

A close-up photograph of a chessboard with a hand moving a piece. The board is blue and white checkered. The pieces are dark wood. The background is blurred, showing more pieces and a hand.

Sonia Gil Quílez y Emilio M. Sánchez Jerez

Ajedrez en el aula de Primaria

Sonia Gil Quílez. Licenciada en Matemáticas y Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, etapa educativa de la que es profesora en la Región de Murcia. Ha impartido cursos a docentes a través del Centro de Profesores de la Región de Murcia desde el año 2014. Además, ha formado a numerosos monitores regionales de ajedrez a lo largo de más de 15 años de experiencia en la docencia del ajedrez. Monitora superior de la Federación Española de Ajedrez. Monitora de la Federación Internacional de Ajedrez (Fide Trainer). Árbitra internacional de ajedrez (IA). Maestra de la Federación Internacional de Ajedrez (WFM). Actual componente de la Comisión de Mujer y Ajedrez de la Federación Española de Ajedrez. Ganadora del Campeonato Regional Absoluto Femenino (Murcia, 2013-2020) y primera mujer ganadora del Campeonato Regional Absoluto de la Región de Murcia (2019).

Emilio M. Sánchez Jerez. Graduado superior en Actividades Físicas y Deportivas (TA-FAD). Ha impartido cursos para maestros a través del Centro de Profesores de la Región de Murcia. Formador de monitores de ajedrez. Monitor superior de la Federación Española de Ajedrez. Maestro de la Federación Internacional de Ajedrez (FM). Director deportivo del Club de Ajedrez Casino de Beniaján. Gerente de la Escuela de Ajedrez DuoChess. Cuenta con más de 18 años de experiencia como monitor de ajedrez y es entrenador de la Federación Internacional de Ajedrez (Fide Trainer), así como de varios campeones regionales y nacionales. Ganador del Campeonato Regional Absoluto de la Región de Murcia (2016 y 2021).

COLABORADORES:

Julio Zapata López. Licenciado en Psicología, Máster en Rendimiento Deportivo y Salud. Monitor nacional de ajedrez y psicólogo deportivo. Experiencia de más de 8 años como profesor de ajedrez, a nivel autonómico y nacional.

José Joaquín Sánchez. Ingeniería técnica de Informática de Gestión. Analista informático de Sistemas. Técnico deportivo nivel I y monitor nacional de ajedrez. Experiencia de 20 años como profesor de ajedrez.

Publicaciones recientes de la Consejería de Educación y Cultura

www.educarm.es/publicaciones

- El comedor escolar y familiar como entorno de aprendizaje: abordando la alimentación en la diversidad de los niños. Manual práctico / María José Muñoz y Carmen María Ferrer
- El tío Juan Rita: de niño pastor a trovero / Raquel María Hernández Martínez E. O. Calderín (il.)
- Transformar la educación para cambiar el mundo. I Jornadas Nacionales de Educación para el Desarrollo y Objetivos de Desarrollo Sostenible / Enrique González Lorca y Ramón Mínguez Vallejos (coords.)
- Paletas de inteligencias múltiples basada en proyectos de aprendizaje (ABP) de un Centro de Educación Especial (CEE) / M^a del Rosario Barrena Calderón y Jorge Postigo García

Ajedrez en el aula de Primaria

Autores:

Sonia Gil Quílez y Emilio M. Sánchez Jerez

Colaboradores:

Julio Zapata López y José Joaquín Sánchez



Región de Murcia
Consejería de Educación y Cultura



Región de Murcia
Consejería de Educación y Cultura

Edita:

© Región de Murcia

Consejería de Educación y Cultura

Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística

www.educarm.es/publicaciones

Creative Commons License Deed



La obra está bajo una licencia Creative Commons License Deed. Reconocimiento-No comercial 3.0 España.

Se permite la libertad de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones de reconocimiento de autores, no usándola con fines comerciales. Al reutilizarla o distribuirla han de quedar bien claros los términos de esta licencia.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

© Autor: Sonia Gil Quílez y Emilio M. Sánchez Jerez

© Ilustración de la cub.: <https://www.freepik.es/fotos/negocios>'>Foto de Negocios creado por rawpixel.com - www.freepik.es

ISBN: 978-84-09-31882-7

1ª Edición, enero 2022

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	9
JUSTIFICACIÓN	10
METODOLOGÍA	11
COMPETENCIAS BÁSICAS	14
1. HISTORIA DEL AJEDREZ	18
1.1 Chaturanga–India	18
1.2 La leyenda de la historia del ajedrez	19
2. EL TABLERO DE AJEDREZ	21
2.1 Conozcamos el tablero. Las casillas	21
2.2 Filas, columnas y diagonales	23
2.3 Divisiones del tablero	26
2.4 Ejercicios finales	28
3. LAS PIEZAS DE AJEDREZ	31
3.1 Nombre de las piezas	31
3.2 Colocación de las piezas en el tablero	33
3.3 Ejercicios finales	35
4. EL REY	37
4.1 Movimientos y captura del rey	37

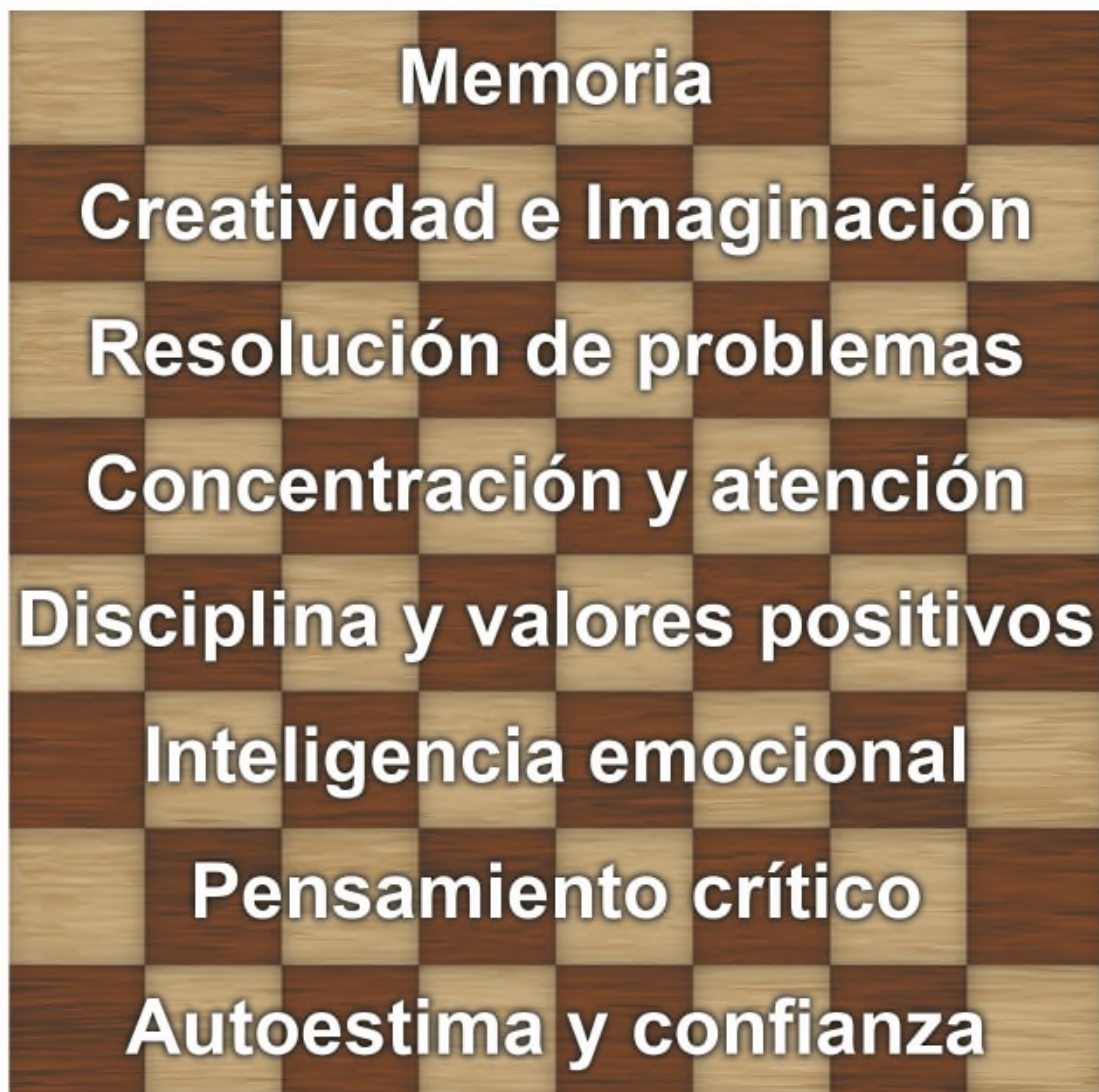
4.2 Ejercicios finales	41
5. EL PEÓN	44
5.1 Movimientos y capturas del peón	44
5.2 Ejercicios finales	49
6. LA TORRE	51
6.1 Movimiento de la torre y su captura	51
6.2 Ejercicios finales	56
7. EL ALFIL	59
7.1 Movimiento del alfil y su captura	59
7.2 Ejercicios finales	64
8. LA DAMA	65
8.1 Movimiento de la dama y su captura	65
8.2 Ejercicios finales	70
9. EL CABALLO	71
9.1 Movimiento del caballo y su captura	71
9.2 Ejercicios finales	76
10. EL VALOR DE LAS PIEZAS	80
11. EL JAQUE	84
11.1 ¿Qué es el jaque?	84
11.2 ¿Cómo podemos defender un jaque?	89

11.3 Ejercicios finales	92
12. EL JAQUE MATE	94
12.1 ¿Qué es el jaque mate?	94
12.2 Ejercicios finales	99
13. LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES DEL AJEDREZ	100
13.1 La coronación	100
11.2 El enroque	104
13.3 Captura al paso	109
14. RESULTADOS DE UNA PARTIDA	112
14.1. Ganar/Perder una partida	112
14.2. Empatar una partida (Tablas)	113
14.2.1 Ahogado	113
14.2.2 Triple repetición	121
14.2.3 Insuficiencia de material	122
14.2.4 Mutuo acuerdo	122
14.2.5 Regla 50 movimientos	122
PROPUESTAS DE EJERCICIOS DE EVALUACIÓN	123
SOLUCIONES DE EJERCICIOS DE EVALUACIÓN	157
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	177

PRESENTACIÓN

El ajedrez es un antiguo juego que, tras siglos de historia, conserva toda la magia que ha atrapado siempre la atención del ser humano. Se le considera una "aventura intelectual" de inagotable potencial.

Además, es una inmejorable herramienta educativa, que nos facilita el aprendizaje a través del juego. Entre los principales beneficios podemos destacar el desarrollo de las siguientes habilidades y capacidades:



JUSTIFICACIÓN

La implantación del ajedrez dentro de los centros escolares es un hecho que ya se propuso desde el 13 de marzo 2012 en Estrasburgo, el Parlamento Europeo adoptó el programa de la Unión Europea de "Ajedrez *en la Escuela*". La Declaración Escrita 50/2011 para la ejecución del programa de Ajedrez en la Escuela entre las escuelas de la Unión Europea fue firmado por 415 eurodiputados (el número necesario era 376 firmas: el 50% +1 del total de 751 eurodiputados).

Texto completo: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P7-TA-2012-0097+0+DOC+XML+V0//ES&language=ES>

Posteriormente, el miércoles 11 de febrero de 2015, la Comisión de Educación y Deportes del Congreso de los Diputados del Parlamento Español, aprobó por unanimidad la proposición no de ley nº 161/002598, sobre *la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en escuelas y espacios públicos y su promoción como deporte*.

La necesidad de implantar el ajedrez durante las horas lectivas viene propiciada por las numerosas cualidades que tiene la práctica de este deporte-ciencia, así como la numerosas transversalidades con el resto de materias.

METODOLOGÍA

La enseñanza del ajedrez en los centros educativos se tiene que tratar desde un punto de vista pedagógico, lúdico y no competitivo. Por ello, en las diferentes unidades del libro podemos encontrar numerosos ejercicios y actividades pensadas para el desarrollo integral del alumnado, aprovechando las cualidades del ajedrez como herramienta para aprender jugando.

En el contenido de este manual encontraremos las pautas necesarias para que los alumnos comprendan el juego del ajedrez a través de diferentes actividades.

Las unidades didácticas de este manual tienen la siguiente estructura:

1. Explicación teórica.
2. Ejercicios básicos.
3. Ejercicios complementarios y de ampliación.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

1. **Introducción:** donde se captará la atención del alumnado en relación a los conceptos que se van a estudiar en esa sesión, o bien se corregirán ejercicios si hubiera de la clase anterior.
2. **Desarrollo teórico:** esta parte del tema no debe durar más de 15 min, ya que una de las ventajas que tiene el ajedrez es que se aprende practicándolo.
3. **Práctica de la parte teórica:** esta parte podrá llevarse a cabo mediante la resolución de problemas a través de fichas escritas y la práctica en el propio tablero de ajedrez, compaginándolo mediante la utilización de un medio electrónico (ordenadores, pantallas digitales...).

4. **Vuelta a la calma:** se presentarán ejercicios transversales que generen un clima positivo de cara a futuras sesiones.

TRANSVERSALIDAD

Enriquecimiento de la labor educativa a través del ajedrez, de tal manera que conecte los conocimientos de las distintas áreas de aprendizaje, y se establezcan conexiones entre lo instructivo y lo formativo.

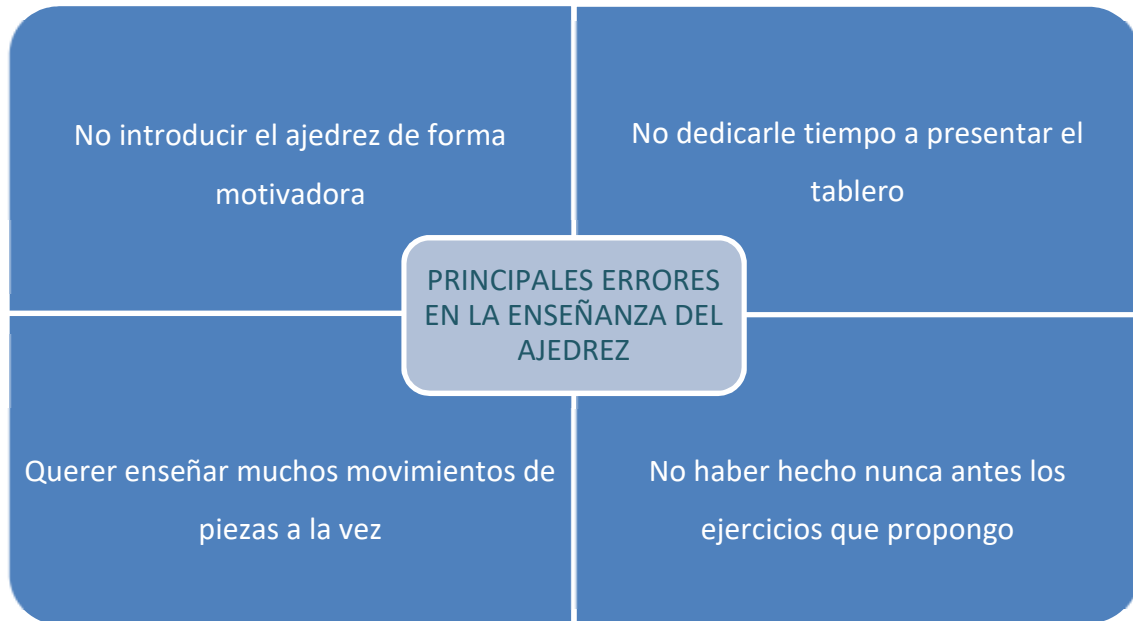
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se tendrán en cuenta las necesidades individuales del alumnado adaptándose a cada situación. Los alumnos tendrán a su disposición ejercicios prácticos al finalizar cada unidad con el objetivo de ampliar y reforzar conocimientos.

RECURSOS DIDÁCTICOS

- **Equipamiento:** juegos completos de ajedrez, mural y otros materiales complementarios.
- **Instalaciones:** aula de clase.
- **Material impreso:** diferentes ejercicios impresos.
- **Informáticos:** proyector, ordenadores o tablets, y diferentes plataformas online (lichess.org, chess.com, chess24.es).
- **Audiovisuales:** películas y documentales (*En busca de Bobby Fischer*, *La jugada maestra*, *La reina de Katwe*).

PRINCIPALES ERRORES EN LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ



COMPETENCIAS BÁSICAS

A través de este manual se desarrollan las siete competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística

El ajedrez trabaja la comunicación lingüística a través de la participación en la resolución de problemas de forma individual o grupal, y mediante la generación de actitudes críticas propias, ajenas y comunicativas a través del diálogo.

Un rasgo característico del ajedrez es que posee un lenguaje propio y universal que favorece la comunicación y enriquece la construcción de un conocimiento globalizado. Además, en nuestro lenguaje cotidiano observamos: *...quedó en tablas, ...encontrarse en jaque, ...está enrocado, ... jaque mate, etc.*

2. Competencia matemática, y competencias básicas en ciencia y tecnología

Esta competencia está relacionada con el ajedrez por las numerosas cualidades que tienen en común como son el cálculo, la memoria, la capacidad visoespacial, la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento organizado, entre muchas otras.

