



Gobierno de Reconciliación  
y Unidad Nacional

*El Pueblo, Presidente!*

**MINED**

Un Ministerio en la Comunidad

# AJEDREZ

Dirección General de Educación Primaria

# 3

Libro de Texto



SERIE EDUCATIVA:

“EDUCACIÓN GRATUITA Y DE CALIDAD, DERECHO HUMANO  
FUNDAMENTAL DE LAS Y LOS NICARAGÜENSES”

## **Ministerio de Educación**

### **Autoridades:**

#### **Dirección General de Educación Primaria.**

Luis Ramón Hernández Cruz      **Director General**

### **Autores:**

Ana Daniela Madrigal Bodán      Ajedrez

Mariano José Madrigal Bodán      Ajedrez

### **Revisión Técnica:**

Luis Ramón Hernández Cruz      Director General de Educación Primaria

Martha Catalina Acevedo      Coordinadora de Primaria Regular

### **Diseño y Diagramación.**

Martha Karolina García Pérez

### **Diseño de Portada y Contraportada:**

Miguel Angel Lazo López

### **Fondos:**

Recursos del Tesoro

Edición 2018

Todos los derechos son reservados por el Ministerio de Educación (MINED), de la República de Nicaragua.

Este libro es propiedad del Ministerio de Educación (MINED).  
Se prohíbe su venta y reproducción.



# Presentación

Estimados estudiantes y docentes:

El Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, a través del Ministerio de Educación, en el marco de la implementación de la ruta de Continuidad Educativa, consecuente con la necesidad de proveer a los estudiantes y maestros el material de apoyo para el proceso educativo, presenta el Libro de Texto en la disciplina de Ajedrez.

El Libro de Texto es una herramienta fundamental para el buen desarrollo del proceso de aprendizaje, adecuado para que los estudiantes y docentes refuercen y consoliden saberes y valores, está escrito en forma clara con lenguaje sencillo, posibilitándole un aprendizaje contextualizado, con los conceptos propios de su entorno comunitario y escolar; asociando el aprendizaje con la vida, promoviendo acciones en un contexto real.

Un aspecto importante a destacar es que este Libro de Texto ha sido elaborado especialmente para la niñez Nicaragüense, por un colectivo de autores nacionales con experiencia en las aulas de clase. Esta herramienta metodológica se ha trabajado en concordancia con el Currículo Básico de la Educación Nicaragüense incorporando contenidos que promueven valores cristianos como la solidaridad, respeto, igualdad, paz y restitución de derechos de las familias Nicaragüenses.

Este Libro de Texto debe convertirse en un verdadero instrumento pedagógico, que contribuirá a alcanzar las metas planteadas por nuestro gobierno, asegurando el avance de la educación con calidad en nuestro país.

Los docentes juegan un papel importante en este proceso educativo y de ellos dependerá el fortalecimiento de este Nuevo Modelo, que se basa en valores cristianos, prácticas solidarias e ideales socialistas.

En los próximos años este Libro será utilizado por otros niños, por eso es importante que sea tratado con cariño, cuidándolo al máximo para que se conserve en buen estado.

Instamos a madres y padres de familia que sean garantes del cuidado de los textos para que sean utilizados por futuras generaciones.

**Ministerio del Poder Ciudadano para la Educación**





# Introducción

Estimados estudiantes:

Hemos decidido preparar para ustedes el libro de **Ajedrez**, cuyo objetivo principal es el de convertirlo en una guía de aprendizaje para los estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de Nicaragua. Con el lograrán dar sus primeros pasos en el maravilloso mundo del Juego Ciencia, “El Ajedrez”.

El Ajedrez, es ciencia, deporte y arte. Con la práctica constante de este deporte los niños y niñas fortalecen sus capacidades mentales tales como la concentración, el análisis y el cálculo; además de aprender valores humanos como el respeto por el compañero y sus opiniones, la aceptación de reglas y la honestidad.

Este libro les proporcionará las herramientas necesarias para conocer todas las reglas del juego de Ajedrez, sus tácticas y estrategias las cuales serán de mucha utilidad para desarrollar al máximo habilidades y destrezas en el tablero de Ajedrez.

A través de lectura de las seis unidades que lo conforman, tendrán experiencias muy buenas e interesantes que les permitirán construir su propio aprendizaje, de forma amena y segura.

Las unidades del libro son las siguientes:

- I. Conozcamos el juego del Ajedrez**
- II. El Tablero y las Piezas de Ajedrez**
- III. Movimiento de las piezas**
- IV. El peón, el Jaque y el Jaque Mate**
- V. Juguemos Ajedrez**
- VI. Torneo de Ajedrez**

Cada unidad presenta actividades didácticas que les servirán para desarrollar su pensamiento crítico, reflexivo y creador; hábitos de estudio, fomentar la lectura, afianzar valores como el orden, aseo, respeto mutuo; así como una correcta expresión y comunicación, que les servirán en la escuela, en la familia y en la comunidad.

Les deseamos la mejor de las suertes y les damos la bienvenida “Al Extraordinario Mundo del Ajedrez”.

**Los autores.**





# Indice

## **Unidad I Conozcamos el juego del Ajedrez..... 7**

¿Qué es el Ajedrez? ..... 8

Beneficios de la práctica del Ajedrez..... 10

Historia del Ajedrez..... 11

## **Unidad II El tablero y las piezas del Ajedrez..... 15**

El tablero de Ajedrez ..... 16

Construcción del tablero de Ajedrez..... 19

Las piezas de Ajedrez ..... 21

Construcción de las piezas del Ajedrez..... 24

Colocación de las piezas sobre el tablero ..... 25

## **Unidad III Movimiento de las piezas ..... 29**

La Torre ..... 30

El Alfil..... 33

La Dama..... 35

El Rey..... 39

El Caballo ..... 44

## **Unidad IV El Peón, el Jaque y el Jaque Mate..... 47**

El Peón..... 48

El Juego de los Peones..... 54

El Jaque..... 59

El Jaque Mate..... 63



**Unidad V Juguemos Ajedrez ..... 67**

Ajedrez Humano..... 68

La Jugada Ilegal ..... 70

Partidas rápidas de Ajedrez..... 72

El valor de las piezas..... 74

Ejercicios de Jaque Mate en una jugada..... 75

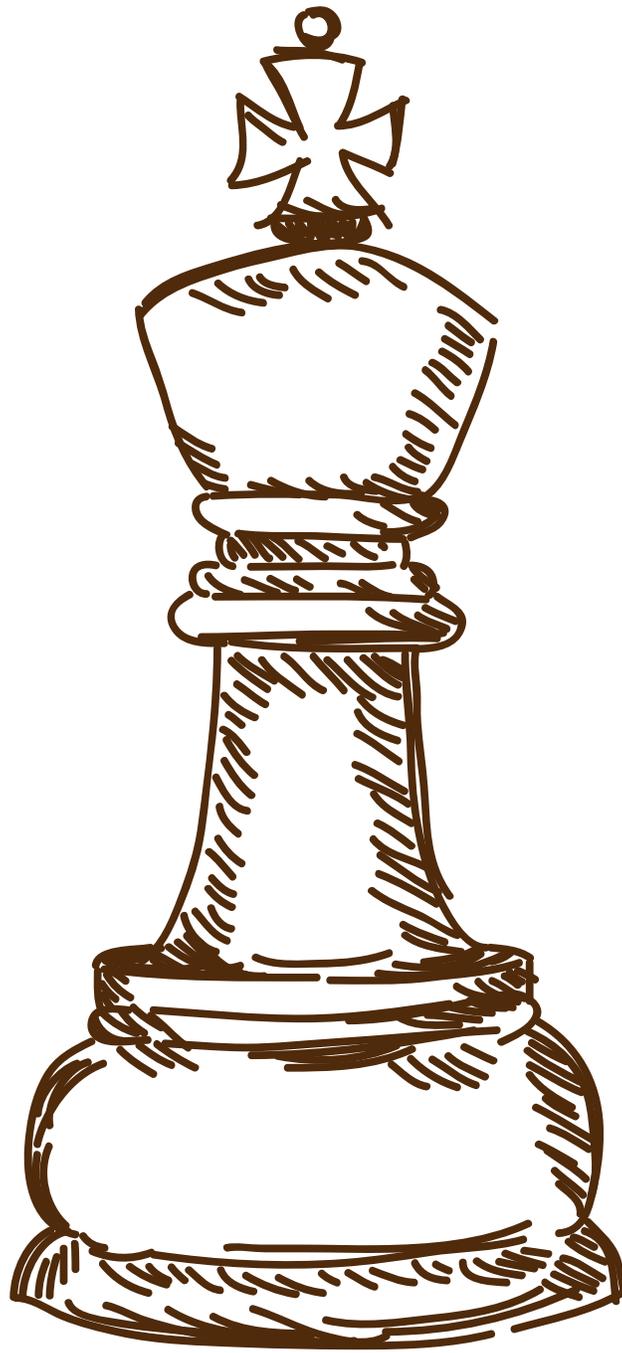
El empate ..... 77

**Unidad VI Torneo de Ajedrez ..... 79**

Torneo de Ajedrez..... 80

Anexos..... 81

**Bibliografía..... 83**



# Unidad I

## Conozcamos el juego del Ajedrez



## Tema: ¿Qué es el Ajedrez?

- En pareja reflexione y conteste:
  - ¿Conoces un deporte que desarrolle la mente?
  - ¿Has visto alguna vez el juego del Ajedrez?
- Lectura:

### El juego del Ajedrez

El Ajedrez es el juego de la mente, a como nuestro cuerpo necesita desarrollarse a través de los deportes como el fútbol, baloncesto o voleibol para crecer sanos y fuertes, así también la mente necesita desarrollarse a través del Ajedrez.

El Ajedrez se juega entre dos personas que conducen cada uno las piezas de un color (blancas o negras), colocadas sobre el llamado tablero de Ajedrez.

A través de las piezas llamadas peones, alfiles, torres, caballos, dama y rey, puedes hacer un plan para ir conquistando el tablero y capturando las piezas de tu oponente, hasta lograr dejar sin movimiento al rey del rival, lo que se conoce como “**Jaque Mate**”.



La primera regla del Juego de Ajedrez que debes conocer es que siempre el jugador que conduce las piezas blancas realiza primero su movimiento.





La partida termina cuando uno de los jugadores da jaque mate a su rival es decir cuando logra acorralar al rey del adversario, pero también cuando un jugador, viéndose inevitablemente perdido, no quiere esperar al jaque mate, y **declara que se rinde o abandona**.

Nunca te rindas, no sabes si el oponente puede equivocarse y tu puedes ganar.  
Nadie gana una partida de Ajedrez rindiéndose.

En nuestra vida no debemos rendirnos, debemos perseguir nuestras metas y sueños.



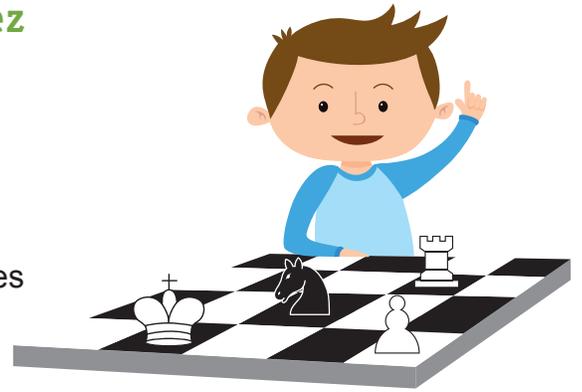
- Piense y conteste en su cuaderno de forma clara y ordenada:
  - ¿Qué es el Ajedrez?
  - ¿Cuáles son sus elementos?
  - ¿Cómo termina el juego del Ajedrez?
  - ¿Es buena idea rendirse? ¿Por qué?





## Tema: Beneficios de la práctica del Ajedrez

- Comente con sus compañeros:
  - ¿Crees que la práctica del Ajedrez traiga beneficios a tu vida?
  - ¿Cuáles podrían ser estos beneficios?
  - ¿Crees que puedas mejorar tus calificaciones jugando a Ajedrez?
- Observe el siguiente diagrama:



- Investigue otros beneficios del Ajedrez diferentes a los que presenta el diagrama.





## Tema: Historia del Ajedrez

- Lea de forma oral el siguiente cuento:

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo reinaba en cierta parte de la India un rey llamado Sheram. En una de las batallas en las que participó su ejército perdió a su hijo, y eso le dejó profundamente consternado. Nada de lo que le ofrecían sus súbditos lograba alegrarle.

Un buen día un tal Sissa se presentó en su corte y pidió audiencia. El rey la aceptó y Sissa le presentó un juego que, aseguró, conseguiría divertirle y alegrarle de nuevo: el ajedrez.



Después de explicarle las reglas y entregarle un tablero con sus piezas el rey comenzó a jugar y se sintió maravillado: jugó y jugó y su pena desapareció en gran parte.

Sissa lo había conseguido. Sheram, agradecido por tan preciado regalo, le dijo a Sissa:

– Sissa, quiero recompensarte dignamente por el ingenioso juego que has inventado.

El sabio contestó con una inclinación:

– Soy bastante rico como para poder cumplir tu deseo más elevado –continuó diciendo el rey–. Di la recompensa que te satisfaga y la recibirás.

Sissa continuó callado.

– No seas tímido –le animó el rey– Expresa tu deseo. No escatimaré nada para satisfacerlo.

– Grande es tu magnanimidad, soberano. Pero concédeme un corto plazo para meditar la respuesta. Mañana, tras maduras reflexiones, te comunicaré mi petición.

Cuando al día siguiente Sissa se presentó de nuevo ante el trono, dejó maravillado al rey con su petición, por su modestia.

– Soberano –dijo Sissa–, manda que me entreguen un grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez.

– ¿Un simple grano de trigo? –contestó admirado el rey.

– Sí, soberano. Por la segunda casilla ordena que me den dos granos; por la tercera, 4; por la cuarta, 8; por la quinta, 16; por la sexta, 32...



– Basta –le interrumpió iritado el rey–. Recibirás el trigo correspondiente a las 64 casillas del tablero de acuerdo con tu deseo; por cada casilla doble cantidad que por la precedente. Pero has de saber que tu petición es indigna de mi generosidad. Al pedirme tan mísera recompensa, menosprecias, irreverente, mi benevolencia. En verdad que, como sabio que eres, deberías haber dado mayor prueba de respeto ante la bondad de tu soberano. Retírate. Mis servidores te sacarán un saco con el trigo que necesitas.



– Sissa sonrió, abandonó la sala y quedó esperando a la puerta del palacio.

Durante la comida, el rey se acordó del inventor del ajedrez y envió para que se enteraran de si habían entregado ya al reflexivo Sissa su mezquina recompensa.

– Soberano, tu orden se está cumpliendo –fue la respuesta–. Los matemáticos de la corte calculan el número de granos que le corresponde.

El rey frunció el ceño. No estaba acostumbrado a que tardaran tanto en cumplir sus órdenes.

Por la noche, al retirarse a descansar, el rey preguntó de nuevo cuánto tiempo hacía que Sissa había abandonado el palacio con su saco de trigo.

– Soberano –le contestaron–, tus matemáticos trabajan sin descanso y esperan terminar los cálculos al amanecer.

– ¿Por qué va tan despacio este asunto? –Gritó iracundo el rey–. Que mañana, antes de que me despierte, hayan entregado hasta el último grano de trigo. No acostumbro a dar dos veces una misma orden.

Por la mañana comunicaron al rey que el matemático mayor de la corte solicitaba audiencia para presentarle un informe muy importante. El rey mandó que le hicieran entrar.

– Antes de comenzar tu informe –le dijo Sheram–, quiero saber si se ha entregado por fin a Sissa la mísera recompensa que ha solicitado. – Precisamente para eso me he atrevido a presentarme tan temprano –contestó el anciano–. Hemos calculado escrupulosamente la cantidad total de granos que desea recibir. Resulta una cifra tan enorme.

– Sea cual fuere su magnitud –le interrumpió con altivez el rey– mis graneros no empobrecerán. He prometido darle esa recompensa y, por lo tanto, hay que entregársela.

– Soberano, no depende de tu voluntad el cumplir semejante deseo. En todos tus graneros no existe la cantidad de trigo que exige Sissa. Tampoco existe en los graneros de todo el reino. Hasta los graneros del mundo entero son insuficientes. Si deseas entregar sin falta la recompensa prometida,



ordena que todos los reinos de la Tierra se conviertan en labrantíos, manda desecar los mares y océanos, ordena fundir el hielo y la nieve que cubren los lejanos desiertos del Norte. Que todo el espacio sea totalmente sembrado de trigo, y toda la cosecha obtenida en estos campos ordena que sea entregada a Sissa. Solo entonces recibirá su recompensa.

El rey escuchaba lleno de asombro las palabras del anciano sabio. – Dime cuál es esa cifra tan monstruosa –dijo reflexionando–.

– ¡Oh, soberano! Dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince (18.446.744.073.709.551.615) granos de trigo.

El rey se quedó de piedra. Pero en ese momento Sissa renunció al presente. Tenía suficiente con haber conseguido que el rey volviera a estar feliz y además les había dado una lección matemática que no se esperaban.



Se cree que el Ajedrez fue inventado en la India, al principio los habitantes le llamaban CHATURANGA.



- Busque en el diccionario las siguientes palabras desconocidas y escriba el significado en su cuaderno: Súbditos, satisfaga, soberano, irreverente, benevolencia, iracundo, labrantios.
- En pareja, inventen una historia del origen del Ajedrez y coméntala con sus compañeros.
- Comente acerca del juego del Ajedrez con sus familiares, amigos y vecinos y apunte sus opiniones.

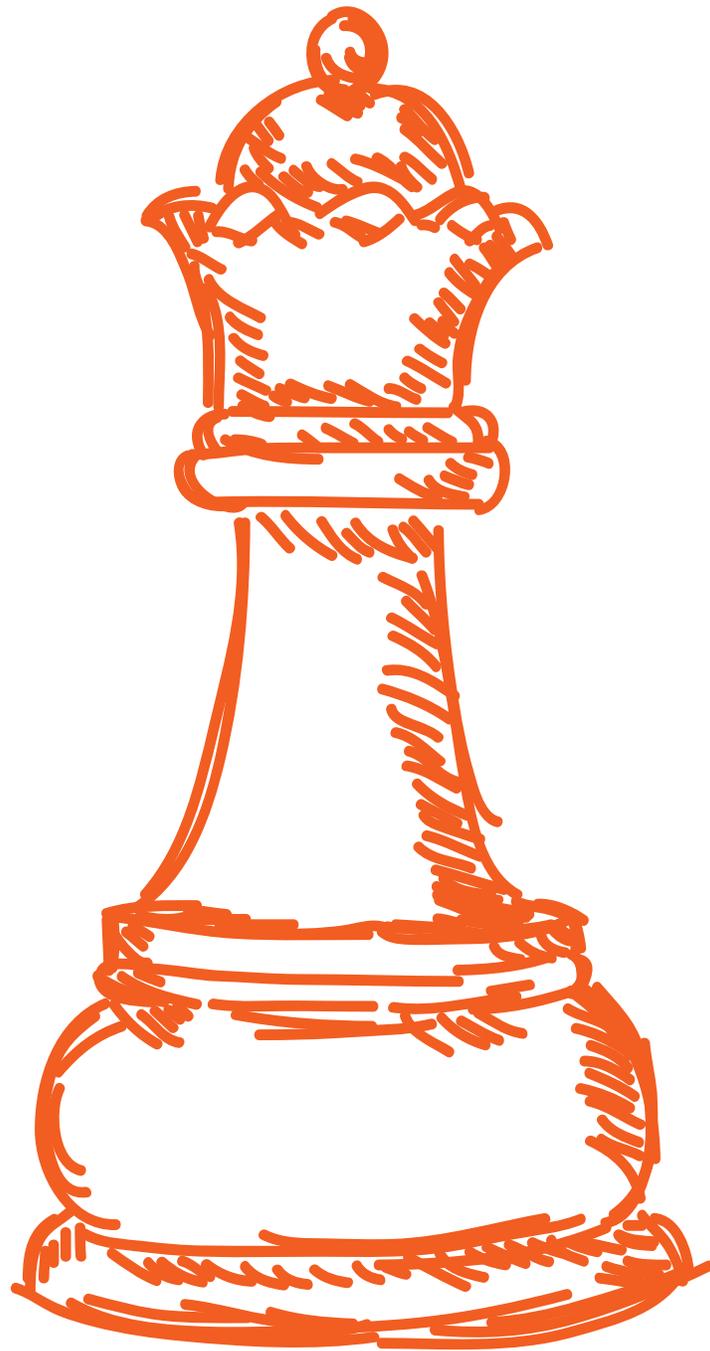


- Exprese en voz alta ¿Cuál es su opinión de la siguiente imagen?, ¿Qué crees que estaba sucediendo?



En la foto tomada en 1920, el niño Samuel Reshevsky con tan solo ocho años, juega contra varios maestros del Ajedrez en Francia. Posteriormente, se convertiría en ocho veces campeón de Ajedrez de los Estados Unidos.

Esto es muestra de los beneficios del Ajedrez para nuestra mente, así como Samuel se desarrolló, así podemos avanzar nosotros en este bello mundo de las 64 casillas.



# Unidad II

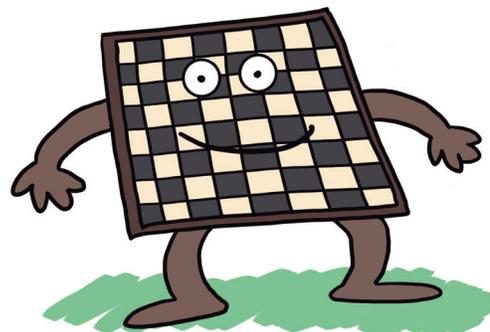
## El tablero y las piezas del Ajedrez





## Tema: El tablero de Ajedrez

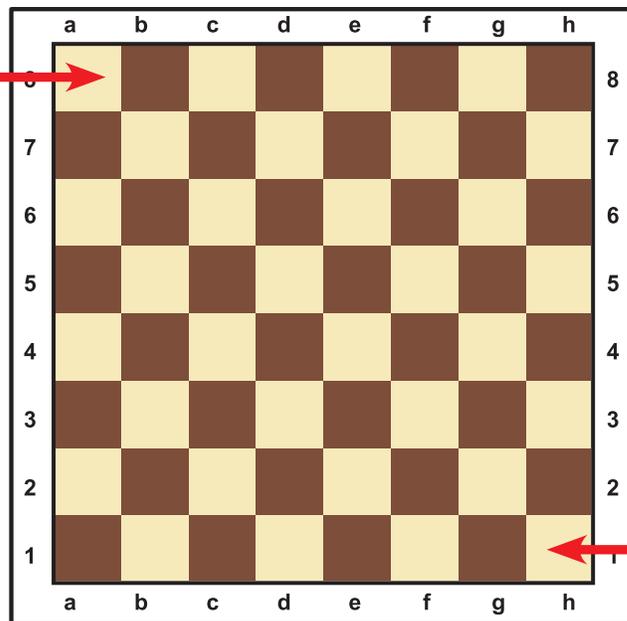
### Filas, columnas, diagonales y el centro.



- Lea de forma silenciosa el siguiente texto:

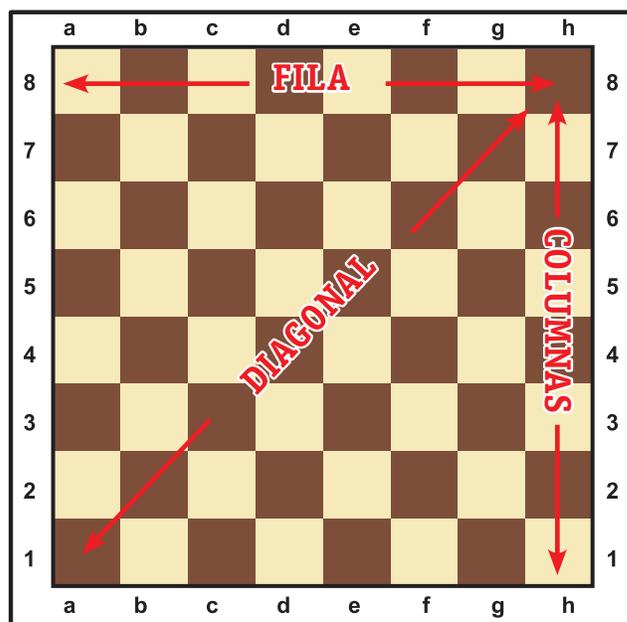
El tablero de Ajedrez contiene 64 cuadros o casillas, 32 claras y 32 oscuras que forman un cuadrado.

