



Gobierno de Reconciliación
y Unidad Nacional

El Pueblo, Presidente!

MINED

Un Ministerio en la Comunidad

Didáctica del Ajedrez

Documento de Apoyo para Docentes de Educación Primaria



Este documento es propiedad del Ministerio de Educación (MINED), de la República de Nicaragua.
Se prohíbe su venta y reproducción parcial o total.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

CRÉDITOS

Luis Ramón Hernández Cruz
Director

Dirección General de Educación Primaria.

ELABORACIÓN

Jainner Antonio Sánchez Cordero
Asesor Pedagógico Nacional

REVISIÓN TÉCNICA

Francisco Gustavo Madrigal Mendieta
Asesor Pedagógico Nacional

Edición Mayo 2020

Introducción

Estimados Docentes:

El Ministerio de Educación está proporcionando este documento de apoyo de trabajo al aprendizaje del Ajedrez, para el desarrollo de la disciplina en las niñas y niños de Educación Primaria, el cual debe utilizarse como recurso valioso en el desarrollo de procesos educativos propios de este deporte.

Este material está organizado en ocho partes, las cuales contienen actividades sugeridas y estrategias; con el objetivo de apoyar la labor del docente.

Esperamos que sea de mucho provecho para el desarrollo de la disciplina, deseándole éxito en su función.



Contenidos de Ajedrez a Desarrollar

1. Conozcamos el Ajedrez	6
2. Importancia y beneficios del Ajedrez	7
3. Las piezas de Ajedrez y su valor	8
• Torre	
• Alfil	
• Dama	
• Rey	
• Caballo	
• Peón	
4. El tablero de Ajedrez	19
5. La guerra de peones	20
6. El jaque	20
7. El jaque mate	25
8. Estrategias pedagógicas sugeridas	27
9. Anexos	37

¿Conozcamos el Ajedrez?

El Ajedrez es un deporte intelectual en el que participan dos jugadores que conducen, cada uno, las piezas de un color (blancas y negras), colocadas en un tablero. Cada jugador efectúa, por turno, su jugada, que consiste en mover una de las piezas correspondiente a una casilla.



Objetivo de la partida de Ajedrez

El objetivo básico de la partida de Ajedrez es dar jaque mate al rey adversario, y eso solo puede lograrse mediante la colaboración de todas las piezas. La partida termina cuando uno de los jugadores da jaque mate a su rival, pero también, cuando un jugador, viéndose sin posibilidades de ganar, no quiere esperar el mate y declara que se rinde y abandona. También puede terminar la partida cuando, debido a la igualdad reinante, y una vez que la mayoría de las piezas han sido eliminadas, ninguno de los dos bandos puede lograr el jaque mate; en tal caso, la partida termina en empate.



Actividades sugeridas

En su cuaderno, responda las siguientes preguntas con apoyo de la lectura anterior:

- ¿Qué es el Ajedrez?
- ¿Ha jugado Ajedrez alguna vez?
- ¿Cuál es el objetivo del Ajedrez?
- ¿Qué es lo que más te gusta del Ajedrez?
- ¿Cuántos jugadores participan en una partida de Ajedrez?

Importancia y beneficios del Ajedrez

El Ajedrez, en definitiva, es importante para la estimulación del pensamiento, puesto que su práctica engloba dos tipos de razonamiento: convergente, que consiste en saber aplicar los procedimientos y los razonamientos lógicos adecuados para encontrar soluciones correctas (Este razonamiento convergente se puede enseñar y aprender); y el divergente o creativo, donde en función de los conocimientos y experiencias previas se halla una u otra respuesta (creaciones) diferentes, según la persona y las circunstancias del momento (esta capacidad de creación se puede potenciar, pero es muy difícil enseñarla, porque se basa en la intuición).

A través del Ajedrez, se puede incidir en la educación emocional de los pequeños y adolescentes, afín de evitar o reconducir muchas de las conductas antisociales y agresivas presentes en nuestra sociedad.

Dentro del ámbito social, el Ajedrez puede ayudar a la integración de los inmigrantes en las sociedades receptoras y a luchar contra el racismo y la discriminación de género, como ya se ha citado en el ámbito deportivo. Y, todo ello, por ser un juego o deporte que permite competir en igualdad de condiciones, personas de todas las edades, tanto hombres como

mujeres. Al ser el Ajedrez un deporte no elitista, familiar y con prestigio social, favorece la relación personal entre individuos de diferentes países y niveles sociales. Además, el gran componente lúdico de este deporte lo convierte en una opción ideal para el buen uso del tiempo libre y de ocio. En definitiva, la práctica del Ajedrez facilita el proceso del aprendizaje y la educación integral de la persona, lo cual comporta una mejora notable del rendimiento escolar y del grado de maduración intelectual y personal, del alumno. En conclusión, el Ajedrez contribuye a formar buenos ciudadanos.



Conspicuos beneficios del Ajedrez:

1. Eleva el coeficiente intelectual.
2. Previene enfermedades mentales.
3. Desarrolla la creatividad.
4. Fortalece la memoria.
5. Ayuda a resolver problemas.
6. Incrementa la capacidad lectora.
7. Facilita la concentración.
8. Facilita la toma de decisiones.



Actividades sugeridas

Conforme a la lectura anterior, responda las siguientes preguntas en su cuaderno:

- ¿Por qué es importante el Ajedrez?
- ¿En qué nos ayuda el Ajedrez?
- Mencione algunos beneficios del Ajedrez

Las piezas de Ajedrez

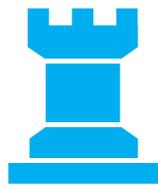
Las piezas son los componentes de cada bando y son de distinto color para cada uno de los dos jugadores, normalmente son blancas y negras. Cada uno de los jugadores dispone, al empezar la partida, de las mismas fuerzas, formadas por 16 piezas por cada bando, y que son las siguientes:



1 Rey



1 Reina



2 Torres



2 Alfiles



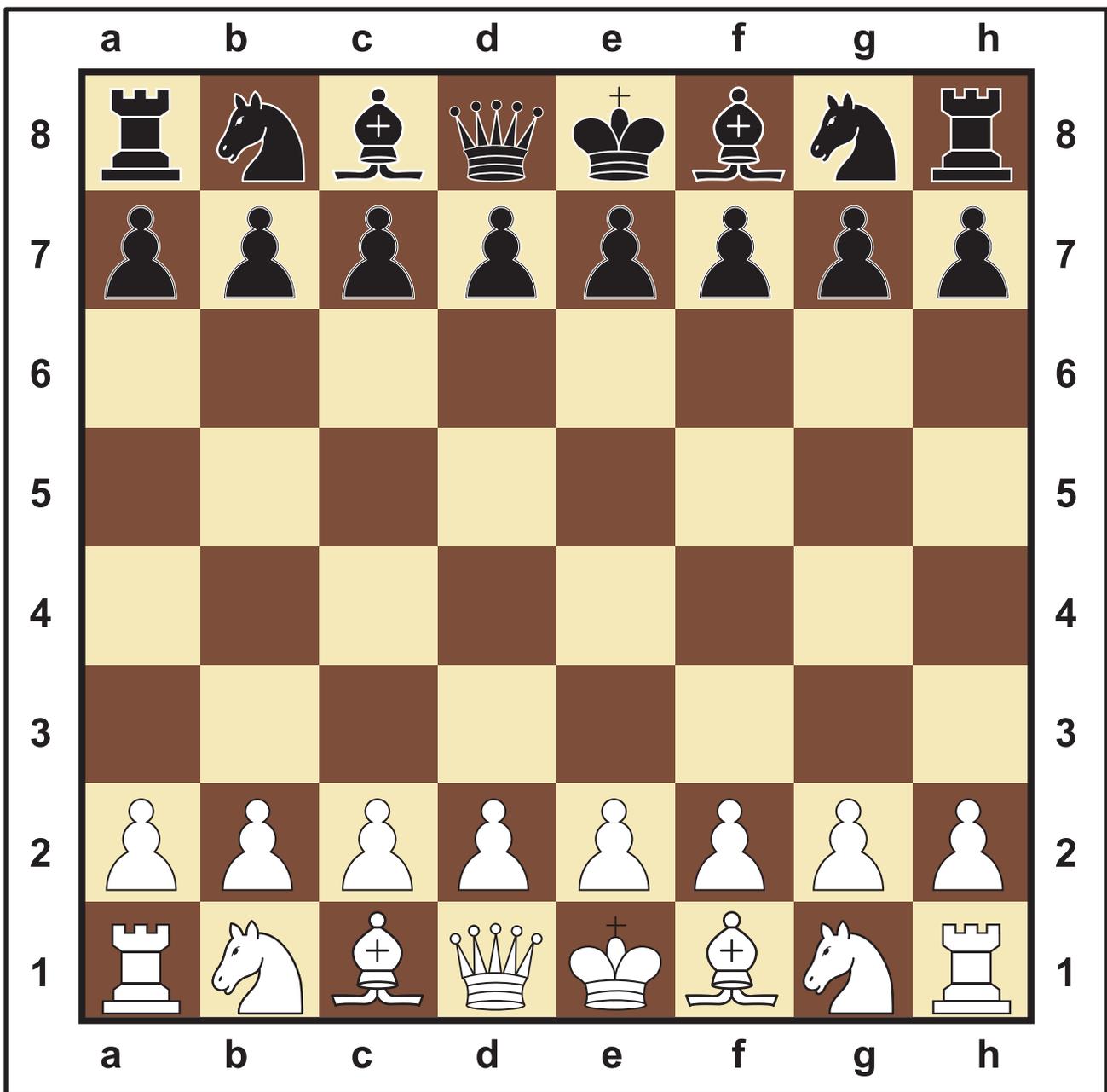
2 Caballos



8 Peones

Cada jugador conducirá las piezas de un color; y el que lleve las blancas efectuará siempre la primera jugada. El rey y la dama ocupan las dos casillas centrales de la primera fila, de modo que la dama esté sobre la casilla de su mismo color. A cada lado de estas piezas se colocan un alfil, un caballo y una torre, completando la primera fila.

En la segunda fila, se colocan los ocho peones de cada bando. La ubicación completa de las piezas se puede ver en la siguiente imagen.



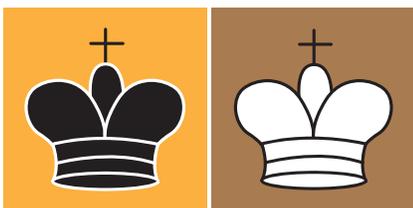
Pieza y valor.

A pesar de que existe un gran debate sobre el valor que deben tener las piezas, como norma general, se toma al peón como unidad, y a partir de este, surge una evaluación en “puntos”, que equivalen, cada uno, a un peón.

Valores sostenidos por grandes maestros:

Nombre	Pieza	Valor
Dama o Reina →	 	← 10 puntos
Torre →	 	← 5 puntos
Alfil →	 	← 3 puntos
Caballo →	 	← 3 puntos
Peón →	 	← 1 punto

El rey, su valor, todo el juego o bien infinito.



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.



Actividades sugeridas

De forma individual, realiza las siguientes actividades:

1. Dibuja cada una de las piezas del Ajedrez en tu cuaderno y escribe el valor de cada una de ellas.
2. Ordena en la siguiente pirámide las piezas del Ajedrez según su valor.

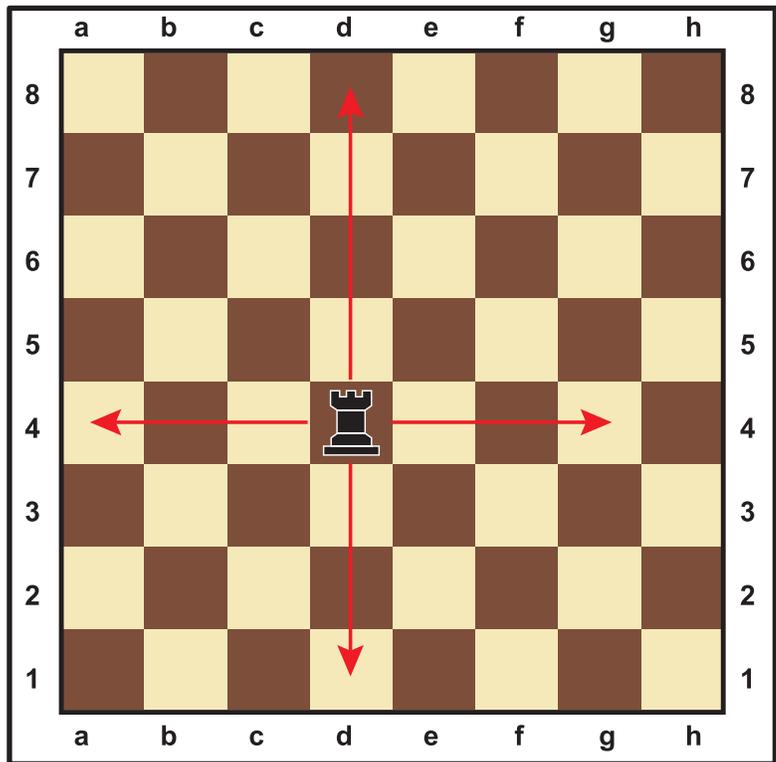
Pirámide orden

1. El Rey
2. La Dama o Reina
3. La Torre
4. Alfil y caballo
5. El Peón

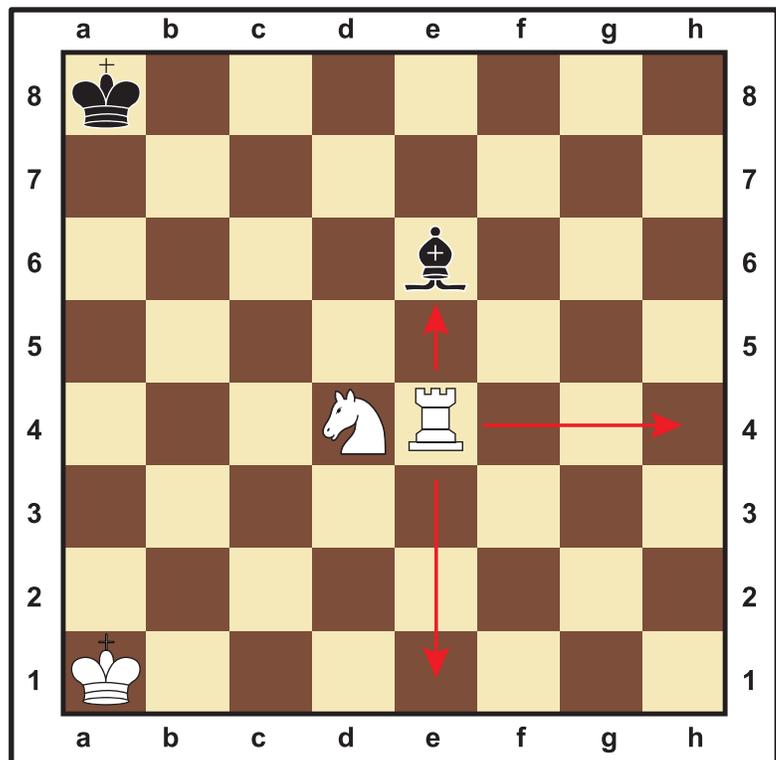


Movimiento de las piezas

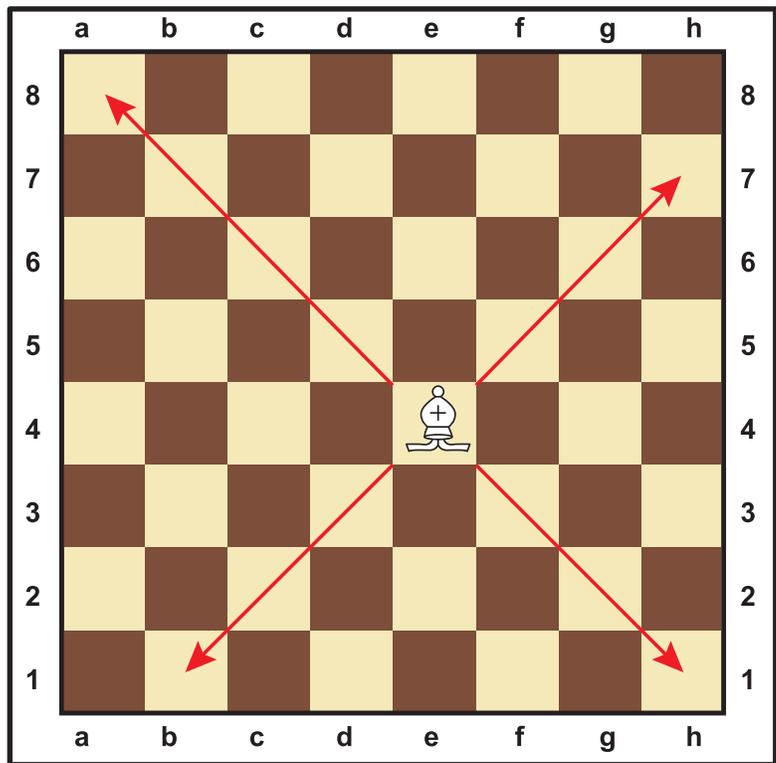
La torre: la torre se juega en línea recta siempre, tanto en dirección horizontal como vertical; es decir, por columnas o por filas en cualquier número de casillas. En el diagrama se muestra el movimiento de la torre, que puede desplazarse a cualquiera de las casillas señaladas.



