace con jaque y esto ya vimos que es negativo para él.)
14. Rc1 Rc3 (Y tablas por ahogado porque las negras no tienen otro movimiento posible para impedir que el Rey blanco capture el peón.)

En el **Tablero 2** sucede algo similar al ejemplo anterior y ahora es el Rey negro quien puede conseguir las tablas aplicando correctamente la oposición.

Tablero 2



Si juegan las blancas y mueven:

1. Re4 las negras responden... Re6, y a la jugada:
2. Rf4 contestan con... Rf6. Cogiendo las dos veces la oposición y asegurando las tablas.

Si juegan las negras es más difícil, dado que no les valen 1... Re6 y tampoco 1... Rf6, porque las blancas cogerían la oposición. La única jugada que les sirve es...

1. ...Re7 Que les permite responder de manera correcta a la siguiente jugada de las blancas, de mane-

ra que si éstas mueven...

2. Re4 responden con Re6 y si las blancas optan por jugar...
2. Rf4 contestan con Rf6 (Tomando en ambos casos la oposición y asegurándose las tablas.)

VEAMOS AHORA EL CASO DEL PEÓN DE TORRE.

Te recuerdo que en la lección anterior decíamos que todas las posiciones en las que el Rey conseguía llegar a la sexta fila y estaba por delante de su peón eran ganadoras, salvo las de peón de torre, porque dichas situaciones son una excepción a la regla de las posiciones ganadoras y las que más posibilidades defensivas ofrecen al bando débil.

En el **Tablero 3** se reproduce dicha posición y es una posición que nos había servido para coronar cuando las piezas se ubicaban en las columnas centrales del tablero (ver la lección anterior). Sin embargo, aquí el Rey blanco sólo tiene que moverse de la casilla «a1» a la casilla «b1» y viceversa para conseguir las tablas. Por ejemplo:

Si juegan las negras y mueven:

1. Rb3 Rb1
2. a3 Ra1
3. a2 (Y tablas por ahogado.)

Si juegan las blancas es lo mismo:

1. Rb1 Rb3
2. Ra1 a3
3. Rb1 a2+
4. Ra1 (Y tablas por ahogado)

En el **Tablero 4** ocurre lo mismo, aunque la posición sea muy diferente a la del tablero anterior y el Rey blanco no pueda acceder a las casillas «a1» y «b1». Lo que sucede ahora es que el Rey negro no tiene la oposición y si pretende avanzar con su peón el ahogado será él. Vamos a verlo a continuación:

1. a3 Rc1
2. Ra1 Rc2
3. a2 Rc1 (Y el Rey negro está ahogado.)

Por lo tanto, podemos concluir que cuando el Rey que defiende está dentro del cuadrado del peón rival la única manera en que se puede ganar con un peón de Torre será si el Rey que acompaña a dicho peón logra ocupar las casillas adyacentes a la de coronación. Es decir, en el presente caso «b2» o «b1» para el peón «a», y «g2» o «g1» para el peón «h», tal y como sucede a continuación en el **Tablero 5**:

1. Re3 h5
2. Rf4 h4
3. Rg4 h3 (El peón entra en contacto con su Rey y no puede ser capturado por el Rey blanco, que tampoco podrá evitar su coronación.)



FINALES CON POCOS PEONES. Rey y dos peones contra Rey

En la mayoría de las ocasiones son finales ganadores para el bando que tiene los peones, incluso sin la ayuda de su propio Rey, porque el Rey débil no da abasto en la defensa y si consigue bloquear a uno se le escapa el otro. Ejemplo de ello son posiciones como las detalladas en los tres diagramas siguientes:

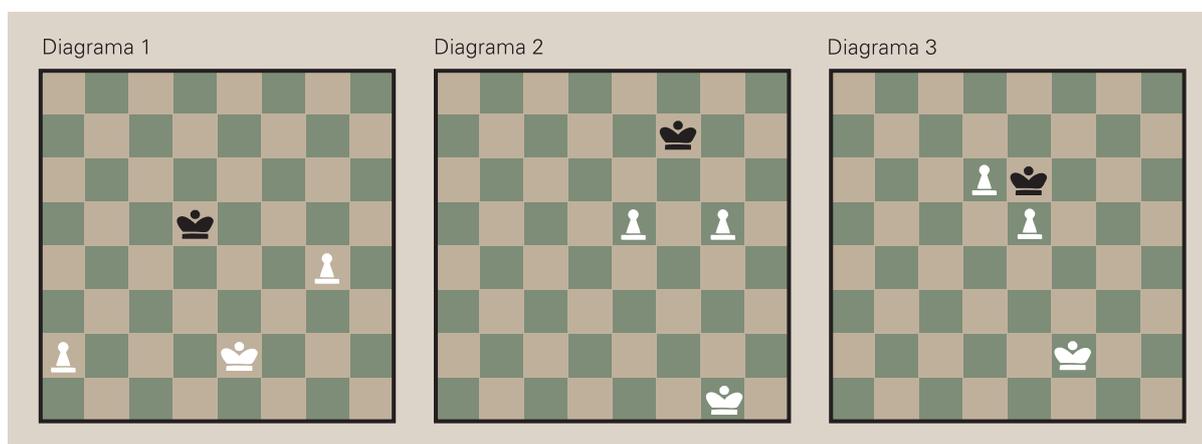
En el **Diagrama 1** da igual el bando que tenga el turno de juego porque si le toca a las negras y su Rey va por uno de los peones blancos saldrá del cuadrado del otro peón y no podrá impedir su coronación. Puedes comprobarlo en un tablero.

En el **Diagrama 2**, aunque los peones están más juntos y el Rey blanco está lejos, sucede lo mismo, dado que si el Rey negro pretende detener a uno no podrá impedir la coronación del otro. Por ejemplo, si le toca mover a dicho Rey y juega:

1. ... Rg6 2. e6 Rxc6 3. e7 Rf6 4. e8=D

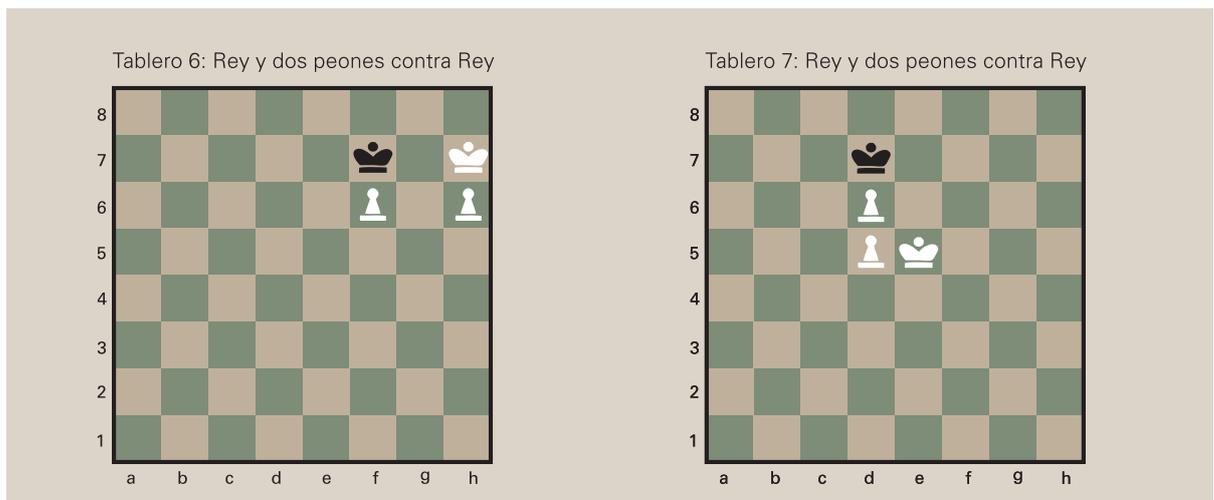
Y lo mismo ocurre en la posición del **Diagrama 3**, ya que si el Rey negro captura el peón atrasado no puede impedir la coronación del peón adelantado:

1. ... Rxe5 2. d7 Re6 3. d8=D



No obstante, hay algunas posiciones en las que el bando débil tiene posibilidades de conseguir las tablas. Por ejemplo, en el **Tablero 6** (página siguiente) si le tocara jugar a las blancas sólo podrían hacerlo de la siguiente manera:

1. Rh8 Rf8 (Perderían con 1 ...Rxf6, 2. Rg8 Rg6, 3. h7.) 2. h7 Rf7 (Y el Rey blanco está ahogado.)



Situación distinta sería si le tocara mover a las negras porque perderían la oposición y ya no podrían impedir la coronación de alguno de los peones blancos. ¡Vamos a comprobarlo!

1. ...Rf8 (Perdiendo la oposición.)
2. Rg6 Rg8
3. f7+ Rf8
4. h7 Re7
5. h8=D

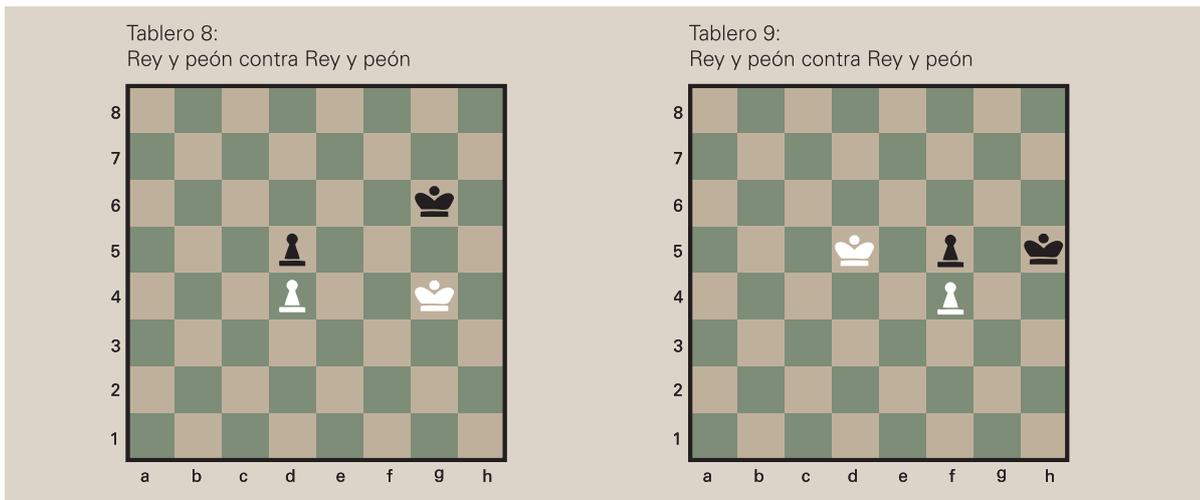
Otra posición negativa para el bando que tiene la ventaja de los dos peones es cuando éstos están doblados (situados en la misma columna). Eso es lo que ocurre en el **Tablero 7** y aquí las blancas no pueden ganar.

1. ...Rd8
2. Re6 Re8
3. d7+ Rd8 (Ahora las dos jugadas blancas posibles: 4. d6 ó 4. Rd6 ahogan al Rey negro.)

Ahora bien, en esta posición bastaría que retrasáramos todas las piezas una fila para que cambiara la situación y fuera ganadora para las blancas. ¡Reprodúcela en un tablero y trata de ver como lo harías!

Rey y peón contra Rey y peón

Las posiciones que pueden darse en los finales de partida con estas piezas en el tablero son muchísimas y ni siquiera en un curso entero podríamos analizarlas todas. Los peones pueden ser pasados o no, estar más o menos avanzados, cerca o lejos de coronar, próximos o distantes de sus reyes respectivos, etc. Cada situación precisaría de un análisis minucioso y ello no es posible ahora por lo que nos vamos a centrar en las situaciones donde los peones se bloquean uno a otro y la ubicación de los reyes es



más importante. Por ejemplo, en el **Tablero 8** juegan las blancas y las tablas son claras.

1. Rf4 Rf6 2. Rg4 Rg6

Pero si lo hacen las negras pierden la oposición, el Rey blanco entra en la quinta fila y captura el peón.

1. ... Rf6 2. Rf4 Re6 3. Rg5 Rd6 4. Rf6 Rc7 5. Re5 Rc6 6. Re6 (Las negras están en una situación que en ajedrez se conoce como «zugzwang» porque les toca mover y obligatoriamente deberán hacer una jugada desfavorable con el Rey, alejándolo del peón que está defendiendo.) Rc7 7. Rxd5 (Sin embargo, no todo está perdido para las negras porque juegan Rd7, consiguen la oposición y se aseguran las tablas.)

Ahora bien, si reprodujéramos esta posición situando todas las piezas una fila más adelante las blancas ganarían porque capturarían el peón en su sexta fila y esto ya comprobamos en la lección anterior que servía para vencer (en el Tablero 9 de dicha lección las negras ganaban porque capturaban el peón blanco en su sexta fila -la tercera fila de las blancas-).

Otra situación posible de Rey y peón contra Rey y peón es la que tenemos en el Tablero 9. Aquí las blancas pueden capturar el peón rival, pero para ello deben proceder con sumo cuidado.

1. Re6 Rg6 2. Re5 Rg7 3. Rxf5 Rf7 (Cogiendo la oposición y consiguiendo las tablas, como ya sabemos de la lección anterior.)

