

AJEDREZ EN LA ESCUELA



CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN

LICENCIA Y AUTORÍA:
VER CRÉDITOS

Tabla de contenido

Introducción	1.1
Objetivos	1.2

Metodología

Pensando por nosotros mismos	2.1
Principios que nos orientan	2.2
Organización de la clase	2.3
Potenciar la atención	2.4
Normas de comportamiento	2.5

Aprendemos a jugar

Historia del juego	3.1
Las piezas: reconocimiento de cada una en sus diversos tipos	3.2
El tablero de ajedrez	3.3
Colocación de las piezas en el tablero	3.4
El Rey	3.4.1
La Torre	3.4.2
Jaque y jaque mate	3.4.2.1
El Afil	3.4.3
La Dama	3.4.4
Mate del beso de la muerte	3.4.4.1
El Caballo	3.4.5
Ahogado	3.4.5.1
Mate con Rey y Dama	3.4.5.2
El Peón	3.4.6
2º movimiento especial	3.4.7
3º movimiento especial: enroque	3.4.8

Herramientas y Evaluación

Recursos informáticos	4.1
Evaluación	4.2
Créditos	5.1

Ajedrez en la escuela

El juego del ajedrez favorece, entre otras capacidades, la memoria, la concentración, la toma de decisiones, la reflexión, la visión espacial o el razonamiento lógico-matemático. Desde un punto de vista emocional, la práctica del ajedrez ayuda a reconocer los errores, a no buscar excusas, a obtener un sentido de logro y una mayor autoestima, a llevar la iniciativa cuando es preciso, tanto dentro como fuera del tablero.

En Aragón llevamos desde el curso 2007/08 trabajando con el programa de Ajedrez en la Escuela, sumándose cada vez más centros y llevando el Ajedrez a sus aulas. Para ello creemos importante la formación para la enseñanza de este juego-ciencia.

Este curso está destinado a todos aquellos que aunque no sepan jugar al ajedrez, quieran llevarlo a sus clases. No os preocupéis porque aprenderéis a la vez a jugar y a enseñarlo de una manera divertida y práctica.

Tanto la progresión como los recursos que proponemos han sido probados con éxito a lo largo de los años.



Objetivos

1. Impulsar el ajedrez como una extraordinaria herramienta para enseñar a pensar y razonar, así como para desarrollar la concentración y atención.
2. Potenciar el ajedrez como un gran recurso para trabajar el análisis crítico y la toma de decisiones.
3. Promover el esfuerzo y la superación personal frente a la competitividad.
3. Favorecer la educación para la igualdad a través de un juego que establece una relación que no discrimina por razón de género, raza, edad,...
4. Utilizar el ajedrez como instrumento de gran potencial para fomentar los valores de la persona: respeto, responsabilidad, cortesía, orden, constancia, honradez...fomentando una escuela inclusiva.
5. Aprender a conocer y gestionar las emociones a través del juego del ajedrez.
6. Plantear el ajedrez como un recurso transversal que permita ofrecer al profesorado realizar actividades y elaborar recursos de fácil aplicación en el aula cuyos contenidos se interrelacionan con los de las diferentes áreas curriculares: matemáticas, lengua, inglés, educación artística, ...

Pensando por nosotros mismos

Emmanuel Lasker (2º campeón del mundo de ajedrez) ya dijo:



“La misión del Ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de Ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismos”.

No pretendemos que nuestros alumnos sean campeones sino que se diviertan y aprendan jugando y potencien sus capacidades lógico matemáticas, lingüísticas, sociales y emocionales.

El ajedrez es un recurso que permite atender a la diversidad del alumnado en nuestras escuelas ya que todas las actividades podemos adaptarlas al nivel madurativo de cada uno.

Uno de nuestras máximas es la creación de un buen clima en el aula facilitando el que nuestros alumnos se sientan seguros y valorados.

Principios que nos orientan

Hay una serie de principios pedagógicos que nosotros priorizamos:

A) El alumno aprende haciendo

Y tiene que ser el protagonista de su aprendizaje: Esto implica que el profesorado tiene que hablar menos y favorecer que el alumno haga más...

B) Los alumnos tienen que pasarlo bien en clase

Tienen que sentir que progresan y que aprenden cosas, tienen que sentir que se les da bien y se tienen que ir a casa con su ración de éxito. De esa forma los motivamos, se ven capaces y quieren seguir aprendiendo y mejorando.

C) Aprender del error.

El primer paso tiene que ser un cambio de mentalidad en el profesorado y dejar de penalizar el error. Hay que entender que el fallo es una fuente de información y un indicador de lo que debemos mejorar. El alumno tiene que saber que se puede equivocar y no va a pasar nada, que lo más importante es que participe activamente, jugando, dando sus opiniones ... y si se equivoca no será penalizado.

Pasamos por tres fases:

1^a Pruebo y fallo: enseñamos a analizar ¿en qué he fallado? ¿cómo se hace bien?

El alumno puede sentirse muy mal cuando ve que no le sale. Nuestra misión es hacerle ver que ahora toca equivocarse, toca fallar pero tiene que entender porque está errando. Tenemos que despojarle del sentimiento de tristeza, baja autoestima, falta de control ante no dar con la respuesta acertada.

Para ello es vital tener en cuenta que el papel del profesor es muy importante: tiene que protegerle, hacerle ver que nos ha pasado a todos cuando empezamos. No se tiene que rendir, ya llegará.

El papel del profesor es proteger, quitar importancia al resultado, animarle a que lo siga intentando.

2^a Me concentro y me empieza a salir, aunque sigo fallando

Papel del profesor: reconocer los primeros aciertos, reforzarlos y animarle a que siga, alegrándose con el alumno.

3^a Se convierte en un automatismo.

Papel del profesor: darle la enhorabuena, es el momento de hacer consciente al alumno del valor de su esfuerzo. Lo ha conseguido.

Es muy importante que todo el mundo se vaya con raciones de éxito y, sobre todo, intentar asociar el ajedrez con algo lúdico, festivo, algo bueno. Que vengan a disfrutar, a pasarlo bien.

D) De lo fácil a lo difícil. De lo simple a lo complejo.

D.1 Progresión

El ajedrez es un juego complejo. Miguel Guzman tiene una frase que nos encanta: “Empezando por lo fácil, se hace fácil lo difícil”. No se puede explicar en 10 minutos como se mueven las piezas sino tiene que ser un proceso pausado y progresivo. Por ello, primero enseñamos a reconocer las piezas, su entorno (tablero y nombre de las casillas).

La progresión va a ser muy importante. Partiremos enseñando aquellas piezas que tienen un movimiento más sencillo. Nosotros comenzamos por el Rey por dos razones:

- El Rey es la pieza más importante
- Su movimiento es intuitivo: de una en una casilla en todas las direcciones. ¿Puede haber algo más fácil?

La siguiente pieza es la Torre: vertical y horizontal, adelante y atrás, movimientos que vienen experimentando y trabajando desde que comienzan a caminar.

El paso al Alfil es natural pues mueve en diagonales.

Esto nos lleva a la Dama que es la suma de la Torre y el Alfil.

Nos quedan caballo y peón. Aunque parezca extraño el más complejo es el peón. Por ello seguiremos con el caballo y dejaremos en último lugar el peón. La pieza que más excepciones de movimiento tiene.

D.2. Otras observaciones

Al principio, vamos a usar posiciones con muy pocas piezas, solamente las esenciales. El objetivo es centrar la atención del alumno en los aspectos que nosotros queremos explicar, sin que haya elementos (piezas) distractores.

Siempre vamos a usar tableros y diagramas con coordenadas. Como les decimos a nuestros alumnos cada casilla es única: tiene nombre y apellido. Esto nos ayudará a concretar nuestras explicaciones y las respuestas de los alumnos.