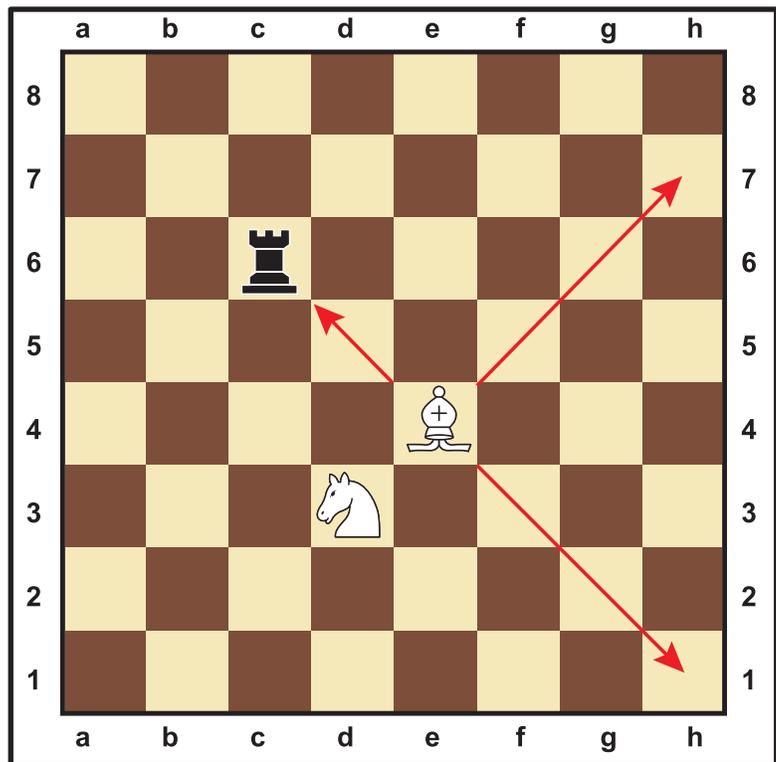
En el diagrama se muestra el movimiento de la torre cuando otras piezas se interponen en su camino. Puede capturar el alfil contrario, pero no puede jugar en las casillas que están más allá de dicha pieza. También, la pieza propia (el caballo), le corta el paso en la dirección en que se encuentra y no puede jugar ninguna casilla a su izquierda.



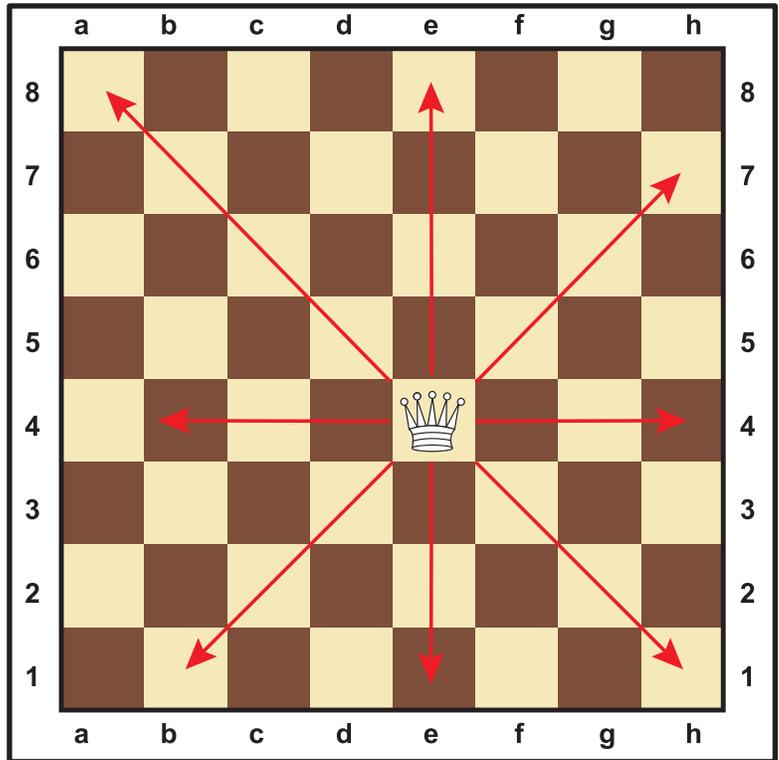
El alfil: El alfil se mueve en diagonal, y al igual que la torre, en cualquier número de casillas, siempre en la misma dirección. Como consecuencia de ello, el alfil, colocado en una casilla blanca, nunca podrá jugar en ninguna casilla negra.



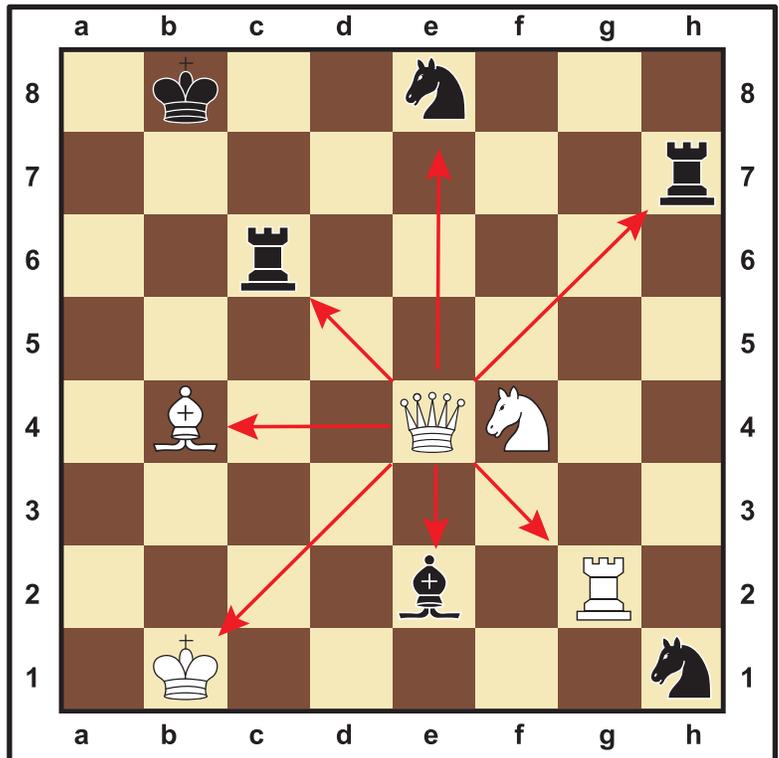
El movimiento del alfil queda reflejado en el diagrama. Las posibilidades de captura del alfil están ilustradas en la figura. El alfil blanco puede capturar la torre negra, pero no puede ir a las casillas que están más allá de dicha pieza, ni pasar por encima del caballo, su propia pieza.



La Dama: Es la pieza que tiene mayor movilidad, pues puede moverse como una torre o como un alfil. Es decir, puede moverse tanto en diagonal como en filas o columnas siempre cualquier número de casillas. El diagrama muestra el movimiento de la dama.

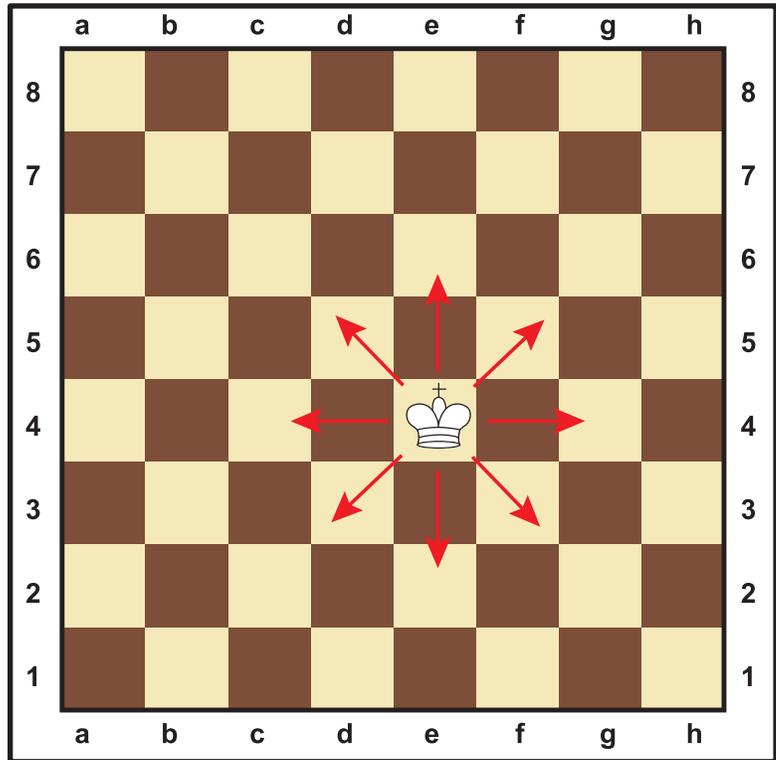


En la figura siguiente, se muestran las posibilidades de captura de la dama. Puede tomar cualquiera de las piezas negras; pero, pasar por encima de ellas, ni tampoco de las propias piezas, (por eso no puede capturar al caballo negro de la esquina).



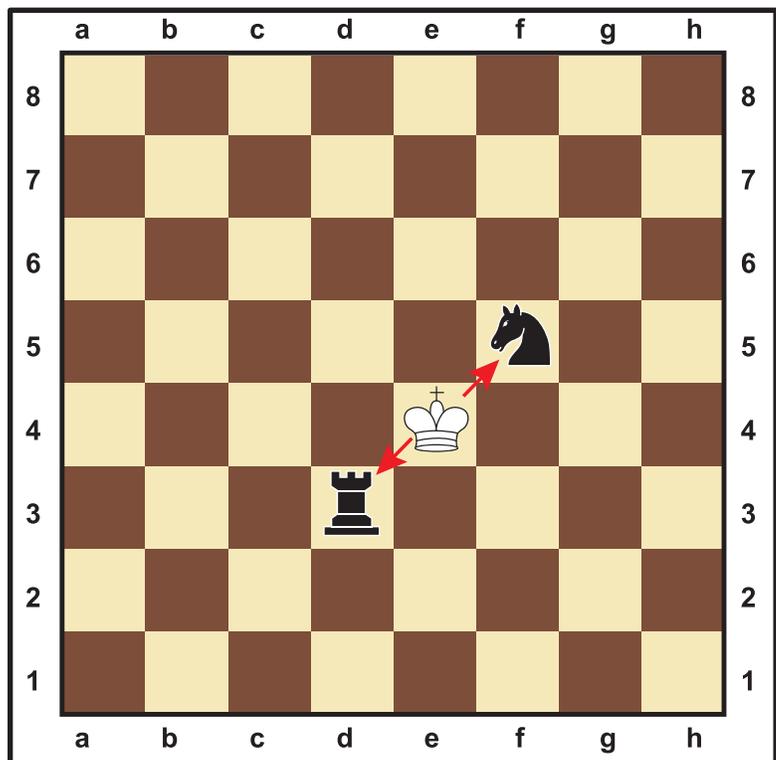
El Rey: Al igual que la dama, se mueve en todas las direcciones, pero con una gran diferencia, solo puede hacerlo a una casilla de distancia.

Debido a esta limitación de movimientos, el rey es una pieza de poco poder; sin embargo, es la pieza más importante del Ajedrez, ya que su pérdida significa la pérdida de la partida. En el diagrama se ilustra este movimiento.



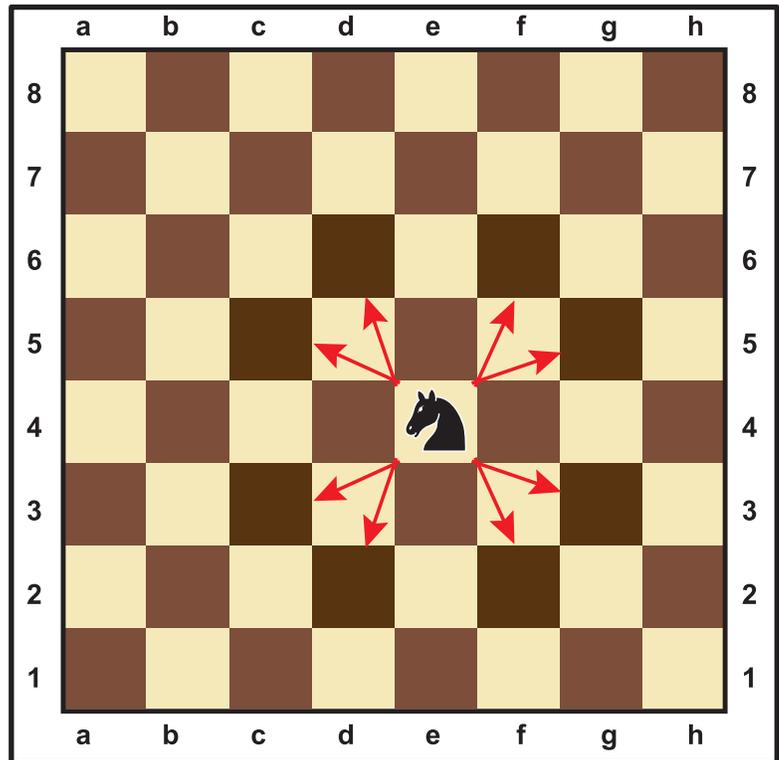
Al igual que las demás piezas, el rey puede capturar cualquier pieza contraria que esté a su alcance; pero, aquí existe una salvedad, pues tal captura sería ilegal si con ella el propio rey pudiera ser, a su vez, capturado. Esto lo veremos con mayor detenimiento más adelante.

En la posición del diagrama, el Rey blanco puede capturar la torre negra y el caballo negro.

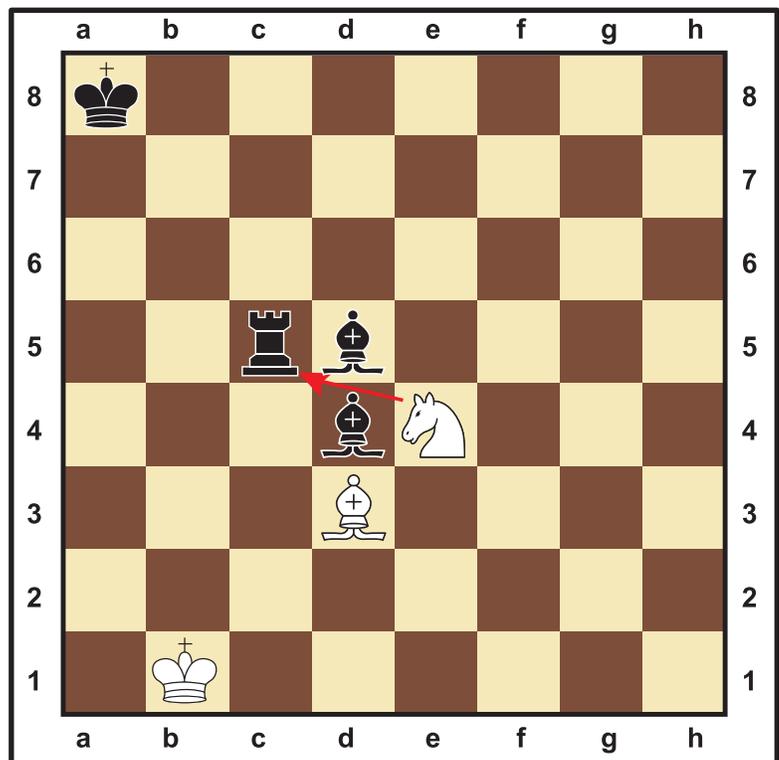


El caballo: Es la pieza que mayor dificultad presenta para comprender su movimiento. Dicho movimiento, a diferencia de las otras piezas, no es rectilíneo: salta formando una "L" de dos casillas, por un lado, y una casilla, por el otro.

En la imagen, se señalan todas las casillas donde el caballo puede desplazarse. Obsérvese que el caballo cambia, en cada jugada, el color de la casilla en que se encuentra; es decir, si está en una casilla blanca solo puede saltar a casillas negras y viceversa.

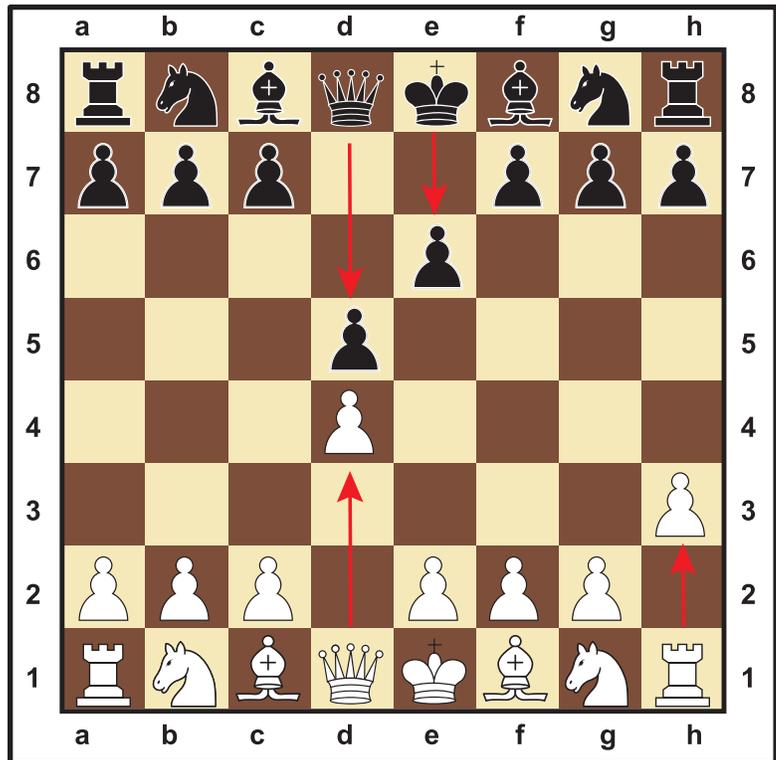


El caballo es la única pieza que puede saltar sobre las demás. Debido a este particular movimiento (no lineal sino en saltos), el caballo no es obstaculizado en su movimiento por las demás piezas y puede saltar por encima de ellas. Esto puede verse en el diagrama, donde el caballo puede capturar la torre negra sin que ninguno de los alfiles contrarios impida el paso. Sin embargo, como cualquier otra pieza, no puede ir a casillas ocupadas por las piezas de su mismo color.