La partida de Ajedrez se disputa entre dos jugadores que se colocan de frente, uno a cada lado del tablero, de forma que la casilla del ángulo de la derecha de los contendientes sea siempre de color blanco.



En el tablero de Ajedrez podemos encontrar líneas imaginarias como:

- Columnas: Son ocho casillas verticales, cada columna tiene el nombre de una letra. En el tablero podemos distinguir ocho columnas, la columna a, b, c, d, e, f, g, h.
- Filas: Son ocho de casillas horizontales, cada fila tiene el nombre de un número, desde el número 1 hasta el número 8.
- Diagonales: Son grupos formados por casillas unidas diagonalmente entre sí, y que pueden tener diferentes números de casillas. Una característica especial de las diagonales es que, a diferencia de las filas y columnas, están siempre formadas por casillas del mismo color.





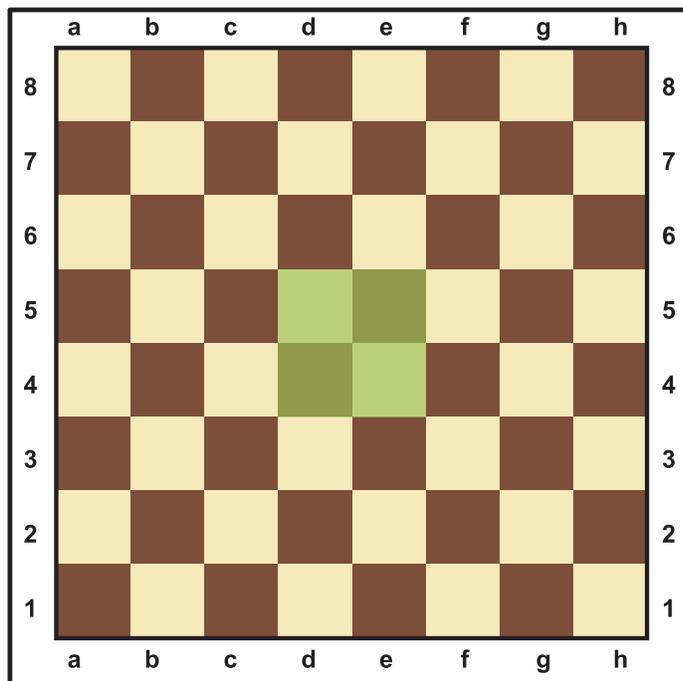
## El centro y las bandas del tablero

Además de filas, columnas y diagonales, el tablero de Ajedrez tiene otros elementos importantes que son: El centro del tablero y las bandas del tablero.

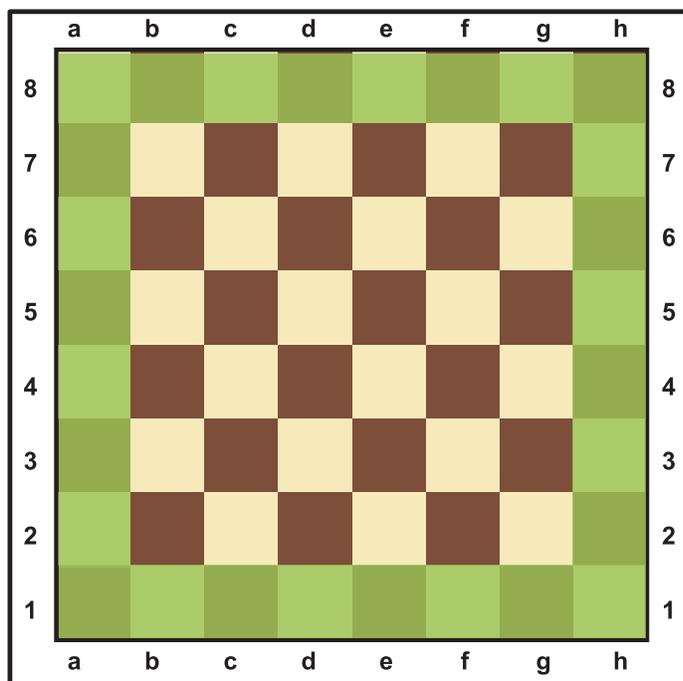
El centro está compuesto por 4 casillas que se indican en la siguiente figura N°1:



Por otro lado, las bandas del tablero son 4 y se encuentran alrededor del tablero como se detalla en color verde en la figura N°2.



N°1



N°2





Cada casilla del tablero de Ajedrez tiene un nombre, y este se forma de la unión del nombre de la columna y el número de la fila correspondiente. El nombre de todas las casillas del tablero lo podemos ver en el diagrama N°3.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

N°3

### Importante:

- El tablero es el campo de batalla de las piezas.
- El tablero contiene 64 casillas

32 casillas blancas

32 casillas negras

- El tablero está compuesto por:

8 Filas

8 Columnas

Diagonales

- Además de:

El Centro

4 Bandas





## Tema: Construcción del tablero de Ajedrez

Para tener tu propio tablero de Ajedrez y jugar con tus compañeros, es necesario que lo construyas con la ayuda de tus padres y de tu docente.

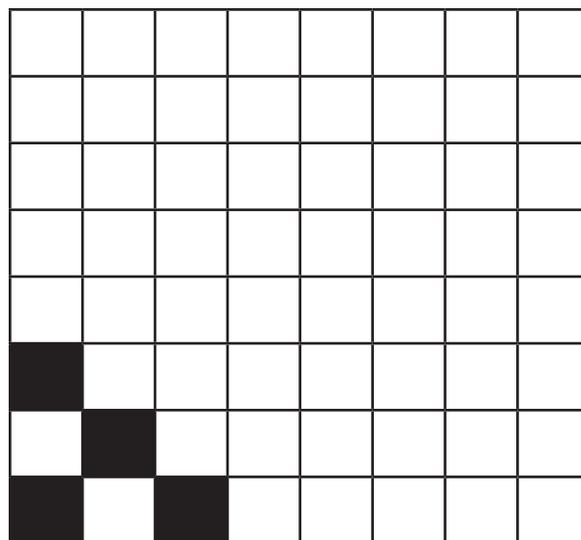
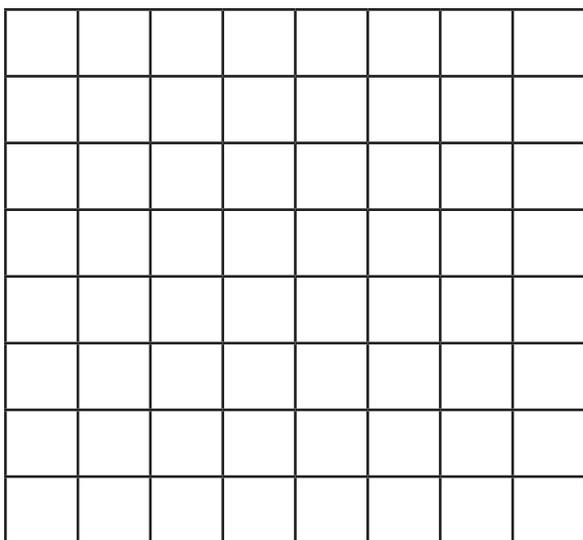
### ¿CÓMO LO HACEMOS?

- Materiales que utilizaremos:

- Cartón desechable.
- 1 cartulina.
- Marcadores permanentes de dos colores un color claro y el otro oscuro.

- Pasos a seguir:

1. Corta la cartulina en un cuadrado de 60 cm de largo por 60 cm de ancho.
2. Raya un cuadrado dividido en 8 columnas y 8 filas para formar 64 cuadros dentro del tablero. Cada casilla deberá ser un cuadrado de 7.5 x 7.5 cm, hasta obtener un dibujo de la siguiente manera:



La casilla de abajo a la derecha del tablero, siempre tiene que ser blanca.

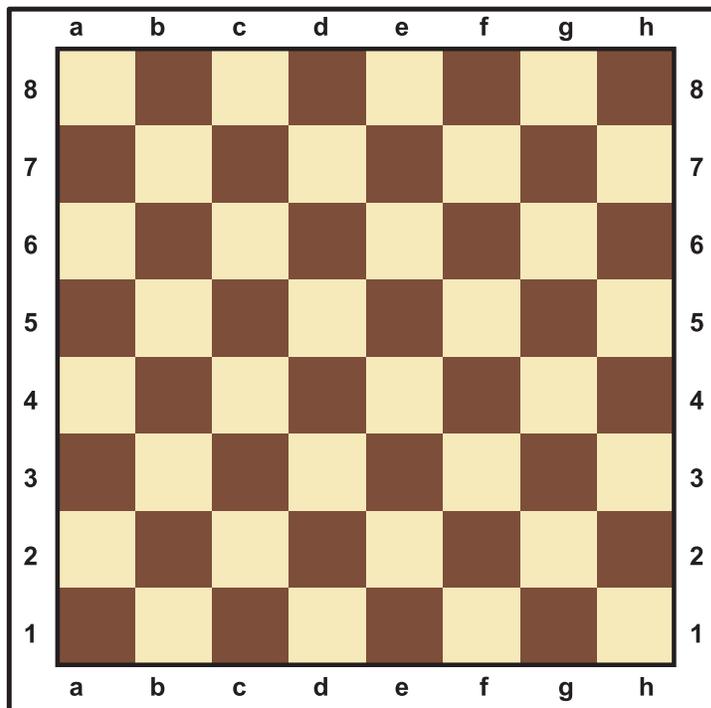
3. Coloree utilizando los marcadores, los cuadros o casillas alternando una de color oscuro y la siguiente de color claro. Comience coloreando la primera casilla de la esquina inferior izquierda, esta casilla debe ser siempre de color oscuro.





4. Termine de colorear todo el tablero.
5. Pegue el tablero sobre el cartón que debe de ser dos centímetros más grande que el tablero en cada uno de sus lados, para que nos de espacio de escribir números y letras.
6. Escriba debajo de cada columna una letra minúscula, comenzando en la parte inferior de izquierda a derecha por la letra "a" hasta la letra "h" y un número a la par de cada fila comenzando desde abajo hacia arriba por el número 1 hasta el número 8.

Al final el tablero deberá lucir de la siguiente forma:



- Comparte el trabajo realizado con tus compañeros.





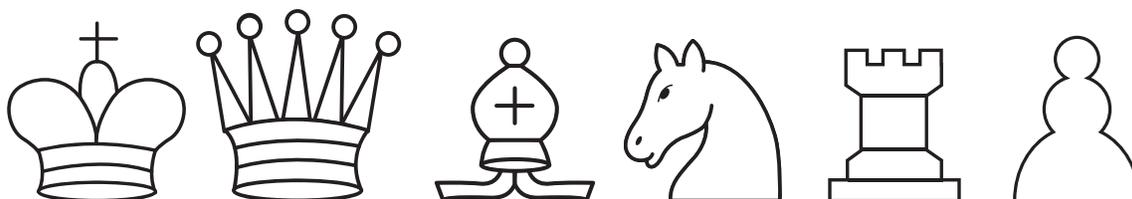
## Tema: Las piezas de Ajedrez



- Comente con sus compañeros:
  - ¿Conoces el nombre de las piezas de Ajedrez?
  - ¿Cuál pieza te gustaria ser?
  - ¿Por qué?
- Lea de forma silenciosa el siguiente texto:

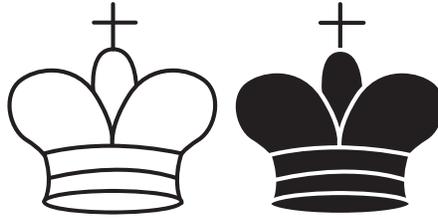
### Las piezas del Ajedrez

Las piezas son los componentes de cada bando y son de distinto color para cada uno de los dos jugadores, normalmente son blancas y negras. Cada uno de los jugadores dispone al empezar la partida de las mismas fuerzas, 16 piezas por cada bando y son las siguientes:

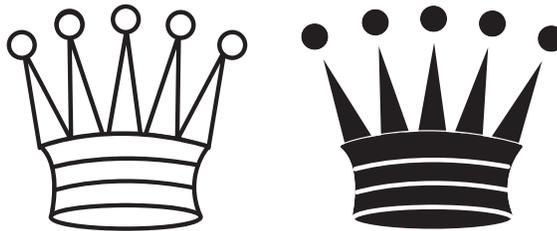




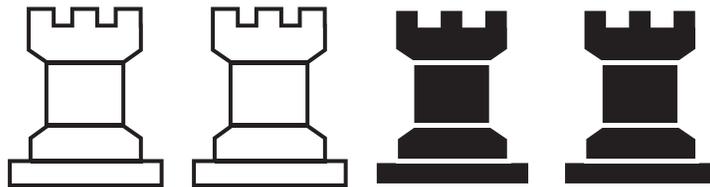
El rey es la pieza más importante del Ajedrez, su valor es infinito pues de él depende el resultado de la partida de Ajedrez, si lográs atrapar al rey del rival ganas la partida, si el oponente logra atrapar a tu rey pierdes la partida. Cada uno de los jugadores tiene un rey en su equipo, por lo tanto, existe un rey por las piezas blancas y un rey por las piezas negras.



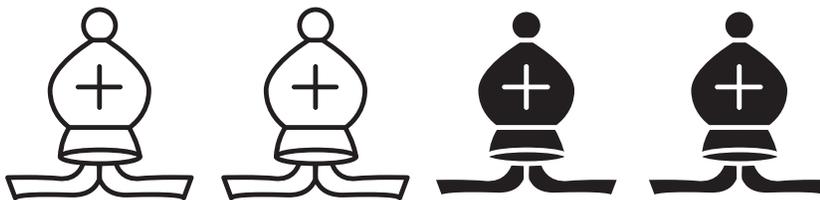
La Dama o Reina es una pieza muy poderosa en el Ajedrez por la amplitud de sus movimientos, tiene un valor de 9 puntos. Cada jugador posee una dama, existe una dama por las piezas blancas y una dama por las piezas negras.



Las Torres tienen un valor de 5 puntos cada una y existen 4 torres sobre el tablero, dos por las piezas blancas y dos por las piezas negras.

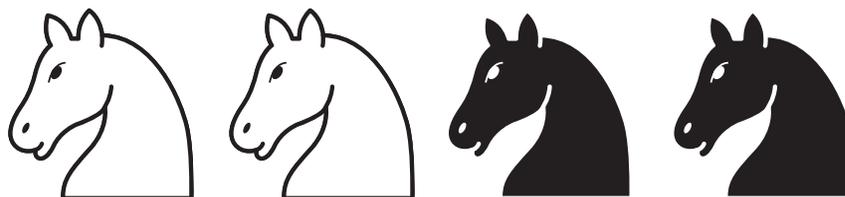


Los Alfiles tienen un valor de 3 puntos y existen 4 alfiles sobre el tablero, dos por las piezas blancas y dos por las piezas negras.

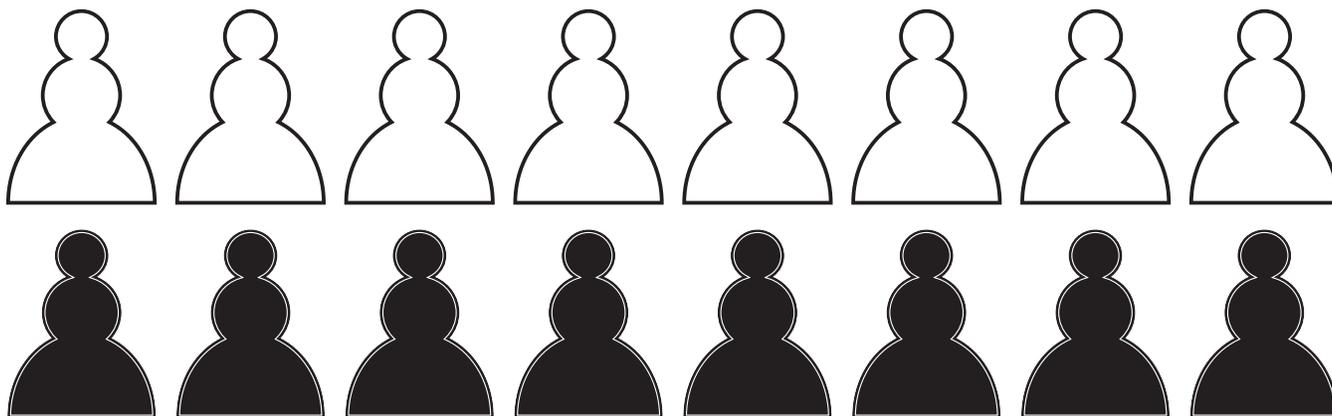




Los Caballos tienen un valor de 3 puntos y es el nombre de la pieza que aprenderás con mayor facilidad. Existen 4 caballos sobre el tablero, 2 por las piezas blancas y 2 por las piezas negras.



Los peones tienen un valor de 1 punto, pero no los puedes menospreciar por que existen 16 peones en el Ajedrez, esto quiere decir, 8 peones por las piezas blancas y 8 peones por las piezas negras.



Cada pieza del Ajedrez es importante y debes de cuidarlas, solo con la ayuda de todas ellas podrás ganar la partida y vencer a tu oponente.



## Tema: Construcción de las piezas del Ajedrez

Para tener tus propias piezas de Ajedrez y divertirte, es necesario que construyas tus piezas con la ayuda de tus padres y tu docente.

### ¿Cómo lo hacemos?

- Materiales que utilizaremos:

- 32 tapas de refrescos o gaseosas.
- 1 hoja de color blanco.
- 1 hoja de color negro.
- Tijera.
- Pega.
- Lapicero.



- Procedimiento para su elaboración:

1. Dibuje las 16 piezas de cada bando en la hoja blanca de la siguiente manera:

- 8 Peones.
- 2 Torres.
- 2 Caballos.
- 2 Alfiles.
- 1 Dama.
- 1 Rey.

Recuerde que también dibujaremos las mismas piezas en la hoja negra. Las piezas deben dibujarse de forma pequeña del tamaño de una tapa de gaseosa.

1. Recorte las piezas dibujadas y péguelas en las tapas de refresco o gaseosa.
2. Finalmente, ubique las piezas sobre el tablero de Ajedrez que ya habías creado y así obtienes las herramientas completas para divertirte y jugar con tus compañeros.

### El Tablero con las piezas lucirá de la siguiente forma:

- Comparta el trabajo realizado con sus compañeros.





## Tema: Colocación de las piezas sobre el tablero

- Participe en voz alta y responde:
  - Ahora que ya conoces el nombre de las piezas de Ajedrez, ¿Sabes la posición que ocupan sobre el tablero?
  - ¿Qué piezas van en las esquinas del tablero?
  - ¿Cuáles van en la segunda y séptima fila?
- Lea detenidamente el siguiente poema:



### A ordenar

Si las piezas del Ajedrez quieres ordenar,  
por las torres debes empezar,  
ubicándolas en las esquinas,  
la tarea es más divertida.

Luego siguen los caballos,  
para que estén muy bien cuidados,  
los alfiles sus vecinos,  
están a la par de sus amigos.

En el centro sigue el gran rey,  
que lo tienes muy bien que proteger,  
y con la dama lo tienes que resguardar,  
ubicándola sin dudar a la par.

Luego en la segunda fila,  
los ocho peones tienen su guarida,  
y así terminamos de ordenar,  
las piezas del Ajedrez para jugar.

*Mariano Madrigal Bodán.*

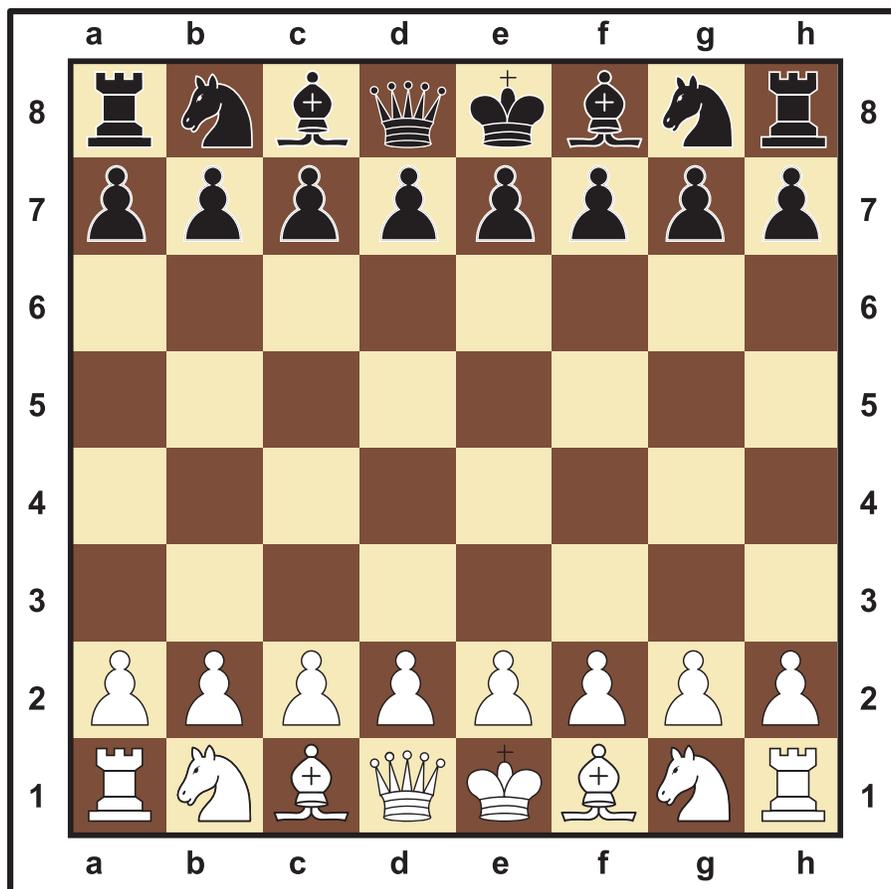




- Con ayuda del docente, reflexione y conteste:
  - ¿De qué trata el poema?
  - ¿Cuáles piezas del Ajedrez se ubican en las esquinas?
  - ¿Quiénes están a la par de las torres?
  - ¿Los alfiles se ordenan después de los caballos?
  - ¿El rey y la dama se ubican a la par uno del otro?
  - ¿Cuáles son las piezas que se ubican en la segunda fila?
- Lee el siguiente texto y ubica las piezas en tu tablero de Ajedrez:

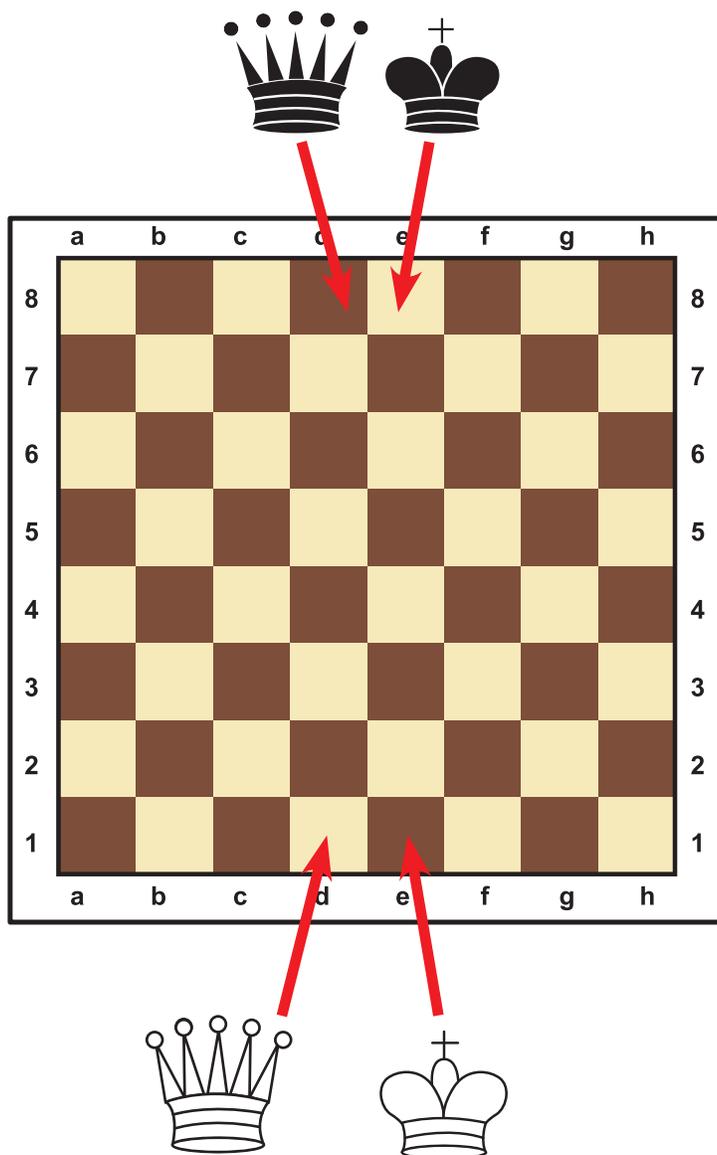
Para jugar una partida de Ajedrez, debemos conocer la colocación inicial de las piezas.