Vamos a usar **distintos tipos de tableros**: tablero mural, tablero digital, tablero de mesa, tablero en papel (diagramas) y tablero de suelo para los más pequeños. Todos tienen que estar equipados con coordenadas. Creemos que el conocimiento del alumno se enriquece y se refuerza trabajando en distintos medios. No es la misma experiencia jugar en el tablero de mesa, que verlo en el tablero mural o moviéndose por el tablero de suelo.

Igual que creemos que la experiencia de aprendizaje se enriquece utilizando diferentes medios los conceptos van a quedar mejor interiorizados si los trabajamos desde distintas perspectivas: cambio de color de las piezas, cambio de posición en el tablero (distintas esquinas o bandas). Buscamos el aprendizaje por repetición pero desde distintas perspectivas.

También enriquecemos la comprensión del concepto mediante “**piezas fantasma**”: son piezas que faltan en una posición ya estudiada. Hemos comprobado que con este tipo de ejercicios también potenciamos la atención, la concentración y la memoria. Lo que persigue que el patrón quede interiorizado y resulte fácil de reconocer en el tablero.

Se va a **aprovechar las situaciones que surjan en clase** tanto para reforzar lo bien que lo ha hecho un determinado alumno como para que ellos mismos reconozcan errores y los corrijan.

A lo largo de las clases se irán explicando e introduciendo tanto normas de comportamiento y actitud como reglas básicas del ajedrez. Es decir, no dedicaremos una sesión para hablar de reglamento, comportamiento, actitud, valores.... sino que aprovecharemos los momentos que nos proporcione el propio desarrollo de la clase.

Organización de la clase

Los agrupamientos serán flexibles, recomendando los grupos de 4 alumnos ya que facilitan el trabajo en gran grupo, en equipo, por parejas e individual. Recalcando que los grupos no son fijos, facilitando la movilidad y el cambio de pareja de juego.

¡Ojo! Disponer las mesas de tal manera que se evite que haya alumnos de espaldas al tablero mural o digital.

Nuestras sesiones tendrán tres momentos diferenciados:

- Calentamiento: juegos y actividades para repasar y activar conocimientos previos así como la atención y concentración
- Explicación de Nuevos contenidos: explicación breve por parte del profesor al gran grupo y puesta en práctica mediante juegos en equipo o pareja. El profesor pasará por todos los grupos observando y reforzando cuando sea necesario.
- Evaluación de la sesión en la que los alumnos comentarán lo que han aprendido, lo que más o menos les ha gustado...

Potenciar la atención

Creemos que la atención del alumno se puede alargar. ¿Cómo?:

El **alumno** tiene que estar muy **activo**, ser el verdadero protagonista de la clase.

Variedad de actividades con frecuente cambio: actividades **cortas**. El profesor propone actividades y realiza pequeñas explicaciones. Aprovechar un mismo concepto para trabajarla desde diferentes ángulos y poder adquirir una mejor comprensión del concepto.

Por ejemplo: mate del beso: ¿dónde tengo que mover mi dama para que sea mate?. Esa misma posición, pero con color distinto de las piezas. Esa misma posición la llevó a cualquiera de las otras tres bandas del tablero. La visión ya no es igual y nuestros alumnos están cambiando de perspectiva y eso les enriquece.

Pero aún hay más: piezas fantasma, buscando un grado mayor de abstracción. ¿Dónde está el rey que recibe mate? ¿Dónde está la dama que da mate? ¿Dónde está el rey que ayuda a la dama a dar mate?

No solo cambio de actividad sino también **cambio de medio**: tablero digital, mural, de mesa, de suelo...

Si el alumno está mirando siempre al mismo sitio se produce una fatiga que hace que pierdan su atención. Con el cambio de medio y de actividad **cambian de zona de visión y de tipo de ejercicio**. Por lo que su atención se mantiene activa durante más tiempo.

Pero ¡jojo! Si ves que una actividad no interesa o ha perdido su interés, no insistas. Si no te siguen los alumnos, no sirve. CAMBIA DE ACTIVIDAD.

De igual modo, no hay que “QUEMAR” actividades que funcionan. Es preferible que se queden con ganas de más.

También es importante la **posición del profesor**. Hay que irse moviendo para mantener la concentración de los alumnos.

De igual modo, deberíamos jugar con el **cambio de posición de los alumnos**: en mesas sentados, en asamblea alrededor del tablero mural, moviéndonos en el tablero de suelo, levantándose para decir una respuesta al oído al profesor,... Así favorecemos una clase dinámica, activa, en definitiva participativa.

Que el profesor plantea retos, fomente la superación va a hacer que el alumno se implique más, trabaje con una finalidad concreta y en ocasiones busqué la cooperación del compañero para lograr el objetivo.

Deberíamos transmitir a nuestros alumnos que: El valor de la superación, de tratar de ser la mejor versión de uno mismo, el esfuerzo y la perseverancia nos hace mejores.

Es algo que se puede trabajar muy bien con los ejercicios contrarreloj y que no se debería dejar de aprovechar. El aprendiz disfruta con ellos y se hace consciente de su nivel, del valor de su trabajo día a día y de sus progresos.

Normas de comportamiento

El ajedrez nos puede ayudar a enseñar a respetar a “nuestros rivales”, a los compañeros de equipo, a los profesores y por supuesto a uno mismo.

Se promueve la honestidad y la integridad del jugador al cumplir las normas y las reglas de juego.

Cada partida debe ser una ocasión para hacer un nuevo amigo.

Cortesía: Nos damos la mano al principio de partida como forma de saludo y al acabar felicitando al ganador manifestando nuestro respeto al contrincante.

Derrota y victoria: Siempre que jugamos nos encontraremos con compañeros que juegan mejor y con otros que juegan peor. Mediante el ajedrez trabajaremos el saber ganar con humildad, sin burlarse del rival, y el saber perder con honor, buscando las causas de la derrota, evitando pretextos externos, analizando la partida y procurando aprender para futuras partidas.

Conocer la forma de comportarse durante la partida: Debemos enseñarles a respetar las normas de juego (pieza tocada pieza movida, ...), que no hay que molestar al rival, a solucionar desavenencias entre ambos jugadores mediante el diálogo,... en definitiva a jugar sin hacer trampas ni buscar conflictos.

Historia del juego

Curiosidades sobre la evolución de las piezas: Las piezas de ajedrez representan un ejército.

- Los caballos son la caballería.
- El nombre alfil viene del árabe Al-fil que significa "el elefante". En los ejércitos antiguos se hacía intervenir a elefantes para amedrentar al enemigo.
- Las torres representan torres de asedio aunque en un principio eran carros de combate.
- En su origen la dama era la alferza (guardián) y representaba al visir o consejero del rey. Solo movía como un alfil, de uno en uno. La figura de la que toma el nombre de Reina es la de Isabel la Católica.

En el inicio del juego todas las casillas eran blancas, pero se cambiaron para facilitar la visión y el movimiento por diagonales.

No había enroque, el ahogado era mate y si solo te dejaban sólo el rey, también perdías.

Todos los cambios importantes se realizan en España y empiezan con Alfonso X. Alrededor de 1400 se modifica y se crean algunas de las normas actuales. Más tarde, hay nuevas modificaciones que dan más agilidad al juego con normas como "comer al paso".

Las piezas: reconocimiento de cada una en sus diversos tipos

Comenzamos enseñando las piezas. El Caballo y la Torre son fáciles de reconocer. La Dama y el Rey tienen que quedar claros. Como las piezas se representan por su inicial, y en castellano Rey y Reina comienzan igual, a la reina se le llama dama (D) para distinguir la inicial, pero no nos deben importar los tecnicismos. Cojo la pieza, la presento, Es importante presentar los diferentes tipos de piezas: del tablero de mesa, del tablero mural y en papel.

Ejercicio - Presento una misma pieza del tablero de mesa y del mural. Entre todos expresamos oralmente parecidos y diferencias entre las dos piezas.