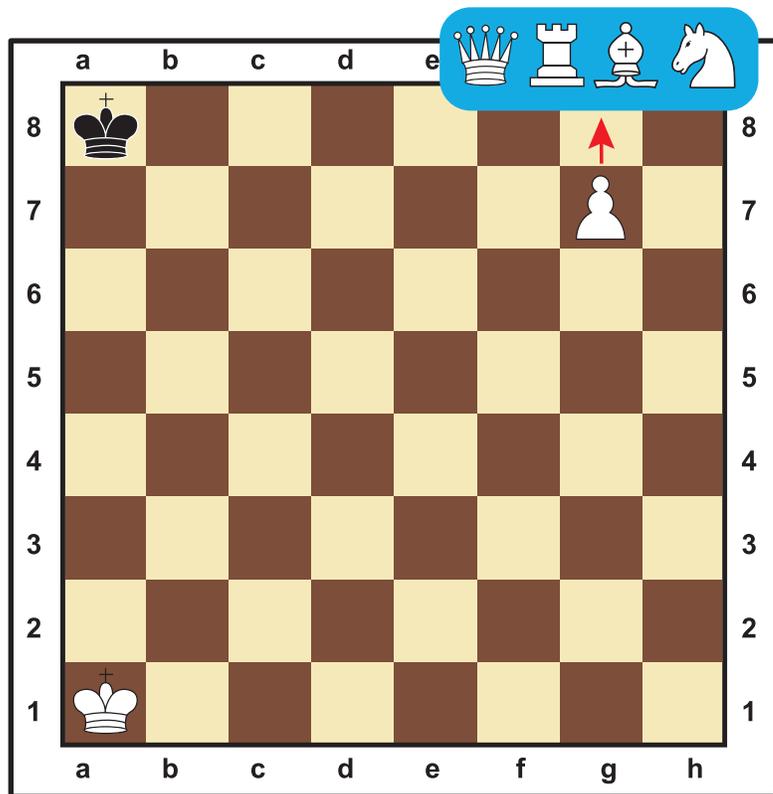
El peón: Se mueve en dirección vertical, una casilla delante en la columna en que se haya situado. Al contrario de las restantes piezas, el peón siempre avanza, no puede retroceder.

Excepcionalmente, cuando un peón se encuentra en su casilla de origen, -la segunda línea-, puede avanzar uno o dos pasos, según convenga al jugador. A partir de ahí, sólo podrá avanzar un paso en las jugadas futuras que realice. En el diagrama se muestran peones que se movieron un paso y otros que se movieron dos pasos.

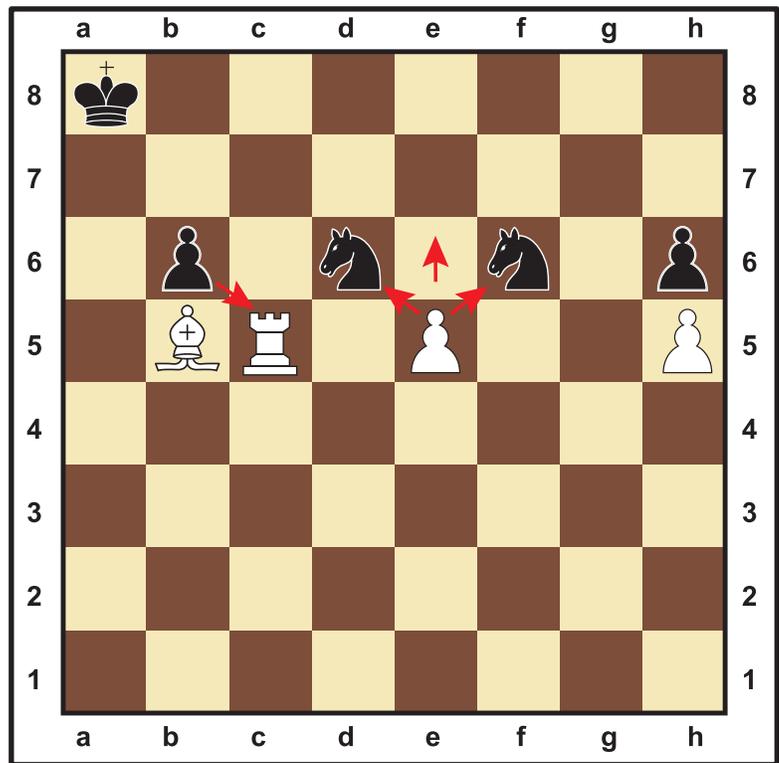


Como se ha dicho, el peón no puede retroceder, así que cuando un peón llega a la octava fila, -primera del adversario-, ya no puede hacer ninguna jugada más, sino que, en ese momento, se promociona y se convierte en la pieza que prefiera, a excepción del rey, puesto que solamente puede haber un rey en cada bando.

La imagen ejemplifica las posibilidades de corona del peón.



Otra particularidad del peón, que lo diferencia de las demás piezas, es que, además de no poder retroceder, captura de distintas formas a la que avanza, siempre un solo paso en dirección a las casillas adyacentes. En cambio, si una pieza propia o contraria se encuentra en la casilla delante del peón, (adonde en otra circunstancia podría moverse), ya no podrá seguir avanzando. En el diagrama, pueden verse las posibilidades de captura del peón. Los dos peones de la



columna "h" no pueden moverse, el peón blanco de "e5" puede tomar cualquiera de los caballos negros o bien avanzar una casilla. En cambio, el peón negro de "b6" puede tomar la torre blanca, pero no avanzar, pues se lo impide el alfil blanco.

El tablero de Ajedrez

Un tablero de Ajedrez se compone de 64 casillas iguales, dispuestas en ocho filas y ocho columnas. Las casillas se alternan en dos colores, blanco y negro. Se utilizan muchos materiales diferentes, para hacer tableros de Ajedrez; así que, el color más claro se considera como blanco y el más oscuro, negro.

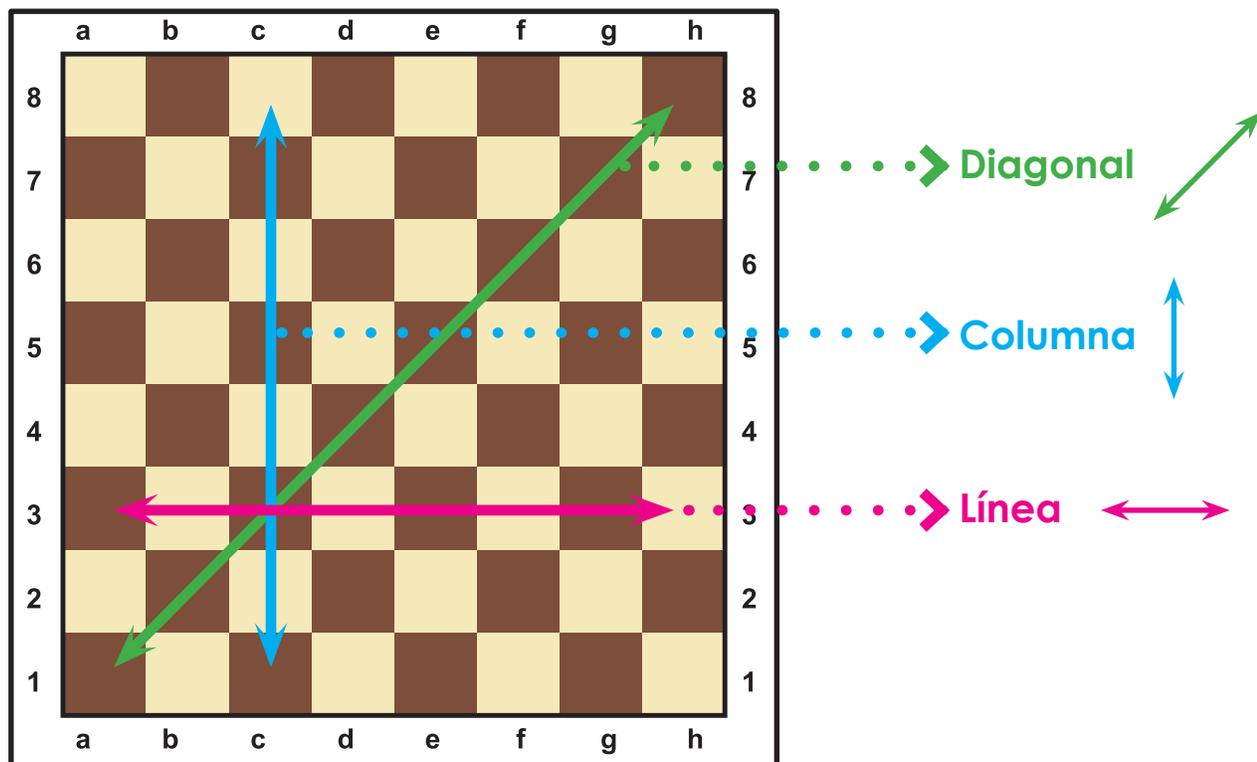
Partes del tablero que se conocen con nombres especiales:

Fila o Línea: Las ocho hileras horizontales del tablero de Ajedrez se llaman filas.

Columna: Las ocho hileras verticales del tablero de Ajedrez se llaman columnas.

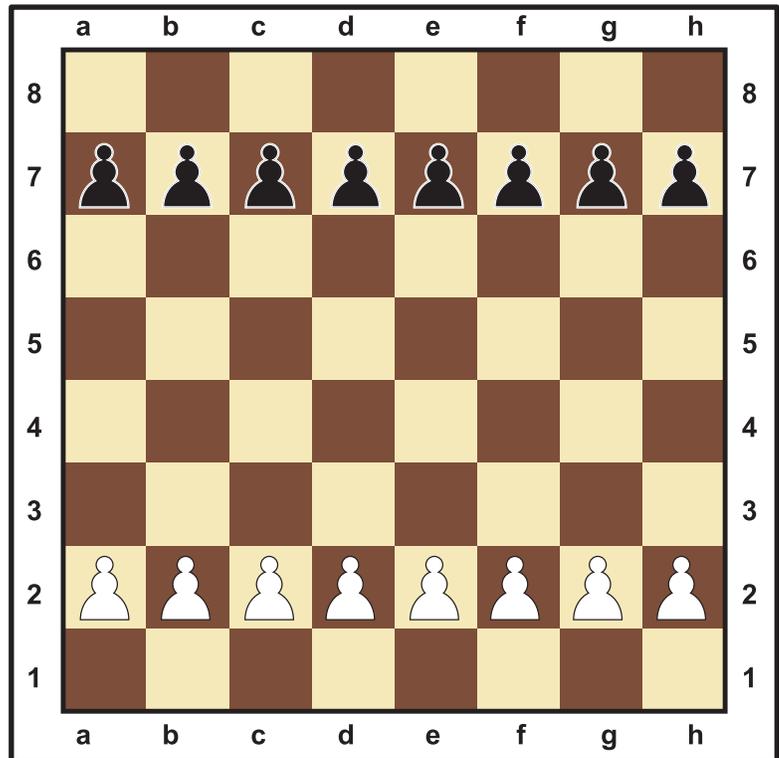
Diagonal: Una línea recta de casillas del mismo color, que discurren de un borde a otro del tablero, en ángulo, se llama diagonal.

Centro: Las cuatro casillas situadas en medio del tablero se llaman centro.



La guerra de peones

La partida de los peones o juego de peones consiste en ordenar sobre el tablero de Ajedrez los peones como lo indica la imagen, Las demás piezas no tomarán parte en este juego. Los jugadores moverán sus peones de la misma manera que lo hacen en una partida de Ajedrez. El ganador del juego será quien logre capturar todos los peones del rival o corone un peón llevándolo a la última fila.



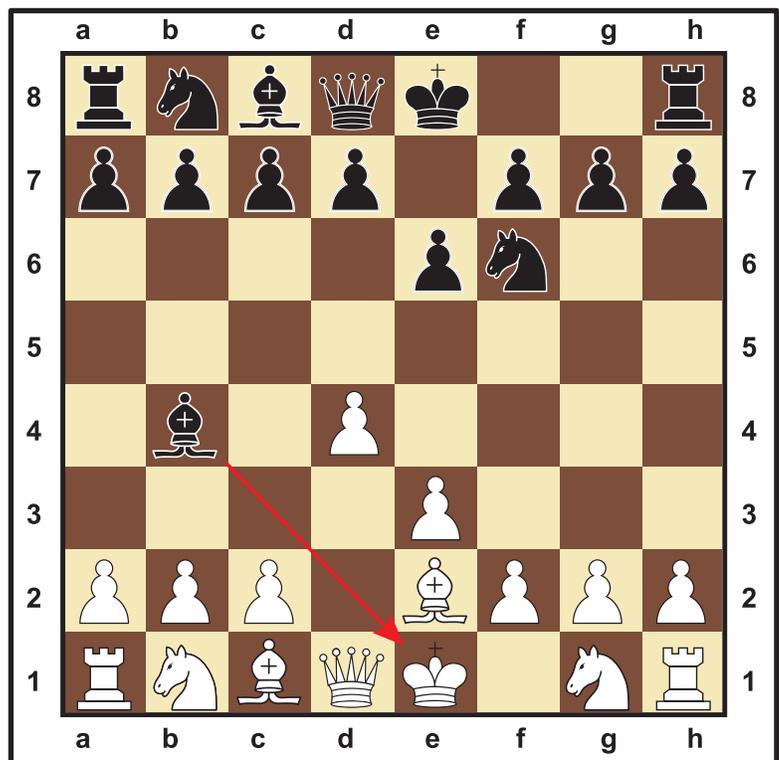
Actividades sugeridas

En pareja, juega la partida de los peones; después de dos juegos, cambia de pareja.

El jaque (la amenaza al Rey)

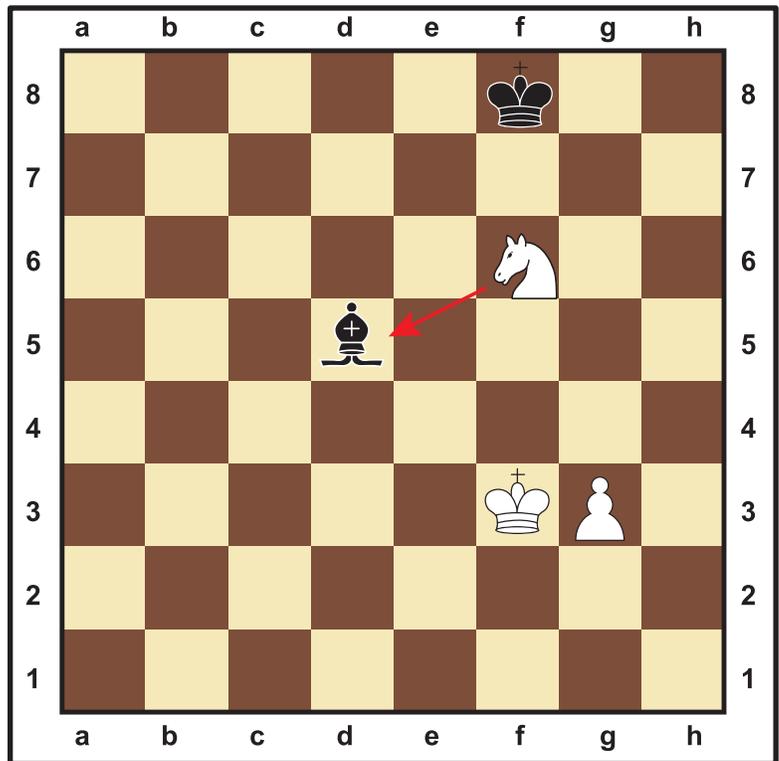
El Jaque es la situación de la partida en la que se ataca al rey con alguna pieza por el movimiento de esta (Ver imagen).

El alfil de las negras ataca al rey blanco, ya que este se encuentra en su diagonal.