Como dos equipos que están listos para el enfrentamiento su distribución es armónica e inteligente. Las torres, como un castillo, están situadas en las esquinas del tablero. A la par de las torres está la caballería, representada por los caballos de Ajedrez. Luego se ubican los Alfiles como los soldados flecheros. El rey y la dama se colocan en las posiciones centrales por que son los dueños del reino. Por delante se sitúan los peones, que actúan como soldados de infantería y protegen al resto de las piezas. Veamos en la siguiente imagen donde debe situarse cada pieza:





Es importante que prestemos mucha atención al momento de ubicar al rey y a la dama sobre el tablero. La dama Blanca debe ir a la casilla de color blanco y la dama negra debe ir a la casilla de color negro, luego el rey se ubicará en la casilla restante.



*El rey como buen caballero que es, siempre le cede a su dama el color que ella viste.*

*Por lo tanto si la dama y el rey son blancos, la dama irá en la casilla blanca y si son negros, pues irá la dama en la casilla negra.*

- En equipos de 4 personas juegue con sus compañeros a ordenar las piezas del Ajedrez. El estudiante que ordena más rápido las piezas gana el juego.
- Consulte con su docente si tiene alguna duda al ordenar las piezas del Ajedrez.



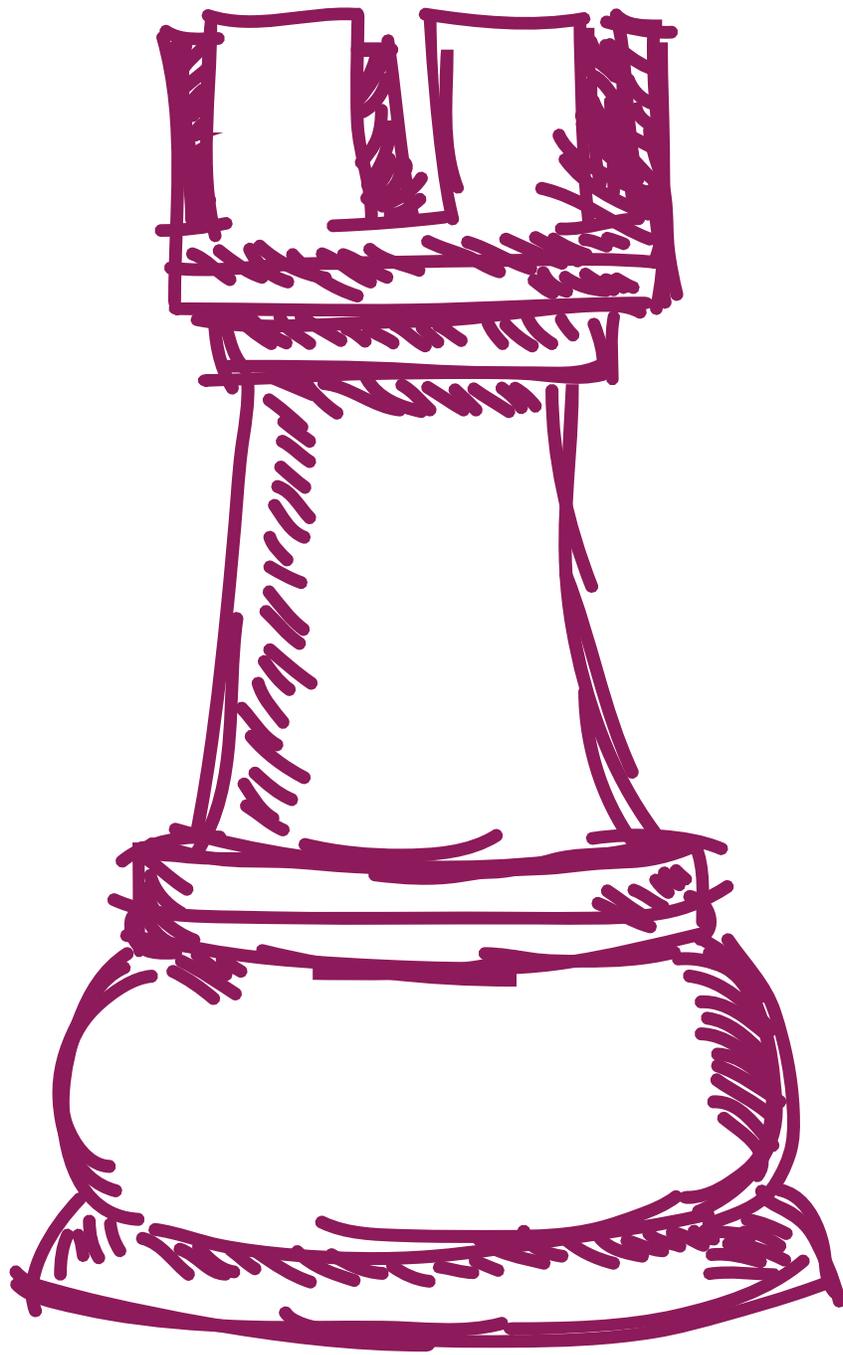
## ¿Sabes quién es el campeón mundial de Ajedrez?

El noruego **Magnus Carlsen** es el actual campeón mundial de Ajedrez, nace el 30 de noviembre de 1990 en la ciudad de **Bærum**, cerca de la capital Oslo (Noruega).

Aprendió a jugar Ajedrez a la edad de 5 años y con 22 años se convirtió en el segundo campeón más joven de la historia.

Además de jugar al Ajedrez, el campeón mundial practica al fútbol para mantener su salud en buen estado.





# Unidad III

## Movimiento de las piezas





## Tema: La Torre

- **Comparte con la clase:**
  - ¿Conoces los movimientos de las piezas del Ajedrez?
  - ¿Cuál movimiento conoces?
  - ¿Se pueden capturar las piezas del rival?

Las piezas del Ajedrez tienen la capacidad de moverse sobre el tablero y de capturar las piezas del oponente.

El movimiento de una pieza consiste en desplazarse de una casilla del tablero hacia otra casilla.

Con el objetivo de debilitar al oponente podemos capturar sus piezas. La captura consiste en llevar nuestra propia pieza a la casilla donde está la pieza del oponente y retirarla del tablero. Recuerda que solo podemos capturar una pieza del oponente a la vez, no podemos capturar dos piezas del oponente con un movimiento.

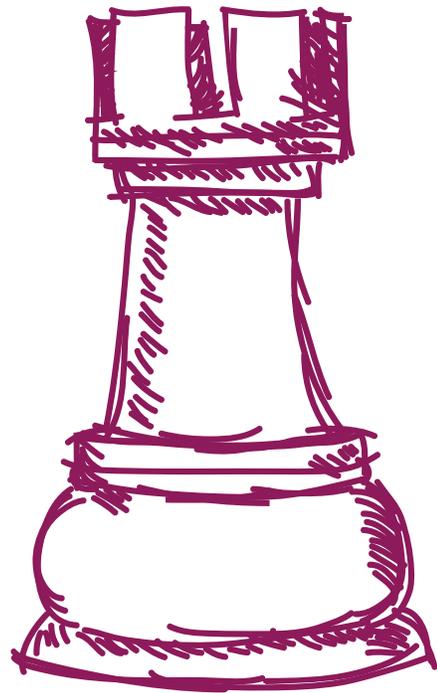
Cada pieza del Ajedrez tiene su propio movimiento y forma de captura los cuales aprenderemos a continuación:

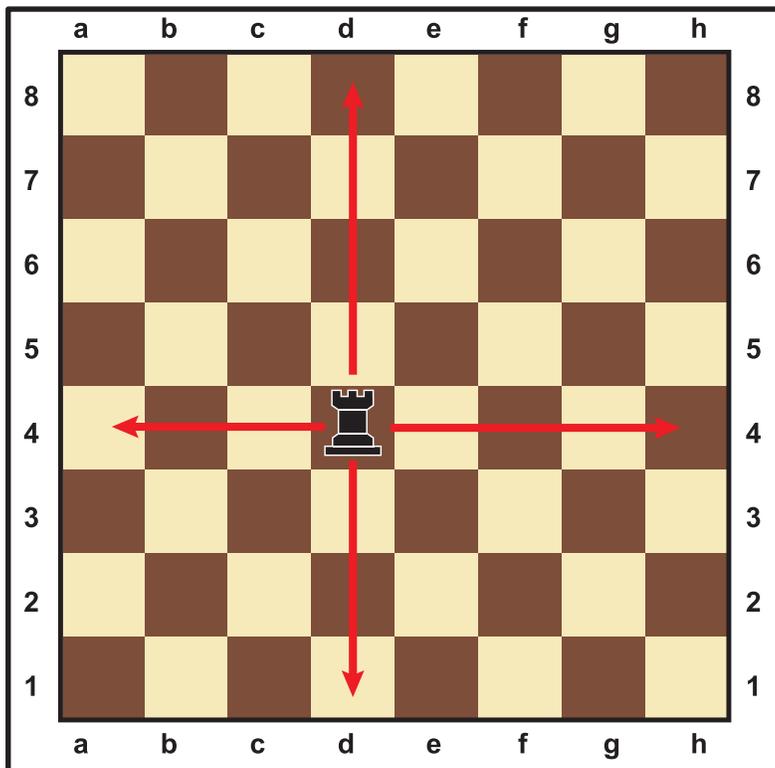
- **Lea el siguiente poema:**

### La Torre

La torre va siempre por el caminito,  
sube y baja y al costadito,  
derechito sin doblar,  
vertical y horizontal.

La torre va siempre por el caminito  
sube y baja y al costadito,  
derechito sin doblar

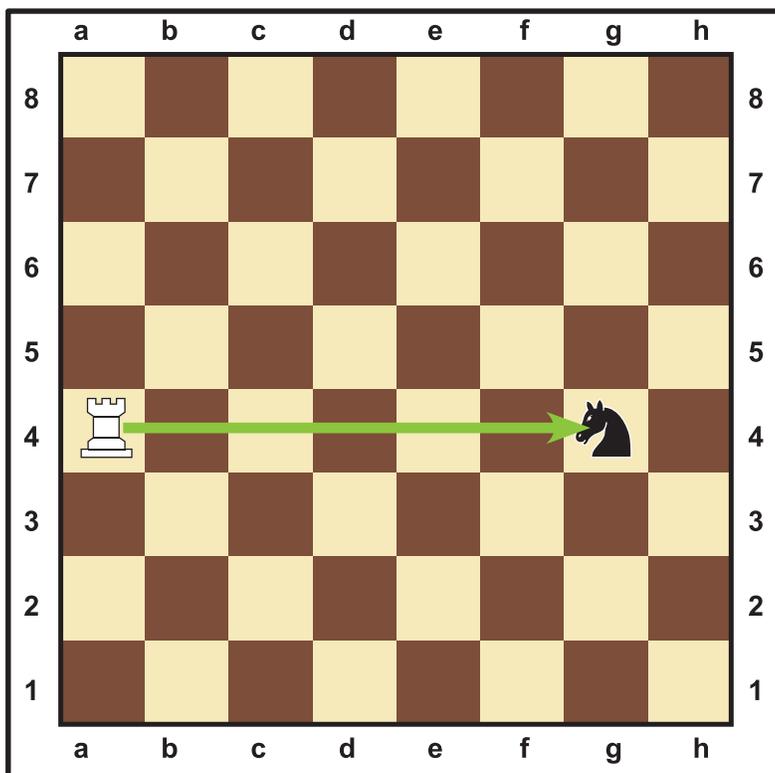




N°4

Los movimientos de la torre se realizan siempre en línea recta. Tanto en dirección horizontal como en dirección vertical. La torre puede moverse las casillas que desee, desde una hasta ocho casillas.

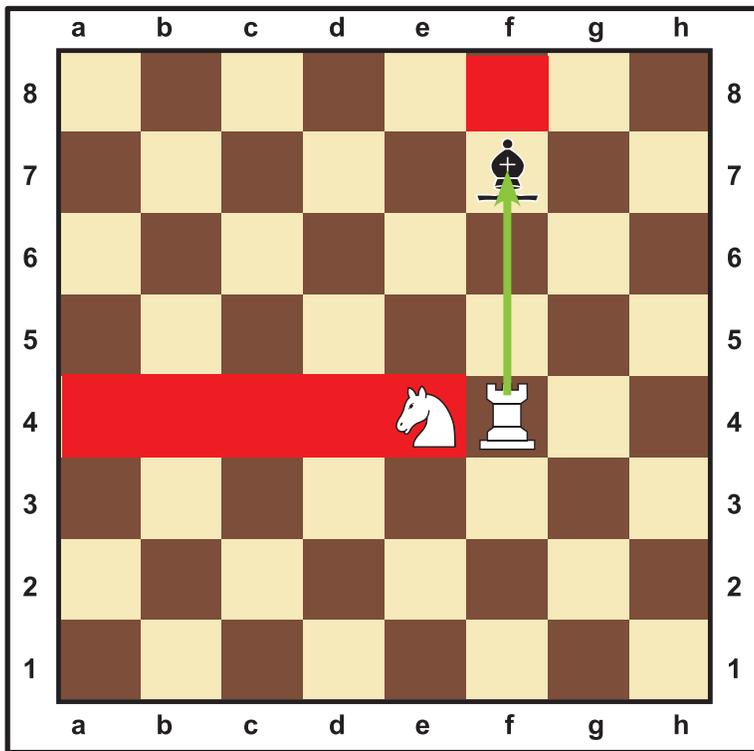
En la imagen n°4 se muestra el movimiento de la torre que puede desplazarse de la forma que lo indican las líneas rojas.



N°5

La torre captura de la misma forma en que realiza su movimiento, esto significa sobre columnas y filas.

En el diagrama n°5 la torre blanca puede capturar el caballo negro ubicado en la casilla de "g4" debido a que se encuentra sobre la misma fila.



N°6

Debes recordar que la torre no puede saltar sobre nuestras piezas ni sobre las demás.

En el ejemplo n°6, la torre puede capturar el alfil negro ubicado en la casilla de "f7", pero no puede movilizarse a la casilla de "f8" porque el Alfil se lo impide.

Tampoco puede moverse a las casillas de "a4", "b4", "c4" y "d4" porque no puede saltar sobre su caballo amigo.

• Cuadro resumen:

Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Torre		1-8		Si	No

- En pareja, practique el movimiento de las torres con sus compañeros.
- Dibuje la torre en su cuaderno e indique su movimiento.
- Consulte con su docente si tienes dudas acerca del movimiento de la torre.





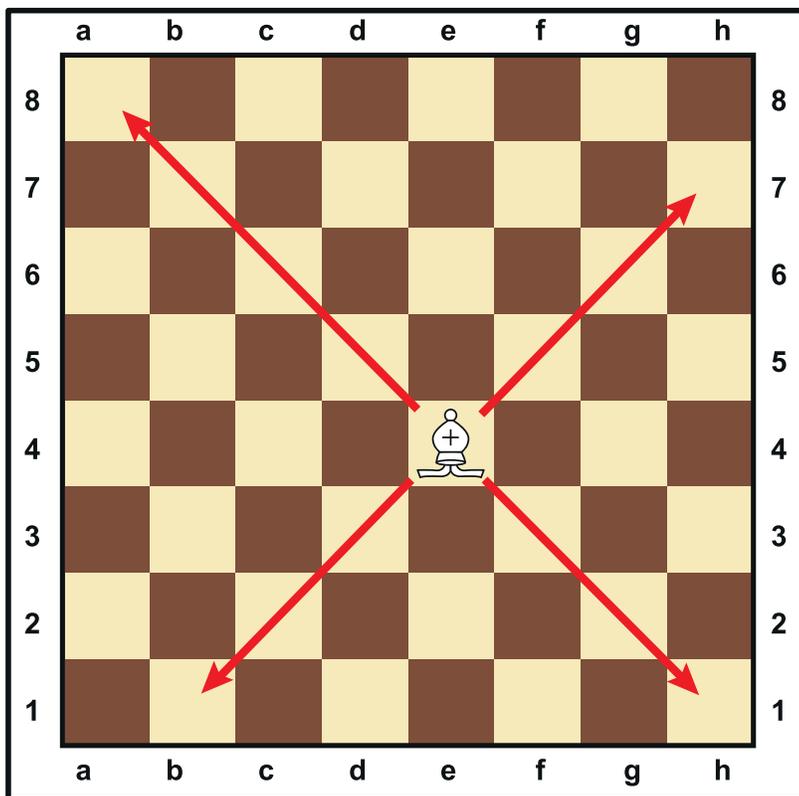
## Tema: El Alfil

Los movimientos del alfil se realizan sobre las diagonales y puede moverse desde una hasta ocho casillas.

Como consecuencia, un alfil colocado sobre las casillas blancas, nunca podrá moverse sobre las casillas negras, y un alfil colocado sobre las casillas negras, nunca podrá moverse sobre las casillas blancas.

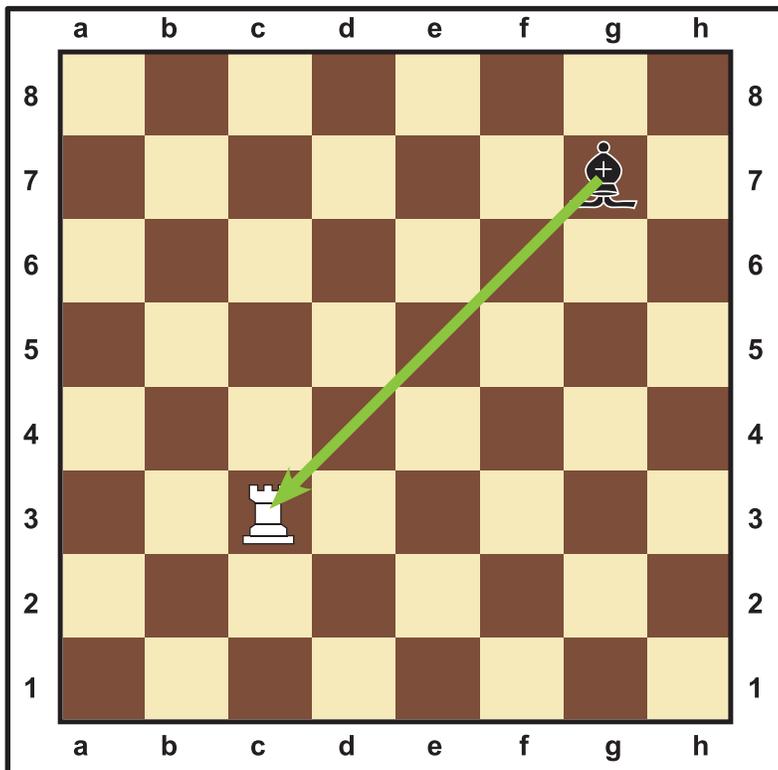
En la imagen n°7 podemos observar el movimiento del alfil sobre las diagonales.

El alfil puede moverse a cualquiera de las casillas en que pasan las flechas rojas.



N°7

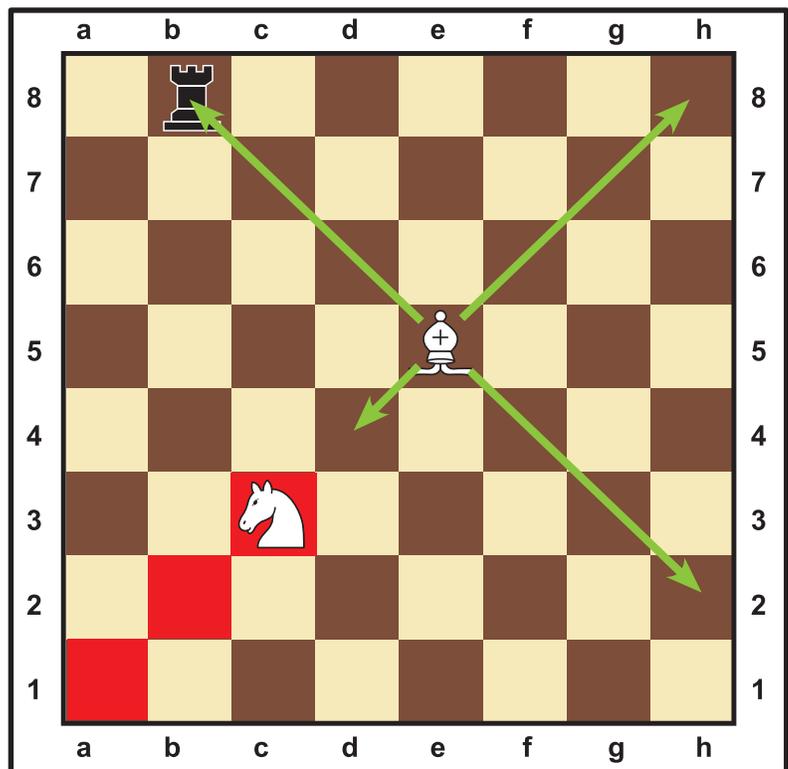
La captura del Alfil se realiza de la misma forma en que se mueve, esto significa que captura sobre las diagonales. En el ejemplo n°8, el alfil negro puede capturar la torre blanca.



N°8



En el diagrama n°9, el Alfil blanco puede capturar a la torre negra o moverse a alguna de las demás casillas que indican las flechas amarillas, sin embargo, no puede moverse a las casillas de color rojo debido a que en la casilla de c3 se encuentra el caballo blanco y le impide el paso a las casillas b2 y a1.



N°9



• **Cuadro resumen**

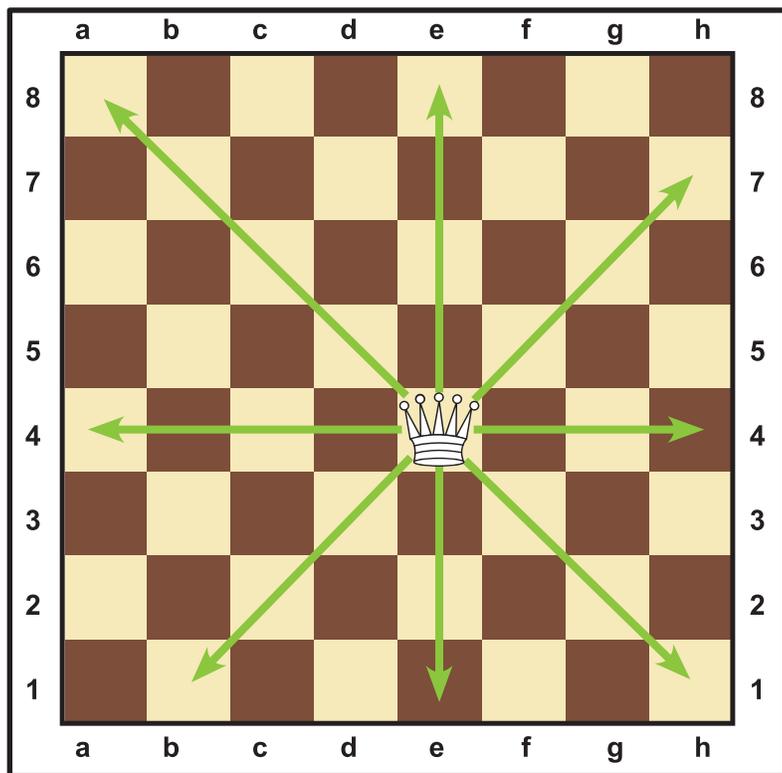
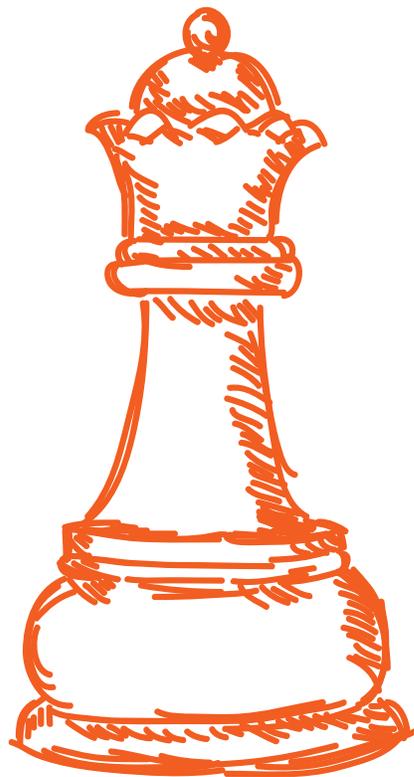
Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Alfil		1-8		Si	No

- En pareja, practique el movimiento de los alfiles con sus compañeros.
- Dibuje el alfil en su cuaderno e indique su movimiento.
- Consulte con el docente si tiene dudas acerca del movimiento del alfil.