Ejercicio - Elijo un voluntario, le pido que cierre los ojos y le colocó una pieza en la mano extendida. Tiene que adivinarla al tacto. Si hay muchos alumnos realizamos el ejercicio por filas, unos frente a otros, de modo que un alumno adivine y otro controle. Un día se juega reconociendo las piezas del tablero mural, y a la siguiente sesión se recuerda usando las piezas del tablero de mesa. Curiosamente, es un juego que funciona muy bien y que, al principio, los propios niños proponen volver a jugar.

Juego - Pongo distintas piezas en el tablero mural, las tapo con una tela y al quitarla que falte una. ¿Cuál es? Hay que hacer cosas que les gusten para que se enganchen. El primer día es muy importante, tenemos que llevarlo muy bien preparado. Hay que ir con la artillería pesada. Es importante que vayamos con la idea de usar recursos que sabemos que van a ser éxito seguro.

El tablero de ajedrez

Después de presentar las piezas pasamos a presentar el **tablero**. Todas las casillas tienen nombre que está formado por una letra (columna) y un número (fila). Para marcar casillas en el tablero mural podemos usar imanes.

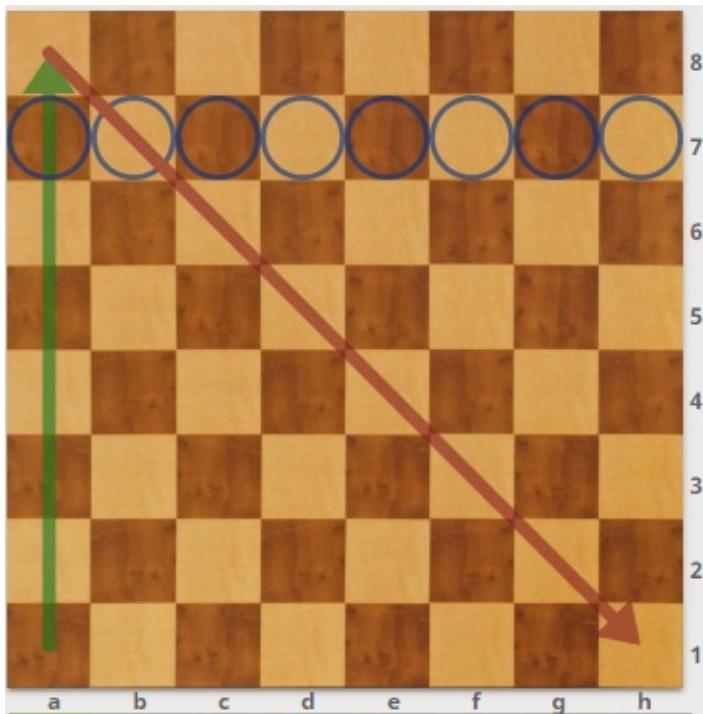


Imagen - tablero

Marcamos columnas, filas y diagonales. Para los más pequeños utilizamos el tablero de suelo y marcamos con folios de colores columnas, filas y diagonales y así puedan recorrerlas.

Preguntamos el nombre de unas cuantas casillas que señalamos en el tablero. Si lo dicen al revés, número antes que letra, les decimos: *Muy bien, te hemos entendido. Pero...Los buenos dicen e4 y como nosotros vamos a ser buenos, lo diremos cómo los buenos.*

Es importante que se den cuenta que si se ponen en el lado de las blancas la primera fila es la 1 y si están en el lado de las negras la primera fila es la 8.

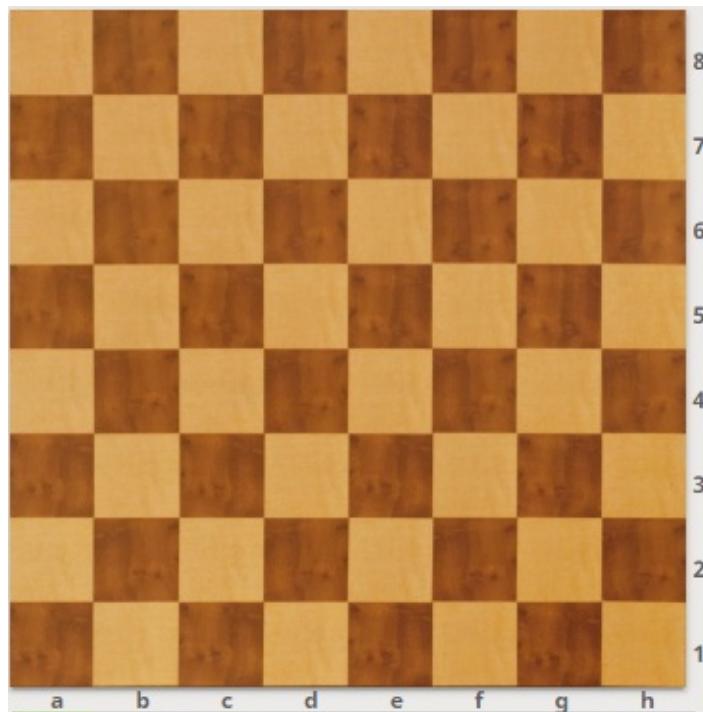


Imagen - Tablero Blancas

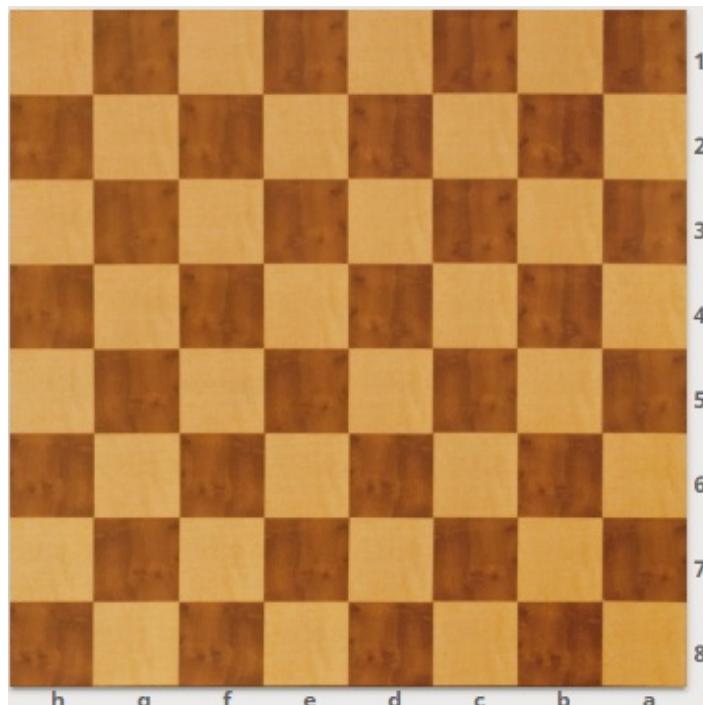


Imagen - Tablero Negras

Juego - El hotel: Llegamos a un hotel y nos dan una habitación con letra y número (será cada una de las casillas) y debemos dejar nuestra maleta en la habitación. Para ello buscaremos el ascensor (columna) que nos lleve a ella. Este juego es muy recomendable tanto para los alumnos de EI como para los de los primeros cursos de EP.



Siempre la letra primero. Debemos mentalizar a los chicos de que van a ser buenos. Si dicen primero el número al nombrar una casilla: "Lo has hecho bien, pero recuerda: Los buenos dicen primero la letra. Cómo tú vas a ser bueno...". Es importante que desde el principio el niño sienta que progresá, que va bien y que va a ser bueno.