Si les tocara mover a las negras tampoco podrían impedir que el Rey blanco terminara capturando el peón porque pierden la oposición de los reyes que ahora ostentan. Puedes comprobarlo reproduciendo la posición de las piezas en un tablero y realizando todas las combinaciones de movimientos útiles y posibles que tienen las negras.

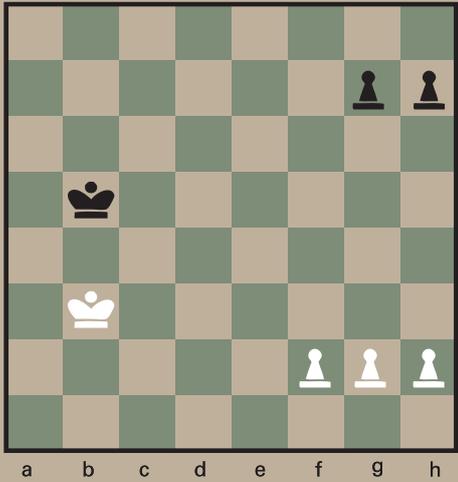
FINALES CON MAYOR CANTIDAD DE PEONES

Cuando tenemos finales en los que hay varios peones en cada bando lo que suele decidir el sentido de la partida es la existencia o no de peones pasados y en caso de no haberlos la posibilidad que tenga cada bando para crearlos. En tal sentido vamos a ver en las posiciones siguientes como se consigue crear un peón pasado cuando tenemos mayoría de peones y también como lograrlo cuando no es así.

En el Tablero 10, por ejemplo, son las blancas quienes tienen mayoría de peones y si los reyes estuvieran pegados en sus casillas y no pudieran moverse, ¿cómo deberían proceder las blancas para conseguir el peón pasado? Pues bien, la regla básica a seguir es avanzar primero el peón que no tiene peón rival enfrente.

Por lo tanto deberemos tener mucho cuidado en este tipo de posiciones y no realizar una mala jugada que permita al rival bloquear dos peones nuestros con uno solo suyo, porque entonces la mayoría de peones se tornaría inútil para nuestra pretensión de crear un peón pasado y conseguir coronarlo.

Tablero 10

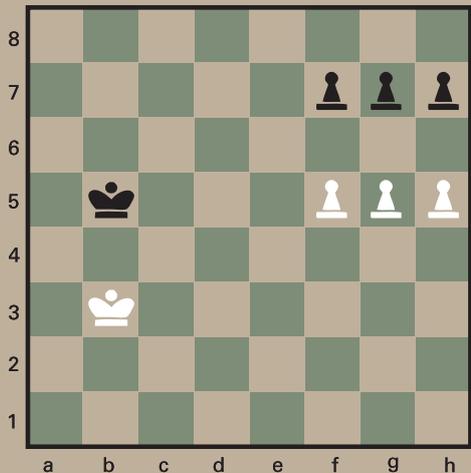


1. f4 (Sería un grave error 1. g4 porque las negras con 1... g5 bloquearían la mayoría de peones blancos y les impedirían jugar 2. f4 o 2. h4.) h5

2. g3 (Sería malo también 2. h3 porque las negras con 2... h4 bloquearían a los peones blancos «g» y «h», y no les permitirían jugar 3. g3 o 3. g4.) g6

3. h3 (Y las negras ya no pueden impedir que las blancas jueguen 4. g4, 5. f5 y consigan un peón pasado.)

Tablero 11

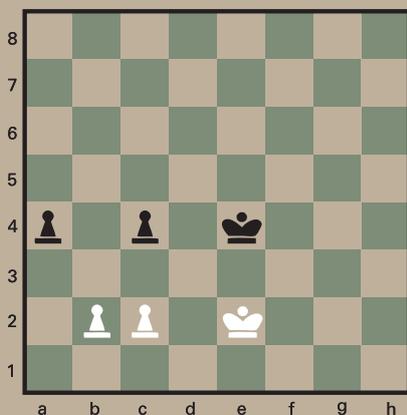


1. g6 (Las negras tienen que capturarlo, pues si no lo hacen jugaremos 2. gxh7 ó 2. gxf7 y coronaremos en la siguiente jugada.) fxg6
2. h6 (Si las negras hubiesen movido 1... hxg6 tendríamos que hacer 2. f6.) Ahora las negras pueden escoger qué peón blanco capturar, pero no podrán impedir que el otro peón se convierta en pasado y consiga coronar. gxh6
3. f6 (Y las blancas coronan el único peón que les queda mucho antes de que las negras puedan hacerlo con alguno de los suyos.)

Hemos visto como debemos proceder para conseguir un peón pasado cuando tenemos mayoría de peones, pero qué sucede cuando no es así, como en el **Tablero 11**, pues que en estos casos, con los peones muy avanzados y próximos a la coronación, se nos ofrece la posibilidad de realizar algún sacrificio para destruir la estructura de peones rival y conseguir nuestros propósitos. Para ello deberíamos jugar como se indica en el gráfico. Esta situación es factible porque los peones blancos están más avanzados que los negros, si no fuera así los sacrificios que hemos hecho resultarían estériles y posibilitarían que alguno de los peones rivales coronara antes, o al mismo tiempo al menos, que el nuestro.

En el **Tablero 12**, otra posición que nos ofrece la posibilidad de conseguir un peón pasado con la realización del correspondiente sacrificio. Las negras deberían jugar como se indica.

Tablero 12



1. ... c3 (Las blancas pueden capturarlo.)
2. bxc3 a3 (Coronando con dos movimientos más.) Si las blancas optan por jugar 2. b3 las negras responden con la misma jugada 2... a3 y llegan a coronar antes de que lo hagan las blancas.

Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

Lee con atención las preguntas, medita tus respuestas, escríbelas en la Hoja de Autoevaluación y cuando los corriamos asígnate la puntuación como siempre, esto es, en función del acierto que hayas tenido («1, 0'5 ó 0 puntos»).



Diagrama 4. ¿Puede impedir el Rey blanco la coronación del peón negro? Si respondes afirmativamente explica por qué.

Diagrama 5. Si mueven ahora las blancas ¿podrán coronar? Y si le toca jugar a las negras ¿podrán evitar dicha coronación?

Diagrama 6. En esta posición y con independencia de a qué bando le toque mover, ¿podrán coronar las blancas?

Diagrama 7. En esta posición, ¿es importante qué bando tenga el turno de juego?

Diagrama 8. ¿Puede evitar el Rey blanco la coronación de los dos peones negros?

Diagrama 9. ¿Si mueven las blancas pueden impedir la coronación?, ¿y si le toca mover a las negras?

Diagrama 10. Juegan las negras y mueven Rd3, ¿es buena o mala jugada? ¿y si optan por mover Re3?

Diagrama 11. ¿Qué jugada deben hacer las negras para conseguir coronar alguno de sus peones?

Diagrama 12. Juegan las blancas, ¿qué jugada tienen para impedir la coronación de los peones negros?

OLGA ALEXANDROVA

Ucraniana de nacimiento, adoptó nuestra nacionalidad después de contraer matrimonio con el Gran Maestro español de la FIDE: Miguel Illescas Córdoba.

Olga aprendió ajedrez con su padre a los cinco años y luego siguió estudiándolo con entrenadores de la extinta URSS, país en el que el Ajedrez era uno de los deportes nacionales, lo mismo que sucede hoy en día con Rusia y la mayoría de países que surgieron de la desintegración de la Unión Soviética, como es el caso de Ucrania.

En una entrevista que le realizó el periodista Leontxo García tras conseguir el Campeonato de España de 2013 manifestaba que le «[...] hacía mucha ilusión ser campeona de España, después de haber sido campeona de Ucrania en 2004.», pero aún así no estaba contenta con la calidad de su juego y le daba más importancia al éxito logrado en 2011, cuando fue tercera en el Campeonato de España Absoluto (el mejor puesto logrado por una mujer en la historia de dichos campeonatos). Sin embargo, aún siendo profesional del ajedrez y valorando la utilidad del mismo en otras facetas de la vida (desarrollo personal, estudios, etc.), afirmaba también que se opondría a que su hija pequeña siguiera sus pasos, salvo que tuviera posibilidades de ser una estrella, por la inseguridad económica que ello implica.

Olga repitió campeonato en 2014, ha representado a España (como segundo o primer tablero femenino) en Olimpiadas y Campeonatos de Europa (lo mismo que había hecho antes con Ucrania) y a lo largo de su carrera ajedrecística ha jugado multitud de torneos, tanto femeninos como mixtos, acumulando varios títulos de la FIDE:

- WIM: Woman International Master (en 1997).
- WGM: Woman Grand Master (en 1999).
- IM: International Master (en 2001).
- FIDE Trainer (en 2014)



Olga Alexandrova.
Campeona de España de Ajedrez Femenino 2013 y 2014.

En resumen, el ajedrez ha sido y es parte esencial en la vida de Olga Alexandrova y lo valora positivamente, pese a los sacrificios que ha tenido que realizar para conseguir el nivel de Maestro Internacional de la FIDE, pero ello no le impide ver, al mismo tiempo, la inseguridad económica que conlleva dedicarse en exclusiva a su práctica.

Llegamos así al final de la lección y para terminar vamos a jugar una partida de Olga. Concretamente la que entabló con el GM de origen cubano Renier Vázquez en la última ronda del LXXIX Campeonato de España Absoluto y Femenino de 2014, que le permitió ser campeona. En este momento Olga tenía un Elo de 2443 y Renier de 2603, lo que da idea del mérito que tuvo para Olga conseguir dichas tablas.

Procederemos como lo hemos hecho en anteriores lecciones, esto es:

- 01.** Colocaremos todas las piezas en el tablero en la posición inicial de la partida.
- 02.** Después sortaremos el bando (blancas o negras).
- 03.** A continuación iremos reproduciendo en el tablero (cada persona con las piezas que le hayan tocado) los 20 movimientos que se indican en la plantilla de anotación.
- 04.** Y cuando hayamos terminado comprobaremos que la configuración de las piezas a la que llegamos es la misma que se indica en el Diagrama 13 de la página siguiente. Si es así continuaremos jugando la partida a partir de ese momento y anotando en la plantilla los movimientos que vayan realizando los dos bandos, pero si la posición de las piezas no coincide con la del diagrama tendremos que volver a reproducir las jugadas para comprobar donde nos para comprobar donde nos hemos equivocado.
- 05.** Finalmente, ganará quien de jaque mate, si no se logra lo hará quien consiga más puntos con la captura de piezas del rival y si tampoco así se consigue la partida terminará en tablas.

LXXIX Campeonato de España Absoluto Linares (Jaén), 2-09-2014

Partida de:

Alexandrova, Olga (CAT) – Vázquez Igarza, Renier (MAD)

La partida alcanzó, tras 21 movimientos de ambos bandos, la posición del Diagrama 13 y las tablas con la posición del Diagrama 14

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. d4 Cf6 | 12. Ca4 Cd7 |
| 2. c4 c6 | 13. a3 Axd3 |
| 3. Cc3 d5 | 14. Dxd3 0-0 |
| 4. cxd5 cxd5 | 15. Tfd1 Tc8 |
| 5. Af4 Cc6 | 16. b4 Cb6 |
| 6. e3 a6 | 17. Cxb6 Dxb6 |
| 7. Ad3 Ag4 | 18. Cc3 Ca7 |
| 8. f3 Ah5 | 19. e4 Cb5 |
| 9. Cge2 e6 | 20. exd5 Cxc3 |
| 10. 0-0 Ae7 | 21. Txc3 exd5 |
| 11. Tc1 Ag6 | |

Diagrama 13

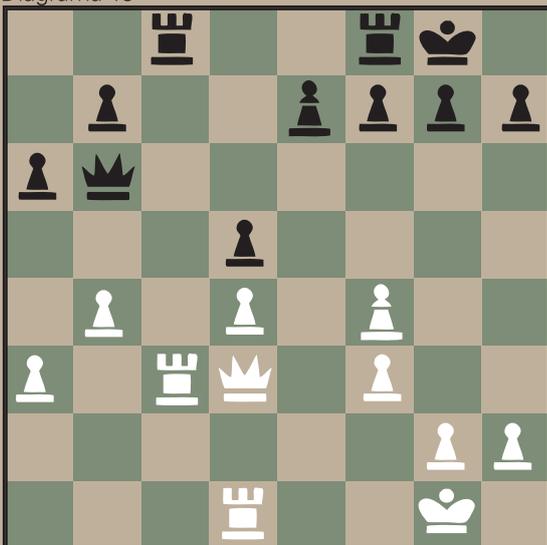
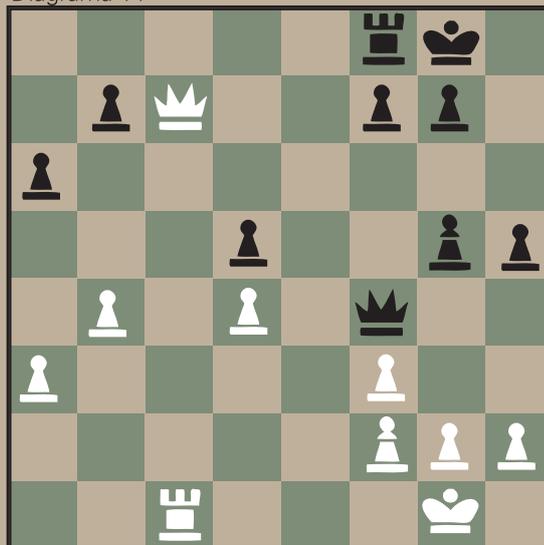