En particular, el ajedrez presenta conceptos matemáticos fundamentales tales como la geometría del tablero (filas, columnas, y diagonales), el valor relativo de la piezas, las coordenadas, la notación algebraica y descriptiva, etc.

3. Competencia digital

Es la competencia que está relacionada con el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramientas de aprendizaje en el aula para comunicar la información de una manera creativa.

El ajedrez es uno de los pocos deportes en los que su práctica está totalmente adaptada al mundo de las nuevas tecnologías, pudiéndose entrenar y practicar individualmente o con personas de todo el mundo.

4. Aprender a aprender

Aprender jugando es una de las virtudes más importantes que conlleva la práctica del ajedrez. Con el ajedrez el alumno *aprende jugando* y desarrolla sus propias habilidades que le permiten conducir su propio aprendizaje. El profesor facilita herramientas para desarrollar el aprendizaje, y con ello el alumno sea capaz de aprender de manera eficaz y autónoma de acuerdo a sus propios objetivos y necesidades.

Experimentar el placer que produce entender un concepto que con anterioridad no se comprendía genera una gran satisfacción, y es fuente de motivación para futuros aprendizajes.

Jugar al ajedrez exige al alumno una autorregulación emocional continua, ya que cada movimiento puede ser un éxito o fracaso por sí mismo, y este debe ser capaz de reconocer sus propios errores y ser autocrítico con ellos.

5. Competencias sociales y cívicas

La práctica del ajedrez ayuda a desarrollar habilidades sociales e interpersonales, pues el ajedrez es multicultural e intergeneracional por sí mismo, al ser posible jugar con cualquier persona independientemente de su edad, procedencia, religión, sexo, raza, etc., o que hace que se considere una gran herramienta integradora.

La autorregulación emocional que conlleva jugar una partida de ajedrez facilita el desarrollo de normas socialmente aceptadas, como el respeto al rival, la puntualidad, reglas propias del juego, aprender a ganar y a perder, etc. Durante el juego es necesario controlar las emociones (alegría, tristeza, ira, miedo o sorpresa) e inhibir

su expresión en la medida de lo posible, siendo una norma básica de este deporte el respeto al rival.

El ajedrez no es solamente un deporte individual, el concepto de juego en equipo puede verse reflejado a través de diferentes aspectos de la práctica de ajedrez, ya que también existe modalidad de juego en equipo que permite desarrollar ciertas habilidades sociales específicas de los deportes grupales.

Por otra parte, jugar al ajedrez permite desarrollar conclusiones de forma colectiva, por ejemplo analizar una partida o una determinada posición. Además, el juego en sí tiene carácter colectivo, ya que las piezas colaboran para conseguir un objetivo común.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

El ajedrez, a través del propio desarrollo de una partida, genera un clima idóneo para que el alumno aprenda jugando a resolver y afrontar problemas y situaciones cotidianas, además de mejorar de este modo su capacidad de **toma de decisiones**.

Una partida de ajedrez exige al alumno tomar decisiones de forma continuada y en un tiempo limitado para conseguir un objetivo concreto. Esta situación permite desarrollar gran variedad de habilidades, entre ellas:

- **Capacidad de anticipación.** Ser capaz de evaluar los planes del rival y preverlos antes de que ocurran, evitando posibles futuros problemas.
- **Toma y gestión de la iniciativa.** Conseguir liderar y afrontar un proyecto o reto propio, aprovechando todas las oportunidades que están al alcance.
- **Defensa ante una ofensiva.** Poder estar en una situación desfavorable y mantener la situación bajo presión.

- Búsqueda y concreción de **objetivos a corto, medio y largo plazo**, teniendo la capacidad de revisión y modificación de los mismos en cada momento.
- **Ergonomía de recursos**. Cómo utilizar los recursos existentes de la forma más satisfactoria, aprovechando al máximo los *tiempos en ajedrez*.
- Capacidad de cálculo de los **riesgos asumidos** en la toma de decisiones.
- **Intuición**. La multitud de respuestas posibles en cada jugada, y el tiempo limitado para realizarla, obliga al jugador a encontrar y descartar respuestas a través de escenarios en los que no tiene la oportunidad de obtener toda la información posible.

7. Conciencia y expresiones culturales

Gens una sumus o *Somos una familia* es el lema de la Federación Internacional de Ajedrez, que promueve, a través de su lenguaje universal y facilidad de práctica, importantes valores como son la integración, la no discriminación, y el respeto al contrario sea cual sea su nivel, sexo, etnia, religión o edad.

La historia y la cultura de los distintos pueblos del mundo tienen relación directa con el ajedrez y su desarrollo, pudiendo observarlo a través de su expresión y relación a través de distintas expresiones culturales.

Además, el ajedrez tiene su propia historia, desde su descubrimiento, pasando por su institucionalización y homogeneización, hasta nuestra historia más reciente. Esta historia queda reflejada a través de miles de libros, revistas, películas, etc.

El ajedrez a través de su práctica también desarrolla la expresión cultural y artística, trabajando la imaginación, la creatividad, y el desarrollo de la iniciativa, que favorece la creación de proyectos propios, así como el reconocimiento y la conservación de la cultura como patrimonio de la humanidad.

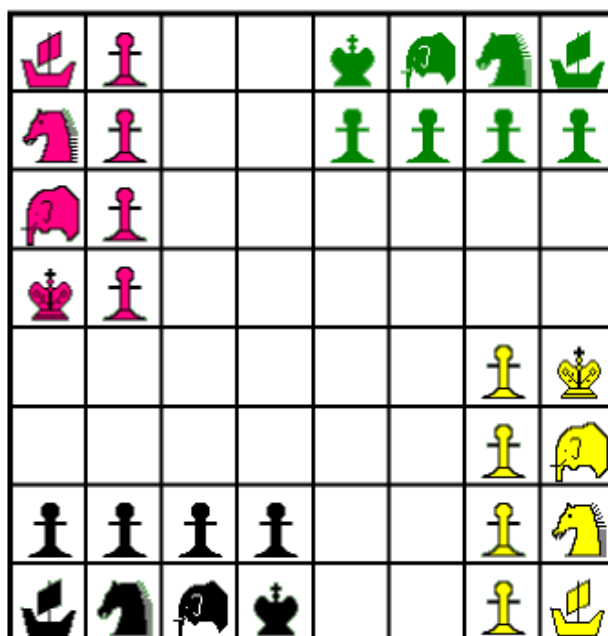
1. HISTORIA DEL AJEDREZ

Aunque no existe, a día de hoy, una tesis común en la que todos los expertos estén de acuerdo sobre cuál es el origen del ajedrez, son varias las hipótesis que se barajan sobre en qué lugar comenzó este juego.

1.1 Chaturanga–India

Esta es la hipótesis que mayor aceptación y fuerza tiene entre los expertos de la temática. Se cree que el ajedrez proviene del juego del **chaturanga** (“cuatro cuerpos”), cuyas reglas y piezas tienen un parecido más que evidente con el ajedrez moderno.

El chaturanga es un juego antiguo. Existían cuatro ejércitos que jugaban en un tablero de 64 casillas que eran del mismo color.



Cada bando disponía de 8 piezas que representaban las unidades del ejército hindú: infantería o peones, caballeros o caballos, elefantes o alfiles, carros o torres y los reyes.

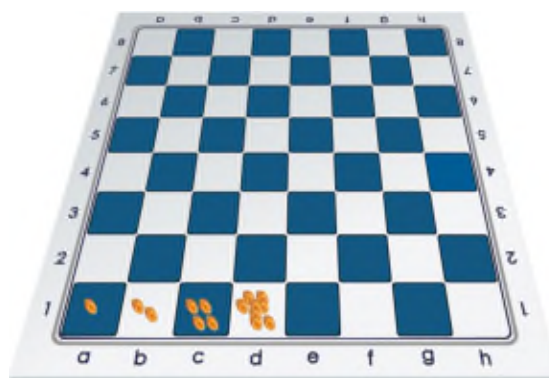
Se cuenta que esta forma de juego llegó a Persia (actual Irak) sobre el siglo VII a.C. Se conocía con el nombre de **chatrang**. Parece que a raíz de su divulgación a lo largo del mundo islámico este juego derivó en el **shatranj**, y que a su vez este juego se fue modificando de manera gradual hasta llegar al ajedrez tan divertido como lo conocemos hoy en día.

EJERCICIO: Rodea verdadero o falso.

Rodea con un círculo la respuesta correcta		VERDADERO	FALSO
1	El nombre de chaturanga significa "3 cuerpos".	V	F
2	En el juego de chaturanga habían 4 ejércitos.	V	F
3	Las 64 casillas del chaturanga eran todas del mismo color.	V	F
4	Cada bando disponía de 10 piezas para la batalla.	V	F
5	Los elefantes eran considerados la infantería.	V	F
6	Los carros eran considerados como torres.	V	F
7	Los caballeros eran peones.	V	F
8	El chatrang es la versión persa del chaturanga.	V	F

1.2 La leyenda de la historia del ajedrez

Hace muchos años reinaba en la India un rey llamado Ladava que estaba muy triste y aburrido. No era capaz de divertirse con nada. Un día decidió anunciar que aquella persona que fuera capaz de divertirlo le daría lo que pidiera. Ante esta llamada fueron miles las personas que acudieron.



Finalmente, apareció un pastor llamado Sissa quien le explicó al rey el juego del AJEDREZ. El rey se quedó muy impresionado con este juego por lo que aceptó darle al pastor lo que quisiera.

El pastor pidió la siguiente recompensa: un grano de trigo por la primera casilla, dos por la segunda, cuatro por la tercera y así sucesivamente hasta completar las 64 casillas del tablero de ajedrez.

Al rey le pareció ridícula la petición del humilde pastor. Ordenó a sus matemáticos que calcularan dicha recompensa. Estos matemáticos estuvieron meses y meses

contado el número de granos, y comprobaron que no había tanto grano en el reino ni siquiera en el mundo conocido.

¡El número de granos era inmenso!

EJERCICIO: Rodea la respuesta correcta de cada pregunta.

1	¿Cómo estaba el rey al principio?		
	Triste	Alegre	Cansado
2	¿Cuántas personas acudieron ante la llamada del rey?		
	Ninguna	Pocas	Miles
3	¿Cómo se llama el campesino de la historia?		
	Ladava	Sissa	Chaturanga
4	¿Qué pidió el pastor?		
	Trigo	Oro	Tierras
5	¿Qué cantidad de trigo pidió el pastor?		
	Gran cantidad	La mitad del trigo del reino	3 Kilos

2. EL TABLERO DE AJEDREZ

2.1 Conozcamos el tablero. Las casillas



OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Nombrar las casillas del tablero.
- ❖ Conocer las partes que componen un tablero.

- ✓ Fíjate: el tablero tiene 64 casillas.
- ✓ Casillas blancas y negras.
- ✓ Cada casilla tiene un nombre (una letra seguida de un número).

Ejemplo:

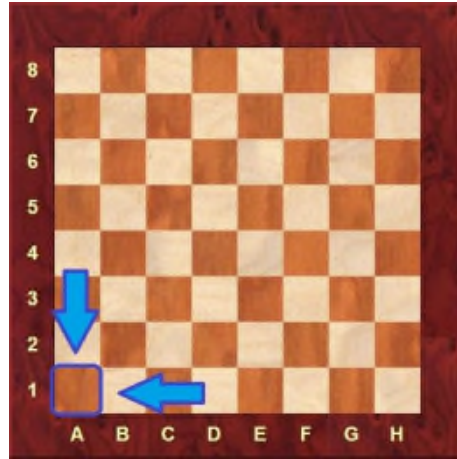


CASILLA e4

Ejercicio 1. Escribe el nombre de la casilla señalada.



Casilla



Casilla

Ejercicio 2. Colorea las casillas indicadas.



Verde: "e4"

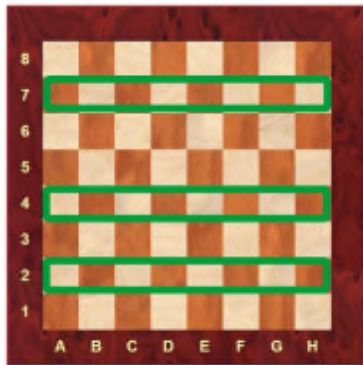
Marrón: "h5"

Amarillo: "c7"

Rosa: "g1"

2.2 Filas, columnas y diagonales

¡¡ Aprendamos las partes del tablero!!



FILAS



COLUMNAS



DIAGONALES

Fíjate en los tableros superiores y responde:

- ¿Cuántas filas tiene un tablero?

- ¿Cuántas columnas tiene un tablero?

¿Sabrías contar las diagonales blancas de un tablero?

Respuesta:



Ejercicio 3. Colorea según las indicaciones.



Verde → Columna d

Rojo → Fila 4

Marrón → Diagonal a5-e1

¡Por parejas! En el siguiente tablero colorea la fila, columna y diagonal que te diga tu compañero.



2.3 Divisiones del tablero



Observa y responde:

- ¿Qué casillas forman el centro?
- ¿Qué columnas forman el flanco de dama?
- ¿Cuántas casillas forman el flanco de dama?

Ejercicio 4. Colorea.



Rojo: Una casilla central.

Verde: Una casilla del flanco de dama.

Marrón: Una casilla del flanco de rey.

2.4 Ejercicios finales

Sopa de letras: Encuentra las siguientes palabras y di si están ocupando una fila, una columna o una diagonal.



Tablero está en una _____	Peón está en una _____
Caballo está en una _____	Dama está en una _____
Rey está en una _____	Fila está en una _____
Alfil está en una _____	

¿De qué color es la casilla?

Con la ayuda de un tablero, indica de qué color son cada una de las casillas siguientes:

CASILLA	COLOR
e4	
h1	
g2	
d8	
c7	

CASILLA	COLOR
f3	
g4	
b7	
a5	
h8	

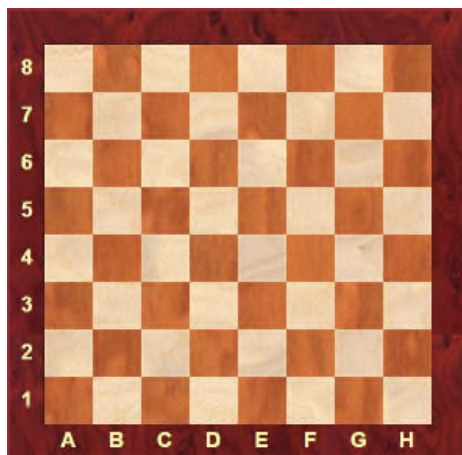
Identifica las coordenadas en un mapa: escribe las coordenadas donde se encuentran situadas las piezas de ajedrez en el plano. Fíjate en el ejemplo.



Hundir la flota

Una buena forma de aprender a nombrar las casillas del ajedrez es jugando al clásico *hundir la flota*. ¿Cómo lo podemos hacer en clase?

- a) Podemos usar dos tableros de ajedrez por parejas y fichas de colores. Los dos jugadores colocarán fichas amarillas en lo que serán sus barcos (una ficha de longitud 1, dos de longitud 3 y una de longitud 5); el rojo lo usaremos para marcar "tocado", el verde para marcar "agua".
- b) Con dos tableros impresos (como aparecen debajo). En uno de ellos colocaremos a nuestros barcos y en el otro anotaremos si hacemos agua o tocado.



3. LAS PIEZAS DE AJEDREZ

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Nombre de las piezas.
- ❖ Colocación inicial de las piezas.

3.1 Nombre de las piezas

Al comienzo de la partida de ajedrez cada bando dispone de 16 piezas que son las siguientes:

Imagen:	Nombre:	Al comienzo:
	PEÓN	8 BLANCOS Y 8 NEGROS
	CABALLO	2 BLANCOS Y 2 NEGROS
	ALFIL	2 BLANCOS Y 2 NEGROS
	TORRE	2 BLANCAS Y 2 NEGRAS
	DAMA	1 BLANCA Y 1 NEGRA
	REY	1 BLANCO Y 1 NEGRO

Ejercicio 1. Escribe el nombre de cada pieza al lado de la imagen.



Esta pieza es un



Esta pieza es un



Esta pieza es un



Esta pieza es un

3.2 Colocación de las piezas en el tablero



Esta es la colocación de las piezas.



Recuerda: La dama siempre va en su color.

Ejercicio 2. Rodea los tableros donde las piezas estén bien colocadas.



3.3 Ejercicios finales

Identifica y colorea

GUIA DE COLORES		
 PEÓN	 CABALLO	 ALFIL
 TORRE	 DAMA	 REY



Memoriza

¡Por parejas!

El profesor pondrá una posición en el tablero mural. Los alumnos tienen que memorizar dicha posición. El profesor quitará las piezas del mural. El alumno que vaya con las piezas blancas colocará la posición blanca mientras que el que vaya con las piezas negras colocará la posición negra.

Aquellas parejas que coloquen correctamente la posición que había en el tablero inicial ganarán.

¡Por equipos!

Se divide la clase en grupos. Cada grupo tendrá un tablero y unas piezas.

En el medio de la sala se colocará una posición.

Los alumnos de cada grupo irán a ver la posición por turnos y deberán memorizar la posición de las piezas, para después volver a su tablero y colocar las piezas en las mismas casillas donde están en el tablero central.

El primer grupo que coloque la posición del tablero central correctamente ganará.

Pieza Veloz

Los alumnos estarán sentados por parejas con las piezas colocadas en el tablero. Entonces el profesor dirá el nombre de una pieza, y los alumnos deberán encontrarla en el tablero y levantarla.