Juego - Los pistoleros. Es un juego por parejas. Consiste en señalar casillas. El profesor dice el nombre de una casilla y el primero que la señala en su tablero, gana un punto. Para evitar confusiones, cuando nombramos la letra de las casillas, es conveniente decir: f de "feo", g de "gato".... Como los alumnos de infantil aún no conocen las letras podemos sustituirlas por ideogramas. Es un ejercicio con el que captamos su atención al 100%, con el que se lo pasan bien y piden más. Conseguimos que se muevan en la dirección adecuada. Cuando llevamos varias pregunta, giramos el tablero para que el alumno que haya estado viendo el tablero desde negras, cambie a verlo desde blancas. Y ya veréis como cambia... Desde blancas se ve un poquito mejor y es más fácil localizar las casillas. Con el giro, la percepción es diferente, todo está cambiado.

Juego - Blancas o negras. EL profesor nombra una casilla y los alumnos tienen que decir el color. Si es blanca doy una palmada y si es negra doy la palmada sobre la mesa o las piernas. Deben buscar con los ojos la casilla y no meter las manos en tablero.

Colocación de las piezas en el tablero

Es un ejercicio que se puede realizar ahora o más adelante, en un huequecito que nos quede, simplemente, para cambiar de actividad.

Si los alumnos son pequeños, suele ser una buena idea explicar la colocación contándoles un cuentecito o con una canción o ambas cosas.

“El ajedrez es como un combate entre dos ejércitos. Cada uno tiene su castillo. Lo primero que vemos en un castillo son las murallas. Los peones se ponen delante y forman una especie de muralla que protege a las piezas. A los lados de la muralla y detrás de los peones, siempre se ponen las torres; una a cada lado. Al lado de cada torre, se coloca un caballo. Y a continuación los señores que cuidan a los caballos, que son los alfiles. Quedan dos casillas libres en el centro. Una blanca y otra negra, bien protegidas por todas las tropas. En ellas se colocan el rey y la Dama (o Reina). El rey, como es un caballero, deja que la dama ocupe la casilla de su color”.

Así queda colocado el tablero.

¿Os acordáis bien de la historia que acabamos de contar? ¿Sí? ¿Sabréis colocar vuestras piezas en el tablero? Venga, intentadlo. Si a alguien no le sale y se atasca, podéis recordarle la historia. Cuando lo hayáis conseguido, me llamáis y me enseñáis cómo habéis puesto vuestras piezas.

Ha llegado el momento de enseñar a mover las piezas. Hay que dedicar tiempo. Tienen que aprender sin prisa y fijar con seguridad en su memoria los movimientos de cada una. Son seis piezas diferentes.

Ya se ha comentado en metodología cuál es la progresión que consideramos más adecuada. El rey es la pieza más importante y la que tiene un movimiento más sencillo e intuitivo.

Por ella empezamos.

El Rey



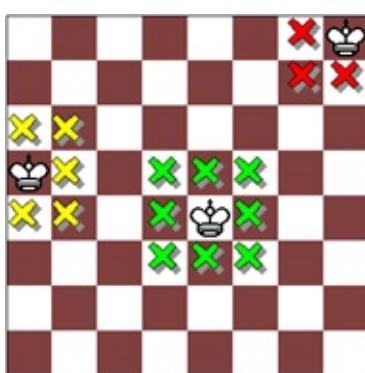
Empezamos por el Rey (R) porque:

- Su movimiento es muy fácil y el más intuitivo: De una en una casilla en todas las direcciones.
- Como es la pieza más importante, le reconocemos su importancia siendo la primera pieza que enseñamos.

El rey capture como mueve. Al capturar ocupa la casilla de la pieza capturada.

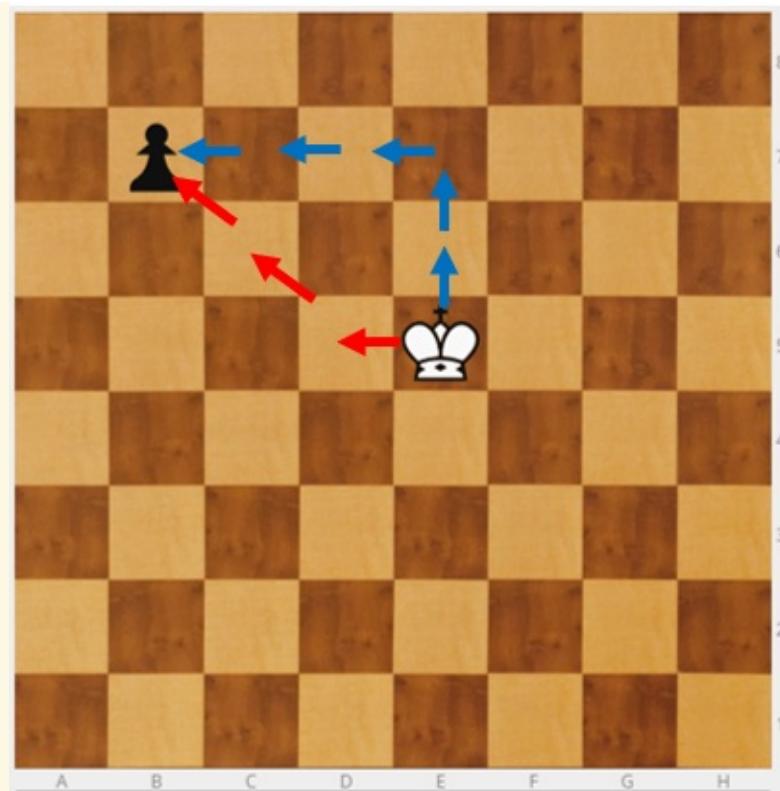
Ponemos el Rey en el tablero y preguntamos a cuántos sitios puede ir. Dependiendo de su posición en el tablero serán:

- Si está en la esquina: 3.
- Si está en un borde: 5.
- Si está en el centro: 8.



Ejercicio - Tengo un Rey y quiero capturar un peón. ¿Cuántos pasos tengo que dar? El peón no mueve. *Recordar que aún no saben mover el peón. El peón es sólo una referencia.* Si el movimiento que tiene que hacer el rey es solo en horizontal, vertical o diagonal no hay problema. Cuando el camino que debe seguir no es una línea recta, al principio, resulta más complicado.

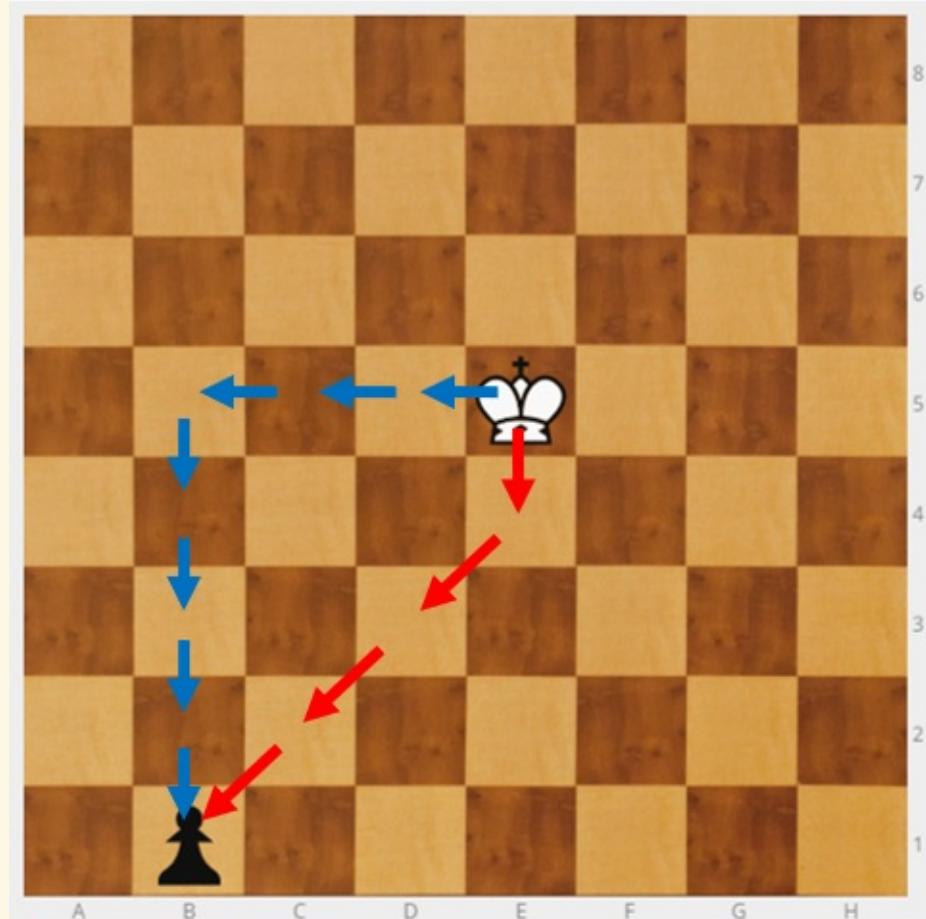
Ejercicio - Peón negro en b7, Rey blanco en e5. ¿Cuántos pasos tiene que dar el Rey para comerse al peón?