Diagrama 14



Ahora continúan jugando las blancas

Plantilla de anotación

Competición: LXXIX Campeonato España Absoluto. Linares

Fecha: 2/09/2014

Ronda:9

Tablero:4

Resultado: ½-½

Blancas: Alexandrova, Olga

Club: Federación Catalana

Negras: Vázquez Igarza, Renier

Club:Federación Madrileña

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1	d4	Cf6	21	Txc3	exd5	41		
2	c4	c6	22			42		
3	Cc3	d5	23			43		
4	cxd5	cxd5	24			44		
5	Af4	Cc6	25			45		
6	e3	a6	26			46		
7	Ad3	Ag4	27			47		
8	f3	Ah5	28			48		
9	Cge2	e6	29			49		
10	0-0	Ae7	30			50		
11	Tc1	Ag6	31			51		
12	Ca4	Cd7	32			52		
13	a3	Axd3	33			53		
14	Dxd3	0-0	34			54		
15	Tfd1	Tc8	35			55		
16	b4	Cb6	36			56		
17	Cxb6	Dxb6	37			57		
18	Cc3	Ca7	38			58		
19	e4	Cb5	39			59		
20	exd5	Cxc3	40			60		

soluciones de los ejercicios

Diagrama 4	SÍ, con la jugada «Rf2», porque les permite tomar la oposición ante cualquier respuesta de las negras.
Diagrama 5	SÍ, con la jugada «a4». NO, porque aunque muevan «Rc4» las blancas responden otra vez con «a4».
Diagrama 6	NO, puesto que el Rey negro puede mover, alternativamente, «Rh8» y «Rg8», y las blancas solo conseguirán ahogarlo.
Diagrama 7	NO, porque las negras pueden lograr de todas formas las tablas.
Diagrama 8	NO, porque si captura el peón más atrasado (Rxc4) no podrá impedir la coronación del más adelantado y si opta por mover, alternativamente, «Rd2» y «Rc3» da tiempo al Rey negro a llegar y tendrá que abandonar dichas casillas de seguridad.
Diagrama 9	NO, pues cualquier jugada que hagan permitirá a las negras mover, sucesivamente: «Rf4», «e3» y «Re4», y esa posición posibilita que puedan coronar. SÍ, pues con independencia de lo que muevan permitirán a las blancas hacer «Rxe4» y coger la oposición después.
Diagrama 10	MALA, porque las blancas responden con «Rb4» y ahora no podrán impedir que en la siguiente jugada capturen el peón («Rxc4») MALA TAMBIÉN, pues las blancas juegan primero «Rb5» (obligando a las negras a responder con «Rc3»), hacen después «Rb4» y estamos en la misma situación negativa de antes para las negras.
Diagrama 11	«f3», para entrar en la red de sacrificio de dos peones, que permitirá coronar al peón superviviente.
Diagrama 12	«e3», porque impide la misma jugada negra (e3) y obliga al Rey negro a dejar la oposición.

UD

8

Estrategias recomendables para
comenzar a jugar partidas de
ajedrez

Materiales para el profesorado

DESCRIPCIÓN

En esta UD terminamos los contenidos del Curso Inicial del Taller de Ajedrez y lo hacemos con una serie de recomendaciones para comenzar a jugar partidas con todas las piezas. Son estrategias necesarias para no cometer errores de bulto en las aperturas y también para realizar un desarrollo correcto de las partidas.

Para ello, como en las unidades anteriores, partimos de los conocimientos que el alumnado ya tiene sobre los movimientos más habituales de las aperturas y el desarrollo de las partidas y los ponemos en práctica en situaciones reales del tablero con ejercicios de aperturas, medio juego y finales.

Además, presentamos a Irene Nicolás Zapata, considerada el mayor talento del ajedrez femenino español actual y que recientemente ha sorprendido a toda la comunidad ajedrecística al anunciar que deja el ajedrez.

OBJETIVOS

01. Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
02. Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
03. Saber cuáles son las jugadas y movimientos más recomendables en las aperturas de las partidas.
04. Conocer algunas estrategias convenientes para el desarrollo correcto de las partidas.
05. Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
06. Aceptar y respetar la diversidad personal.
07. Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en la práctica del ajedrez.

COMPETENCIAS

En esta UD trabajaremos las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística, con las producciones orales del alumnado cuando explique sus conocimientos del juego, sus expectativas e intereses en el mismo.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, con la realización de los cálculos mentales necesarios para resolver los ejercicios planteados (el recorrido de las piezas por las diferentes casillas del tablero de ajedrez, que se expresan mediante letras y números).
- Aprender a aprender, con la toma de conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos de ajedrez, la motivación personal para mejorar esas capacidades y conocimientos, y la utilización adecuada de estrategias y técnicas de estudio.
- Competencias sociales y cívicas, con la escucha activa y respetuosa de las ideas ajenas y la asimilación de los diferentes conocimientos del juego como una característica individual más que nos hace personas únicas y diversas, y no como un signo inequívoco del desempeño y rendimiento personal.

Dichas competencias las trabajaremos mediante la realización de ejercicios (resolución de problemas, respuesta a preguntas, explicación de resultados, etc.) y actividades (análisis de diferentes soluciones para el mismo problema, utilización e integración de conocimientos diversos para resolver los ejercicios planteados, etc.).

CONTENIDOS

- Las reglas básicas del juego (el tablero, las piezas, la captura, el jaque, etc.).
- Las normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- La notación en ajedrez (sistema de escritura empleado para registrar los movimientos de las piezas).
- Las jugadas y movimientos más recomendables en las aperturas de las partidas.
- Estrategias convenientes para el desarrollo correcto de las partidas.
- Aplicación correcta en ejercicios y actividades de los conocimientos adquiridos sobre movimientos de piezas en la apertura, el medio juego y los finales de las partidas.
- Interpretación y utilización correcta de los códigos asociados al lenguaje ajedrecístico, así como del vocabulario específico del ajedrez.
- Respeto por las reglas básicas del juego y normas de comportamiento correcto ante la o el adversario.
- Valoración y respeto del silencio como fuente de concentración y elemento imprescindible de la práctica del ajedrez.
- Interés y motivación para aumentar las propias habilidades de constancia y perseverancia en el esfuerzo.
- Valoración de la importancia del método para progresar en el ajedrez.
- Aceptación y respeto a la diversidad personal.
- Valoración del papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que guiarán nuestra labor docente en el taller son:

- La construcción de aprendizajes significativos, estableciendo relaciones entre

los nuevos aprendizajes y las experiencias y conocimientos previos, mediante la presentación de los contenidos con una estructura clara de sus relaciones.

- La funcionalidad de los aprendizajes, primando las destrezas y habilidades (método, organización, perseverancia, constancia, etc.) que favorecen el aprendizaje autónomo y la iniciativa personal para abordar conocimientos de otras materias (Matemáticas, Ciencias Naturales, Música, etc.).
- La realización de experiencias y actividades prácticas, de manera que el alumnado conozca y utilice en el juego del ajedrez algunos métodos habituales de la actividad científica.
- La participación activa, desarrollando en el alumnado actitudes de curiosidad e interés por todo lo relativo al juego del ajedrez y la influencia positiva que la práctica del mismo tiene en el desempeño de materias como las Matemáticas, las Ciencias Naturales, la Música, etc.
- La cooperación y aceptación mutua en la dinámica de trabajo y el clima de la clase, promoviendo en el aula un clima de aceptación de la diversidad personal y de cooperación en el desarrollo de los ejercicios y actividades.
- La visibilización de la contribución de las mujeres en el desarrollo del ajedrez, utilizando el recurso histórico y los acontecimientos actuales para hacer visibles las contribuciones más importantes y analizando las causas de las situaciones anómalas que se producen, por ejemplo, en la adolescencia, momento en el que muchas chicas dejan de practicarlo.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que realizaremos serán el trabajo individual, el trabajo por parejas y la discusión en grupo.

Y los materiales que emplearemos para desarrollar la unidad consistirán en:

- Materiales de elaboración propia para el alumnado.
- Tableros de ajedrez (mural y de mesa) con sus piezas respectivas.
- Federación Internacional de Ajedrez-FIDE (2014). Leyes del Ajedrez de la FIDE.
- Ajedrez de ataque (2015). «Consejos para recién iniciados en el ajedrez».
- Ejercicios de creación propia (composiciones de posiciones de piezas en el tablero) elaborados con programas informáticos.
- Hoja-registro de producciones del alumnado para el docente.

- Hoja de Autoevaluación para el alumnado.
- Plantilla de anotación de partidas para el alumnado.

ACTIVIDADES

Los ejercicios y actividades promoverán la actividad mental del alumnado, tendrán diferentes y progresivos grados de dificultad, estimularán desde la participación individual hasta el trabajo en grupo, integrarán contenidos de distinto tipo, se podrán resolver empleando distintos enfoques y admitirán diferentes niveles de intervención, tanto del docente como de los iguales.

Para ello, se plantearán a partir de composiciones de piezas en el tablero y consistirán en tareas para:

- Anotar los movimientos de las piezas en la realización de los ejercicios.
- Visibilizar en el tablero posiciones de aperturas, medio juego y finales de partidas y saber reconocer los errores y aciertos de las mismas.
- Analizar posiciones de piezas en tablero y valorar las ventajas e inconvenientes de las mismas para los dos bandos.
- Extraer conclusiones de los ejercicios realizados...

TEMPORALIZACIÓN

Esta UD es la octava y última del Curso Inicial, se llevará a cabo en los meses de marzo y abril, y constará de seis sesiones de trabajo.

1ª Sesión. Recordamos

Retomamos lo que conocimos de Olga Alexandrova en la UD anterior:

- Lanzamos la pregunta al grupo en su conjunto, para que alguien nos diga lo que recuerda de Olga Alexandrova, cuál ha sido su trayectoria en el ajedrez (comparándola con las de Patricia Llana y Sabrina Neide Vega Gutiérrez), cuál es su consideración del juego, las posibilidades que aporta el ajedrez para la convivencia de la diversidad de culturas, ideas, creencias, etc.

Retomamos algunos conceptos de la UD anterior:

- Interrogamos al grupo también sobre las posiciones desfavorables para el bando que tiene la ventaja en los finales de Rey y peón contra Rey, los finales con el peón de Torre, los finales con pocos peones, los finales de Rey y dos peones contra Rey, los finales de Rey y peón contra Rey y peón, y los finales con mayor cantidad de peones. Todo ello con el objeto de que diversas personas del grupo expliquen al resto de compañeras y compañeros lo que saben al respecto y debatir lo acertado o erróneo de sus afirmaciones.

2ª Sesión. Objetivos, jugadas y movimientos en las aperturas de las partidas de ajedrez

El objetivo básico que debemos perseguir en las aperturas de las partidas:

- Explicamos al alumnado cuál es el objetivo de las aperturas en el ajedrez (dominar el centro del tablero), apoyándonos en la imagen del Diagrama 1.

Las primeras jugadas y movimientos de las aperturas:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 2 explicamos por qué en la mayoría de las aperturas los primeros movimientos que se realizan son con los dos peones centrales («e» y «d»), y en menor medida con los peones «b» y «g».
- Aprovechando dicha explicación analizamos con el alumnado términos nuevos como el de «fianchetto».

Las jugadas y movimientos que siguen a las anteriores:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 3 explicamos por qué hay que desarrollar rápido los Caballos y los Alfiles.

El desarrollo lógico de las piezas:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 5 explicamos por qué es necesario e imprescindible desarrollar las piezas de manera lógica. Esto es, para que no se bloqueen unas a otras y luego no perdamos tiempo al intentar colocarlas bien.

- Después, aprovechamos la situación para explicar al alumnado la importancia de la «iniciativa en el juego». Es decir, la ventaja que tiene el bando que la ostenta porque obliga al bando rival a defenderse, y que resulta muy difícil y, a veces, es imposible lograrla si tenemos que dedicar varias jugadas para volver colocar nuestras piezas de manera lógica.

La necesidad del enroque:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 4 explicamos por qué es conveniente enrocarse pronto (para mantener protegido al Rey, sobre todo, y poder iniciar el ataque del Rey rival).

La importancia de tener las Torres conectadas entre sí:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 6 explicamos por qué es importante tener las Torres conectadas (en la misma fila o en la misma columna) y que dicha colocación de las Torres no solo es conveniente en la apertura de las partidas sino también en el desarrollo de las mismas (es decir, en el medio juego y en los finales).

Los peligros de sacar a jugar a la Dama muy pronto:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 7 explicamos por qué NO es conveniente desarrollar la Dama en el inicio de la partida (porque es la pieza más importante después del Rey, porque el bando rival puede atacarla mientras desarrolla sus piezas, porque perderemos tiempo defendiéndola y no desarrollaremos las piezas menores (Caballos y Alfiles) con rapidez, etc.