Los más veloces serán los ganadores.

4. EL REY

4.1 Movimientos y captura del rey



OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer el rey.
- ❖ Aprender sus habilidades básicas.
- ❖ Concepto de captura del rey.



El rey puede mover un solo paso en cualquier dirección.



El rey puede capturar las piezas enemigas que estén a su lado.

NUNCA capturará a las piezas de su equipo.

IMPORTANTE: los dos reyes no pueden estar en casillas que estén al lado.

NUNCA SE PODRÁ CAPTURAR AL REY. Es la única pieza que no podremos capturar y sacar del tablero.

Ejercicio 1. Colorea las casillas donde pueda mover el rey blanco.



Rodea la respuesta correcta:

¿Dónde tiene más movimientos el rey?



CENTRO

ESQUINA

Ejercicio 2. Rodea los caramelos que puede capturar el rey.



¿Cuántos caramelos se ha comido el rey en total?

Ejercicio 3. El rey blanco, después de comerse los caramelos, ahora tiene que capturar el mayor número de piezas negras posibles.

Después indica en qué tablero se ha podido comer más piezas.

CUIDADO: ¡no captures las piezas de tu equipo!

PRIMER TABLERO



SEGUNDO TABLERO



He capturado _____ piezas.

He capturado _____ piezas.

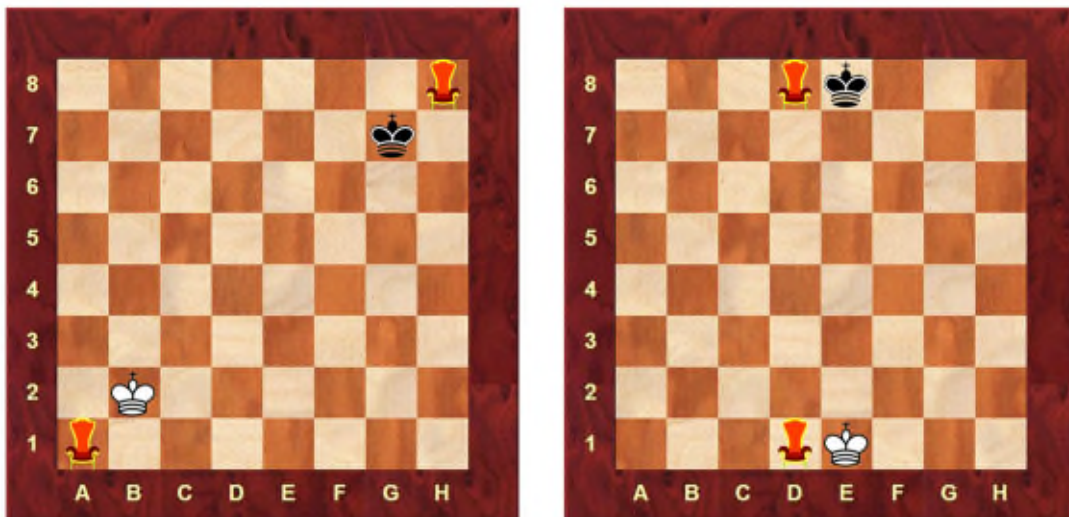
HA CAPTURADO MÁS PIEZAS EN EL _____ TABLERO.

4.2 Ejercicios finales

¡Carrera en parejas!

Practicar las siguientes posiciones para ver quién de los dos es más veloz a la hora de sentar su rey en su trono. Se irán moviendo los reyes, primero el blanco, luego el negro, luego el blanco y así sucesivamente.

Como en el ajedrez, siempre empiezan las blancas.



Recuerda: los reyes no pueden estar uno al lado del otro.

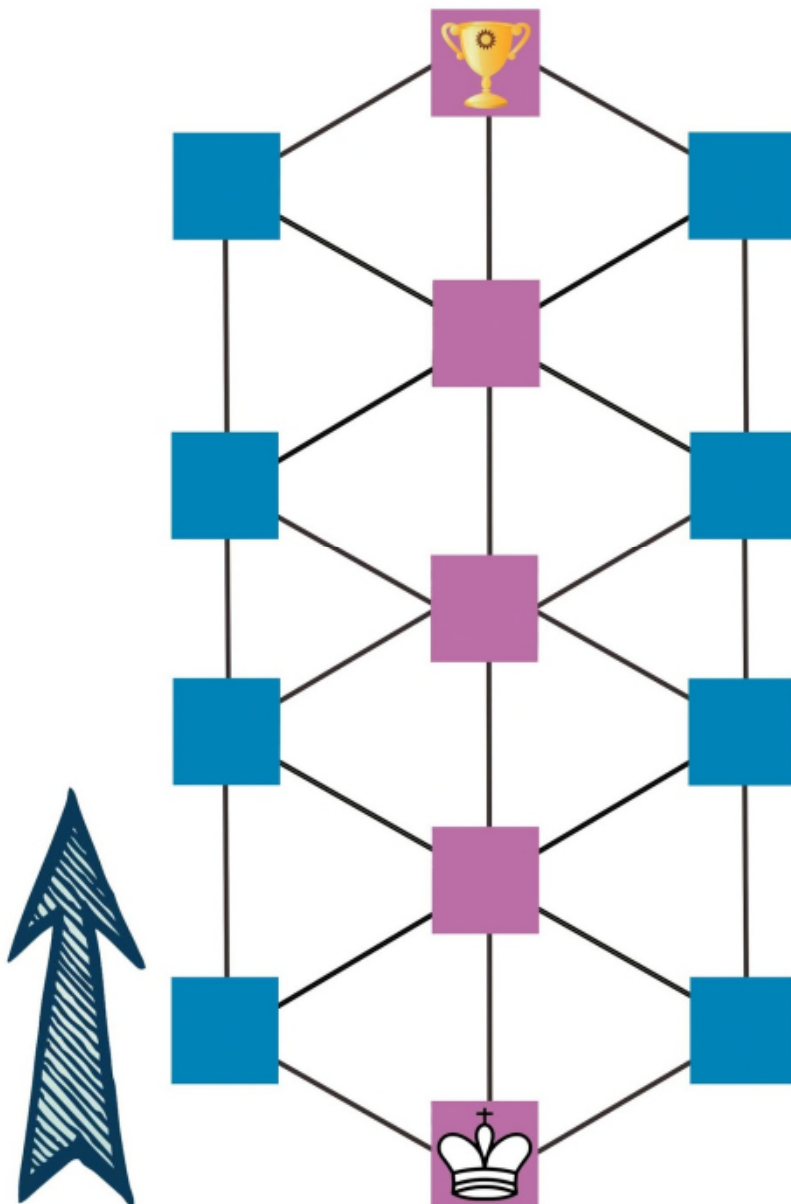
Dibuja y colorea

Termina de dibujar la figura del rey y después píntala a tu gusto.



REY TREPADOR

A este juego jugaremos por parejas. Pondremos un rey en la casilla inicial (donde hay un rey dibujado) y entonces por turnos los alumnos irán moviendo el rey hacia delante. El alumno que haga el movimiento de llegar a la copa será el que gane.



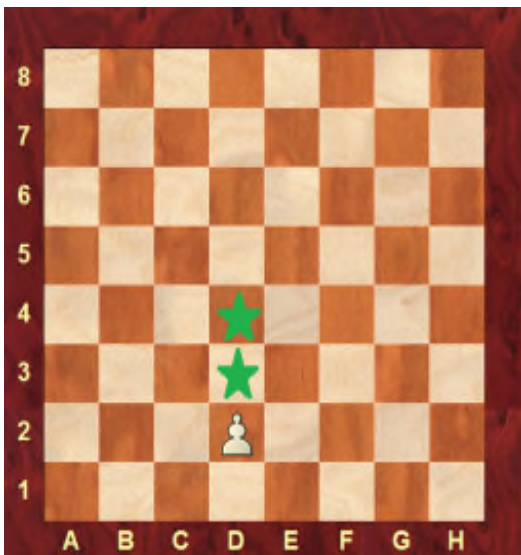
5. EL PEON

5.1 Movimientos y capturas del peón

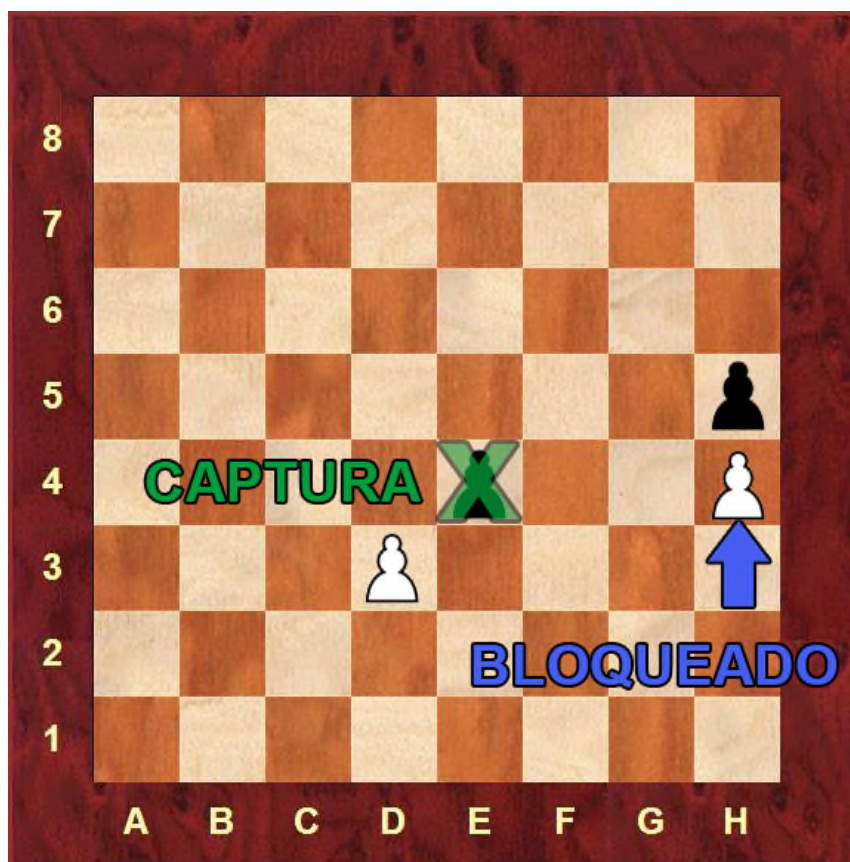


OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer los peones.
- ❖ Aprender sus habilidades básicas.
- ❖ Concepto de captura del peón.



- ✓ Los peones siempre se mueven hacia adelante.
- ✓ Cuando están en su casilla inicial pueden dar un paso o dos.
- ✓ Una vez que se han movido, ya solo pueden dar un paso.
- ✓ Nunca pueden ir hacia detrás.
- ✓ No pueden saltar ninguna pieza, ni de su color ni de color contrario



CAPTURA

- ✓ Los peones capturan una casilla en diagonal, siempre hacia delante.
- ✓ Si hay un peón delante de otro, estos peones están bloqueados y no se podrán mover ninguno de ellos.

Ejercicio 1. Colorea las casillas hacia donde se pueden mover los peones blancos.



¿Hay algún peón blanco bloqueado?

¡¡Coloréalo!!

Ejercicio 2. Busca el camino del peón al círculo. Después anota el número de movimientos que has necesitado para hacerlo.

Recuerda: los peones pueden capturar los peones negros que estén en diagonal.



He necesitado ____ movimientos. He necesitado ____ movimientos.



He necesitado ____ movimientos. He necesitado ____ movimientos.

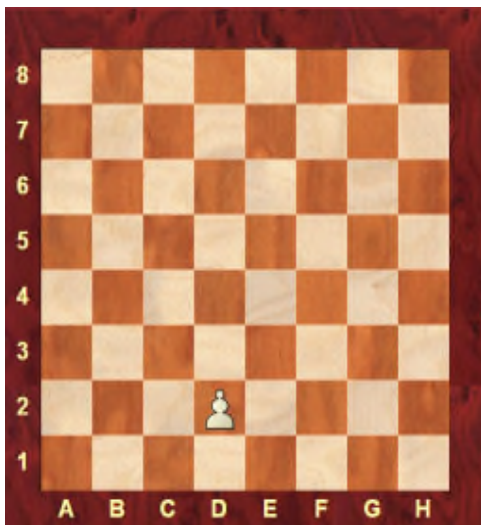
¿Cuántos peones negros has necesitado capturar?

- a) 1 peón
- b) 10 peones
- c) 4 peones



Ejercicio 3. Colorea de rojo las casillas amenazadas por los peones blancos.

OJO: en estas casillas llevaremos cuidado de **NO** poner nuestras piezas porque nos matarían.



Ejercicio 4. Rodea la opción correcta en cada frase.

- Los peones siempre se mueven hacia (delante/atrás).
- Los peones capturan en (filas/diagonal) una casilla.
- Los peones (sí/no) pueden saltar otras piezas.
- Los peones se pueden mover dos pasos cuando están (al principio/en medio) del tablero.

5.2 Ejercicios finales

CARRERA DE PEONES

Los alumnos se sentarán por parejas y jugarán una partida sólo con peones. Los peones realizarán los movimientos y capturas que hemos aprendido. Gana el primero que llega con un peón hasta el final (última fila).



VARIANTE

Se jugaría como en el ejercicio anterior, pero en esta ocasión también están los reyes, quienes se pueden mover y realizar capturas como aprendimos en la unidad anterior.



Dibuja y colorea



¿SABÍAS QUE...?



André Danican Philidor

“Los peones son
el alma del ajedrez”

6. LA TORRE

6.1 Movimiento de la torre y su captura



OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer las torres.
- ❖ Aprender sus habilidades básicas.
- ❖ Concepto de captura de la torre.



- ✓ Las torres pueden moverse en filas y columnas tantas casillas como lo deseen.
- ✓ Las torres no pueden saltar las piezas de su color ni del color contrario que se encuentren en su camino.
- ✓ Las torres sí pueden ir hacia atrás.

CAPTURA



- ✓ La captura de las torres es igual que su movimiento. Pueden capturar cualquier pieza enemiga que esté en la misma fila o columna.
- ✓ La torre NO captura a las piezas de su color.

Ejercicio 1. Colorea las casillas donde puede mover las torres blancas.



Ejercicio 2. Colorea en color rojo las piezas que puede capturar la torre blanca.



Ejercicio 3. Busca un camino para que la torre llegue al círculo. Intenta que sea lo más corto posible.



6.2 Ejercicios finales

BATALLA DE TORRES CONTRA PEONES

Las torres y los peones tienen los movimientos que hemos estudiado. Ganan las torres si consiguen capturar todos los peones blancos, y ganan los peones si consiguen llegar uno de ellos hasta el final del tablero.

Se juega por turnos y empiezan las blancas.

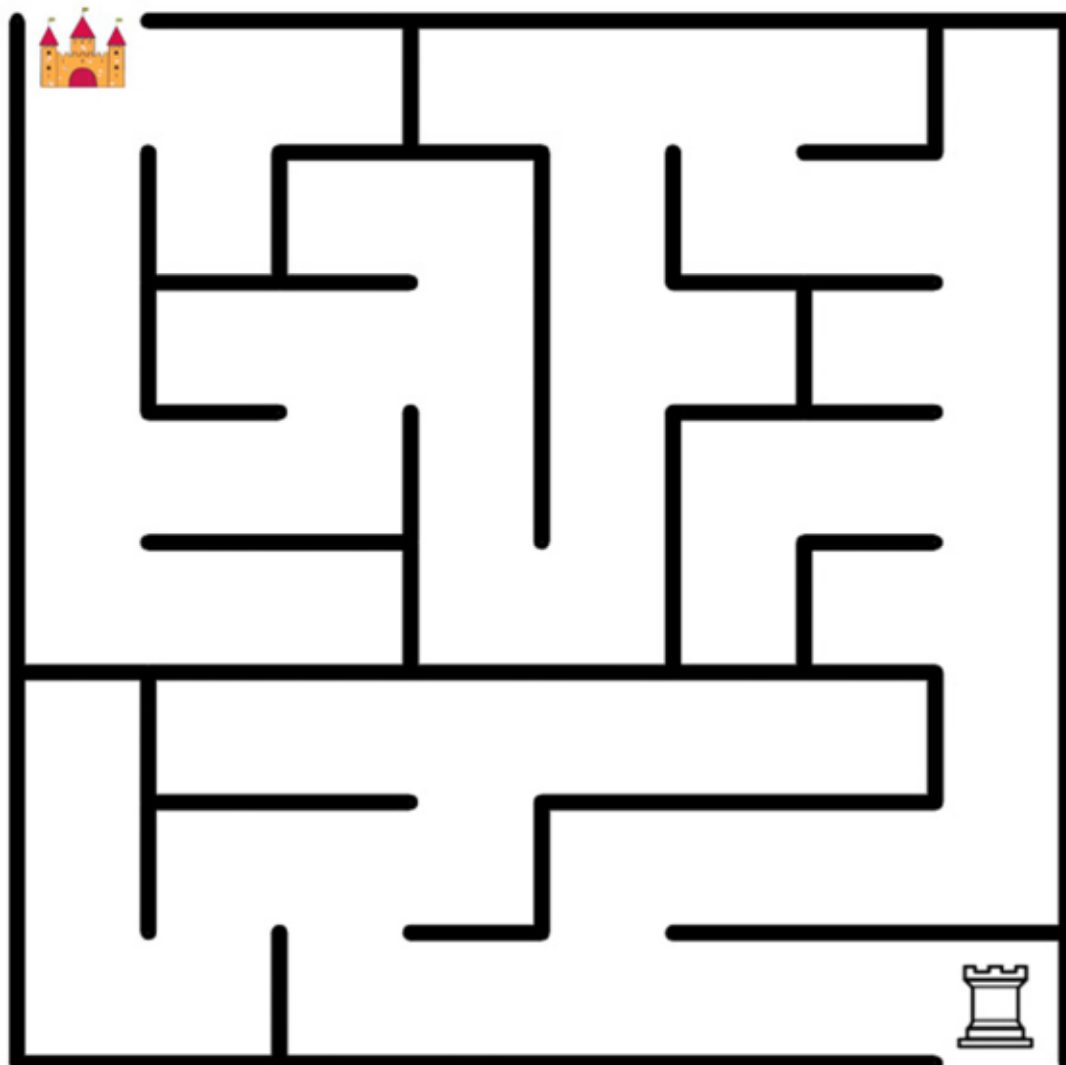


Dibuja y colorea



Encuentra el camino

¿Serás capaz de llevar la torre al castillo?