Son 3 movimientos. Pero los niños dicen suelen decir 5 movimientos las primeras veces, porque van en línea recta.

En ajedrez la línea recta no siempre es la más rápida.

Ejercicio - Peón negro en b1, Rey blanco en e5. ¿Cuántos pasos tiene que dar el Rey para comerse al peón?



Pueden decir que son 7 movimientos, aunque en realidad, para conseguirlo lo antes posible, son 4.

Aunque creamos que lo entienden, con niños pequeños, hay que repetirlo muchas veces y comprobar que llegan a la respuesta correcta, ya que les resulta más difícil de lo esperado..

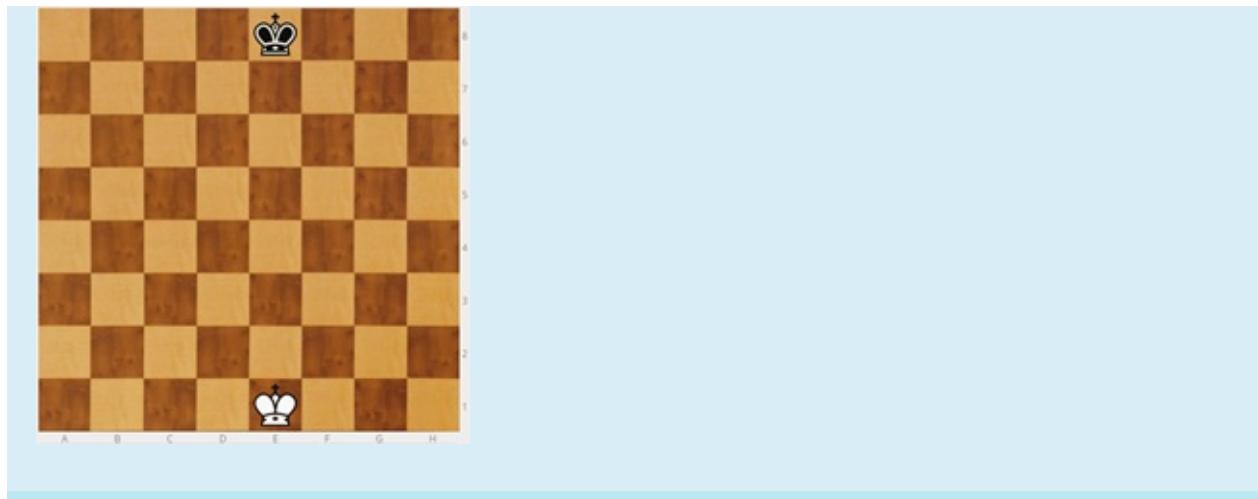
Hay que acostumbrar a los alumnos a que lo hagan con la cabeza: Así comenzamos a crear un hábito de CONTROL de la IMPULSIVIDAD. Primero se piensa y luego se coge. Nos referiremos a estos ejercicios, como ejercicios de VISUALIZACIÓN.

Desde el principio hay que hacer las cosas bien. Los ejercicios de visualización son importantes y se les debe dedicar tiempo.

NOTA: Si no se dispone de un tablero mural, se puede proyectar desde es.lichess.org. (en el apartado de recursos digitales lo vemos) Herramientas → Editor del tablero → Limpiar tablero

Norma: Los reyes no se pueden tocar, tienen que estar separados.

Juego - Rey contra rey. Coloco los reyes en su posición inicial: Re1 y Re8. El blanco gana si consigue llevar a su Rey hasta la fila 8. El negro gana si consigue impedirlo.



Explicar bien que el objetivo del blanco es llegar arriba y del negro no dejarle pasar. Algunos no lo entienden, llevan el negro hasta la fila 1 y creen que han ganado.

Una vez acabado el juego hay que explicarles cómo ganar. Para ganar el blanco debe coger el mismo color del negro en su columna. Si el negro está en casilla blanca, el blanco va a una casilla blanca de la misma columna. Así siempre gana el blanco. Si el negro le coge el color al blanco en la misma columna, entonces, gana el negro pues no le dejará pasar.

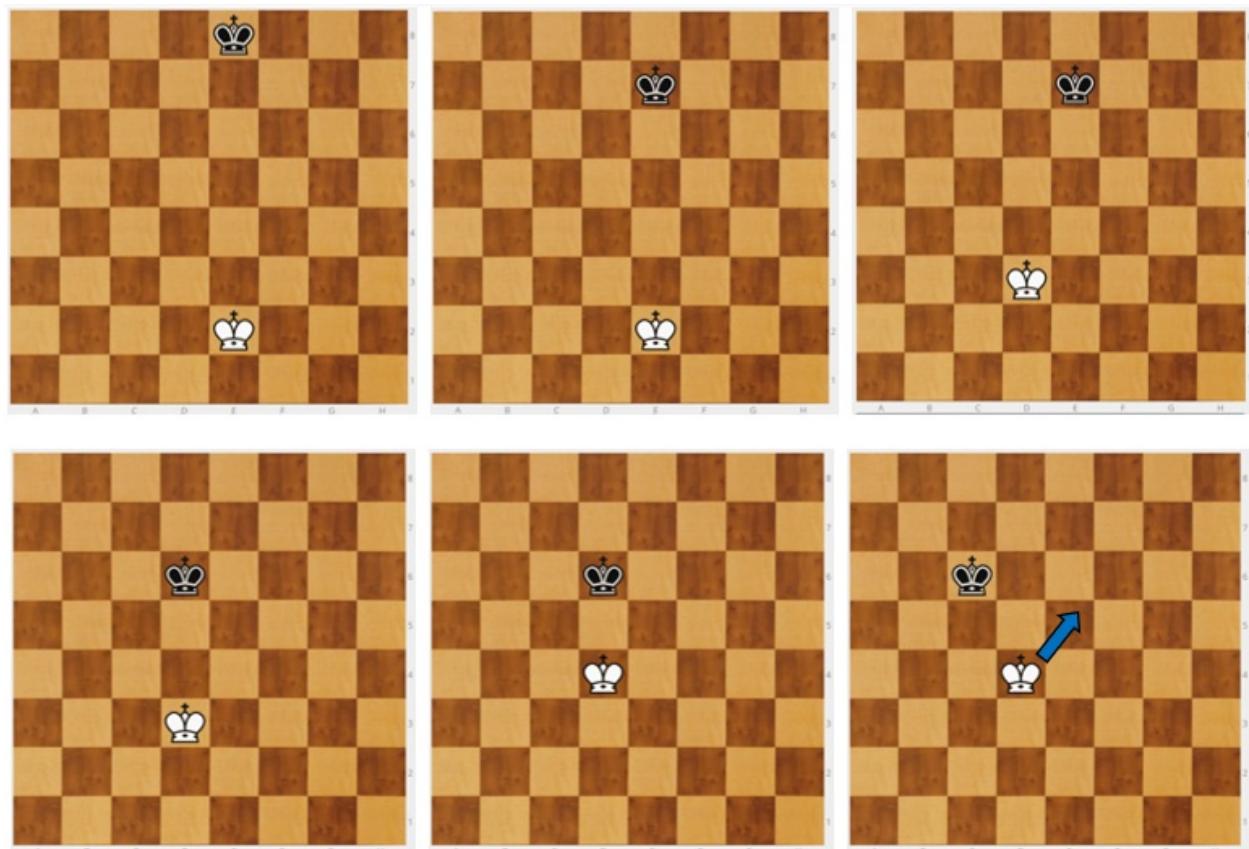


Imagen - Pasos rey contra rey

Concepto: Coger la posición. Hay que coger el color del contrario en su misma columna.