La equivocación que cometeremos si movemos en las primeras jugadas la misma pieza dos o más veces seguidas:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 9 explicamos por qué es un error en la apertura mover la misma pieza dos o más veces seguidas (no desarrollamos otras piezas y permitimos que sí lo haga el bando rival, de manera que tomará la iniciativa en el juego).
- Aprovechamos esta oportunidad para volver a resaltar los tres errores más frecuentes en la apertura de las partidas que cometen las personas que no

saben jugar correctamente al ajedrez o que lo han aprendido mal. A saber: mover los peones sin ton ni son, sacar a pasear la Dama demasiado pronto y andar bailando por el tablero con la misma pieza (Caballo o Alfil) antes de haber desarrollado otras piezas menores.

El error que supone mover muchos peones al inicio de la partida de manera seguida:

- Apoyándonos en la posición de las piezas del Diagrama 8 explicamos por qué no es correcto mover muchos peones al comienzo de la partida de forma seguida (debilitamos nuestra defensa, no desarrollamos los Caballos y Alfiles con rapidez y, sobre todo, permitimos que el bando rival se desarrolle antes correctamente y tome la iniciativa en el juego).

3ª Sesión. Estrategias convenientes para jugar correctamente las partidas

La importancia de pensar bien la jugada antes de mover la pieza:

- Resaltamos al alumnado la importancia que tiene en el desarrollo de la partida que dediquemos el tiempo necesario para analizar cada jugada. Esto es, averiguar primero las amenazas de la jugadas del bando rival para decidir después cuál es la mejor defensa o, si no nos amenazan nada importante, escoger la mejor jugada que tenemos a nuestra disposición para desarrollarnos, para atacar piezas del bando rival, para colocar mejor las piezas, etc.

El control de las columnas abiertas con las Torres y la Dama:

- Empleamos las posiciones de los Diagramas 10 y 11 para explicar la trascendencia que tiene en el juego el dominio de alguna columna abierta, por las ventajas que reporta al bando que tiene el control y los peligros que supone dicha situación para el bando que la sufre.

Las ventajas de anticipar el tipo de final al que se encamina la partida y poder escoger las piezas correctas para afrontarlo:

- Utilizamos la posición del Diagrama 12 para diferenciar las posiciones abiertas de las cerradas y explicar las piezas menores (Caballos y Alfiles) más convenientes para cada una.

El aprovechamiento de las debilidades del bando rival:

- Empleamos la posición del Diagrama 13 para explicar la importancia de saber aprovechar bien las debilidades del bando rival cuando coloca mal sus piezas.
- Explicamos también, con el mismo Diagrama 13, el concepto de «hueco» en la disposición de las piezas, que se produce cuando avanzamos dos peones laterales y dejamos retrasado el del medio, de manera que en esa casilla el bando rival puede colocar una pieza y ya no podrá ser atacada por los peones.

La necesidad de calcular varias veces las posibles capturas, combinaciones e intercambios de piezas:

- Empleamos la posición del Diagrama 14 para explicar la importancia que tiene en el juego que calculemos bien las posibles capturas, combinaciones e intercambios de piezas para no equivocarnos y salir de ellas con una derrota. Conviene que insistamos en ello porque la simple pérdida de un peón puede tener consecuencias desastrosas en el desarrollo de la partida.

La importancia de situar bien en el tablero a los Caballos y los Alfiles:

- Empleamos la posición del Diagrama 15 para explicar que los Caballos debemos colocarlos en casillas centrales del tablero para no limitar sus movimientos y que puedan desplazarse al máximo de lugares posibles del mismo. Mientras que los Alfiles conviene que los situemos en diagonales abiertas (aquellas en las que no haya piezas propias o rivales) para que puedan moverse.
- Aprovechamos la situación para explicar lo que son los «peones gordos» (Alfiles que están limitados en la defensa de sus propios peones o que no pueden moverse porque las diagonales por las que podrían transitar están ocupadas por piezas propias o peones rivales).

La necesidad de saber distinguir las trampas y celadas del bando rival para no caer en ellas:

- Empleamos la posición del Diagrama 16 para explicar una posición «tramposa» de piezas en el tablero, que se da habitualmente y en la que podemos caer si no nos damos cuenta de los peligros que entraña.

- Después explicamos el concepto de «celada» en el ajedrez, referido a las situaciones «tramposas» que pueden darse en cualquier momento de la partida (apertura, medio juego o final) y en las que caemos porque, pensando que vamos a ganar alguna pieza, calculamos mal y lo que sucede realmente es que somos nosotras o nosotros quienes la perdemos. En este punto podemos informar también al alumnado que en el Curso Intermedio veremos algunas de tales celadas y la manera de no caer en ellas.

La conveniencia de cambiar piezas cuando tenemos ventaja para llegar al final de la partida con ella:

- Explicamos al alumnado que cuando tengamos ventaja en la partida (sobre todo cuando esa ventaja consista en tener alguna pieza de más) la estrategia más conveniente a seguir consistirá en provocar el intercambio de piezas (Dama por Dama, Torres por Torres, Alfiles y Caballos por Alfiles y/o Caballos, peones por peones), para conseguir llegar al final de la partida con esa ventaja y tener así más posibilidades de ganarla que el bando rival.

La necesidad de evitar, en lo posible, la adopción de decisiones equivocadas en las primas jugadas:

- Aprovechamos el desarrollo de la partida ejemplificada en los Diagramas 17 y 18 para resaltar las consecuencias desastrosas que puede ocasionar la elección de movimientos equivocados en las primeras jugadas, porque no solo nos pueden situar en desventaja con el bando rival sino que incluso pueden llevarnos a una derrota temprana. Esto es, volveremos a insistir en la necesidad de «pensar antes de actuar».

La importancia que tiene jugar contra rivales fuertes para progresar en el ajedrez:

- Terminamos la sesión resaltando una obviedad, como es que progresaremos mucho más en el ajedrez si jugamos habitualmente contra rivales más fuertes que si lo hacemos contra rivales más débiles, porque contra los segundos apenas tendremos que esforzarnos mientras que contra los primeros sí necesitaremos hacerlo si queremos tener alguna posibilidad de conseguir la victoria.

4ª Sesión 4. Realización de ejercicios

Practicamos los conocimientos asimilados en las sesiones anteriores con la realización de ejercicios:

- Entregamos al alumnado la Hoja-Registro de Autoevaluación.
- Después ponemos la posición del Tablero 1 y le damos un tiempo (1-3 minutos) para que la analicen y respondan.
- Finalmente corregimos el ejercicio para que lo anoten y explicamos la corrección si es necesario.
- A continuación procedemos de igual manera con los nueve ejercicios restantes (Tableros 2 al 10, ambos inclusive).
- Por último les pedimos que sumen los aciertos y nos digan la media aritmética de los mismos para anotarla en nuestra Hoja-Registro de producciones del alumnado.

5ª Sesión. Irene Nicolás Zapata

Irene Nicolás Zapata, la mayor talento del ajedrez femenino español:

- Explicamos su trayectoria en el ajedrez con la información de las páginas 251-253.
- Después abrimos un debate para valorar su decisión de abandonar el ajedrez cuando está en la cúspide y con posibilidades ciertas de progresar mucho más todavía.

6ª Sesión . La partida

Realización de partidas:

- Dividimos la clase en parejas lo más equilibradas posible en cuanto a nivel de desempeño en el ajedrez, les decimos que reproduzcan la posición del Diagrama 19 en un tablero de mesa y que sorteen entre ellas quien jugará de blancas y quién lo hará de negras.
- Después les informamos de las reglas básicas para jugar (que comienzan jugando las blancas y que debe primar el silencio, sobre todo) y les decimos también que arbitraremos las partidas por lo que deberán levantar la mano cuando quieran preguntar algo.

- A continuación les entregamos una Plantilla de Anotación para que escriban en ella todas las jugadas que vayan realizando, tanto propias como de la compañera o compañero oponente.
- Al final, cuando queden 5 minutos para terminar la clase, informamos que daremos por concluidas las partidas en 1 minuto más. Cuando pase ese tiempo comprobamos que se haya realizado un turno de juego (que acaben de mover las negras), les pedimos que sumen los valores de las piezas rivales capturadas y resten los de las piezas propias perdidas y si ambas personas están de acuerdo que nos digan quién ha ganado o si hay empate (anotamos en nuestra Hoja-Registro el resultado). Por último, recogemos las Plantillas de Anotación, revisamos las anotaciones realizadas, comprobamos si hay fallos y descontamos $\frac{1}{2}$ punto por cada error cometido.

EVALUACIÓN

Los criterios que emplearemos en su realización serán los siguientes:

- 01.** Conocer, respetar y practicar las reglas básicas del ajedrez.
 - Conoce las reglas básicas del ajedrez.
 - Aplica reglas y normas en la realización de ejercicios concretos.
- 02.** Tomar conciencia de la importancia del método, la constancia y la perseverancia en la práctica del ajedrez.
 - Aplica métodos y estrategias en la búsqueda de soluciones a los ejercicios.
 - Es constante y persevera en el análisis de las posiciones-composiciones de piezas.
- 03.** Saber cuáles son las jugadas y movimientos más recomendables en las aperturas de las partidas.
 - Conoce las jugadas y movimientos más recomendables en las aperturas de las partidas.
 - Sabe qué jugadas y movimientos NO debe hacer en las aperturas de las partidas.
- 04.** Conocer algunas estrategias convenientes para el desarrollo correcto de las partidas.
 - Con este criterio pretendemos averiguar si el alumnado:

- Sabe qué jugadas, movimientos y estrategias son correctas en el desarrollo de las partidas.
 - Conoce las jugadas, movimientos y estrategias equivocadas para el desarrollo de las partidas.
- 05.** Producir mensajes orales y escritos, haciendo uso de los códigos específicos del ajedrez, para conseguir una comunicación fluida y satisfactoria, mostrando una actitud de respeto e interés por comprender y hacerse comprender.
- Emplea los códigos específicos del ajedrez para anotar los movimientos de las piezas.
 - Produce mensajes orales y escritos, utilizando con propiedad dichos códigos.
 - Atiende y respeta las producciones de sus compañeras y compañeros.
- 06.** Aceptar y respetar la diversidad personal.
- Acepta y respeta las diferencias de carácter personal de sus compañeras y compañeros, puestas de manifiesto no sólo en el aspecto físico sino también en ideas, creencias, niveles de competencia, etc.
- 07.** Conocer, visualizar y valorar el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.
- Conoce y valora el papel de la mujer en el desarrollo del ajedrez.

La evaluación será inicial (con el repaso, recuerdo y explicación de los contenidos trabajados en la UD anterior), continua (con el registro de las producciones del alumnado en la realización de los ejercicios y actividades) y sumativa (con la puesta en práctica de lo aprendido en la realización de las partidas con que finalizaremos la UD).

La llevaremos a cabo con la observación y registro sistemático de las producciones individuales del alumnado, de las intervenciones por parejas y de las discusiones y análisis en grupo, así como con los datos de la autoevaluación del alumnado y la recogida final de las plantillas de anotación de movimientos.

Hoja-registro de autoevaluación

Nombre y apellidos:

Ejercicios	Soluciones	Puntos
Tablero 1		
Tablero 2		
Tablero 3		
Tablero 4		
Tablero 5		
Tablero 6		
Tablero 7		
Tablero 8		
Tablero 9		
Tablero 10		
Total		
Media aritmética		

Plantilla de anotación								
Competición:								
Fecha:			Ronda:		Tablero:		Fecha:	
Blancas:					Club:			
Negras:					Club:			
#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		
Blancas:					Negras:			

Materiales para el alumnado

INTRODUCCIÓN

Con esta lección terminamos el Curso Inicial del Taller de Ajedrez y lo que hemos hecho hasta ahora ha sido, en el fondo, trabajar con un número limitado de piezas para ir consiguiendo las herramientas básicas con las que afrontar las partidas con todas juntas. Es decir, con las diferentes lecciones nos hemos dotado de un conjunto de «ladrillos» para comenzar a construir la «casa», pero solo eso, para comenzar a edificarla porque en el ajedrez nunca terminamos de hacerlo.

Ya has visto que cuando tienes muchas piezas en el tablero te ocurre, a veces, que no sabes qué hacer y eso es normal porque con tantas piezas y posibilidades de movimientos de cada una lo más habitual es perderse.

En lecciones anteriores también te habrá quedado patente que en ajedrez hay muchas reglas y principios que nos ayudan a jugar mejor, pero pocas verdades universales porque siempre dependemos de cuál sea la disposición de las piezas en el tablero, tanto las propias como las del bando adversario. En cualquier caso, las nociones básicas las tenemos, de manera que si quieres continuar en este fascinante mundo del ajedrez y aprender más podrás hacerlo con los contenidos del Curso Intermedio, que seguirá al

presente y en él abordaremos en mayor profundidad el tema de las aperturas de las partidas.

La presente lección la dedicaremos a conocer y practicar algunos principios y estrategias recomendables para comenzar a jugar las partidas de ajedrez, teniendo siempre presente que son eso, recomendaciones, porque siempre que juguemos una partida nuestros movimientos van a estar muy influidos por los que haga nuestra o nuestro oponente y lo mismo sucederá a la inversa.