7. EL ALFIL

7.1 Movimiento del alfil y su captura



OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer los alfiles.
- ❖ Aprender sus habilidades básicas.
- ❖ Concepto de captura del alfil.



- ✓ El alfil mueve en diagonal todas las casillas como quiera.
- ✓ El alfil no puede saltar las otras piezas.
- ✓ El alfil sí pueden ir hacia detrás.

CAPTURA



- ✓ El alfil puede capturar a las piezas que estén en la misma diagonal de su camino.
- ✓ No puede capturar a las piezas de su color.
- ✓ Como no puede saltar piezas, no puede capturar la torre de b2

Ejercicio 1. Colorea las casillas donde pueda mover el alfil blanco.



Ejercicio 2. Colorea de rojo todas las piezas que pueden capturar los alfiles blancos.



Ejercicio 3. Encuentra el camino del alfil para que llegue al círculo rojo.



7.2 Ejercicios finales

¡Ayuda al alfil!

El alfil blanco quiere capturar todos los peones negros. Pero cuidado, los peones también puede matar a tu alfil. ¿Sabrías encontrar el camino para que el alfil blanco capture todos los peones sin ser capturado? Indica el camino con flechas.

Nota: este ejercicio también se puede realizar sobre un tablero de ajedrez.



8. LA DAMA

8.1 Movimiento de la dama y su captura



OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer las damas.
- ❖ Aprender sus habilidades básicas.
- ❖ Concepto de captura de la dama.



- ✓ La dama se puede mover por las filas, columnas y diagonales tantas casillas como desee.
- ✓ La dama no puede saltar.
- ✓ La dama sí puede ir hacia atrás.

CAPTURA



- ✓ La dama captura de la misma forma que se mueve.
- ✓ La dama no puede saltar otras piezas, por ello no puede capturar el alfil negro.
- ✓ La dama no puede capturar las piezas de su color.

Ejercicio 1. Colorea las casillas donde se puede mover la dama.



Ejercicio 2. Colorea de rojo las piezas que puede capturar la dama blanca.



Ejercicio 3. Encuentra un camino para que la dama llegue al círculo rojo. Intenta que sea de la forma más rápida.



8.2 Ejercicios finales

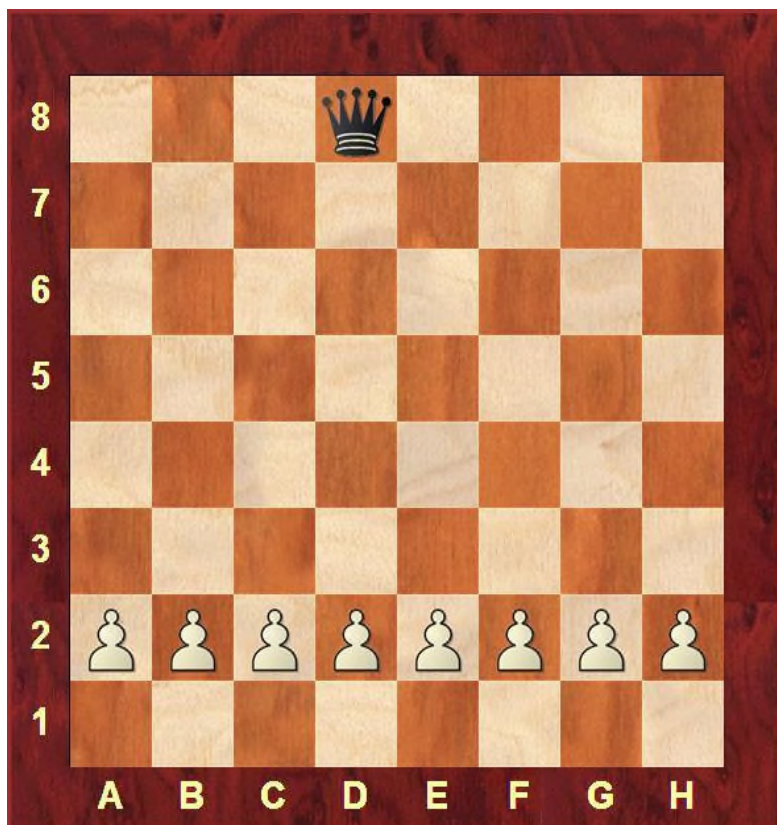
¡La dama hambrienta!

La dama negra tiene mucha hambre, y quiere comerse a todos los peones blancos.

Por parejas, uno llevará las piezas blancas con los ocho peones y el otro llevará solo la dama negra. Ganan las blancas si consigue llegar con un peón hasta el final, y ganarán las negras si la dama consigue comerse todos los peones.

Se juega por turnos, y empiezan las blancas.

OJO: *los peones también pueden capturar a la dama.*



9. EL CABALLO

9.1 Movimiento del caballo y su captura



OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer los caballos.
- ❖ Aprender sus habilidades básicas.
- ❖ Concepto de captura del caballo.



- ✓ El caballo se mueve dos casillas en una dirección y una tercera casilla en dirección perpendicular. Es decir, se mueve haciendo una "L".
- ✓ Para empezar con su movimiento "contaremos": "1, 2, al lado".
- ✓ El caballo puede saltar.

CAPTURA



- ✓ El caballo captura solo a la pieza que está en la casilla donde llega en su movimiento.
- ✓ El caballo puede saltar piezas y no capturarlas.
- ✓ El caballo no captura las piezas de su color.

Ejercicio 1. Colorea las casillas donde puede moverse el caballo blanco.



Ejercicio 2. Colorea de rojo las piezas negras que pueden ser capturadas por el caballo blanco.



Ejercicio 3. Encuentra el camino para que el caballo llegue al círculo rojo.



9.2 Ejercicios finales

MINI CARRERA DE CABALLOS



Es un juego para hacerlo por parejas. El tablero se prepara como en la imagen. Entonces, tanto los peones como los caballos se mueven como caballos. Comienza el juego el blanco, luego mueven las negras y así sucesivamente. No se pueden capturar las piezas de mi rival.

Objetivo: llegar al lado donde está el equipo contrario, el primero que coloque el caballo en la esquina y los peones a su alrededor, tal y como estaban al inicio del juego, ganará.

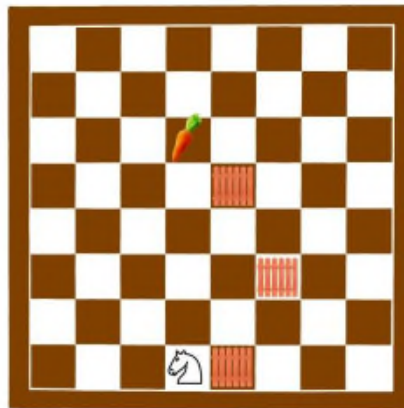
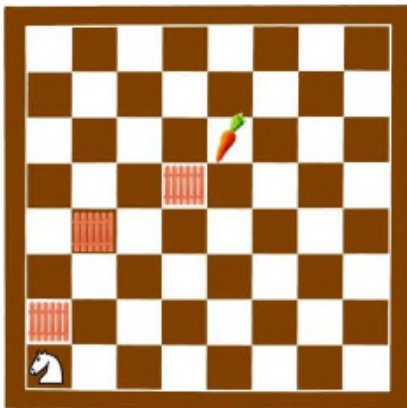
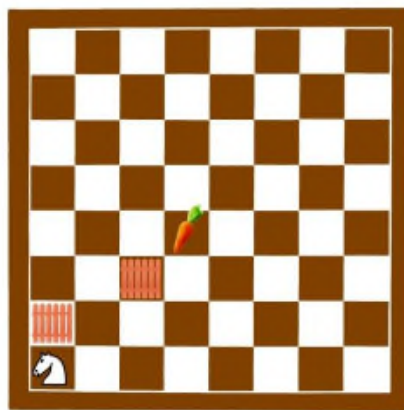
CARRERA DE CABALLOS



Este juego tiene las mismas reglas que el juego anterior, pero ahora son ocho peones y el caballo lo que hay que colocar correctamente. ¿Quién será el más rápido?

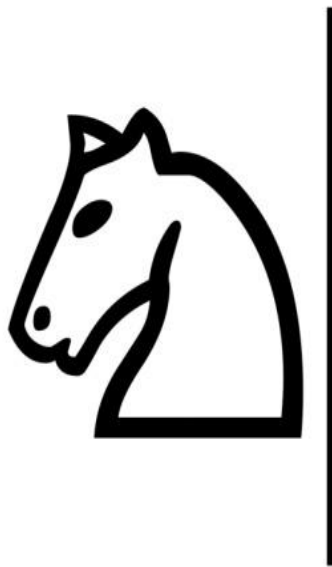
CABALLO SALTARIN

Nuestro caballo tiene hambre y quiere comerse la zanahoria, para ello tiene que saltar las vallas de cada tablero hasta finalmente llegar a la zanahoria. ¿Seréis capaces?



Dibuja y colorea

Dibuja un caballo como el de la imagen y píntalo como más te guste.



10. EL VALOR DE LAS PIEZAS

No todas las piezas tienen el mismo valor. El valor de cada pieza depende del número de casillas y de las habilidades que tiene en la posición.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer el valor de las piezas.
- ❖ Desarrollar habilidades matemáticas a través del ajedrez.

Al comienzo de la partida los valores de las piezas son los siguientes:



A lo largo de la partida el valor de estas piezas puede cambiar según si son más valiosas o menos.

Ejercicio 1. Une cada pieza con su valor.



3 PUNTOS



5 PUNTOS



1 PUNTO



INFINITO



3 PUNTOS



10 PUNTOS

Ejercicio 2. Realiza las siguientes sumas.



Ejercicio 3. Rodea la parte de la balanza que pese más.



11. EL JAQUE

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer qué es el jaque.
- ❖ Saber qué se puede hacer ante una amenaza al rey.

11.1 ¿Qué es el jaque?



Diremos que un rey está en JAQUE cuando está amenazado por una pieza del rival.

El rey no se come, por lo tanto, cuando estemos en jaque tenemos que poner el rey en un lugar seguro.

Pueden dar jaque todas las piezas menos el rey.

En nuestro ejemplo la torre negra está haciendo jaque al rey blanco.

Ejercicio 1. Rodea la pieza negra que está haciendo jaque al rey blanco.



Ejercicio 2. Rodea la pieza o piezas que estén haciendo jaque al rey blanco.



Ejercicio 3. Señala con una flecha qué jugada pueden hacer las negras para poner al rey blanco en jaque.



Ejercicio 4. Ahora es tu turno. Inventa las siguientes posiciones que se indican.



Rey blanco en jaque con un peón



Rey negro en jaque con un alfil



Rey negro en jaque con un peón



Rey blanco en jaque con un caballo



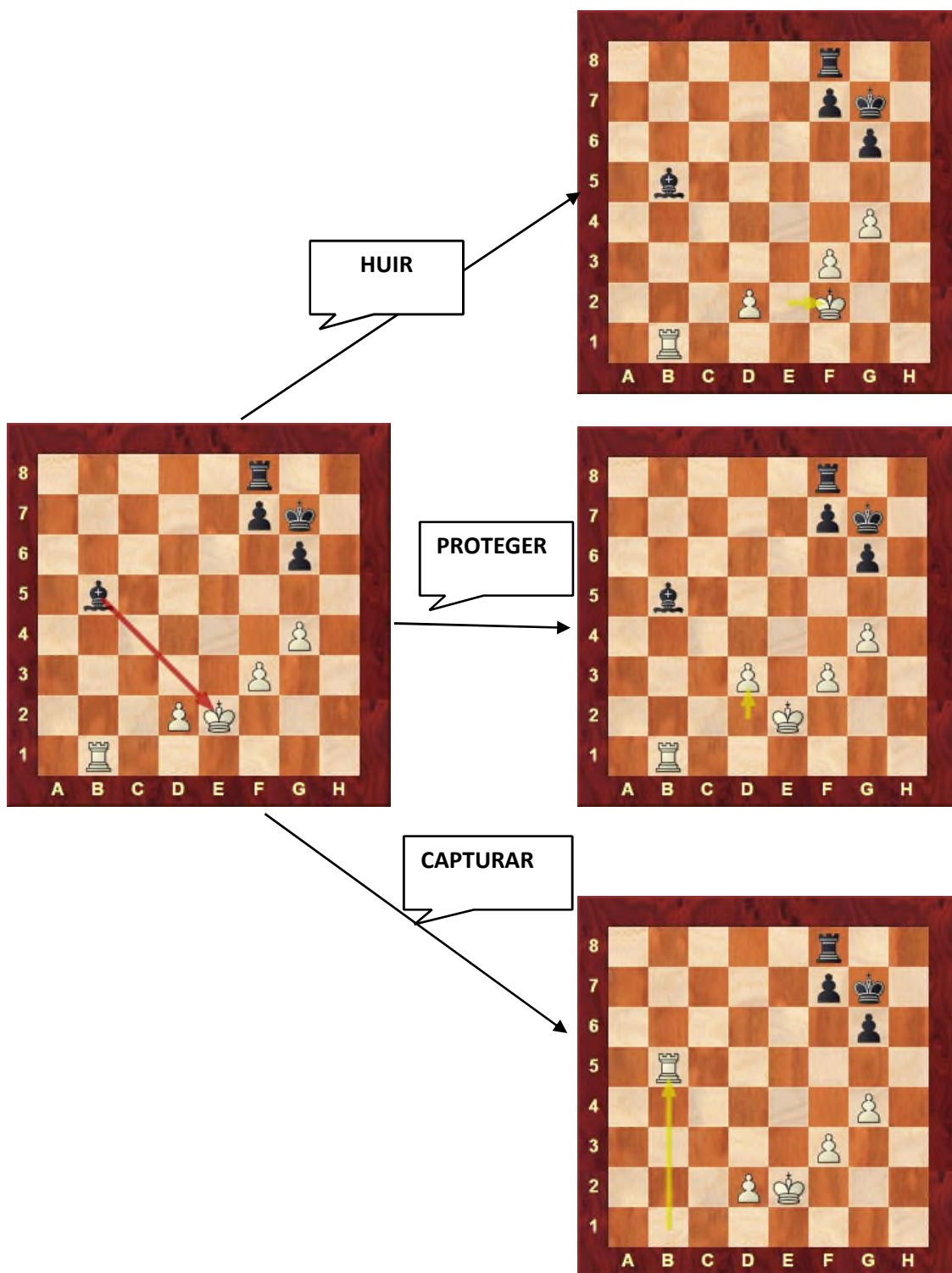
Rey blanco en jaque con una torre



Rey negro en jaque con una dama

11.2 ¿Cómo podemos defender un jaque?

Hay tres formas de defender un jaque:



Ante un jaque debemos buscar una de estas soluciones y realizarla para poner a salvo a nuestro rey. No podremos realizar un movimiento y dejar en jaque a nuestro rey.

Ejercicio 1. Indica la posible solución para defender el jaque de las negras.



HUIR CUBRIR CAPTURAR



HUIR CUBRIR CAPTURAR



HUIR CUBRIR CAPTURAR



HUIR CUBRIR CAPTURAR



HUIR CUBRIR CAPTURAR



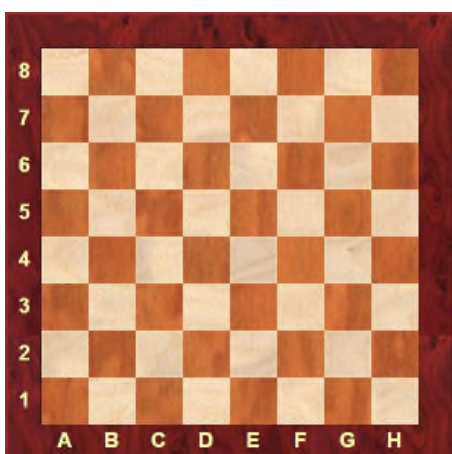
HUIR CUBRIR CAPTURAR

Ejercicio 2. Ahora encuentra TODAS las posibles defensas. Indícalas con fechas sobre el tablero. **OJO:** puede haber más de una.



