



SANDRA J. BARRERO
DIEGO A. QUEVEDO

PROGRAMA DE AJEDREZ PARA EL FORTALECIMIENTO DE PROCESOS COGNITIVOS



Corporación Unificada Nacional
de Educación Superior

VIGILADA MINEDUCACIÓN

NIVEL INICIACIÓN

Título original: Programa de ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos - Nivel iniciación

© Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN
Bogotá, Colombia, diciembre de 2022

ISBN (Digital): 978-958-8191-83-6

Primera edición: diciembre de 2022

Escrito por: Sandra J. Barrero

Diego A. Quevedo

Corrección de estilo: Daniela Rojas

Diseño de la cubierta: Jonathan Zambrano / Chaos Creativo

Diseño y diagramación interna: Jonathan Zambrano / Chaos Creativo

Todos los derechos reservados

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual.



SANDRA J. BARRERO
DIEGO A. QUEVEDO



PROGRAMA DE AJEDREZ PARA EL FORTALECIMIENTO DE PROCESOS COGNITIVOS

NIVEL INICIACIÓN

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

I. CONTEXTUALIZACIÓN

- 1.1 ¿Por qué el Ajedrez en la Educación Formal?
- 1.2 Beneficios Educativos del Ajedrez
- 1.3. Procesos Cognitivos y el Ajedrez
- 1.4 Valores en el ajedrez

II. PROGRAMA

- 2.1 Programa
- 2.2 Presentación
- 2.3 Justificación
- 2.4. Propósitos
- 2.5 Teoría curricular
- 2.6 Modelo pedagógico
- 2.7 Modelo didáctico
- 2.8 Contenidos

1. EL TABLERO

2. NOTACIÓN ALGEBRAICA

3. EL REY

4. LA DAMA

5. LAS TORRES

6. LOS ALFILES

7. LOS CABALLOS

8. LOS PEONES

9. MOVIMIENTOS ESPECIALES

- 9.1 Coronación
- 9.2 Enroque
- 9.3 Peón al paso

10. JAQUE

11. JAQUE MATE

12. MATES ELEMENTALES

- 12.1 Mate de escalera
- 12.2 Mate de Dama y rey vs rey
- 12.3 Mate rey torre vs rey

13. ELEMENTOS TÁCTICOS

- 13.1 Ataque doble
- 13.2 Rey ahogado
- 13.3 Pieza clavada
- 13.4 Jaque al descubierto

14. FASES DEL JUEGO

- 14.1 Apertura
- 14.2 Principios de la apertura
- 14.3 Medio juego
- 14.4 Final

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Es necesario potencializar procesos cognitivos, por medio de diferentes actividades, que propendan por complementar y enriquecer la formación del estudiante. Estas nuevas orientaciones y planteamientos educativos adquieren fuerza e importancia al ser impulsados por la pedagogía y la didáctica educativa que, a su vez, implican la necesidad de adelantar una nueva interpretación de la inteligencia humana y de los procesos de aprendizaje; es por ello que los educadores deben buscar diversas maneras para aportar, complementar y enriquecer a esa formación del estudiante, en su comprensión de cómo piensa y aprende.

En esta tarea, se deben fomentar las habilidades cognitivas; entendidas como procesos mentales superiores, por las cuales la persona entiende y conoce su mundo, elabora juicios y toma decisiones; dichos aspectos son fomentados desde los primeros años de vida. Algunos de ellos son: imaginación, creatividad, concentración, percepción, memoria, atención, etc. Todos estos, elementos que están presentes en el ajedrez, que en este caso es la herramienta educativa escogida para contribuir a potencializar dichos procesos de pensamiento. Está comprobado que la adquisición mediante el aprendizaje, la ejercitación, el dominio de esta práctica deportiva y el jugar continuamente: aumentan la capacidad de atención y concentración e incrementan las habilidades creativas y lógicas de razonamiento.

El Ajedrez es un deporte que aporta, ayuda, promueve habilidades psíquicas, actitudinales y comportamentales, de heterogénea especialidad mental: solución de problemas, disciplina mental, agilidad, discriminación lógica de posibilidades, reacción ante lo inesperado, rapidez de pensamiento, capacidad de adaptabilidad, capacidad memorística, etc.

El presente libro es producto del semillero de investigación CUNESTIC, de la Universidad Corporación Unificada Nacional de Educación superior – CUN, quien ha posibilitado la reflexión académica y producción de este conocimiento.

CONTEXTUALIZACIÓN

■ 1.1 ¿Por qué el Ajedrez en la Educación Formal?

El hombre es consiente desde La “paideia” griega, cuyo autor principal fue Platón en La República, de la necesidad de moldear al ser humano en su completo desarrollo: físico, mental y espiritual; elementos que eran indispensables para alcanzar una sociedad perfecta. En otro periodo histórico, los Humanitas (en Roma) relacionan la educación, pedagogía y cultura como elementos del hombre libre, donde están relacionadas todas las disciplinas. Este grupo de pensadores enfatizan en el progreso cualitativo que hace al hombre un ser verdaderamente humano, que se enriquece con la cultura.

Un autor relevante en la concepción del hombre como ser pensante es Descartes, a partir del cual se concibe al hombre reflexivo, autónomo, capaz de tomar decisiones, aportando en todos los roles de la sociedad y logrando un adecuado desarrollo en todas las dimensiones, para lo cual deja de lado el reduccionismo técnico. En este sentido, el Ajedrez se convierte en una actividad que contribuye a un concepto de “hombre” en relación estrecha con su papel educativo; cuya indagación es de relevancia para los educadores encaminados a la tarea de la formación de estudiantes. Al respecto, Blanco, U. (1998) define que: “el papel educativo del ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de reglas y significados, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo del carácter y la acción virtuosa”.

En torno a la temática del papel educativo del ajedrez, existen diferentes investigaciones que recalcan que este potencia, no solo aspectos del pensamiento, sino también valores y virtudes en una persona, debido a las reglas y a la organización mental que se necesita para su práctica. En relación con los valores, se fomentan

mediante las estrictas reglas establecidas, las cuales generan en el estudiante: disciplina, respeto, técnicas de estudio, etc. En conjunto, aspectos esenciales en las instituciones educativas, para la formación de valores y aspectos cognitivos del individuo.

El Ajedrez es una herramienta educativa que debe estar presente en los procesos académicos de la educación formal, por establecer criterios, normas, valores; además de contribuir a mejorar procesos cognitivos —casi perdidos en esta generación— como la atención y la concentración. Esta práctica es inclusiva porque no distingue de género, ni de edad; se trata de una actividad que se puede llevar a cabo a lo largo de toda la vida.

Por las anteriores razones, la promoción del Ajedrez en los procesos educativos debe estar impulsada por los docentes, quienes son responsables de la formación de los niños promueven el desarrollo de todas las dimensiones. Adicionalmente, los ajedrecistas experimentan los beneficios que trae este deporte, como su disciplina y, entre otras, la transferencia que genera en otras actividades. Asimismo, es impulsada por los directores educativos, deportivos y políticos que conocen la necesidad de promover deportes y juegos que contribuyan al desarrollo cognitivo y emocional de los niños y jóvenes.

En esta sociedad se deben desarrollar condiciones para que los niños y jóvenes puedan lograr comprender su mundo. En el contexto actual, se encuentran diferentes problemáticas que afectan en especial a esta población; un aspecto nada menor que nos reta a buscar herramientas que contribuyan a capturar su atención. Cuando se logra la comprensión de lo que es el Ajedrez se genera un apasionamiento y un mundo de ideas inimaginables; un logro que requiere de anticipación, estrategias, concentración, conceptos y ubicación espacial, entre otros.

■ 1.2 Beneficios Educativos del Ajedrez

El ajedrez da la posibilidad de forjar valores, entre otros aspectos, porque la persona que lo practica aprende a seguir normas y comportamientos, a respetar las ideas del contrario, a adquirir responsabilidad de sus actos y, principalmente, a entender que toda acción que se realiza genera un efecto.

De igual manera, fomenta la actividad intelectual, desarrollando las habilidades del pensamiento a través de la resolución de problemas que se presentan en este juego, los que conllevan a la comprensión de las situaciones; un análisis estricto donde se estructuran hipótesis y se evalúan posiciones finales, lo cual implica detenerse a analizar las posibilidades individuales y del rival; entre más se comprenda como piensa el otro, mejor será el resultado. Estos procesos promueven el pensamiento crítico y requieren de un excelente nivel de concentración y atención, que es adquirido a través de la ejercitación.

Las investigaciones sobre Ajedrez, desde la psicología cognitiva, tienen sus inicios en 1894, cuando Alfred Binet —profesor de la Sorbona en París— realiza un estudio llamado *Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs* (psychology of great mathematicians and chess players); se trata de un documento que habla sobre la relación existente entre el nivel de juego de ajedrez —de los grandes maestros— y la inteligencia espacial. Sus conclusiones a partir de la interacción con los maestros estriban en que el ajedrez requiere de tres tipos de habilidades mentales:



Cognición. Componente del conocimiento adquirido, que proviene del estudio de posiciones del ajedrez y juegos previos que ayudan en el reconocimiento rápido de estos a lo largo del juego.



La memoria. Determinante, en el modo que el jugador guarda su conocimiento adquirido y para recordar los movimientos de su juego que están presentes en el análisis de su próxima jugada.



Imaginación. Resignificación del elemento abstracto que ayuda al jugador en la elección de su próximo movimiento.

El primer proyecto experimental documentado en Ajedrez que continua el camino hecho por Binet fue el realizado por tres investigadores rusos (Djakow, Petrowski y Rudik). En 1925, estudiaron 8 grandes maestros soviéticos del ajedrez, aplicándoles una batería de pruebas para determinar cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico, entre otros aspectos, y concluyeron que es necesario una memoria visual excepcional, y que el ajedrez requiere no solo de esas características, sino que también las desarrolla. Así pues, este estudio concluye que el ajedrez es un excelente ejercitador para la memoria. Estas investigaciones dieron pie a que el ajedrez se implantara como asignatura obligatoria en los colegios de la antigua URSS.

Años después, el maestro y psicólogo Adrian de Groot, se centró en la habilidad de los jugadores desde diferentes tópicos relacionados con el dominio del juego, pero especialmente desde el conocimiento. Concluyó que las diferencias entre jugadores de niveles diferentes existen con base en los procesos que ocurren dentro de los primeros escasos segundos de inspeccionar una nueva posición.

Asimismo, Neil Charness (1981) afirmaba que la práctica de ajedrez supone un modelo y un instrumento de trabajo muy adecuado para el estudio de los procesos cognitivos, como la percepción, la memoria y la resolución de problemas. Además, afirma que el ajedrez es un elemento de privilegio en la investigación sobre la inteligencia, pues supone un modelo de dominio que permite explorar, investigar y evaluar procesos.

■ 1.3. Procesos Cognitivos y el Ajedrez

1.3.1 Atención y concentración

La atención

Se da cuando el receptor empieza a captar activamente lo que ve lo que oye y, comienza a fijarse en ello o en una parte de ello, en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada. Esto se debe a que el individuo puede dividir su atención de modo que pueda hacer más de una cosa al mismo tiempo. Para ello adquiere destrezas y desarrolla rutinas automáticas que le permiten realizar una serie de tareas sin prestar, según parece, mucha atención. A esto es lo que se llama teoría de la capacidad (Banyard, 1995: 29)

Para que se logre este proceso, se requiere de una motivación que se relaciona con los objetivos del individuo. En las instituciones educativas, cada vez es más difícil captar la atención de los estudiantes, ya que cada día son más dispersos, por ende, se requiere enfatizar en actividades que fomenten estos procesos cognitivos. Por su parte, la concentración es el incremento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado, por lo cual, son procesos que están relacionados. Los autores Chun *et al.* (2009) proponen los siguientes tipos de atención:



Atención externa. Es la ejercida por un estímulo exterior, está condicionada por los estímulos que rodean al sujeto, por las nociones espacio y tiempo.



Atención Interna. Ejercida por los propios procesos mentales del individuo, ya sea por sus objetivos, deseos, o metas.

Ahora bien, según Kuts y Semrudclikeman (2005), de acuerdo con el interés del sujeto, la atención se clasifica en:



Atención alterna. Es la capacidad de cambiar, de una a otra tarea, sin confundirse.



Atención selectiva. El sujeto es capaz de abolir distractores irrelevantes, conservando la concentración en el estímulo principal. En esta forma de atención existen varios estímulos y el individuo debe seleccionar uno de ellos.



Atención dividida. Implica atender a dos o más estímulos sin perderse en la ejecución.



Atención prolongada. Es mantenida durante un largo periodo de tiempo.

En el Ajedrez se requiere de la atención alterna, que se evidencia al estar pendiente de la defensa, el ataque y demás elementos del juego, como la planilla y el tiempo; respecto a la atención selectiva, se presenta en la generación de planes sin perder el contexto general de la partida; en relación con la atención dividida, se debe prever cada posible respuesta y combinación de jugadas; finalmente, en la prolongada, una partida de ajedrez puede durar más de 3 horas.

■ 1.4 Valores en el ajedrez

La formación en valores, no se puede quedar en un simple proceso instructivo, o en un nivel teórico, ya que esto hace que no se dé una interiorización de los valores, al no ser experimentados o vividos. De ahí, la importancia del ajedrez como una práctica en la que el estudiante socializa, vivencia y aplica valores, que contribuyen a una sana convivencia. Si no se aprovechan este tipo de prácticas, en las cuales se pueden detectar valores como la solidaridad, el respeto, la responsabilidad, se presenta

una problemática, debido a que se está perdiendo una práctica como el ajedrez en la cual se pueden describir e interpretar estos valores y su importancia en la formación de la persona. Además de consolidar practicas lúdicas que permitan educar en valores y de esta manera contribuir, además, a la convivencia.

Es necesario, entonces, reorientar aquellas prácticas como el ajedrez y concientizar a los docentes de su importancia en la escuela. Esta actividad se presenta como una gran opción para guiar a los estudiantes en uno de sus medios expresivos más naturales, y al dejar pasar desapercibidas estas actividades, cual, si fueran un simple espacio para el entretenimiento, estamos dejando de lado la gran oportunidad o alternativa de educar en valores.

Siguiendo los planteamientos anteriores, Ortega & Mínguez (2001) resaltan que: “la acción educativa debe estar a la realización de los valores de la tolerancia, justicia, libertad, dialogo, igualdad, etc.”. Se trata, pues, de valores socio-morales, considerados como indispensables en la formación integral del individuo.

II. PROGRAMA

■ 2.1 Programa

El nombre del curso es: “Ajedrez como herramienta educativa para el fortalecimiento de procesos cognitivos: concentración, atención y memoria”. Está dirigido, principalmente, a las personas de nivel iniciación en la práctica deportiva del ajedrez.

■ 2.2 Presentación

Este libro pretende contribuir a los conocimientos en ajedrez, para cualquier persona que desee aprenderlo, además es una herramienta para los docentes que deseen impartir este importante deporte. Se propone la resolución de problemas, como potenciador de procesos cognitivos, enfatizando en la concentración, atención y memoria, como elementos necesarios en el desarrollo de los ejercicios.

■ 2.3 Justificación

Se tienen en cuenta algunos de los fines de la educación establecidos en la ley 115, como son: el desarrollo de capacidades, críticas reflexivas, la adquisición del conocimiento y el facilitar la participación. Se requiere que los educadores propongan actividades que potencien diferentes dimensiones de los estudiantes, para así formar personas que sean capaces de anticiparse a situaciones, manteniendo la disciplina y responsabilidad, en pro de fortalecer la toma de decisiones, resolviendo problemas y mejorando los procesos cognitivos, entre otros aspectos, como hipótesis, proyecciones y creaciones que emanan de este deporte.

■ 2.4 Propósitos



Fortalecer los procesos cognitivos de concentración, atención y memoria de cada persona.



Estimular el interés por el ajedrez, mostrándolo como actividad intelectualmente desafiante.



Resaltar los beneficios cognitivos, axiológicos y procedimentales del ajedrez.

■ 2.5 Teoría curricular

La teoría curricular que se propone es la cognitiva, de la cual uno de sus principales exponentes es Piaget (1978), quien afirmó que los contenidos se destacan en la medida que se activan procesos mentales. Por consiguiente, se responde, fundamentalmente, a cómo y qué llega a conocer el sujeto. Su objetivo sería, pues, la adquisición de estructuras mentales internas. En el caso del presente libro: los procesos cognitivos, la concentración, memoria y atención.

Entretanto, cabe resaltar que el ser humano construye activamente las ideas y produce un significado que tiene como base las experiencias previas. Dichas construcciones, en la teoría cognitiva, reconoce los siguientes elementos:

1

Los estudiantes indagan el sentido de lo aprendido, construyendo nuevas teorías como parte de su proceso de aprendizaje, así que cada uno aprenderá a su ritmo e interés por el tema y desarrollará su personalidad según su potencial. De esta forma, cada persona tendrá la oportunidad a partir de su imaginación y tener una autonomía de aprendizaje.

2

Cuando se entiende el conocimiento, se construyen relaciones e intercambian ideas. Por medio de la resolución de problemas hay una relación entre la información que ya posee (el estudiante) con la nueva que se le está brindando.

En esta teoría se esperan cambios en el educando, pero no siempre son observables; el cambio es determinado a partir de la capacidad de establecer mapas conceptuales y redes semánticas, en las que se describen interrelaciones dinámicas de los conceptos adquiridos.

Se empezará por elementos primordiales en el ajedrez, como la composición del tablero, el valor de las piezas, sus movimientos, el objetivo del juego, entre otros. Luego, llegar a la táctica de este juego, donde se encuentran elementos, como: dobles, descubiertos, clavadas, etc.

Adicionalmente, esta teoría permite la evaluación por procesos, lo cual es relevante porque el proceso será personalizado, teniendo en cuenta lo que sabe cada persona, como va aprendiendo, etc.

■ 2.6 Modelo pedagógico

El modelo pedagógico que se implementa es el constructivista, ya que en este se considera que el conocimiento no es algo fijo, sino que, en cambio, se construye progresivamente; en ese sentido, se da un proceso de elaboración individual en constante cambio. El constructivismo está en directa relación con la teoría curricular cognitiva, ya que considera la existencia de procesos mentales internos. Al respecto, Piaget (1978) afirma que “el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano”.

Este modelo se aproxima a los postulados del aprendizaje significativo de Ausubel (1989), desde el punto según el cual las habilidades no se desarrollan en lo abstracto, sino que necesitan de contenidos conceptuales, contextos de razonamientos y

de solución de problemas; este último aspecto es determinante en el desarrollo del programa ya que esa misma resolución abarca el modelo didáctico a implementar. Se formularán problemas en cada temática del deporte ciencia, que harán que el lector formule juicios, los compruebe y reconstruya, si es el caso.

Ahora bien, en el constructivismo se crean estructuras mentales cognitivas, mediante la creación de ambientes de aprendizaje y se desarrollan —progresiva y secuencialmente— estructuras mentales, donde los contenidos son las experiencias y el apoyo creativo. La enseñanza del ajedrez se desarrollará desde lo básico a lo complejo, a partir de lo cual el lector podrá aplicar sus conocimientos y adquirir nuevos aprendizajes.

En dicho modelo pedagógico se propone, también, que la formación de las personas se dé cómo sujetos activos, que son capaces de tomar decisiones. Así, se teje una interacción activa entre las partes que constituyen la educación, para poder construir, facilitar, preguntar, criticar, reflexionar, sobre la comprensión de las estructuras del conocimiento.

El eje principal es aprender haciendo; el maestro es un facilitador que coopera al desarrollo de las capacidades de los educandos, para reflexionar, pensar, idear, al punto que se potencian habilidades de pensamiento encaminadas a generar su progreso y evolución secuencial en las estructuras cognitivas, para acceder a conocimientos cada vez más complejos.

Respecto a los contenidos, lo que realmente importa es que el lector tenga una iniciativa racional en su desenvolvimiento y desarrollo. Desde el ajedrez se plantearán problemas que cada persona resuelve según su ritmo de aprendizaje, analizando sus fortalezas y falencias.

En la evaluación se tiene en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada persona, ya que no todos avanzan de la misma manera; el ritmo avanza de acuerdo a la comprensión del proceso de adquisición del conocimiento, como prioridad —antes que el resultado— mediante la evaluación cualitativa, donde son determinantes los propósitos, habilidades, capacidades, actitudes, y formas de actuar del estudiante

frente al aprendizaje y su intencionalidad. La respuesta por parte de cada lector a los problemas planteados en las sesiones dará cuenta del progreso y mejora de la atención, memoria y concentración.

■ 2.7 Modelo didáctico

Se propone una didáctica problémica que, según De Zubiría (2002), tiene como propósito: “problematizar el conocimiento y la cultura en la perspectiva de desarrollar instrumentos mentales y sistemas operacionales”. De manera que, cuando se problematiza se comprende una dinámica y se produce el conocimiento, gracias a la tensión del pensamiento-realidad.

Una vez interpretado el problema, se procede a escoger una estrategia que se adapte al problema; en el ajedrez, siempre se está anticipando lo que el otro puede hacer, nos formulamos preguntas en torno a las posibilidades, debemos ir varios movimientos adelante para analizar cada jugada, la persona recuerda o reconoce la información que se le está presentando en el juego, de acuerdo a como ha aprendido.

En este modelo, el maestro es un mediador entre el saber del estudiante y el dominio del conocimiento. El docente fomenta la búsqueda y el hallazgo desde su dominio disciplinar y pedagógico, desarrollando en su educando autonomía cognoscitiva y un pensamiento crítico, definido por Huitt (1998) como: “actividad de disciplina mental que evalúa argumentos o proposiciones y emite juicios que pueden guiar el desarrollo de creencias y la toma de decisiones”.

En este orden, a través del razonamiento creado por la formulación de un problema, el estudiante llega a obtener conclusiones, que pueden ser obtenidas por medio de la información que tiene en su memoria; de tipo inferencial, o conclusivo; crítico, o de opinión personal.

Debido a la mediación que se da en la didáctica problémica, entre la cultura y el saber del estudiante se genera una formación que reconoce la educabilidad del ser humano en las diferentes dimensiones, a saber, comportamental, comunicativa, cognitiva y praxiológica; este desarrollo se logra de acuerdo con las posibilidades de formación, aprendizaje y con el desarrollo cultural y personal del individuo. La didáctica problémica es estructural y cognitiva, en cuanto privilegia el desarrollo de los saberes y las estructuras intelectuales.

Se evidencia, pues, que en este modelo es fundamental comprender cómo aprende cada estudiante y qué competencias puede lograr desarrollar. El rol que cumple el estudiante es desarrollar su autonomía y la apropiación de los saberes, donde el aprendizaje significativo tiene una función central en el educando, en atención al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a partir de este se enfatiza la comprensión, mediante la articulación de proposiciones y conceptos que conllevan a diseñar una nueva estructura mental.

Respecto a la secuencia del aprendizaje, hay que advertir que es flexible y se da por niveles, por esta razón, el proyecto —en su desarrollo— partirá desde lo más básico, que es la composición del tablero, hasta la competición, partiendo en el nivel que se encuentre cada participante.

En cada unidad se establece una explicación del tema y, seguidamente, unos problemas que lleva a los estudiantes a reflexionar, pensar, idear; con esto se busca su progreso y evolución secuencial de sus estructuras cognitivas, lo cual le permite acceder a conocimientos cada vez más complejos. Después, se encontrará la solución de los ejercicios para validar si ha existido comprensión del tema. El eje principal, recordemos, es aprender haciendo y, para eso, el maestro es un facilitador que coopera al desarrollo de las capacidades de los educandos. Existirá, entonces, un ambiente de interacción entre los participantes, intercambio de ideas y ejercicios individuales.

■ 2.8 Contenidos

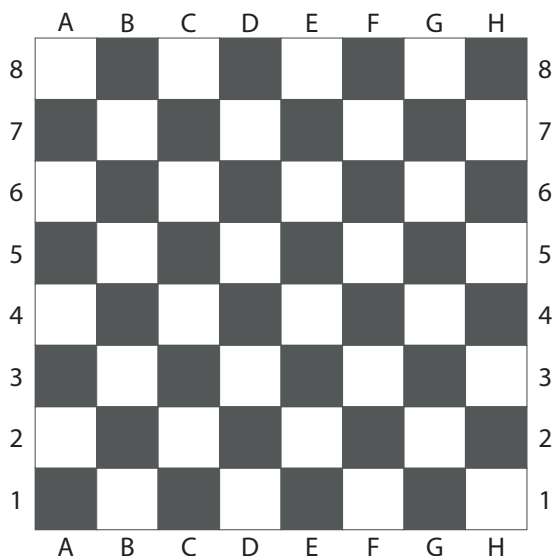
CONTENIDO	DESCRIPCIÓN
1. COMPOSICIÓN DEL TABLERO	Elementos estructurales del tablero.
2. NOTACIÓN ALGEBRAICA	Explicación de los Códigos que se utilizan en la notación algebraica en las partidas, para entender libros y fuentes de información del ajedrez.
3. EL REY	Ubicación y reconocimiento de los movimientos del rey, su forma de captura, para una mejor comprensión del juego. Resolución de Problemas en torno al tema de la unidad.
4. LA DAMA	Ubicación y reconocimiento de los movimientos de la dama, su forma de captura y valor para una mejor comprensión del juego. Resolución de Problemas en torno al tema de la unidad.
5. LAS TORRES	Ubicación y reconocimiento de los movimientos de las torres, su forma de captura y valor para una mejor comprensión del juego. Resolución de Problemas en torno al tema de la unidad.
6. LOS ALFILES	Ubicación y reconocimiento de los movimientos de los alfiles, su forma de captura y valor para una mejor comprensión del juego. Resolución de Problemas en torno al tema de la unidad.
7. LOS CABALLOS	Ubicación y reconocimiento de los movimientos de los caballos, su forma de captura y valor para una mejor comprensión del juego. Resolución de Problemas en torno al tema de la unidad.

8. LOS PEONES	Ubicación y reconocimiento de los movimientos de los peones, su forma de captura y valor para una mejor comprensión del juego. Resolución de Problemas en torno al tema de la unidad.
9. MOVIMIENTOS ESPECIALES	Enroque corto, largo, coronación, peón al paso. Caracterización de estos movimientos, ventajas y manejo de estos elementos. Resolución de problemas reconociendo la información de temas anteriores.
10. JAQUE	Explicación del tema, posibilidades para salir de la amenaza. Aplicación de este movimiento. Anticipación de movimientos.
11. JAQUE MATE	Explicación del tema, en qué situaciones existe Jaque Mate.
12. MATES ELEMENTALES	Conocer cómo se finaliza una partida, los mates más frecuentes, que son: Mate de Escalera, Mate de Dama y rey vs Rey, Mate rey torre vs Rey. Resolución de problemas utilizando temas tácticos de sesiones anteriores.
13. ELEMENTOS TÁCTICOS	Aprovechamiento y comprensión de recursos, como: Ataque doble, Jaque al descubierto, Pieza Clavada, Rey Ahogado. Mejoramiento de la Resolución de problemas.
14. FASES DEL JUEGO	Principales características de cada una de ellas: Apertura, Medio Juego y final.

1. EL TABLERO

El tablero de ajedrez tiene 8 filas y 8 columnas, que están enumeradas del 1 al 8 y de la letra A a la H:

Figura 1. Tablero de ajedrez



Fuente: Elaboración propia

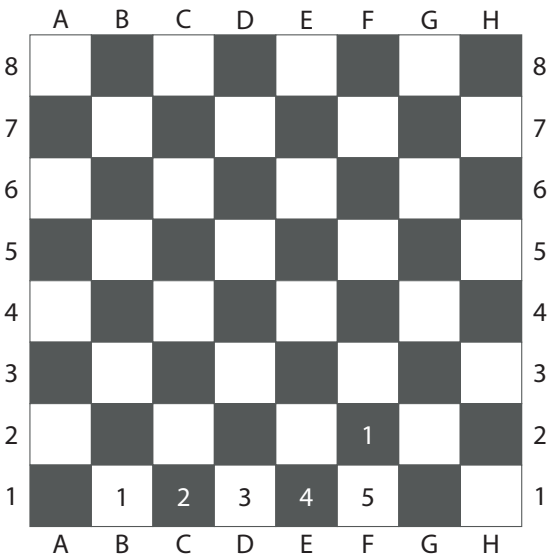
La casilla que se encuentra a mano derecha es de color blanca. Las piezas blancas deben ubicarse en los números 1 y 2, mientras que las piezas negras irán en el 7 y en el 8. Las casillas, también llamadas “escaques” se identifican de manera similar a una hoja de Excel (A1, B1, etc.). Este dato es de relevancia porque al consultar libros de ajedrez, artículos, o partidas: se requiere conocer cómo hacer la lectura e interpretación de las mismas.