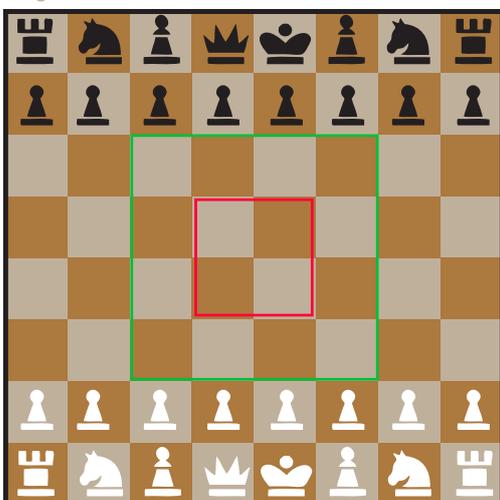
Comenzamos pues la lección y te adelanto que, como en lecciones anteriores, la terminaremos conociendo a otra brillante jugadora de este bello deporte.

EL COMIENZO DE LA PARTIDA. Los movimientos de la apertura

Nuestras queridas Damas, que como ya sabes son muy inteligentes y espabiladas, han recogido las opiniones de muchísimas personas que juegan al ajedrez, han visto lo que suelen mover habitualmente las Grandes Maestras y Maestros de la FIDE y a la luz de todo ello nos hacen una serie de recomendaciones sobre cómo empezar las partidas para tener posibilidades de ganarlas o, cuanto menos, no perderlas ya en el comienzo.

- **Dominar el centro del tablero.** Es muy importante que tratemos de hacerlo, bien con los peones o bien con el resto de piezas, porque desde esa posición podremos desplazarnos con mayor rapidez a cualquier casilla y si lo conseguimos tendremos más posibilidades de ataque que el bando adversario.

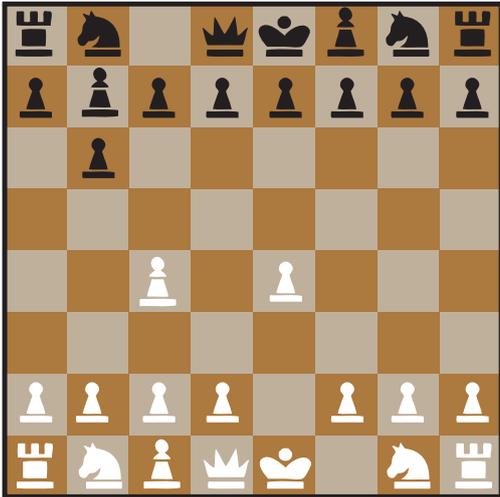
Diagrama 1



Cuando hablamos del centro del tablero nos referimos, fundamentalmente, al cuadrado pequeño que ocupan las cuatro casillas centrales (d4, d5, e4 y e5), y en menor medida al cuadrado amplio indicado en verde en el **Diagrama 1**. Además, te recuerdo que «dominar» es diferente a «ocupar». Es decir, que si ocupamos con dos peones las casillas «d4» y «e4», dominamos también las casillas «d5» y «e5» porque impiden que piezas rivales se sitúen en ellas.

- **Mover primero los peones que permitan una salida rápida de los Alfiles.** Es conveniente que el primer movimiento que hagamos sea el de uno de los peones centrales (el «e» o el «d», si queremos sacar alguno

Diagrama 2

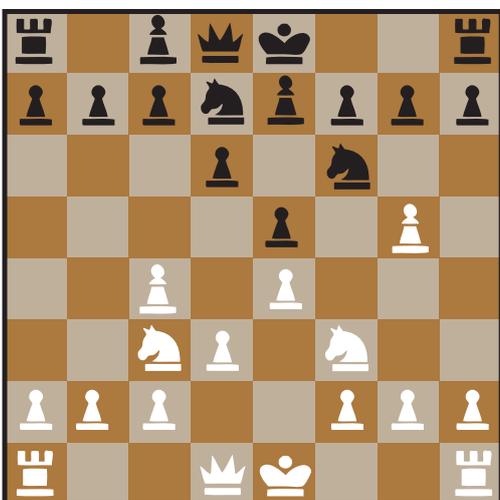


de los Alfiles hacia el centro del tablero) o los peones de «b» o «g» si pretendemos colocar el Alfil en «fianchetto». Por ejemplo, como puedes observar en el **Diagrama 2** las blancas han movido el peón «e» para sacar el Alfil de casillas blancas hacia el centro del tablero y tratar de dominar las casillas centrales, mientras que las negras han optado por mover primero el peón «b» para colocar después en «fianchetto» su Alfil de casillas blancas y desde ahí atacar las casillas centrales. Ambas estrategias son válidas

y dependen de los gustos de cada persona. Es más, se pueden combinar, sacando un Alfil por el centro y colocando el otro en «fianchetto».

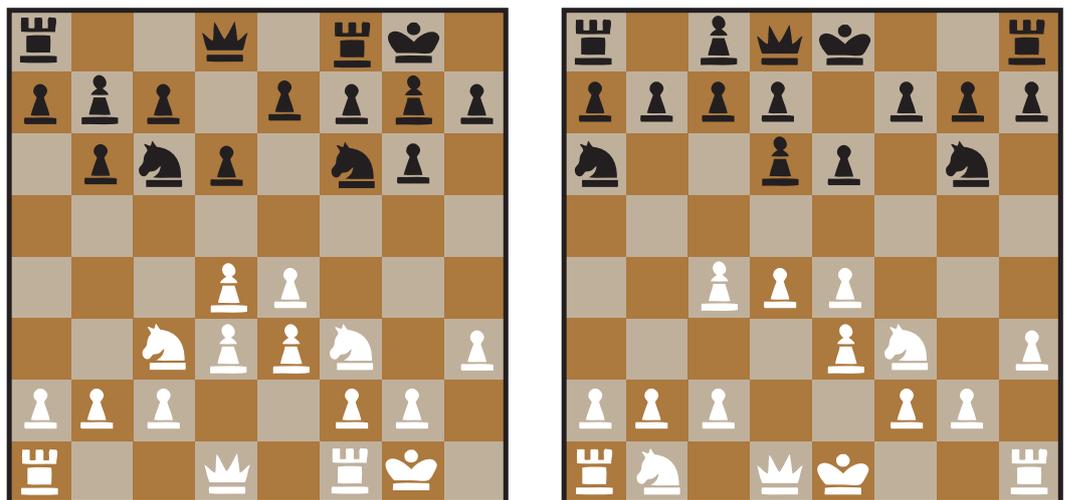
- **Desarrollar las piezas menores (Caballos y Alfiles) a continuación con rapidez.** Nos interesa hacerlo así, después de mover alguno de los peones indicados en el apartado anterior, porque tenemos que situar a Caballos y Alfiles en posiciones desde las que dominen el mayor número de casillas y esas posiciones son las centrales. Además, sacarlos de sus lugares de partida resulta imprescindible si queremos realizar el enroque y defen-

Diagrama 3



derlo adecuadamente ante posibles ataques del bando rival. Por ejemplo, en el **Diagrama 3** las blancas han completado el desarrollo de sus piezas menores, pueden enrocar ya en corto y nada más que muevan la Dama también podrán hacerlo en largo si lo desean. Las negras, por su parte, todavía no han desarrollado el Alfil de casillas blancas y de momento sólo pueden enrocar en corto.

- **Mantener protegido a nuestro Rey.** En principio nada nos obliga a enrocar y siempre hay alguna partida en la que dejamos el Rey en el centro, bien porque nos interese por algún motivo, bien porque las circunstancias del juego nos empujen a ello. Sin embargo, en la mayoría de partidas el enroque es un movimiento necesario que conviene hacer cuanto antes, para colocar a salvo a nuestro Rey en una esquina y poder entonces iniciar el ataque con la mayor cantidad de piezas. En el **Diagrama 4** ambos bandos han enrocado ya en corto, tienen a sus reyes bien protegidos y solo los sacarán de la fortaleza cuando queden pocas piezas en juego y sean necesarias sus cualidades y posibilidad de movimiento en todas las direcciones (aunque solo sea una casilla de cada vez).

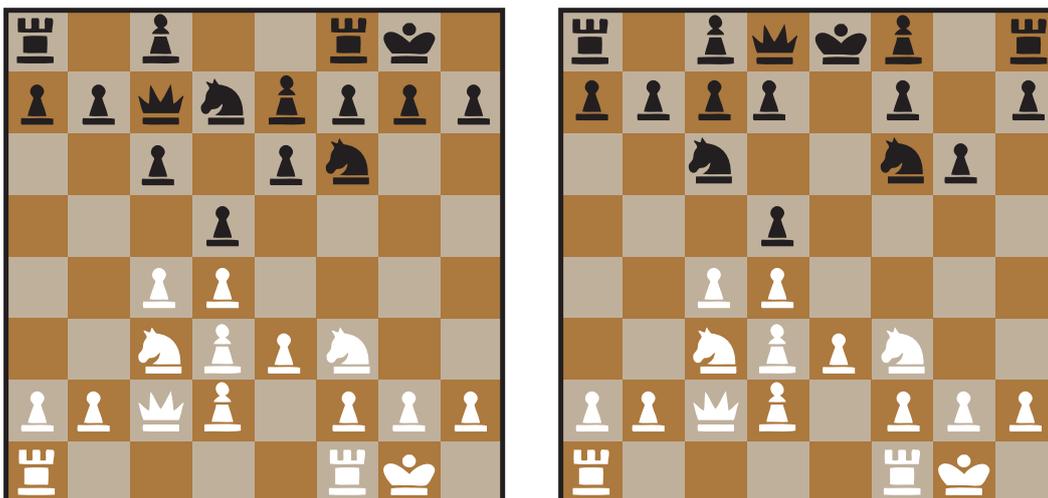


- **Desarrollar todas las piezas con lógica, de forma que no se bloqueen unas a otras.** Es decir, pondremos especial cuidado en que nuestros peones no cierren el paso a nuestros propios Alfiles y colocaremos los Caballos en sus casillas más naturales, que son «c3» y «f3» para las blancas, y «c6» y «f6» para las negras. Por ejemplo, como vemos en el Diagrama 5 tanto blancas como negras han desarrollado ya tres piezas menores, pero mientras que las primeras han procedido de manera correcta, en el caso de las negras lo han hecho de forma antinatural, colocando los Caballos en posiciones alejadas del centro y ubicando el Alfil en la casilla «d6», de manera que bloquea el peón «d7» y obliga al otro Alfil a buscar la salida por otro

lado. Diríamos entonces que la posición de las negras está atascada y que van a necesitar varias jugadas para poder arreglarla.

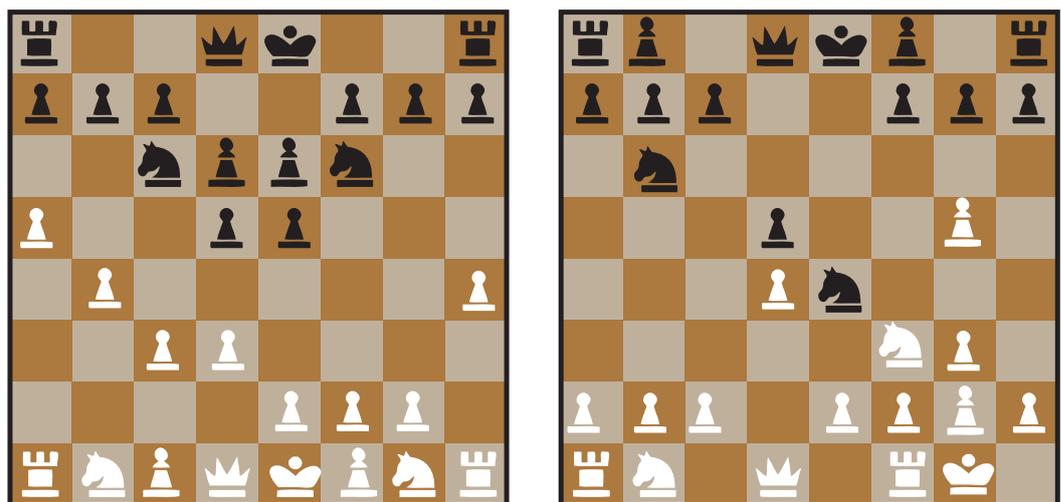
- **Colocar las Torres de manera que estén conectadas entre sí.** Es decir, que no haya piezas situadas entre ellas, porque de este modo se apoyan mutuamente y son más peligrosas. Además, al no haber piezas que entorpezcan su comunicación pueden acudir en auxilio de otras piezas o de peones con gran rapidez.

Un ejemplo de Torres bien conectadas son las blancas del **Diagrama 6**, mientras que las negras todavía no lo están y van a necesitar un par de movimientos más al menos para sacar el alfil de casillas blancas y poder conseguirlo.



- **No mover la Dama al principio,** porque si la ponemos en juego demasiado pronto puede ser amenazada por las piezas rivales, tendremos que apartarla de tales amenazas, retrasaremos el desarrollo de nuestras propias piezas y facilitaremos el desarrollo de las del bando rival porque podrá ir poniendo piezas en juego mientras amenaza a la Dama. En el **Diagrama 7** las blancas sacaron pronto a su Dama, moviéndola a la casilla «h5» para dar el Jaque Pastor y si no lo conseguían intentar capturar el peón de «e5». Las negras, sin embargo, se han defendido bien, han obligado a la Dama blanca a retroceder, han desarrollado los dos Caballos, sacarán pronto el Alfil de casillas negras, podrán enrocarse en corto y han recuperado la ventaja que tenían las blancas al mover primero.