11.3 Ejercicios finales

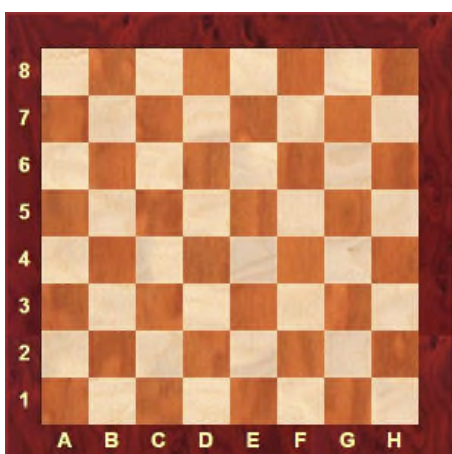
Ejercicio 3. INVENTA las siguientes posiciones que se indican. Puedes utilizar todas las piezas que consideres necesarias.



Rey blanco en jaque y sólo puede huir
cubrir



Rey blanco en jaque y sólo puede



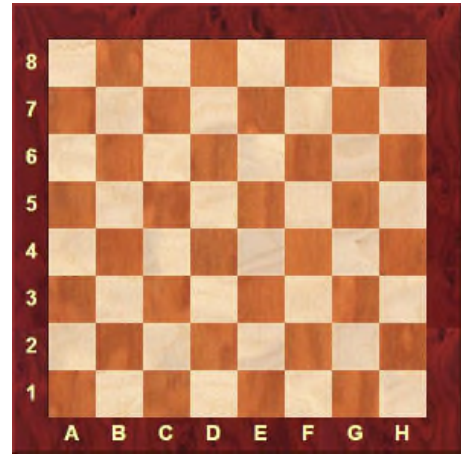
Rey blanco en jaque y sólo puede capturar
o cubrir



Rey blanco en jaque y puede huir



Rey blanco en jaque y puede huir o capturar salvarse



Rey blanco en jaque y puede salvarse

12. EL JAQUE MATE

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer qué es el jaque mate.
- ❖ Realizar jaques mate elementales.

12.1 ¿Qué es el jaque mate?



Diremos que un bando ha hecho jaque mate cuando el rey enemigo está en jaque y no puede salvarse (no puede huir, ni cubrir y ni capturar).

Al realizar jaque mate la partida ha terminado y ha ganado el bando que haya realizado el jaque mate.

Ejercicio 1. Tacha las defensas que no pueda realizar el negro en las siguientes posiciones. Si en alguna de ellas tachas todas las defensas, entonces escribe debajo la palabra jaque mate.



HUIR CUBRIR CAPTURAR



HUIR CUBRIR CAPTURAR

Ejercicio 2. Rodea los tableros en los que el rey negro esté en jaque mate.



Ejercicio 3. Realiza una jugada blanca para que dejen al rey negro en jaque mate. Haz una flecha sobre el tablero.

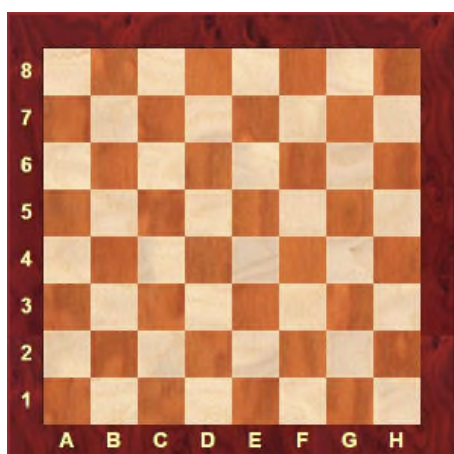


Ejercicio 4. Ahora es el turno de las negras. Realiza una jugada con negras para dejar al rey blanco en jaque mate.



12.2 Ejercicios finales

Ejercicio 5. INVENTA una posición con las piezas dadas de tal forma que el rey negro esté en jaque mate.



Blancas: Rey, dama, torre y alfil

Negras: Rey



Blancas: Rey, 2 torres, peón y alfil

Negras: Rey

Ejercicio 6. Completa las siguientes frases con una palabra en cada hueco.

Un rey se dice que está en _____ si está amenazado por una pieza enemiga. En esta situación tenemos tres posibles _____: huir, _____ y capturar.

Cuando un rey esté en jaque, pero no tenga ninguna defensa, entonces diremos que ese _____ está en jaque _____.

13. LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES DEL AJEDREZ

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Conocer cuáles son los movimientos especiales del ajedrez.
- ❖ Desarrollo nuevas habilidades a través de estos movimientos.



13.1 La coronación

- ✓ La coronación es un movimiento especial que solamente realizan los peones.
- ✓ Cuando un peón alcanza la última fila, este se cambia por cualquier otra pieza excepto por otro peón o por el rey.
- ✓ La nueva pieza aparece en la misma casilla donde ha coronado el peón.

Ejercicio 1. Rodea los peones de ambos bandos que estén a punto de coronar.



Ejercicio 2. Señala los peones que están a punto de coronar y de cuántas formas posibles pueden hacerlo.



Por ejemplo:

Aquí el peón blanco puede coronar de dos formas posibles:

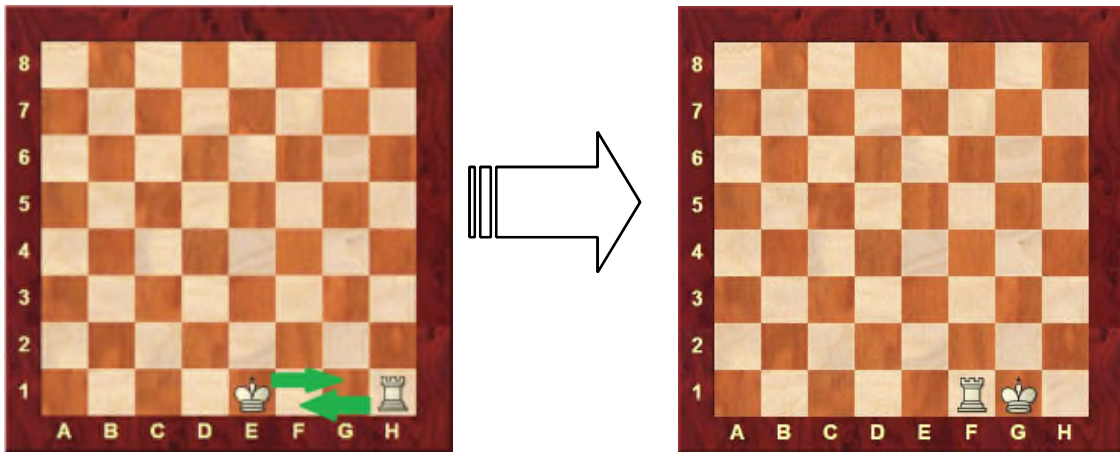
- *Capturando el caballo.*
- *Avanzando el peón.*

Indícalas sobre el tablero

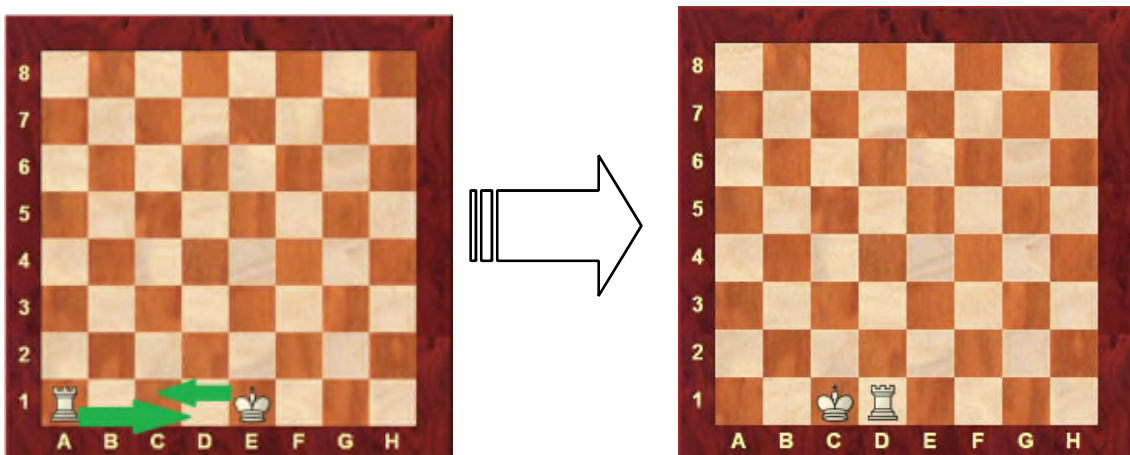


1.2 El enroque

ENROQUE CORTO



ENROQUE LARGO



- ✓ El enroque es un movimiento especial donde se mueve el rey y una torre a la vez.
- ✓ El rey dará dos pasos a la derecha en el enroque corto y dos pasos a la izquierda en el enroque largo, mientras que la torre en el enroque corto se mueve dos pasos a la izquierda y en el largo tres a la derecha.
- ✓ Para poder enrocarnos no debemos haber movido el rey ni la torre del enroque. Además, no puede estar nuestro rey en jaque ni pasar por ninguna casilla amenazada.
- ✓ Nos enrocamos para proteger a nuestro rey.
- ✓ Este movimiento se realizará con UNA sola mano y moviendo primero el rey.

Ejercicio 1. Realiza el enroque que se pide en cada caso.

CORTO



LARGO



Ejercicio 2. Indica qué enroques se pueden realizar en cada posición.



CORTO LARGO NINGUNO



CORTO LARGO NINGUNO

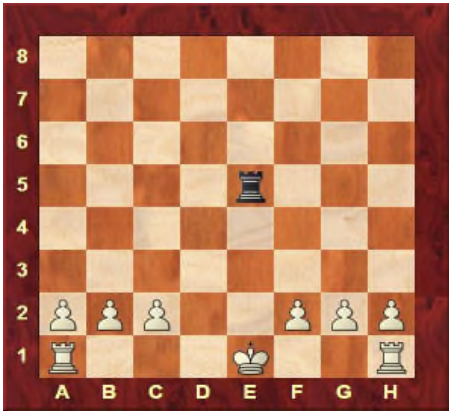


CORTO LARGO NINGUNO



CORTO LARGO NINGUNO

Ejercicio 3. Indica de nuevo qué enroque se puede hacer, pero cuidado: el rey no puede estar amenazado ni pasar por una casilla amenazada.



CORTO LARGO NINGUNO



CORTO LARGO NINGUNO



CORTO LARGO NINGUNO



CORTO LARGO NINGUNO

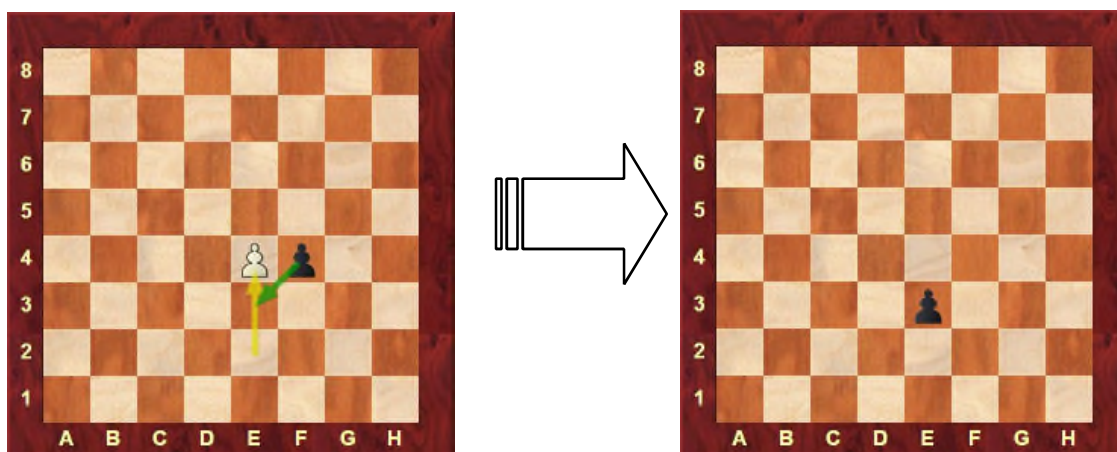


CORTO LARGO NINGUNO



CORTO LARGO NINGUNO

13.3 Captura al paso



- ✓ La captura al paso es un movimiento especial que sólo realizan los peones. En este movimiento hay que estar muy atentos para realizarlo correctamente.
- ✓ Para que se pueda comer al paso, un peón debe moverse dos casillas, y entonces si se queda al lado (misma fila) de un peón enemigo, éste podrá capturar el peón que movió dos casillas sólo en la jugada siguiente y lo capturará en diagonal.

Ejercicio 1. Indica con una flecha cómo el peón negro puede capturar al paso al peón blanco. En amarillo ponemos la última jugada del blanco.



Ejercicio 2. Indica si en las siguientes posiciones se puede comer al paso o no. En caso de que sí se pueda comer al paso, indica con una flecha cómo lo harías.



SÍ NO



SÍ NO



SÍ NO



SÍ NO



SÍ NO



SÍ NO

14. RESULTADOS DE UNA PARTIDA

En una partida de ajedrez se pueden dar tres resultados: ganar, perder o hacer tablas (empatar).

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- ❖ Reconocer el final de la partida.
- ❖ Aprender a ganar y a perder.

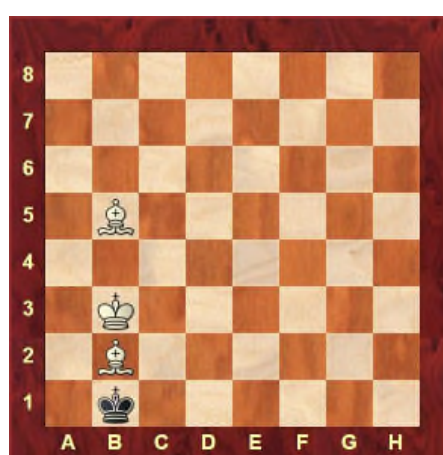
14.1. Ganar/Perder una partida

Una partida de ajedrez se puede ganar porque hayamos dado jaque mate o porque nuestro rival abandone al considerar que no tiene ninguna opción de poder ganar.

Recuerda: hacer Jaque Mate NO significa comernos el rey, sino amenazarlo y que no tenga ninguna de las tres defensas posibles (huir, cubrir y capturar).

Ejercicio 1. Recuerda cómo realizar jaque mate.

Haz una flecha en la jugada blanca que permita hacer jaque mate al rey negro.



Ejercicio 2. Rodea la respuesta correcta.

Rodea con un círculo la respuesta correcta		VERDADERO	FALSO
1	Al comenzar la partida hay que darle la mano al rival.	V	F
2	Puedo gritar durante una partida de ajedrez.	V	F
3	Hay que enfadarse al perder una partida.	V	F
4	Podeos aprender de nuestras derrotas.	V	F
5	Durante la partida tengo que respetar el turno de mi rival	V	F

14.2. Empatar una partida (Tablas)

En ajedrez, cuando una partida queda en empate se dicen que son TABLAS.

14.2.1 Ahogado

Diremos que un bando está ahogado cuando el rey No está amenazado, y no se puede mover ni el rey ni ninguna otra pieza del equipo.



Ejemplos:

- El negro está ahogado porque el rey no está en jaque y no puede mover a ningún lado, puesto que cualquier movimiento pondría su rey en peligro.
- Cuando esto ocurre, termina la partida y el resultado es tablas (empate).



- De nuevo las negras están en ahogado porque su rey no puede mover a ninguna casilla, y aunque tiene más piezas (peones) estos tampoco se pueden mover.

Termina la partida en tablas.

Ejercicio 1. Rodea los tableros en los que el negro esté ahogado.



JUGADAS ILEGALES

Diremos que una jugada es ilegal cuando no cumple los movimientos estudiados de las piezas, o cuando uno de los reyes está en jaque y no hacemos ninguna defensa ante esto, o bien cuando ponemos nuestro rey en jaque.



Ejemplo:

Mover el rey desde la casilla "e8" hasta la casilla "f8" es una jugada ilegal porque ponemos en jaque al rey.



Mover el caballo desde la casilla "d8" hasta la casilla "f6" es ilegal porque el caballo no se mueve en diagonal.

Recuerda: Si un rey mueve y se pone al lado del otro rey esto será una jugada ilegal. Los reyes no pueden estar uno al lado del otro.

Ejercicio 2. Señala si en las siguientes posiciones la última jugada realizada es una jugada legal o ilegal.



Diferenciamos JAQUE/JAQUE MATE/AHOGADO

Este es uno de los ejercicios en los que hay que prestar mucha atención para no equivocarnos. Debemos mirar bien todo el tablero.



- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO



- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO



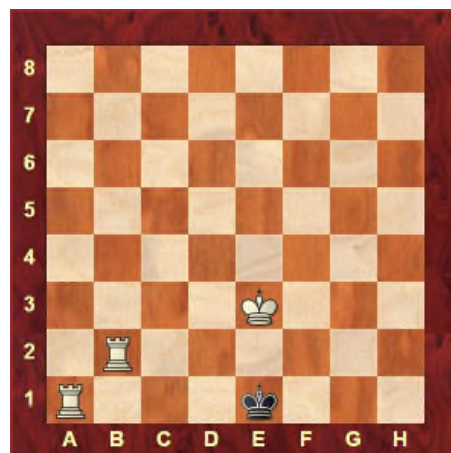
- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO



- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO



- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO



- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO

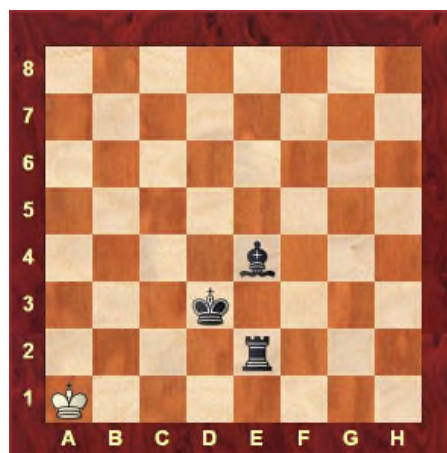


- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO



- JAQUE
- JAQUE MATE
- AHOGADO

Ejercicio 3. Indica con una flecha qué jugada deben hacer las negras si queremos dejar al rey blanco en ahogado.