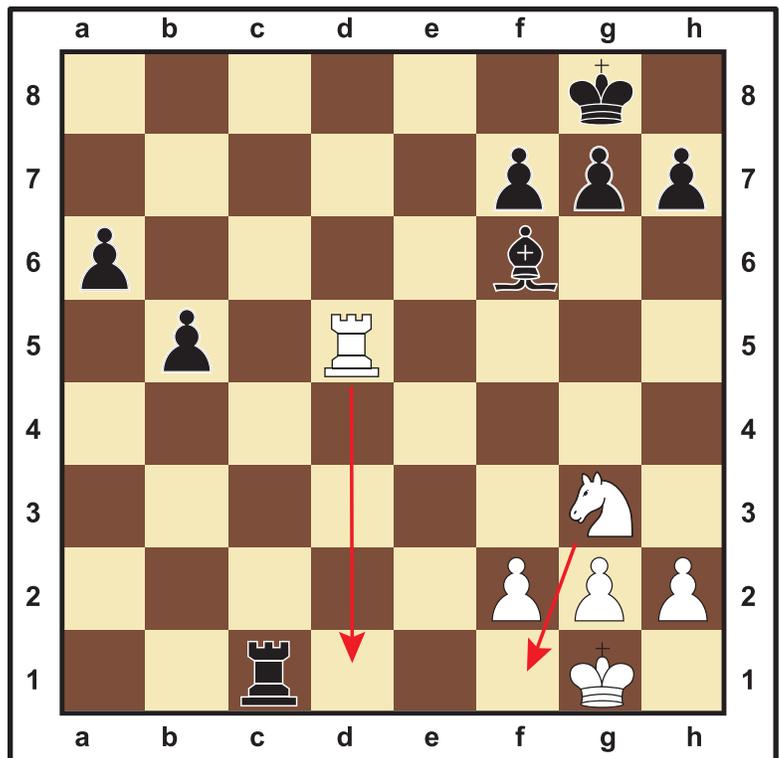


Cuando en una partida hay jaque, el bando al que le atacan su rey tiene que hacer inmediatamente una jugada que evite el jaque; y para ello, tiene 3 posibilidades:

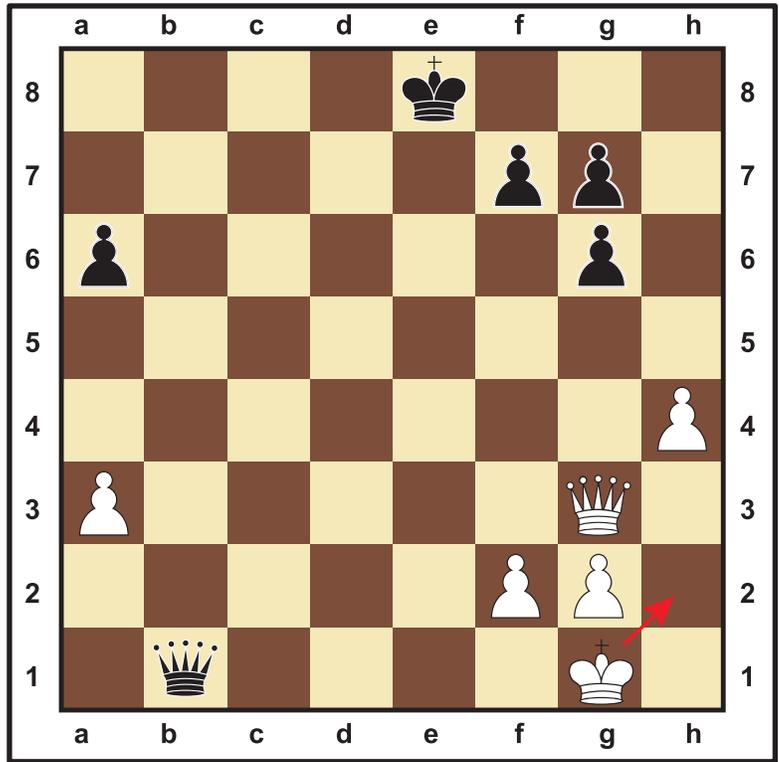
1. Capturar la pieza que le está poniendo en jaque: El caballo blanco puede capturar al alfil negro que da jaque al rey blanco.



2. Taparse con alguna pieza de las que le están poniendo en jaque. Para gritar jaque.

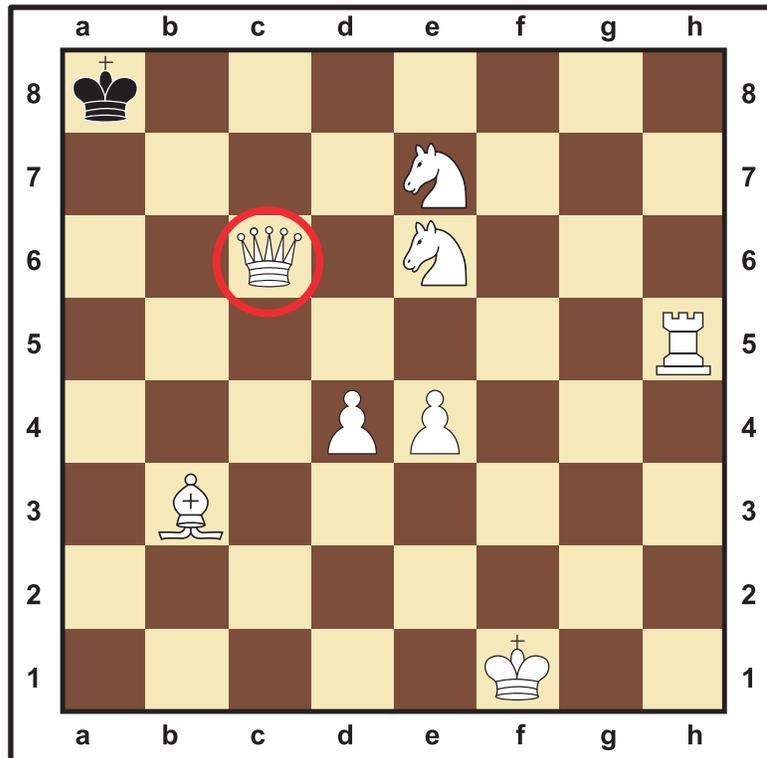


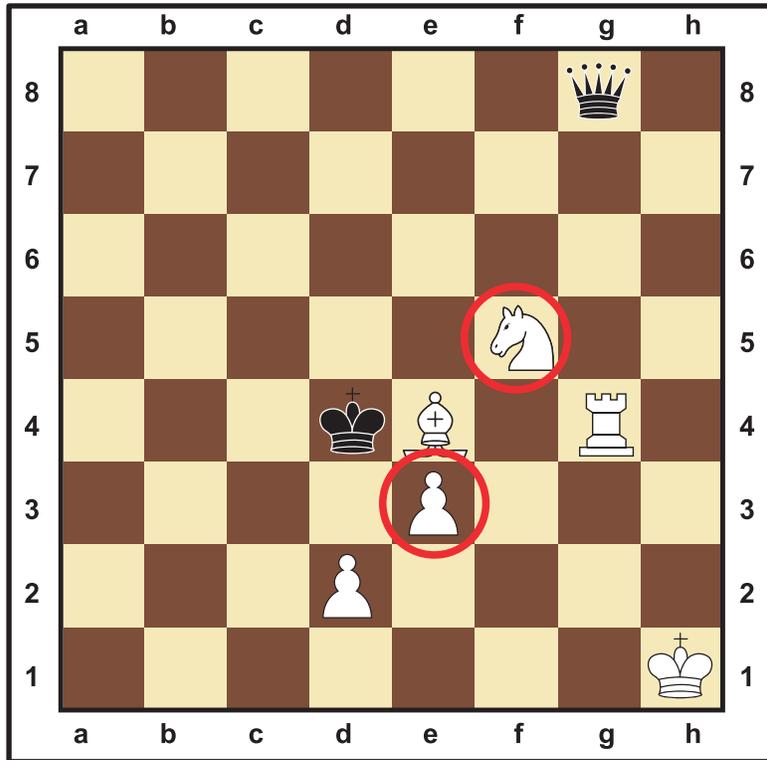
3. Moverse con el rey a una casilla donde no esté amenazado.



Actividades sugeridas

De forma individual, encierra en un círculo todas las piezas que están poniendo en jaque al rey negro.





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.

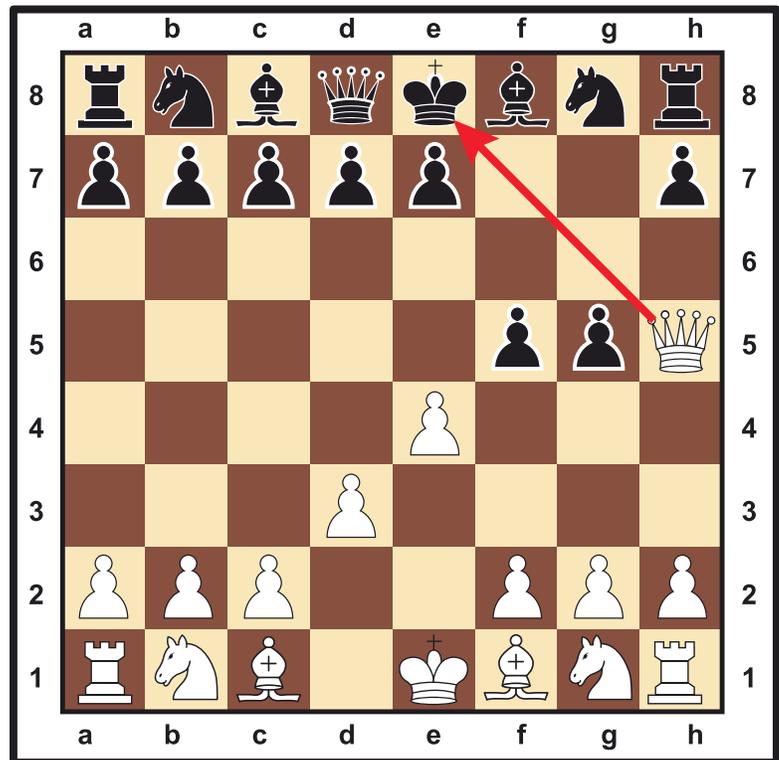
Desde el comienzo de un partido de Ajedrez con nuestras amigas o amigos de clase, debemos tratar de atrapar a su rey y así ganar la partida; para poder lograrlo, debemos jugar en silencio y con mucha concentración.

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.

Observe los siguientes ejemplos de jaque mate:

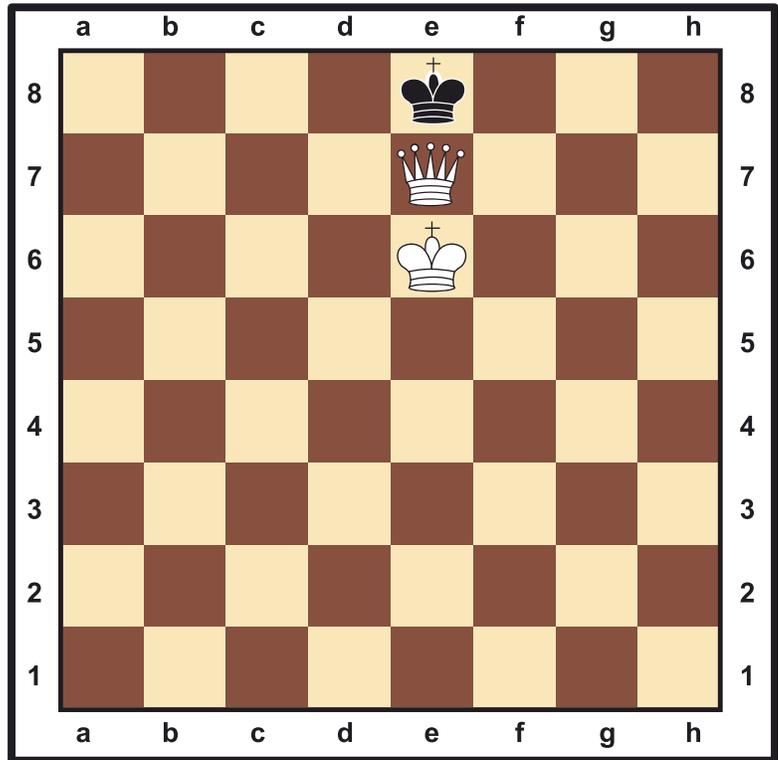
El Jaque Mate del Loco:

El partido de Ajedrez puede finalizar aunque no se haya capturado ni una sola pieza. En el ejemplo, 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.



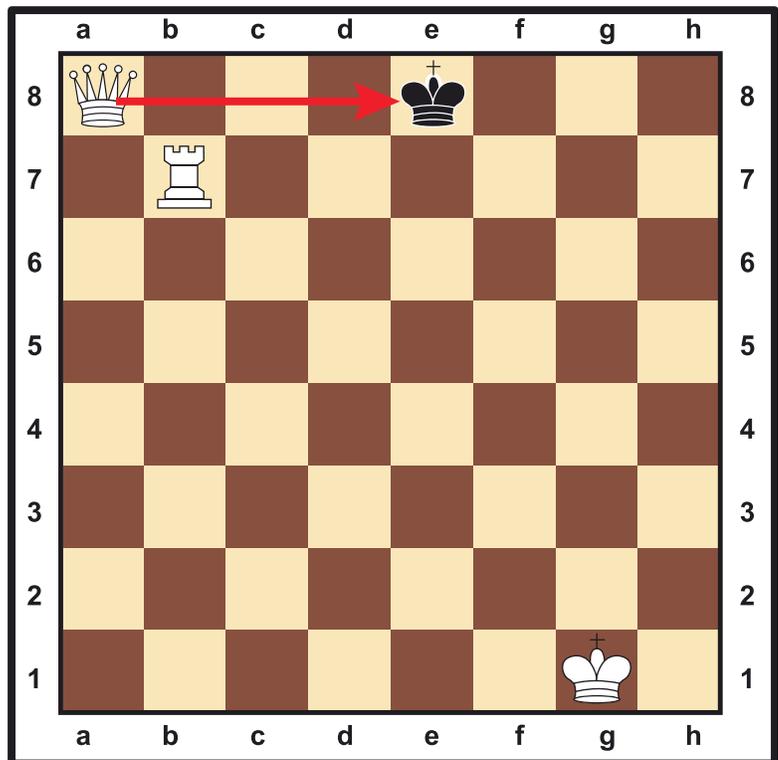
El Jaque Mate de la Dama Defendida:

La imagen, 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.



El Jaque Mate Escalera:

El jaque mate también se puede realizar con pocas piezas sobre el tablero de Ajedrez. En el ejemplo, 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.



IMPORTANTE

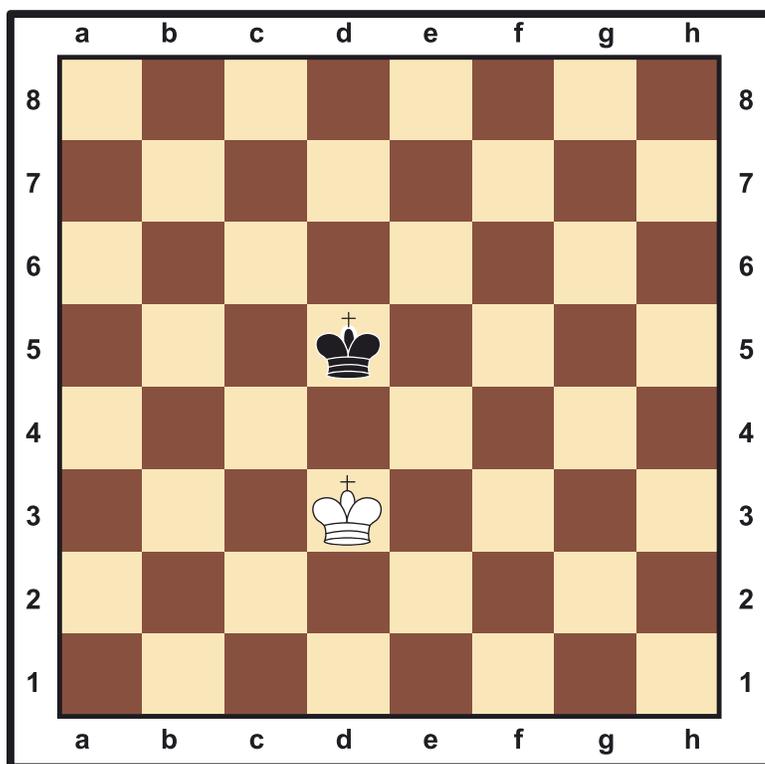
Diferencias entre Jaque y Jaque Mate

Jaque	Jaque Mate
1. Si el rey está en jaque, la partida puede continuar.	1. Si el rey está en jaque mate, la partida ha terminado.
2. El jaque es una amenaza que tiene solución.	2. El jaque mate es un ataque concluyente.
3. En el jaque el Rey amenazado puede escapar a otras casillas o interponer piezas.	3. En el jaque mate, el Rey atacado no tiene otros cuadros para escapar.

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



2. Acuerdo mutuo: Puede suceder que en el transcurso de la partida los dos jugadores acuerden dejar la partida en empate, esto puede ocurrir por igualdad o posición de la partida.

Estrategias pedagógicas sugeridas

Relación del Ajedrez con la Asignatura de Matemática.

- Resuelvo las siguientes operaciones:

$$5 + \text{Caballo} + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$(40 \times \text{Torre}) \div 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\text{Alfil} \times \text{Peón} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$50 + \text{Peón} - \text{Rey} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$30 \times \text{Torre} = \underline{\hspace{2cm}}$$

- Escribo $>$ $<$ ó $=$ según corresponda:

$$2 \text{ Caballos} \underline{\hspace{1cm}} 1 \text{ Torre}$$

$$1 \text{ Caballo} \underline{\hspace{1cm}} 1 \text{ Alfil}$$

$$1 \text{ Rey} \underline{\hspace{1cm}} 2 \text{ Torres}$$

$$1 \text{ Torre} + 1 \text{ Peón} \underline{\hspace{1cm}} 1 \text{ Caballo} + 1 \text{ Alfil}$$

$$1 \text{ Caballo} + 1 \text{ Alfil} \underline{\hspace{1cm}} 1 \text{ Torre}$$

$$1 \text{ Torre} + 1 \text{ Alfil} \underline{\hspace{1cm}} 1 \text{ Rey}$$

$$1 \text{ Rey} \underline{\hspace{1cm}} 1 \text{ Reina}$$

Relación del Ajedrez con la Asignatura de Lengua y Literatura.

- Encuentro en la siguiente sopa de letras, las piezas del Ajedrez.



PEÓN
TORRE
DAMA
CABALLO
REY
ALFIL

S	T	O	R	R	E	O
N	A	M	O	R	L	D
O	R	D	E	L	G	A
E	T	W	A	F	E	M
P	A	B	T	Z	R	A
X	A	L	F	I	L	D
C	R	E	Y	Z	E	W

C	F	A	C	T	R	A	U
A	J	A	Q	U	E	M	K
P	R	O	T	E	G	E	R
T	U	T	O	J	A	N	S
U	A	W	Y	E	H	A	Y
R	B	J	F	G	K	Z	R
A	C	D	M	L	I	A	E
R	R	E	V	O	M	N	Y

CAPTURA
JAQUE
PROTEGER
MOVER
REY
AMENAZA



Relación del Ajedrez con la Asignatura de Inglés.