- No cometer la locura de mover al comienzo muchos peones de forma seguida.** Esto es algo que solemos hacer al comienzo cuando no tenemos los conocimientos necesarios de ajedrez, porque no los hemos aprendido o porque nos han enseñado mal. Recuerda que los peones son las únicas piezas del tablero que no pueden retroceder, por lo que hay que pensarse muy mucho antes de avanzarlos, no sea que los llevemos a un lugar donde ya no los podamos defender. Además, si hacemos tal cosa retrasaremos el desarrollo de las piezas menores y daremos ventaja al rival, que sí podrá hacerlo. La posición de las piezas en el Diagrama 8 es un ejemplo fehaciente de todo ello, nos dice que las blancas no saben jugar y que las negras han desarrollado ya todas sus piezas menores, se pueden enrocar y comenzar pronto el ataque de un Rey blanco muy mal situado en el centro y poco defendido por sus piezas.



- No mover dos veces seguidas la misma pieza.** En esta fase de inicio de la partida lo importante es desarrollar pronto todas las piezas porque el bando que termina antes el desarrollo es el que puede comenzar antes también el ataque y, por consiguiente, el que va a llevar la iniciativa en el juego. Ocurre, en muchas partidas, que si tardamos en sacar las piezas después tenemos muchas dificultades para hacerlo o, sencillamente, el bando rival no nos lo permite porque nos obliga a defendernos. Por ejemplo, en el Diagrama 9 las negras han movido dos veces ambos caballos y están atrasadas en el desarrollo, mientras que las blancas ya se han enrocado y sólo tienen que sacar un Caballo para comenzar las maniobras de ataque.

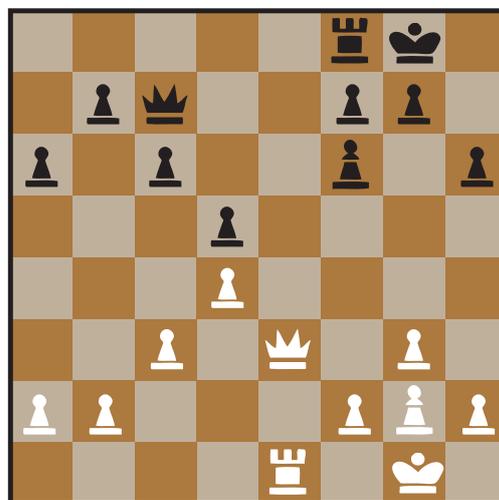
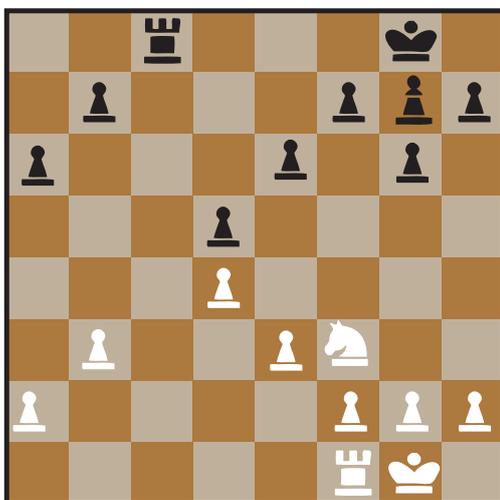
ESTRATEGIAS CONVENIENTES PARA EL DESARROLLO CORRECTO DE LA PARTIDA

A. Pensar antes de actuar. Porque lo que solemos hacer habitualmente cuando empezamos a jugar partidas es lo contrario (movemos la pieza y después pensamos). Un recurso que nos puede servir es tener algo en las manos para que estén ocupadas e impedirles que se lancen a coger una pieza en cuanto termine de hacer su jugada el bando rival.

Por ejemplo, en mi caso sigo utilizando una pelotita de madera en las partidas para obligarme a pensar y no realizar la primera jugada que veo. Otra estrategia posible consiste en anotar en un papel la primera jugada que vemos, dedicar después un tiempo al análisis de otra posible jugada, la comparamos con la primera y si observamos que es mejor tachamos la escrita en el papel y anotamos la nueva. Este proceso lo repetimos cuantas veces sea necesario y cuando ya no veamos más posibilidades realizamos la última jugada anotada en el papel.

B. Controlar las columnas abiertas con alguna de las Torres o incluso con la Dama. Si lo conseguimos tendremos una vía abierta por la que podremos penetrar en la posición del bando rival.

Por ejemplo, en el **Diagrama 10** son las negras quienes controlan la columna «c» y pueden utilizarla para penetrar sin oposición en las filas blancas, mientras que en el **Diagrama 11** son las blancas quienes controlan la columna «e» con su Dama y Torre, y tienen ventaja de posición.



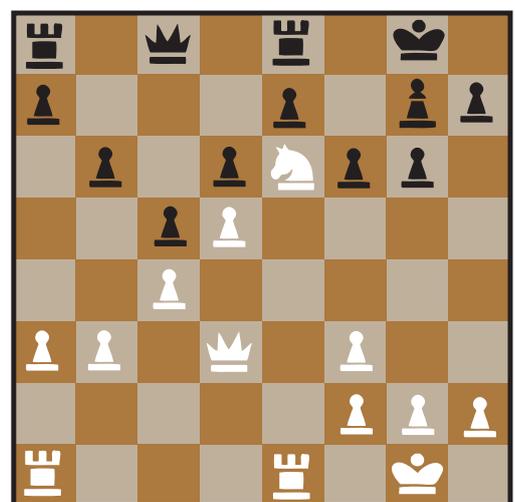
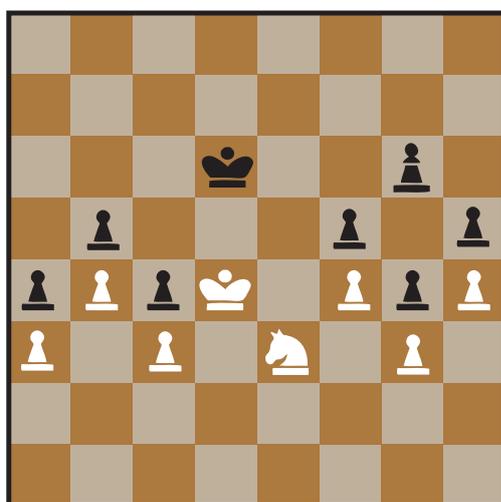
C. Jugar en función del tipo de posiciones finales a los que veamos puede encaminarse la partida.

Esto es, si observamos que la partida va hacia una posición abierta los Alfiles serán preferibles a los Caballos, y a la inversa, si la posición va a ser cerrada serán más valiosos los Caballos que los Alfiles.

En el **Diagrama 12** podemos ver un ejemplo de posición cerrada porque los peones se bloquean mutuamente, pero las blancas tienen un Caballo y las negras un Alfil y en este caso la ventaja es de las primeras. La ventaja que le aporta el Caballo al poder saltar por encima de piezas propias y rivales, y que no tiene el Alfil. Una facultad que le permitirá atacar a las piezas negras, mientras que el Alfil, aparte de estar muy limitado de movimientos, tendrá que ocuparse de las tareas defensivas en exclusiva.

D. Aprovechar «huecos» y debilidades de la posición rival para colocar en esos lugares piezas propias que no puedan ser atacadas.

Un ejemplo paradigmático de ello es la posición del Caballo blanco en el **Diagrama 13**. Se ha aprovechado del hueco dejado por las negras al avanzar los peones «d» y «f» y dejar atrasado el peón «e». Ahora no podrán capturarlo sin perder en el cambio porque sólo podrían hacerlo con la Dama o alguna Torre. Además la situación avanzada del Caballo, desde la que controla casi llas tan importantes como «c7, g7, d8 y f8», limita mucho los movimientos de las negras y permite que las blancas puedan comenzar a diseñar diversos planes de ataque sobre el Rey negro.



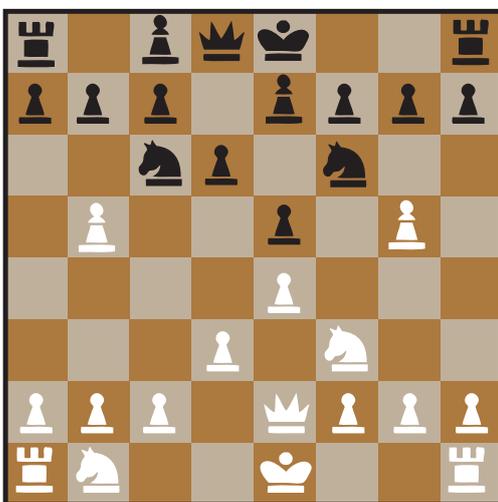
E. Calcular varias veces las posibles capturas, combinaciones e intercambios de piezas,

para no equivocarnos, coger soltura en los cálculos mentales y desarrollar la imaginación y la comprensión del juego. Al principio erraremos mucho y acertaremos poco, pero la experiencia y la práctica nos servirá para invertir progresivamente esa tendencia y mejorar con el paso de las partidas.

Por ejemplo, en el **Diagrama 14** le toca mover a las blancas y las jugadas más lógicas parece que son el enroque (0-0) o sacar la última pieza menor que les queda por desarrollar (Cc3). Sin embargo, aprovechando que los dos Caballos negros están clavados, las blancas piensan que con «d4» pueden ganar alguna pieza y se ponen a calcular. Si lo haces tú también realiza las combinaciones mentalmente pensando que las negras responderán siempre con la mejor jugada, porque sólo así evitarás encontrarte con sorpresas desagradables.

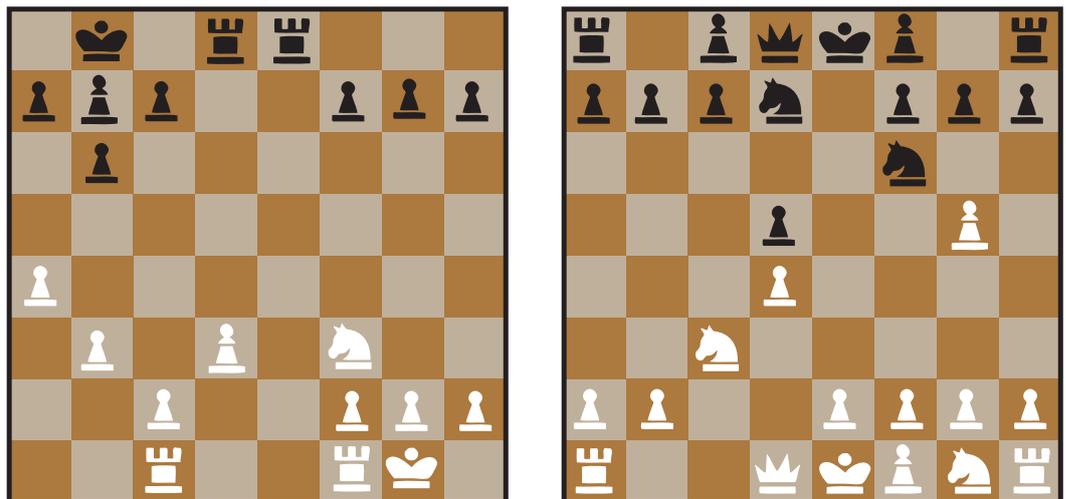
F. No situar las piezas menores (Alfiles y Caballos) en los laterales del tablero,

sobre todo los Caballos, porque desde esa posición controlarán muy pocas casillas. En cuanto a los Alfiles conviene que los coloquemos en diagonales donde no haya piezas de nuestro bando o peones rivales que puedan bloquearlos, porque cuantas más casillas dispongan para moverse más efectivos serán. En el **Diagrama 15** las blancas tienen a sus Caballos y Alfiles bien situados. Las negras, sin embargo, tienen un Caballo en un lateral y sus dos Alfiles son «peones gordos» porque el de casillas blancas está bloqueado por sus propias piezas y el de casillas negras por las piezas blancas.



G. Tener mucho cuidado con las trampas y celadas del bando rival. Por ejemplo, una de las más conocidas es el «peón envenenado» y se da cuando podemos «comer» uno de los peones de las esquinas (a2, h2, a7, h7) con un Alfil y no vemos que nos puede quedar encerrado. Esta situación sólo se da en ciertas ocasiones, como la del **Diagrama 16**, en la que las blancas lo comieron 1.Axh7, las negras respondieron con 1...g6, lo encerraron y después, con 2...Th8, lo capturaron sin problemas.

H. Provocar los cambios de piezas cuando tengamos ventaja de material (más piezas o peones, por ejemplo). Porque si conseguimos simplificar la posición cambiando piezas (Dama por Dama, Torres por Torres, Caballos y Alfiles por Caballos y/o Alfiles, peones por peones, etc.) llegaremos a un final de partida favorable y la victoria estará más cerca.



I. Evitar tomar malas decisiones en las primeras jugadas, dado que pueden llevarnos a una derrota rápida y humillante. Un ejemplo fehaciente de ello lo podemos ver en una partida que se dio en el ajedrez profesional del siglo XIX entre Karl Mayet y Daniel Harrwitz, en la que las negras vencieron en sólo 8 jugadas. En efecto, después de las movimientos: **1.**d4 d5, **2.** c4 e6, **3.**Cc3 Cf6, **4.**Ag5 Cbd7 y **5.**cxd5 exd5 se llegó a la posición del **Diagrama 17**.