**Tema: La Dama**

La dama es una de las piezas más poderosas del Ajedrez debido a la capacidad de sus movimientos.

El movimiento se realiza por diagonales, en columnas y filas, se desplaza desde una hasta ocho casillas.

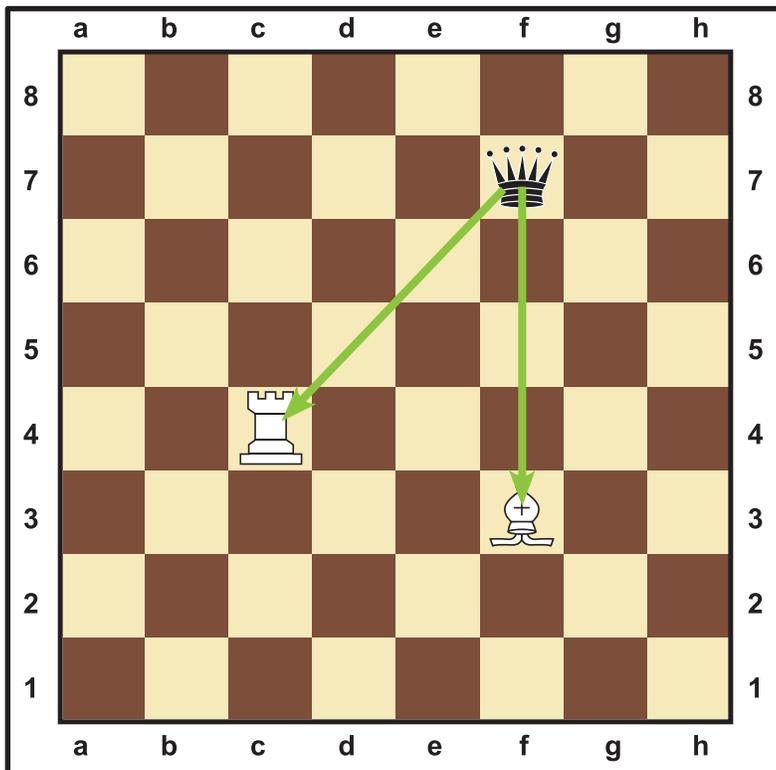


N°10

En la imagen n°10 podemos ver el alcance de los movimientos de la dama, pues puede moverse a cualquiera de las casillas por donde pasan las flechas de color verde.

El movimiento de la dama es una combinación del movimiento de la torre y el movimiento del alfil.





N°11

La captura de la dama se realiza de la misma manera que sus movimientos, esta piezas puede capturar en filas, columnas y diagonales.

En el ejemplo n°11 podemos observar que la dama negra puede capturar el alfil blanco o la torre blanca, sin embargo, no puede capturar ambas piezas a la vez.

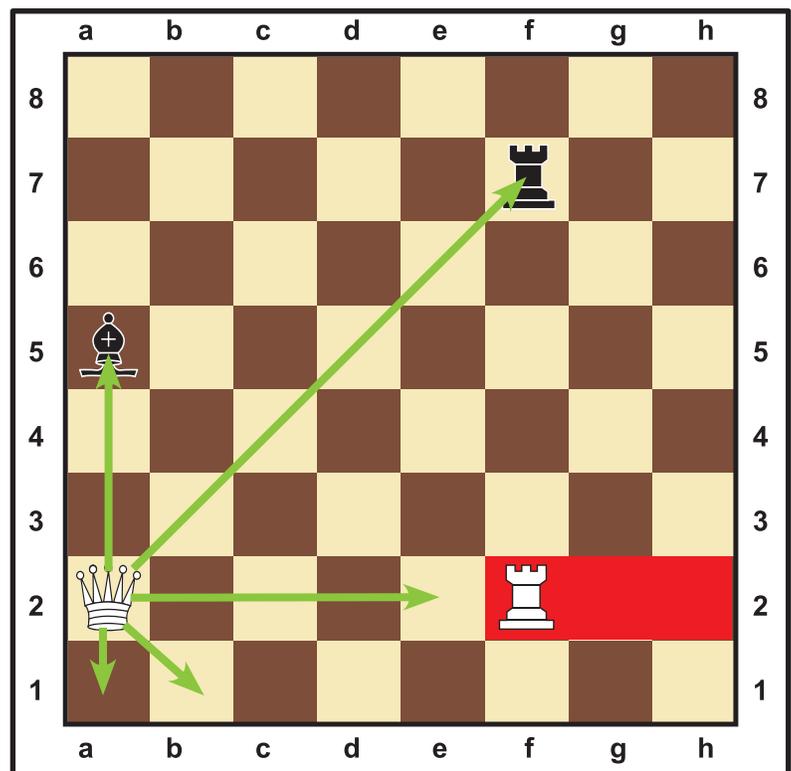


**Recuerda:**

**Las piezas del Ajedrez solo pueden capturar una pieza del oponente a la vez.**

En el diagrama n°12 podemos observar las posibilidades del movimiento de la dama:

- La dama blanca puede mover a cualquiera de las casillas que indican las flechas verde.
- La dama blanca puede capturar tanto el alfil negro ubicado en la casilla a5 como la torre negra ubicada en la casilla f7.
- La dama blanca no puede mover a la casilla f2 pues se encuentra ubicada por una torre del mismo color. Tampoco puede mover a las casillas de g2 y h2 (coloreadas en color rojo), pues no puede saltar sobre su propia torre.



N°12





**Ni la dama, ni las torres, ni los alfiles, pueden saltar sobre las demás piezas.**

□ Cuadro resumen:

Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Dama		1-8		Si	No

- En pareja, practique el movimiento de la dama con sus compañeros.
- Dibuje la dama en su cuaderno e indique su movimiento.
- Consulte con su docente si tienes dudas acerca del movimiento de la dama.





Resumen del movimiento de piezas que hemos aprendido



Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Torre		1-8		Si	No
Alfil		1-8		Si	No
Dama		1-8		Si	No





## Tema: El Rey

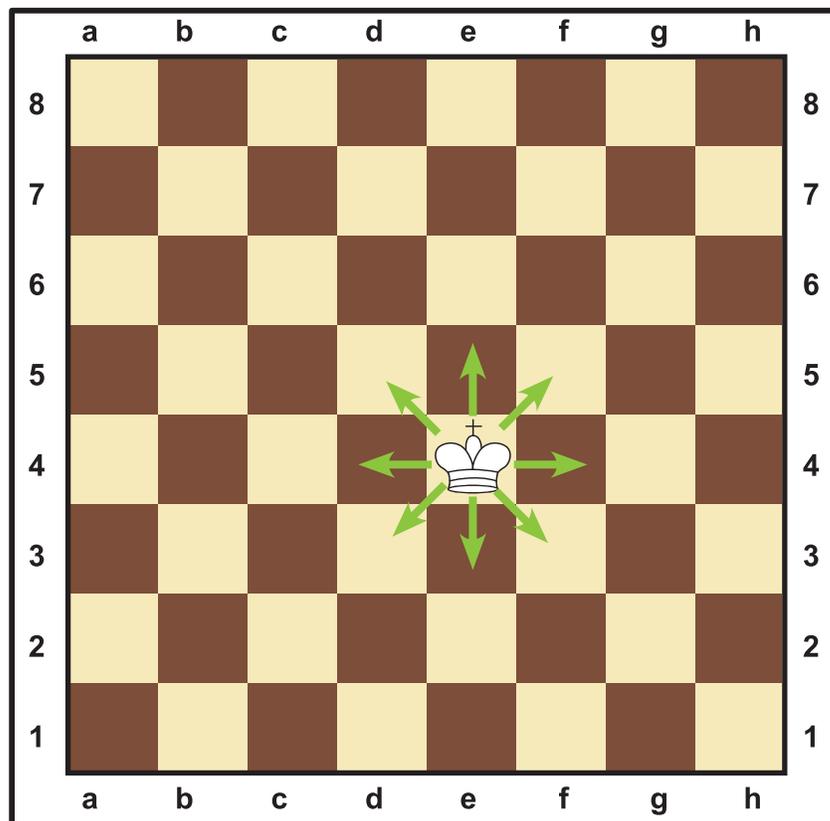
Ahora aprenderemos el movimiento de una de las piezas más valiosa:

### El Rey

El rey en Ajedrez es la pieza más importante, pues si perdemos al rey perdemos el juego. Sin embargo, el movimiento del rey es más limitado que las demás piezas.

El rey puede moverse a cualquiera de las direcciones (horizontal, vertical y diagonal), pero solamente un paso.

El movimiento del rey queda ilustrado en el diagrama n°13. El rey puede moverse a cualquiera de las casillas que lo indican las flechas naranjas.



N°13

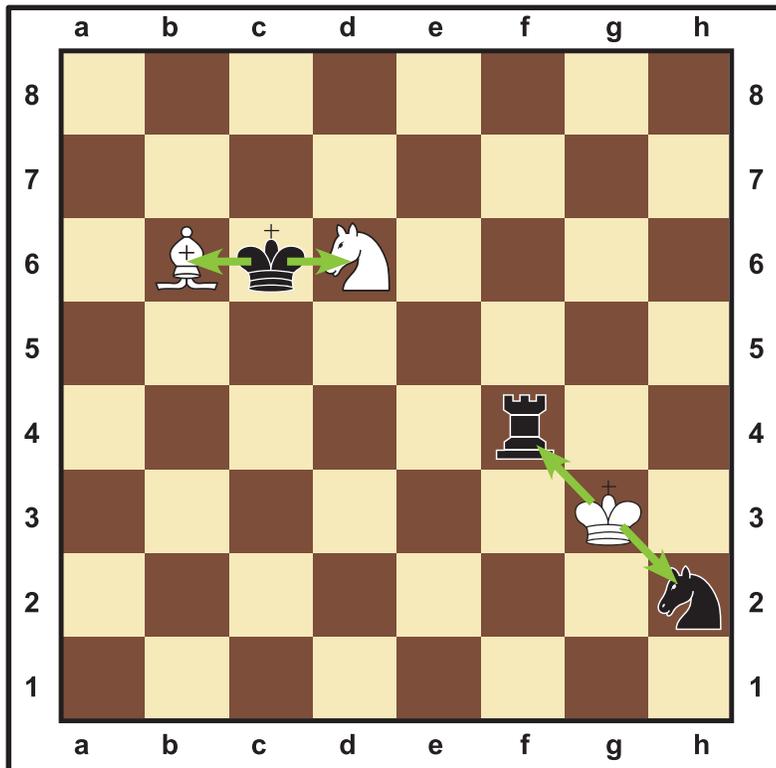




La captura del rey se realiza de la misma manera que su movimiento, esto significa, un paso en cualquier dirección.

En el ejemplo n°14 podemos observar:

- El rey blanco puede capturar a la torre negra o al caballo negro.
- El rey negro puede capturar al alfil blanco o al caballo blanco.



N°14

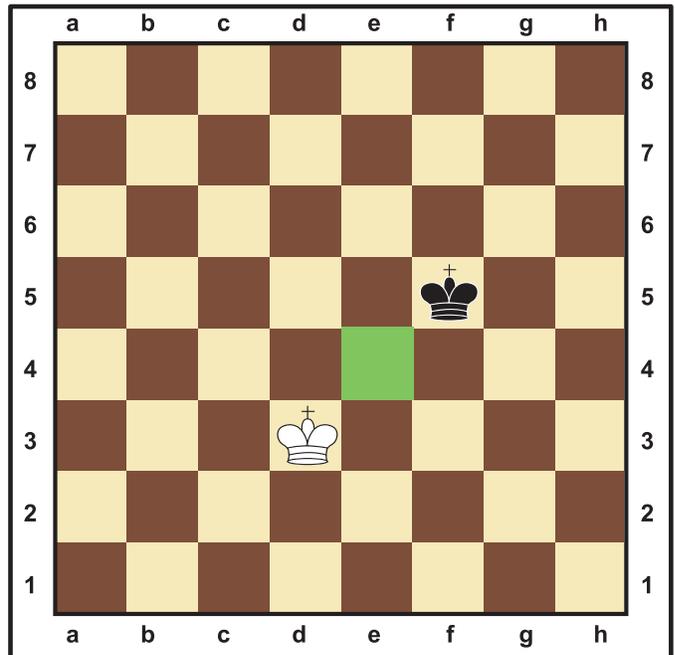
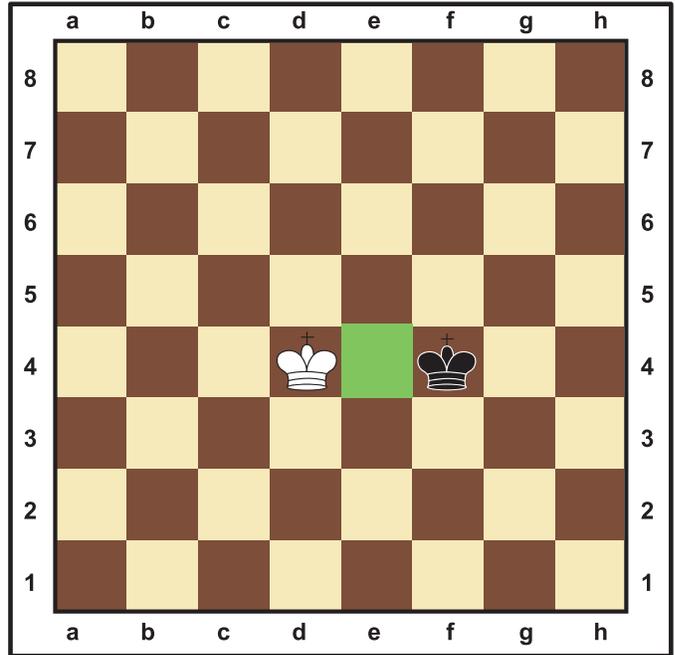
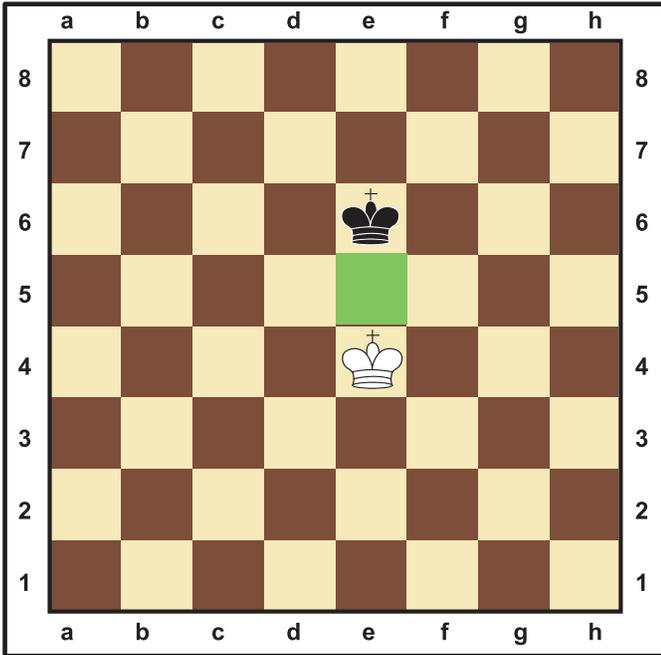


Los reyes deben estar separados por al menos una casilla, **NUNCA** deben estar juntos.



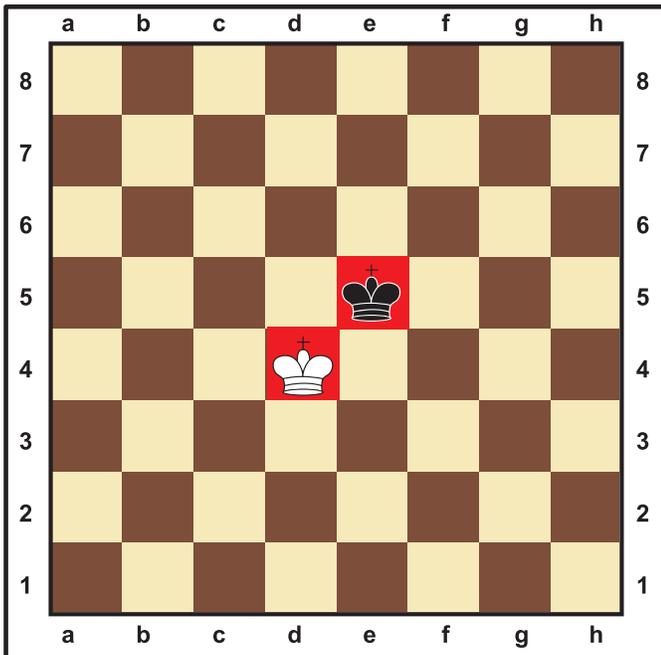
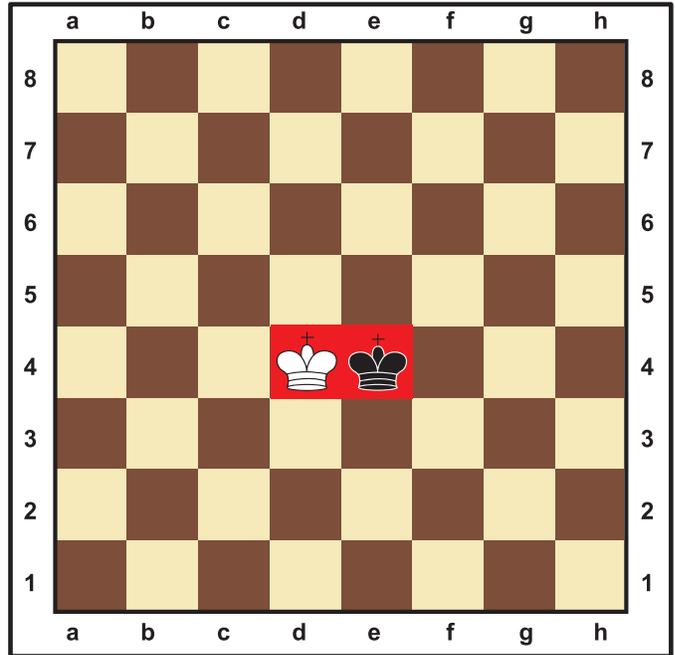
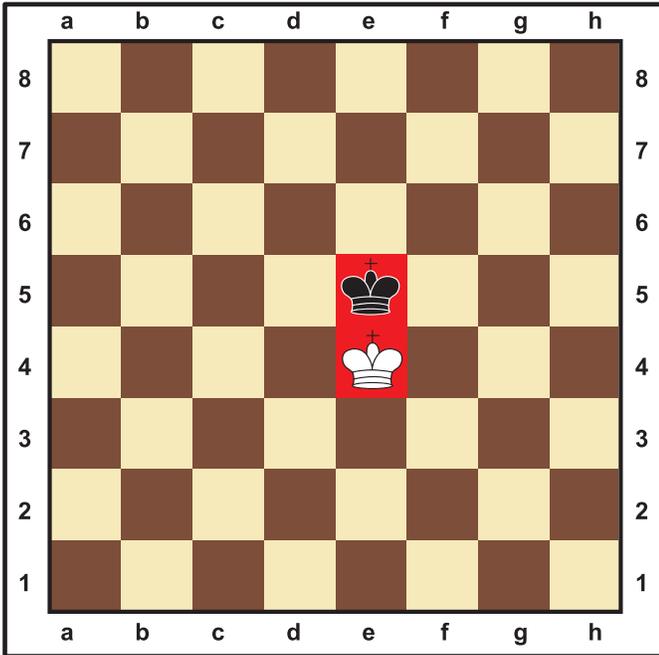


En los siguientes ejemplos podemos observar distintas posiciones en las que los reyes están separados por al menos una casilla de distancia.



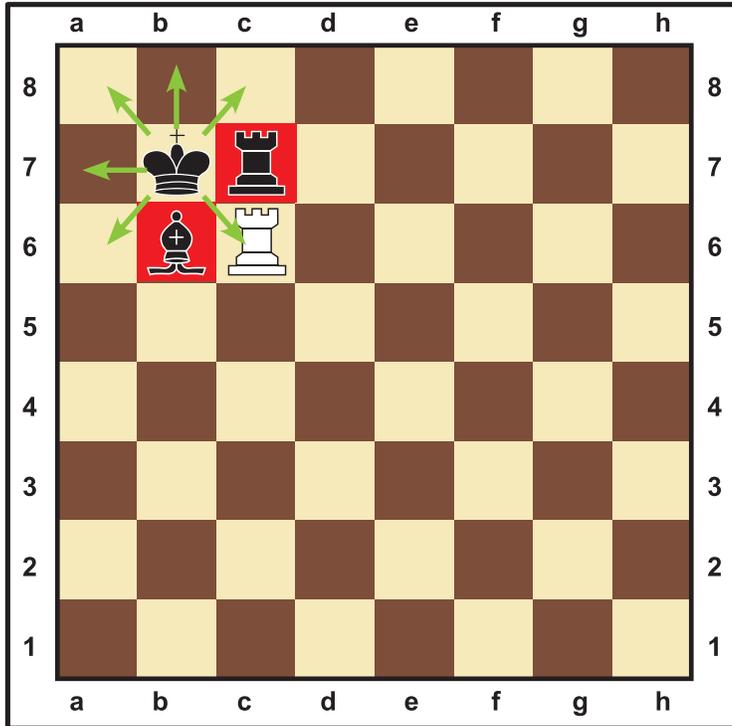


Sin embargo, en las siguientes posiciones podemos observar que los reyes están juntos, no los separa ninguna casilla de distancia. Estas posiciones no son posibles, es por eso que las indicamos en color rojo.





También debemos de conocer que el rey no puede pasar sobre sus propias piezas:



N°15

Como se muestra en la imagen n°15, el rey negro puede mover a cualquiera de las casillas señaladas por las flechas verdes, e inclusive, capturar la torre blanca que está en la casilla de c6, sin embargo, no puede mover a las casillas c7 y b6 señaladas en color rojo, debido a que se encuentran las piezas del mismo color negro.

• Cuadro resumen:

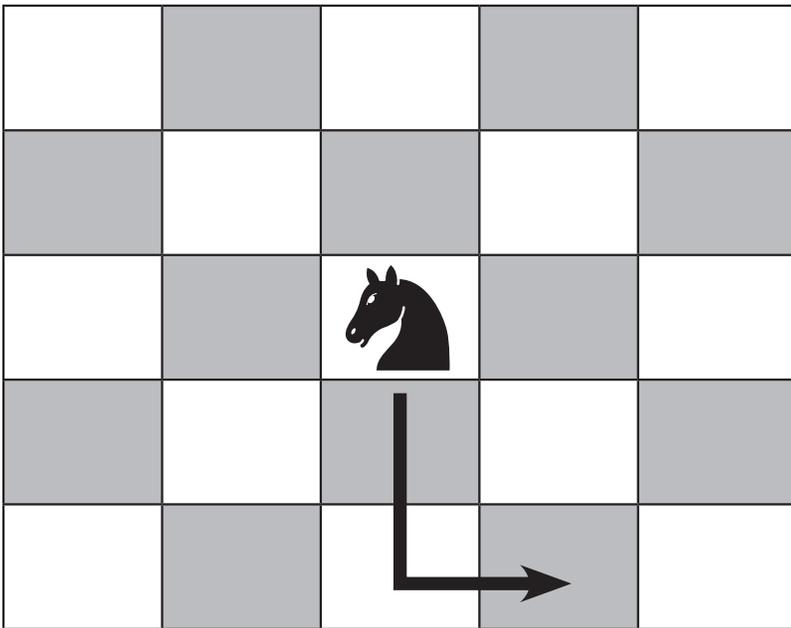
Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Rey		1		Si	No

- En pareja, practique el movimiento del rey con sus compañeros.
- Dibuje el rey en su cuaderno e indique su movimiento.
- Consulte con su docente si tienes dudas acerca del movimiento del rey.