- Conozcamos las piezas del Ajedrez en inglés.



King



Queen



Rook



Bishop



Knight



Pawn

- Conozcamos otras palabras del Ajedrez, en Inglés.



Chess



Chess clock



Chess board



Chess set



Chess pieces

- Unir con la línea según corresponda.



King

Queen

Rook

Bishop

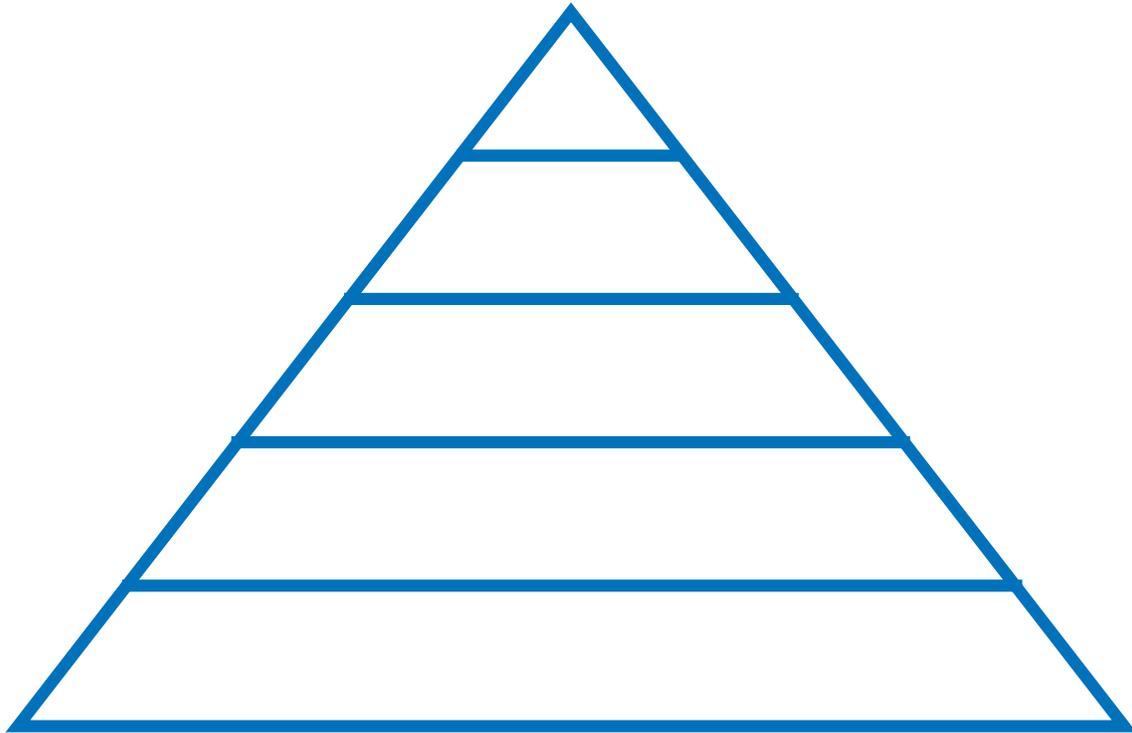
Knight

Pawn

Board

Relación del Ajedrez con la Asignatura de Taller de Arte y Cultura.

- Dibujo, en la siguiente pirámide, las piezas del Ajedrez, empezando por las de menor valor, hasta las de mayor valor.



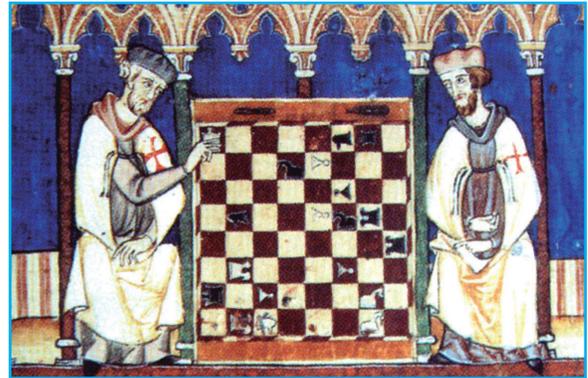
- Aprendo la siguiente canción y la canto con mis compañeras y compañeros de clase.

Hola mis amigos, vamos a aprender,
cómo es que se mueven, los peones del Ajedrez:
los ochos peones siempre van al frente,
en la fila dos y también en la siete;
al principio pueden dar si quieren un paso
o también un par, pero nunca un paso atrás;
su captura no es igual, debe ser en diagonal
o también si comes, en diagonal, peones,
tú los puedes coronar, si al extremo opuesto
logran llegar.
En una dama, un caballo, una torre o un alfil,
los peones puedes convertir.



Relación del Ajedrez con la Asignatura de Estudios Sociales.

En la historia del Ajedrez, el origen del juego sigue siendo controvertido, pero la versión más aceptada es que fue inventado en Asia, probablemente en la India, con el nombre de chaturanga, y desde allí, se extendió a China, Rusia, Persia y Europa, donde se estableció la normativa vigente. Sin embargo, investigaciones recientes indican un posible origen chino, en la región entre Uzbekistán y la antigua Persia, que se podría remontar hasta el siglo III a. C.



Uno de los registros literarios más antiguos sobre el Ajedrez es el poema persa Karnamak-i-Artakshatr-i-Papakan, escrito en el siglo VI, y, a partir de esta era, su evolución está mejor documentada y ampliamente aceptada en el mundo académico. Tras la conquista de Persia por los árabes, estos asimilaron el juego y lo difundieron en Occidente, llevándolo al norte de África y Europa, e incluso, la actual España e Italia alrededor del siglo X, desde donde se extendió al resto del continente, llegando a la región de Escandinavia e Islandia. En Oriente, el Ajedrez se ha expandido, desde su versión china, el Xiangqi, a Corea y Japón, en el siglo X.

En el siglo XV, el juego fue ampliamente difundido en Europa y entre sus variantes, la europea fue la que se destacó por la velocidad indicada por la inclusión de la dama y el alfil. A pesar de que en esa época ya existía literatura sobre el Ajedrez, fue en este período cuando surgió el primer análisis de aperturas, debido a las nuevas posibilidades de juego, con otro dato importante, que solo los millonarios jugaban este deporte.

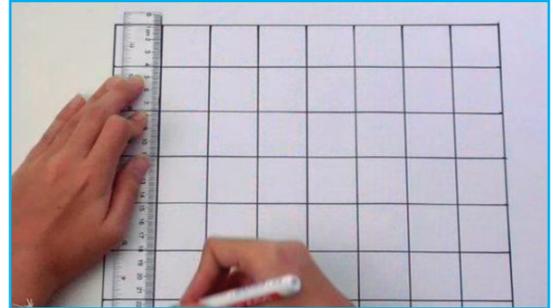
- Responde en tu cuaderno, conforme el texto anterior, las siguientes preguntas.
 - ¿Dónde fue inventado el Ajedrez?
 - ¿En qué siglo, este juego se destacó en Europa?
 - ¿Cuál fue el registro literario más antiguo sobre el Ajedrez?
 - ¿Dónde más se expandió el Ajedrez?

Tarea: Con ayuda de tus padres, investiga otra reseña de la historia del Ajedrez.

Relación del Ajedrez con la Asignatura de Aprender, Emprender, Prosperar.

Construcción del Tablero de Ajedrez

De manera individual, elabora tu propio tablero con ayuda de tus padres y tu docente.

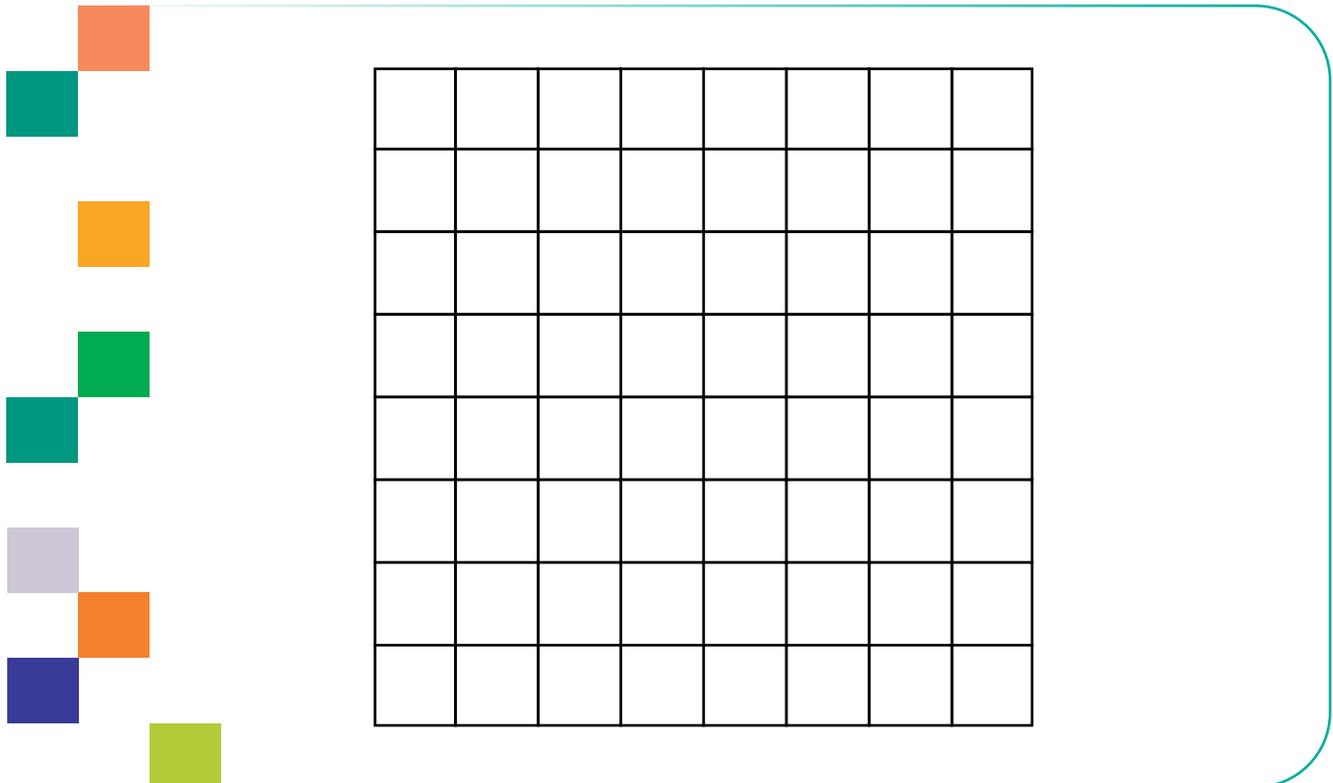


Materiales a utilizar:

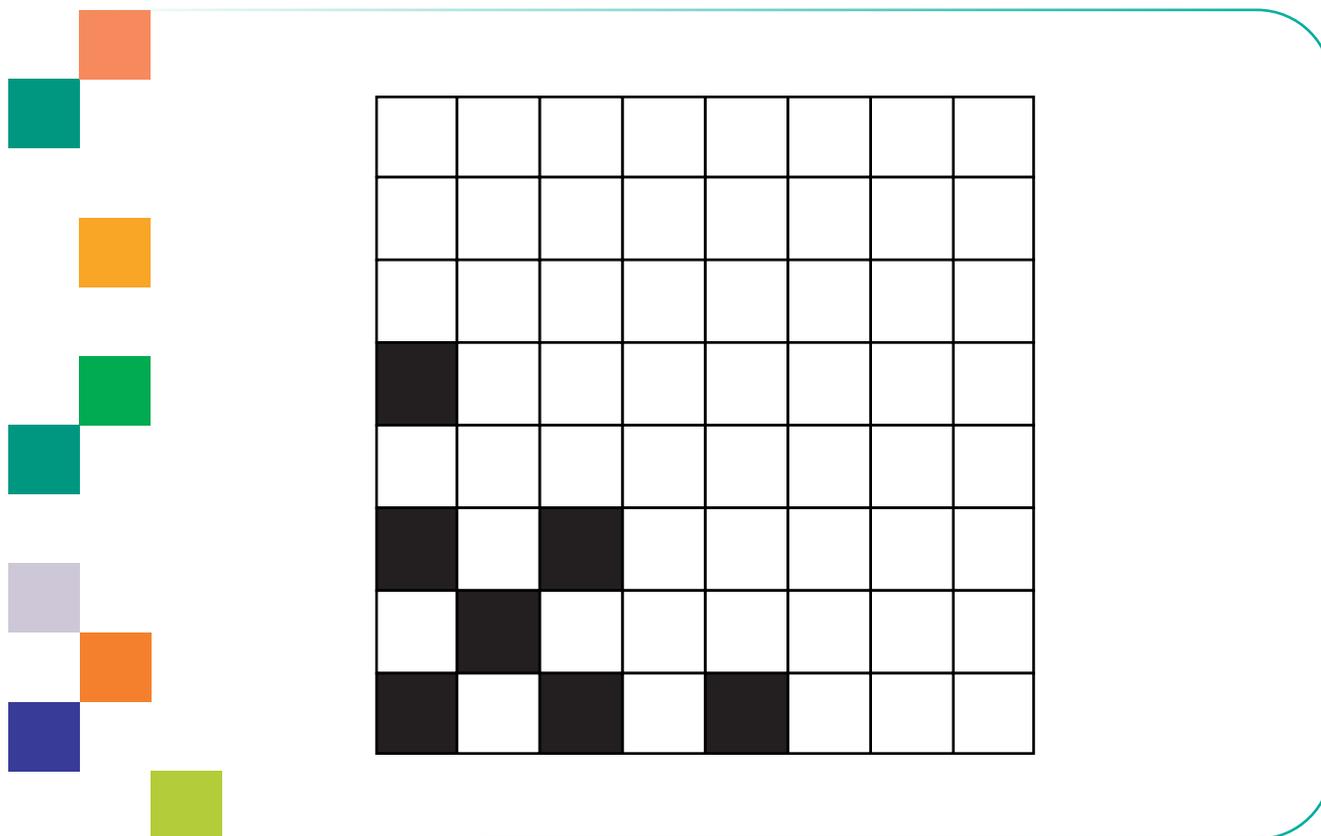
- Cartón desechable.
- 1 cartulina.
- Marcadores permanentes de dos colores (uno claro y otro oscuro).

Procedimiento para la elaboración:

1. Cortar la cartulina en un cuadrado de 60 cm de largo, por 60 cm de ancho.
2. Rayar 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:



3. Colorear (utilizando los marcadores) los cuadros o casillas, alternando una de color oscuro, con la siguiente de color claro. Comenzar la primera casilla de la esquina inferior izquierda, coloreándola (esta debe ser siempre) de color oscuro.

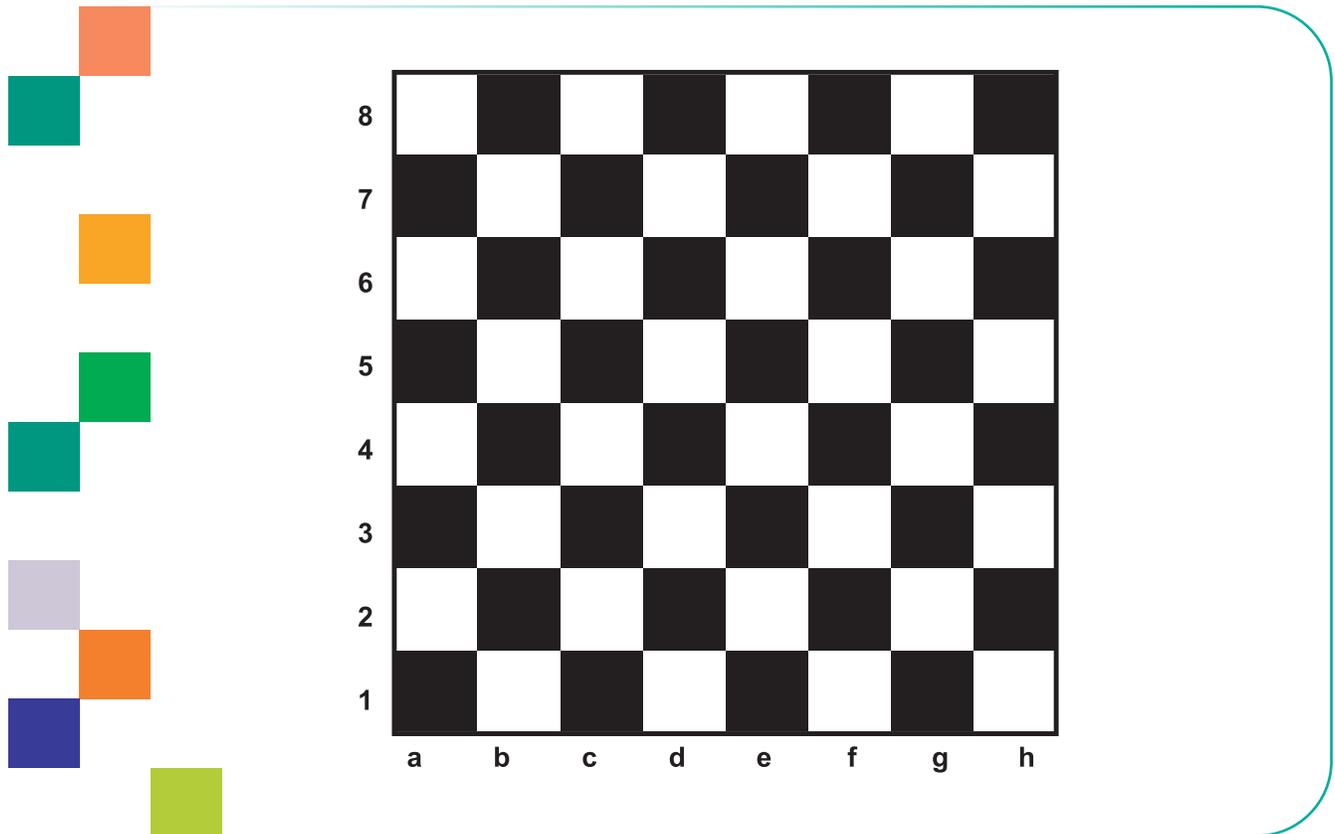


4. Terminar de colorear todo el tablero.
5. Pegar el tablero sobre el cartón, que debe ser dos centímetros más ancho que el tablero en cada uno de sus lados, para que nos dé espacio de escribir números y letras.