Puede que vengan niños diciendo que siempre gana el negro pero, en realidad, siempre gana el blanco: la idea de coger el color resulta una "Jugada invisible". Este tipo de ejercicios dan mucho juego para ejercitarse el razonamiento con preguntas del tipo: "¿Qué jugada hace el negro? ¿Y el blanco?". Pregunto por las jugadas buenas. También hay que preguntar por las jugadas malas y que los chicos te expliquen el porqué. Uso el ajedrez para hacer razonamiento lógico.

Para involucrar a las familias y que sigan practicando en casa: "Ya sabes el truco, sabes ganar con blancas y negras. Llega a casa y juégatelo algo con tus padres". Así se consigue involucrar a las familias y que sigan practicando en casa.

Torre



Presento la Torre (T): Primero, cómo se mueve: en línea recta, como el signo de sumar, y todos los cuadrados que quiera. La torre captura de la misma forma que mueve.

Primera sorpresa: da igual dónde esté la torre, en un tablero vacío domina 14 casillas SIEMPRE.

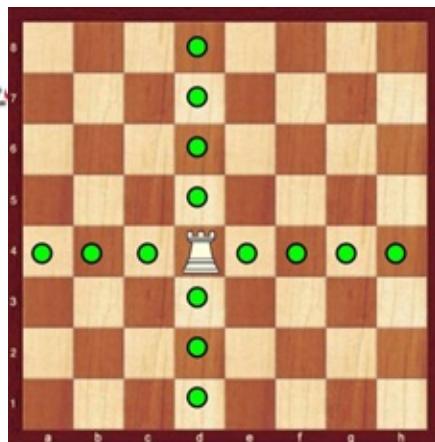


Imagen - Dominio de la torre

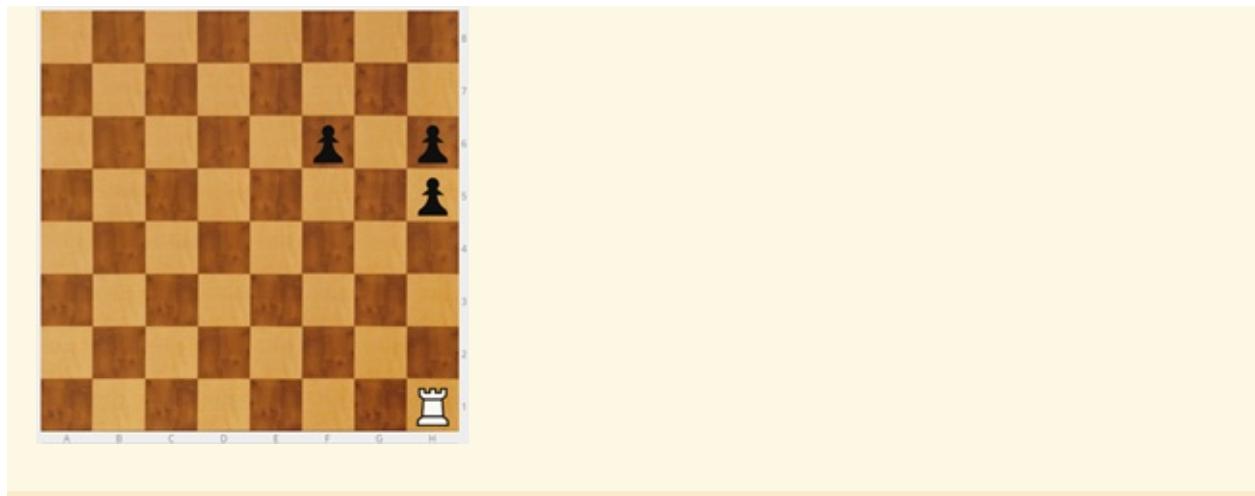
Importante cómo secuenciar los ejercicios:

- Para aprender no quiero restricciones: No empiezo con ejercicios de a cuántas casillas puede ir la torre, y la torre restringida por piezas propias y rivales.
- Empiezo con ejercicios de comer peones de forma directa (en un movimiento) o con una maniobra (en dos o más movimientos).
- Colocar una Torre blanca en, por ejemplo en h1, y varios peones negros desperdigados por el tablero mural. Ver cómo podemos capturarlos todos.

NOTA: Si proponemos una posición en el tablero mural, pedir que la copien en el tablero de mesa, puede resultar bastante complicado para niños pequeños que se están iniciando.

Ejercicio - Por parejas: uno coloca la Torre en una esquina y su compañero los peones del color contrario donde quiera. Hay que capturarlos todos. El que ha colocado los peones, vigila que los movimientos de torre se hagan correctamente..

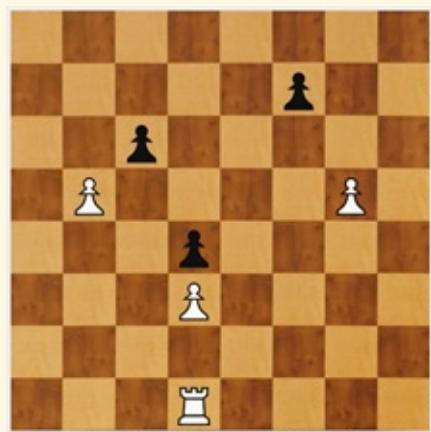
Ejercicio - Torre blanca en h1, peones negros en h5, h6 y g6. Quiero comerme primero a h6. ¿Cuántos movimientos necesito? Puedo hacerlo en 4 movimientos.



Hay que trabajar las visualizaciones. Buscar distintos caminos. Da igual el número de movimientos. No hay un camino único sino muchos. Que vean otras opciones siempre es enriquecedor.

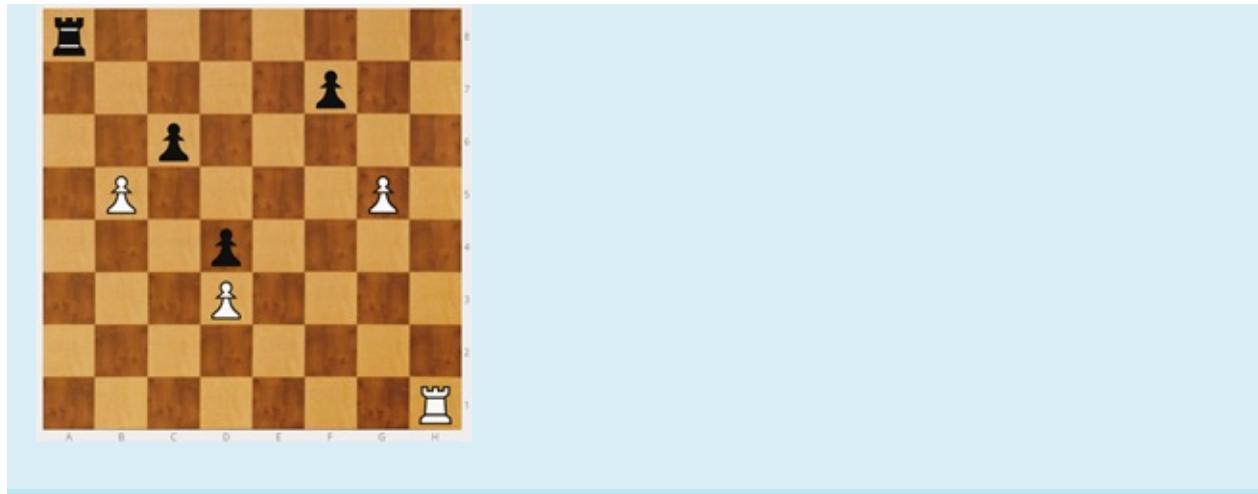
El siguiente paso es poner obstáculos con peones del mismo color que la torre. Si mezclo peones blancos y negros creo laberintos y tienen que buscar los caminos que les permitan llegar a realizar las capturas. Que expliquen el camino que han encontrado está muy bien; que busquen caminos nuevos, aún mejor. No se necesita un libro para inventar este tipo de ejercicios.