Las blancas tienen el flanco de rey sin desarrollar y su Rey está todavía en el centro. Lo lógico hubiese sido desarrollar alguna otra pieza, pero las blancas

fueron demasiado ambiciosas y pensaron que podían aprovechar la clavada del Caballo negro de «f6» para ganar un peón. Jugaron entonces 6.Cxd5 y las negras, de manera sorprendente, respondieron sacrificando su Dama con la jugada 6. ...Cxd5, 7.Axd8 porque utilizaron después la principal debilidad blanca (la diagonal a5-e1) para dar jaque al Rey con 7. ...Ab4+ y no dejar otra opción a las blancas que la jugada 8.Dd2 para impedir el mate, a lo que siguió 8. ...Rxd8 (posición del Diagrama 18), con una pieza de ventaja para las negras y rendición de las blancas (0–1).



J. Jugar, siempre que podamos, contra rivales fuertes, porque es la mejor manera de progresar, y no nos vengamos abajo con las derrotas. Aprenderemos más de una partida disputada y perdida que de 100 ganadas fácilmente.

Nuestras inteligentes Damas han terminado con sus recomendaciones por esta lección, aunque podrían hacernos bastantes más, y para ver en qué medida las hemos comprendido vamos a realizar diez ejercicios (página siguiente).

Prácticas ¡Veamos que tal nos salen!

Lee con atención las preguntas, medita tus respuestas, escríbelas en la Hoja de Autoevaluación y cuando los corriamos asígnate la puntuación como siempre, esto es, en función del acierto que hayas tenido («1, 0'5 ó 0 puntos»).



Tablero 1

¿Qué bando tiene mejor desarrollo de piezas y por qué?



Tablero 6

¿En esta posición qué bando consideras que ha realizado mal la apertura y por qué?



Tablero 2

¿Puede el Alfil blanco capturar el peón negro de «a7»?

Qué bando tiene mejor disposición de piezas en el tablero?



Tablero 7

Observando esta posición, ¿qué bando crees que no sabe jugar al ajedrez? Explica por qué.



Tablero 3

¿Qué bando crees que tiene ventaja en esta posición y por qué?



Tablero 8

Viendo esta posición, ¿que bando dirías que está bien desarrollado y cuál no? Explica por qué.



Tablero 4

¿Qué bando crees que tiene ventaja en esta posición y por qué?



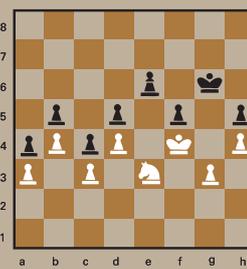
Tablero 9

¿Qué bando consideras que tiene ventaja en esta posición y por qué?



Tablero 5

¿Qué bando ha desarrollado mejor sus piezas y por qué?



Tablero 10

¿Esta posición es cerrada o abierta? ¿Qué bando tiene ventaja en ella?

IRENE NICOLÁS ZAPATA

Ahora, para concluir la lección y el curso, vamos a conocer un poco a la mayor talento actual del ajedrez femenino español. Hablamos de Irene Nicolás Zapata, que nació el 5 de marzo de 1997 en San Javier (Murcia), reside en Alicante y se inició en el ajedrez cuando tenía 9 años porque, como manifestaba en una entrevista que le realizaron en el año 2011, si bien... «Al principio no quería jugar al ajedrez ya que no me llamaba mucho la atención, pero después de que mi hermano, Javier, me insistiese durante muchísimo tiempo, dejé que me enseñase a jugar, y me gustó. Al poco tiempo empecé a jugar torneos y la verdad es que esto del ajedrez es bastante adictivo.»¹



Empezó jugando en un circuito escolar, después continuó con torneos municipales, provinciales y autonómicos (consiguió el subcampeonato de su Comunidad en el año 2008) y como le salió horrible el primer campeonato nacional en el que participó (quedó en el puesto 89 de su categoría) y quería jugar mejor, se esforzó más todavía, de manera que en los años siguientes ya no paró de coleccionar títulos nacionales:

- Sub-14: en 2010 y 2011.
- Sub-16: en 2010, 2012 y 2013.
- Sub-18: en 2012 y 2013.

En esos primeros años Irene cuidaba también sus estudios, practicaba la natación, la bicicleta, pilates... y el ajedrez le gustaba y le divertía porque le permitía relacionarse con

¹ Entrevista realizada por Vicent Gómez Roca para el portal «Ajedrez Valenciano.com» en enero de 2011.

gente diferente a la del cole, hacer más amigos y viajar mucho. Su jugador de ajedrez favorito era Magnus Carlsen y sus mayores satisfacciones ganar los campeonatos de España sub-14 y sub-16, y conseguir la norma de WIM. Es más, en la entrevista citada se refería también al ajedrez femenino de la manera siguiente: «Pienso que, es posible que algunas chicas no juegan al ajedrez porque es un juego que no les llama la atención. A mi me pasó eso al principio, pero en cuanto empiezas a jugar te enganchas.»

Su brillante progresión se reflejaba también en los títulos de la FIDE conseguidos:

- WFM: Woman FIDE Master (en 2011).
- WIM: Woman International Master (en 2012).

Mientras que su eclosión internacional se producía en los años siguientes. Así, en el 2013, además de los títulos nacionales, consiguió el bronce en el campeonato de Europa sub-16, el subcampeonato en el campeonato Mundial de la misma categoría y debutó con la selección femenina absoluta en el Campeonato de Europa por equipos en Varsovia. Éxitos que continuaron en el 2014, con un brillante resultado en el torneo internacional de la Roda (venció en 3 de 4 partidas contra Grandes Maestros y sobrepasó la barrera de los 2300 puntos Elo).

Sin embargo, tras un mal torneo en Mallorca decidió tomarse unos meses sin jugar y a finales de agosto anunciaba que lo dejaba, causando un verdadero cataclismo en el ajedrez español porque se la considera el mayor talento femenino de nuestro país. Irene no sabe muy bien que le ha ocurrido («Ha sido casi sin darme cuenta»), pero sí que el ajedrez ya no le interesa «ni como hobby», aunque desconoce si lo retomará más adelante. Es consciente también de que está en una edad crítica para el ajedrez, en la que continuar la progresión y no estancarse es fundamental; considera que «[...] con 2500 puntos Elo se puede vivir muy bien del ajedrez siendo chica. Y por muy mal que me fuera, si me dedicase en serio creo que podría llegar. Pero he probado lo que sería dedicarme al ajedrez y por mucho que piense que podría llegar a vivir bien, no lo querría. No me termina de gustar, por decirlo así»².

Como ves su situación tiene algunas similitudes con la de Jutta Hempel, pero también diferencias y, en cualquier caso, solo nos queda desearle que consiga toda la felicidad posible en los nuevos caminos que emprenda, porque el ajedrez, como otras activida-

des de nuestra vida, sólo tiene sentido practicarlo cuando nos interesa y divierte, y no cuando se convierte en una aburrida obligación.

Llegamos así al final de la lección y para terminar vamos a jugar una partida de Irene. Concretamente la que ganó en la última ronda del Campeonato Mundial Sub-16 y le permitió conseguir el subcampeonato. En ese momento Irene, que jugaba con negras, tenía un Elo de 2237 puntos y su rival iraní, que era la número 1 de las participantes en el torneo, lo tenía de 2298.

Procederemos como lo hemos hecho en anteriores lecciones, esto es:

- 01.** Colocaremos todas las piezas en el tablero en la posición inicial de la partida.
- 02.** Después sortaremos el bando (blancas o negras).
- 03.** A continuación iremos reproduciendo en el tablero (cada persona con las piezas que le hayan tocado) los 20 movimientos que se indican en la plantilla de anotación.
- 04.** Y cuando hayamos terminado comprobaremos que la configuración de las piezas a la que llegamos es la misma que se indica en el Diagrama 19 de la página siguiente. Si es así continuaremos jugando la partida a partir de ese momento y anotando en la plantilla los movimientos que vayan realizando los dos bandos, pero si la posición de las piezas no coincide con la del diagrama tendremos que volver a reproducir las jugadas para comprobar donde nos hemos equivocado.
- 05.** Finalmente, ganará quien de jaque mate, si no se logra lo hará quien consiga más puntos con la captura de piezas del rival y si tampoco así se consigue la partida terminará en tablas.

Khademalsharieh, Sarasadat – Nicolás Zapata, Irene

WYCC U16 Girls 2013

Al-Ain (Emiratos Árabes Unidos), 28-12-2013

La partida alcanzó, tras 20 movimientos de ambos bandos, la posición del **Diagrama 19** y el abandono de las blancas con la posición del **Diagrama 20**

Diagrama 19



Diagrama 20



Plantilla de anotación

Competición: WYCC U16 Girls 2013. Al-Ain (EAU)

Fecha: 28/12/2013

Ronda:11

Tablero:1

Resultado: 0-1

Blancas: Khademalsharieh, Sarasadat

Federación: IRI

Negras: Nicolás Zapata, Irene

Federación: ESP

#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras	#	Blancas	Negras
1	d4	Cf6	21			41		
2	Cf3	b6	22			42		
3	g3	Ab7	23			43		
4	Ag2	Ag2	24			44		
5	c4	cx4	25			45		
6	0-0	g6	26			46		
7	Dxd4	Ag7	27			47		
8	Cc3	0-0	28			48		
9	Dh4	h5	29			49		
10	Td1	d6	30			50		
11	Ag5	Cbd7	31			51		
12	Cd5	b5	32			52		
13	Cd4	Ce5	33			53		
14	Axf6	exf6	34			54		
15	Cxb5	Tc8	35			55		
16	Ce3	Axg2	36			56		
17	Rxg2	De7	37			57		
18	Cxd6	Tc6	38			58		
19	Dd4	f5	39			59		
20	Dd5	Tb6	40			60		

Soluciones de los ejercicios	
Tablero 1	LAS NEGRAS. Porque tienen el Caballo de «d5» en el centro del tablero (defendido por 4 piezas: peón, Caballo, Alfil y Dama) y dominan la columna «c» con las dos Torres. Además, las blancas tienen el Caballo de «a2» en «fuera de juego».
Tablero 2	NO. Porque las negras lo encerrarían con la jugada «b6» y después lo capturarían con la Torre. LAS NEGRAS. Porque dominan la columna «d» con la Torre y tienen el Alfil centrado en «e4» y defendido por un peón (solo podría ser capturado por la Torre blanca y ya sabemos que la Torre vale más que el Alfil)..
Tablero 3	LAS BLANCAS. Porque solo les queda por desarrollar un Alfil y pueden hacerlo en dos jugadas. Además, las negras tienen un Caballo en el lateral, La Torre fuera de sitio y les falta por desarrollar tres piezas menores (los dos Alfiles y un Caballo).
Tablero 4	LAS NEGRAS. Porque tienen un Caballo centrado en «d4» y aunque les toque mover a las blancas no pueden capturarlo con el Caballo de «f6» al estar clavado.
Tablero 5	LAS BLANCAS. Porque tienen bien desarrolladas las tres piezas menores, mientras que las negras tienen mal situado el Alfil de «d6» y el Caballo de «e7».
Tablero 6	LAS BLANCAS. Porque tienen la Dama fuera de sitio y mal situado el Caballo de «e2».
Tablero 7	LAS NEGRAS. Porque sólo han movido peones y no han desarrollado ninguna pieza menor.
Tablero 8	LAS BLANCAS. Porque las negras todavía no han enrocado, tienen los dos Alfiles encerrados, el Caballo clavado y dos peones doblados.
Tablero 9	LAS NEGRAS. Porque su Caballo de «f3» no puede ser capturado y domina casillas («d2, e1, g1 y h2») muy importantes.
Tablero 10	ES CERRADA. LAS BLANCAS. Porque el Caballo puede maniobrar a su antojo, mientras que el Alfil negro es un «peón gordo» limitado a las tareas defensivas y bloqueado por su propios peones.