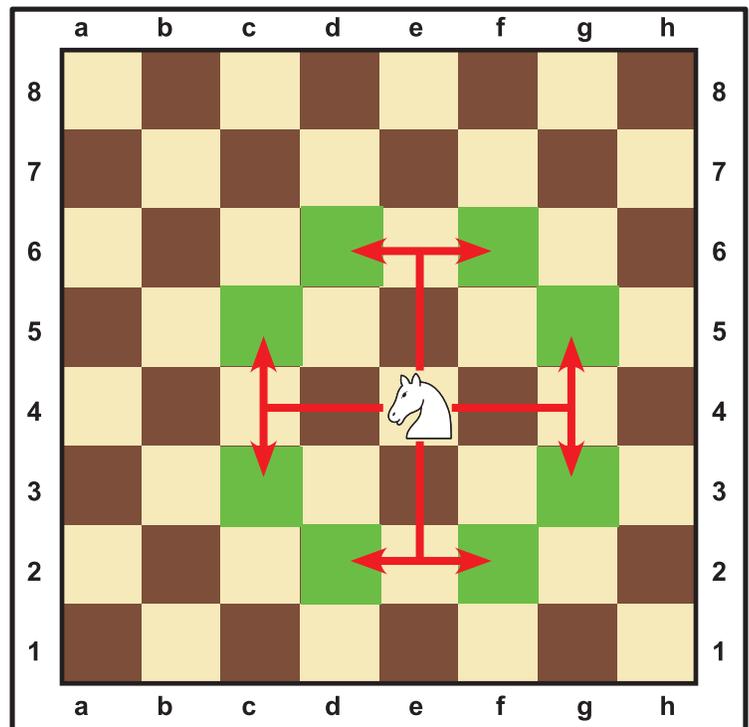


## Tema: El Caballo

El movimiento del caballo es de forma distinta al movimiento de las demás piezas del Ajedrez, pues se desplaza 4 casillas formando una letra "L":

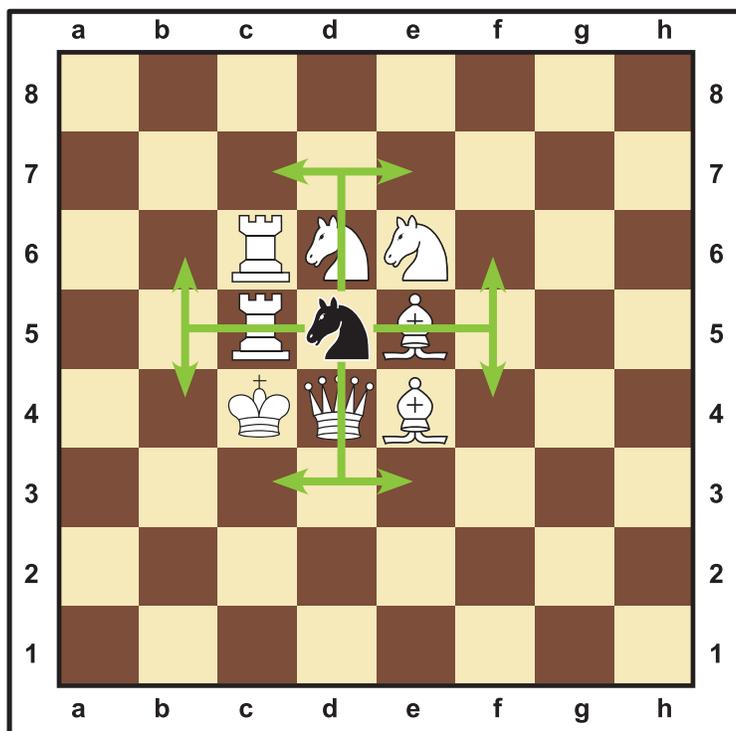


En el diagrama n°16, observamos todo los movimientos posibles de un caballo ubicado en el centro del tablero, el caballo puede dirigirse a cualquiera de las casillas que están en color verde:



N°16





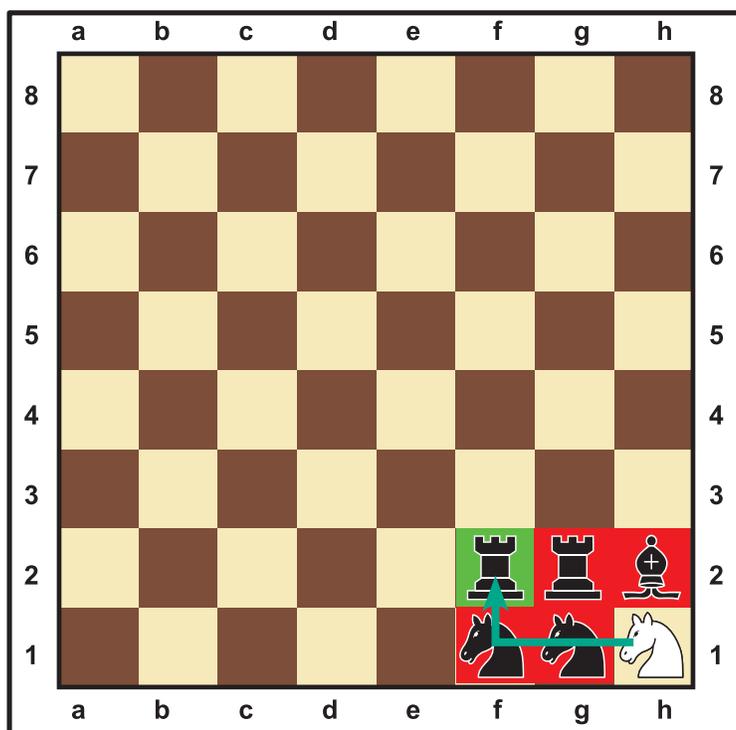
N°17

A diferencia del resto de las piezas del Ajedrez, el caballo puede "saltar" sobre cualquier pieza hasta su casilla de destino.

En la imagen n°17, el caballo negro puede mover a cualquiera de las casillas en color verde independientemente de que las piezas blancas lo estén rodeando. Este movimiento se debe a que el caballo puede saltar sobre las demás piezas.

La captura del caballo se realiza de igual manera que su movimiento formando una L.

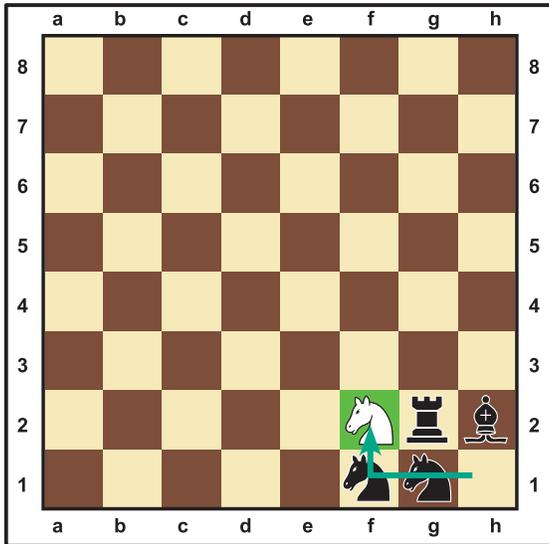
El caballo captura la pieza que se encuentra en su casilla de destino, no captura a las piezas sobre las que salta.



N°18

En el ejemplo n°18, podemos observar que el caballo puede capturar a la torre de la casilla "f2" (en color verde), sin embargo, no puede capturar a las piezas de las casillas en color rojo aunque salte sobre ellas.





N°19

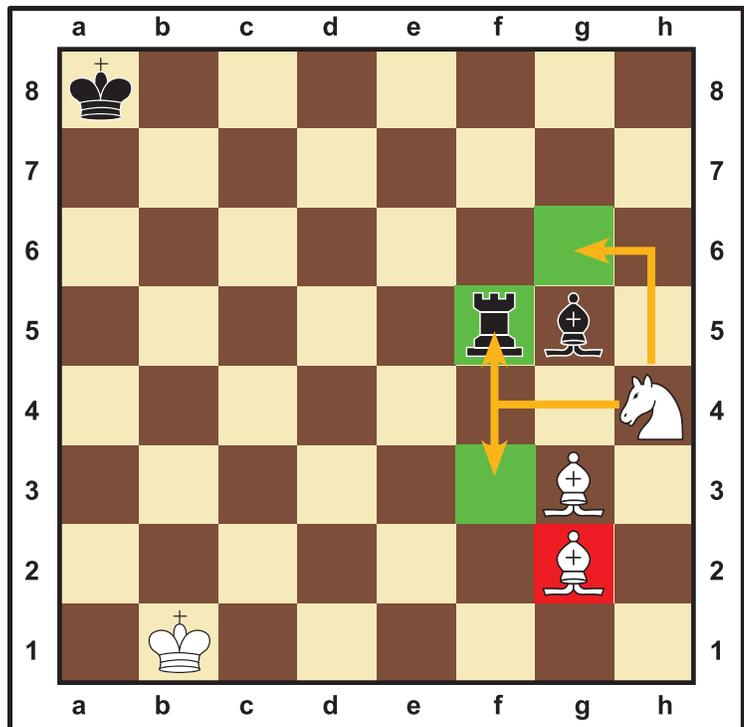
Una vez que el caballo captura la torre que se encontraba sobre la casilla “f2”, la posición sería como la imagen n°19.



El caballo no puede capturar las piezas de su mismo color.

En el ejemplo n°20, el caballo blanco ubicado en la casilla “h4” puede capturar la torre negra que está en la casilla de “f5” o ir a cualquiera de las otras dos casillas señaladas en color verde, si embargo, no puede ir a la casilla de “g2” pues se encuentra un Alfil de su mismo color.

- En pareja, practique el movimiento del caballo con sus compañeros.
- Dibuje el caballo en su cuaderno e indique su movimiento.
- Consulte con su docente si tienes dudas acerca del movimiento del caballo.



N°20

• Cuadro resumen:

Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Caballo		4		Si	Si





# Unidad IV

## El Peón, el Jaque y el Jaque Mate



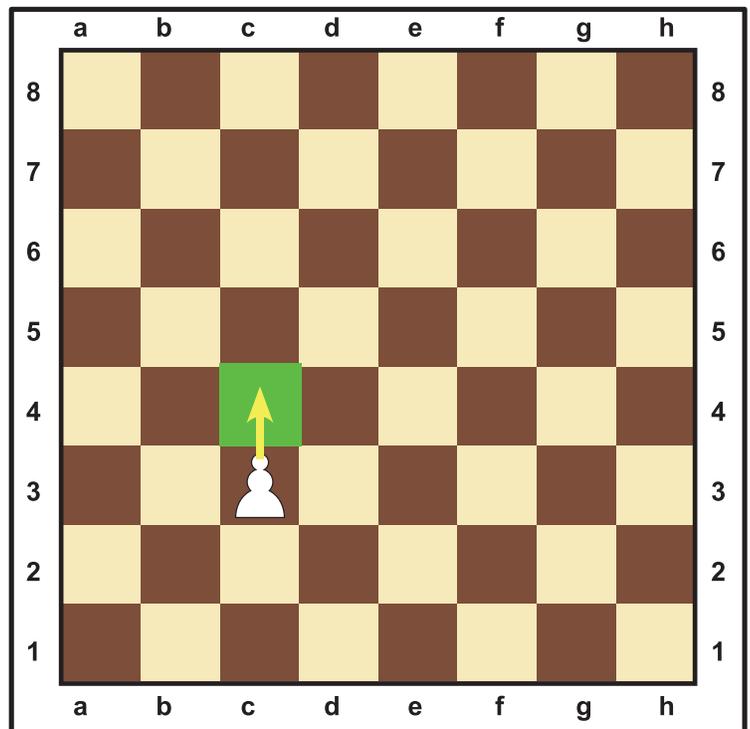
## Tema: El Peón

El peón es una pieza muy importante en el juego del Ajedrez debido a que existen más peones que cualquier otra pieza en el juego.



El movimiento del peón se realiza en línea recta, esto quiere decir, sobre las columnas, y puede moverse solamente un paso.

Como podemos ver en la imagen n°21, el peón blanco de la casilla "c3" solamente puede ir un paso adelante.

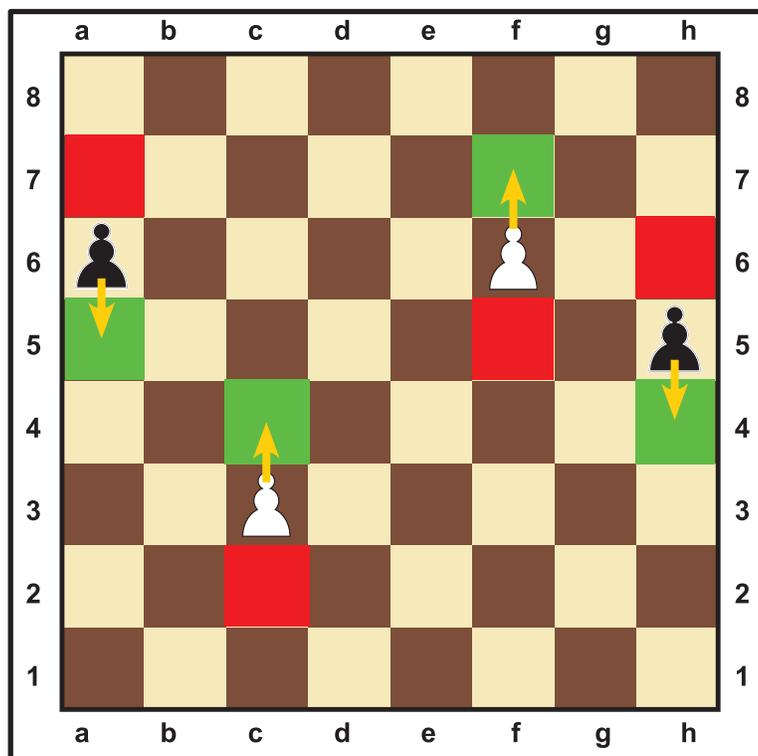


N°21



En el diagrama n°22 podemos observar que existen dos peones por las piezas blancas y dos peones por las piezas negras.

Como ya sabemos que los peones no puede retroceder, la única posibilidad de cada peón es avanzar a las casillas coloreadas en verde, en ningún momento puede mover a las casillas de color rojo.

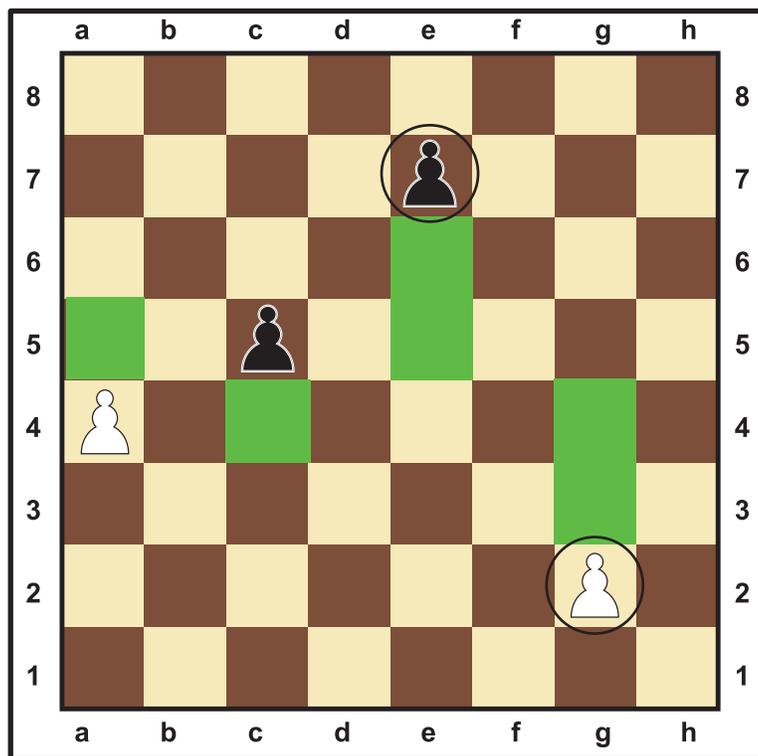


N°22

Excepcionalmente, cuando un peón se encuentra en su casilla de origen (la segunda fila para los peones blancos y la séptima fila para los peones negros), puede avanzar uno o dos pasos según el jugador desee. A partir de ahí, sólo podrá avanzar un paso en las jugadas futuras que realice.

En la imagen n°23 podemos observar que el peón blanco en "g2" y el peón negro de "e7" se encuentran en su casilla de origen, por lo tanto, pueden mover un paso o dos si así lo desean (pueden mover a cualquiera de las casillas enfrente de ellos coloreadas en verde).

Sin embargo, el peón blanco de la casilla "a4" y el peón negro de la casilla "c5" no se encuentran en su casilla de origen, por lo que solo pueden mover un paso.



N°23



**Recuerda:**

**Si el peón se encuentra en su casilla de origen, puede mover un paso o dos si así lo desea.**

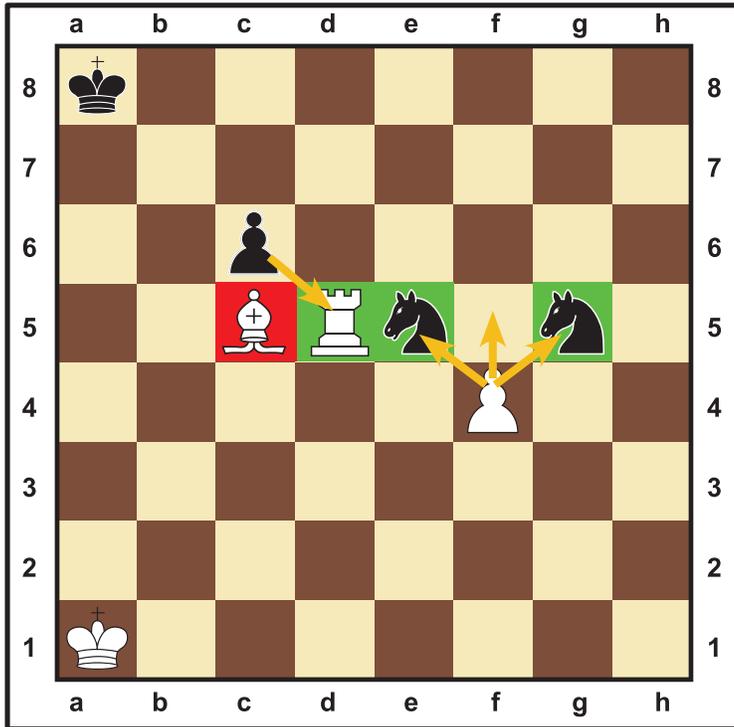




## Captura del Peón

El movimiento del peón se realiza de forma vertical, sin embargo, la captura se realiza de forma diagonal y solamente un paso.

Por lo tanto, si una pieza propia o contraria se encuentra en la casilla delante del Peón, ya no podrá seguir avanzando.



N°24

En el ejemplo n°24, pueden verse las posibilidades de captura del peón, el peón de la casilla "e4" puede capturar cualquiera de los dos caballos o bien avanzar una casilla. En cambio el peón negro de la casilla "b6" puede tomar la torre blanca pero no avanzar debido a que se lo impide el alfil blanco.

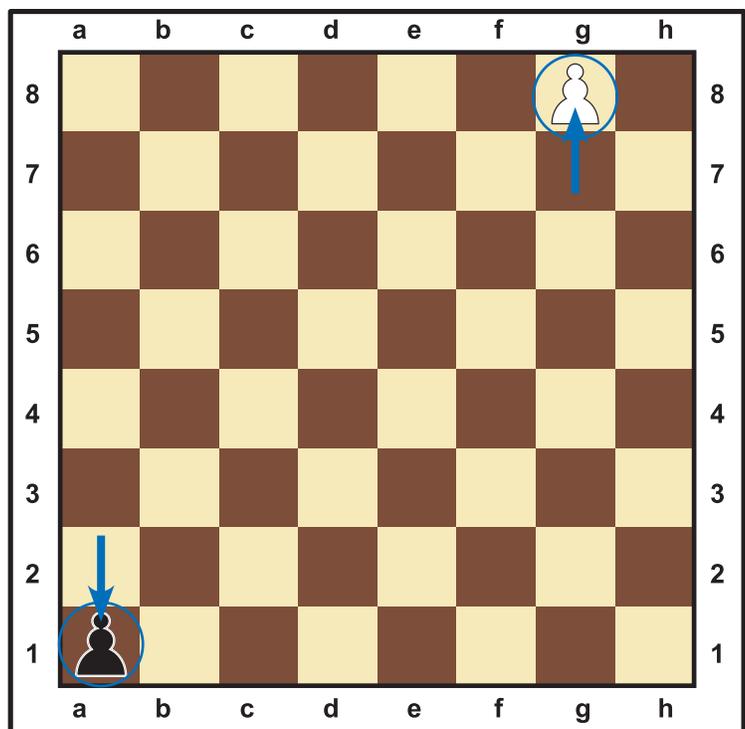


Recuerda:

El peón se mueve en línea recta, pero captura en forma diagonal.

## Coronación del Peón

¿Qué pasa cuando un peón llega al final del tablero y no puede avanzar más?

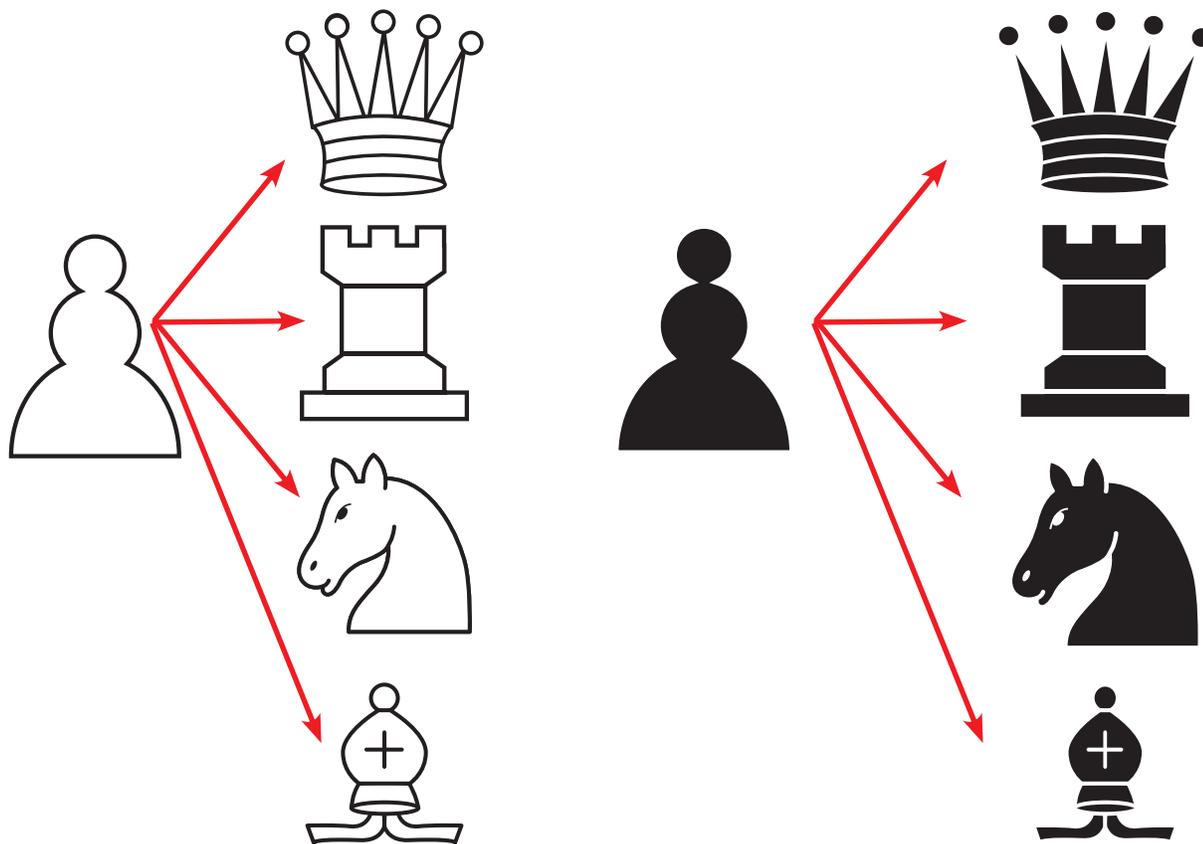


N°25





Debido a que el peón no puede retroceder, al llegar a la última fila se promociona y se convierte en la pieza que el prefiera con excepciones del rey y de otro peón.