Ejercicio - Torre blanca en d1, tres peones blancos en b5, d2 y g5, y tres peones negros en c6, d4 y f7. La torre tiene que comerse a los peones negros.



Juego - Comerse los peones del rival. Se colocan una Torre blanca en h1 y una Torre negra en a8; además, cada bando coloca tres (o más) de sus peones distribuidos por el tablero. Hay que comerse los peones contrarios. Si el blanco se come el último peón e inmediatamente el negro también se come el último blanco, es empate. No se pueden comer las torres.

Este juego requiere más precisión pero realmente aún no hay rival, cada uno va a lo suyo.



Norma: Darse la mano antes de comenzar a jugar. **RECORDAR ANTES DE EMPEZAR:** Mi rival no es mi enemigo, es otro niño que viene a pasárselo bien jugando conmigo. Cuando juego progreso. Mi rival es necesario, vamos a crecer juntos. Juego, gano, pierdo... ¡da igual! Me divierto y voy mejorando.

OBSERVACIÓN: Cuando los niños salen a jugar competiciones, encuentros... la autoestima se machaca muchísimo, hay mucha tensión. Si pierdo, pierdo yo. Hay que decir a los chicos: "Si pierdes, APRENDE DE TUS FALLOS. Y no te voy a querer menos porque pierdas. Sigue, mejora, las victorias llegarán." Es muy importante para evitar abandonos.

La progresión adecuada de los ejercicios es la siguiente:

1. Capturar piezas sueltas (peones) >>> VISIÓN SIN RIVAL.
2. Capturar piezas en laberinto >>> VISIÓN SIN RIVAL.
3. Capturar piezas y el rival también >>> VISIÓN CON RIVAL "LIGHT". La velocidad del rival es el reto a superar.
4. Puedo capturar a la pieza rival que capture >>> HAGO VISIBLE AL RIVAL. Aparece el rival.

Ejercicio - Colocar una Torre que ataque a dos peones a la vez. Peones blancos en c7 y g4. ¿Dónde coloco una Torre que ataque a ambos? En c4 y g7.



Hay que hacer estos ejercicios. Al hacerlos descubrimos que hay niños que tienen muchas dificultades.

Jaque y jaque mate

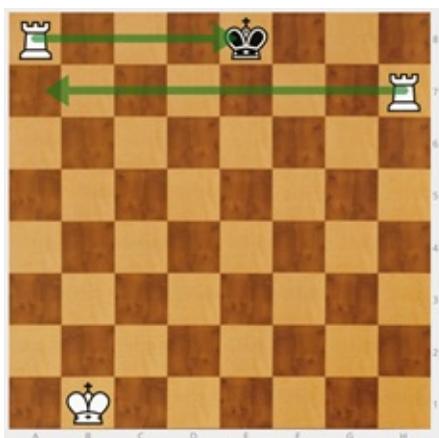
Hay que explicar el concepto de **jaque**: una pieza amenaza capturar al rey. Tan pronto se produce un jaque, hay que salvar al rey del ataque. Si no es posible salir del jaque, es **jaque mate** y la partida acaba.



La torre blanca de a8 amenaza al rey negro: es jaque. El rey puede moverse a d7, e7 y f7.

En un campeonato no se avisa del jaque. Sin embargo, debemos decirle al niño que en el colegio sí que deben avisar. Si no se salva al rey pudiendo hacerlo, se incurre en una jugada **illegal**.

Si no puedo salvar al rey es **jaque mate**. El rey **no se come**, es la única pieza que no se puede capturar.



La torre blanca de a8 amenaza al rey negro. El rey no tiene ningún movimiento legal: es jaque mate.

Hay que enseñar a los niños a no dar jaques innecesarios: "*Los buenos no dan jaque, se lo guardan para cuando lo necesiten*".

Mate de la escalera

Con dos torres (o con torre y dama)

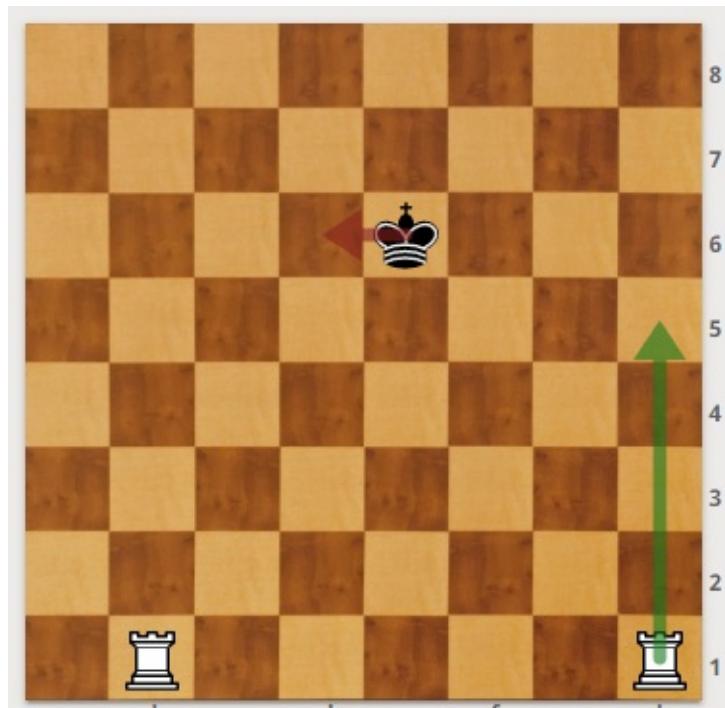
El mate de la escalera consiste en llevar al rey hasta un borde del tablero. Para ello las torres trabajan en equipo. Una de las torres corta el paso quitando el mayor espacio posible de tablero. Para cortar el paso debemos colocar la torre en la fila inmediatamente anterior de la que se encuentra el rey.

A partir de ahí simulamos subir una escalera peldaño a peldaño. Nuestras torres son las piernas y el tablero la escalera.