Ejercicio 1: dibujar el tablero de ajedrez y señalar las casillas C2-B5-G7.

Ejercicio 2: los estudiantes se ubican en parejas. Uno de los dos da las indicaciones para mover una pieza desde A1 y llegar a la casilla indicada, diciéndole a su compañero cuantas casillas correr, en dirección: derecha, izquierda, arriba o abajo.

Ejemplo. Llegar a la casilla F2: en este caso se requiere mover 5 casillas a la derecha y una para arriba:

Figura 2. Ejercicio 2 el tablero



Fuente: Elaboración propia

Estudiante A: H6

Estudiante B: G7

Ejercicio 3: completa la frase que se esconde en el tablero siguiendo las casillas, en el siguiente orden. C5, E2, G3, D5, A3, H1, B1, B7, E5, G7, A5, H4, D1, A4, C8, F2, D6, H8, D3, B6, A8:

Figura 3. Ejercicio 3 el tablero

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	A	N	C	M	L	O	P	N	8
7	B	D	L	R	E	S	P	Q	7
6	N	I	O	E	M	O	C	R	6
5	O	M	A	D	E	L	D	A	5
4	E	L	A	Z	E	K	M	R	4
3	H	R	B	C	B	H	E	R	3
2	U	S	I	R	J	I	D	D	2
1	I	Z	D	T	A	F	N	E	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Fuente: Elaboración propia

Solución de los ejercicios: Ejercicio 1:

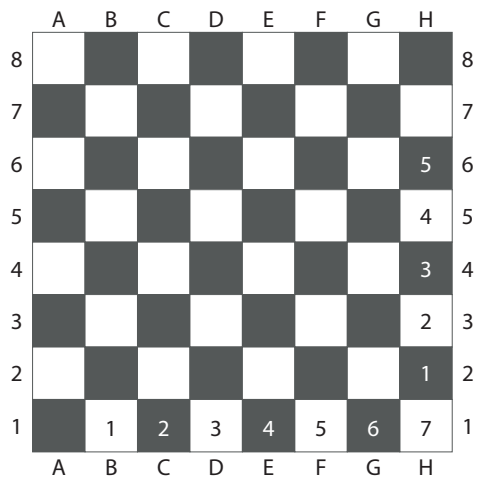
Figura 4. Respuesta Ejercicio 1 el tablero

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7							X		7
6									6
5		X							5
4									4
3									3
2			X						2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Fuente: Elaboración propia

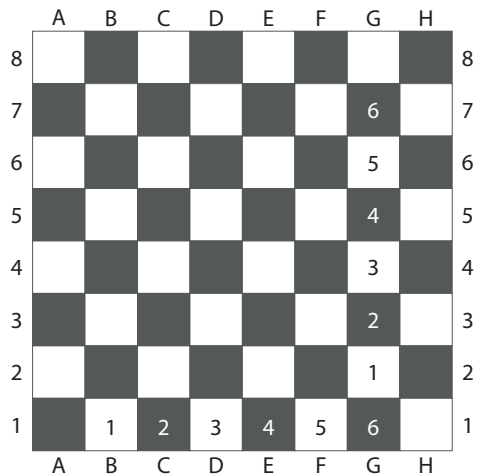
Ejercicio 2: Estudiante A: H6. 7 casillas a la derecha, 5 hacia arriba.

Figura 5. Respuesta Ejercicio 2 estudiante A el tablero



Fuente: Elaboración propia

Figura 6. Respuesta Ejercicio 2 estudiante B el tablero



Fuente: Elaboración propia

Estudiante B: G7. 6 casillas a la derecha, 6 hacia arriba

Figura 7. Respuesta Ejercicio 3

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	A	N	C	M	L	O	P	N	8
7	B	D	L	R	E	S	P	Q	7
6	N	I	O	E	M	O	C	R	6
5	O	M	A	D	E	L	D	A	5
4	E	L	A	Z	E	K	M	R	4
3	H	R	B	C	B	H	E	R	3
2	U	S	I	R	J	I	D	D	2
1	I	Z	D	T	A	F	N	E	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Fuente: Elaboración propia

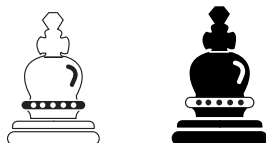
Ejercicio 3: Ajedrez deporte ciencia

2. NOTACIÓN ALGEBRAICA

En el transcurso del libro, se irán brindando una serie de indicaciones, para las cuales es necesaria saber la notación algebraica que se utiliza al anotar partidas en un torneo, o para analizarlas, además para entender los libros sobre ajedrez o ejercicios. Este sistema de anotación representa la secuencia de movimientos que realizan las piezas; desde luego que, al comienzo, la forma de anotar las partidas fue compleja, porque se indicaba —a la hora de mover— si la casilla correspondía al franco del rey, o de la dama. Ahora, solo se indica la pieza y casilla. Para entender esta notación veremos, a continuación, las piezas.

Las piezas en el ajedrez. Son 16 piezas del bando negro, y 16 del bando blanco; en la siguiente sección, veremos cada una de ellas, por ahora, solo se mencionarán cuáles son:

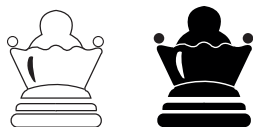
1. Rey: R



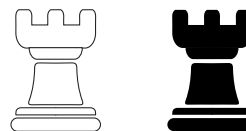
4. Caballo: C



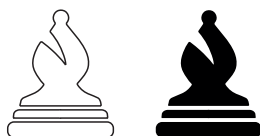
2. Dama: D



5. Torre: T



3. Alfil: A

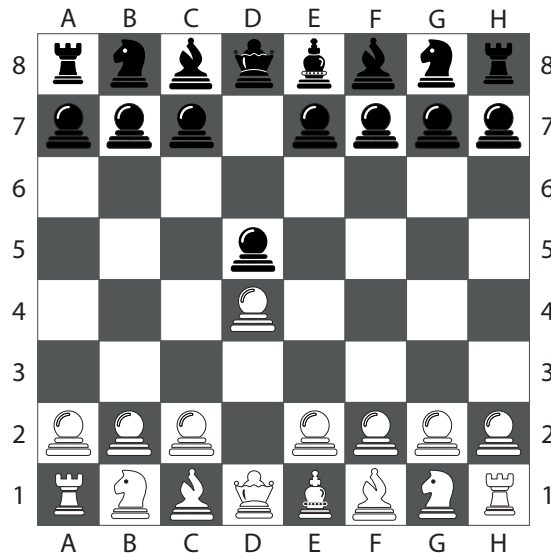


6. Peón:



Para indicar un movimiento, diremos el número de jugada, la mayúscula de la inicial de la pieza que mueve y, además, la casilla. Eso, a excepción del caso de los peones, para los que solo se menciona la casilla:

Figura 8. ejemplo notación algebraica



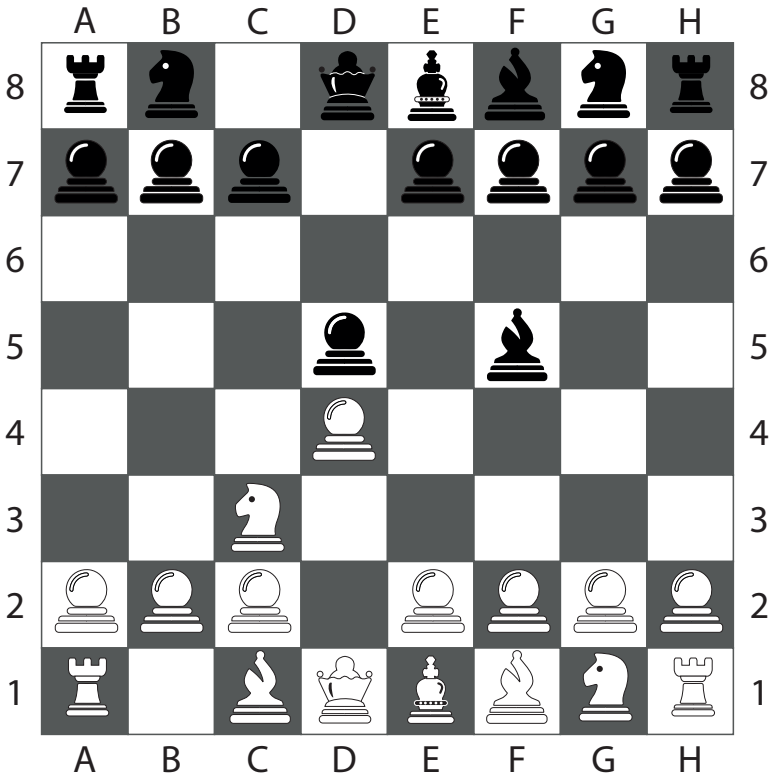
Fuente: Elaboración propia

Para el caso del grafico anterior se realizaron los dos primeros movimientos:

1. d4 d5

En una partida siempre inician las blancas, luego, juegan las negras. Cuando en un libro se encuentran puntos suspensivos (... d5) y, después, la jugada, obedece a que el movimiento corresponde al bando negro.

Figura 9. jugada 2 ejemplo notación algebraica



Fuente: Elaboración propia

2. Cc3 Af5: En la segunda jugada las blancas mueven Caballo c3 (Cc3) y las negras alfil f5 (Af5)

Para este tipo de escritura, existen ciertos códigos que representan momentos específicos, como:

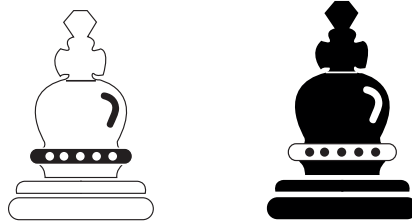
+ = Jaque
O-O = enroque corto
O-O-O = enroque largo
++ = Jaque mate.
X = captura

En los libros y análisis en materia, también encontramos:

? = cuando una jugada es mala
¡ = cuando la jugada es muy buena.

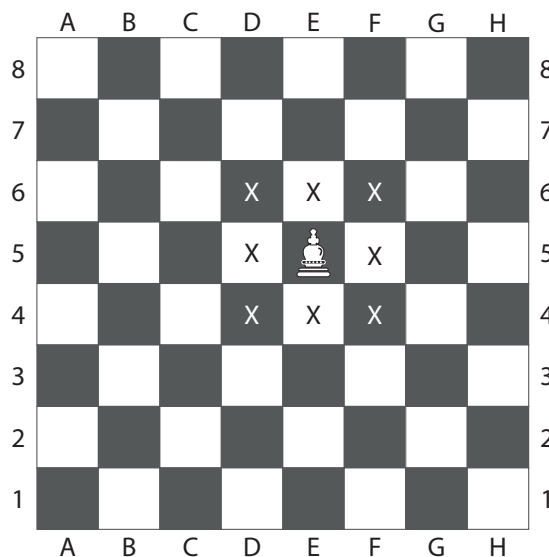
Asimismo, cuando una pieza captura a otra, se anota la pieza que hace la captura, la "x" y la casilla; por ejemplo: Cxf3. Esto quiere decir que el caballo capturo a la pieza de f3. En el caso de realizar un jaque, se anota la jugada y al final una cruz. Para ilustrarlo mejor, Dh5+ hace referencia a que la dama movió a h5 y está haciendo jaque. Reiteramos que, si existen dos cruces es porque hay jaque mate; un ejemplo sería Tf8++, es decir, que la torre movió a f8 e hizo jaque mate.

3. EL REY



Empezaremos por el rey, porque este juego tiene como misión esencial defenderlo de un jaque mate, por ende, es la pieza invaluable, porque sin él no hay juego. Se trata de una pieza que puede mover una sola casilla, a cualquier dirección.

Figura 10. El rey

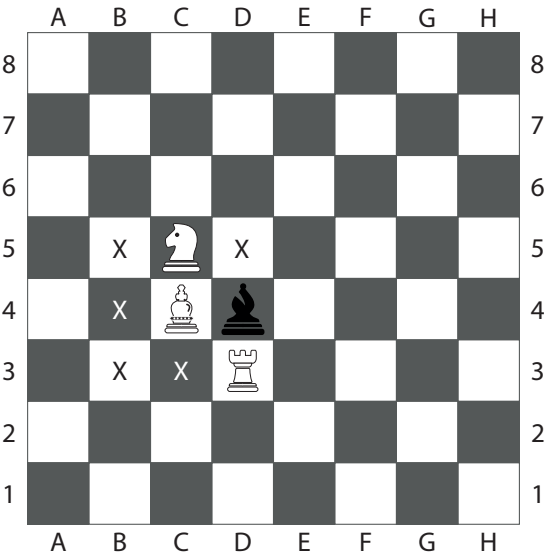


Fuente: Elaboración propia

En este caso el rey se encuentra en la casilla e5 y puede mover a cualquiera de las casillas que se encuentran marcadas con una X.

El rey captura a las piezas rivales de la misma manera que se mueve, si la casilla está ocupada por una pieza amiga no podrá mover a esa casilla. Para este caso, el rey puede capturar el alfil que se encuentra en la casilla d4 y no puede mover a las casillas d3 y c5, porque se encuentran ocupadas por el caballo y torre blancas (compañeros), o podría mover a las casillas que se encuentran señaladas con una X

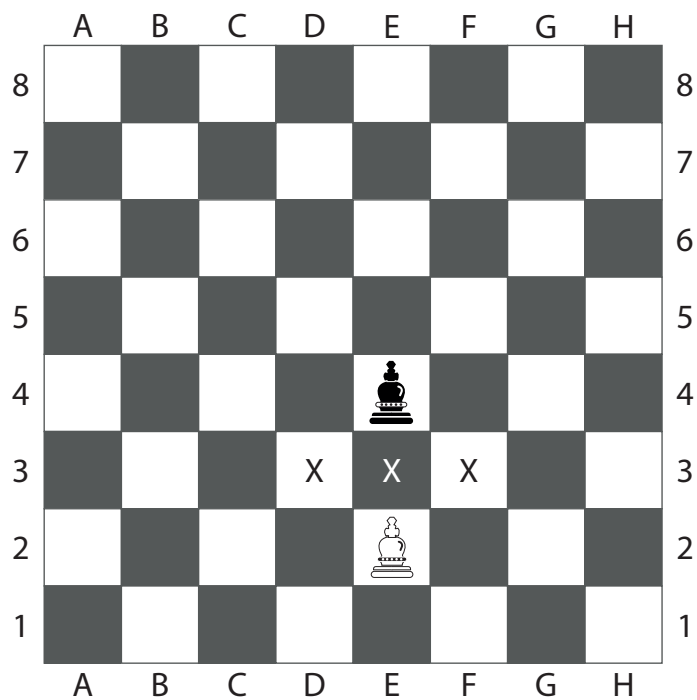
Figura 11. Forma de captura del rey



Fuente: Elaboración propia

El rey tiene una regla muy particular y es que nunca podrá estar a menos de una casilla de su rival: el otro rey. En el siguiente grafico se señala con una X las casillas donde ninguno de los dos reyes podrá moverse, porque siempre deben quedar a un cuadro de distancia.

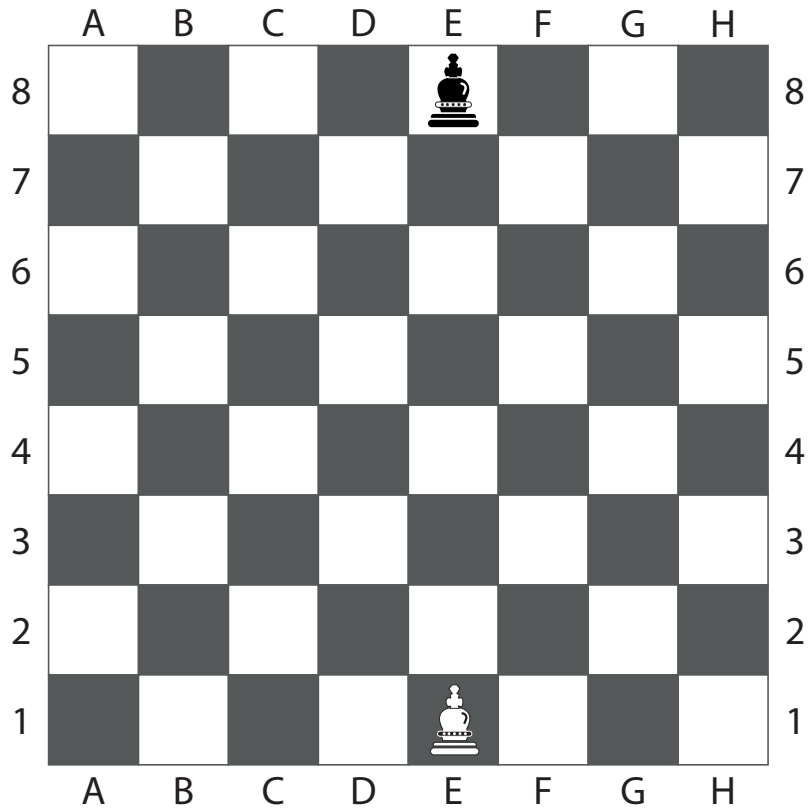
Figura 12. Los reyes no pueden estar frente a frente



Fuente: Elaboración propia

Esta pieza al iniciar la partida se ubica en el tablero en la letra E. Para el caso del rey blanco, en E1; en cambio, el rey negro comienza en E8. Esta casilla tiene color contrario al bando que representa.

Figura 13. Posición inicial de los reyes

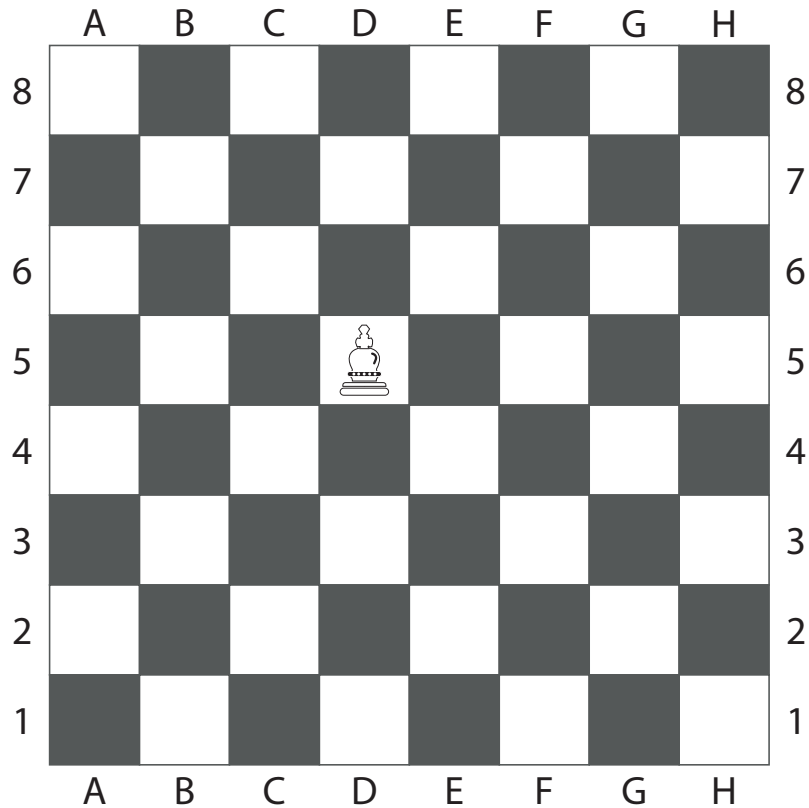


Fuente: Elaboración propia

Luego de conocer las características del rey, desarrollaremos los siguientes ejercicios:

Ejercicio 1: colocar el rey en la casilla D5. Después, contar y escribir —sin tocar el tablero o el libro— hasta cuántas casillas puede mover.

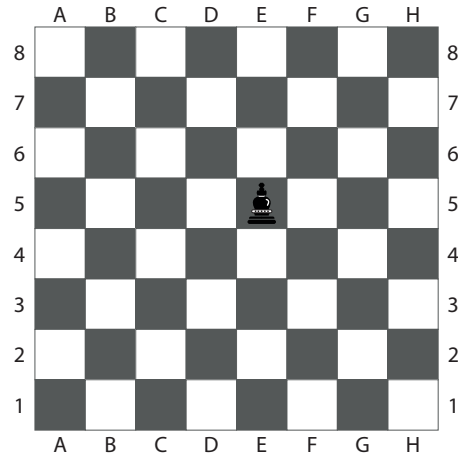
Figura 14. Ejercicio 1 el rey



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Poner al rey en E5 y anotar las casillas que puede mover, teniendo en cuenta la numeración del tablero. En este caso, se escribe la r mayúscula (R) de “rey”, y la casilla a donde puede llegar, como, por ejemplo: Re4.

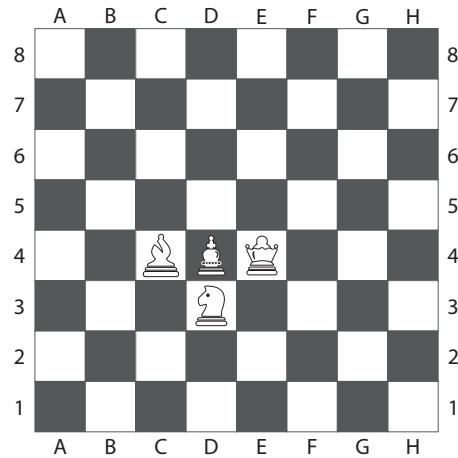
Figura 15. Ejercicio 2 el rey



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: Según el siguiente gráfico, a qué casillas no puede mover el rey

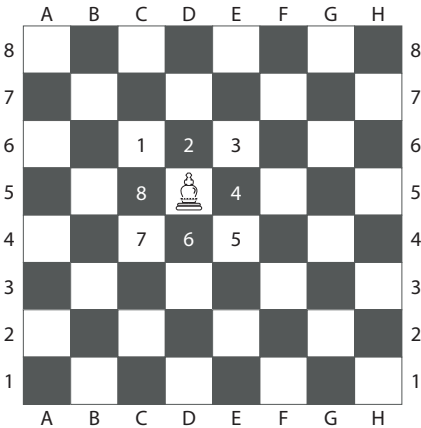
Figura 16. Ejercicio 3 el rey



Fuente: Elaboración propia

Solución ejercicios: Ejercicio 1: 8 casillas

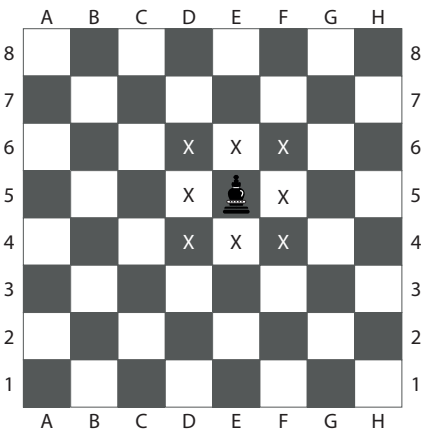
Figura 17. Respuesta Ejercicio 1 el rey



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Rd4, Rd5, Rd6, Re4, Re6, Rf4, Rf5, Rf6

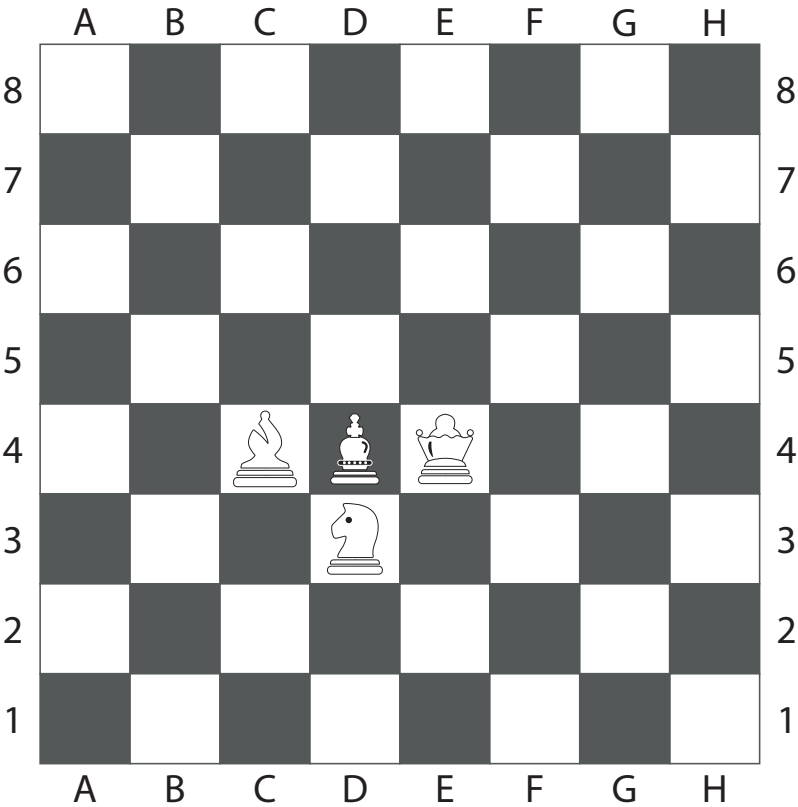
Figura 18. Respuesta Ejercicio 2 el rey



Fuente: Elaboración propia

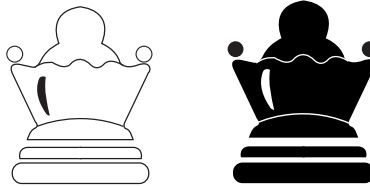
Ejercicio 3: c4, d3, e4.

Figura 19. Respuesta Ejercicio 3 el rey



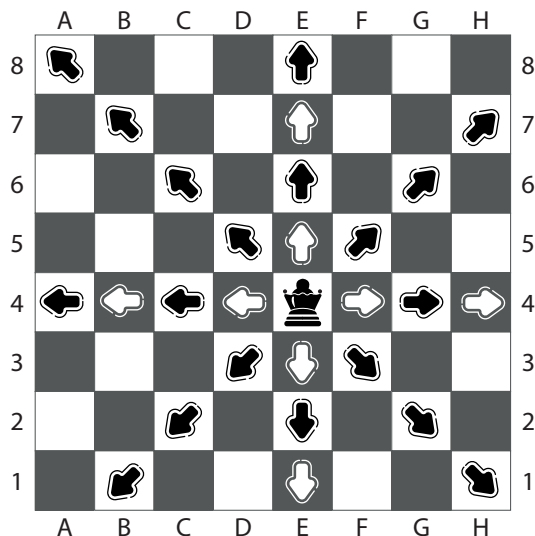
Fuente: Elaboración propia

4. LA DAMA



Esta pieza es la de mayor movilidad en el ajedrez, porque es la que tiene menos restricciones; la única facultad que no tiene es saltar por encima de otras piezas (como lo puede hacer el caballo), puede mover de manera horizontal, vertical y diagonal. De la misma manera que mueve puede capturar a una pieza rival, pero no puede ocupar una casilla en la que se encuentre una pieza amiga.