La casilla de la esquina inferior izquierda del tablero debe de ser siempre oscura.

6. Escribir, debajo de cada columna, una letra, comenzando, de izquierda a derecha, por la letra "a", hasta la letra "h", en minúscula, y un número a la par de cada fila, comenzando, de abajo hacia arriba, por el número 1, hasta el número 8.

Al final, el tablero deberá lucir de la siguiente forma:



Construcción de las piezas de Ajedrez

Materiales a utilizar:

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



Procedimiento para la elaboración:

1. Dibujar las 16 piezas de cada bando en la hoja blanca, basándose en las figuras mostradas anteriormente, detalladas de la siguiente manera:

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

Asimismo, se deberán dibujar las mismas piezas en la hoja negra. Las piezas deben dibujarse de forma pequeña, del tamaño de una tapa de gaseosa.

2. Recortar las piezas dibujadas y pegarlas en las tapas de gaseosa.
3. Ubicarlas en el tablero de Ajedrez para obtener un tablero completo.

El tablero lucirá similar a la siguiente imagen:



A decorative graphic consisting of several squares in shades of teal, light green, and dark green, arranged in a staggered pattern around the central text.

Anexos

El Reino de Ajedrez (cuento)

Hace mucho tiempo, existió un reino llamado Ajedrez.

El rey de Ajedrez estaba casado con la dama de Ajedrez. Al poco tiempo de su matrimonio, tuvieron dos hijos gemelos.

A uno le llamaron El Rey claro y al otro, El Rey oscuro. Los dos se llevaban muy bien y cuando tuvieron la edad suficiente, se casaron con dos hermosas damas.

El Rey claro se casó con La Dama clara, y El Rey oscuro se casó con La Dama oscura.

Un día, el rey de Ajedrez enfermó y murió.

Pero, antes de morir, repartió el reino en 64 provincias: 32 claras, para El Rey claro y 32 oscuras, para El Rey oscuro.

Luego de su muerte, los problemas no tardaron en surgir, porque ninguno de los hijos se conformaba con lo que tenían y ambos querían poseer todo el terreno del reino. Por esta razón, se enfrentaban con frecuencia y siempre vencía el más astuto de los dos: quien conseguía derrotar al rey contrario.



Actividad sugerida.

- Conforme el cuento, responde las siguientes preguntas:
 - ¿A qué hace referencia el reino con 64 provincias?
 - ¿Cómo se llaman los personajes?
 - ¿Cómo se llamaba el reino?
 - ¿Cuántos hermanos eran?

Partidas rápidas de Ajedrez

El Ajedrez rápido es una modalidad, donde cada jugador dispone de una hora o menos de tiempo total (acordada de antemano), para ejecutar todos sus movimientos. El cómputo de dicho tiempo, se lleva a cabo, mediante un reloj de Ajedrez especialmente diseñado. El Ajedrez rápido es muy popular en muchos sitios de internet dedicados al tema.

Existe una cierta ambigüedad sobre el término Ajedrez rápido, ya que puede referirse a diferentes ritmos de juego. La FIDE reconoce en sus leyes del Ajedrez dos modalidades: Ajedrez rápido y Ajedrez relámpago.

¡A Jugar!

Para esta actividad, se sugiere jugar dos partidas intercambiando colores: es decir; en la primera partida un alumno juega con el color blanco, en la segunda, le corresponde el negro.



El torneo de Ajedrez se puede organizar de las siguientes formas:

- Si el número de jugadores es 10 o menos, el sistema a utilizar será el de “todos contra todos”, también llamado Round-robin. Este sistema implica que cada estudiante jugará una partida de Ajedrez contra cada uno de los demás participantes del torneo. Al finalizar todos los juegos, el estudiante



con más puntos será el campeón del evento. De esa misma forma, el estudiante que obtenga la segunda cantidad más alta de puntos, obtendrá el segundo lugar y el estudiante que obtenga la tercera cantidad más alta de puntos, se adjudica el tercer lugar. En caso de empates, se procederá a jugar una partida adicional entre los jugadores empatados, el ganador del desempate se adjudicará el lugar correspondiente.

- Si el número de jugadores es mayor de 10, se usará el sistema de “eliminación directa”, también llamado Knock out. Este sistema es el mismo utilizado en los octavos de final de la copa mundial de fútbol. Un estudiante jugará una partida contra otro estudiante, el que resulte vencedor pasará a la siguiente ronda, el perdedor quedará eliminado; si el resultado de la partida es empate, se procederá a jugar otra partida hasta que resulte alguien ganador. Al haber solo dos estudiantes en la fase final, el ganador entre ambos resultará ser el campeón del torneo y el perdedor será el segundo lugar.

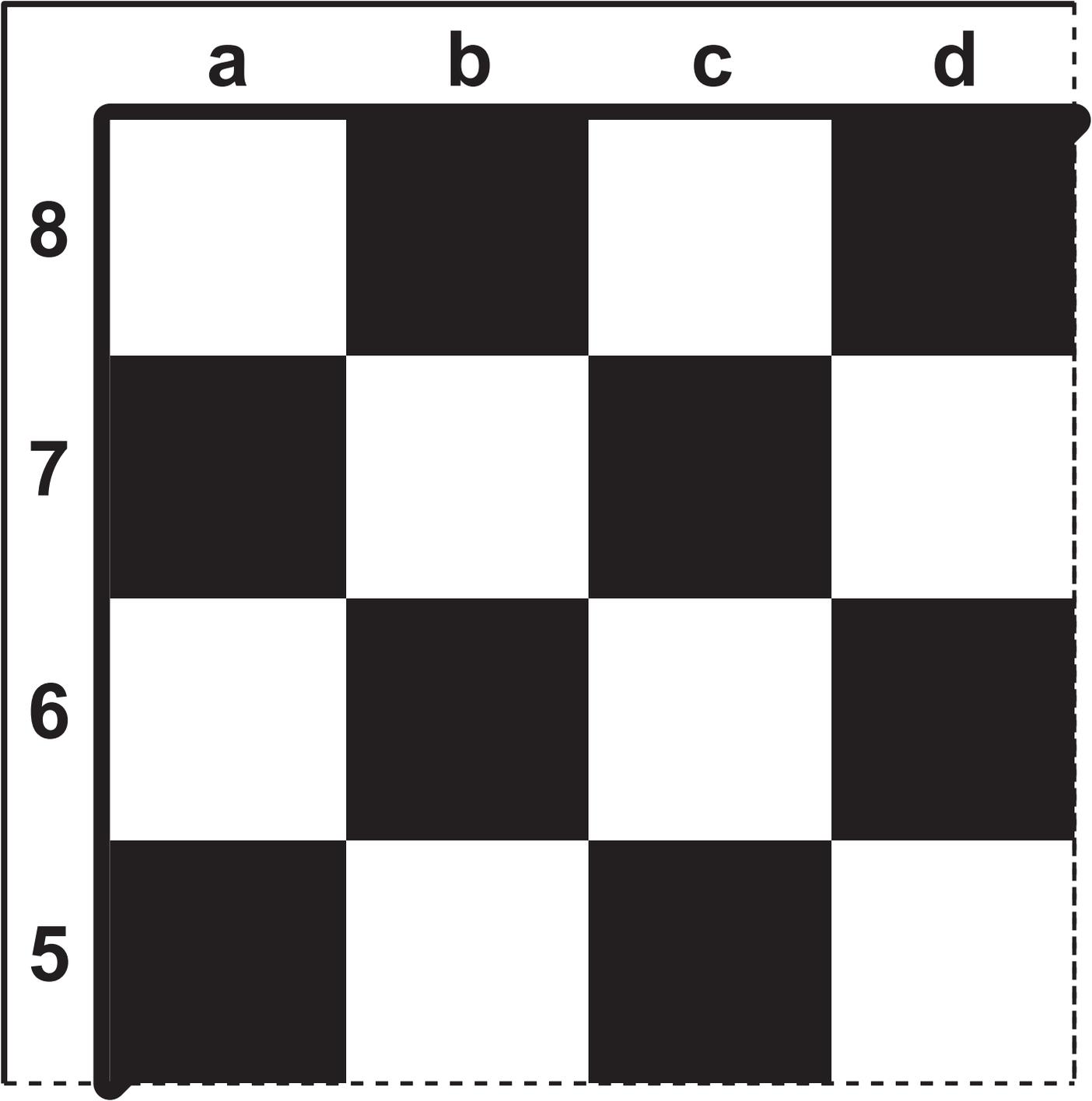
Actividades sugeridas:

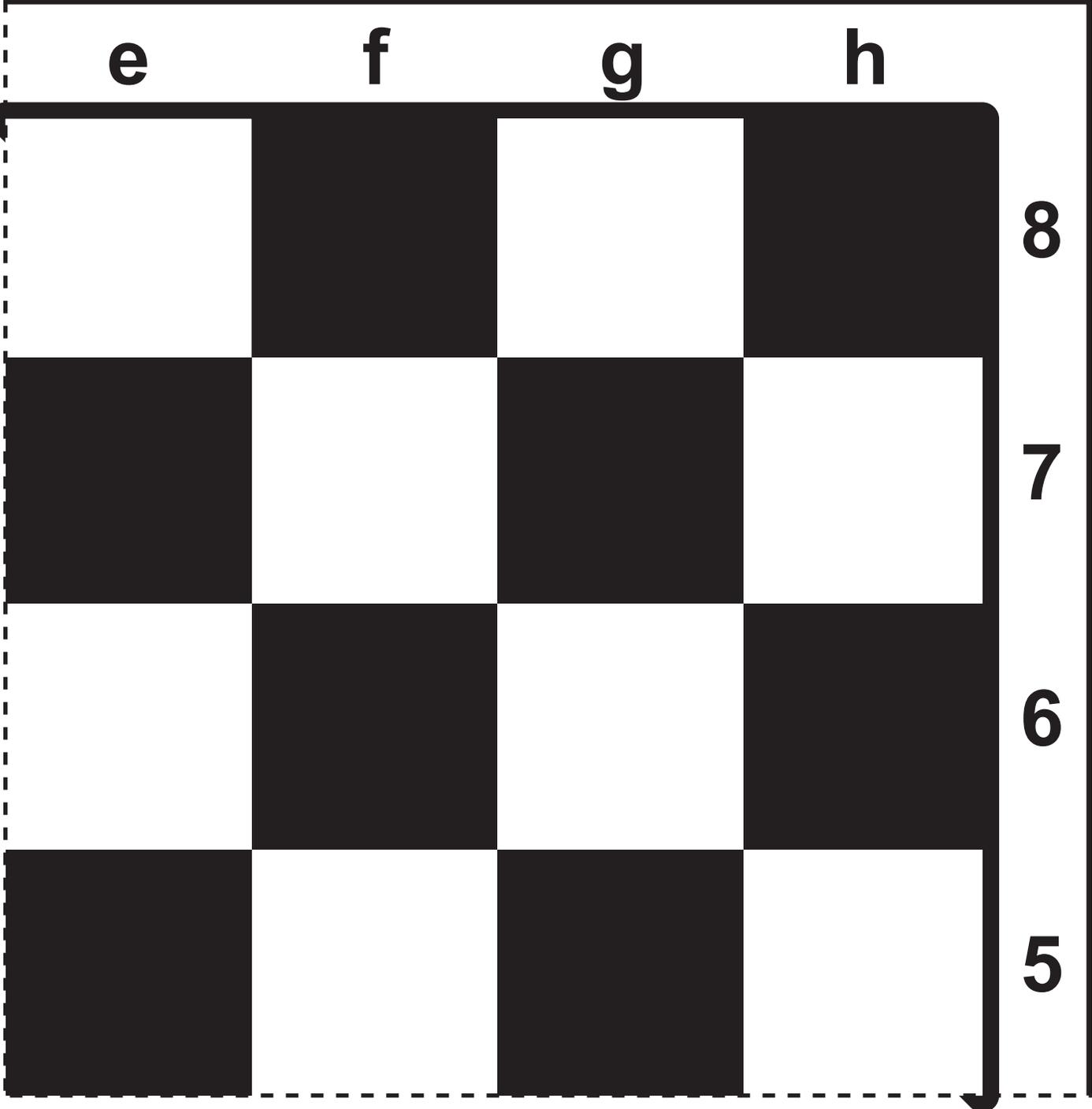
Organizar un torneo de Ajedrez con los estudiantes (se puede separar en categorías masculina y femenina o todos los estudiantes en el mismo torneo).

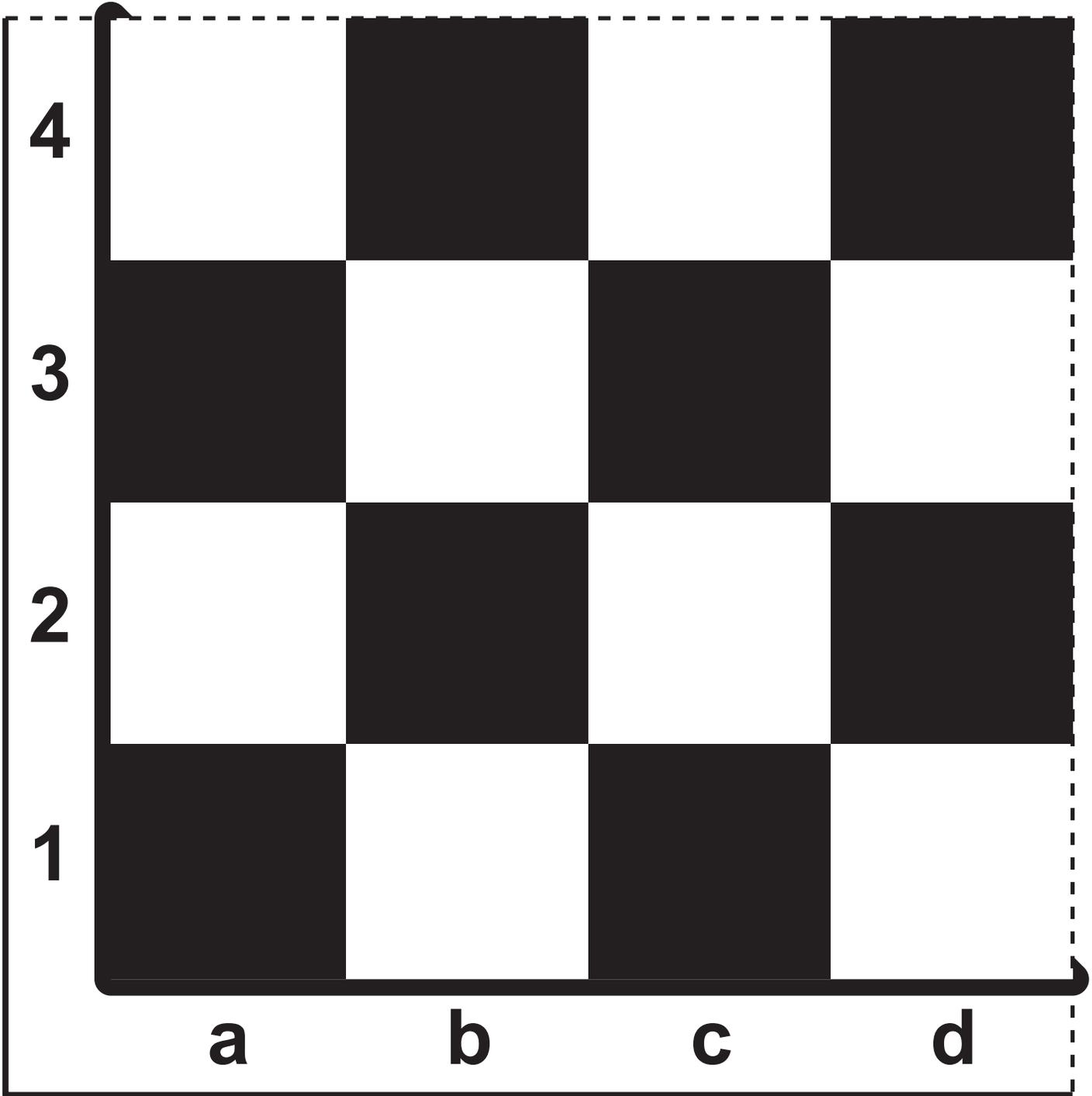
La participación de los estudiantes en torneos y campeonatos de Ajedrez ayuda a fortalecer y poner en práctica lo aprendido, favorece la concentración, potencia la capacidad de reflexión y de análisis y desarrolla la creatividad de los niños y las niñas. Además, los estudiantes se divertirán y fomentarán el compañerismo y la sana competencia.