• Cuadro resumen:

Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Peón		1 ó 2		No	No

- En pareja, practique el movimiento del peón con sus compañeros.
- Dibuje el peón en su cuaderno e indique su movimiento y forma de captura.
- Consulte con su docente si tienes dudas acerca del movimiento y captura del peón.



## Resumen del movimiento de piezas que hemos aprendido



Pieza	¿Cómo se mueve?	¿Cuántas casillas puede moverse?	¿Cómo captura?	¿Puede retroceder?	¿Puede saltar sobre las demás piezas?
Rey		1		Si	No
Caballo		4		Si	Si
Peón		1 o 2		No	No





En su cuaderno responda las siguientes adivinanzas:

El Alfí  
La Torre  
El Caballo  
La Dama  
El Tablero

Ocho hermanos que siempre van al frente, aunque somos pequeños también somos muy fuertes.



Soy la pieza más valiente, una Cruz llevo en la frente.



Cuadro cuadrado con 8 cuadros a cada lado.



Es la pieza más elegante con una corona de diamantes.



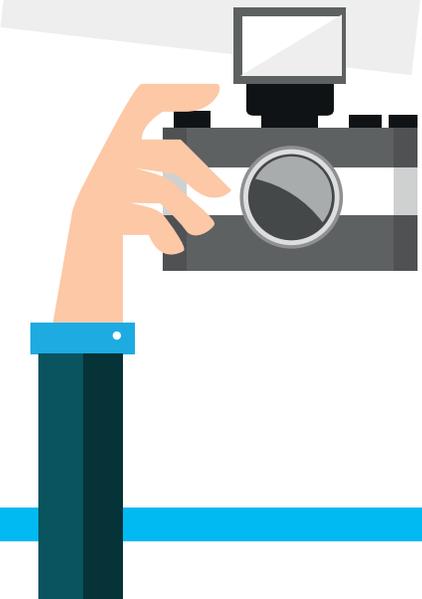
Mis pasos son siempre en diagonal, hasta ocho casillas puedo alcanzar.



Un animalito muy saltarán, en L me muevo hasta el fin.



Soy la que resguardo los castillos Con "T" comienzo y con "e" termino.

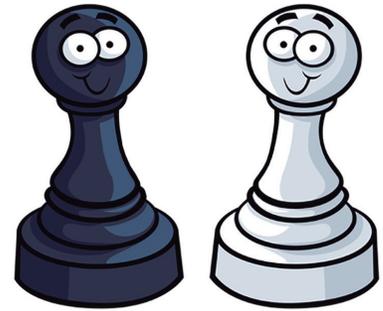


## Tema: El Juego de los Peones

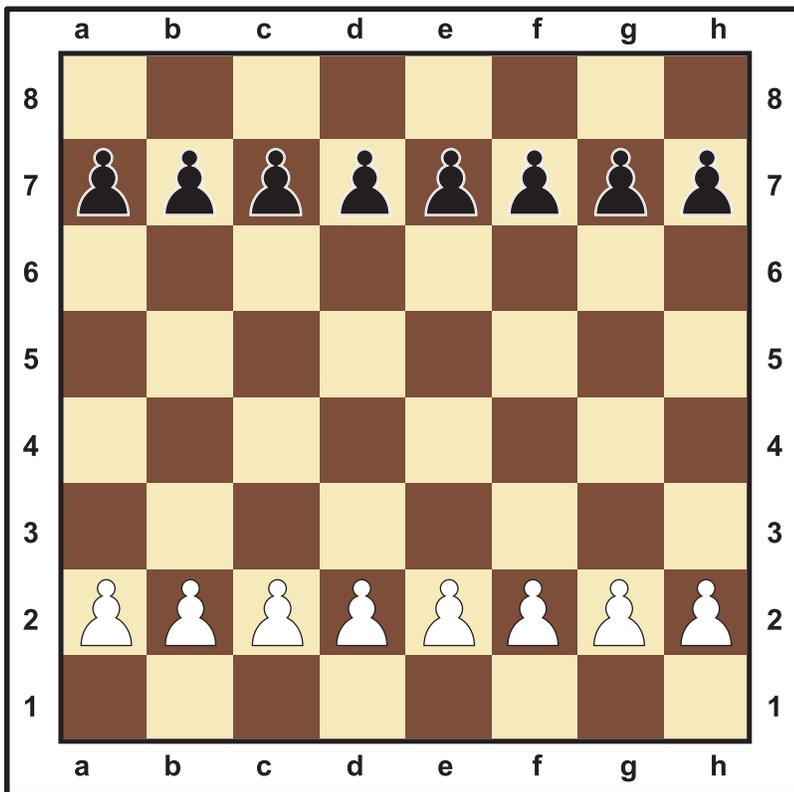
Ahora vamos a divertirnos jugando el “Juego de los Peones”.

El Juego de los Peones es un juego fácil que nos permite practicar el movimiento y captura de los peones.

¿Cómo jugar el Juego de los Peones?



### 1. Ordenamos los peones en su posición inicial:



2. Los jugadores se turnan para mover un peón cada vez de acuerdo a las normas que rigen los peones en el Ajedrez.

• Recuerda:



Tanto en el Ajedrez como en el juego de los peones, las piezas blancas siempre juegan primero.

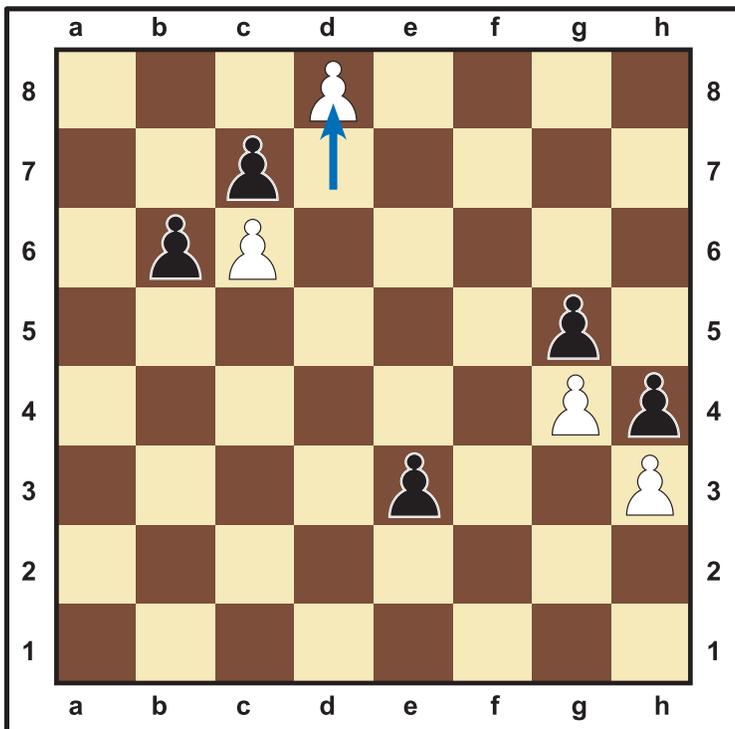




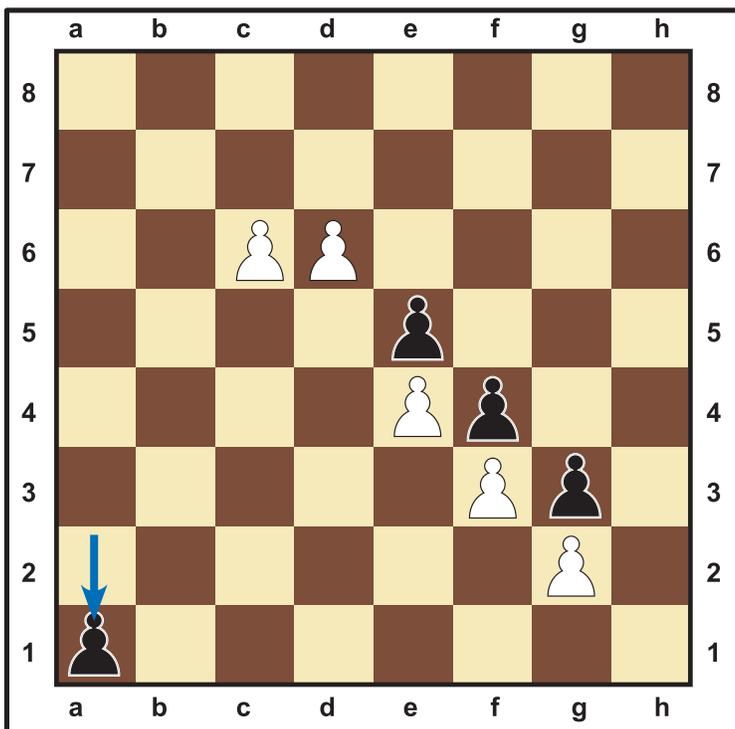
¿Cómo se gana la partida?

Existen dos formas de ganar en el Juego de los Peones:

1. El primer jugador que corone un peón gana la partida.



Gana el jugador que conduce las piezas blancas, pues logró coronar un peón primero que su adversario.

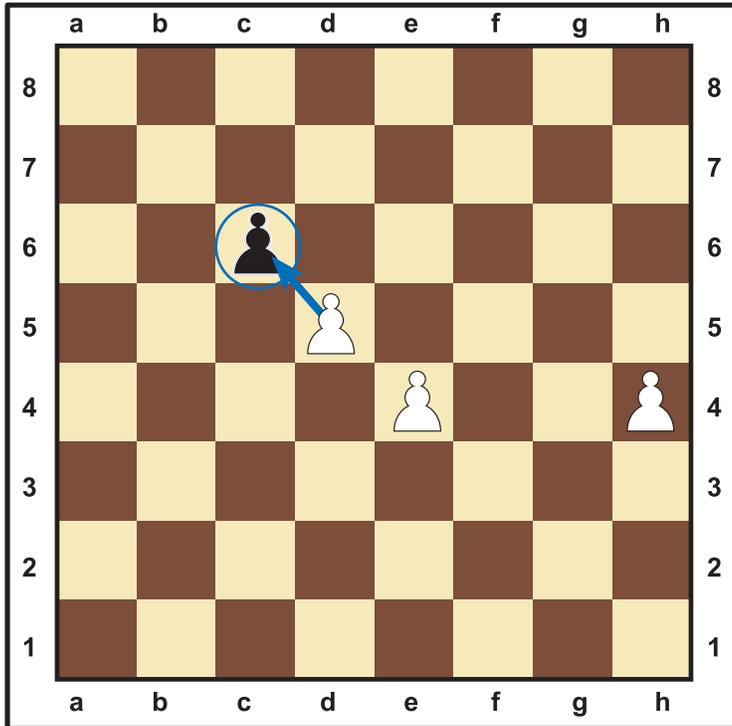


Gana el jugador que conduce las piezas negras, pues logró coronar un peón primero que su adversario.





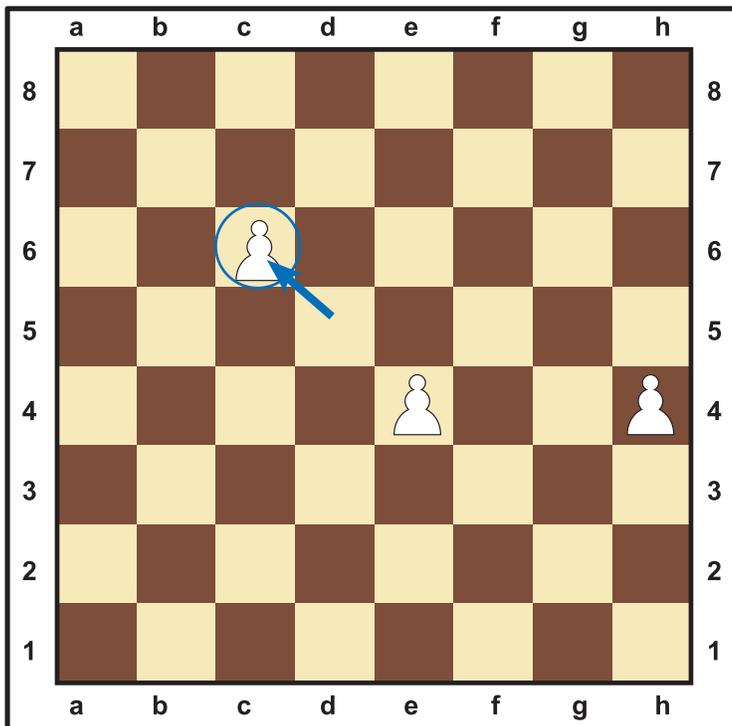
2. Si logras capturar todos los peones del oponente.



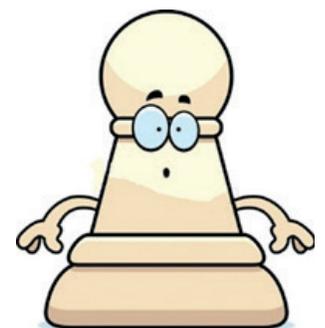
N°26

En la posición n°26, las blancas pueden capturar el peón de las negras de "c6" y ganan la partida.

La partida quedaría de la forma que se indica a continuación (n°27):

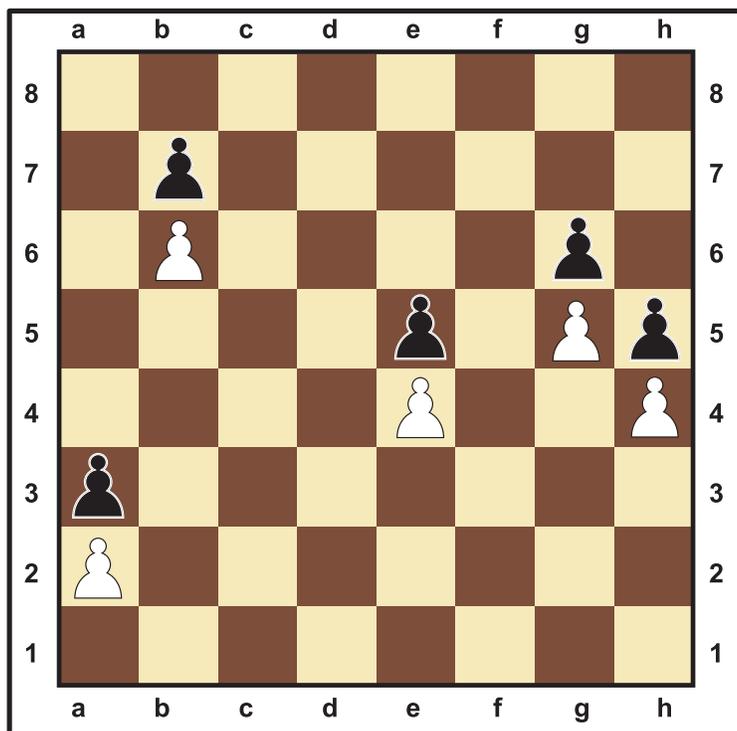


N°27





La partida sería empate o “tablas”, si los peones de ambos jugadores están bloqueados y no pueden moverse.



N°28

En la posición n°28, todos los peones se encuentran bloqueados, no pueden avanzar porque se encuentra un peón adversario, ni tampoco pueden capturar un peón del contrincante.

- Recuerde:

Se dice que una partida de Ajedrez es tablas cuando es empate.  
Tablas = Empate





- En pareja, realice el Juego de los Peones con sus compañeros. Después de dos partidas cambie de pareja.
- Consulte con su docente si tienes dudas o sugerencias.





## Tema: El jaque

- Lectura:

### El Jaque y Jaque Mate

En el Ajedrez existen dos palabras mágicas: El Jaque y el Jaque mate. El jaque es una simple amenaza al rey del equipo contrario, esta amenaza tiene solución.

La otra palabra mágica es el jaque mate que significa que el rey atacado no tiene ninguna casilla para moverse, y con esto pierde la partida.

Cuando amenazamos al rey con una pieza y damos jaque al rey, debemos de decir en voz alta esta palabra ¡JAQUE! para advertir al otro competidor que debe poner su rey a salvo.

**Repasemos:**

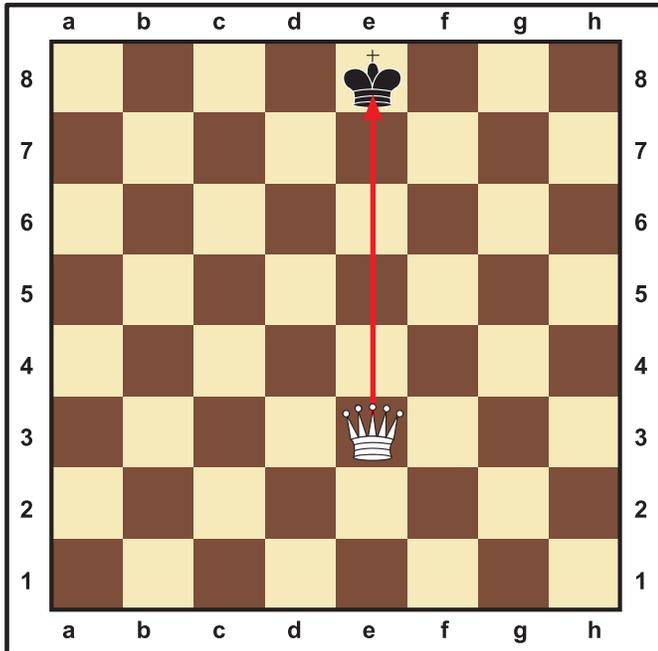
### ¿Qué es el jaque?

El jaque es cuando amenazamos al rey del equipo contrario. Todas nuestras piezas, la dama, la torre, el alfil, el caballo y el peón pueden amenazar, es decir dar jaque al rey contrario, de la misma forma en que se mueven por el tablero de Ajedrez.





### Jaque al rey utilizando la dama



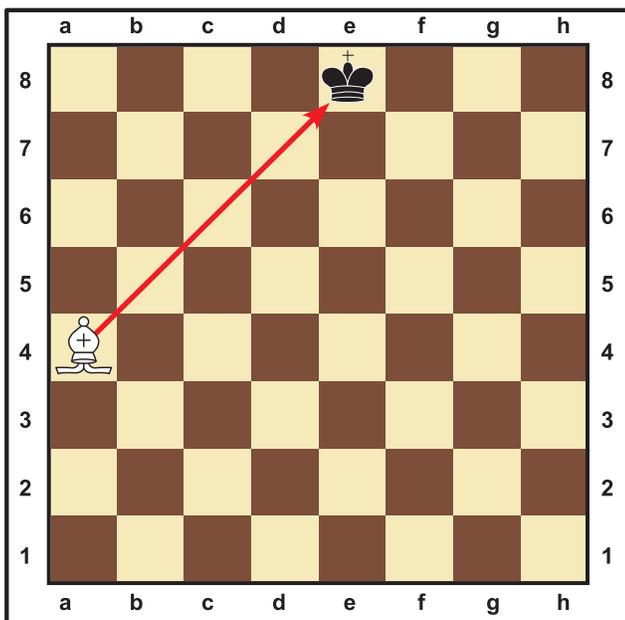
N°29

En la posición n°29 observamos como la dama amenaza al rey con su movimiento vertical. Recordemos que la dama puede realizar movimientos verticales, horizontales diagonales.

#### • Comenta con tus compañeros

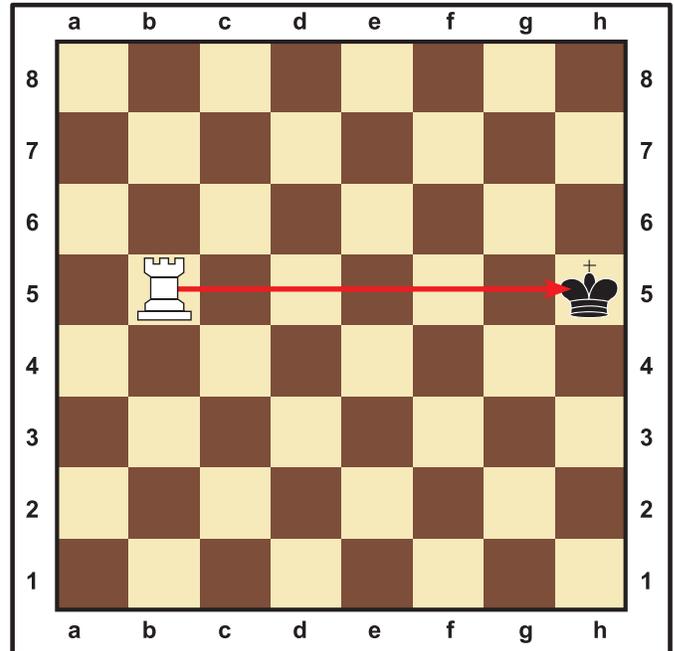
- ¿Cómo crees que un alfil puede amenazar al rey?

El alfil puede dar jaque al rey contrario de forma diagonal. En el dibujo n°31 se puede ver al alfil blanco amenazar al rey negro, pero esta amenaza tiene solución, el rey negro puede moverse hacia los lados escapando del jaque del alfil blanco.



N°31

### Jaque al rey utilizando la torre



N°30

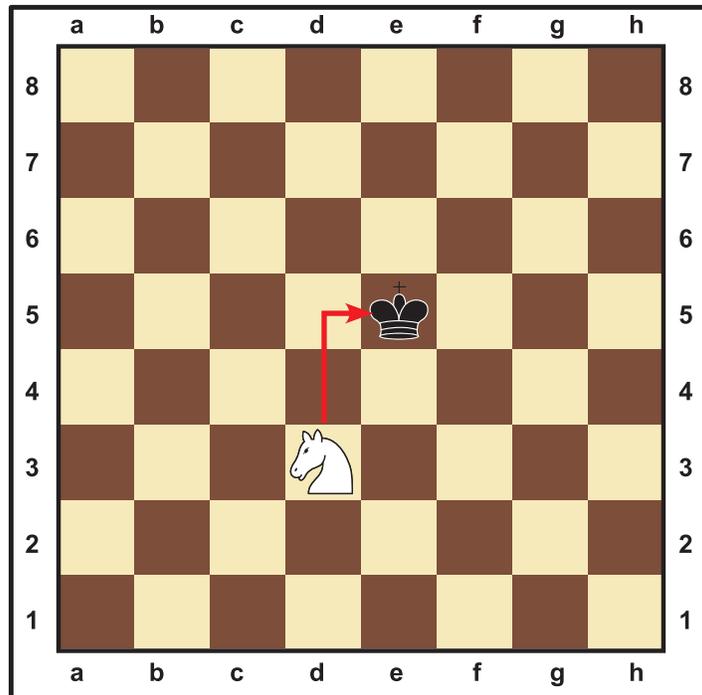
En la imagen n°30 es la torre la que amenaza al rey con su movimiento horizontal, recordemos que la torre puede realizar movimientos verticales y horizontales.





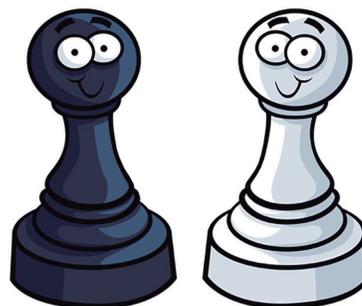
- ¿Cómo crees que un caballo pueda amenazar al rey?

El caballo puede amenazar al rey del equipo contrario en forma de letra “L” que es como se mueve el caballo. El rey negro debe moverse hacia cualquier casilla de su alrededor para escapar del jaque.



¿El peón siendo la pieza más pequeña en el Juego de ajedrez puede dar jaque al rey?

¡ Claro que sí podemos!

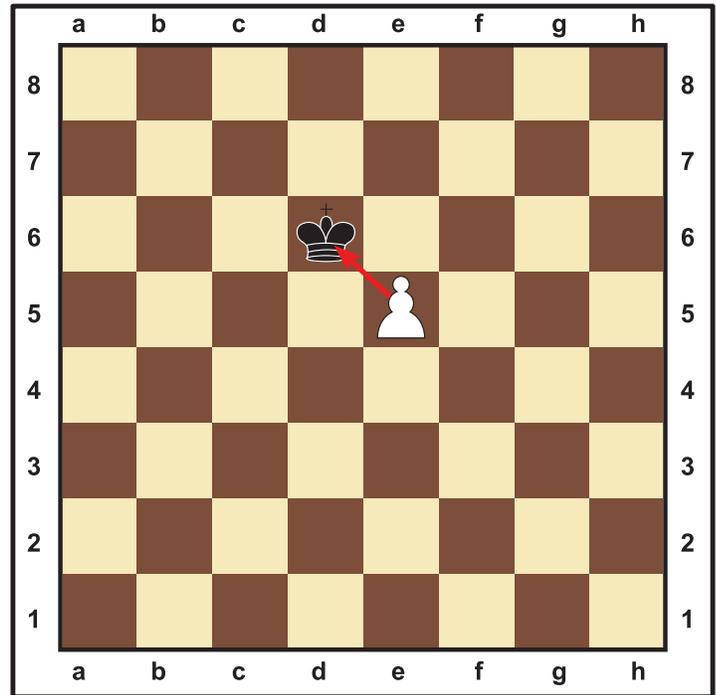




En el ejemplo n°32 el peón blanco está amenazando al rey enemigo, no lo hace hacia el frente como suele moverse, lo hace de forma diagonal a como le gusta capturar las piezas.