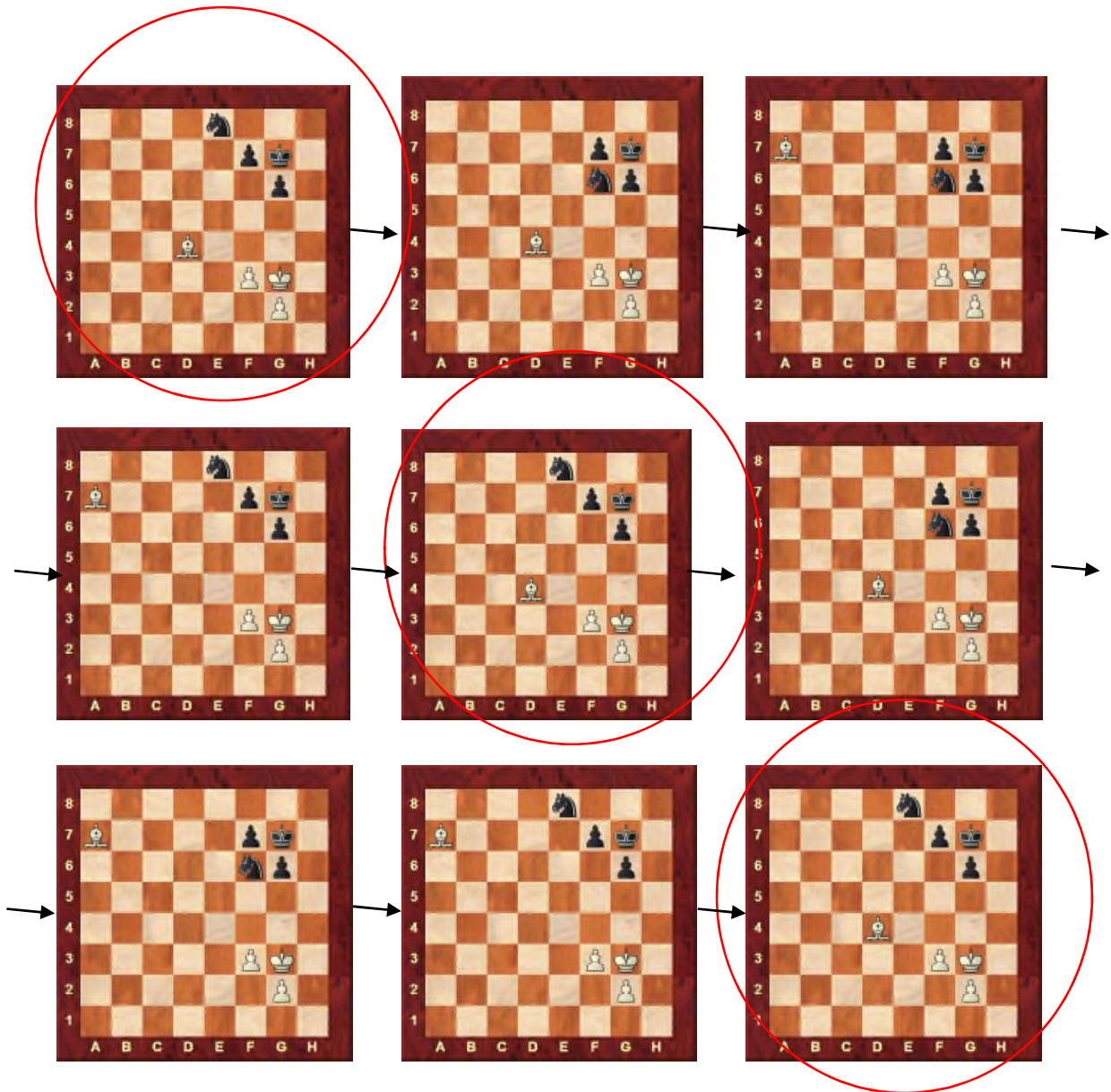
Ejercicio 4. Di si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

1. Si tengo mi rey en jaque y no puedo escapar entonces son tablas _____ .
2. Si no puedo mover ninguna pieza y NO estoy en jaque, entonces son tablas _____ .
3. Para hacer jaque mate, el rey no puede estar amenazado _____ .
4. Si ahogo a mi rival entonces he ganado la partida _____ .
5. Si mi rival me hace ahogado, entonces son tablas _____ .
6. Solo hay dos formas de parar un jaque: huir y capturar _____ .
7. Si me hacen jaque mate, siempre podré huir con mi rey _____ .
8. Es una jugada legal poner un rey al lado de otro _____ .

14.2.2 Triple repetición

Otra opción para hacer tablas es que la misma posición se haya repetido tres veces.

Veamos una secuencia de movimientos de cómo sería una triple repetición.



Las tres posiciones rodeadas son iguales, por lo que la partida es tablas por triple repetición.

14.2.3 Insuficiencia de material

Hay ciertas piezas o combinaciones de piezas con las que por ellas mismas no se puede dar jaque mate.

Algunos ejemplos son:



Recuerda: con un peón si se puede ganar porque podría llegar hasta la última fila y coronar.

14.2.4 Mutuo acuerdo

Si los dos jugadores están de acuerdo pueden hacer tablas cuando lo deseen, salvo que en las bases de una competición se indique lo contrario.

14.2.5 Regla 50 movimientos

Existe una regla en el ajedrez que dice:

Si se han realizado 50 movimientos sin que se mueva ningún peón o sin que se haya producido una captura, la partida es tablas.

Recuerda: jugamos al ajedrez para divertirnos, por lo tanto, dale la mano a tu rival al empezar y al terminar la partida.

PROPUESTAS DE EJERCICIOS DE EVALUACIÓN



TEMA 1

CUENTO DEL AJEDREZ MODERNO

Hace muchos años, en **Valencia** se jugó la **primera partida** de ajedrez, entre dos pueblos de la Corte del Rey Fernando II de Aragón enfrentados para ver cuál de los ellos era el pueblo más inteligente: “Villa Peona” o “Villa Torrehermosa”.

Cada pueblo seleccionó a su habitante más inteligente y con mejores dotes para el ajedrez. Pero había un problema, en cada pueblo jugaban al ajedrez con

distintas reglas, por lo que hubo una reunión de sabios junto con el rey para determinar unas reglas comunes, en las cuales se introdujo por ejemplo la nueva figura llamada “Dama”.

El día de la disputa se reunieron miles y miles de espectadores para ver el desenlace de la contienda, donde al final resultó vencedor de forma ajustada “Villa Peona” al coronar un peón que se convirtió en dama dando el Mate del Beso de la Muerte.

“Villa peona” fue proclamado como el pueblo más inteligente del Reino de Aragón.

“La primera partida”

Valencia (1475)

“Scachs d'amor”

**Resultado: 1-0**

Prueba 1. Rodea verdadero o falso.

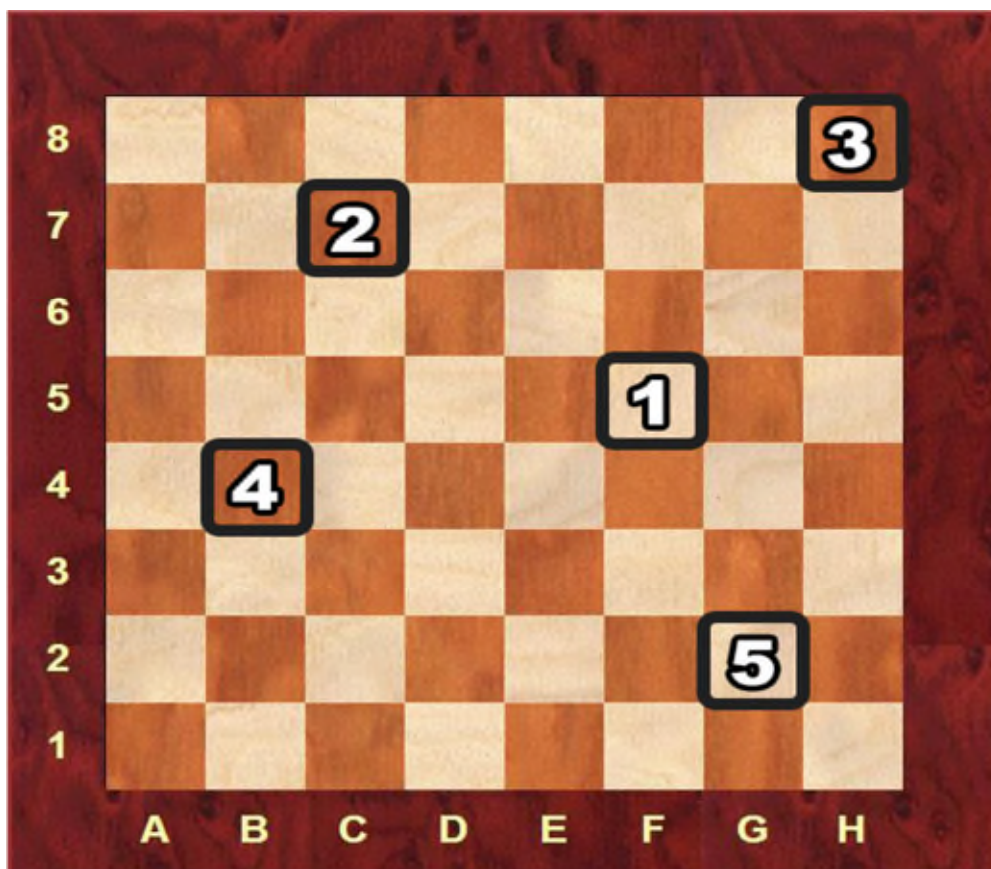
Rodea con un círculo la respuesta correcta		VERDADERO	FALSO
1	La primera partida se jugó en Madrid.	V	F
2	Se enfrentaron dos pueblos de la Corte del Rey Fernando II	V	F
3	Cada pueblo jugaba al ajedrez con distintas reglas.	V	F
4	Con las nuevas piezas se introdujo una nueva figura: "Alfil".	V	F
5	El día de la disputa asistieron 10 personas.	V	F
6	Venció el pueblo de "Villa peona"	V	F
7	La partida acabó con el mate de la escalera.	V	F
8	"Torrehermosa" fue proclamado el pueblo más inteligente.	V	F

TEMA 2

Prueba 2. Responde a las siguientes preguntas. Puedes usar un tablero de ajedrez para ayudarte.

- Número de casillas blancas: _____
- Número casillas negras: _____
- Número casillas del flanco de dama: _____
- Número de columnas: _____
- Color de la casilla derecha del tablero: _____

Prueba 3. Escribe el nombre de las casillas señaladas como en el ejemplo.



Casilla 1: f5

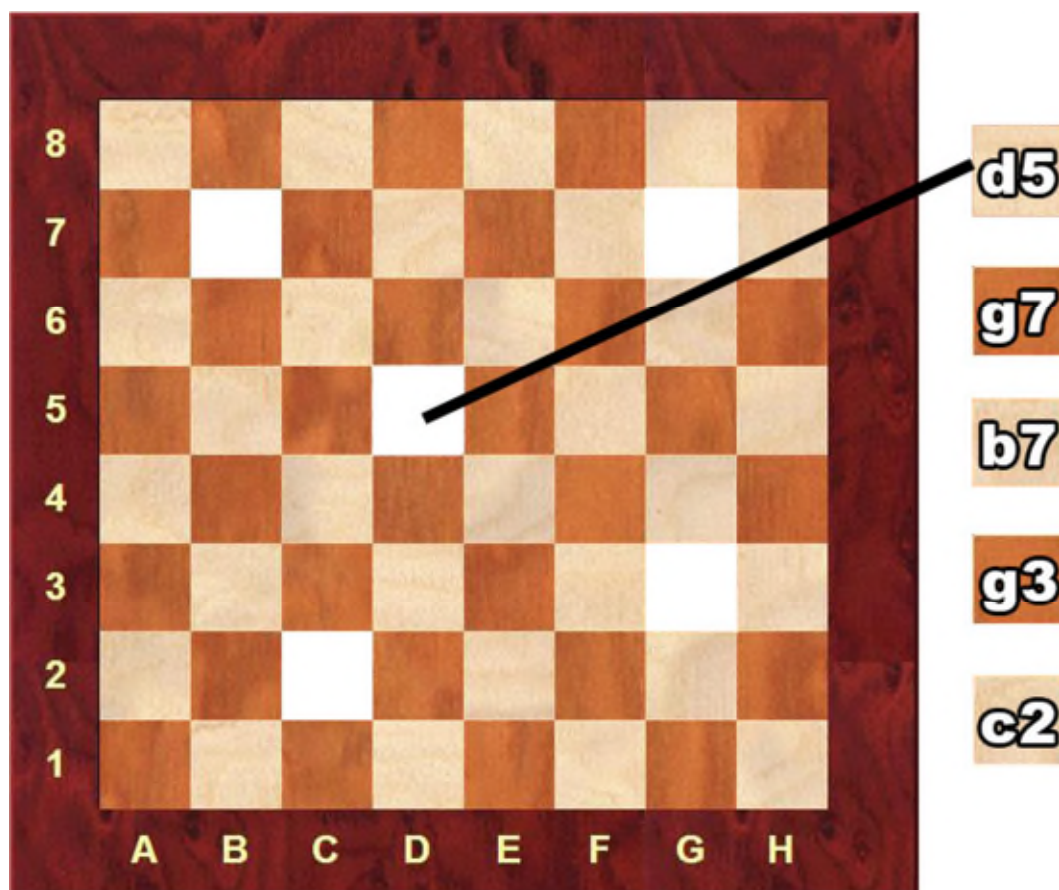
Casilla 2:

Casilla 3:

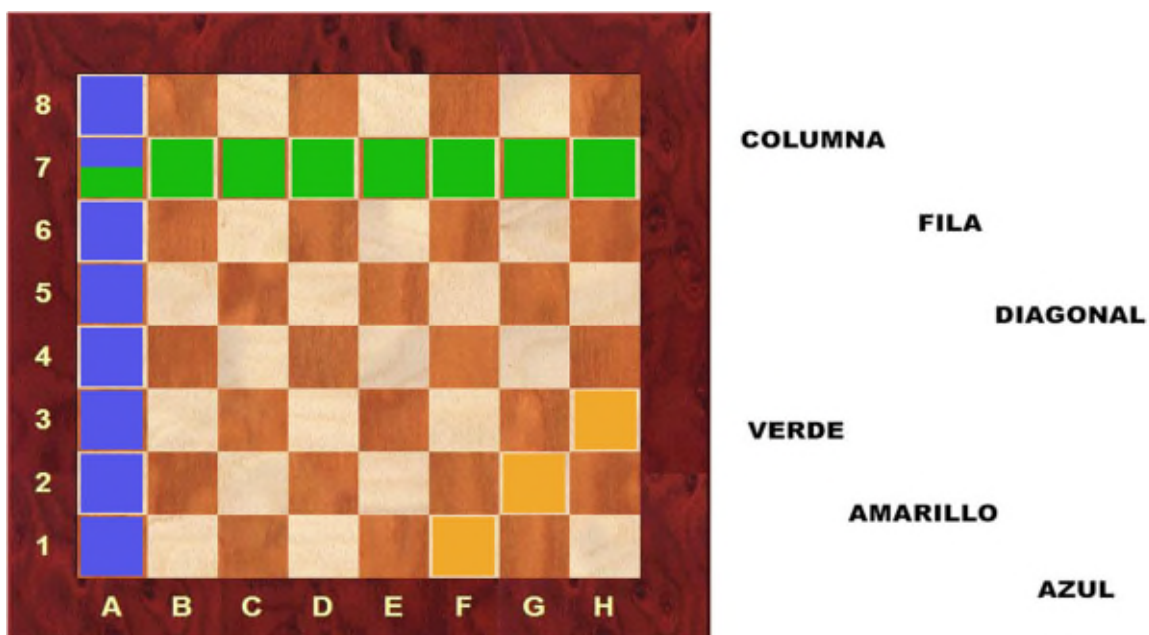
Casilla 4:

Casilla 5:

Prueba 4. Hay ciertas casillas que se han escapado del tablero, llévalas a su lugar para que el tablero esté correcto.



Prueba 5. Une las palabras fila, columna y diagonal con el color en el que aparece en el tablero.



Prueba 6. Colorea las casillas que cumplan las condiciones indicadas a pie de tablero.



CENTRO DEL TABLERO



DIAGONAL QUE PASE POR "b2"



**FLANCO DE DAMA
&
FILA "4"**



**FLANCO DE REY
&
COLUMNA "G"**

TEMA 3

Prueba 7. Une con flechas el nombre de las piezas con su imagen o representación gráfica.