MODELO DE EXAMEN SIN ADAPTAR

Tablero 1

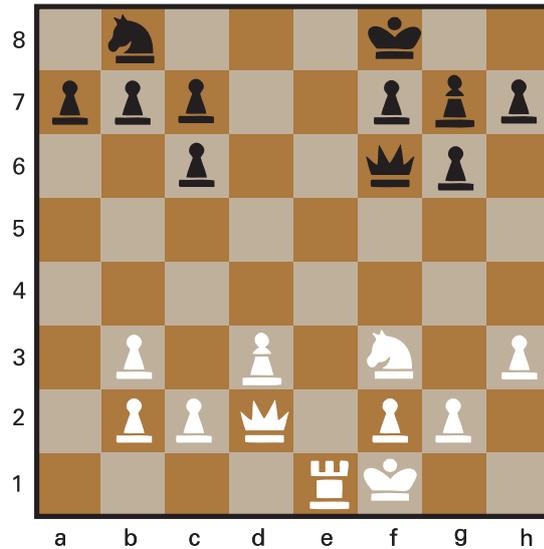


1. Escribe el menor número de movimientos que necesita el Caballo blanco para capturar el peón negro de «a7», sin pasar por casillas amenazadas por las piezas negras. _____

2. Anota el menor número de movimientos que precisa la Torre blanca para dar jaque al Rey negro, sin pasar por casillas amenazadas por las piezas negras. _____

3. Anota el menor número de movimientos del Caballo negro para que consiga capturar la Torre blanca, sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas blancas. _____

Tablero 2



1. Escribe el menor número de movimientos que necesita el Caballo blanco para capturar el peón negro de «a7», sin pasar por casillas amenazadas por las piezas negras. _____

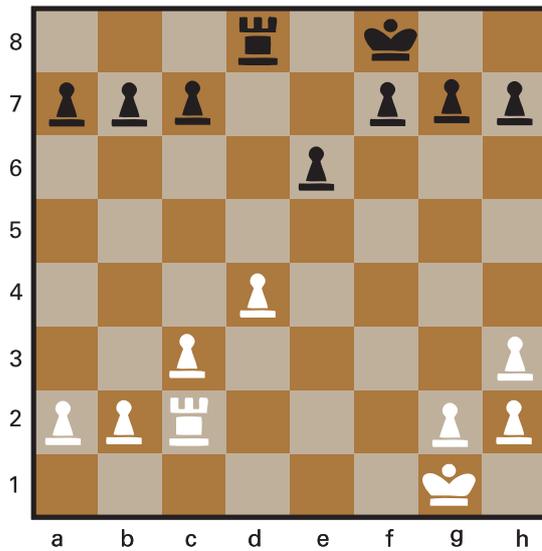
2. Anota el menor número de movimientos que precisa la Torre blanca para dar jaque al Rey negro, sin pasar por casillas amenazadas por las piezas negras. _____

3. Anota el menor número de movimientos del Caballo negro para que consiga capturar la Torre blanca, sin pasar por casillas que estén amenazadas por las piezas blancas. _____

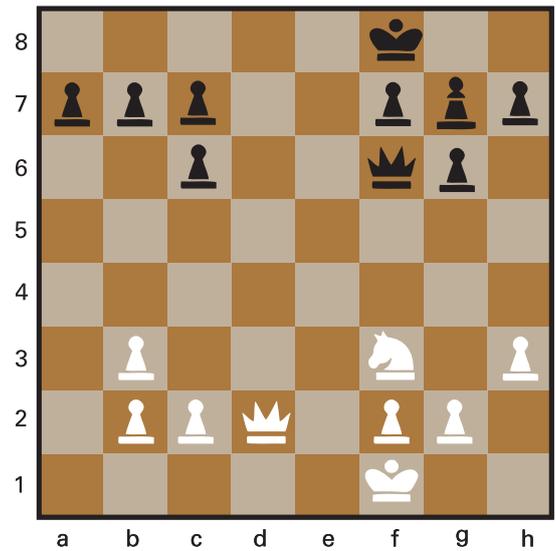
MODELO DE EXAMEN ADAPTADO

- 1.** El Caballo tiene unos movimientos que se asemejan a la letra ____ mayúscula.
- 2.** Los Alfiles se mueven por las _____ del tablero.
- 3.** La Torre se mueve en el tablero en dos sentidos: vertical y _____
- 4.** La Dama combina los movimientos de dos piezas: la _____ y el _____

Tablero 3



Tablero 4



OBSERVA LOS TABLEROS Y RESPONDE A LAS PREGUNTAS

5. (Tablero 3) Escribe los tres movimientos de la Torre negra para llegar a la casilla "f4". _____

6. (Tablero 4) Hay tres casillas del tablero a las que puede ir la Dama blanca en un sólo movimiento y desde las que da jaque al Rey negro, ¿cuáles son? ____

BIBLIOGRAFÍA

AJEDREZ DE ATAQUE (2015). *Consejos para recién iniciados en el ajedrez*. [Consulta: 26 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://www.ajedrezdeataque.com/17%20Aprendizaje/Consejos/Consejos.Htm>>

ÁLVAREZ RODRÍGUEZ, B. (2015). *Recabar datos de ajedrez* (Entrevista realizada a Patricia Llaneza). Correo electrónico, 27 de enero de 2015

ANGUIX, J.; BALLESTER, H.; BUENO, P. y GASCÓ, J. A. (2000). *Ajedrez en el Aula 1*. Valencia: Evajedrez.

ANGUIX, J.; BALLESTER, H.; BUENO, P. y GASCÓ, J. A. (2000). *Ajedrez en el Aula 2*. Valencia: Evajedrez.

ANGUIX, J.; BALLESTER, H.; BUENO, P. y GASCÓ, J. A. (2000). *Ajedrez en el Aula 3*. Valencia: Evajedrez.

CAPABLANCA, J. R. (1989). *Fundamentos del ajedrez*. Madrid: Fundamentos.

COSIN, R. (2013). *Descaro en las 64 casillas*. ABC.es C. Valenciana. [Consulta: 13 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://www.abc.es/comunidad-valencia/20131007/abcp-descaro-casillas-0131007.html>>.

CUENCA, P. (2014). *Olimpiada (2) sección femenina: España se impone a Moldavia por 3 a 1*. [Consulta: 27 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<https://chess24.com/es/informate/noticias/olimpiada-2-seccion-femenina-espana-se-impone-a-moldavia-por-3-a-1>>.

FEDERACION ESPAÑOLA DE AJEDREZ (2015). *Listado de Jugadores FEDA. Abril 2015*. [Consulta: 4 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://www.feda.org/web/index.php/elo>>.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ-FIDE (2014). *Leyes del Ajedrez de la FIDE*. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.xake.net/2014-fva/2014_FVA-EXF/2014-07-01%20Leyes20Ajedrez%20New.pdf>.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ-FIDE (2015). *Rating Hou Yifan*. [Consulta: 8 de abril de 2015]. Disponible en: <<https://ratings.fide.com/cardphtml?event=8602980>>.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ-FIDE (2015). *Rating Irene Nicolás Zapata*. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<http://ratings.fide.com/card.phtml?event=22247270>>.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ-FIDE (2015). *Rating Judit Polgár*. [Consulta: 9 de abril de 2015]. Disponible en: <<https://ratings.fide.com/card.phtml?event=700070>>.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ-FIDE (2015). *Rating Nieves García Vicente*. [Consulta: 11 de abril de 2015] Disponible en: <<http://ratings.fide.com/card.phtml?event=2201542>>.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ-FIDE (2015). *Rating Patricia Llaneza Vega*. [Consulta: 14 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://ratings.fide.com/card.phtml?event=2212676>>.

FONTANA, J. (2009). Entrevista a Nieves García Vicente. Realizada el 10 de julio. [Consulta: 8 de diciembre de 2014] Disponible en: <<http://www.ajedrezaltoaragones.com/2009/07/entrevista-con-nieves-garcia-actual.html>>.

GARCÍA, L. (1999). «Jaque al sexismo. Chicos y chicas inician hoy por separado los campeonatos infantiles de España de ajedrez». *El País Digital, Archivo*, domingo, 26 de septiembre de 1999. [Consulta: 27 de enero de 2015]. Disponible en: <http://elpais.com/diario/1999/09/26/ultima/938296808_850215.html>.

GARCÍA, L. (2006). «Llaneza, nueva campeona». *El País Archivo*. Edición impresa. Hemeroteca. Ajedrez. lunes 13 de noviembre de 2006. [Consulta: 16 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://elpais.com/diario/2006/11/13/agenda/1163372408_850215.html>.

GARCÍA, L. (2013). «Sabrina e Irene derrotan a excampeones. 'Superlópez', único líder tras tumbar a Korneiev». [Consulta: 27 de noviembre de 2014.] Disponible en: <http://elpais.com/diario/1999/09/26/ultima/938296808_850215.html>.

GARCÍA, L. (2014). «Olga Alexandrova se corona campeona de España de ajedrez femenino». [Consulta: 31 de marzo de 2015]. Disponible en: <<http://chesslive.com/blog/es/olga-alexandrova-se-corona-campeona-de-espa-a-de-ajedrez-femenino>>

GARCÍA MORALES, C. H. (2013). «Sabrina Vega, Campeona de España de Ajedrez 2012». [Consulta: 27 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<http://www.veolinares.com/sabrina-vega-campeona-de-espana-de-ajedrez-2012/>>.

GARCÍA VICENTE, N. (2001). *Enseñanzas básicas de ajedrez*. La Casa del Ajedrez.

GÓMEZ ROCA, V. (2011). «Irene Nicolás Zapata». [Consulta: 13 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://www.ajedrezvalenciano.com/2010/03/entrevista-irene-nicolas-zapata-2011.html>>.

JOSÉ LUIS (2011). *Nieves García. La eterna campeona de España*. [Consulta: 8 de diciembre de 2014]. Disponible en: <<http://vimidrez.blogspot.com.es/2011/11/nieves-garcia-la-eterna-campeona-de.html>>.

KARLOVICH, A. (2013). *Entrevista realizada a la Campeona Mundial de Ajedrez Femenino Hou Yifan*. [Consulta: 26 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<http://es.chessbase.com/post/hou-yifan-no-fue-tan-fcil-280913>>

KASPÁROV, G. (1998). *La pasión del ajedrez-Nivel Básico*. Barcelona: Salvat.

KASPÁROV, G. (2011). *¡Jaque mate! Iniciación al ajedrez para niños*. Barcelona: Hispano Europea.

LLANEZA VEGA, V. (2002). «Ser la primera del ranking español es anecdótico». *La Nueva España*, Oviedo, 15/11/2002, CAMPEONES, página 10.

LLANEZA VEGA, P. (2014) «Asturianeando por las Catalunyas». [Blog]. [Consulta: 25 de diciembre de 2014]. Disponible en: <<http://patty43.blogspot.com/>>.

LLANEZA VEGA, P. (2014). *Web personal*. [Consulta: 25 de diciembre de 2014]. Disponible en: <<http://www.damanegra.com/patty/>>.

MAHAMUD, N. (2007). «El ajedrez me ha ayudado a tomar decisiones y a ser más responsable y organizada». *i SANT MARTÍ*. Barcelona <www.bcn.es>. Suplement del Districte i dels Barris, Gener 2007, página 8.

MARÍN BELLÓN, F. (2011). «Tongo» con sabor a juego limpio». [Consulta: 4 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://abcblogs.abc.es/poker-ajedrez/public/post/tongo-con-sabor-a-juego-limpio-10300.asp/>>.

MARÍN BELLÓN, F. (2014). «Las razones de Irene Nicolás, subcampeona del mundo, para dejar el ajedrez». *Blogs ABC: Jugar con Cabeza*. [Consulta: 13 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://abcblogs.abc.es/poker-ajedrez/public/post/las-razones-de-irene-nicolas-subcampeona-del-mundo-para-dejar-el-ajedrez-17655.asp/>>.

- MARTÍNEZ, D. (2011). «Francisco Vallejo y Olga Alexandrova, campeones de España». [Consulta: 29 de diciembre de 2014]. Disponible en: <<https://chess24.com/es/informate/noticias/francisco-vallejo-y-olga-alexandrova-campeones-de-espana>>.
- MAYER, F. (2013). *Jutta Hempel – una niña prodigio del ajedrez*. Artículo revisado por Salvador Aldeguer. [Consulta: 27 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.tabladesflandes.com/frank_mayer/frank_mayer272.html>.
- MEDINA, H. (2013). «Su Majestad Sabrina». *Tinta Amarilla.es (Diario Deportivo Digital de Gran Canaria)*. [Consulta: 31 de marzo de 2015]. Disponible en: <<http://tintaamarilla.es/noticia.php?id=6814>>.
- MONTECATINE, R. (2014). *Cartilla de ajedrez*. Federación Andaluza de Ajedrez. [Consulta: 19 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<http://www.fadajedrez.com/desc/cartilla.pdf>>.
- REVISTA 64 (2011). *Postalistas Españolas. Nieves García Vicente. MATE-POSTAL N° 76-1991*. [Consulta: 12 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://www.revista64.com/2011/11/postalistas-espanolas-nieves-garcia.html>>.
- RTVE.es. «Un matrimonio pacta quedar en tablas y pierde el campeonato de España de Ajedrez». [Consulta: 4 de abril de 2015]. Disponible en: <<http://www.rtve.es/deportes/20111025/matrimonio-pacta-quedda-tablas-pierde-campeonato-espana-ajedrez/471014.shtml>>.
- ROMERO, L. (2000). *La Anotación en Ajedrez (Curso: «Ajedrez desde 0!»)*. [Consulta: 19 de noviembre de 2014,]. Disponible en: <http://www.clubjaque.com.ar/ajedrez_desde_0_8.htm>.
- URRUTIA, A. y OLIVARES, E. (2010). «Es un placer derrotar a rivales fuertes, asegura Judit Polgar». *La Jornada (Deportes), México*, 22/11/2010, p. 2. [Consulta: 18 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<http://www.jornada.unam.mx/2010/11/22/deportes/a02n1dep>>.
- WIKIPEDIA, La enciclopedia libre (2014). *Ajedrez*. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>>.
- WIKIPEDIA, La enciclopedia libre (2014). *Reglamento del Ajedrez*. [Consulta: 24 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez>.
- WIKIPEDIA, La enciclopedia libre (2015). *Jaque Mate*. [Consulta: 8 de abril de 2015]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Jaque_mate>.
- WIKIPEDIA, La enciclopedia libre (2015). *Judit Polgár*. [Consulta: 9 de abril de 2015]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Judit_Polg%C3%A1r>.
- WIKIPEDIA, La enciclopedia libre (2015). *Sistema de puntuación Elo*. [Consulta: 1 de abril de 2015]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_puntuaci%C3%B3n_Elo>.



Cuencas  *mineras*

[Centro del Profesorado y de Recursos]

www.cpcuencasmineras.es/portal

cprnc@educastur.princast.es