### IMPORTANTE

¡El rey no se puede capturar, el rey siempre tiene que escapar del jaque. Puede escapar hacia las casillas de al lado o interponiendo otra pieza como escudo protector!



N°32

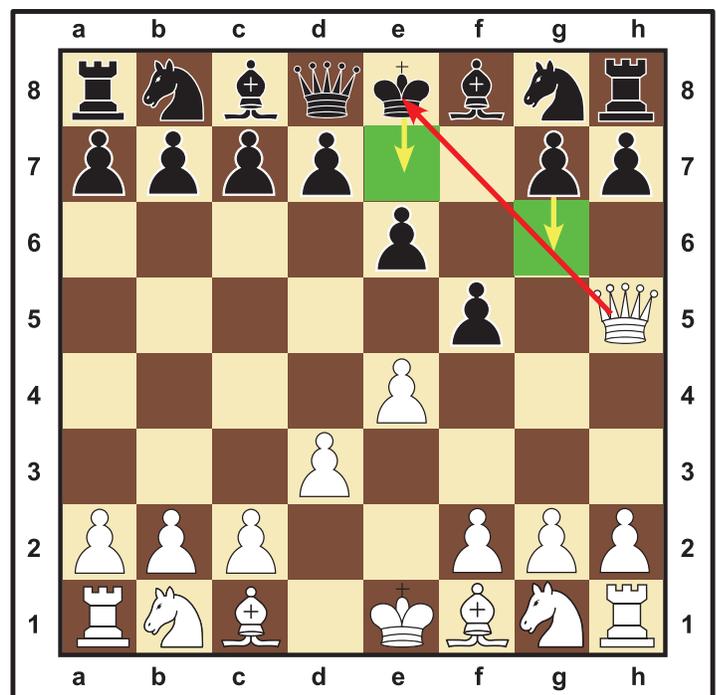
• **Observa la imagen a continuación y reflexiona:**

¿Qué pieza está dando jaque al rey de las piezas negras?

¿Cómo puede el negro salvar del jaque a su rey?

El rey negro tiene dos formas de salvarse del jaque:

1. Avanzando un paso el rey hacia la casilla delante de él.
2. Avanzando al peón que está enfrente del caballo un paso.





## Tema: El Jaque Mate

- Lectura:

### El Jaque Mate

Cuando logramos amenazar al rey del equipo contrario y este rey no tiene ningún lugar donde escapar ni puede solucionar la amenaza de ninguna forma, hemos ganado la partida y decimos en voz alta "Jaque Mate".

El rey es el jefe de nuestro equipo, si atrapan a nuestro rey, no podemos continuar jugando el partido de Ajedrez; por esta razón siempre debemos cuidar y proteger a nuestro rey con todas las demás piezas.

Desde el comienzo de un partido de Ajedrez con nuestras amigas o amigos de clase, debemos tratar de atrapar a su rey y así ganar la partida, para poder lograrlo debemos jugar en silencio y con mucha concentración.

Todas nuestras piezas pueden ayudarnos a dar jaque mate al rey, por eso debemos siempre recordar que es bueno mover todas las piezas en equipo hasta lograr acorralar al rey.

## ¡Jaque Mate!

### Jaque Mate:

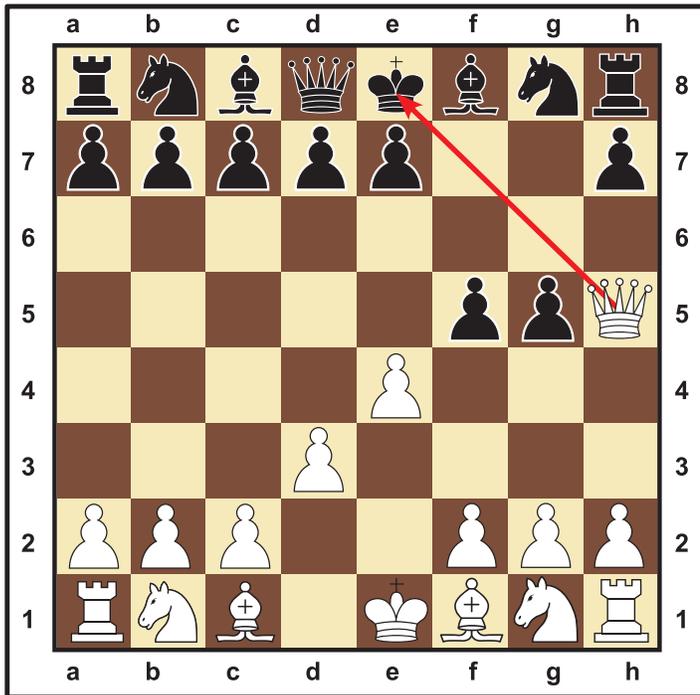
Jugada del juego de Ajedrez que consiste en amenazar al rey de forma que no pueda defenderse y pone fin a la partida.





- Observemos los siguientes ejemplos de jaque mate:

### El Jaque Mate del Loco

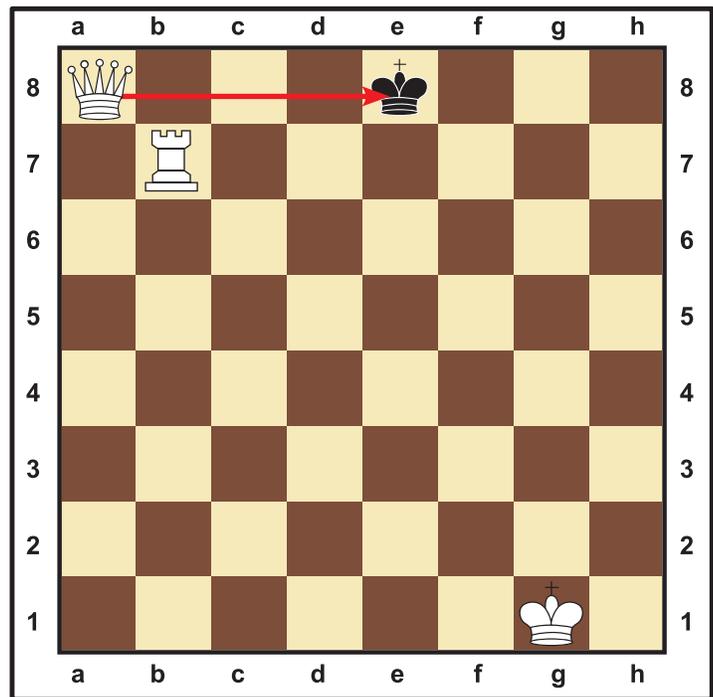


N°33

El partido de Ajedrez puede finalizar aunque no se haya capturado ni una sola pieza. En el ejemplo n°33 la dama blanca amenaza al rey negro, y el rey negro no puede huir de esta amenaza, por lo que es jaque mate y la partida finaliza. Las piezas blancas han ganado este encuentro.

### El Jaque Mate Escalera

El jaque mate también se puede realizar con pocas piezas sobre el tablero de Ajedrez, en el ejemplo n°34, la dama y la torre con sus movimientos horizontales atraparon al rey negro en la última línea del tablero, el rey no puede escapar debido a que a cada casilla a la que pudiese moverse continuaría amenazado o por la dama o por la torre blanca y así las blancas ganan el partido.

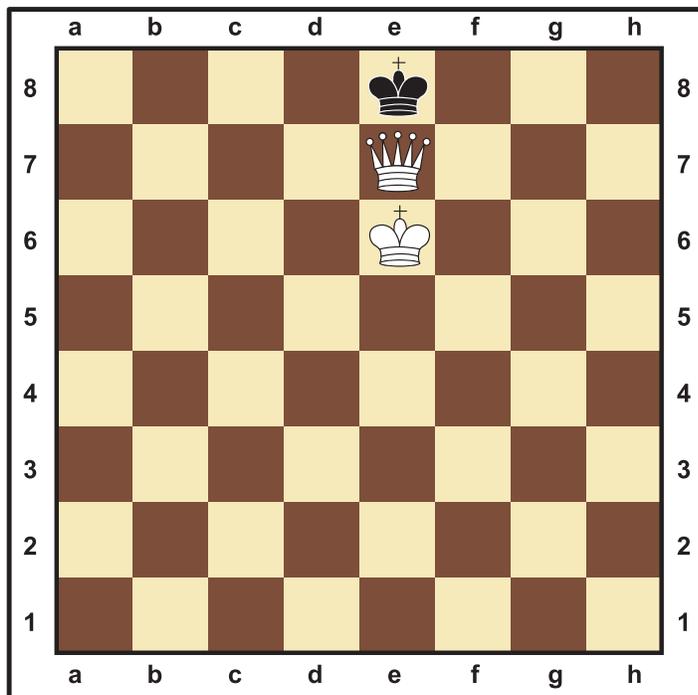


N°34



## El Jaque Mate de la Dama Defendida

La imagen n°35, también representa un jaque mate. La dama blanca quita todas las casillas al rey negro. El rey negro no puede capturar a la dama porque quedaría demasiado cerca del rey blanco, recordemos que los reyes nunca pueden estar a menos de una casilla de distancia.



N°35

### Importante

#### Diferencias entre Jaque y Jaque Mate

Leamos la siguiente tabla:

Jaque	Jaque Mate
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si el rey está jaque la partida puede continuar.</li> <li>2. El jaque es una amenaza que tiene solución.</li> <li>3. En el jaque el Rey amenazado puede escapar a otras casillas o interponer piezas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si el rey esta Jaque Mate la partida ha terminado.</li> <li>2. El jaque mate es una amenaza que no tiene solución.</li> <li>3. En el Jaque mate el Rey amenazado no tiene otros cuadros para escapar.</li> </ol>





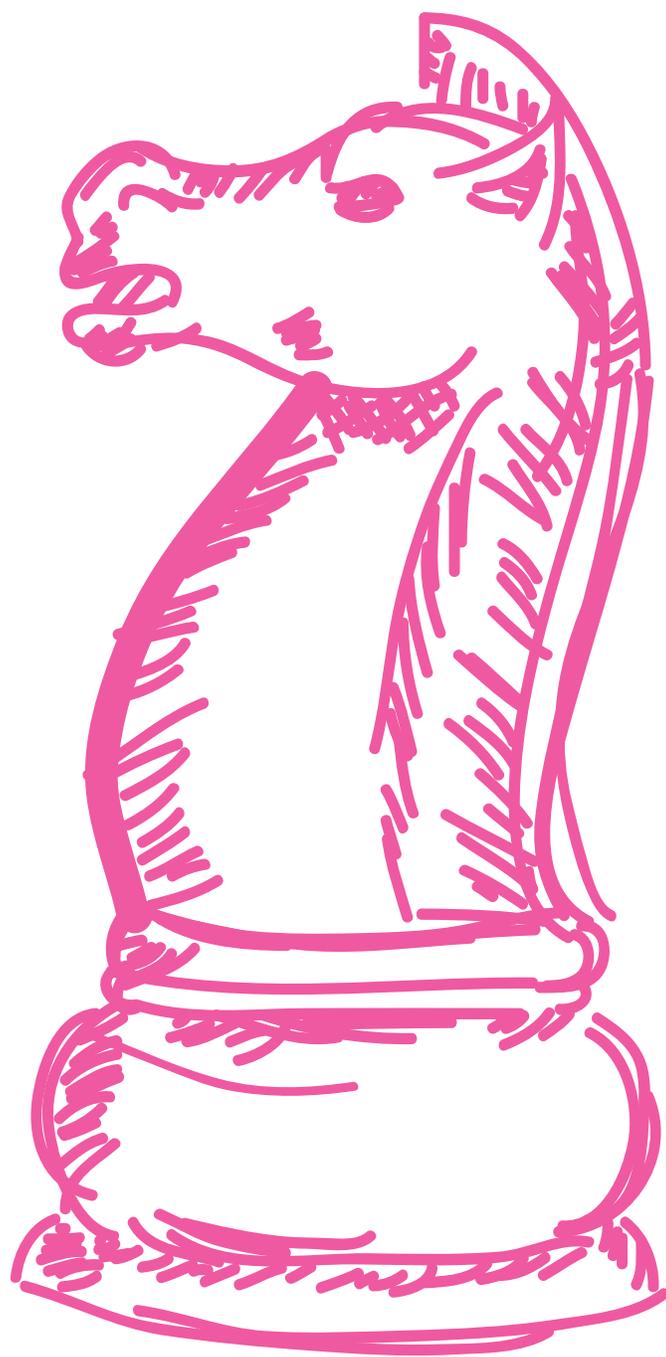
## ¿Sabes quién es la campeona mundial de Ajedrez?

**Hou Yifan** es la actual campeona mundial de Ajedrez, nació el 24 de febrero de 1994 en **Xinghua, Jiangsu**, China.

Aprendió a jugar Ajedrez a la edad de 6 años, y en el año 2010, logra convertirse en la campeona mundial más joven de la historia con solo 16 años.

En la imagen se puede observar a la campeona mundial **Hou Yifan** jugando Ajedrez contra el Campeón Mundial **Magnus Carlsen**.





# Unidad V

## Juguemos Ajedrez





## Tema: El tablero viviente o Ajedrez humano

### ¿Qué es el Ajedrez Viviente?

El Ajedrez Viviente o Tablero Humano es una actividad divertida donde nos convertimos en las piezas del Ajedrez y aprendemos a trabajar en equipo.



- **Comente con sus compañeros:**
  - ¿En cuál pieza le gustaría convertirse?
  - ¿Por qué?

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

1. Dibujen con la ayuda de su docente y padres de familia, un tablero de Ajedrez gigante de 5 metros de largo por 5 metros de ancho con pintura o tiza en una cancha o espacio público.
2. Luego elaboran trajes de cada una de las piezas de Ajedrez y realizan el papel de esta pieza durante una partida viviente.





- **Realicen las siguientes actividades:**

- Organicen la actividad del Tablero Viviente en su colegio con la colaboración del docente y de los padres de familia.
- Presenten la actividad del Ajedrez Humano con sus compañeros.
- Diviértanse de manera sana y respetando las ideas de los demás.





## Tema: La Jugada Ilegal

- **En pareja reflexione y conteste:**
  - ¿Qué imaginas que es una jugada ilegal?
  - ¿Por qué debes respetar las reglas tanto en el Ajedrez como en la vida?
- **Lea silenciosamente:**

### La jugada ilegal en el Ajedrez

En Ajedrez, existen algunos movimientos que no están permitidos porque van contra las normas, por ejemplo, una torre no puede mover como un caballo y si intenta hacerlo, es ilegal. Otro ejemplo, es si un caballo se mueve en diagonal también es una jugada ilegal.



Cuando un rey está en jaque y al mover no se aparta de esta amenaza se considera una jugada ilegal. Toda jugada ilegal tiene que regresarse e indicarle al jugador que debe realizar otra jugada que sea legal. Si un jugador realiza un movimiento que expone a su rey a jaque, este movimiento no puede hacerse y debe volverse atrás y debe hacer un movimiento legal en su lugar. Un jugador que realiza tres jugadas ilegales pierde la partida inmediatamente.

Cuando empezamos a jugar al Ajedrez cometemos jugadas ilegales frecuentemente, por lo tanto se recomienda estar atento a cada uno de nuestros movimientos, con la práctica dejamos de cometer jugadas ilegales.

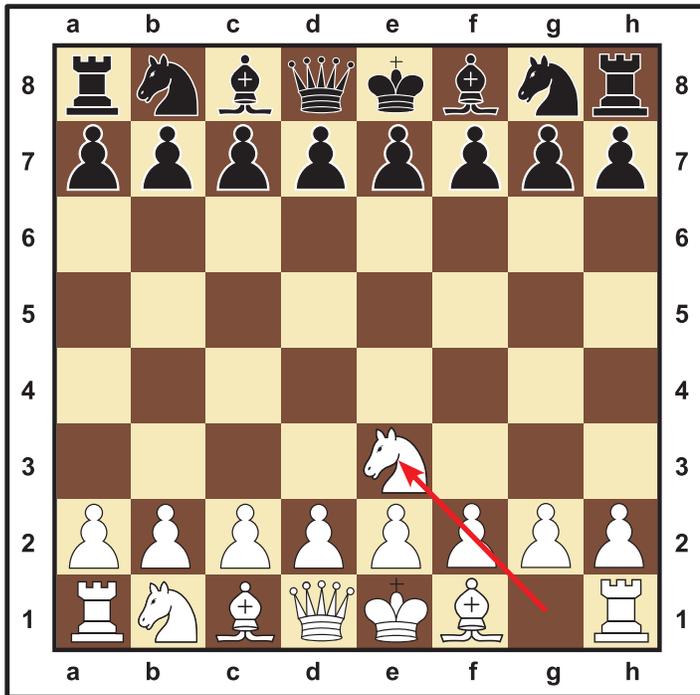
#### Importante

Si un jugador no se da cuenta y deja a su rey en jaque, ¡el oponente no puede capturarlo! Es responsabilidad de los dos jugadores señalar la jugada ilegal y permitir al jugador que la hizo realizar una jugada legal.





- Ejemplos de Jugada Ilegal.

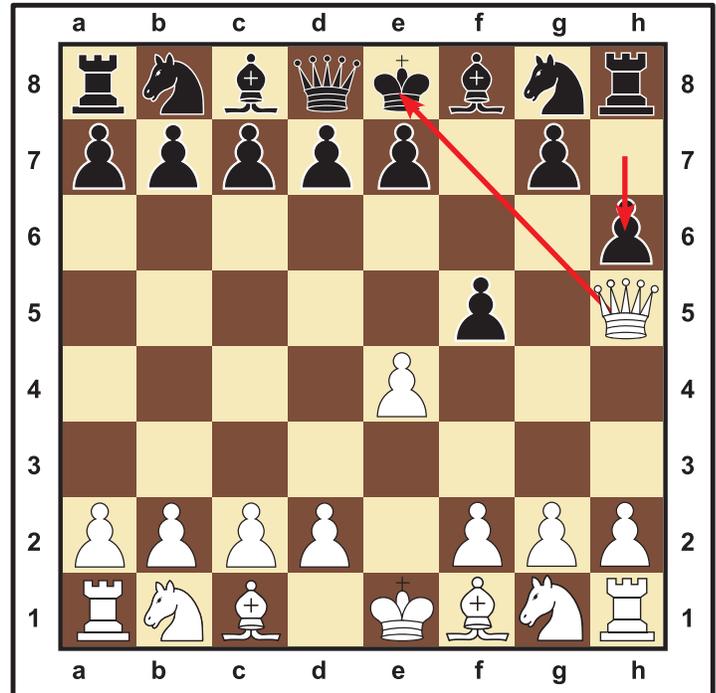


N°36

Las blancas han cometido una jugada ilegal en su primer movimiento (diagrama n°36), en vez de jugar el caballo en forma de letra “L”, lo han movido en diagonal. Ahora las blancas tendrán que regresar su jugada y realizar otra que sea válida.

Después de esta jugada ilegal si el blanco realiza dos jugadas ilegales más perderá la partida.

Las piezas blancas han dado jaque al rey negro con su dama (diagrama n°37), las piezas negras en vez de apartarse del jaque realizaron un movimiento de peón y no se apartaron del jaque, por lo tanto, tendrán que devolver la jugada y realizar otra que libere a su rey de la amenaza.



N°37



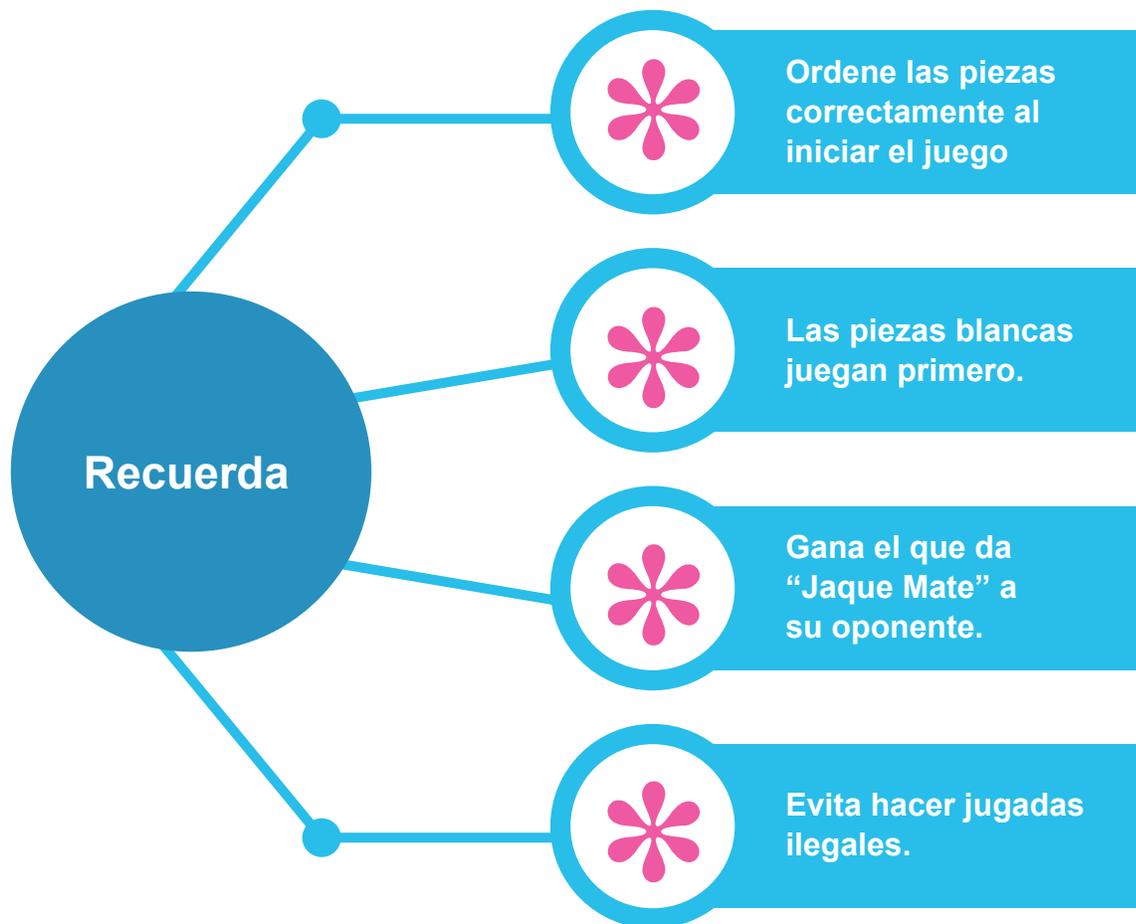
## Tema: Partidas rápidas de Ajedrez



En este tema pondrás en práctica los conocimientos adquiridos jugando partidas de Ajedrez contra sus compañeros.

Lo primero que debes hacer es seleccionar a un compañero o compañera para jugar, luego utiliza el tablero y las piezas que vos mismo creastes para jugar la partida de Ajedrez.

Una vez que termines dos partidas contra tu compañero o compañera, cambia de pareja y vuelve a jugar.