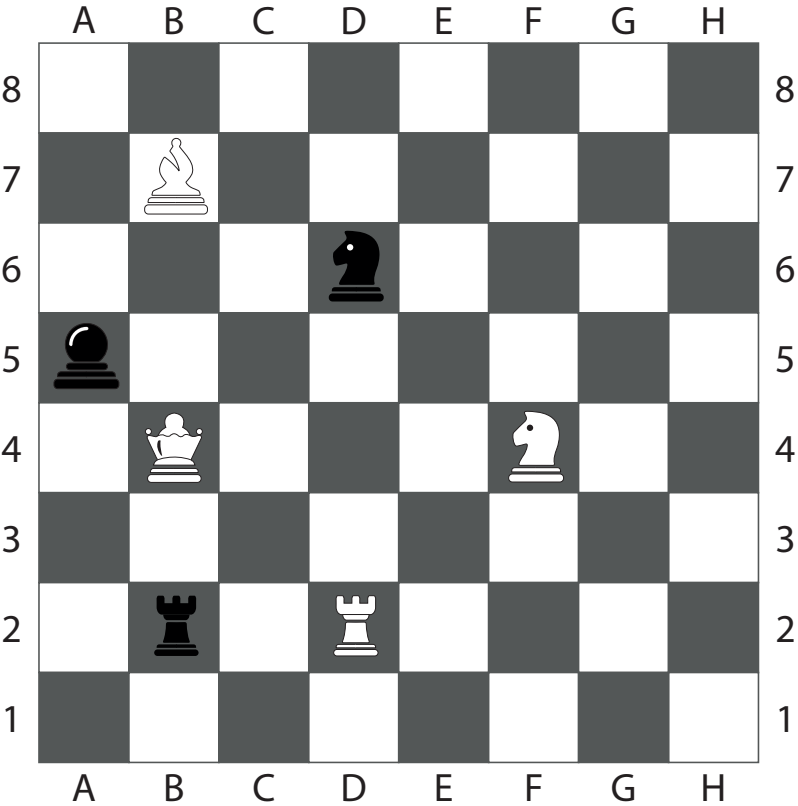
Figura 20. Movimientos de la dama



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente posición la dama que está ubicada en b4 no podrá mover a las casillas d2, porque se encuentra la torre blanca; ni a f4, donde está el caballo blanco; tampoco a b7, por el alfil. En cambio, puede capturar a cualquiera de las 3 piezas de color negro, haciendo alguno de los siguientes movimientos: Dxb2, Dxa5 o Dxd6. La dama se simboliza con D mayúscula, seguidamente la “x” significa captura y, luego, se escribe la casilla.

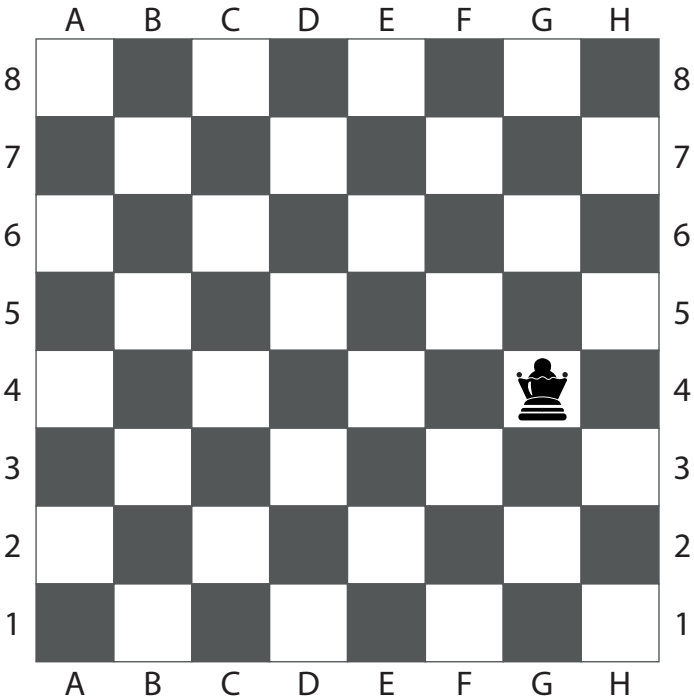
Figura 21. Ejemplo de Movimientos no permitidos de la dama y capturas



Al iniciar la partida, la dama blanca se ubica en D1 y la de color negro en D8; una y otra se encuentran ubicadas al lado del rey, otra característica de la Dama es que siempre inicia en la casilla del color que representa. Para la anotación de la partida, lectura o realización de ejercicios: se escribe D mayúscula y la casilla en minúscula, por ejemplo: Dd4. Esta pieza, por ser la de mayor movilidad, tiene un valor de 9 puntos, aunque en el ajedrez no se gana por puntos al capturar piezas, dicho puntaje sirve como referencia del valor de las piezas.

Práctica lo aprendido: Ejercicio 1: ubica la dama en G4. ¿A cuántas casillas puede moverse la Dama?

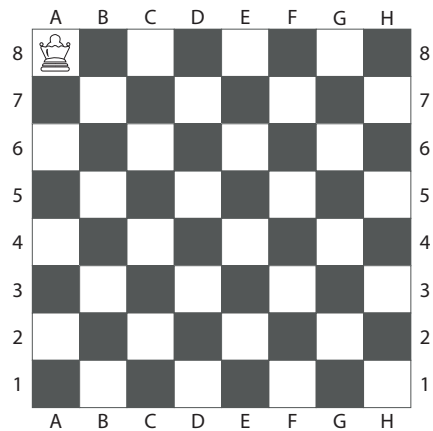
Figura 22. ejercicio 1 la Dama



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: ubica la dama en a8, escribe las casillas a las que puede moverse

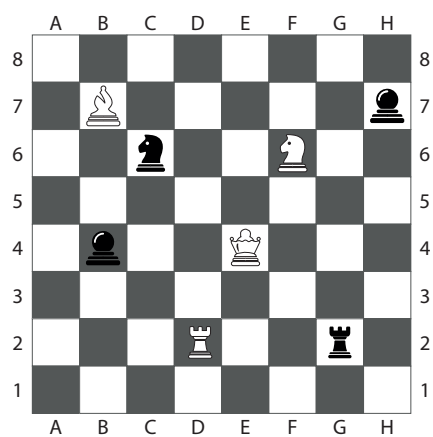
Figura 23 ejercicio 2 la Dama



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: 3.1 ¿Cuántas piezas puede capturar la dama en esta posición?
3.2 Has la anotación algebraica Dx____, Dx____, ____etc.

Figura 24 ejercicio 3 la Dama

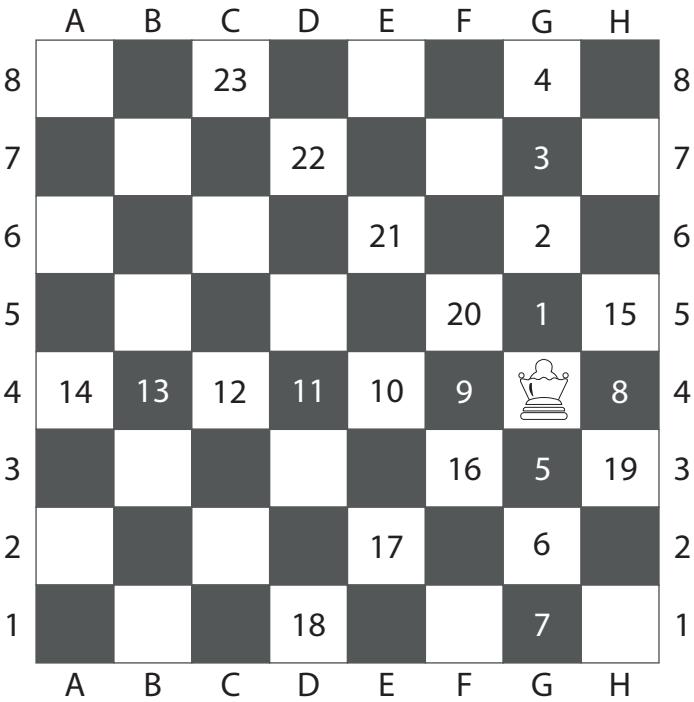


Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 4: realiza el ejercicio de las 8 Damas propuesto por el ajedrecista alemán Max Bezzel, que consiste en colocar 8 damas en el tablero sin que se crucen de manera horizontal, vertical o diagonal.

Solución: Ejercicio 1: 23 casillas

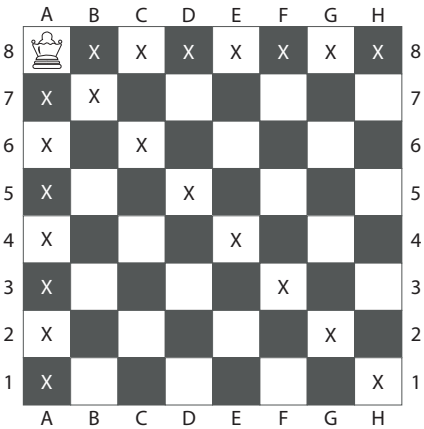
Figura 25 Respuesta ejercicio 1 la Dama



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Db8, Dc8, Dd8, De8, Df8, Dg8, Dh8, Da7, Da6, Da5, Da4, Da3, Da2, Da1, Db7, Dc6, Dd5, De4, Df3, Dg2, Dh1

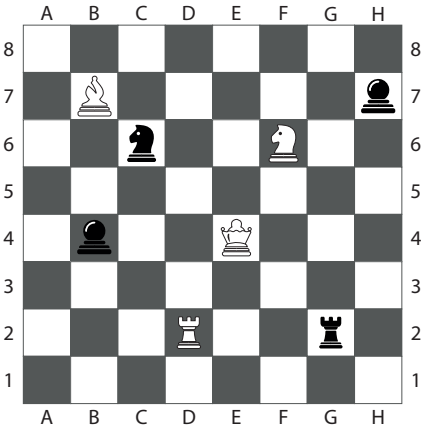
Figura 26 Respuesta ejercicio 2 la Dama



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: 3.1: 4
3.2: Dxc2, Dxc6, Dxb4, Dxh7

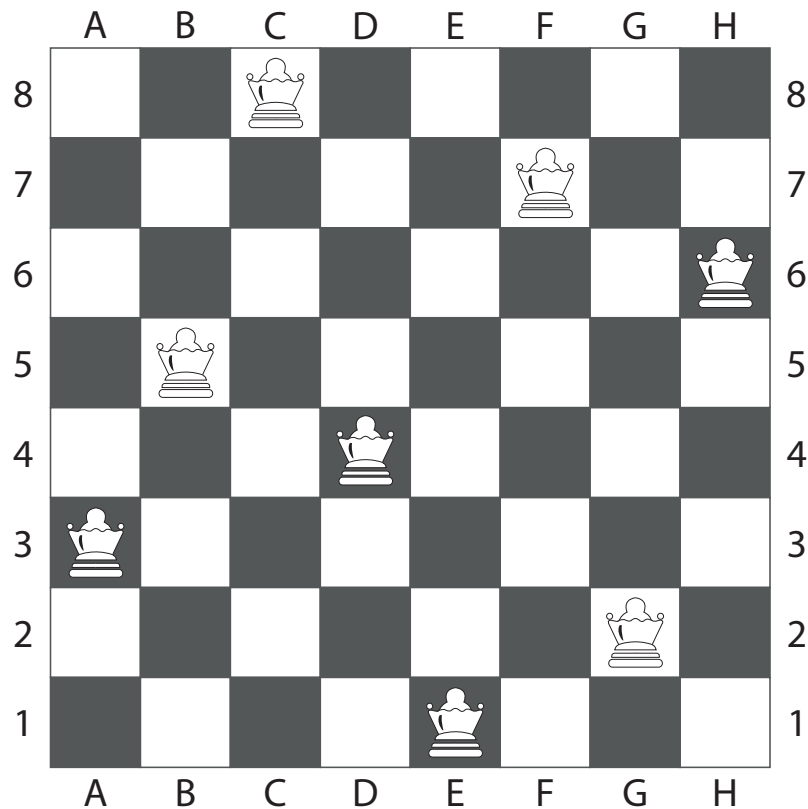
Figura 27 Respuesta ejercicio 3 la Dama



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 4: Este ejercicio tiene varias posibles soluciones.

Figura 28 Respuesta ejercicio 4 la Dama

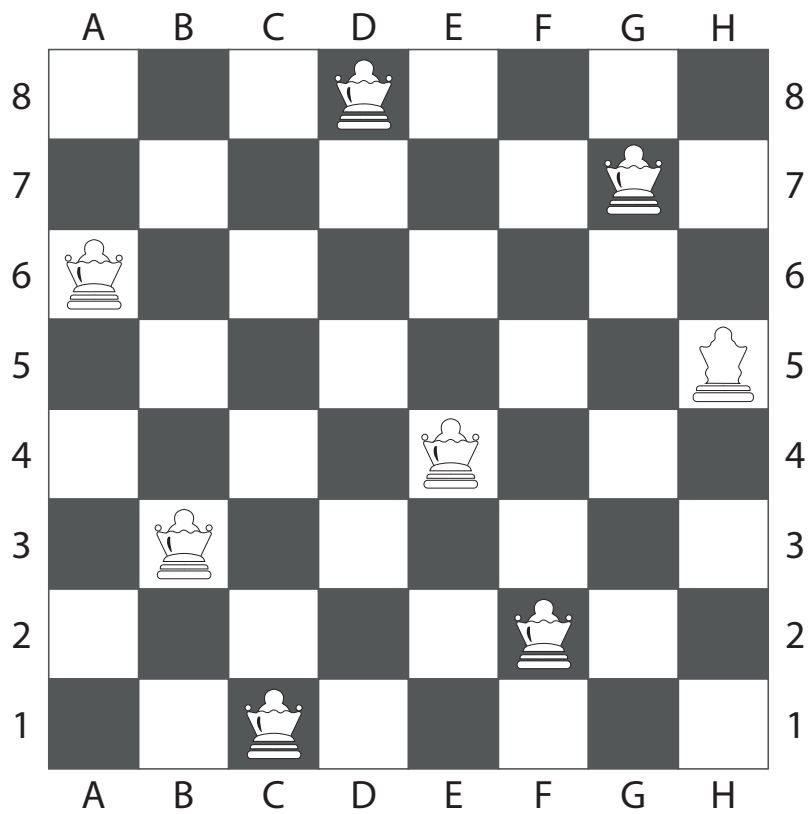


Fuente: Elaboración propia

En el grafico anterior se muestra una opción. Da3, Db5, Dc8, Dd4, De1, Df7, Dg2, Dh6

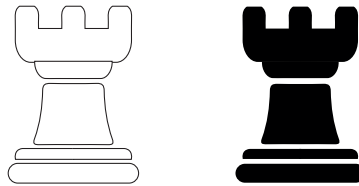
Opción 2: Da6, Db3, Dc1, Dd8, De4, Df2, Dg7, Dh5

Figura 29 Respuesta ejercicio 4 la Dama



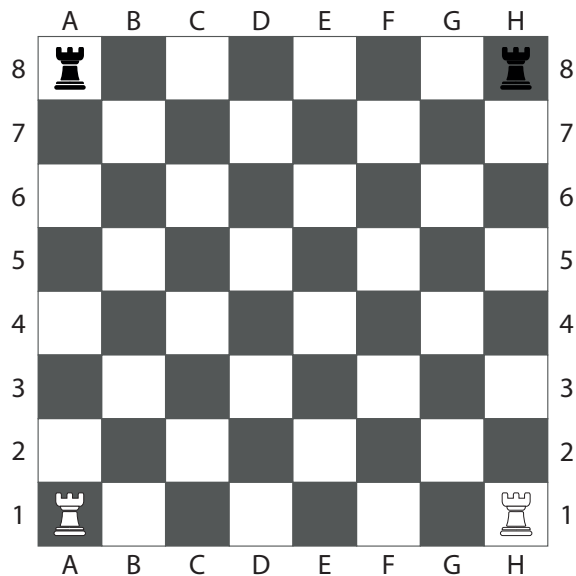
Fuente: Elaboración propia

5. LAS TORRES



A diferencia de las dos piezas que ya hemos visto, la dama y el rey, que son únicos por color en el juego, las torres son 2 por equipo. Se encuentran ubicadas en las esquinas del tablero, por tanto, las de color blanco se encuentran en las casillas a1 y h1, mientras que las de color negro se encuentran en a8 y h8. Tienen un valor de 5 puntos cada una.

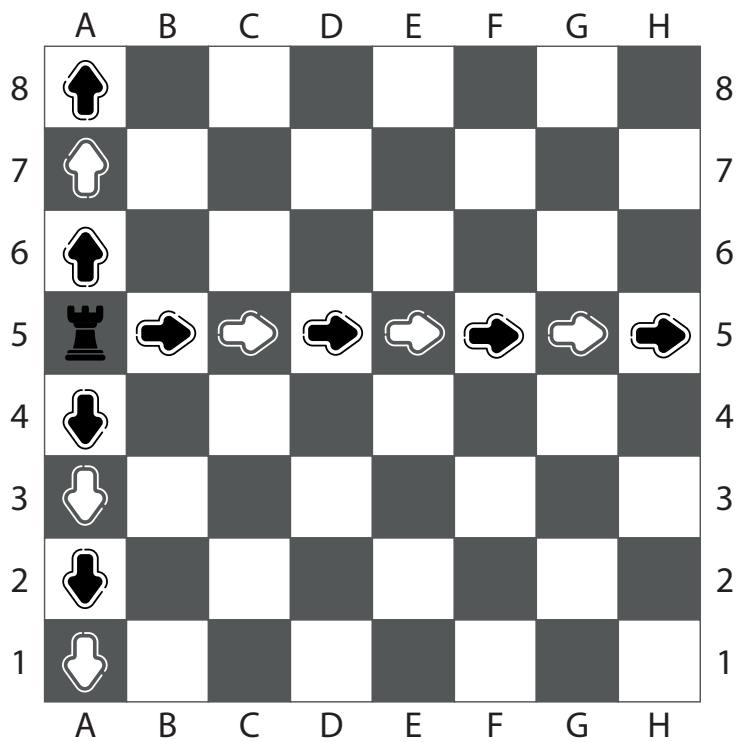
Figura 30. Ubicación de las torres



Fuente: Elaboración propia

La torre es la segunda pieza de mayor movilidad en el tablero, después de la Dama. Las torres pueden mover y/o capturar de manera horizontal y vertical; pero, no pueden ocupar la casilla de una pieza amiga, ni saltar por encima de las casillas que se encuentren ocupadas. Para la anotación y lectura de las partidas, la torre es representada con t mayúscula (T).

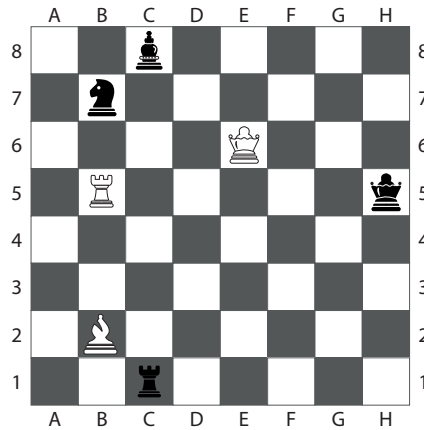
Figura 31. Movimiento de la torre



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico la torre que se encuentra en Tb5, puede capturar a la Dama que se encuentra en h5 (Txh5). No puede mover a la casilla b2 porque se encuentra el alfil blanco. Otra captura que puede realizar es el caballo que se encuentra en b7 (Txb7).

Figura 32. Movimiento y captura de la torre

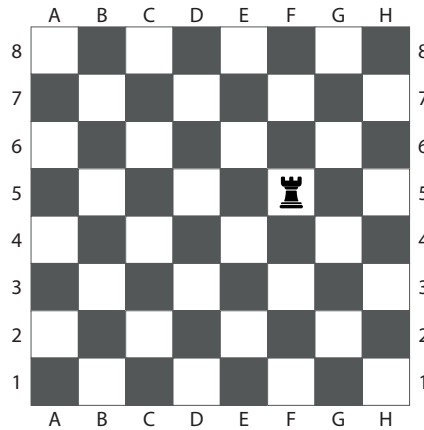


Fuente: Elaboración propia

Práctica lo aprendido.

Ejercicio 1: ¿a cuántas casillas puede mover la torre que se encuentra en f5?

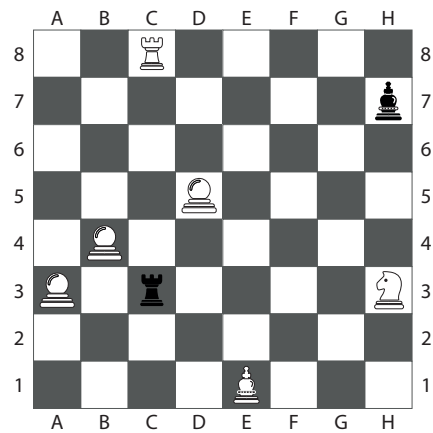
Figura 33. Ejercicio 1 la torre



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2. 2.1 ¿A cuáles piezas puede capturar la torre que se encuentra en c3?
_____, _____, _____. **2.2** ¿Cuál es la mejor captura?

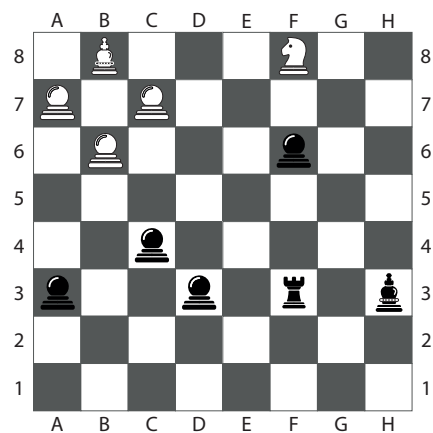
Figura 34. Ejercicio 2 la torre



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: Escribe las casillas a las que puede mover la torre de f3.

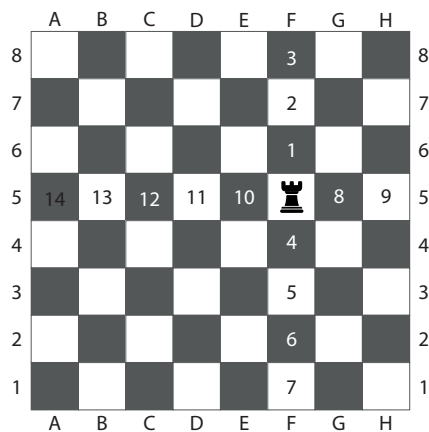
Figura 35. Ejercicio 3 la torre



Fuente: Elaboración propia

Solución: Ejercicio 1: 14

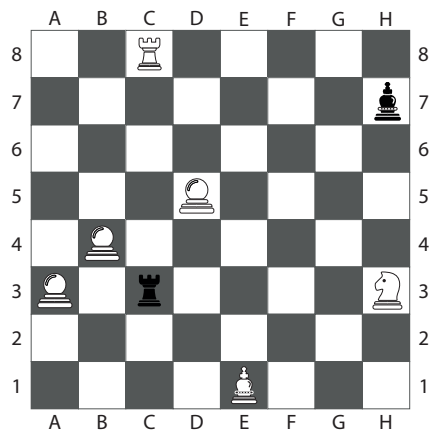
Figura 36. Respuesta Ejercicio 1 la torre



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: 2.1 Caballo, Torre, peón de a3 2.2 La torre.

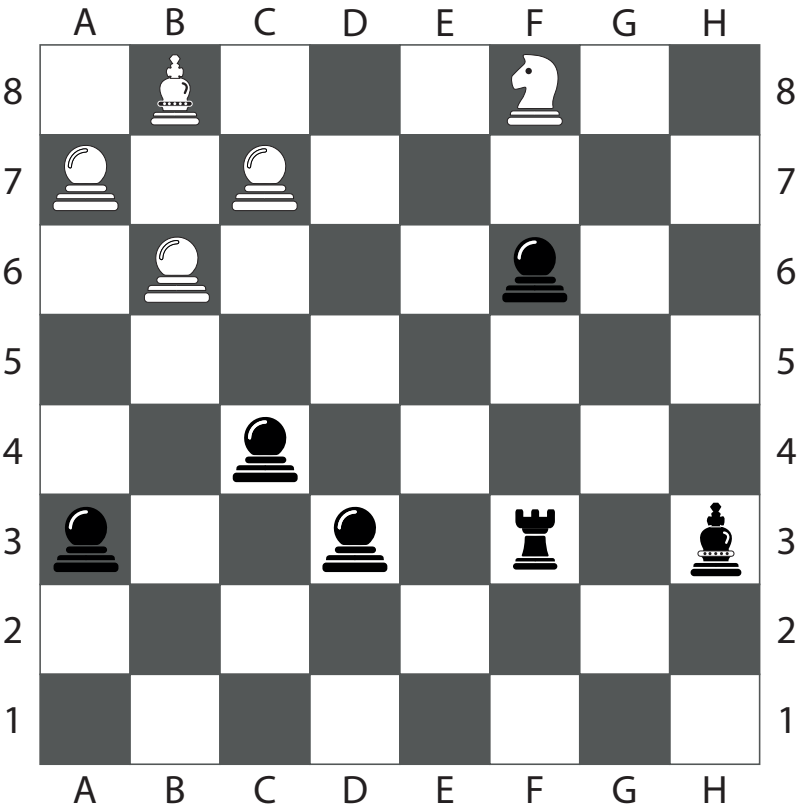
Figura 37. Respuesta ejercicio 2 la torre



Fuente: Elaboración propia

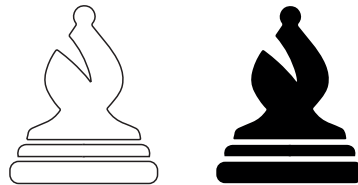
Ejercicio 3: Tf2, Tf1, Tf4, Tf5, Tg3, Te3

Figura 38. Respuesta ejercicio 3 la torre



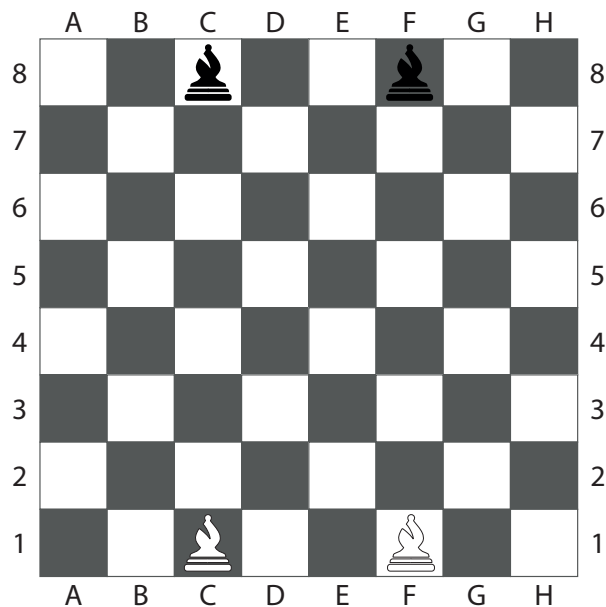
Fuente: Elaboración propia

6. LOS ALFILES



Estos se ubican: uno al lado del rey y el otro al lado de la dama, es decir, en la tercera casilla del tablero derecha a izquierda y viceversa.

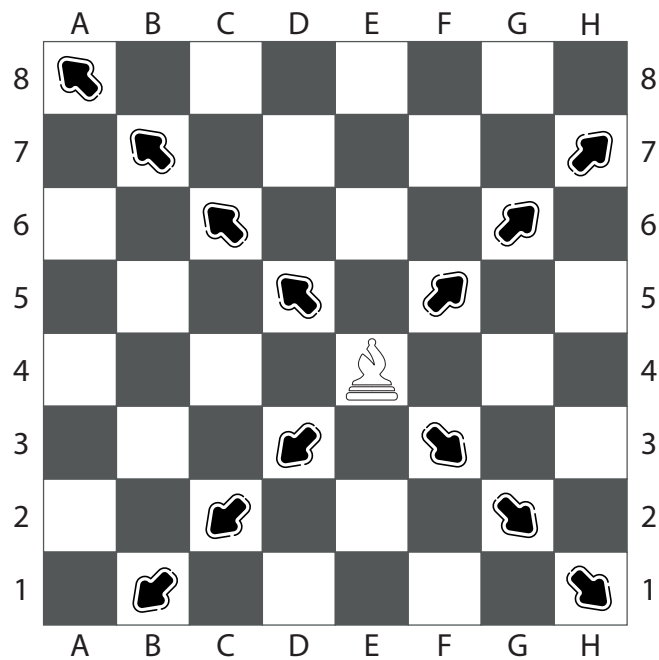
Figura 39. Ubicación de los alfiles



Fuente: Elaboración propia

Los alfiles solo pueden mover y/o capturar en diagonal, por eso siempre irán uno por las casillas blancas y, el otro, por las negras. No pueden ocupar la casilla de una pieza amiga. Respecto a su valor, es de 3 puntos, es decir, que la Dama y las torres lo superan, debido a que tienen mayor movilidad, sin embargo, existen jugadas en las cuales puede ser más importante; recordemos que siempre el objetivo del juego será dar jaque mate (tema que veremos más adelante).