REY



PEÓN



DAMA



ALFIL



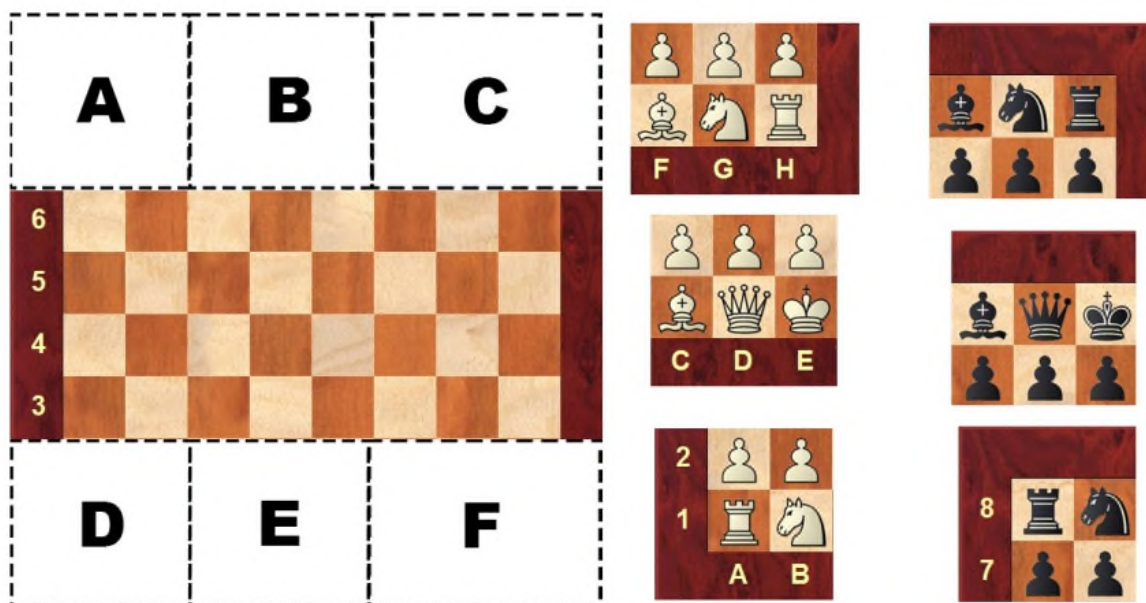
CABALLO



TORRE



Prueba 8. Completa el siguiente puzle para que el tablero esté colocado correctamente. Indica cada pieza del puzle en qué posición debería ir.



TEMA 4

Prueba 9. El rey blanco se ha perdido y ahora necesita volver a su castillo.
Encuentra el camino más corto para que el rey llegue al castillo.



Prueba 10. Elige la respuesta correcta de cada pregunta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el rey como máximo?		
	3	6	8

2	¿El rey puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color

3	¿Podemos capturar al rey?		
	No	Sí	A veces

4	¿En qué casilla se coloca el rey blanco al inicio de la partida?		
	h2	d1	e1

TEMA 5

Prueba 11. Encuentra el camino para que el peón llegue a la estrella.



Prueba 12. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el peón en su segunda fila (sin capturar)?		
	1	2	3

2	¿El peón puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color

3	¿Cuándo se puede mover en diagonal el peón?		
	Al capturar	Al empezar	En cualquier momento

4	¿Cuántos peones tenemos al comienzo de la partida?		
	7	8	9

TEMA 6

Prueba 13. Encuentra el camino de la torre hasta la estrella.



Prueba 14. Elige la respuesta correcta.

1

¿A cuántas casillas se puede mover la torre como máximo?		
14	16	8

2

¿La torre puede saltar?		
Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color

3

¿La torre se puede mover en diagonal?		
Al capturar	Nunca	En cualquier momento

4

¿Cuántas torres tenemos al comienzo de la partida?		
1	2	3

TEMA 7

Prueba 15. Encuentra el camino del alfil hasta la estrella.



Prueba 16. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el alfil como máximo?		
	16	13	10

2	¿El alfil puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color

3	¿El alfil se puede mover en diagonal?		
	Al capturar	Nunca	En cualquier momento

4	¿Cuántos alfiles tenemos al comienzo de la partida?		
	1	2	3

TEMA 8

Prueba 17. Encuentra el camino de la dama hasta la estrella.



Prueba 18. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover la dama como máximo?		
	20	27	28

2	¿La dama puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color

3	¿La dama se puede mover en diagonal?		
	Al capturar	Nunca	En cualquier momento

4	¿Cuántas damas tenemos al comienzo de la partida?		
	1	2	3

TEMA 9

Prueba 19. Encuentra el camino del caballo hasta la estrella.



Prueba 20. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el caballo como máximo?		
	4	8	10

2	¿El caballo puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color

3	El caballo se mueve haciendo una...		
	L	S	R

4	¿Cuántos caballos tenemos al comienzo de la partida?		
	1	2	3

TEMA 10

Prueba 21. Completa las siguientes series.



Prueba 22. Elige la respuesta correcta.

1

¿Qué pieza es la que menos vale?		
Peón	Caballo	Dama

2

¿Qué pieza tiene un valor infinito?		
Dama	Rey	Caballo

3

¿Qué dos piezas valen lo mismo?		
Peón y caballo	Caballo y Alfil	Alfil y torre

4

¿Quién vale 10 puntos?		
Rey	Torre	Dama

TEMA 11

Prueba 23. Cuenta todos los jaques que se pueden dar al rey negro en cada tablero. Indícalos con flechas sobre el tablero.



¿Cuántos jaques se pueden dar en esta posición?

1 2 3



¿Cuántos jaques se pueden dar en esta posición?

1 3 5

Prueba 24. Elige la respuesta correcta.

- 1
- | ¿Qué pieza puede coronar? | | |
|---------------------------|---------|------|
| Peón | Caballo | Dama |
- 2
- | ¿Qué dos piezas intervienen en el enroque? | | |
|--|-------------|--------------|
| Dama y rey | Rey y torre | Torre y dama |
- 3
- | ¿Qué pieza puede comer al paso? | | |
|---------------------------------|-------|-------|
| Peón | Alfil | Torre |
- 4
- | ¿Podría enrocarme si estoy en jaque? | | |
|--------------------------------------|----|---------------------------------|
| No | Sí | Si no he movido el rey sí puedo |

TEMA 12

Prueba 25. Responde a las siguientes cuestiones sobre los movimientos especiales.

¿Puede el rey blanco enrocarse?



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada

¿Puede algún peón blanco coronar?



SÍ **NO**



SÍ **NO**

¿Puede algún peón blanco comer al paso?



SÍ **NO**



SÍ **NO**

Prueba 26. Elige la respuesta correcta.

1	¿Qué pieza puede estar en jaque?		
	Rey	Dama	Todas

2	¿Cuántas escapatorias, como máximo, tengo cuando estoy en jaque?		
	1	2	3

3	¿Podríamos dejar a nuestro rey en jaque?		
	No, nunca	Sí	Da lo mismo

4	¿Con qué pieza no se puede hacer jaque?		
	Con el peón	Con el caballo	Con el rey

TEMA 13

Prueba 27. Realiza jaque mate en una jugada al rey negro.



Prueba 28. Elige la respuesta correcta.

1	Si hago jaque mate he...		
	Ganado	Perdido	Empatado

2	Cuando estoy en jaque mate ¿cuántas escapatorias tengo?		
	0	1	2

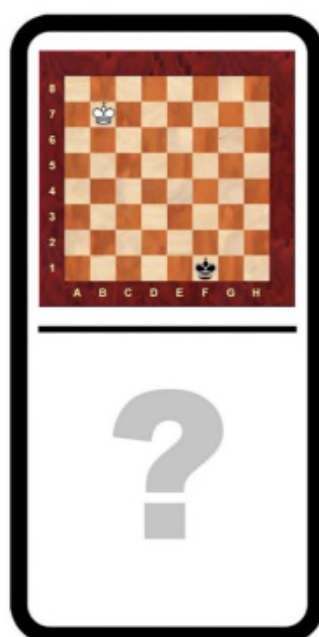
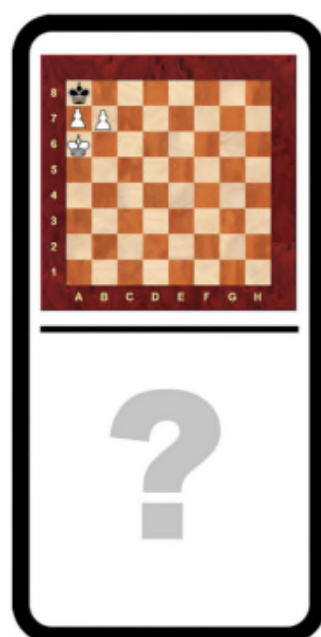
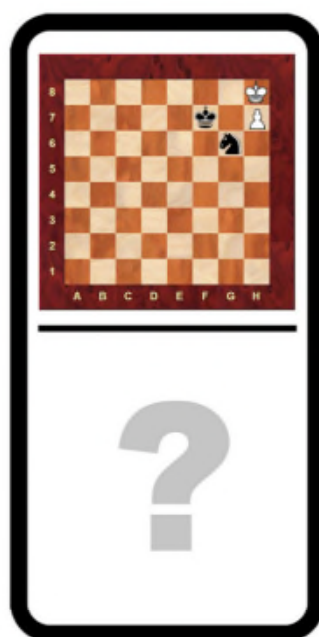
3	¿Qué pieza no puede hacer jaque mate?		
	Peón	Alfil	Rey

4	¿Podrían estar los dos bandos en jaque mate a la vez?		
	No, nunca	Sí, siempre	Sí, si estamos de acuerdo

TEMA 14

Prueba 29. Indica el resultado de cada ficha: ganan blancas, ganan negras o

¿Qué resultado es?



tablas. Tal y como está en el ejemplo.

Prueba 30. Elige la respuesta correcta.

- 1
- | He perdido porque... | | |
|----------------------|---------------|--------------------|
| He hecho jaque mate | Me he rendido | Me han hecho jaque |
- 2
- | Si estoy ahogado... | | |
|---------------------|--------|--------|
| Gano | Pierdo | Empato |
- 3
- | Cuando estoy en ahogado mi rey está... | | |
|--|---------|------------------------------|
| Amenazado | A salvo | Amenazado por una sola pieza |
- 4
- | Hemos quedado en tablas porque... | | |
|-----------------------------------|----------------|---------------|
| Hay mutuo acuerdo | Hay jaque mate | Me he rendido |

SOLUCIONES DE EJERCICIOS DE EVALUACIÓN



TEMA 1

Prueba 1. Rodea verdadero o falso.

Rodea con un círculo la respuesta correcta		VERDADERO	FALSO
1	La primera partida se jugó en Madrid.	V	F
2	Se enfrentaron dos pueblos de la Corte del Rey Fernando II	V	F
3	Cada pueblo jugaba al ajedrez con distintas reglas.	V	F
4	Con las nuevas piezas se introdujo una nueva figura: "Alfil".	V	F
5	El día de la disputa asistieron 10 personas.	V	F
6	Venció el pueblo de "Villa peona"	V	F
7	La partida acabó con el mate de la escalera.	V	F
8	"Torrehermosa" fue proclamado el pueblo más inteligente.	V	F

TEMA 2

Prueba 2. Responde a las siguientes preguntas. Puedes usar un tablero de ajedrez para ayudarte.

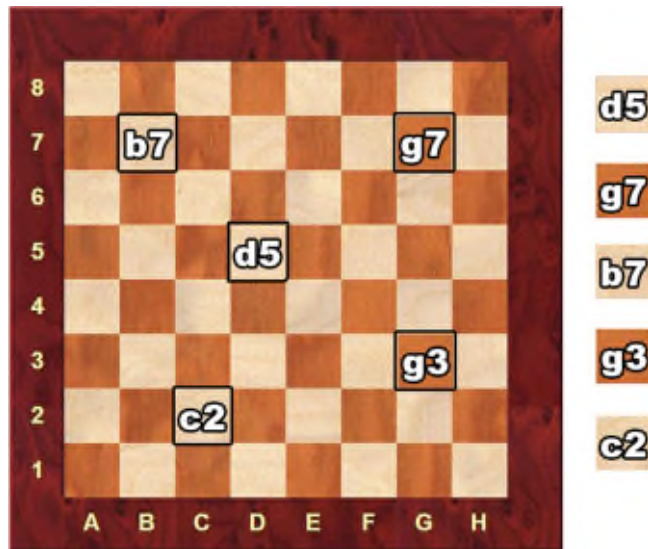
- Número de casillas blancas: **32**
- Número casillas negras: **32**
- Número casillas del flanco de dama: **32**
- Número de columnas: **8**

Prueba 3. Escribe el nombre de las casillas señaladas.



- Casilla 1: f5
 Casilla 2: c7
 Casilla 3: h8
 Casilla 4: b4
 Casilla 5: g2

Prueba 4. Hay ciertas casillas que se han escapado del tablero, llévalas a su lugar para que el tablero esté correcto.



Prueba 5. Une las palabras fila, columna y diagonal con el color en el que aparece en el tablero.



Prueba 6. Colorea las casillas que cumplan las condiciones indicadas a pie de tablero.



CENTRO DEL TABLERO



DIAGONAL QUE PASE POR "b2"



**FLANCO DE DAMA
&
FILA "4"**



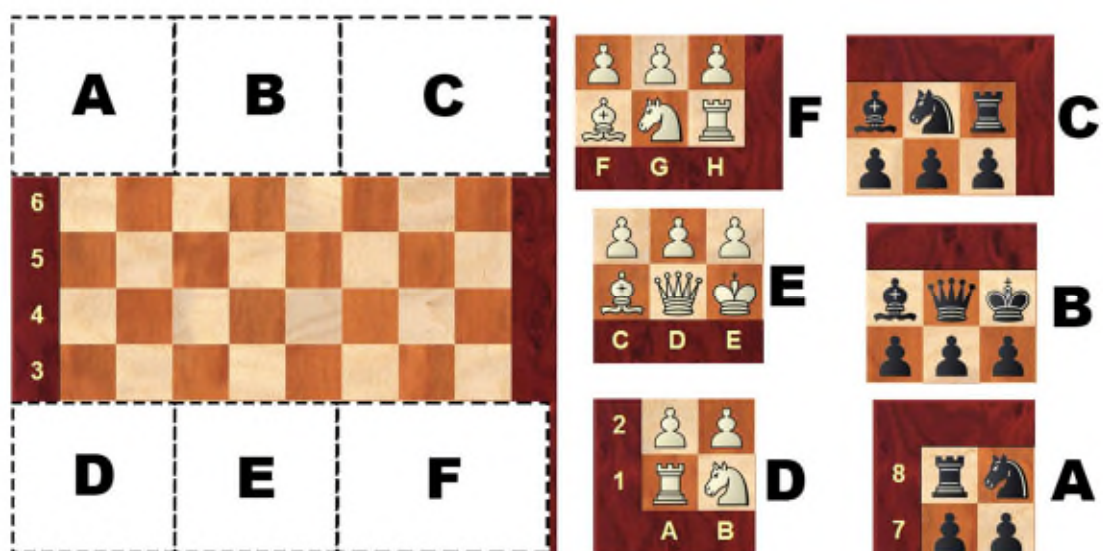
**FLANCO DE REY
&
COLUMNA "G"**

TEMA 3

Prueba 7. Une con flechas el nombre de las piezas con su imagen o representación gráfica.

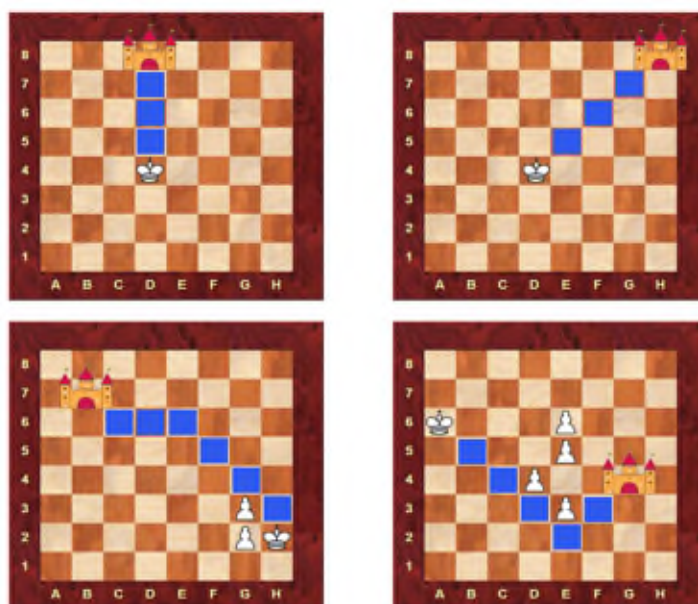
- ALFIL** 
- CABALLO** 
- TORRE** 
- DAMA** 
- REY** 
- PEÓN** 

Prueba 8. Completa el siguiente puzzle para que el tablero esté colocado correctamente. Indica cada pieza en qué posición debería ir.



TEMA 4

Prueba 9. El rey blanco se ha perdido y ahora necesita volver a su castillo. Encuentra el camino más corto para que el rey llegue al castillo.