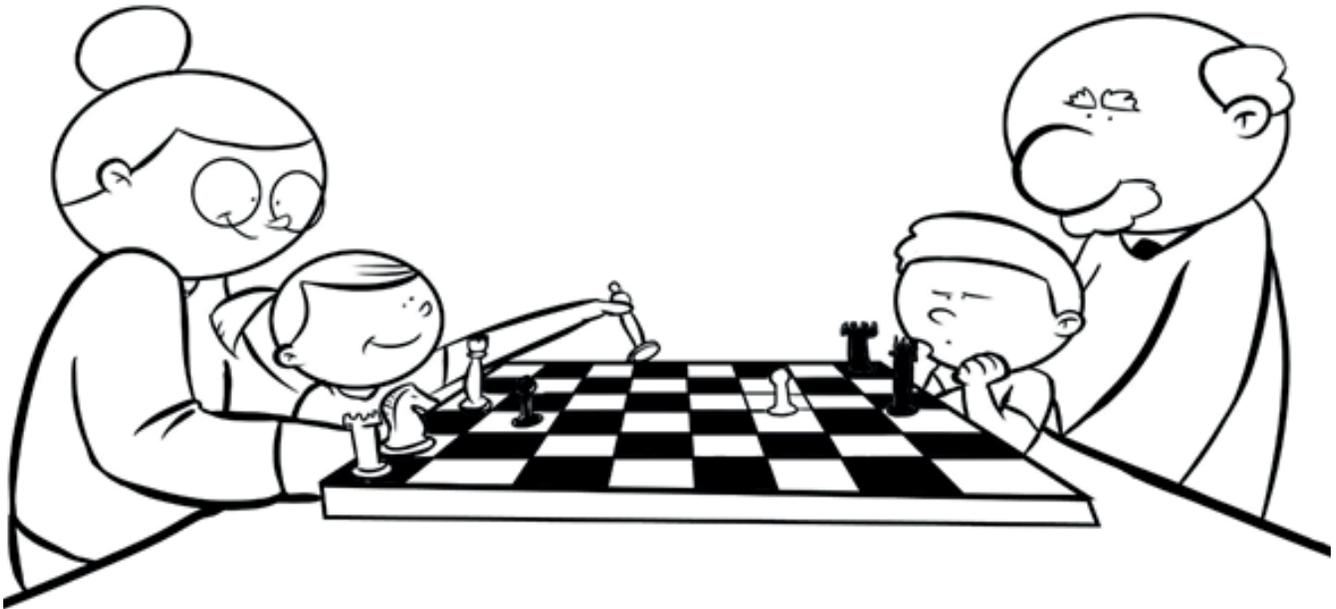


### Importante:

- Concéntrese en cada partida de Ajedrez.
- Piense cada jugada antes de realizarlas.
- Respete a sus compañeros.



- Juegue Ajedrez con su familia, amigos o amigas de su barrio.



Al finalizar el juego debes darle la mano a tu oponente en señal de respeto y juego amistoso.



## Tema: El valor de las piezas

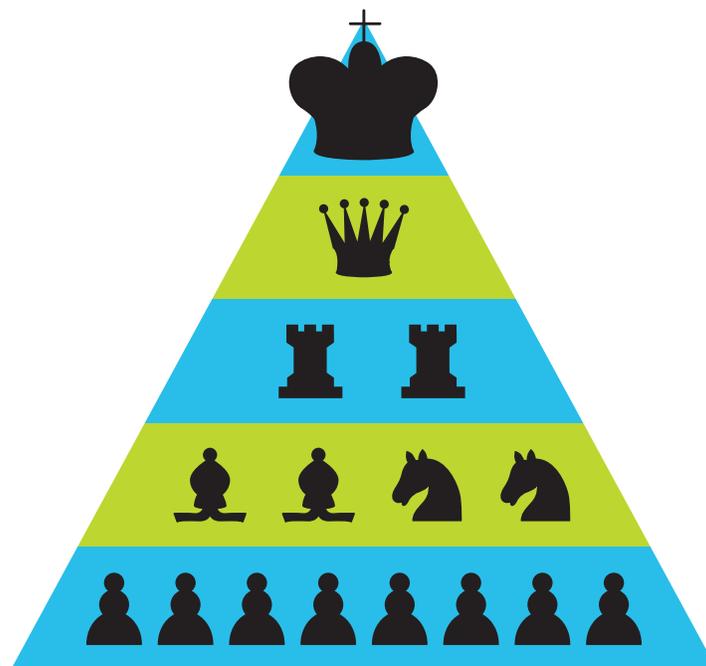
- **Converse con sus compañeros:**
  - ¿Sabía que las piezas del Ajedrez tienen distinto valor?
  - ¿Cuál crees que es la pieza de mayor valor?
  - ¿Cuál crees que es la pieza de menor valor?

Como ya conoces, en el Ajedrez cada pieza tiene un movimiento distinto, por lo tanto, tienen un valor distinto.

El valor de las piezas se da de acuerdo con la capacidad de ataque de las mismas, es evidente que la Dama es la pieza más fuerte de todas, y el peón por sus limitados movimientos es la menos poderosa.

### A continuación el valor en puntos de cada pieza:

El Rey	No tiene valor asignado pues este es incalculable dado que la caída del rey en manos del oponente (mate) supone la pérdida de la partida.
La Dama	9 puntos
La Torre	5 puntos
El Alfil	3 puntos
El Caballo	3 puntos
El Peón	1 punto





## Tema: Ejercicios de Jaque Mate en una jugada

Es tiempo de ejercitar tu mente resolviendo divertidos acertijos de Ajedrez.

Estos acertijos consisten en que tienes que encontrar la mejor jugada para darle Jaque Mate al oponente, y recuerde, que es tan solo una jugada.

Al inicio de cada ejercicio se indica si le toca realizar la primera jugada a las piezas blancas o a las piezas negras, el bando que haga la jugada primero es el bando que debe ganar.

### Pasos para resolver un ejercicio de Ajedrez:



**En su tablero de Ajedrez, ubique las piezas a como lo indica la imagen del libro.**

**Lea las indicaciones y descubra si ganan las piezas blancas o ganan las piezas negras.**



**Analice, reflexione y descubra la jugada ganadora y anótela en su cuaderno.**



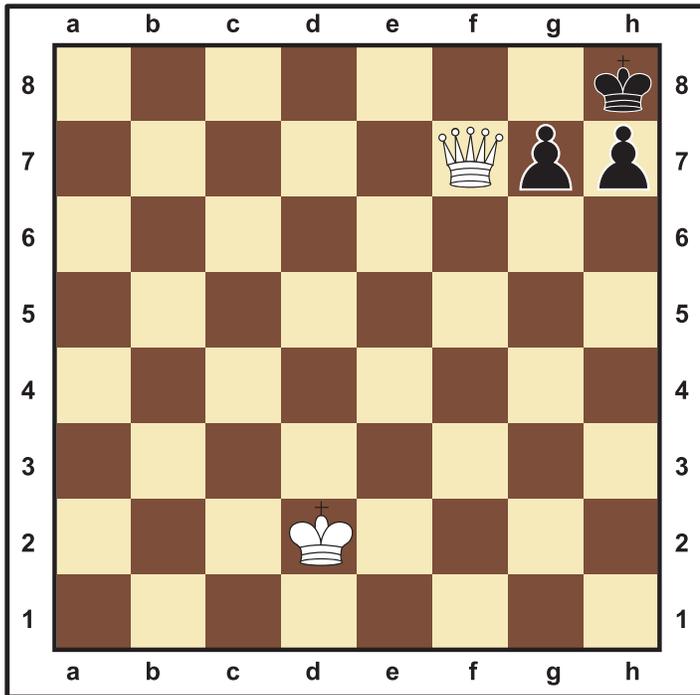
**Comparta la respuesta con sus compañeros y consulte al docente si tienes alguna duda.**





Veamos el siguiente ejemplo:

Blancas juegan y ganan.



N°38

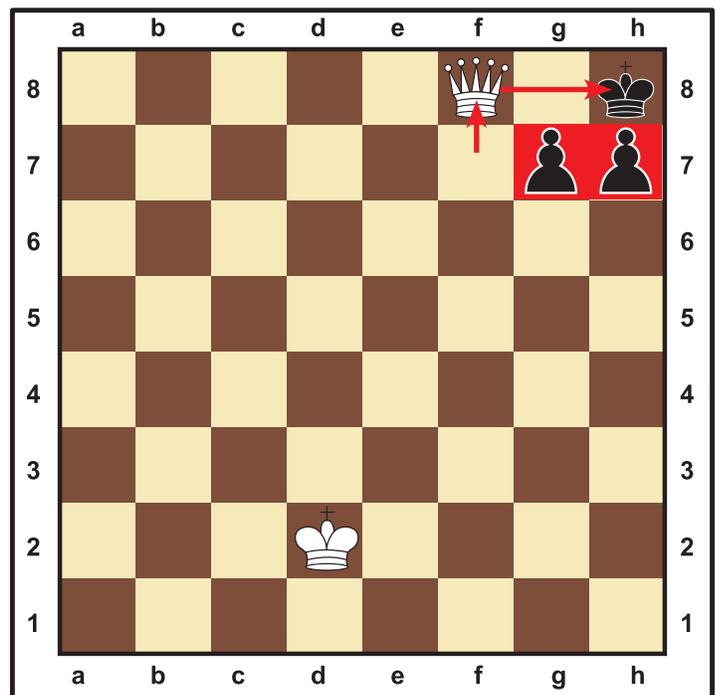
El enunciado indica el color de piezas que realiza primero el movimiento y da Jaque Mate al rival. En este caso serían las blancas.

Luego de saber quien es el bando que le toca jugar, buscamos la respuesta correcta.

Analizando las distintas opciones encontrarás la respuesta.

La respuesta correcta es mover la dama hacia la casilla f8 dando jaque mate (diagrama n°39).

El rey no puede evitar esta amenaza, pues no tiene casillas donde poder huir.



N°39

- Realice ejercicios de “jaque mate en una jugada” indicados por su docente.





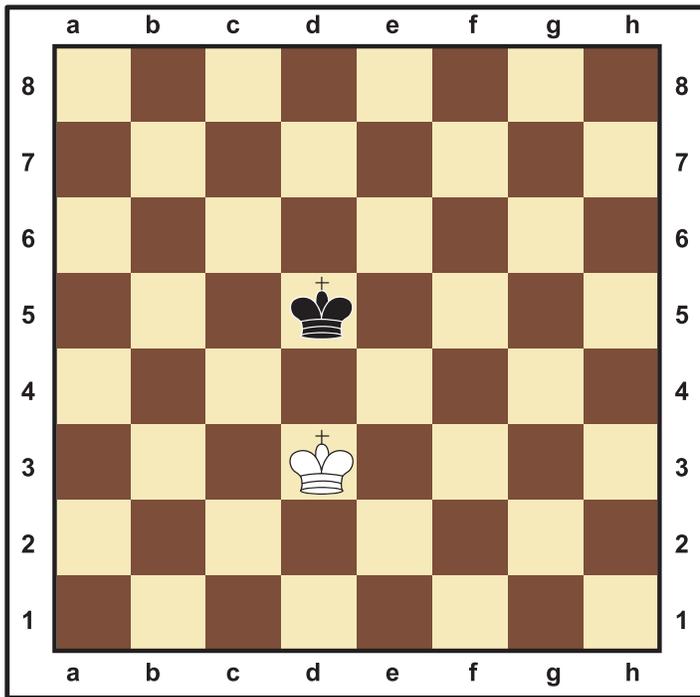
## Tema: El empate (las tablas)



No siempre en el Ajedrez alguno de los dos jugadores gana, muchas veces la partida no termina en jaque mate, sino se produce un empate.

**El empate, también conocido como “Tablas” se puede dar de las siguientes formas:**

1. Cuando desaparecen del tablero las demás piezas y solo quedan ambos reyes:



N°40

Como en la imagen n°40, una vez que se cambian todas las piezas excepto ambos reyes, la partida se declara automáticamente tablas.

2. **Acuerdo mutuo:** Puede suceder que durante la partida los dos jugadores acuerden terminar en empate, esto puede ocurrir de la siguiente forma:



- **Lea silenciosamente el siguiente diálogo:**

Pedro está jugando una partida de Ajedrez amistosa contra su amiga María, mientras Pedro está pensando en su siguiente jugada considera que le gustaría terminar la partida en empate por lo que le dice a María:

— Ofrezco el empate — .

María escucha la propuesta de Pedro y responde:

— Sí, acepto— .

Ambos se estrecharon la mano y el juego terminó de esa forma, ¡en empate!.

De esta manera ocurren los empates por acuerdo mutuo.

Existen otras formas de producirse las tablas en Ajedrez las cuales estudiaremos en el siguiente curso.



- **Recuerda: Empate = Tablas**

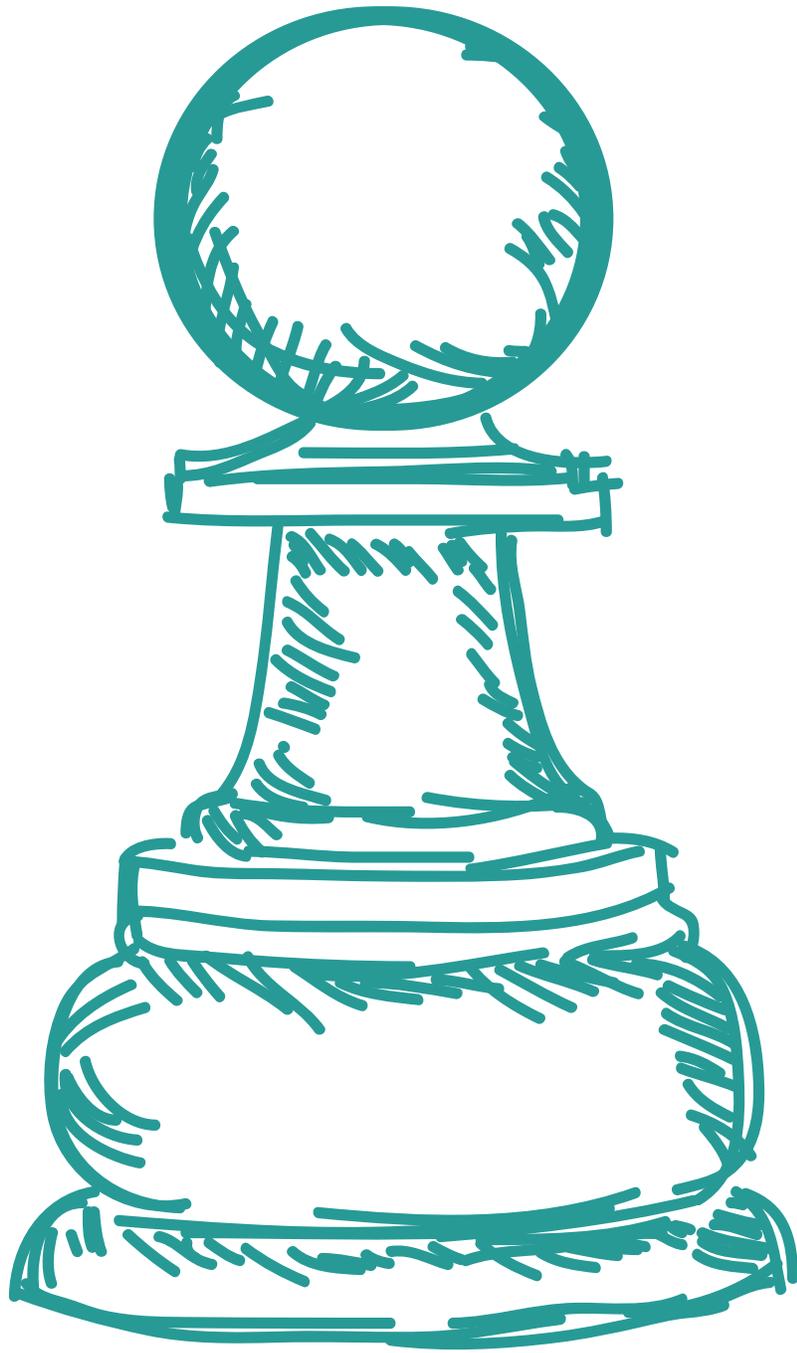
- **Formas de empatar:**



**Cuando solo quedan los reyes.**

**Acuerdo mutuo**





# Unidad VI

## Torneo de Ajedrez





## Tema: Torneo de Ajedrez



Es tiempo de divertirse participando en un torneo de Ajedrez junto con sus compañeros.

El torneo de Ajedrez es una actividad donde participan todos los estudiantes de tu sección y en donde jugarás varias partidas contra tus compañeros. Tu docente será el organizador y árbitro del torneo por lo que es necesario que sigas sus orientaciones.

Al finalizar el torneo, el docente nombrará a los tres primeros lugares, pero recuerda que lo importante es jugar en un ambiente sano y saludable.

- **Practica los siguientes valores:**



- **Una vez finalizado el torneo comparte su experiencia con el resto de la clase.**
  - ¿Qué fue lo que más le gustó del torneo?
  - ¿Qué lecciones aprendió?
  - ¿Qué hará para mejorar en el próximo torneo?
  - ¿Qué valores practicó?





## Anexos

### Notación en Ajedrez.

La notación en Ajedrez es una forma de representar el orden de los movimientos en un juego de Ajedrez. La notación es importante para reproducir partidas que ya han sido jugadas, leer libros de Ajedrez y dar respuestas a los ejercicios de jaque mate en una jugada que se presentan en este libro.

La forma más utilizada de notación se denomina “Notación Algebraica” el cual describiremos a continuación.

Cada jugada tiene su propia forma de escritura y se utiliza la letra inicial de la pieza en mayúscula, si se tratase de peones no hay que indicar la inicial de la pieza:



Nombre de la pieza	Abreviatura
Rey	R
Dama	D
Torre	T
Alfil	A
Caballo	C

Además de indicar la inicial de la pieza a mover, se escribe el nombre la casilla de destino, por ejemplo: Ac4, Cf3, Tc3, Dd1, Rf8. Si se tratase de peones basta con escribir solamente la casilla de destino por ejemplo: e4, d4, c5, g6, a6.

Cuando una pieza es capturada, debe añadirse el signo de captura (x) entre la inicial de la pieza y la casilla en que tiene lugar la operación. Por ejemplo: Axc4, Cxf3, Dxc3, Txd1, Rxf8. Cuando es el peón el que captura, se indica sólo la columna donde se ubica el peón, seguido del signo de captura y la casilla de destino, por ejemplo: cxd4, exd5, axb6, fxc4.

Para indicar el jaque se utiliza una cruz al final de la jugada y dos cruces para indicar el jaque mate.

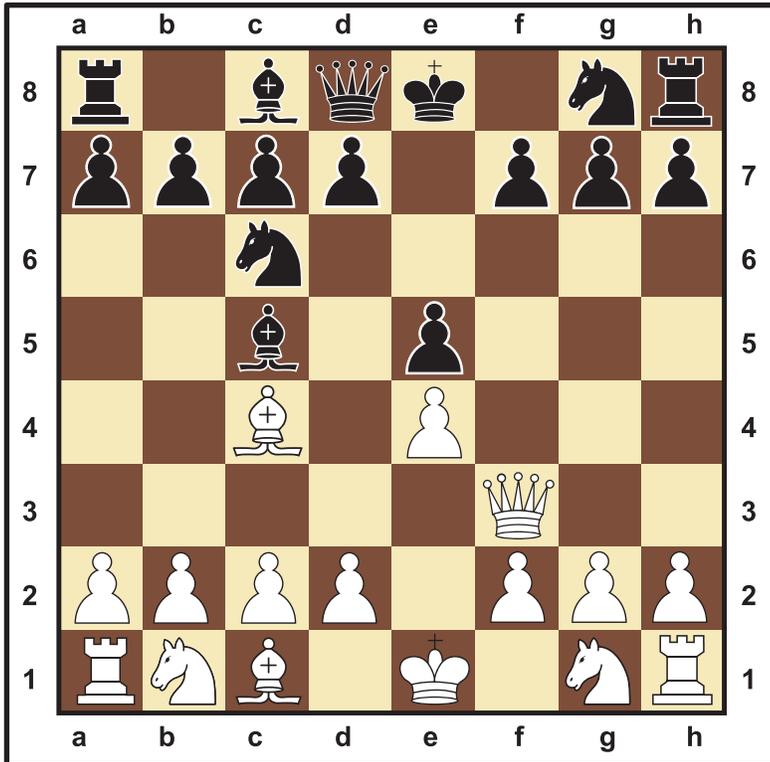
+ Jaque

++ Jaque mate.



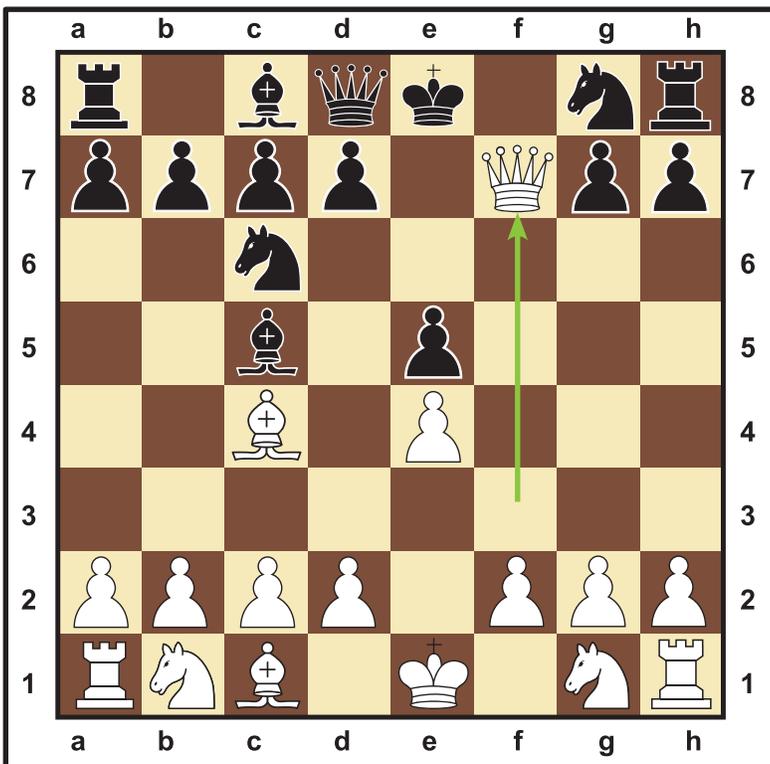
### Ejemplo:

En la imagen n°41, es el turno de las piezas blancas:



N°41

Y realizan la jugada Dxf7++ (significa que la dama blanca captura el peón de f7 y da jaque mate a las piezas negras), como se ve en el diagrama n°42:



N°42





## Bibliografía

10 beneficios cerebrales de jugar Ajedrez. (2015). Noticias Universia Andorra. Recuperado de <http://noticias.universia.ad/cultura/noticia/2015/05/26/1125753/10-beneficios-cerebrales-jugar-ajedrez.html>

123 Ajedrez. Recuperado de <http://www.123ajedrez.com/>

Aprendiendo Ajedrez desde cero.

Bonsch, E. Y Bonsch, U. Como enseñar Ajedrez El entrenamiento en Ajedrez. Editorial Paidotribo.

Colocación del tablero y de las piezas de Ajedrez. Chezz Mazter. Recuperado de <http://blog.chezzmazter.com/iniciacion-al-ajedrez/colocacion-del-tablero-y-de-las-piezas-de-ajedrez/>

Colorea abuelos jugando al ajedrez con sus nietos. Plusesmas. Recuperado de [http://www.plusesmas.com/ocio\\_en\\_casa/colorear\\_ninos/colorea\\_abuelos\\_jugando\\_al\\_ajedrez\\_con\\_sus\\_nietos/249.html](http://www.plusesmas.com/ocio_en_casa/colorear_ninos/colorea_abuelos_jugando_al_ajedrez_con_sus_nietos/249.html)

Escuela de Ajedrez Miguel Illescas. Curso de Iniciación. 2003.

EXPOCHESS, el torneo de ajedrez para niños de los 5 continentes. El Magacín. Recuperado de <http://www.elmagacin.com/vitoria-acogera-el-festival-mundial-de-ajedrez-para-ninos/>

Guzmán J. Aula de Ajedrez. Recuperado de <http://ajedrezmalaga.wordpress.com>

Las tablas, ¿un mal endémico del ajedrez?. El Alfil Inquieto.

Los niños juegan al Ajedrez. Stock photos. Recuperado de [https://es.123rf.com/photo\\_24538608\\_stock-photo.html](https://es.123rf.com/photo_24538608_stock-photo.html)

Ministerio de Educación. Módulo para la Elaboración de Materiales para el Aprendizaje del Ajedrez en Tercer Grado de Educación Primaria. 2017.

Recuperado de <http://chess-news.ru/en/node/17897>

Recuperado de <http://elalfilinquieto.blogspot.com/2015/03/las-tablas-un-mal-endemico-del-ajedrez.html>

Recuperado de <https://www.lacasadelaajedrez.com/noticias/42/>

Tost G. Gina Tost. Ajedrez- Gina Tost. Recuperado de <http://www.ginatost.com/dibujos/ajedrez/>