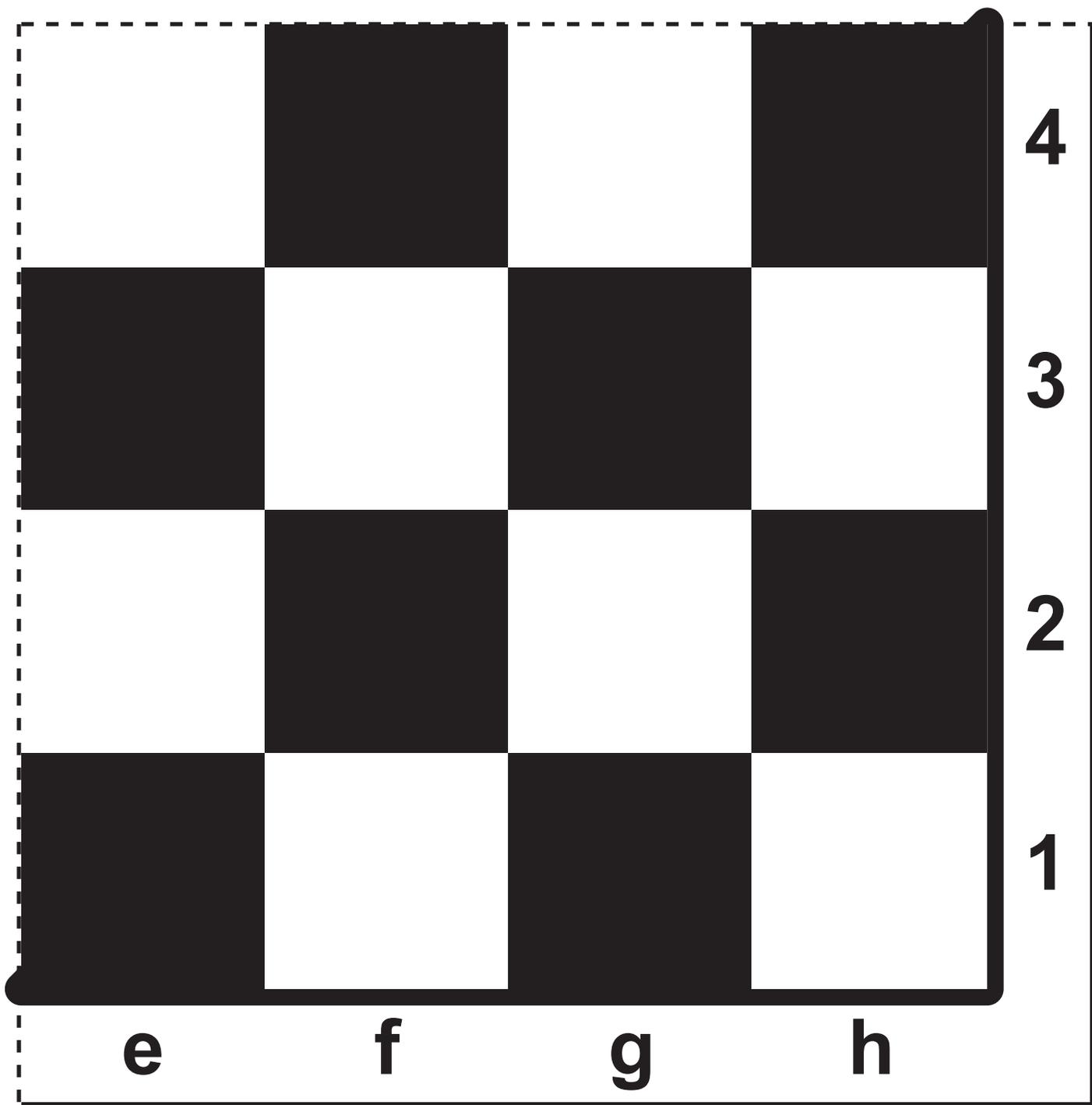
Sistema de puntuación en torneos de Ajedrez.

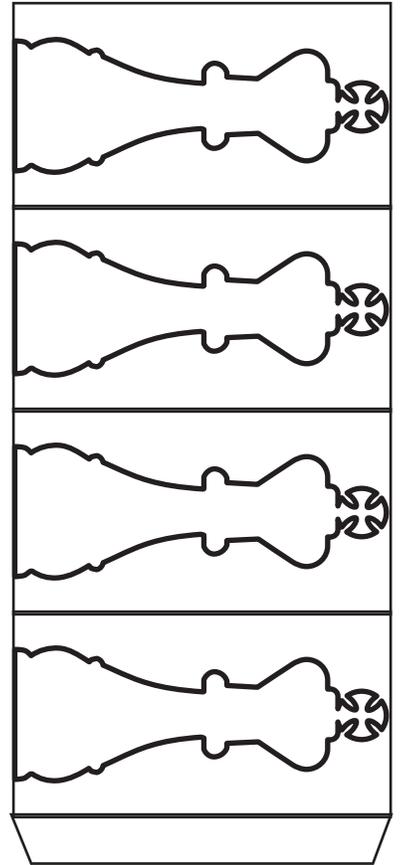
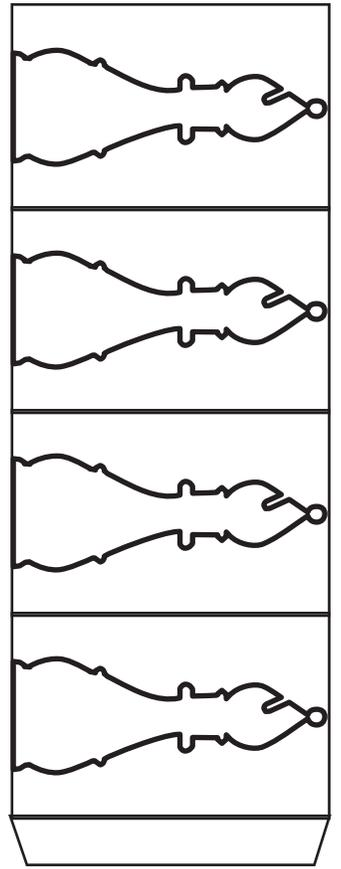
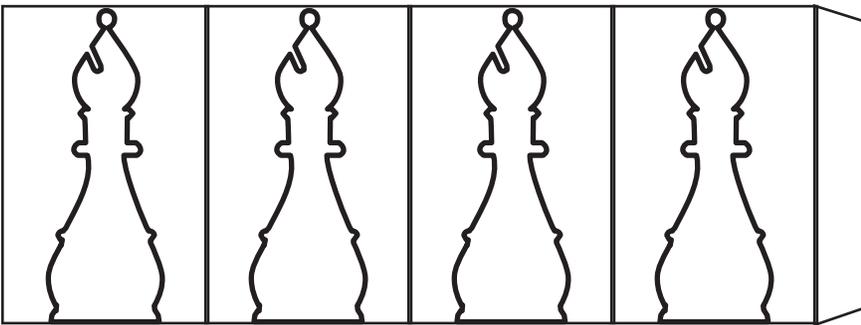
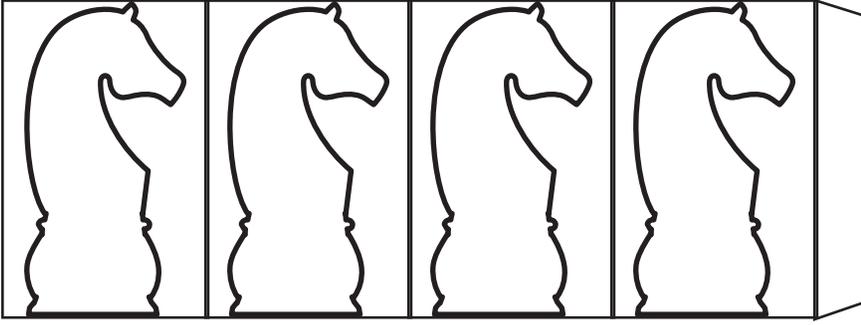
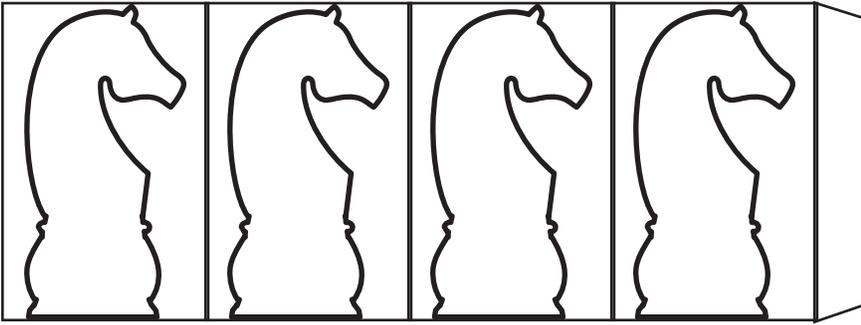
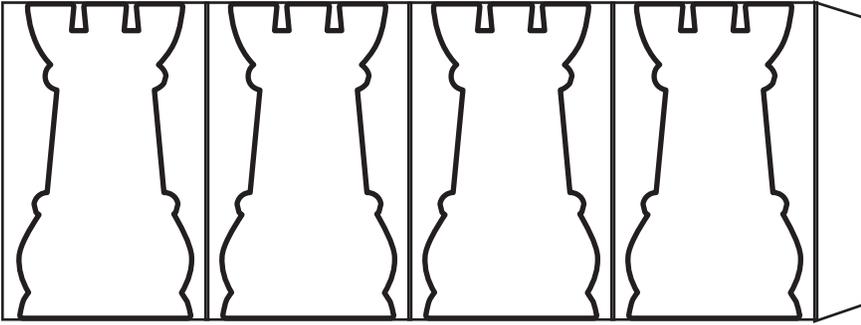
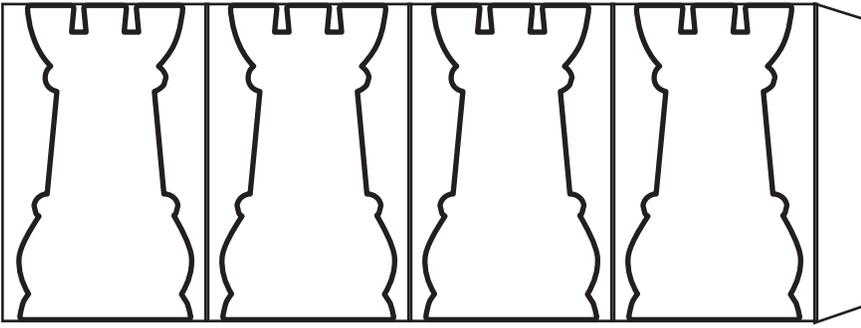
En el Ajedrez hay 3 posibles resultados: victoria, derrota y empate. Cada victoria es 1 punto para el jugador ganador y 0 puntos para el jugador perdedor. Cuando la partida termina en empate, es medio punto (0.5), para cada jugador.

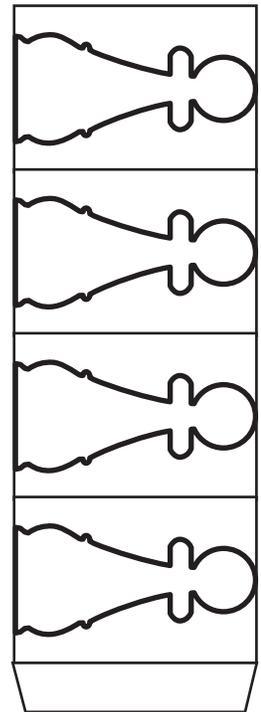
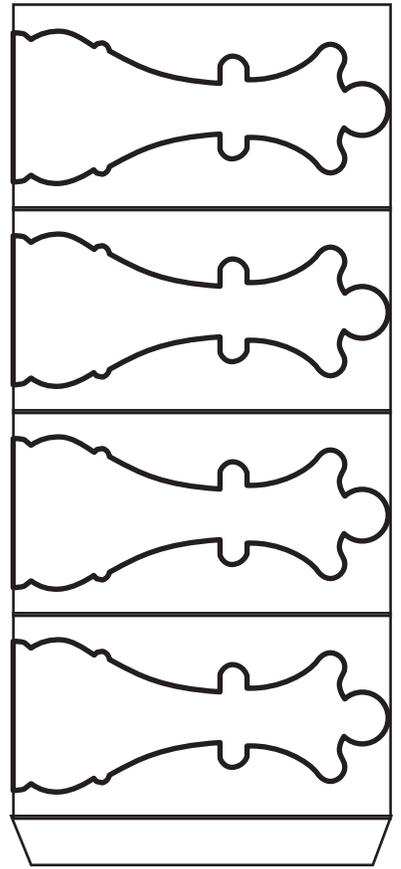
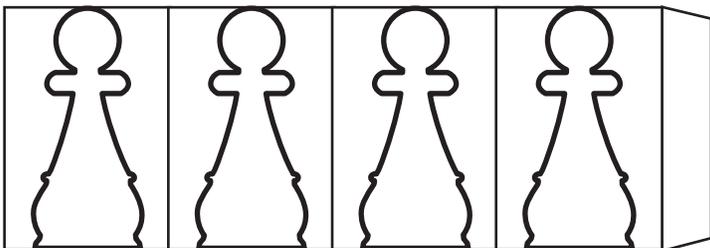
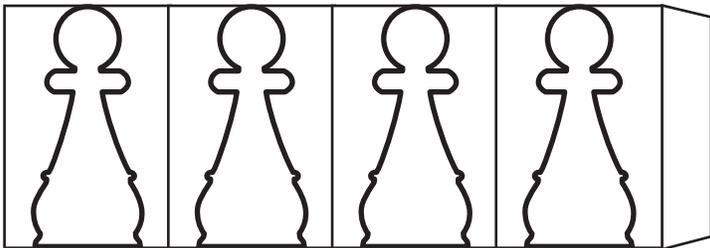
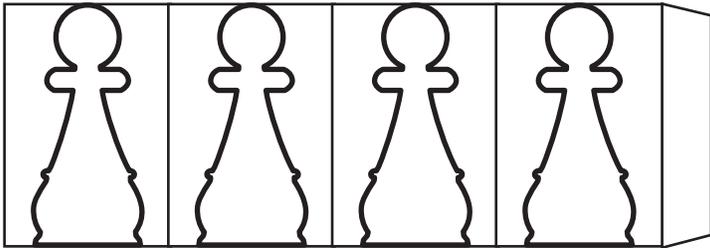
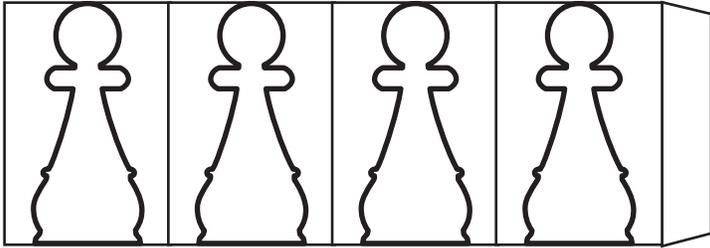
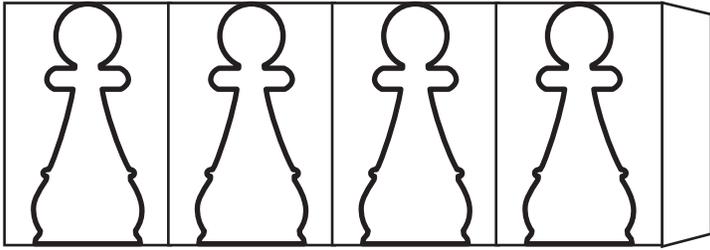
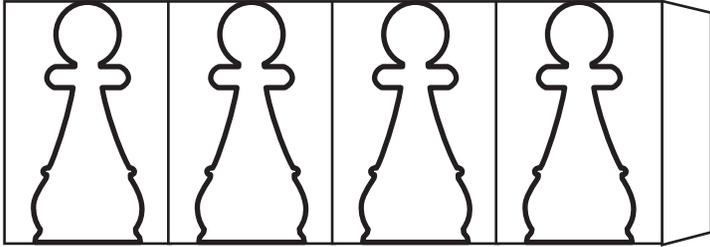
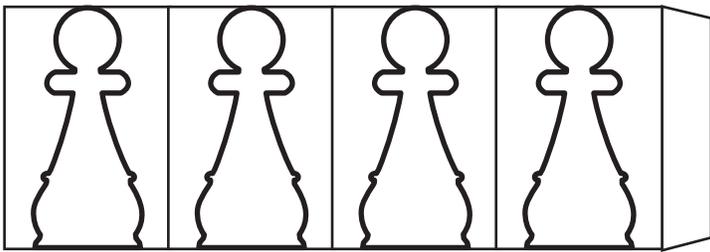