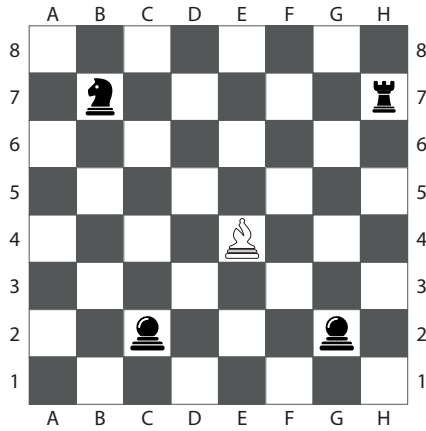
Figura 40. Movimiento de los alfiles



Fuente: Elaboración propia

En el siguiente caso, el alfil puede capturar a la torre, al caballo o a los peones. Se escribe a mayúscula (A), de “alfil”, “x” —de captura— y la casilla en minúscula, es decir Axh7, Axc2, Axb7.

Figura 41. Ejemplo captura del alfil

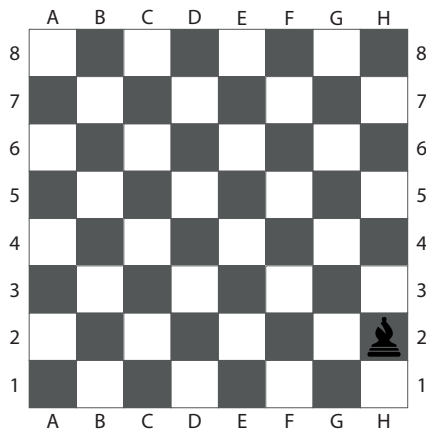


Fuente: Elaboración propia

Práctica lo aprendido

Ejercicio 1: A cuántas casillas puede mover el alfil si se encuentra en h2.

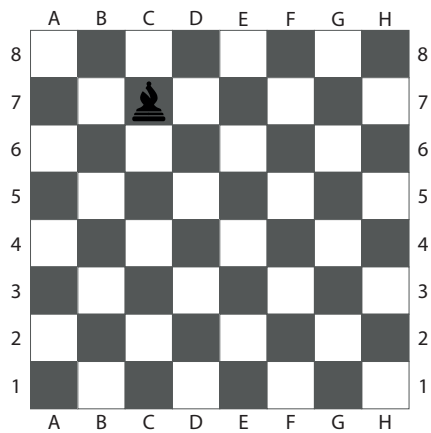
Figura 42. Ejercicio 1 el alfil



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Escribe las casillas a las que puede mover el alfil desde esta posición.

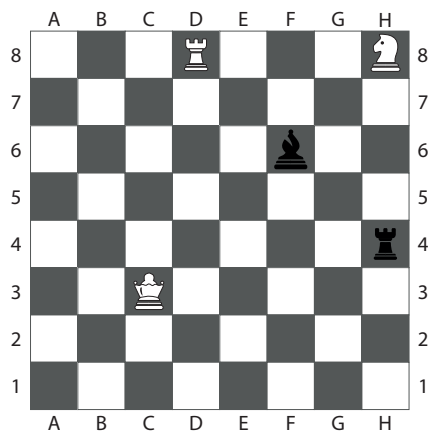
Figura 43. Ejercicio 2 el alfil



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: 3.1 ¿Cuántas piezas puede capturar el alfil?
3.2 Escribe las capturas que puede hacer el alfil

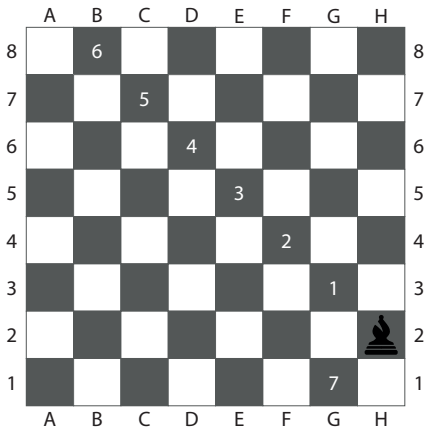
Figura 44. Ejercicio 3 el alfil



Fuente: Elaboración propia

Solución. Ejercicio 1: 7

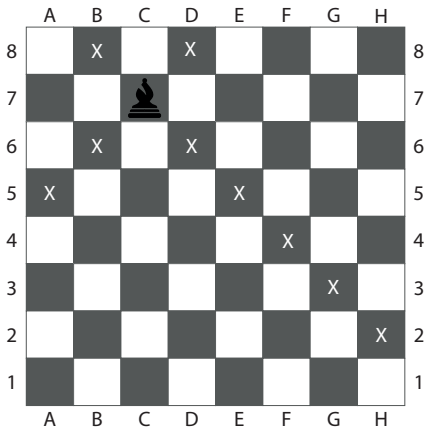
Figura 45. Respuesta ejercicio1 el alfil



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Ad6, Ae5, Af4, Ag3, Ah2, Ad8, Ab6, Aa5, Ab8

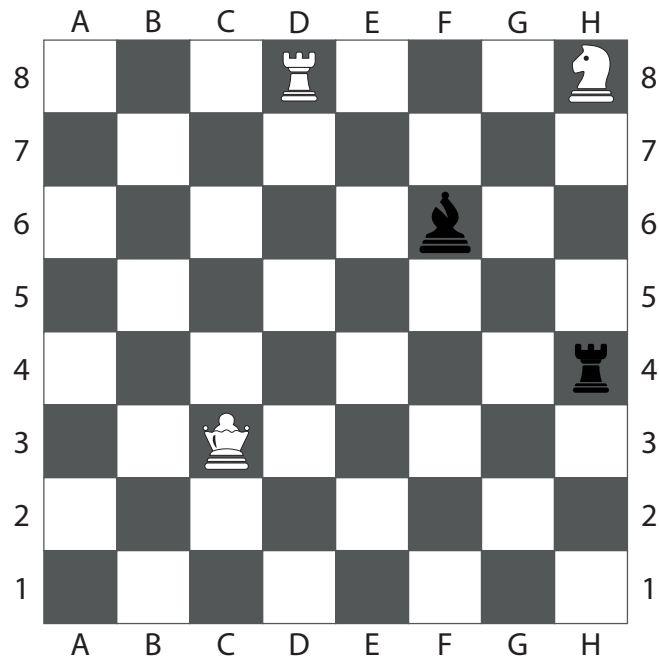
Figura 46. Respuesta ejercicio2 el alfil



Fuente: Elaboración propia

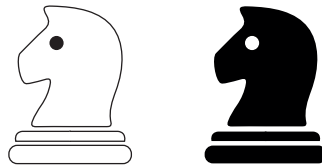
Ejercicio 3: 3.1 Respuesta: 3. 3.2 Axh8, Axd8, Axc3

Figura 47. Respuesta ejercicio3 el alfil



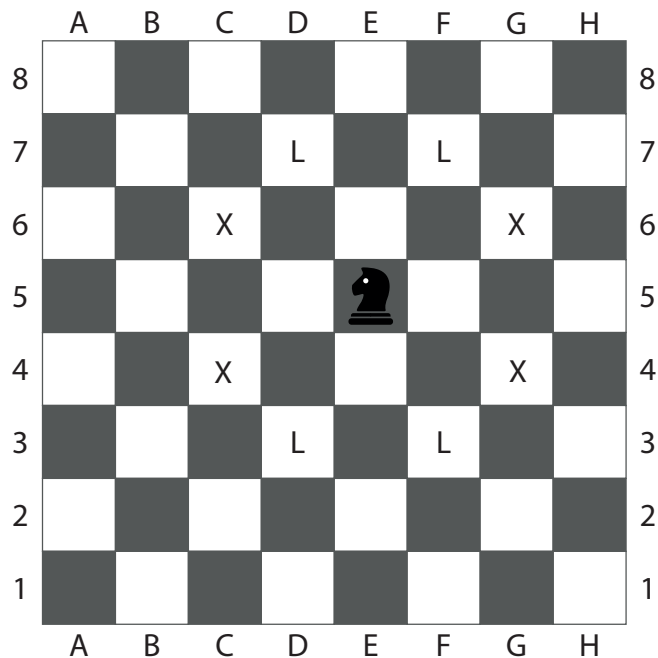
Fuente: Elaboración propia

7. LOS CABALLOS



Son dos caballos por equipo, y la pieza vale 3 puntos, la principal característica de esta pieza es que es la única que puede saltar por encima de los demás; su movimiento es en forma de L, de la siguiente manera:

Figura 48. Movimiento del caballo

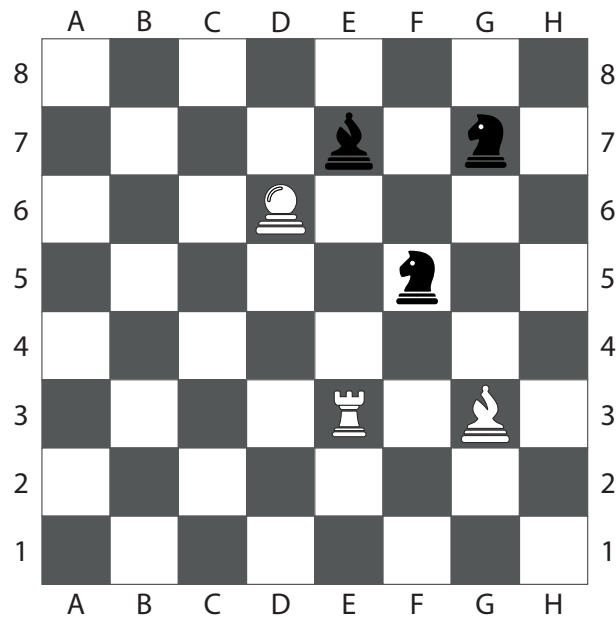


Fuente: Elaboración propia

El movimiento se da de dos maneras, uno de ellos esta simbolizado con las X y el otro con las L. En cualquiera de los movimientos el caballo mueve 3 casillas formando una L. Para este caso, el caballo que se encuentra en Ce5, puede mover a cualquiera de las 8 casillas señaladas. Como las anteriores piezas descritas, no puede mover a una casilla que se encuentre ocupada por una pieza amiga. Para su anotación se utiliza la C mayúscula

El caballo ubicado en f5 puede hacer alguna de las siguientes capturas: Cxg3, Cxe3, Cxd6, y no puede mover a las casillas: Cg7-Ce7, porque se encuentran ocupadas por piezas de su equipo.

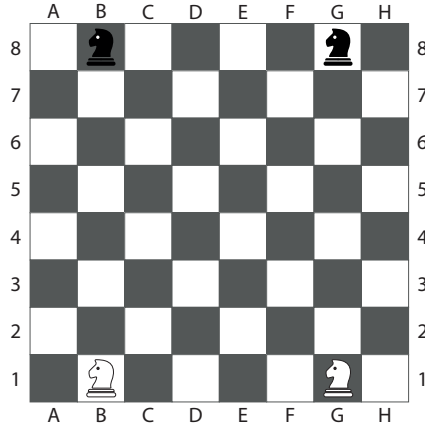
Figura 49. Forma de captura del caballo



Fuente: Elaboración propia

Los caballos se ubican en la mitad de los alfiles, y las torres en la segunda casilla: de derecha a izquierda, o viceversa.

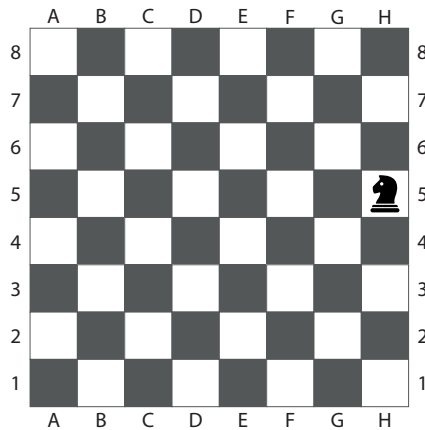
Figura 50. Ubicación inicial del caballo



Fuente: Elaboración propia

Práctica lo aprendido. Ejercicio 1: ¿cuántas casillas puede mover el caballo ubicado en h5?

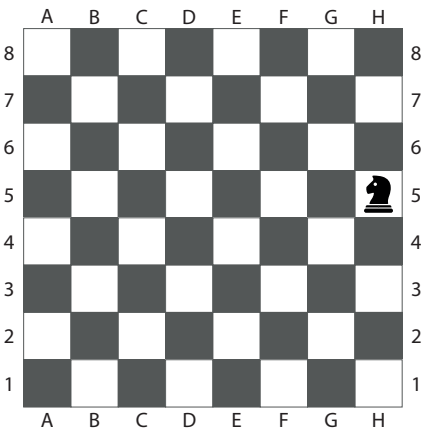
Figura 51. Ejercicio 1 el caballo



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: ¿A cuáles casillas puede mover el caballo?

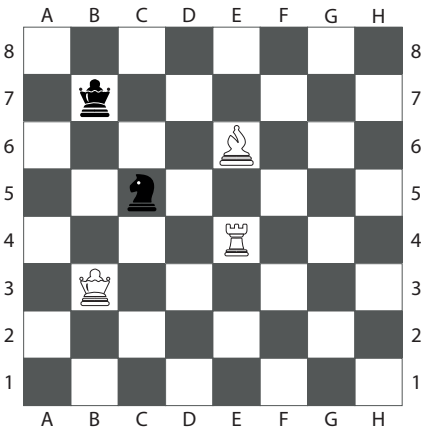
Figura 52. Ejercicio 2 el caballo



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: 3.1 ¿Cuántas piezas puede capturar el caballo?
3.2 Escribe las capturas que puede hacer el caballo

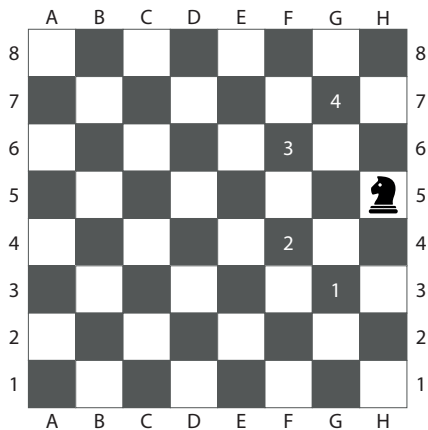
Figura 53. Ejercicio 3 el caballo



Fuente: Elaboración propia

Solución. Ejercicio 1: 4

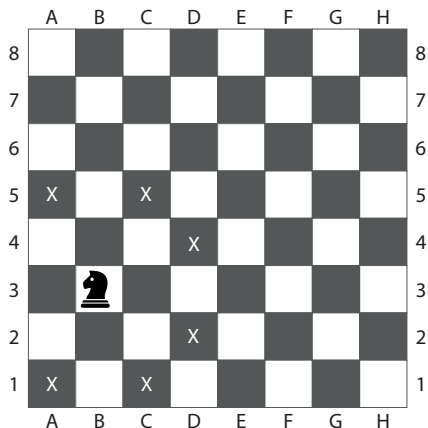
Figura 54. Respuesta ejercicio 1 el caballo



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Ca1, Ca5, Cc1, Cc5, Cd2, Cd4

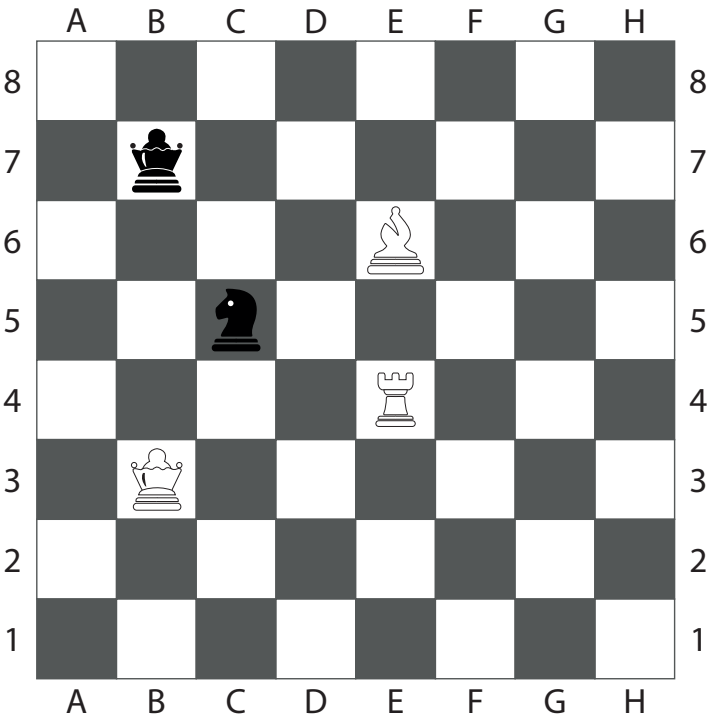
Figura 55. Respuesta Ejercicio 2 el caballo



Fuente: Elaboración propia

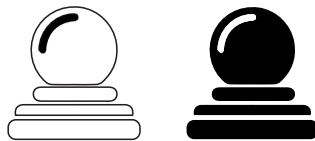
Ejercicio 3: 3.1 3 Cxb3, Cxe4, Cxe6

Figura 56. Respuesta Ejercicio 3 el caballo



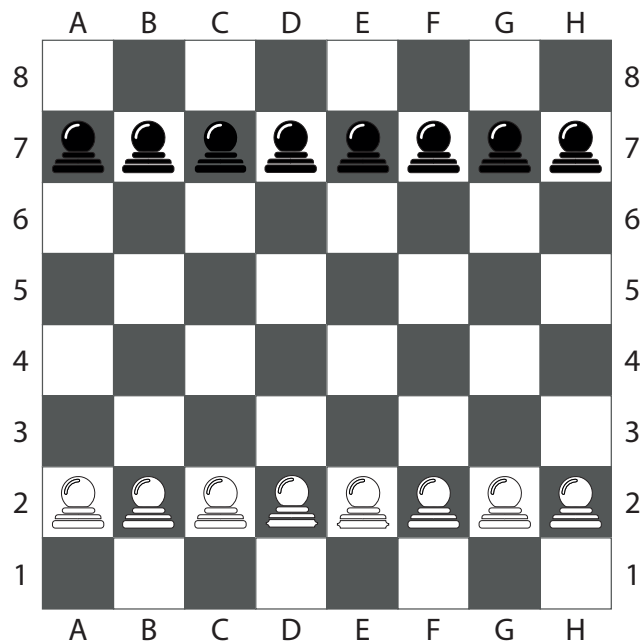
Fuente: Elaboración propia

8. LOS PEONES



Son 8 por equipo y su valor es de un punto, aunque en los finales son muy importantes y pueden ayudar a recuperar una pieza (tema que veremos más adelante). Son los únicos que no pueden retroceder en sus movimientos, en otras palabras, siempre van para adelante.

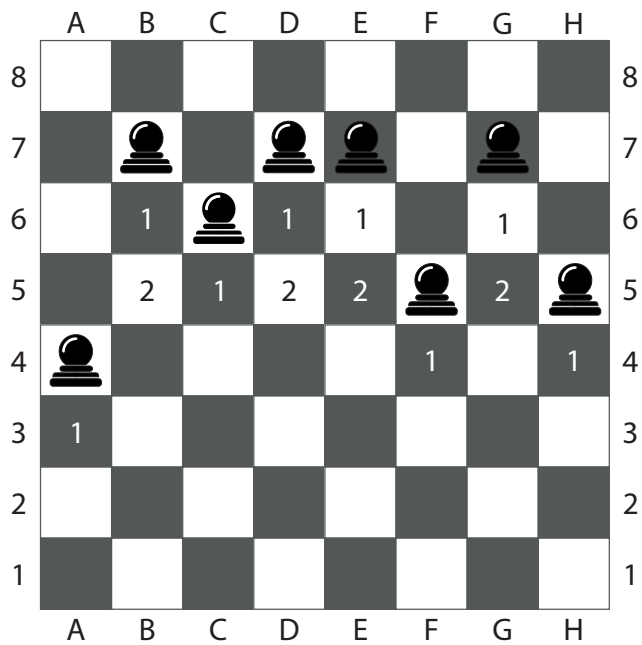
Figura 57. Posición inicial de los peones



Fuente: Elaboración propia

Se ubican en la segunda columna de cada bando. Desde su posición inicial, pueden mover una o dos casillas al frente, después de haber salido, solo podrán mover una casilla al frente. Como es señalado en el siguiente gráfico con los números, en el caso de que el peón no haya hecho movimientos, podrá mover 1 o dos casillas; en caso contrario, una sola.

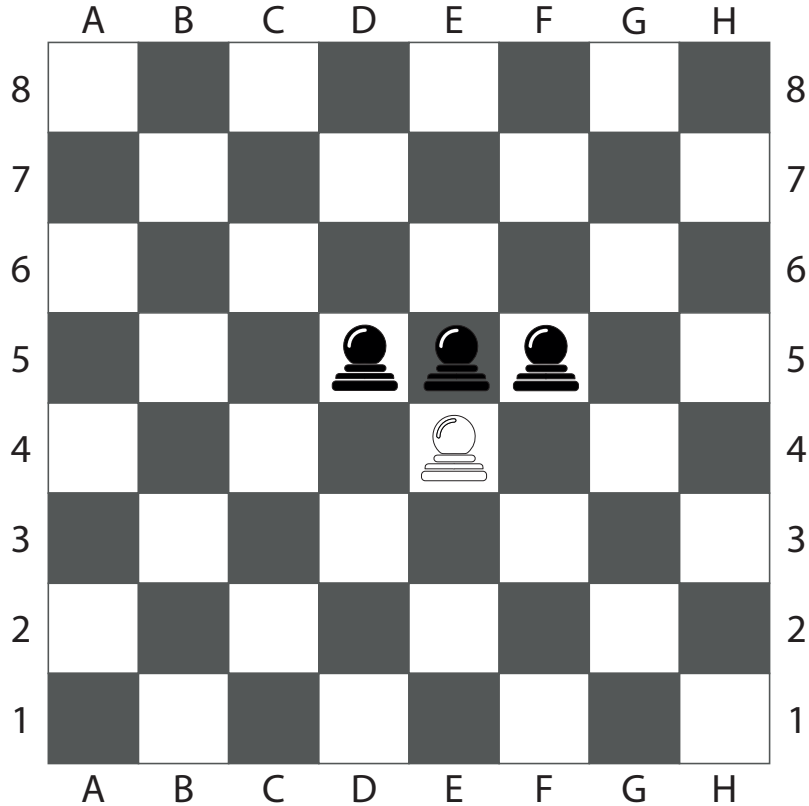
Figura 58. Movimiento de los peones



Fuente: Elaboración propia

Otra de las particularidades de esta pieza es que es la única que no captura como mueve, sino que captura en diagonal. En el caso de la figura 59, el peón blanco puede capturar a los peones de f y d, pero no puede capturar al de e. Ahora, respecto a la anotación, no se escribe la “P” de peón, sino la letra en que se encuentra (en minúscula), en atención al gráfico, sería exf5. En el caso de que las negras jugaran el peón de f5, es decir, no capturar sino avanzar, se escribe f4 (solo la casilla a la que se mueve).

Figura 59. Forma de captura de los peones

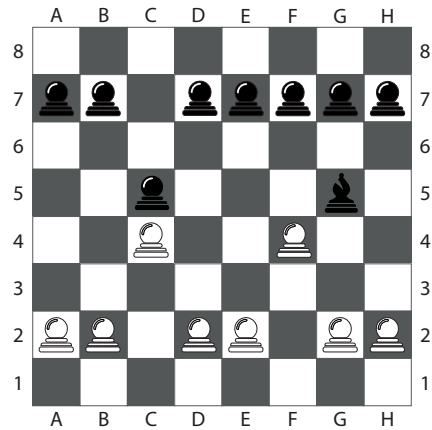


Fuente: Elaboración propia

Práctica lo aprendido: Ejercicio 1: hazte con un compañero, ubica los peones en su posición inicial y trata de llevar la mayor cantidad de peones blancos al número 8 y el compañero los peones negros al número 1, moviendo turno a turno, como mueven y capturan los peones.

Ejercicio 2: ¿Qué captura pueden realizar las piezas blancas? (figura 60)

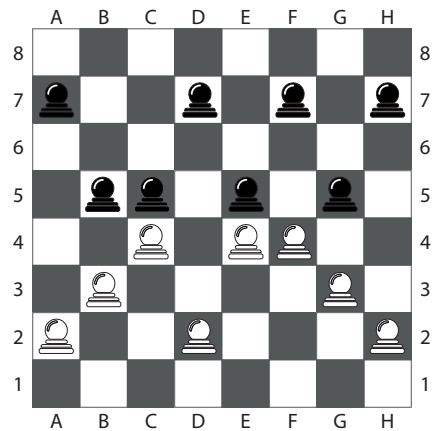
Figura 60. Ejercicio 2 los peones



Fuente: Elaboración propia

- Ejercicio 3: 3.1** ¿Qué movimientos puede realizar el peón de f4?
- 3.2** ¿Que movimientos puede realizar el peón de b3?

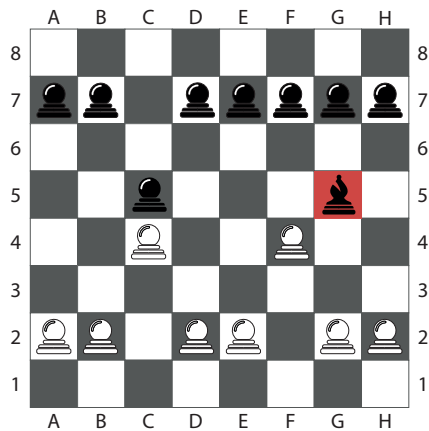
Figura 61. Ejercicio 3 los peones



Fuente: Elaboración propia

Solución. Ejercicio 2: fxg5

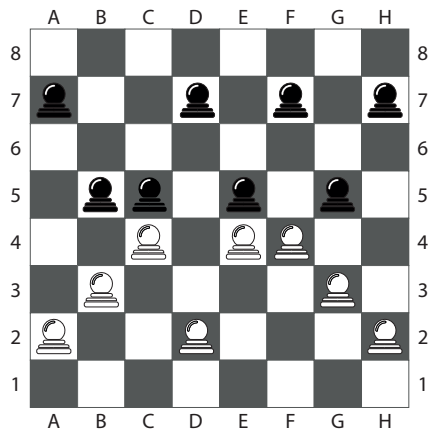
Figura 62. Respuesta Ejercicio 2 los peones



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: 3.1: f5 o fxg5 o fxe5 3.2 b4

Figura 63. Respuesta Ejercicio 3 los peones



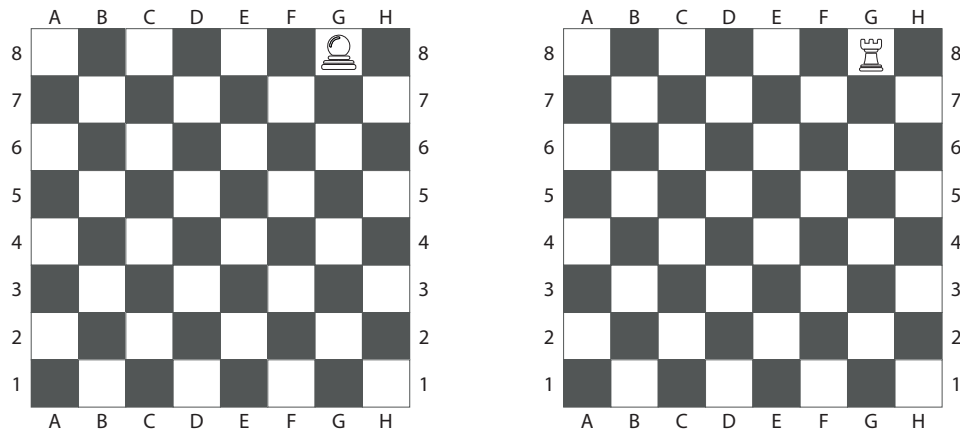
Fuente: Elaboración propia

9. MOVIMIENTOS ESPECIALES

9.1 Coronación

Cuando un peón logra llegar a la última fila contraria, se convierte en otra pieza de su elección a excepción del rey. Al coronar no es necesario que la pieza que se va a reclamar haya sido capturada, es decir que puede haber más de una dama o de dos torres, etc., si se logra efectuar la coronación. La pieza seleccionada se coloca en la casilla donde estaba el peón y se anota de la siguiente manera g8=T, en el caso graficado a continuación el peón blanco llegó a g8 y escogió una torre:

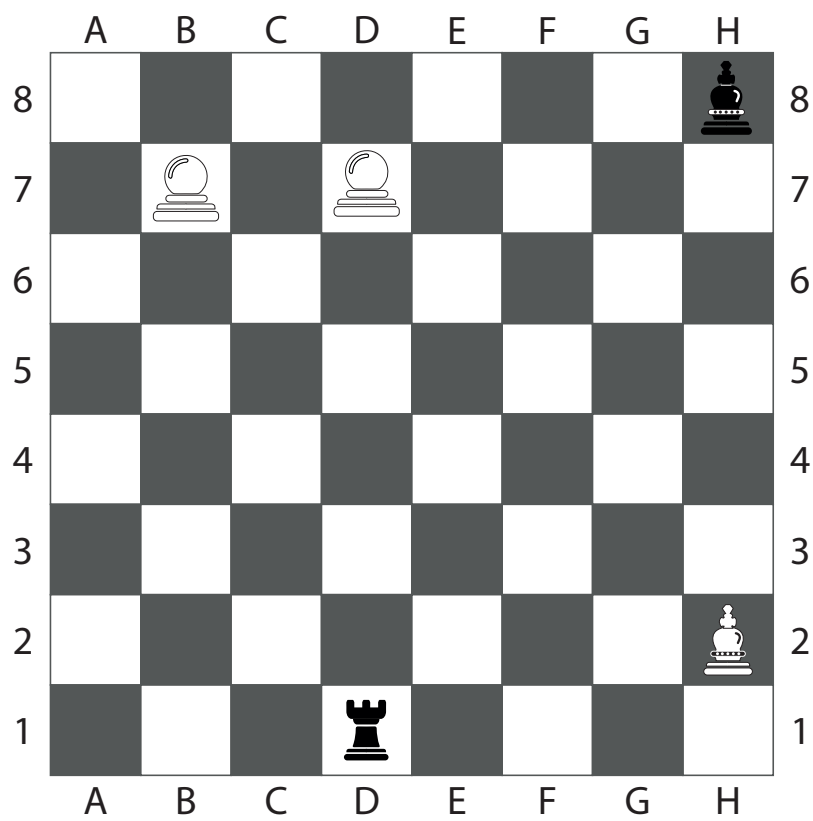
Figura 64. Ejemplo de coronación.



Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, según el gráfico 65, las piezas blancas pueden coronar cualquiera de los dos peones, pero el peón de d7 podría ser capturado por la torre de d1, por tanto, la mejor jugada es coronar el peón de b7.

Figura 65. Ejemplo de coronación.

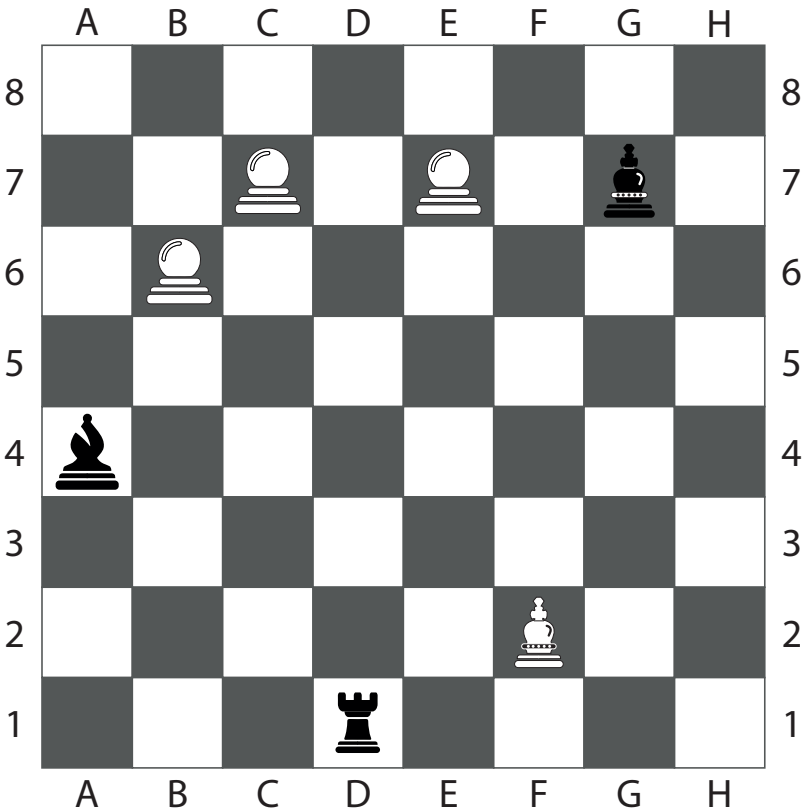


Fuente: Elaboración propia

Práctica lo aprendido:

Ejercicio 1 En la siguiente posición, ¿Cuál peón deben coronar las blancas?

Figura 66. Ejercicio 1 de coronación.

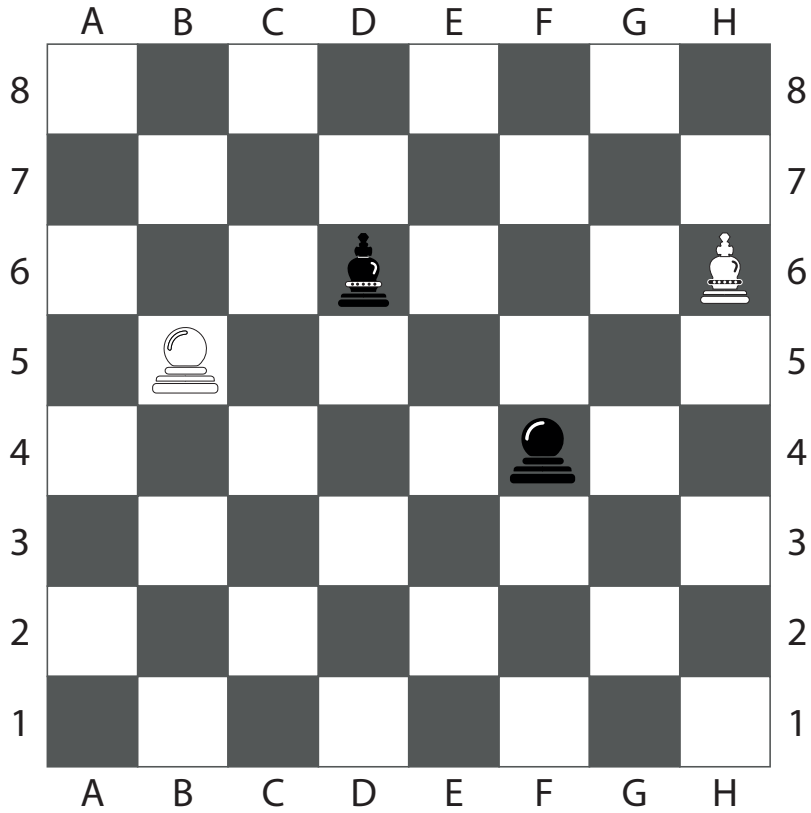


Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: 2.1 Juegan las blancas: ¿es posible coronar su peón?

2.2 ¿Cuál de los dos puede coronar primero y con qué movimientos?

Figura 67. Ejercicio 2 de coronación.



Fuente: Elaboración propia

Solución.

Ejercicio 1: c8

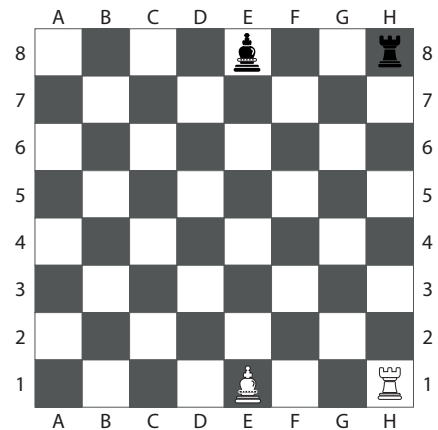
Ejercicio 2: 2.1 Si el rey negro juega correctamente, no podrán coronar. En caso de que las blancas muevan b6, las negras responden Rc6 y en la próxima jugada lo capturarán. **2.2** Corona primero el peón negro; si el blanco juega Rg5, el peón negro avanza y ya no puede alcanzarlo; si el blanco mueve su peón, el rey negro se acerca al peón blanco.

9.2 Enroque

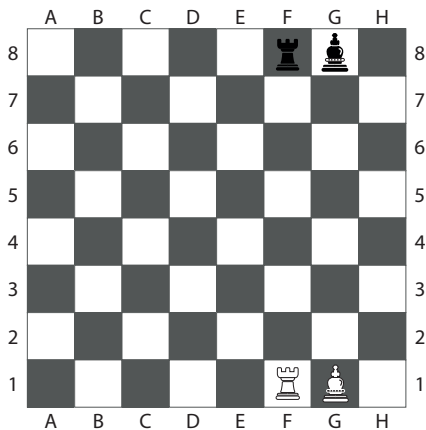
Es seguramente el movimiento más complejo en el ajedrez, porque intervienen dos piezas al tiempo: el rey y la torre. El enroque largo es el que se efectúa por el lado de la Dama y el enroque corto por el franco del rey. Además, Es la única jugada en la que el rey puede mover dos casillas.

Figura 68. Enroque corto.

Posición inicial antes del enroque



Posición al enrocar



Fuente: Elaboración propia

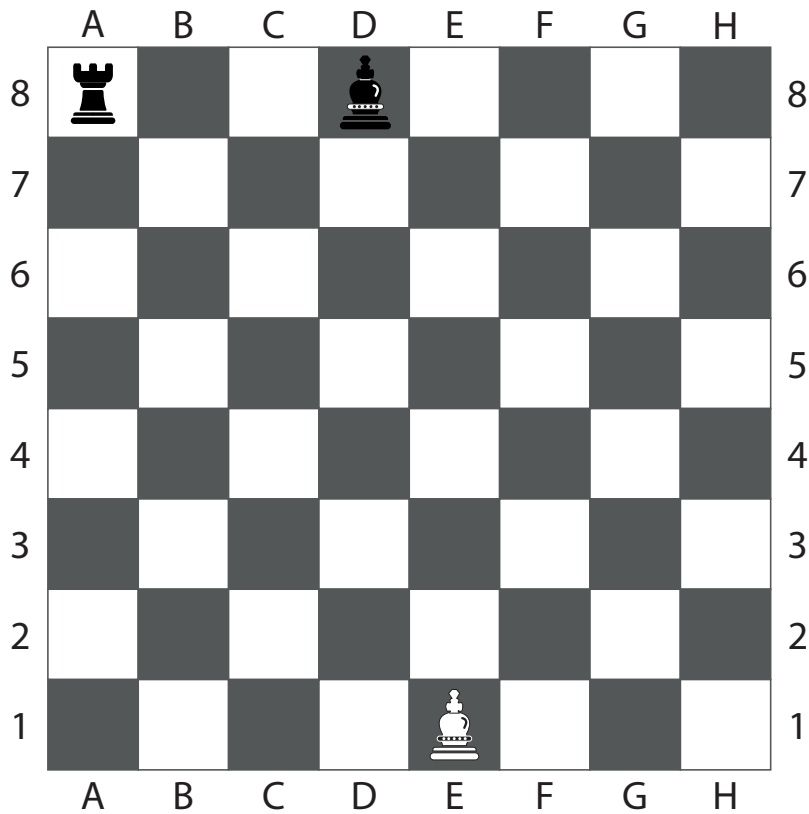
El enroque tiene tres reglas específicas para poder llevarlo a cabo:

1. Si el rey ha efectuado algún movimiento ya no podrá enrocar en toda la partida.
2. El rey no puede pasar por jaque, es decir, por la amenaza de alguna pieza contraria.

3. El rey no puede estar en jaque, si está amenazado por alguna pieza contraria no puede enrocar para salir de la amenaza.

En este gráfico, el rey negro se encuentra en la letra d, por tanto, ya realizó un movimiento, así que no puede enrocar

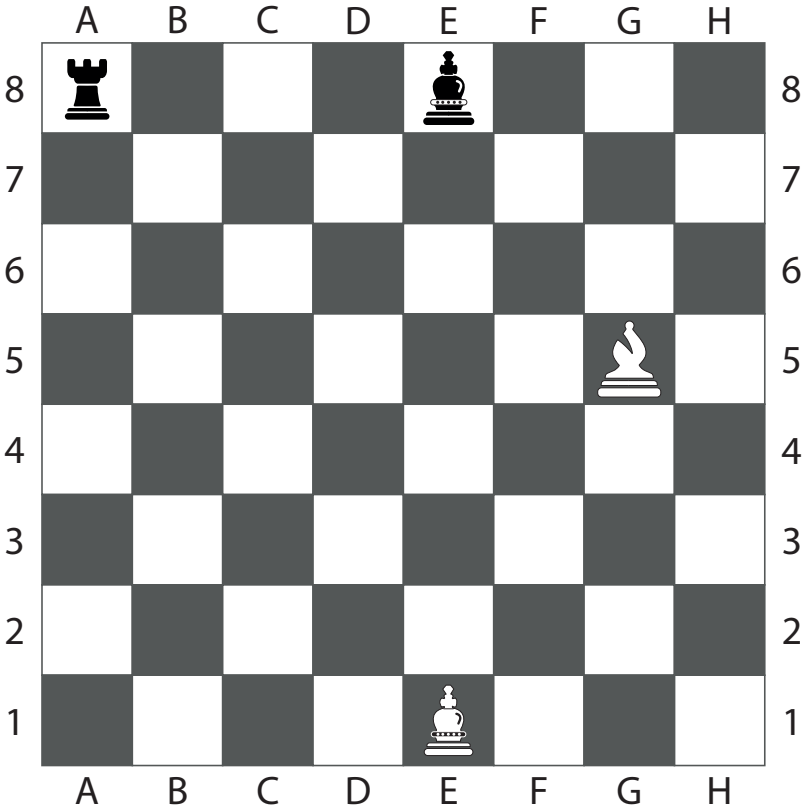
Figura 69. Ejemplo caso 1 de imposibilidad de enroque



Fuente: Elaboración propia

En este caso, el alfil ubicado en Ag5, amenaza la casilla d8, por ende, el rey no puede enrocar porque pasaría por jaque

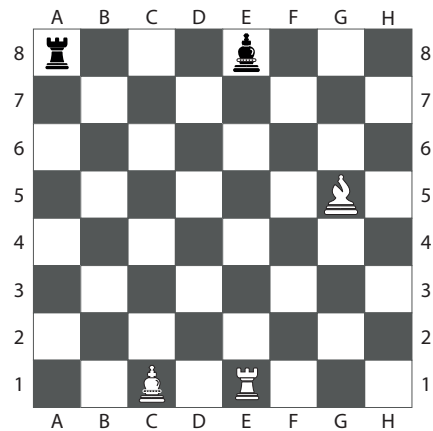
Figura 70. Ejemplo caso 2 de imposibilidad de enroque.



Fuente: Elaboración propia

En este ejemplo no puede enrocar porque la torre que se encuentra en e1 está efectuando un jaque.

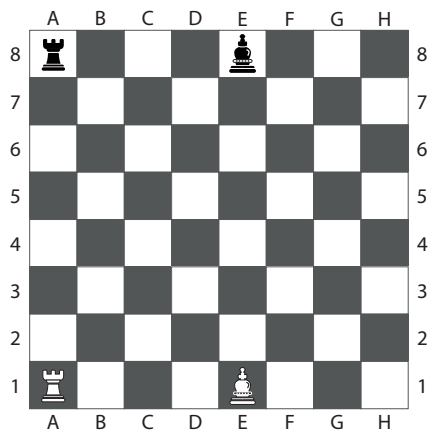
Figura 71. Ejemplo caso 3 de imposibilidad de enroque



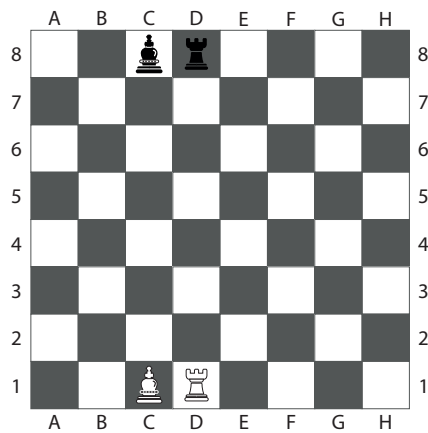
Fuente: Elaboración propia

Figura 72. Enroque largo.

Posición inicial antes del enroque



Posición después al enrocar

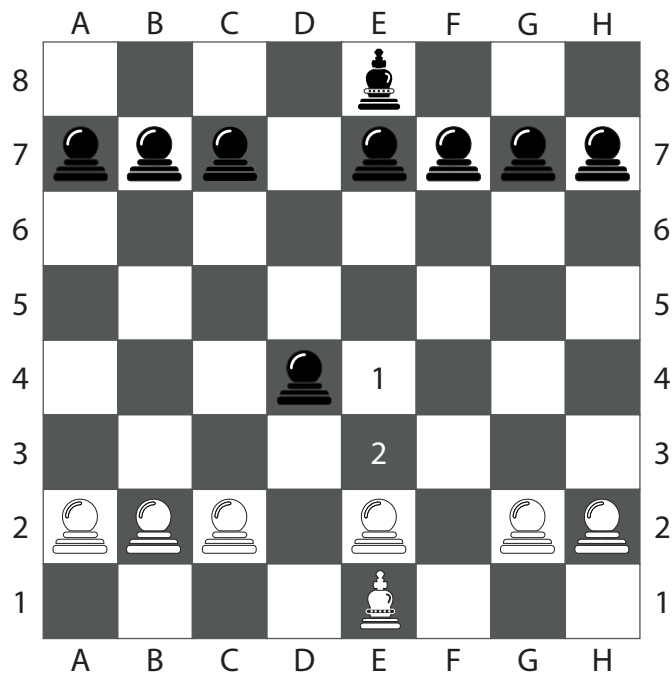


Fuente: Elaboración propia

9.3 Peón al paso

En este movimiento intervienen los peones. Se refiere a una captura que se realiza cuando un peón se encuentra en quinta fila y el bando contrario mueve uno de sus peones que se encuentra en posición inicial, al lado del peón contrario, es decir, que también se ubica en quinta fila. En este ejemplo, el movimiento del peón blanco a e4, simbolizado con el número 1 lo sitúa al lado del peón de d4, que se encuentra en la quinta fila. Por ende, puede ser capturado; por el peón negro esto se lleva a cabo en manera diagonal, es decir que el peón negro quedaría ubicado en e3 que se señala con el número 2

Figura 73. Peón al paso

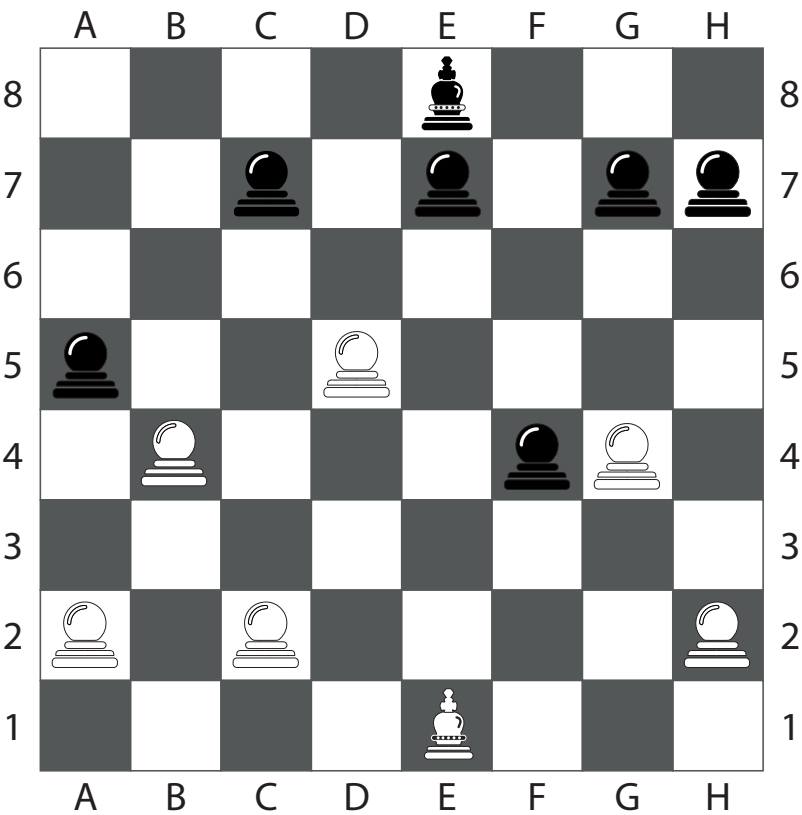


Fuente: Elaboración propia

El peón de d4 captura al de e4 y queda ubicado en e3, pues debe ser en diagonal que se realiza este movimiento.

Práctica lo aprendido: Ejercicio 1: 1.1 Si las negras juegan e5, ¿podrían las blancas capturar al paso? **1.2** Si las blancas juegan b5, ¿podrían las negras capturar al paso?

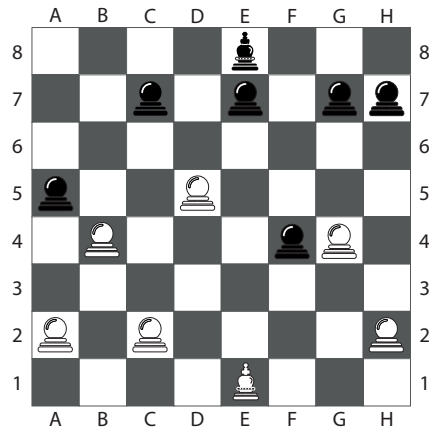
Figura 74. Ejercicio 1 peón al paso



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: si las negras juegan c5, ¿con qué movimiento las blancas capturan al paso?

Figura 75. Ejercicio 2 peón al paso

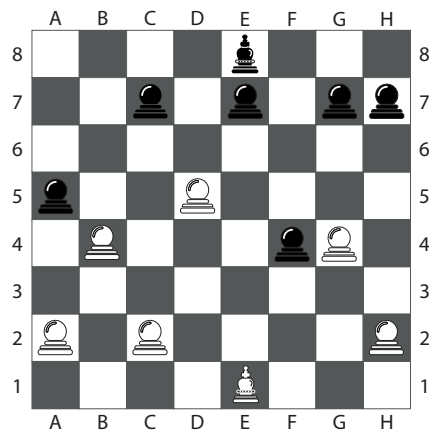


Fuente: Elaboración propia

Solución.

1.1. Si, dxe5. **1.2** No, el peón negro no está en quinta fila y el blanco no movió de la posición inicial dos casillas.

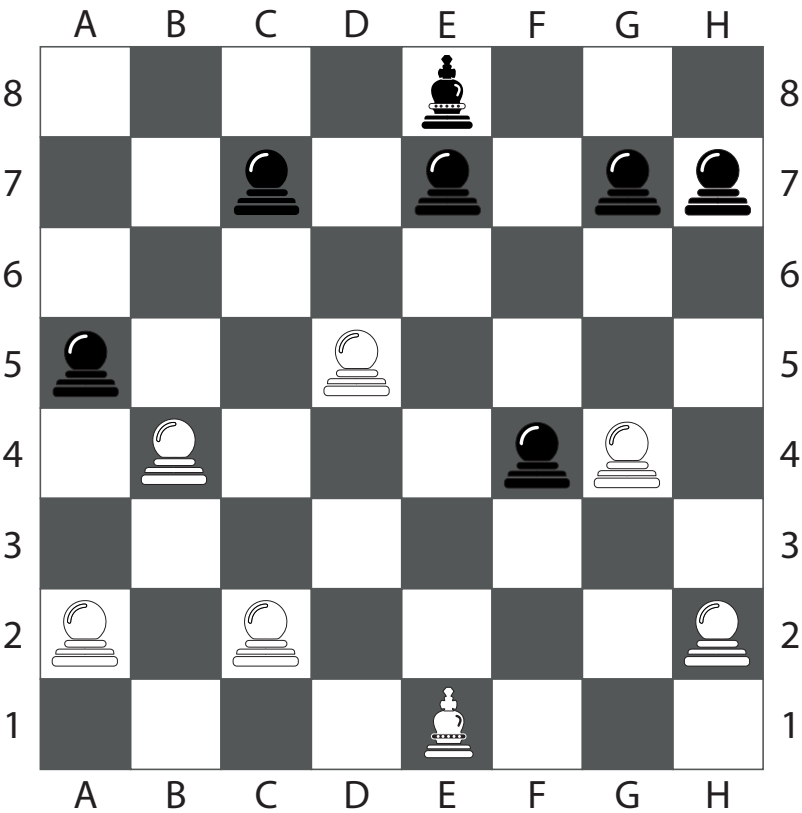
Figura 76. Respuesta Ejercicio 1 peón al paso



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: dxc5

Figura 77. Respuesta Ejercicio 2 peón al paso

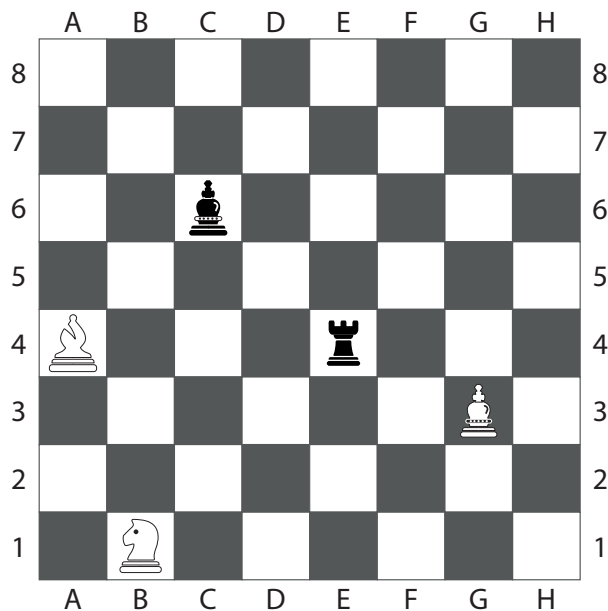


Fuente: Elaboración propia

10. JAQUE

Luego de conocer los movimientos de cada una de las piezas, es momento de conocer sobre el jaque; se refiere a la jugada del ajedrez donde una pieza enemiga ataca al rey. Esta jugada se anota con una cruz Tf8+. En la figura 78 la torre que se encuentra en Tf8, hace jaque al rey blanco, por lo que las blancas deben mover su rey a una de las siguientes casillas: g1, g2, e2, e1. No pueden mover a f2 porque persistiría el jaque.

Figura 78. Ejemplo jaque

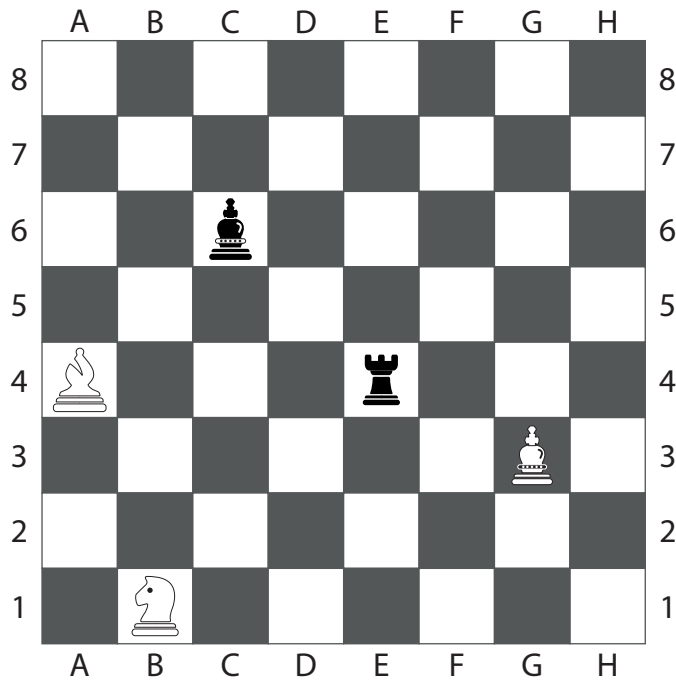


Fuente: Elaboración propia

Cuando el rey se encuentra en jaque debe tener una de las siguientes opciones para salir de la amenaza, de lo contrario será jaque mate y terminará la partida

1. Mover el rey. En este caso (figura 78), la torre de f8 hace jaque al rey. Por ende, este debe moverse a una de las casillas que están señaladas (x).
2. Capturar la pieza que está realizando el jaque. Podría ser con el rey (si la pieza no está defendida o con otra pieza).
3. Cubrir. En esta opción, una de las piezas cubre al rey del jaque.