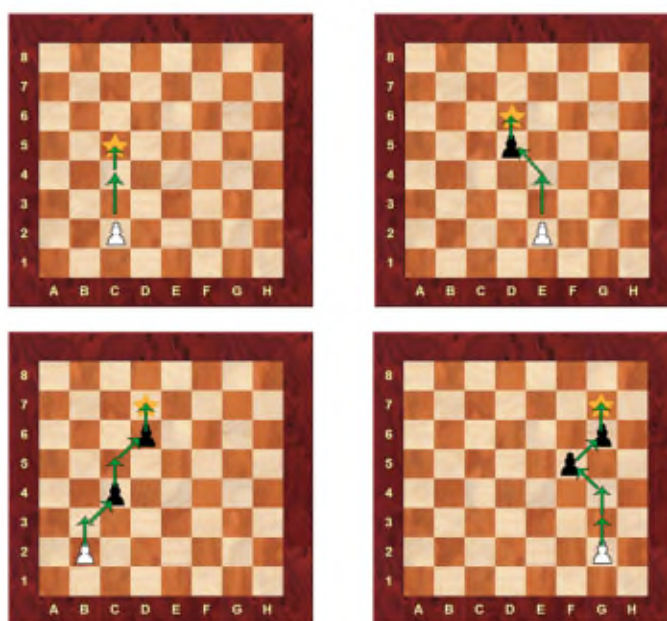


Prueba 10. Elige la respuesta correcta de cada pregunta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el rey como máximo?		
	3	6	8
2	¿El rey puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color
3	¿Podemos capturar al rey?		
	No	Sí	A veces
4	¿En qué casillas se coloca el rey blanco al inicio de la partida?		
	h2	d1	e1

TEMA 5

Prueba 11. Encuentra el camino para que el peón llegue a la estrella.

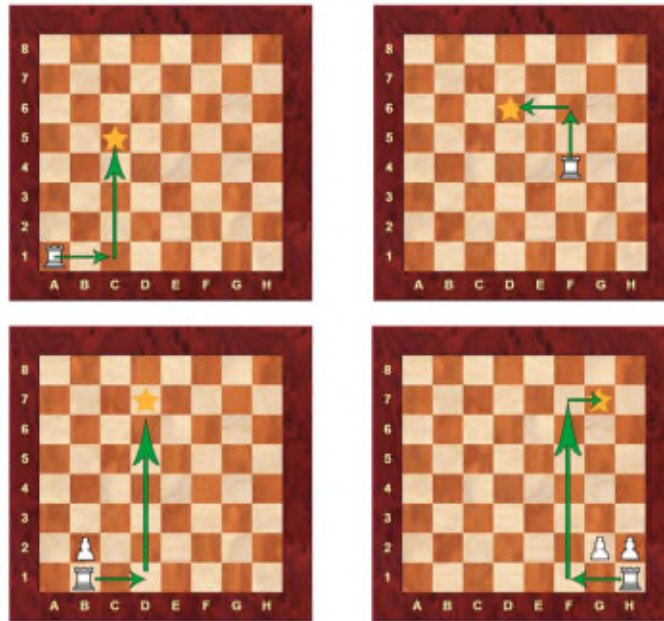


Prueba 12. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el peón en su segunda fila (sin capturar)?		
	1	2	3
2	¿El peón puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color
3	¿Cuándo se puede mover en diagonal el peón?		
	Al capturar	Al empezar	En cualquier momento
4	¿Cuántos peones tenemos al comienzo de la partida?		
	7	8	9

TEMA 6

Prueba 13. Encuentra el camino de la torre hasta la estrella.

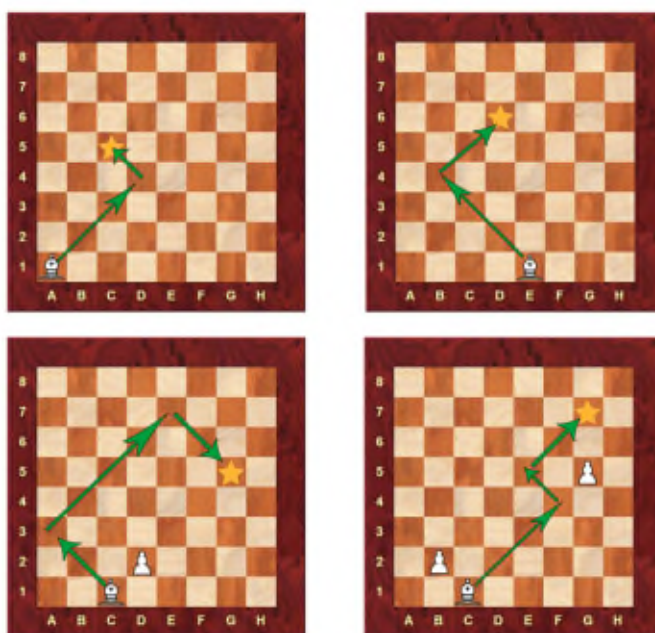


Prueba 14. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover la torre como máximo?		
	<input checked="" type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/> 8
2	¿La torre puede saltar?		
	<input type="checkbox"/> Sí, siempre	<input checked="" type="checkbox"/> No, nunca	<input type="checkbox"/> Solo a las piezas de su color
3	¿La torre se puede mover en diagonal?		
	<input type="checkbox"/> Al capturar	<input checked="" type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> En cualquier momento
4	¿Cuántas torres tenemos al comienzo de la partida?		
	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3

TEMA 7

Prueba 15. Encuentra el camino del alfil hasta la estrella.

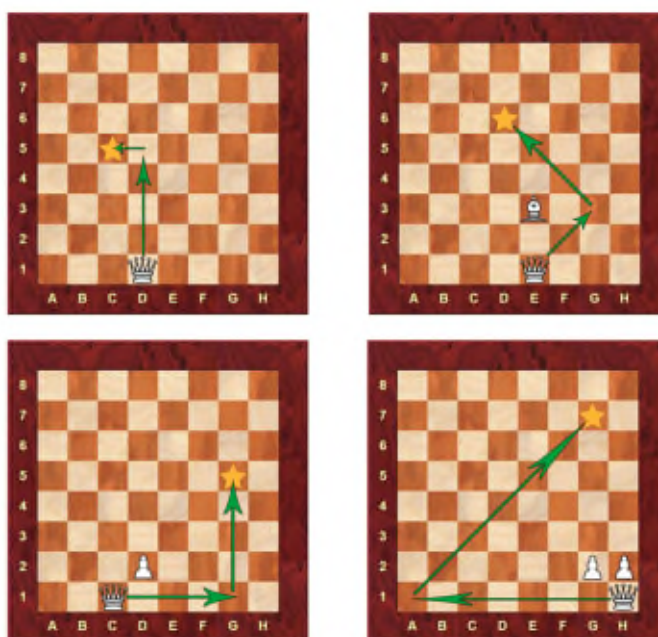


Prueba 16. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el alfil como máximo?		
	16	13	10
2	¿El alfil puede saltar?		
	Sí, siempre	No, nunca	Solo a las piezas de su color
3	¿El alfil se puede mover en diagonal?		
	Al capturar	Nunca	En cualquier momento
4	¿Cuántos alfiles tenemos al comienzo de la partida?		
	1	2	3

TEMA 8

Prueba 17. Encuentra el camino de la dama hasta la estrella.

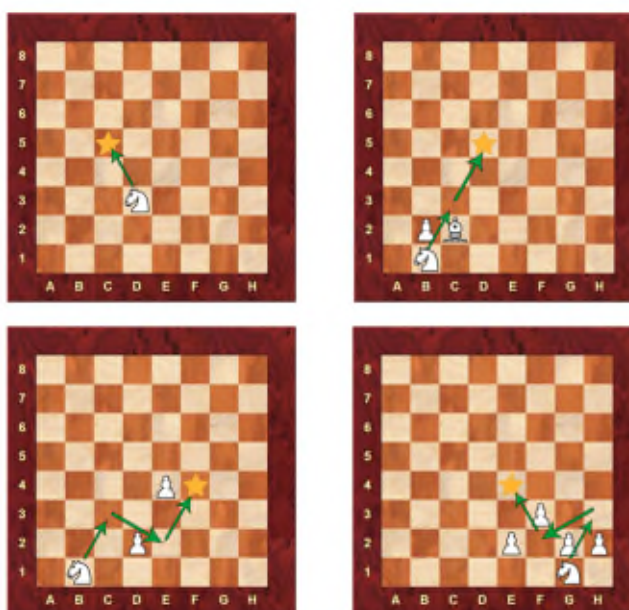


Prueba 18. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover la dama como máximo?		
	20	<input checked="" type="checkbox"/> 27	28
2	¿La dama puede saltar?		
	Sí, siempre	<input checked="" type="checkbox"/> No, nunca	Solo a las piezas de su color
3	¿La dama se puede mover en diagonal?		
	Al capturar	Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> En cualquier momento
4	¿Cuántas damas tenemos al comienzo de la partida?		
	<input checked="" type="checkbox"/> 1	2	3

TEMA 9

Prueba 19. Encuentra el camino del caballo hasta la estrella.



Prueba 20. Elige la respuesta correcta.

1	¿A cuántas casillas se puede mover el caballo como máximo?		
	4	<input checked="" type="checkbox"/> 8	10
2	¿El caballo puede saltar?		
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí, siempre	<input type="checkbox"/> No, nunca	<input type="checkbox"/> Solo a las piezas de su color
3	El caballo se mueve haciendo una...		
	<input checked="" type="checkbox"/> L	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> R
4	¿Cuántos caballos tenemos al comienzo de la partida?		
	1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	3

TEMA 10

Prueba 21. Completa las siguientes series.



Prueba 22. Elige la respuesta correcta.

1	¿Qué pieza es la que menos vale?		
	Peón	Caballo	Dama
2	¿Qué pieza tiene un valor infinito?		
	Dama	Rey	Caballo
3	¿Qué dos piezas valen lo mismo?		
	Peón y caballo	Caballo y Alfil	Alfil y torre
4	¿Quién vale 10 puntos?		
	Rey	Torre	Dama

TEMA 11

Prueba 23. Cuenta todos los jaques que se pueden dar al rey negro en cada tablero. Indícalos con flechas sobre el tablero.



¿Cuántos jaques se pueden dar en esta posición?

1 2 3



¿Cuántos jaques se pueden dar en esta posición?

1 3 5

Prueba 24. Elige la respuesta correcta.

1.

¿Qué pieza puede coronar?		
<input checked="" type="checkbox"/> Peón	<input type="checkbox"/> Caballo	<input type="checkbox"/> Dama
2.

¿Qué dos piezas intervienen en el enroque?		
<input type="checkbox"/> Dama y rey	<input checked="" type="checkbox"/> Rey y torre	<input type="checkbox"/> Torre y dama
3.

¿Qué pieza puede comer al paso?		
<input checked="" type="checkbox"/> Peón	<input type="checkbox"/> Alfil	<input type="checkbox"/> Torre
4.

¿Podría enrocarme si estoy en jaque?		
<input checked="" type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> Si no he movido el rey sí puedo

TEMA 12

Prueba 25. Responde a las siguientes cuestiones sobre los movimientos especiales.

¿Puede el rey blanco enrocarse?



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada



SÍ

se movió el Rey

NO Rey en jaque

la casilla amenazada

¿Puede algún peón blanco coronar?



SÍ NO



SÍ NO

¿Puede algún peón blanco comer al paso?



SÍ NO



SÍ NO

Prueba 26. Elige la respuesta correcta.

1	¿Qué pieza puede estar en jaque?		
	<input checked="" type="checkbox"/> Rey	<input type="checkbox"/> Dama	<input type="checkbox"/> Todas

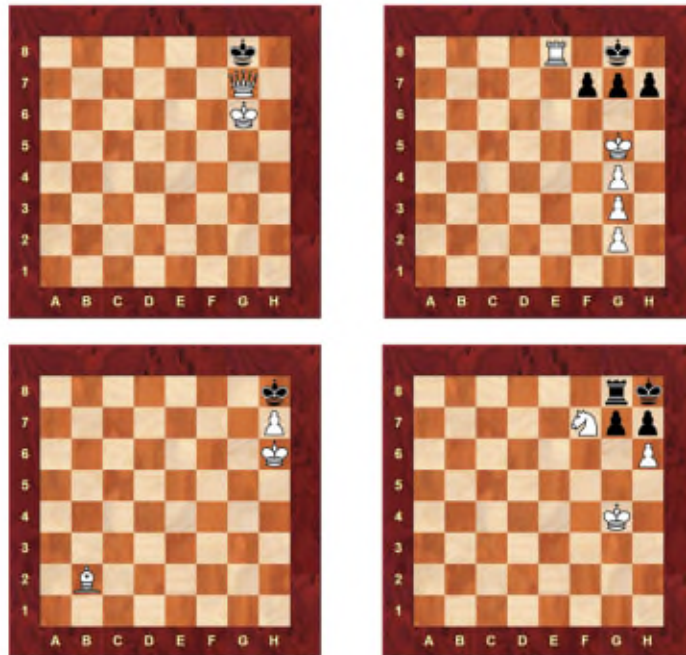
2	¿Cuántas escapatorias, como máximo, tengo cuando estoy en jaque?		
	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3

3	¿Podríamos dejar a nuestro rey en jaque?		
	<input checked="" type="checkbox"/> No, nunca	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> Da lo mismo

4	¿Con qué pieza no se puede hacer jaque?		
	<input type="checkbox"/> Con el peón	<input type="checkbox"/> Con el caballo	<input checked="" type="checkbox"/> Con el rey

TEMA 13

Prueba 27. Realiza jaque mate en una jugada al rey negro.

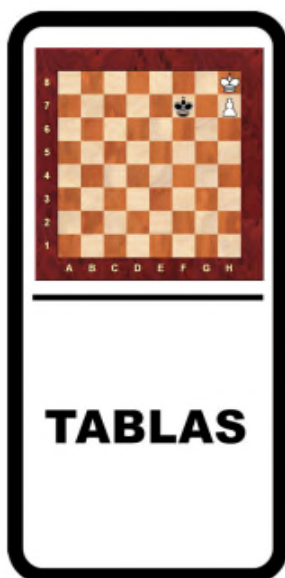


Prueba 28. Elige la respuesta correcta.

1	Si hago jaque mate he...		
	<input checked="" type="checkbox"/> Ganado	<input type="checkbox"/> Perdido	<input type="checkbox"/> Empatado
2	Cuando estoy en jaque mate ¿cuántas escapatorias tengo?		
	<input checked="" type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
3	¿Qué pieza no puede hacer jaque mate?		
	<input type="checkbox"/> Peón	<input type="checkbox"/> Alfil	<input checked="" type="checkbox"/> Rey
4	¿Podrían estar los dos bandos en jaque mate a la vez?		
	<input checked="" type="checkbox"/> No, nunca	<input type="checkbox"/> Sí, siempre	<input type="checkbox"/> Sí, si estamos de acuerdo

TEMA 14

Prueba 29. Indica el resultado de cada ficha: ganan blancas, ganan negras o tablas.

¿Qué resultado es?

Prueba 30. Elige la respuesta correcta.

1	He perdido porque...		
	He hecho jaque mate	Me he rendido	Me han hecho jaque

2	Si estoy ahogado...		
	Gano	Pierdo	Empato

3	Cuando estoy en ahogado mi rey está...		
	Amenazado	A salvo	Amenazado por una sola pieza

4	Hemos quedado en tablas porque...		
	Hay mutuo acuerdo	Hay jaque mate	Me he rendido

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- *Declaración del Parlamento Europeo, de 15 de marzo de 2012, sobre la introducción del programa "Ajedrez en la Escuela" en los sistemas educativos de la Unión Europea.* Extraído el 31 de enero de 2020, de <https://goo.gl/eeyY7n>
- García, L. (2015). *El parlamento impulsa el ajedrez como asignatura en España.* EL PAÍS. Extraído el 31 de enero de 2020, de: https://elpais.com/deportes/2015/02/11/actualidad/1423678750_203037.html
- Fernández, J. (2017). *Las transversalidades del ajedrez.* Lleida: Balagium editors.
- Chacón Cánovas, J.C. (2016). *Ajedrez e inteligencias múltiples. "La apertura educativa del ajedrez"*. Murcia: Diego Marín.
- Carbonell, J. (2002). El profesorado y la innovación educativa. En *La innovación educativa*, p.p 11-26.
- Fullan, M. (2000). *El Cambio educativo. Guía de planeación para maestros.* México: Trillas.
- Martínez, G. (2005b). En G. Martínez (Ed.) *Educación física y ajedrez.* Valencia: Gráficas Marí Montañana.
- Hattie, J.A.C. (2009). *Visible learning: A synthesis of 800+ meta-analyses on achievement.* Oxford, UK: Routledge.
- Hattie, J.A.C. (2016). Learning strategies: *A synthesis and conceptual model.* *Nature: Science of Learning.* 1. Doi:10.1038/npj-scilearn.2016.13. <https://www.nature.com/articles/npjscilearn201613>
- Cripe, K. (2018): *The Learning Spiral: A new way to teach and study chess.* Mongoose Press: Boston.

Ajedrez en el aula de Primaria

¿Quieres aprender a jugar al ajedrez de una forma diferente?

Con esta obra realizada por amantes del ajedrez, cualificados en el sector de la enseñanza, podrás disfrutar de un aprendizaje atractivo y cómodo para el alumno, ya que en todo momento encontrarás ejercicios y retos para resolver con los conocimientos ya adquiridos.

Este libro está dirigido a niños, niñas y adultos que pretendan dar los

primeros pasos en el mundo del ajedrez.

La metodología utilizada es perfecta para que se puede trabajar de manera autónoma o con un profesor /guía.

Otro punto a resaltar del libro es su interdisciplinaridad con las otras áreas del conocimiento. El enfoque de la obra ayudará a mejorar el desarrollo personal del lector, a la misma vez que va aprendiendo a jugar y disfrutar de este bonito juego-deporte.

www.educarm.es/publicaciones