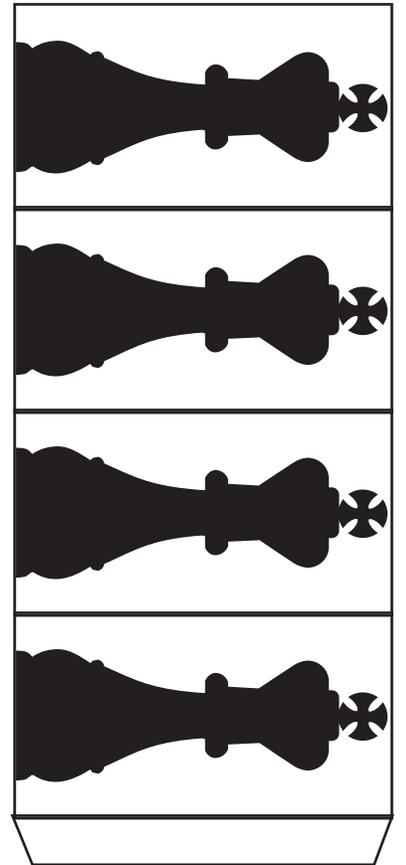
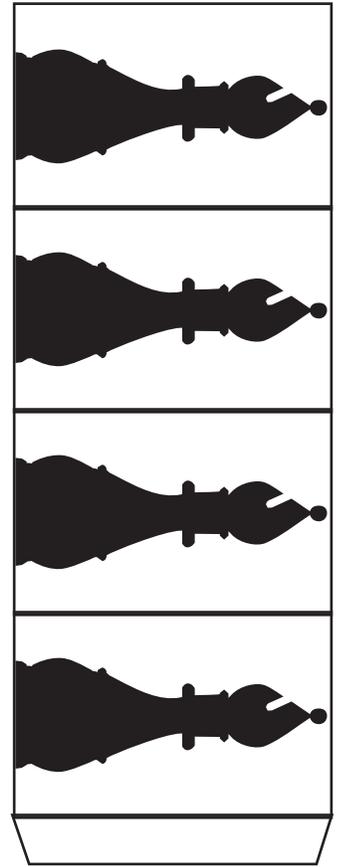
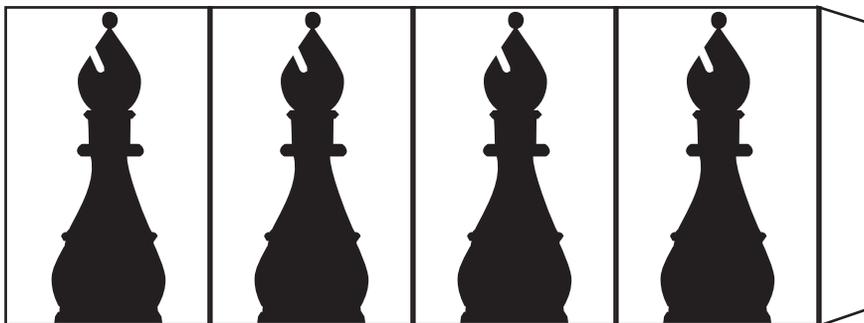
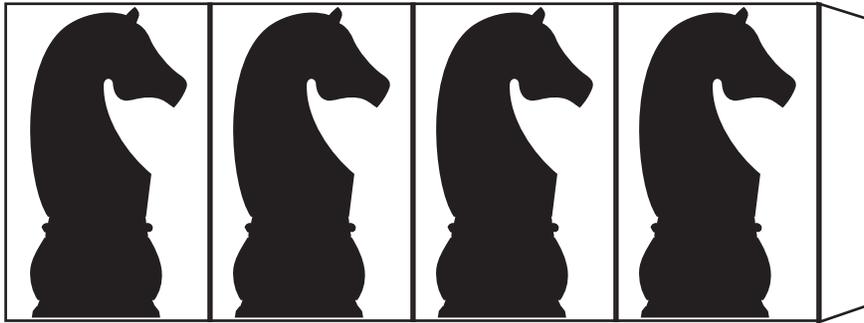
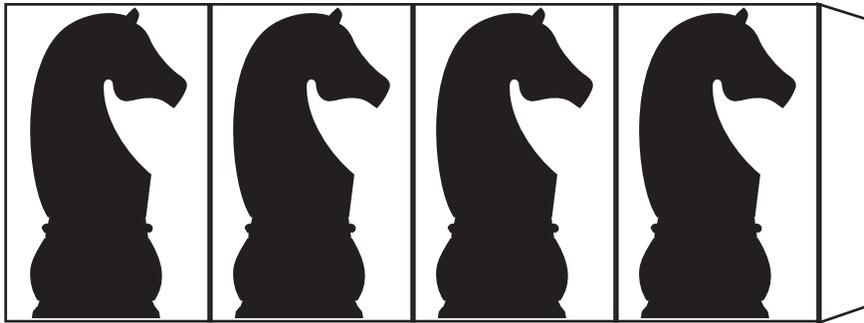
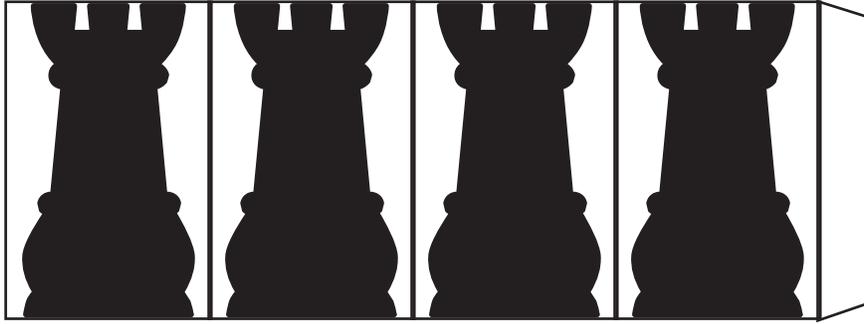
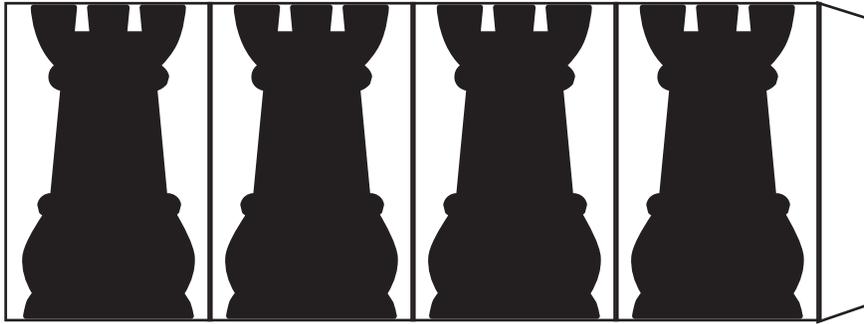


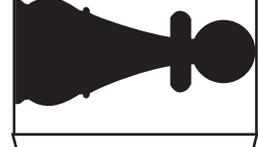
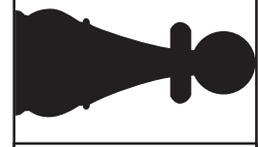
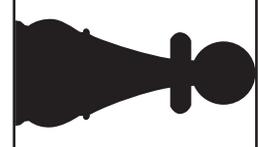
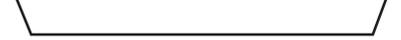
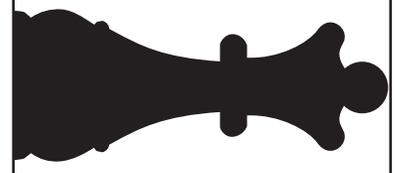
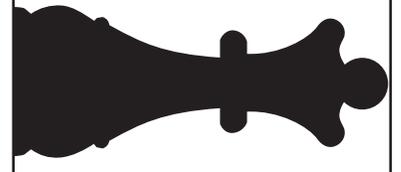
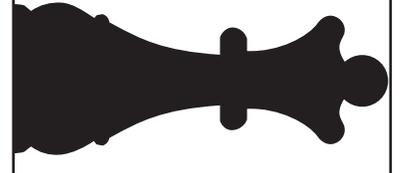
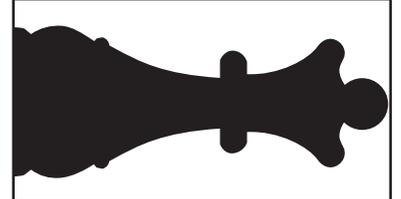
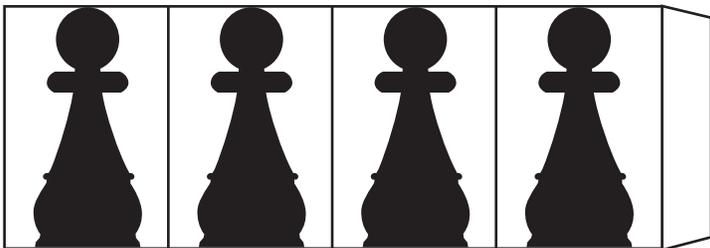
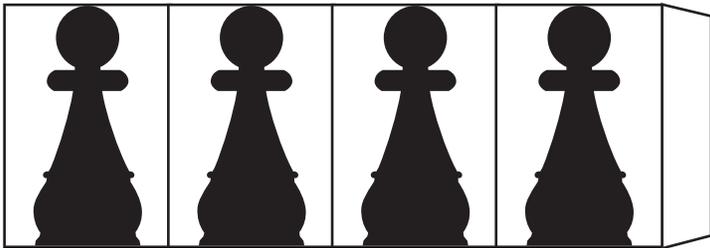
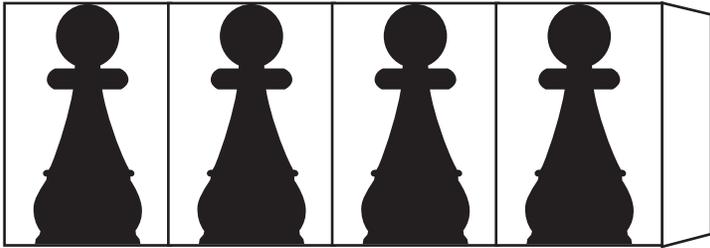
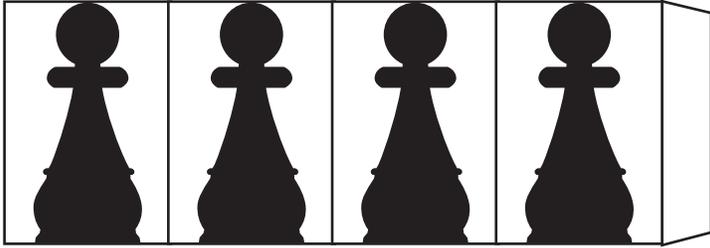
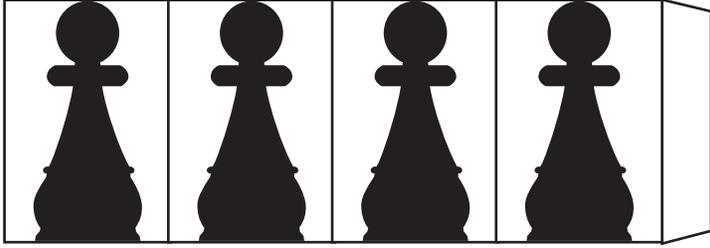
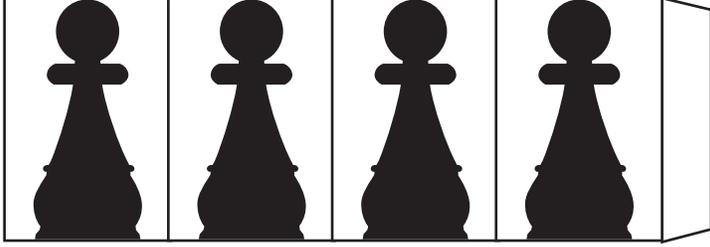
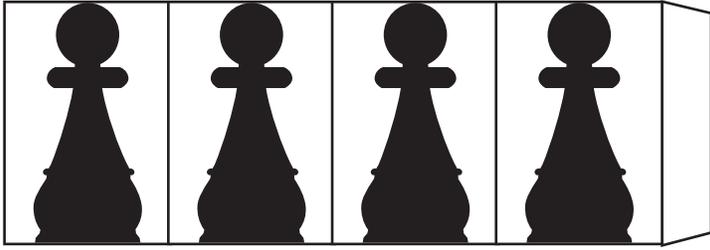


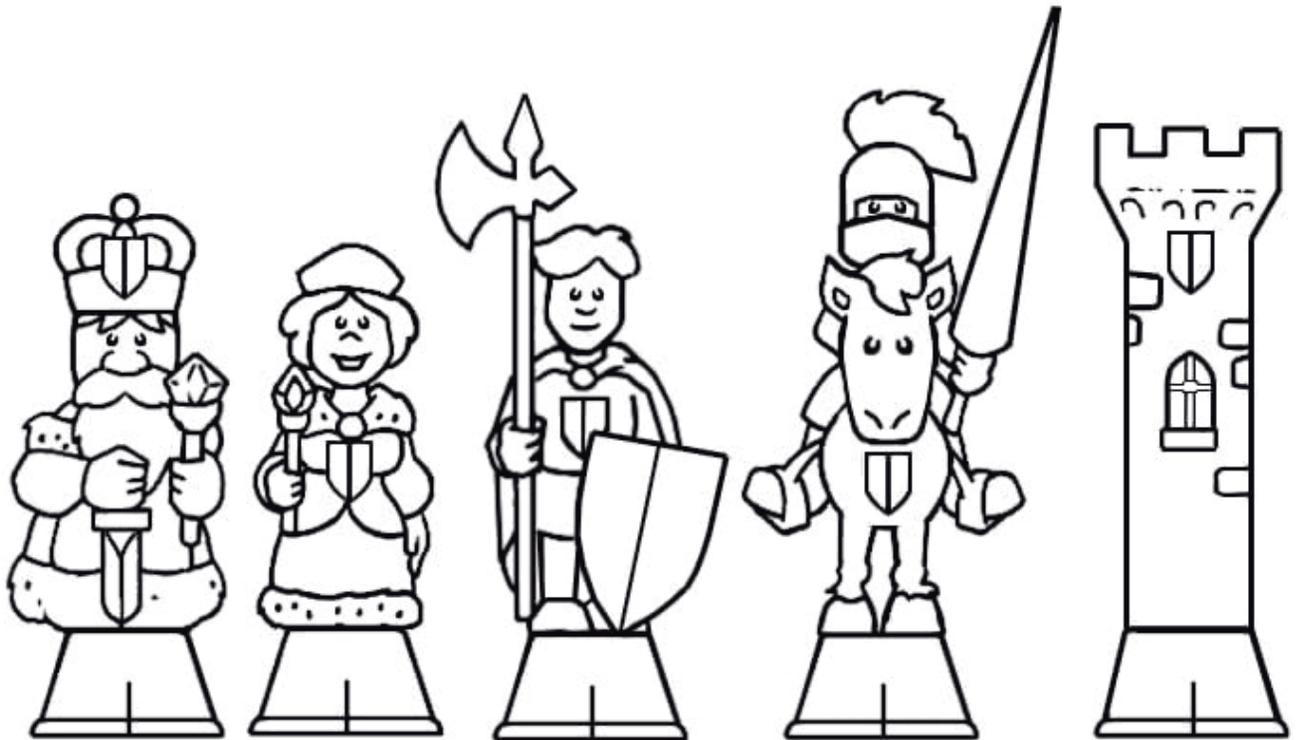
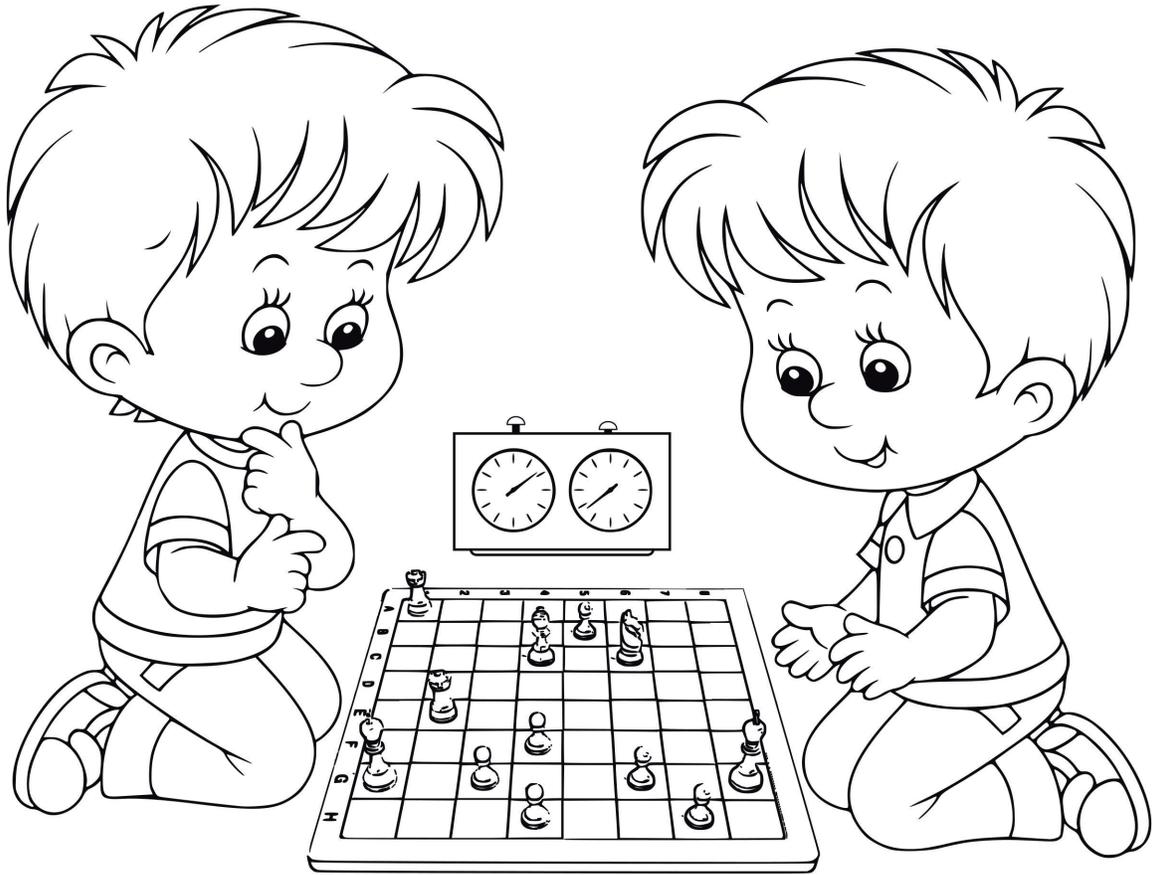












Bibliografía

- Manual de Educación Física Sexto Grado MINED 2019.
- Cuaderno de trabajo de Ajedrez, Tercer Grado, Primaria.
- Cuaderno de Ajedrez Santilla I.
- https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_Ajedrez
- <http://www.Ajedrezdeataque.com/17%20Aprendizaje/2/Mate2.htm>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Nbsrbr0uAcY>