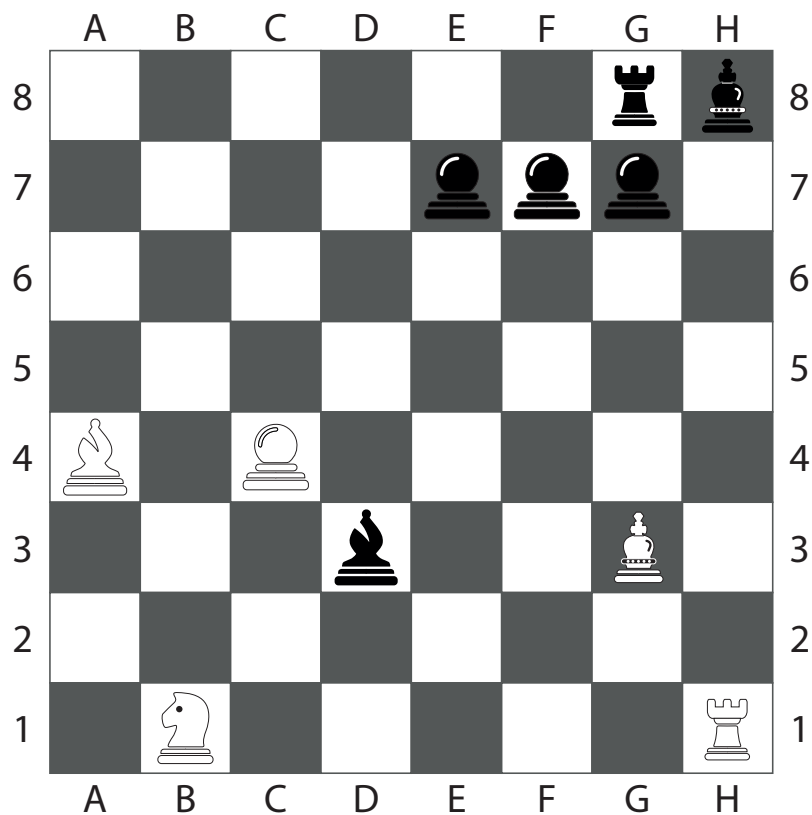
Figura 79 Ejemplo situación para salir del jaque



Fuente: Elaboración propia

2. En el ejemplo (figura 79), las blancas jugaron Aa4+, pero las negras pueden capturar el alfil con Txa4.

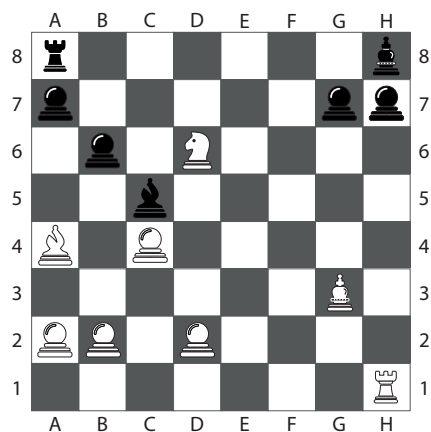
Figura 80 Ejemplo situación para salir del jaque



Fuente: Elaboración propia

3. Para el caso (figura 80), las blancas jugaron Th1+ y las negras deben cubrir moviendo Ah7. **Practica lo aprendido. Ejercicio 1:** es el turno de las blancas. ¿Con qué jugada le hacen jaque al rey?

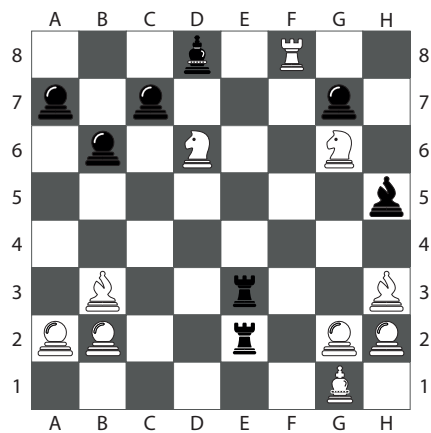
Figura 81 Ejercicio 1 el jaque



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: ¿qué jugada deben realizar las negras para salir del jaque?

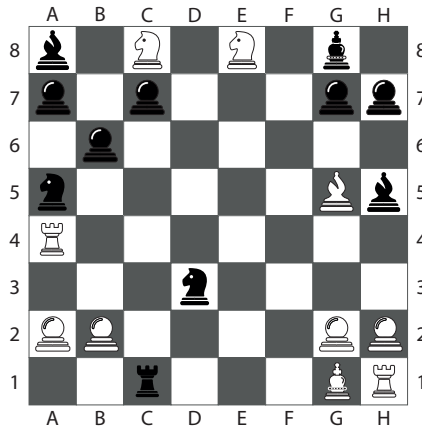
Figura 82 Ejercicio 2 el jaque



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: ¿qué jugada tienen las blancas para salir del jaque?

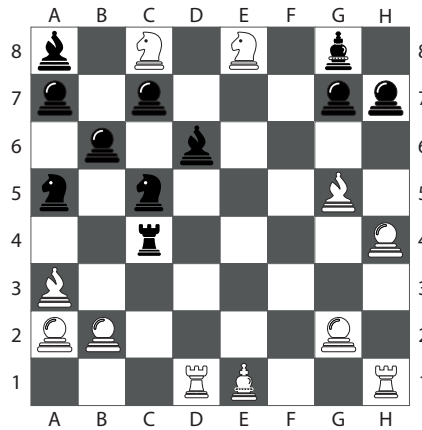
Figura 83 Ejercicio 3 el jaque



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 4: ¿con cuáles movimientos el bando negro puede hacer jaque?

Figura 84 Ejercicio 4 el jaque



Fuente: Elaboración propia

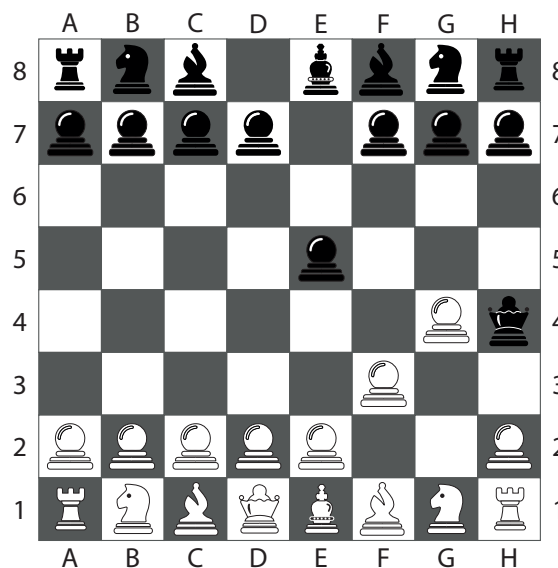
Solución.

Ejercicio 1: Cf7. **Ejercicio 2:** Te8. **Ejercicio 3:** Axc1. **Ejercicio 4.** Ag3, Cd3, te4

11. JAQUE MATE

Es el objetivo del juego y se logra cuando el rey no puede salir del jaque, es decir, cuando no tiene como mover, cubrir o capturar. En la imagen se observa el jaque mate más rápido del ajedrez: el mate loco. Una de las secuencias para que se de este mate es: las blancas juegan f3, las negras e5, seguido de g4 y Dh4++. Las dos cruces simbolizan el jaque mate.

Figura 85 Mate del Loco

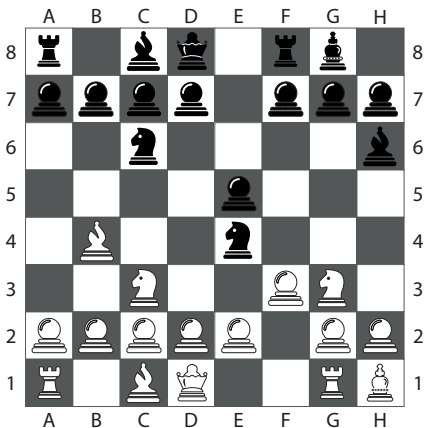


Fuente: Elaboración propia

En el ejemplo anterior, se observa que las blancas no tienen ninguna pieza que pueda capturar a la dama, tampoco pueden cubrir con ninguna pieza ni mover el rey, porque f2 se encuentra controlada por la Dama. De manera que es Jaque mate.

Práctica lo aprendido: Ejercicio 1: Juegan las negras y dan jaque mate.

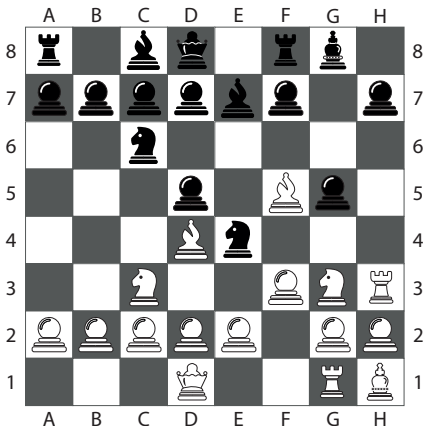
Figura 86 Ejercicio 1 Jaque Mate



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: juegan las blancas y dan jaque mate.

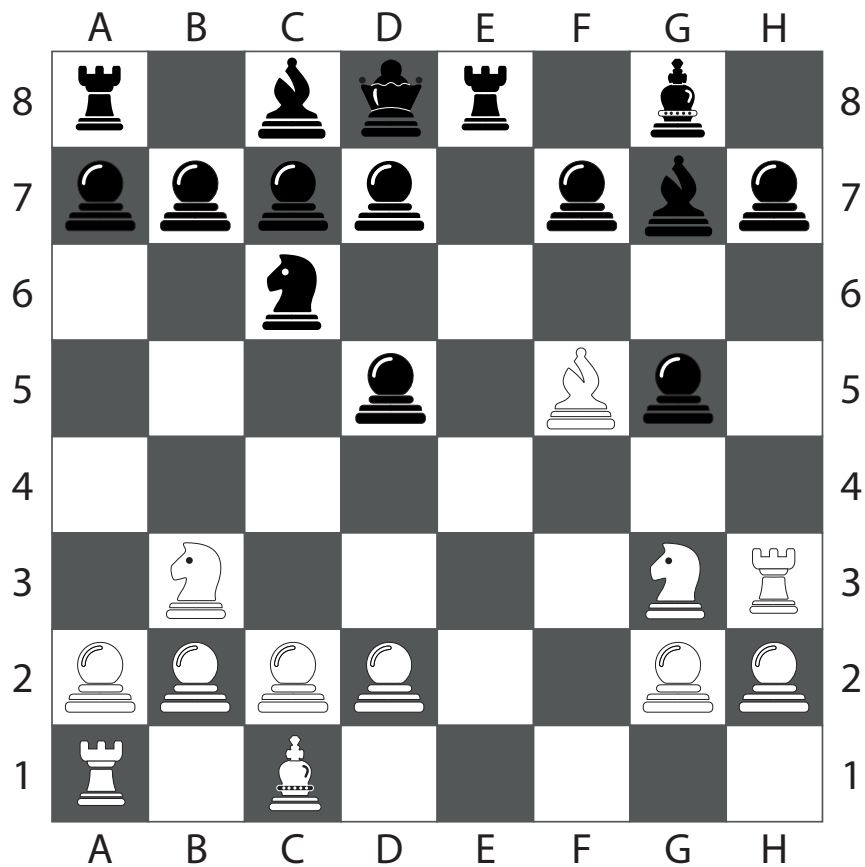
Figura 87 Ejercicio 2 Jaque Mate



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: Juegan las negras y hacen mate

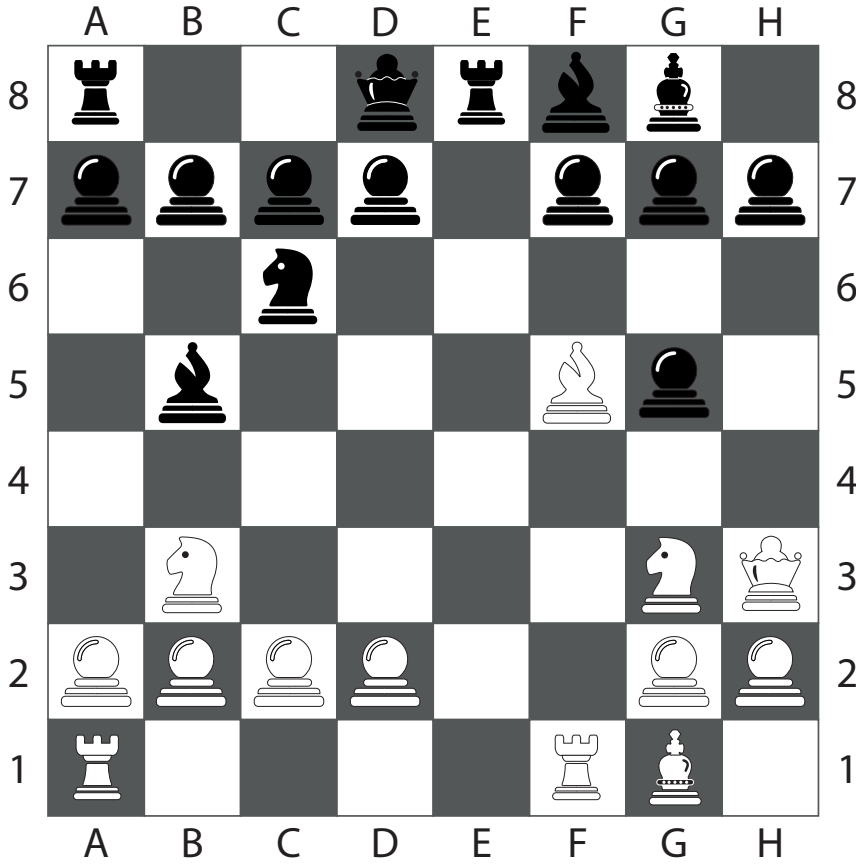
Figura 88 Ejercicio 3 Jaque Mate



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 4: Juegan las blancas y dan mate.

Figura 89. Ejercicio 4 Jaque Mate



Fuente: Elaboración propia

Solución.

Ejercicio 1: Cf2++. **Ejercicio 2:** Axh7++. **Ejercicio 3:** Te1++. **Ejercicio 4:** Dxh7++

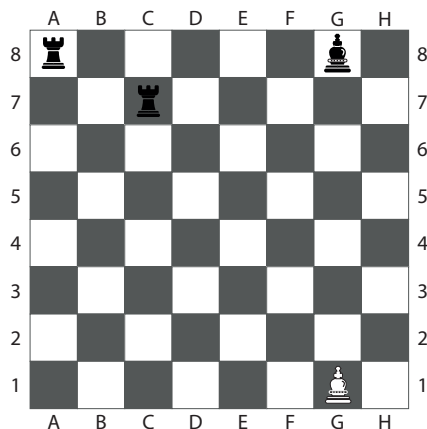
12. MATES ELEMENTALES

Con el fin de mejorar las habilidades en la identificación de situaciones donde se puede efectuar un jaque mate, se deben conocer los mates más comunes.

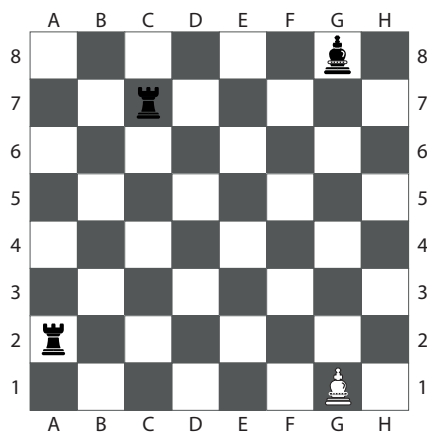
12.1 Mate de escalera

En el mate de 2 torres vs rey debemos aprovechar el movimiento de las torres y llevar al rey a la última fila o columna.

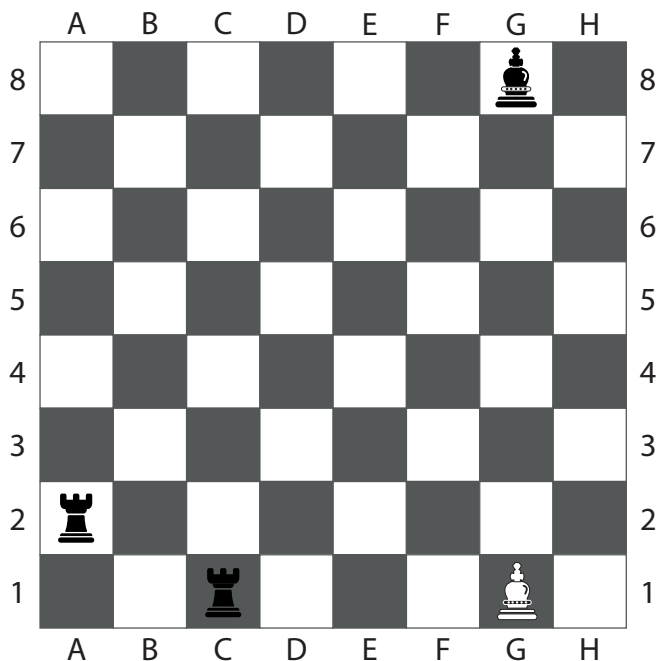
Figura 90 Mate de escalera



Posición inicial.



En este ejemplo, juegan las negras Ta2 o torre c2, para evitar que el rey blanco se mueva al centro, restringiéndole así su movimiento a la fila 1.



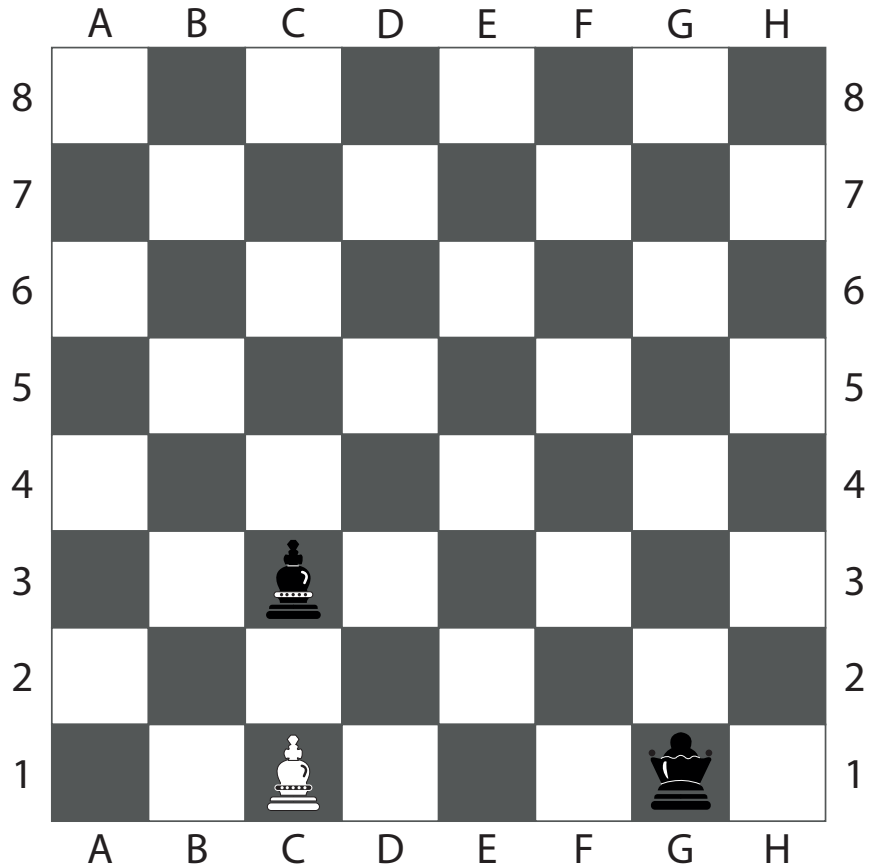
El rey solo puede moverse a h1 o f1, y las negras hacen el jaque mate en c1 Tc1++

Fuente: Elaboración propia

12.2 Mate de Dama y rey vs rey

Es un mate muy común, en especial cuando se llega a un final con peón de ventaja y se logra coronar; para efectuarlo se necesita la ayuda del rey. Como se observa en el gráfico, el rey no puede mover en la fila 1 porque está controlada por la dama y no puede mover a b2, c2, d2. Esto, teniendo en cuenta que los reyes nunca pueden quedar frente a frente, da como resultado el jaque mate.

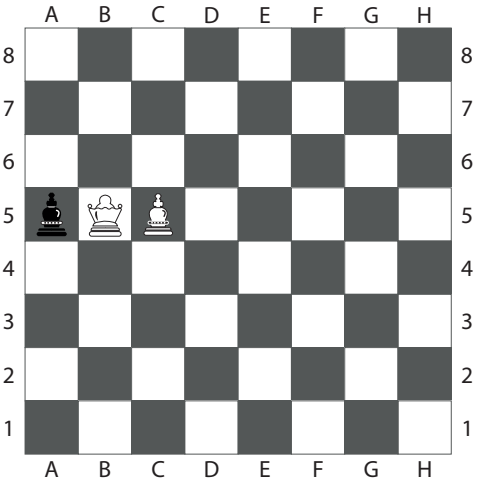
Figura 91 Mate Dama y rey vs rey



Fuente: Elaboración propia

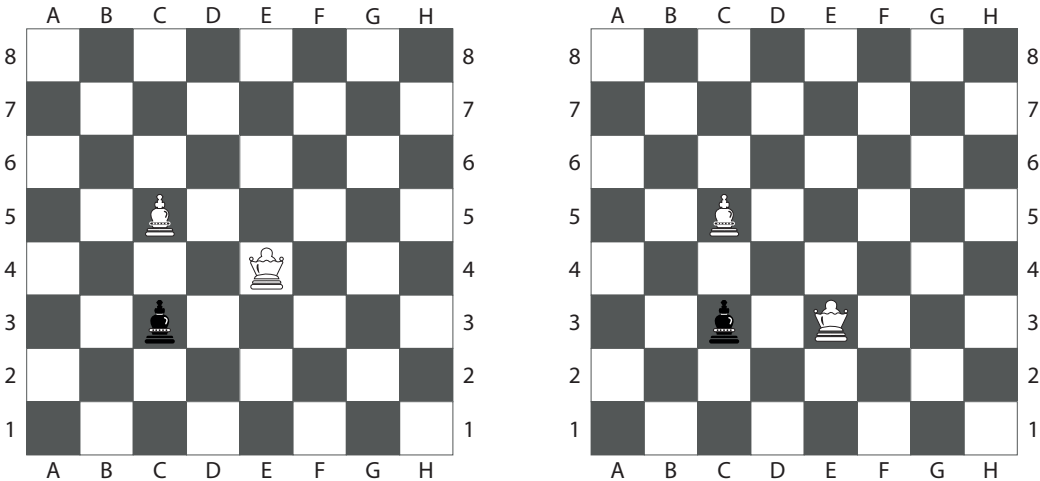
Otra posición posible es cuando la dama respaldada por el rey se ubica frente al rey rival; a dicha jugada se le denomina “el beso de la muerte”. Para realizar este mate, vamos llevando el rey a la última fila o columna, restringiendo su movimiento con la Dama y el rey.

Figura 92 Mate Dama y rey vs rey



Fuente: Elaboración propia

Figura 93 Procedimiento Mate Dama y rey vs rey



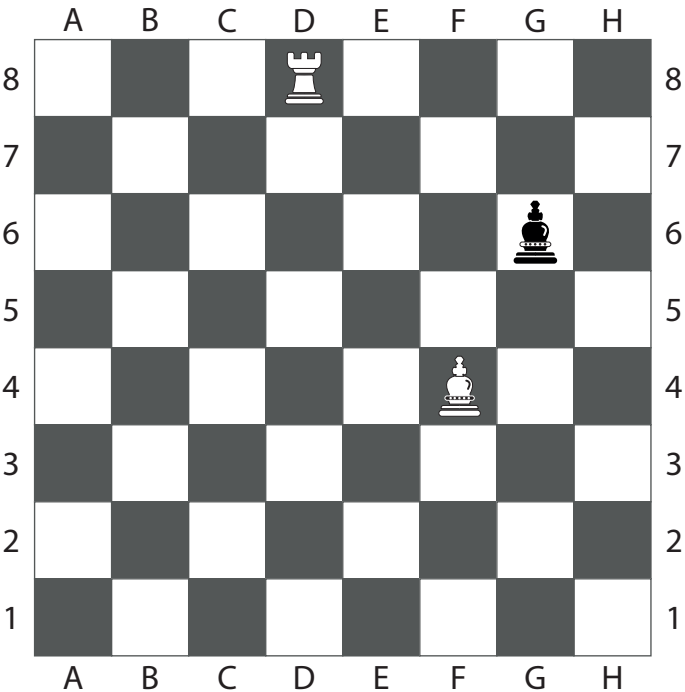
Fuente: Elaboración propia

En la figura 93 se observa cómo se obliga al rey a ir a la fila 2, se realiza este procedimiento hasta lograr las posiciones indicadas para hacer este mate.

12.3 Mate rey torre vs rey

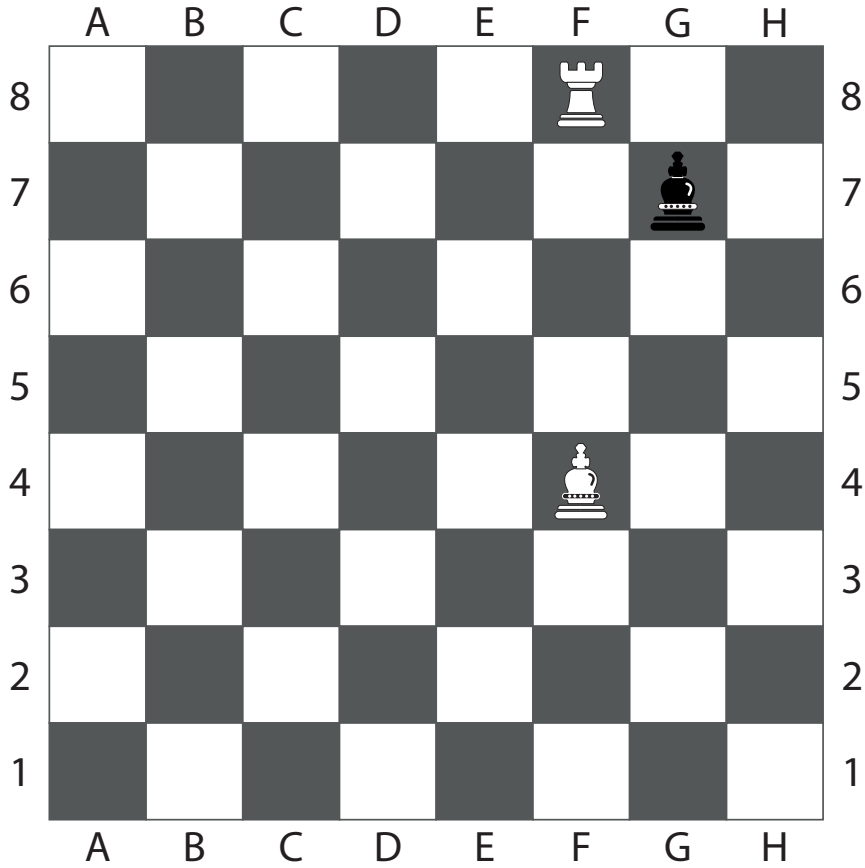
En este mate, es indispensable la ayuda del rey para lograr llevar al contrario a la última fila o columna. Aprovechando el control que ejerce la torre sobre las filas y columnas, se obliga al rey a moverse.

Figura 94 Procedimiento Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

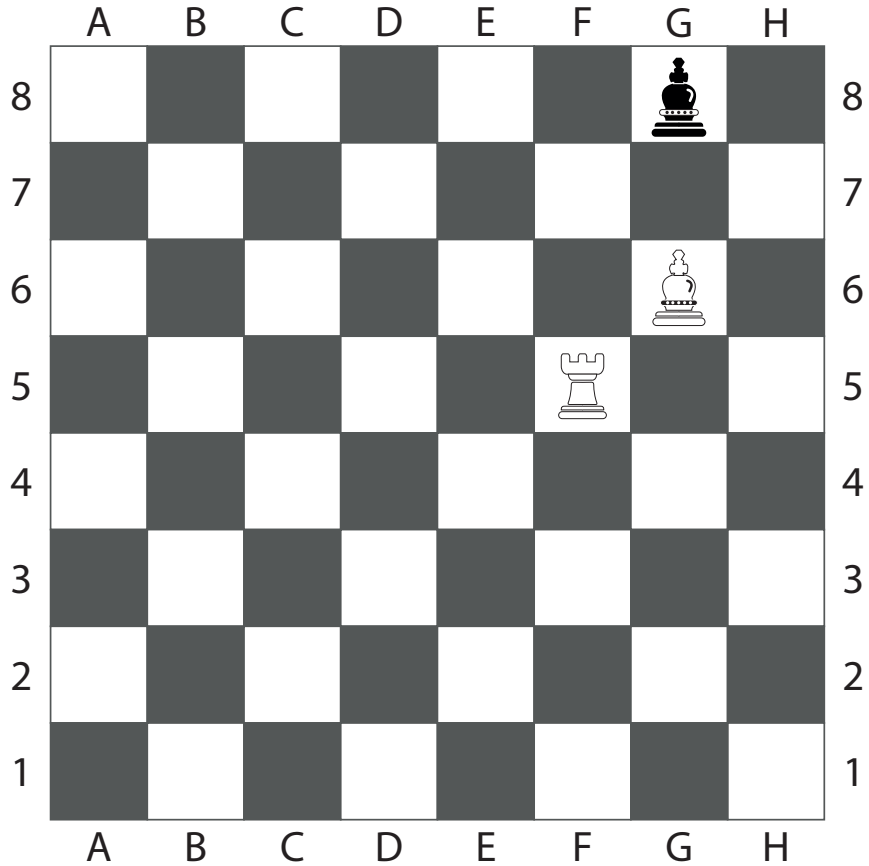
Figura 95 Procedimiento parte b Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Lo primero es decidir hacia qué lado del tablero llevar al rey, por eso las blancas juegan: 1. Tf8. Así que el rey solo puede mover a g7, h7, h6, h5. Mueve a 1. Rg7, amenazando a la torre (figura 95). Ante eso, las blancas juegan: 2. Tf5, para seguir evitando que el rey pase a la columna F. (figura 96)

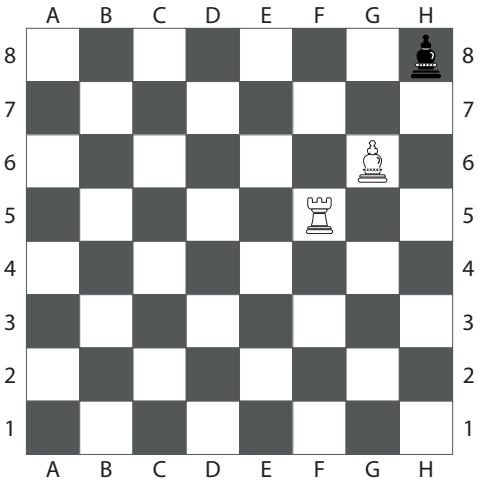
Figura 96 Procedimiento parte c Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Luego de ello, acercamos al rey para lograr llevar a su homónimo a la columna h y darle jaque mate. Seguidamente, el rey negro se devuelve a 2...g6 y el rey blanco pasa a 3. g4. Rg7 4. Rg5 Rg8- Blancas 5. Rg6, por ende, obligan al rey negro a ir a ... Rh8 (figura 97).

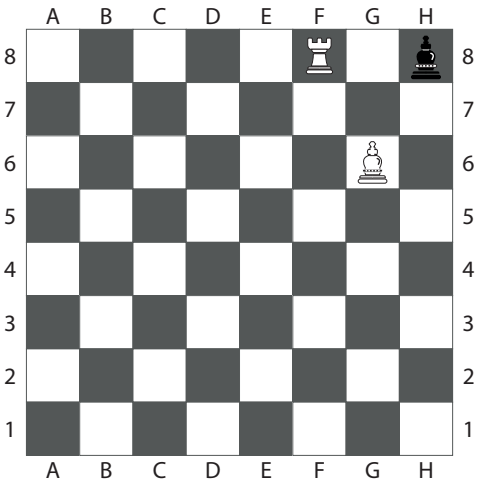
Figura 97 Procedimiento parte d Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Finalmente, las blancas dan jaque mate con 6. Tf8++. (figura 98).

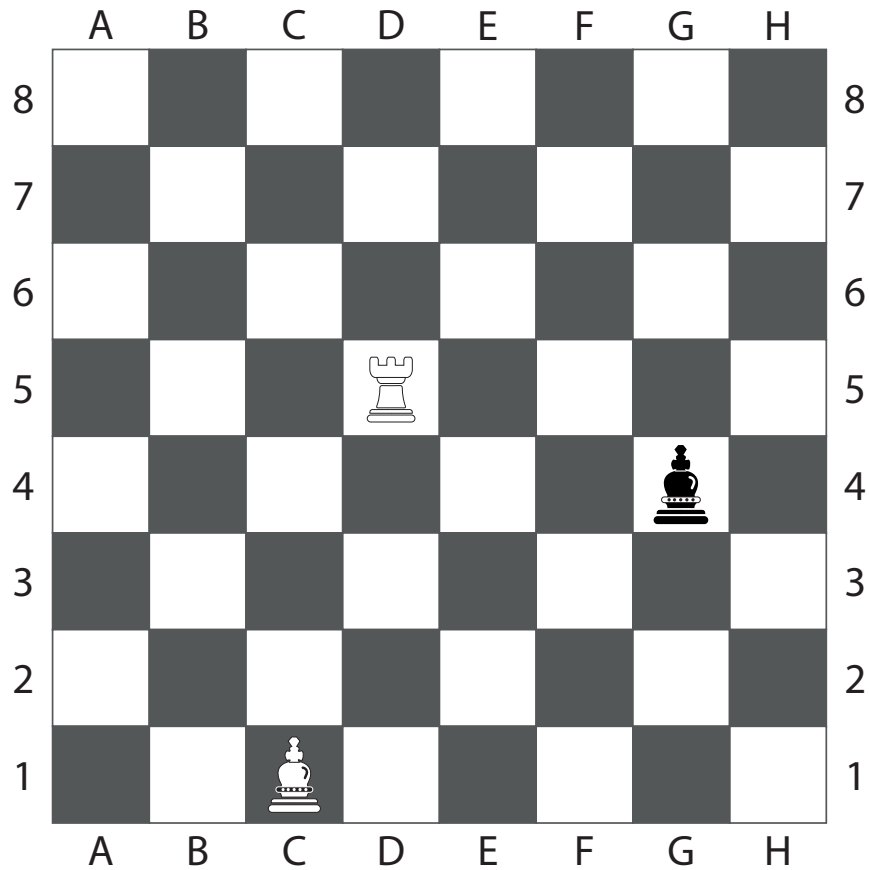
Figura 98 Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Practica lo aprendido: Ejercicio1: juegan las blancas y hacen jaque mate en — máximo— 8 jugadas. Escribe la secuencia de las jugadas.

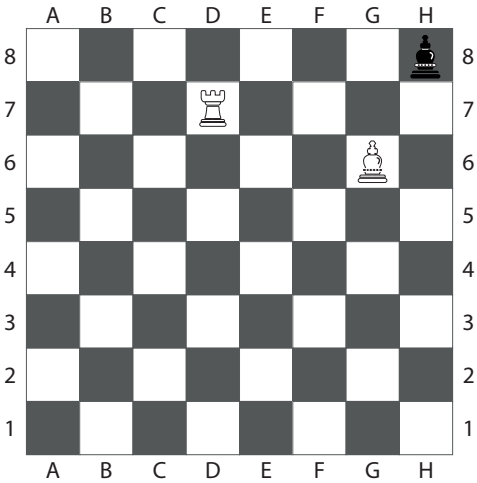
Figura 99 Ejercicio 1 Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas. Escribe la secuencia de jugadas.

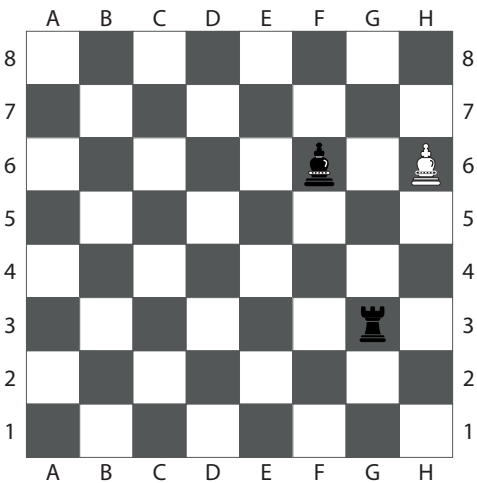
Figura 100 Ejercicio 2 Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: juegan las negras y hacen jaque mate.

Figura 101 Ejercicio 3 Mate rey torre vs rey



Fuente: Elaboración propia

Solución.

Ejercicio 1. Existen varias posibilidades para lograrlo como: 1. Tf5 Rg3 2. Tb8 Rg4 3. Tf1 Rg3 4. Tg8+ Rh2 5. Tf7 Rh3 Th7++

Ejercicio 2. Las blancas mueven su torre a cualquiera de las siguientes casillas de la fila 7 (a7, b7, c7, e7) Ta7 obligado, Rg8 y se mueve la torre a la fila 8: Ta8++

Ejercicio 3: Th3

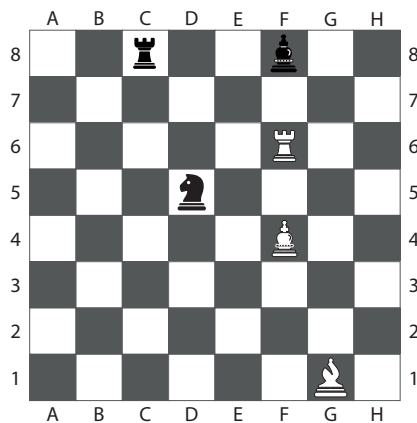
13. ELEMENTOS TÁCTICOS

Dominar y conocer estos temas es clave para el éxito, asimismo, poder identificar cuándo se puede aprovechar una desventaja del rival; no cometer estos errores, ayudará a mejorar el desempeño. En esta sección estudiaremos los errores más comunes. Ya que el ajedrez es un deporte de gran desafío intelectual y contiene muchos elementos para estudiar. Hacia ese objetivo, no sería suficiente un solo libro; con este capítulo daremos cierre al nivel de iniciación en esta práctica.

13.1 Ataque doble

Sucede cuando una pieza ataca simultáneamente a dos piezas rivales. Por ende, hay que tener en cuenta dónde ubicar una pieza sin que nos puedan realizar un ataque doble y aprovechar este recurso a nuestro favor.

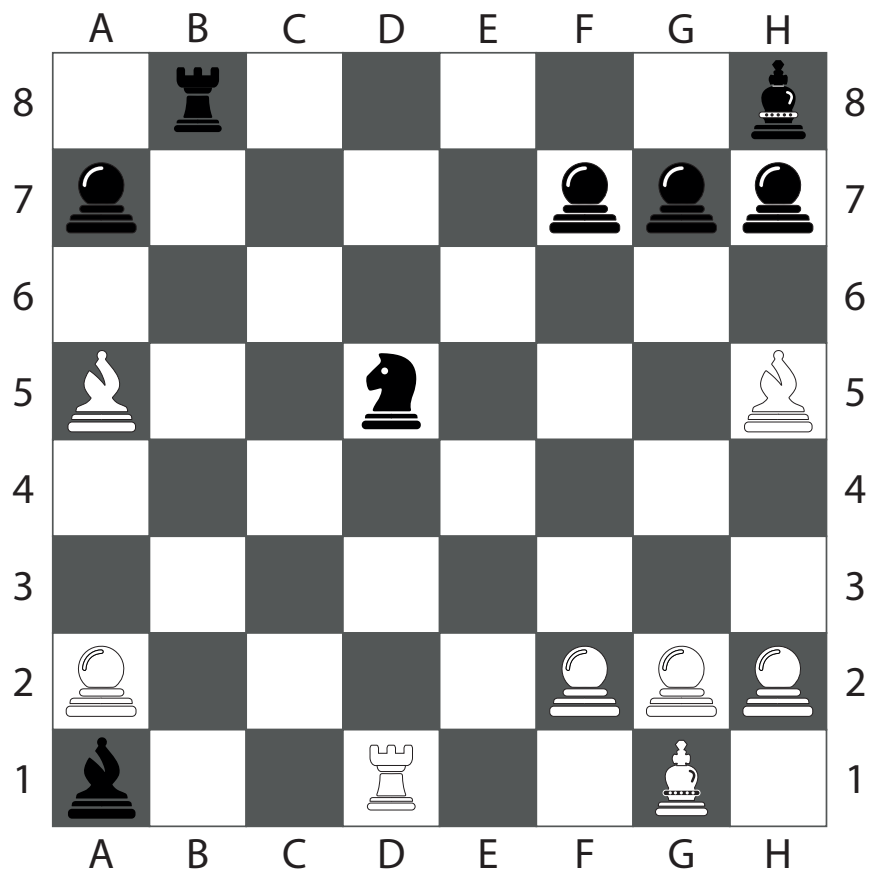
Figura 102 Ejemplo 1 Ataque doble



Fuente: Elaboración propia

En este ejemplo (figura 102), el caballo jaquea al rey y, simultáneamente a la torre. Así que las blancas pierden su torre en la siguiente jugada; obligatoriamente deben mover el rey, pues no tienen cómo capturar al caballo. En este caso (figura 103), la Torre blanca está atacando al caballo y al alfil.

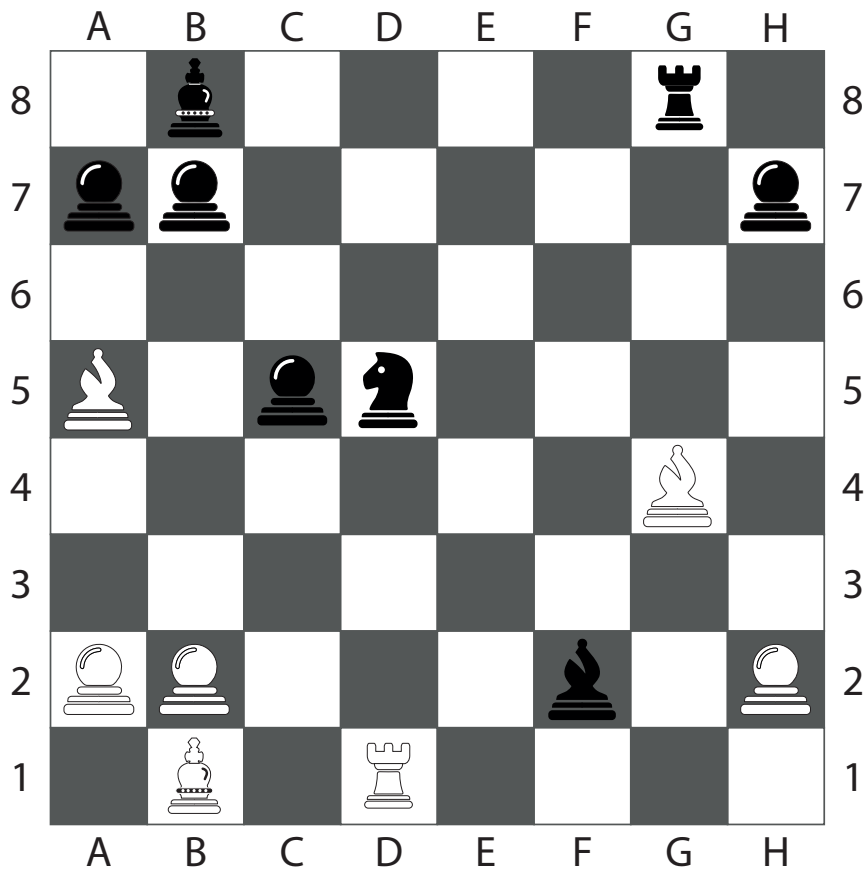
Figura 103 Ejemplo 2 Ataque doble



Fuente: Elaboración propia

Practica lo aprendido. Ejercicio 1: Es el turno de las negras, ¿con qué jugada realizan un ataque doble?

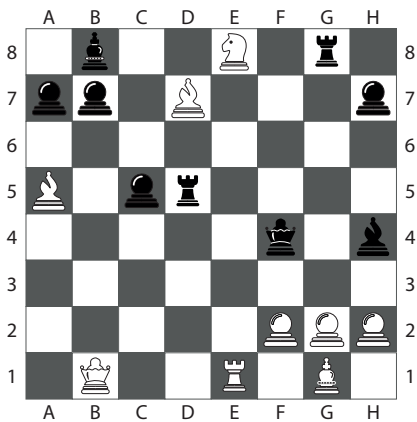
Figura 104 Ejercicio 1 Ataque doble



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: juegan las blancas y pueden realizar varios ataques dobles. ¿Cuáles son? _____, _____, _____, _____

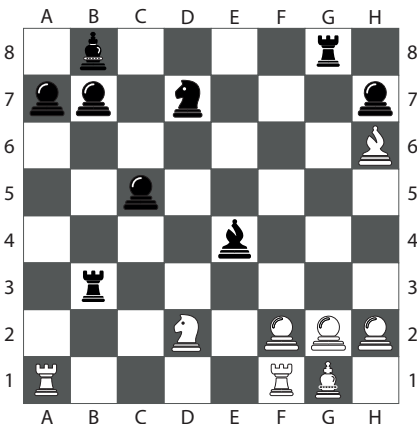
Figura 105 Ejercicio 2 Ataque doble



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: es el turno de jugar de las negras. ¿Cuál es la mejor jugada para defender y salir del doble ataque?

Figura 106 Ejercicio 3 Ataque doble



Fuente: Elaboración propia

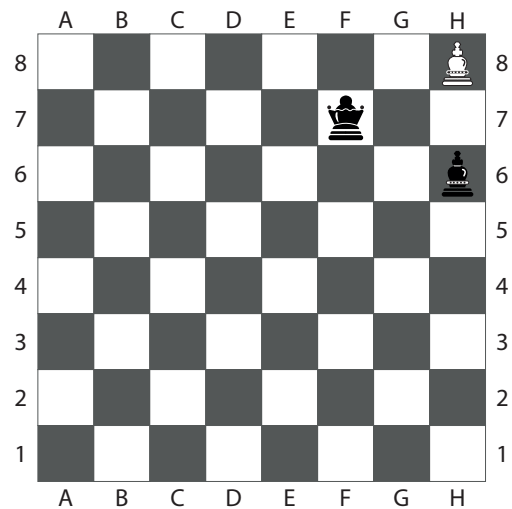
Solución.

Ejercicio 1: Ce3, **Ejercicio 2:** g3 Ac7 Ae6, otra opción es Cf6; pero puede ser capturado Dxf6, Axf6. **Ejercicio 3:** Tb4

13.2 Rey ahogado

Se presenta cuando uno de los reyes no tiene más piezas para mover y no se encuentra en jaque, pero no puede realizar ninguna jugada, es decir, el bando enemigo no lo ataca, pero no le da opción de movimiento. Se trata de una jugada de mucho cuidado, porque a veces se posee la ventaja, pero si se le concede esta opción al rey contrario, automáticamente son tablas, esto es, se produce un empate. Veamos el siguiente ejemplo.

Figura 107 Ejemplo 1 rey ahogado

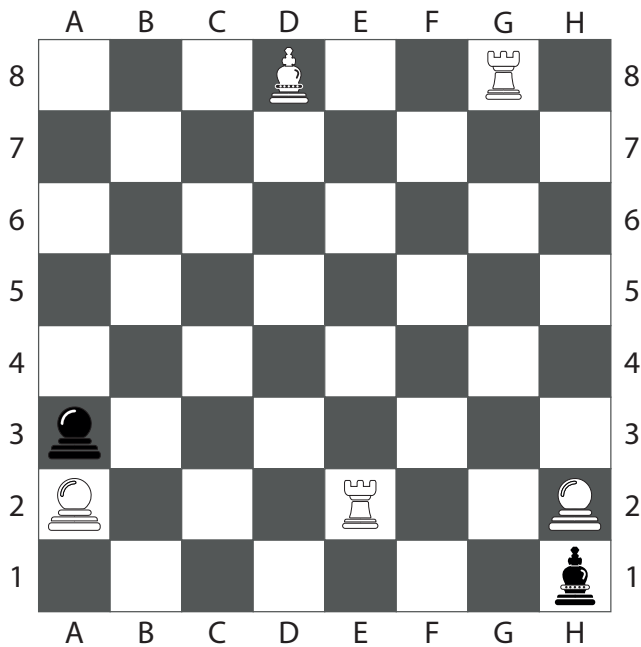


Fuente: Elaboración propia

Es el turno de jugar de las piezas blancas (figura 107), pero el rey no puede mover porque —a donde mueva— caería en jaque. Lo curioso es que, en la posición que se encuentra, no está siendo amenazado, por tanto, es empate, el rey blanco esta ahogado.

A pesar de que las blancas tienen toda la ventaja, le otorgan el empate a las negras, porque el rey no puede moverse y el peón tampoco, así que es rey ahogado. (figura 108).

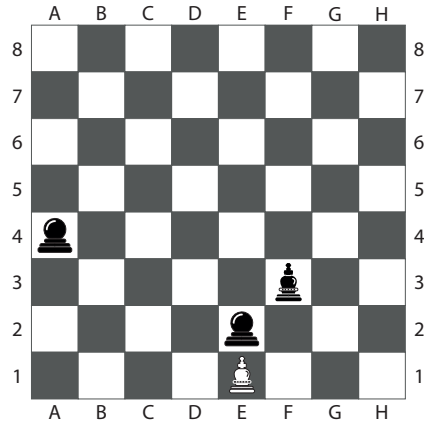
Figura 108 Ejemplo 2 rey ahogado



Fuente: Elaboración propia

Practica lo aprendido. Ejercicio 1: Es el turno de jugar de las negras, ¿con qué jugada ahogan al rey blanco?

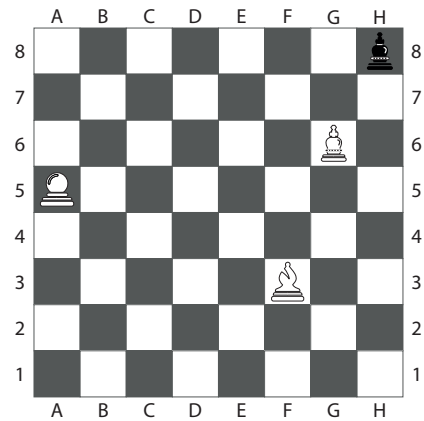
Figura 109 Ejercicio 1 rey ahogado



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: Es el turno de jugar de las blancas, ¿con qué jugada ahogan al rey negro?

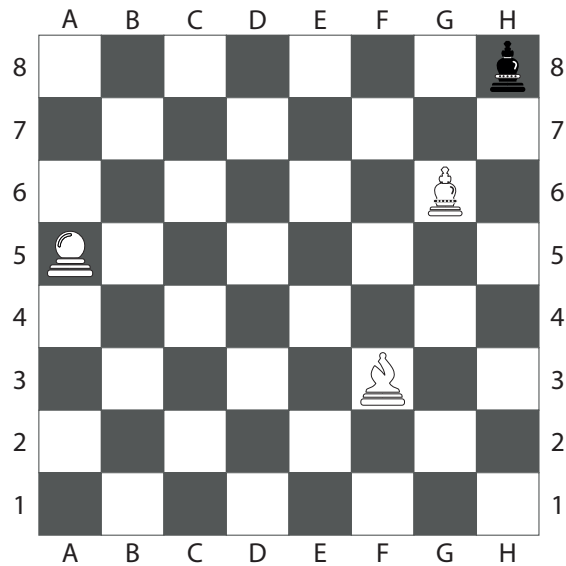
Figura 110 Ejercicio 2 rey ahogado



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: Es el turno de jugar de las blancas, ¿con qué jugada ahogan al rey negro?

Figura 111 Ejercicio 3 rey ahogado



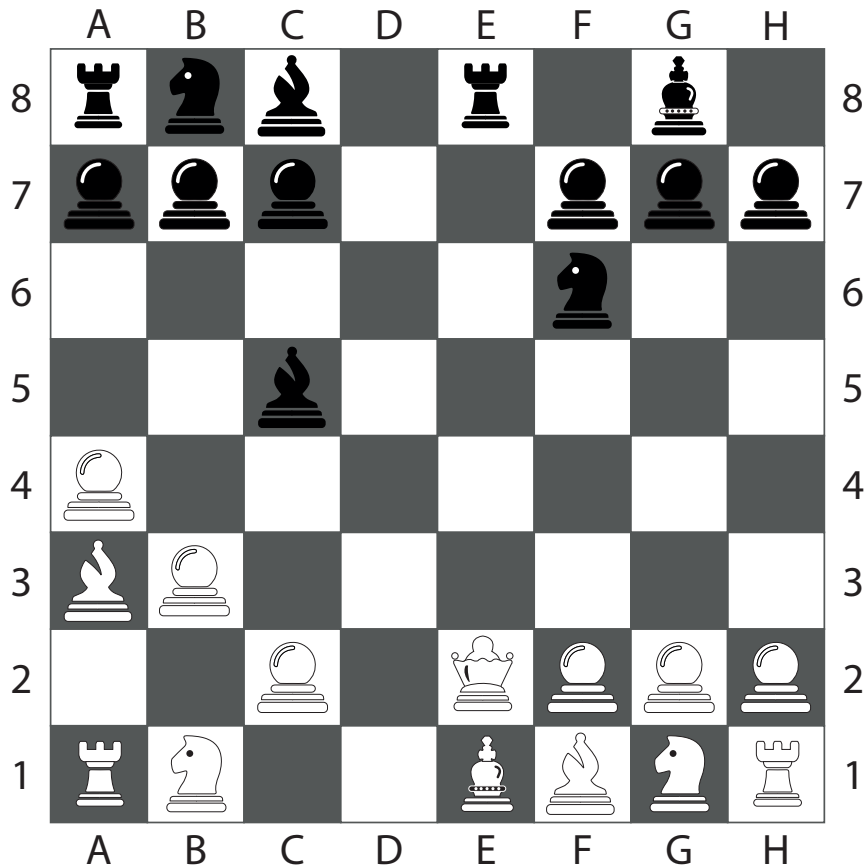
Fuente: Elaboración propia

Solución. Ejercicio 1: Re3. **Ejercicio 2:** Ad5. **Ejercicio 3:** Ac5

13.3 Pieza clavada

Se presenta cuando una pieza no puede ser movida porque queda el rey en jaque o porque expone otra pieza de su equipo de mayor valor; las piezas que producen este tipo de situación son la Dama, torres y alfiles. Con Te8, el negro inmoviliza a la Dama porque de moverse el blanco quedaría en jaque. Así las cosas, el negro adquiere una gran ventaja en la siguiente jugada, pues captura a la Dama. (figura 112).

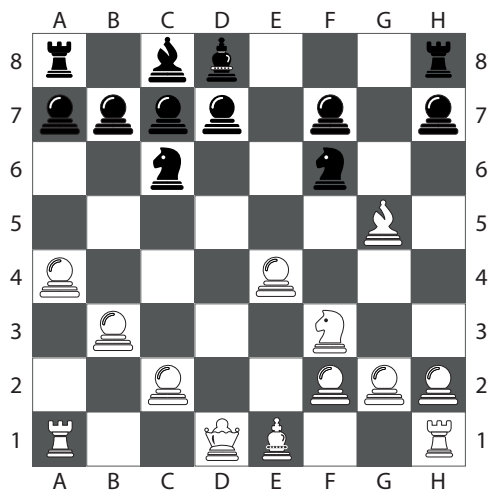
Figura 112 Ejemplo1 pieza clavada



Fuente: Elaboración propia

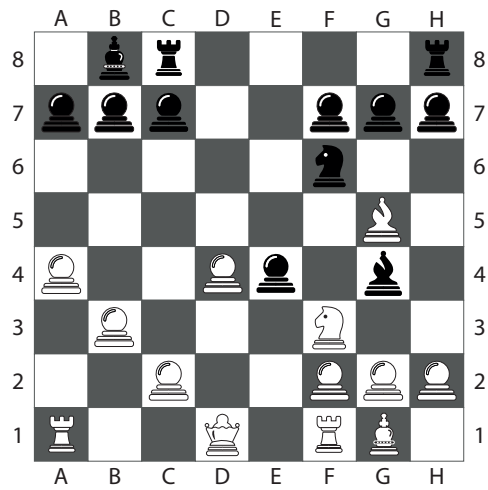
En esta situación (figura 113), Ag5 no permite el movimiento del caballo. A diferencia de los dos casos anteriores (figura 112 y 113), en los cuales el rey quedaba en jaque, aquí se presenta un caso de ganancia de material (figura 114), pues el blanco no puede mover el caballo; de hacerlo, capturarían su Dama. Ante eso, el negro respondió avanzando el peón a e4. Y, en la siguiente jugada, capturará al caballo.

Figura 113 Ejemplo 2 pieza clavada



Fuente: Elaboración propia

Figura 114 Ejemplo 3 pieza clavada

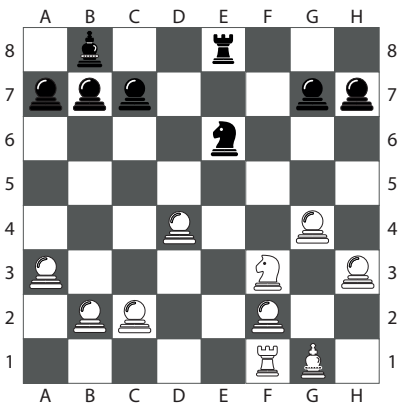


Fuente: Elaboración propia

Practica lo aprendido.

Ejercicio 1: juegan las blancas, ¿con qué jugada inmovilizan una pieza negra?

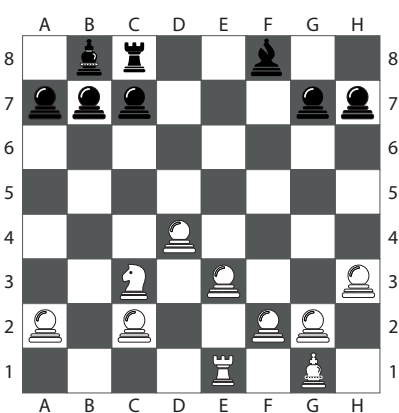
Figura 115 Ejercicio 1 pieza clavada



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: juegan las negras, ¿con cuál jugada obtendrán ventaja?

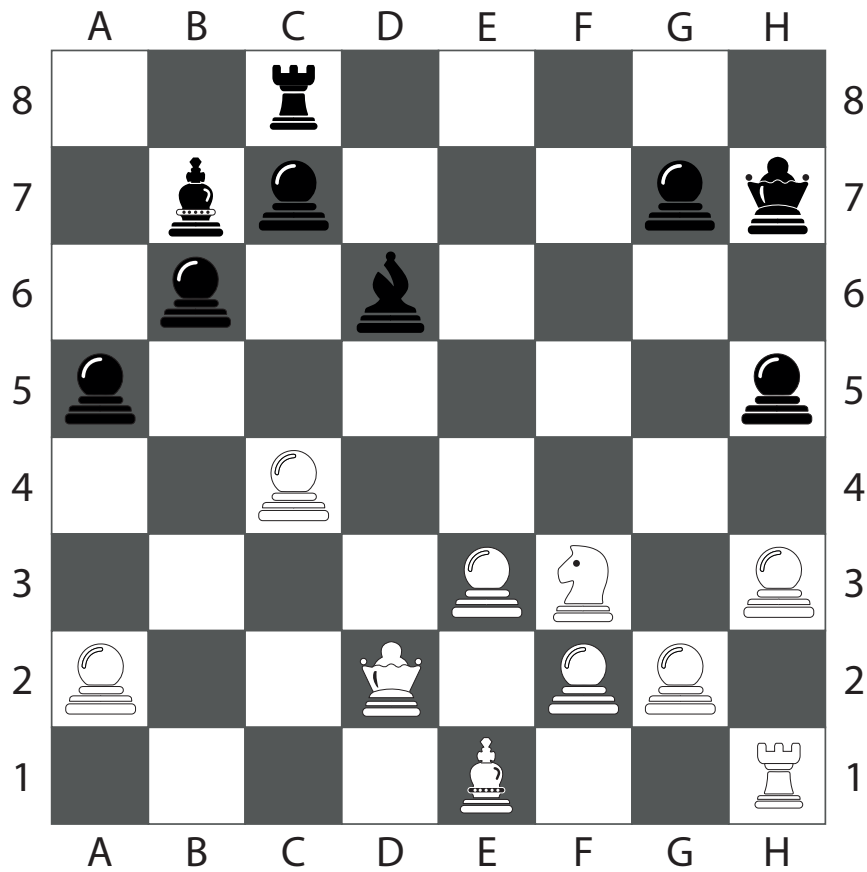
Figura 116 Ejercicio 2 pieza clavada



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: juegan las negras, ¿con qué jugada inmovilizan una pieza y ganan ventaja?

Figura 117 Ejercicio 3 pieza clavada



Fuente: Elaboración propia

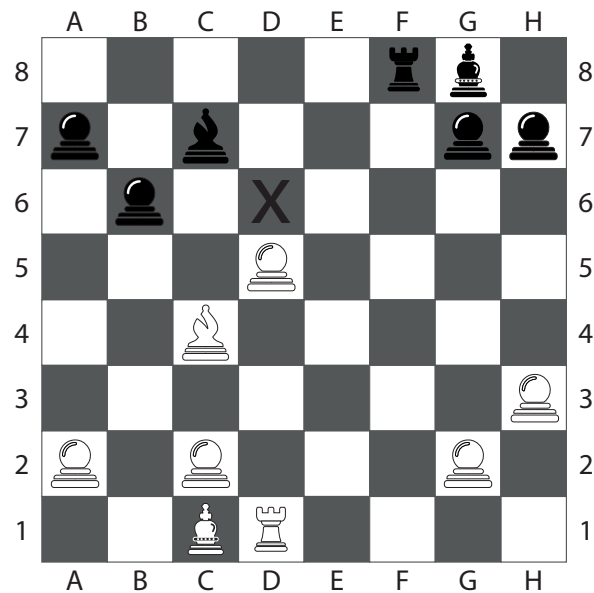
Solución.

Ejercicio 1: Te1. **Ejercicio 2:** Ab4. **Ejercicio 3:** Ab4

13.4 Jaque al descubierto

Esta situación se genera cuando, al mover una pieza, se abre camino a otra para que haga jaque al rival. Es una jugada de cuidado porque puede conllevar a la ganancia de material del contrario, o a un ataque doble. Como en el siguiente ejemplo (figura 118). En esta posición, el contendor blanco juega d5, realizando un jaque al descubierto, con el Alfil ubicado en c4. El peón en d5 amenaza al Alfil de C7, las negras deben mover el rey y las blancas capturan dxc7.

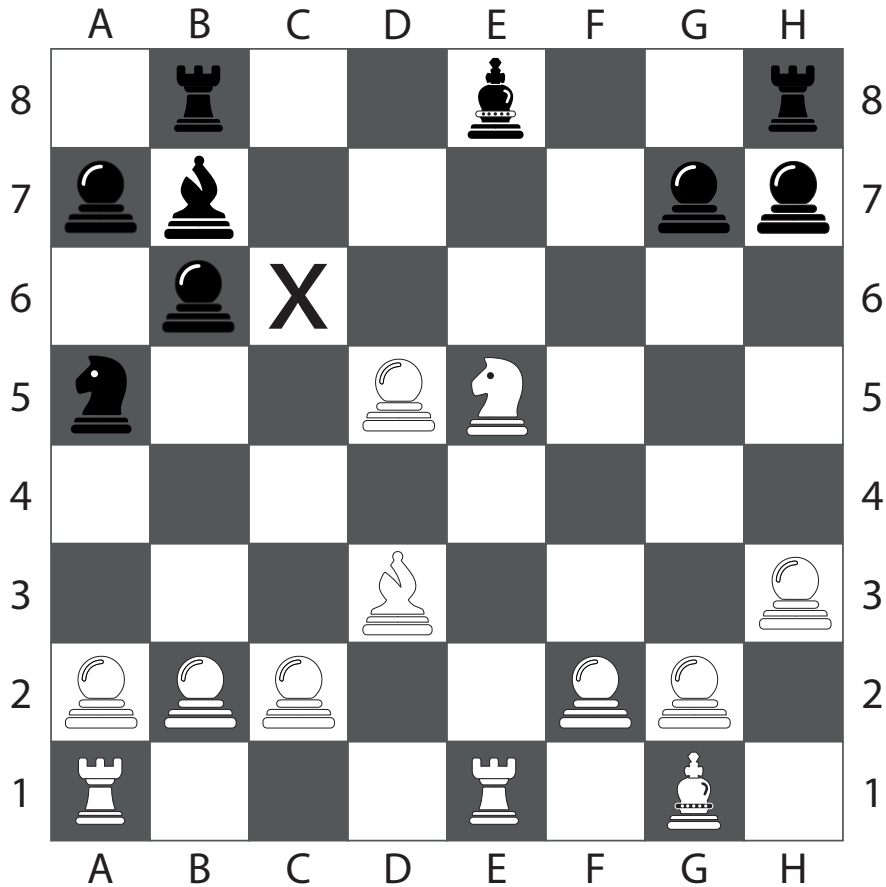
Figura 118 Ejemplo 1 jaque al descubierto



Fuente: Elaboración propia

Las blancas juegan Cc6, hacen jaque con la torre de el y, al mismo tiempo, el caballo amenaza a la torre de b8. El rey, entonces, debe mover y el caballo captura la torre (figura 119)

Figura 119 Ejemplo 2 jaque al descubierto

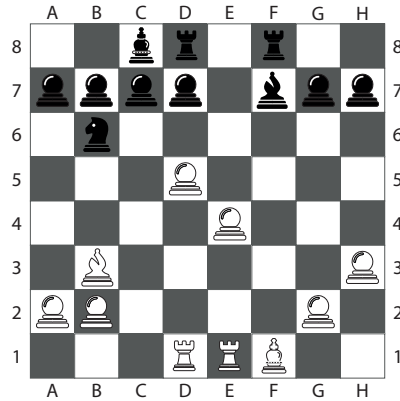


Fuente: Elaboración propia

Practica lo aprendido.

Ejercicio 1: juegan las negras y pueden realizar un jaque al descubierto, además de amenazar otra pieza. ¿Con qué jugada lo hacen?

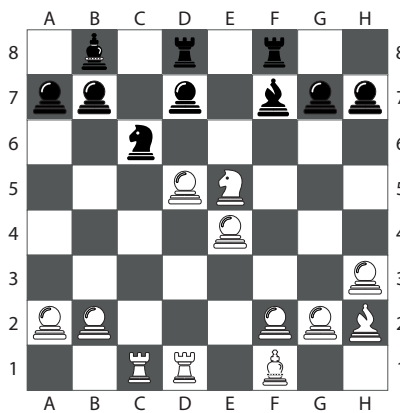
Figura 120 Ejercicio 1 Jaque al descubierto



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 2: juegan las blancas, hacen jaque al descubierto y ganan material. ¿Con qué jugada lo logran?

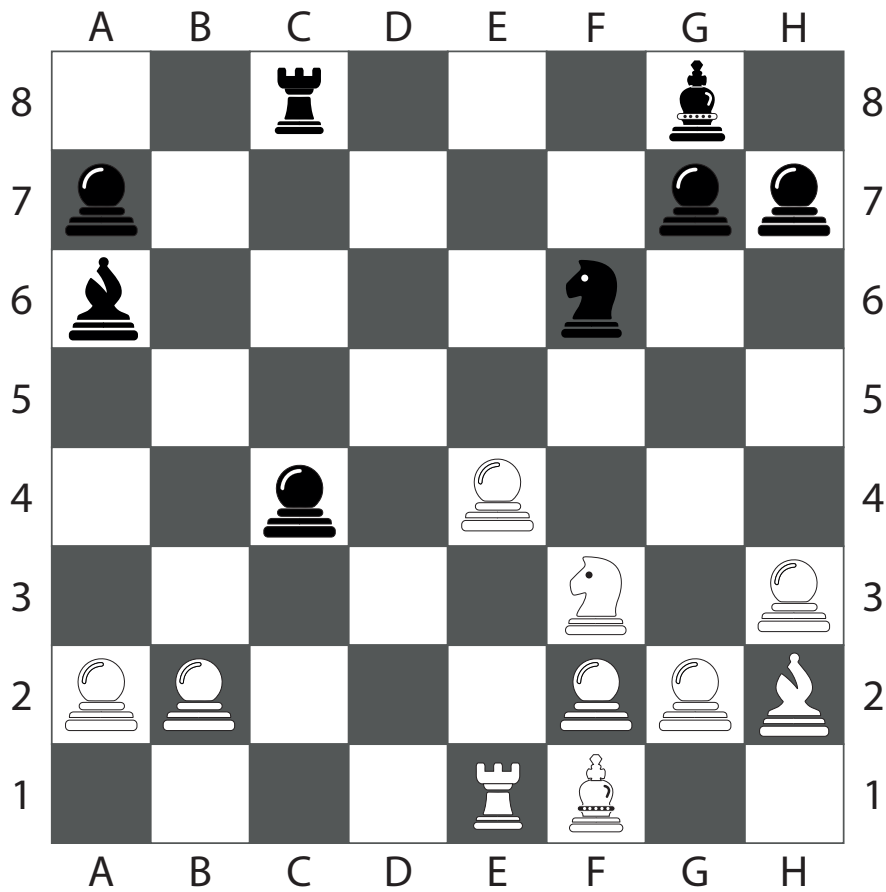
Figura 121 Ejercicio 2 Jaque al descubierto



Fuente: Elaboración propia

Ejercicio 3: juegan las negras y hacen jaque al descubierto. ¿Cuál es el movimiento?

Figura 122 Ejercicio 3 Jaque al descubierto



Fuente: Elaboración propia

Solución. Ejercicio 1: Ah5+. **Ejercicio 2:** Cxc6+.ò Cxf7 **Ejercicio 3:** c3+

14. FASES DEL JUEGO

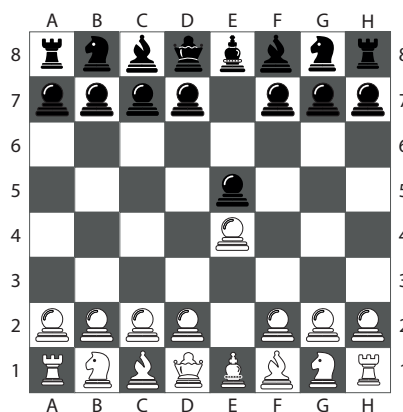
En una partida de ajedrez se presentan 3 fases, que son: apertura, medio juego y final. Cada una de ellas tiene unas características que han sido estudiadas por diversos maestros; en el presente libro se enuncian algunas de ellas, para invitar al lector a continuar en un estudio más profundo, respecto a la temática que considere conveniente.

14.1 Apertura

Hace referencia a las primeras jugadas de la partida; como han sido estudiadas y clasificadas por diversos autores, es una de las partes más técnicas del juego. Las blancas proponen la apertura por tener el primer movimiento y, las negras, la defensa. Cada una de las aperturas tiene variantes, subvariantes, líneas. Se clasifican en:

Aperturas abiertas. En las cuales el blanco juega e4 y el negro e5:

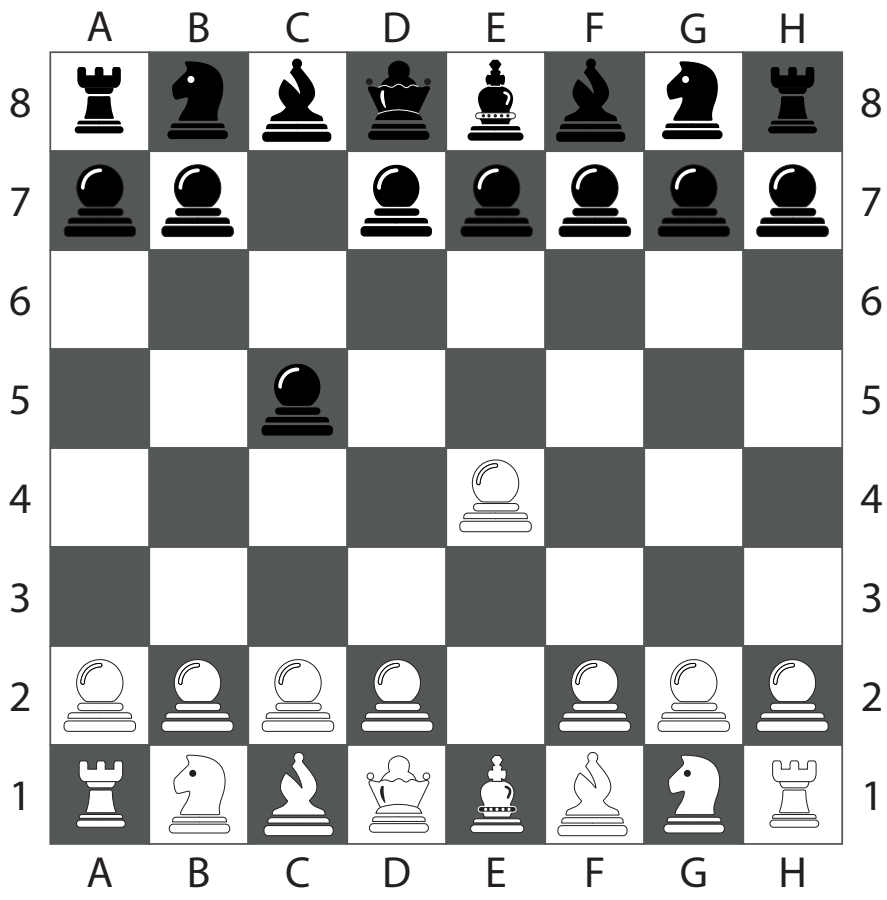
Figura 123 Primera jugada apertura abierta



Fuente: Elaboración propia

Aperturas semiabiertas. El blanco juega e4, pero el negro responde con otra jugada.

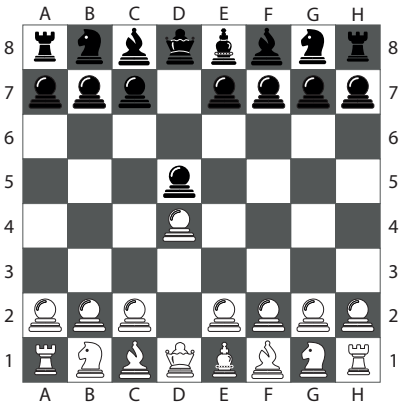
Figura 124 Ejemplo primera jugada apertura semiabierta



Fuente: Elaboración propia

Aperturas cerradas. Se llevan a cabo con avance de peón de Dama, dos casillas por cada bando.

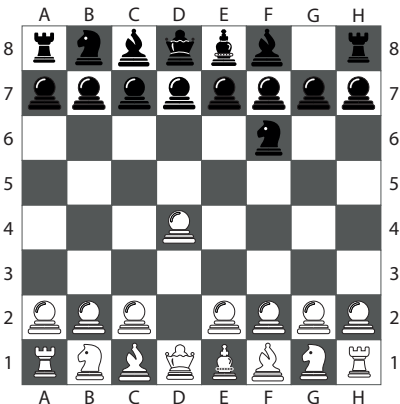
Figura 125 Primera jugada apertura cerrada



Fuente: Elaboración propia

Aperturas Semicerradas. En las cuales a d4, el contendor negro responde con otro movimiento

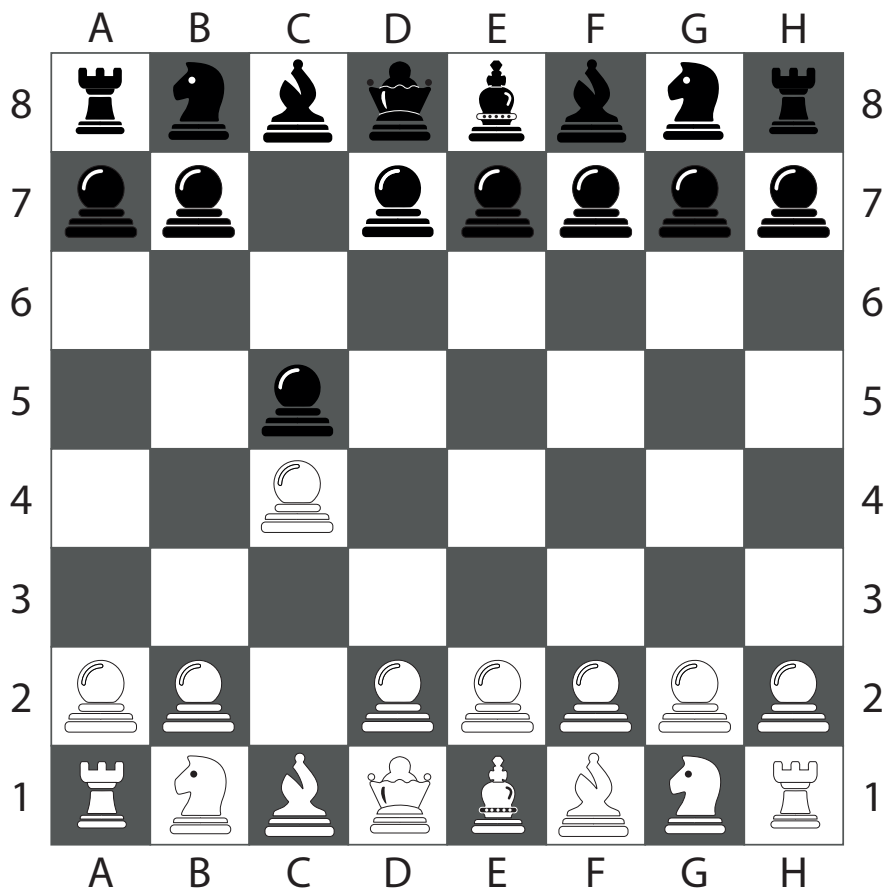
Figura 126 Ejemplo primera jugada apertura semicerrada



Fuente: Elaboración propia

Aperturas del flanco. En las que el bando blanco inicia con un movimiento diferente a los dos anteriores.

Figura 127 Ejemplo primera jugada apertura del flanco



Fuente: Elaboración propia

14.1.1 Principios de la apertura

Se recomienda tener en cuenta los siguientes aspectos para tener éxito en la apertura:



Buscar controlar el centro del tablero



Desarrollar las piezas, principalmente caballos y alfiles



No mover demasiados peones



Enrocar pronto, con el fin de poner a jugar a las torres y resguardar al Rey



No sacar la Dama apresuradamente, porque puede ser atacada mientras el rival desarrolla sus piezas



Colocar las piezas armónicamente, en casillas que no estorben los movimientos de nuestras propias piezas



No hacer jugadas sin un objetivo determinado

14.2 Medio juego

En esta etapa del juego, posterior a la apertura, se busca dar jaque mate al contrario o llegar a un final ventajoso, ya sea posicionalmente o con ganancia de material. En el primer caso se busca lograr una posición en la cual las piezas tengan mayores probabilidades de éxito que las del rival. Además, aprovechar los tiempos o los turnos mal utilizados por el otro jugador.

14.3 Final

Es la última etapa del juego, en la cual quedan pocas piezas sobre el tablero; un momento en el cual los peones toman un valor muy importante, porque pueden coronar. De igual manera, el rey no se resguarda, si no que sale a apoyar a las otras piezas. Para tener éxito en los finales, se pueden seguir los siguientes consejos:



Mantener las piezas activas, ubicándolas en las casillas donde tengan mayor impacto



Identificar las piezas activas del oponente e intentar cambiarlas



Activar el Rey para proteger debilidades, siempre y cuando no se ponga en riesgo



Analizar la estructura de los peones de los dos bandos



Detectar cambios críticos en la posición, intercambiando las piezas correctas



Formar un plan, en el cual se contemplen mínimo los 5 movimientos siguientes



Estudiar las tácticas de final del juego en ajedrez

CONCLUSIÓN

Este libro presenta los elementos primordiales para la enseñanza del ajedrez, sin embargo, este deporte es muy extenso y requiere del estudio a profundidad de otras temáticas, como lo son: las aperturas, los elementos tácticos, los finales, mates, debilidades, estructuras de peones, entre otros. El objetivo de este texto es motivar a continuar con el análisis y estudio del ajedrez. Se utilizó la resolución de problemas para fortalecer los procesos cognitivos que, entre otras cosas, nos ayudan a desarrollar esta actividad intelectual desafiante.

El ajedrez nos brinda un sin fin de posibilidades para estimular nuestro cerebro; se trata de un juego en el que intervienen 32 piezas, de las cuales, en cada movimiento se debe pensar la mejor jugada del rival, por ende, nos ejercita en la anticipación, el análisis, la atención, concentración y memoria. Con su práctica constante, se contribuye al entrenamiento del cerebro, incluso ha sido sugerido para prevenir el Alzheimer.

Otro de los beneficios que nos aporta este deporte es la mejora de la creatividad al crear los planes para lograr nuestros objetivos, además potencia la memoria; una habilidad primordial en el desarrollo de este juego. De lo anterior, podemos aseverar que, entre más posiciones se memoricen, se resolverán las situaciones concretas de la mejor manera.

La resolución de problemas esta todo el tiempo presente, para lo cual se requiere la concentración; otro proceso cognitivo importante, disminuido en estas épocas modernas, donde es difícil mantener la atención de las personas. Entre más pueda entender el funcionamiento del ajedrez, mayor será la concentración.

En síntesis, el ajedrez es una herramienta educativa importante porque contribuye a la mejora de procesos cognitivos, como la atención, concentración y memoria. Además, que fomenta valores, como la responsabilidad y disciplina, al tratarse de una práctica exigente y organizada. El ajedrez: "es un esfuerzo extremadamente exigente con respecto a la carga de trabajo cognitivo" (Blanch 2018, p.2),

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D.; Novack, J.; Hanesian, H. (1989). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México, Distrito Federal: Editorial Trillas
- Banyard, P. (1995). Introducción a los procesos cognitivos. Editorial Ariel. Barcelona.
- Blanch, A. Ayats, A. y Cornado, M. (2020). Slow and fast chess performance across three expert levels. *Psychology of Sport & Exercise*, 50, 1-7. E-mail address: angel.blanch@udl.cat (A. Blanch). . Contents lists available at ScienceDirect *Psychology of Sport & Exercise* journal homepage: <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2020.101749>
- Blanco, U. (1998). ¿Por qué el Ajedrez en las Escuelas? Caracas: Instituto Municipal de Publicaciones.
- Chun, M., Golom, J. & Turk-Browne, N. (2011). A taxonomy of External and Internal Attention. *Annual Review of Psychology* N° 62, 73-101.
- Fuenmayor, G. & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y humanidades, UNICA*, 8, 187- 202.
- Huitt, W. (1998). Critical thinking: An overview. *Educational Psychology Interactive*. Retrieved June 1, 2011, from the World Wide Web: <http://chiron.valdosta.edu/whuitt/col/cogsys/critthink.html>
- Kuts, A. & Semrud-Clikerman, M. (2005). *Enciclopedia of School Psychology Attention*.

Ortega R, & Mínguez Vallejos, R. (2001). Los valores en la educación. España: Ariel S.A.

Piaget, J. (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas: Problema central del desarrollo. Madrid: Siglo XXI.

Zubiria Samper, M (2002). Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas. Colombia: Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani.