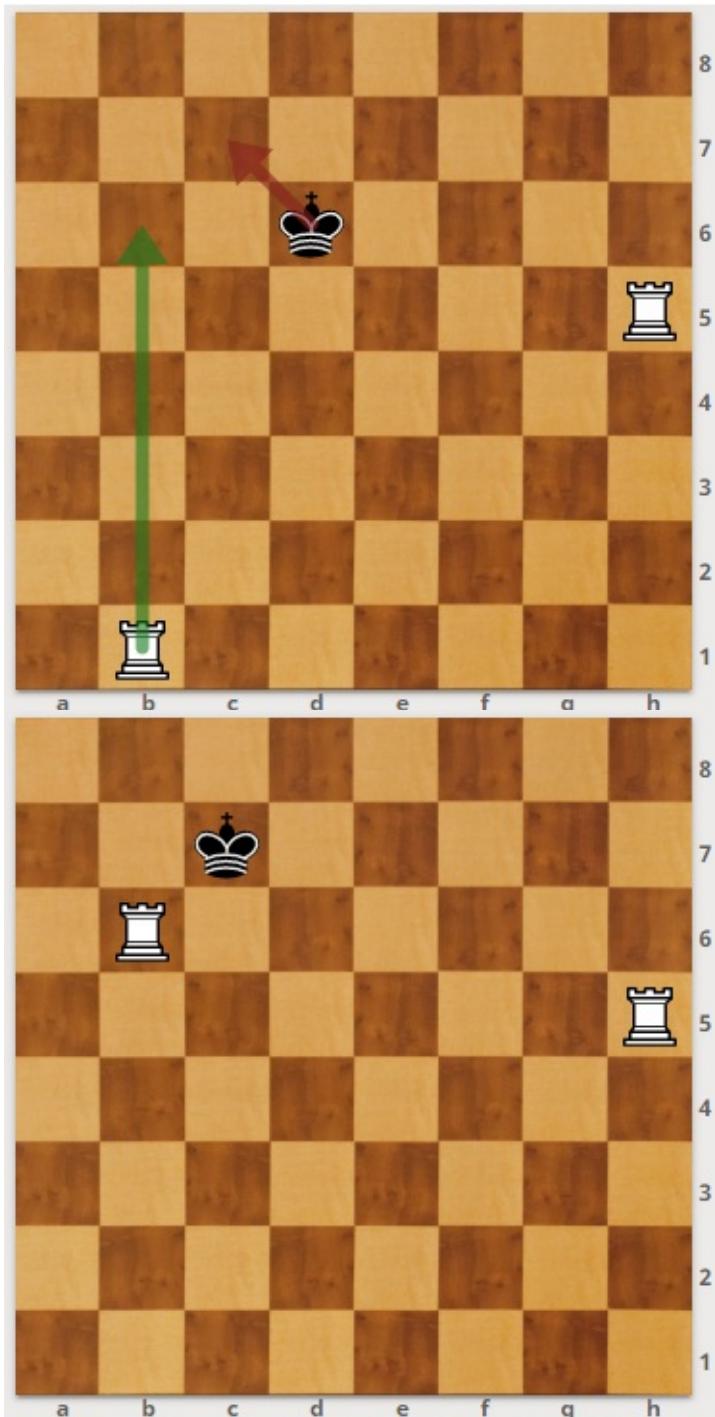
La torre que queda atrás quita la siguiente fila esté o no el rey rival. Cuando coinciden en la misma fila torre y rey enemigo es jaque. El rey se ve obligado a retroceder a la fila posterior. Hasta que lo llevamos al borde del tablero donde recibe jaque mate porque ya no le queda tablero para huir.

Demostración paso a paso:

Primero se corta el paso al rey. Para ello, se coloca una torre en la fila inmediatamente anterior a la que se encuentra el rey.



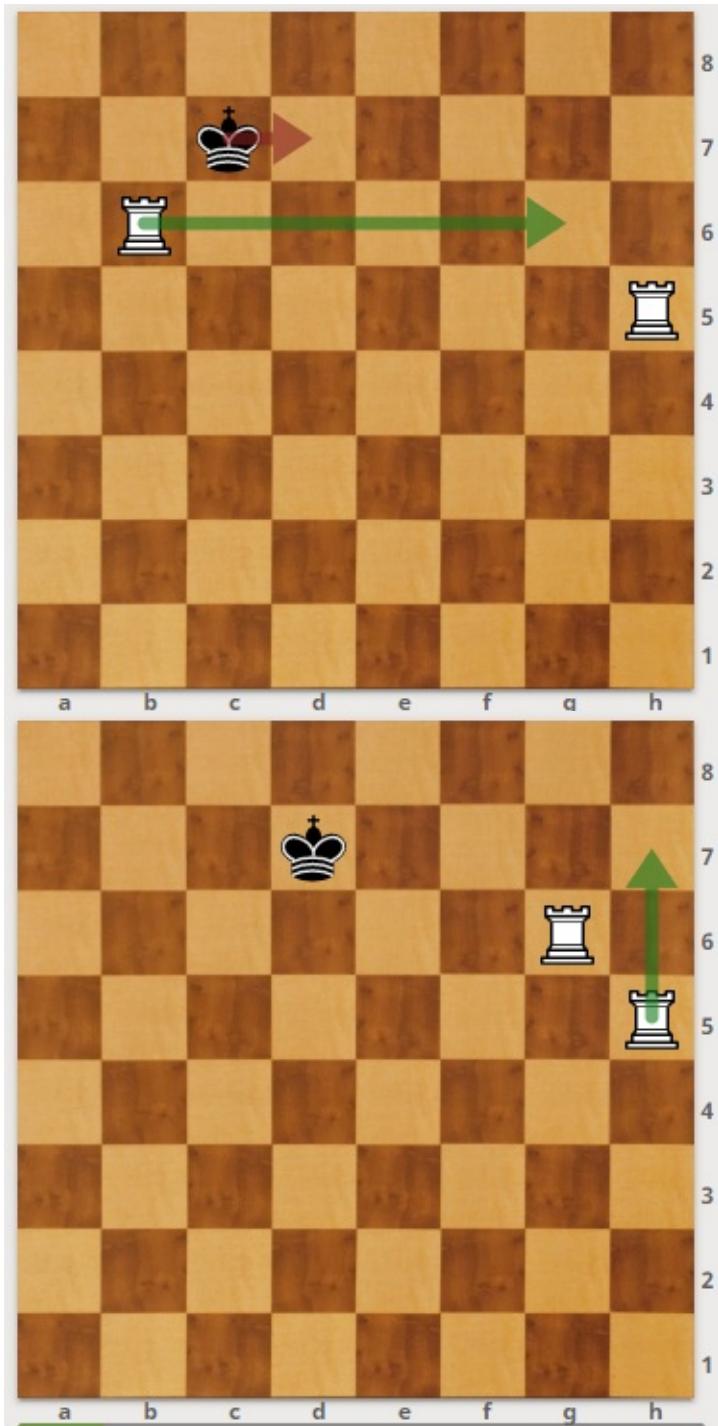
Después, se da jaque con la torre que está más atrás. Con lo que el rey debe retroceder hacia la banda del tablero. Se trata de obligar al rey a llegar hasta uno de los bordes del tablero.



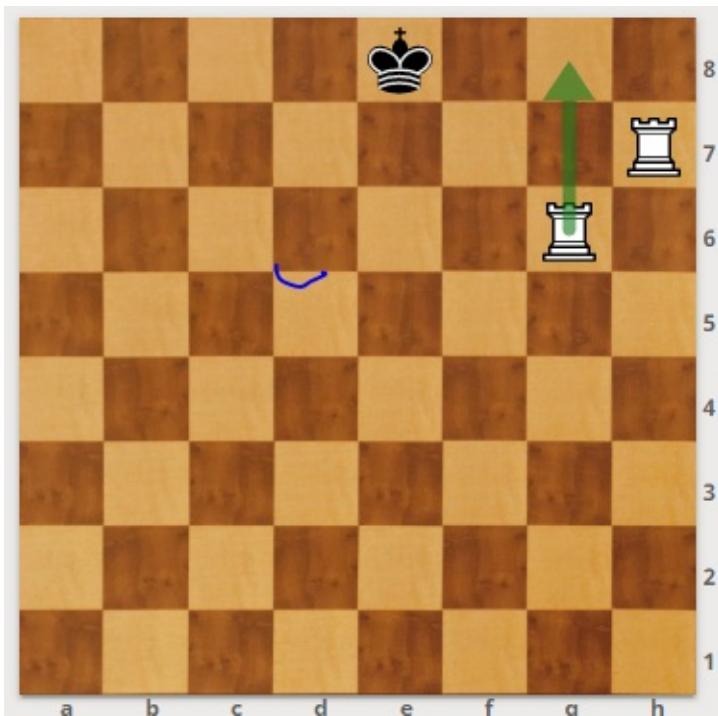
¡ATENCIÓN! El rey negro está jugando muy bien. Se ha acercado a la torre y la amenaza. Este es un caso que te va a ocurrir y que debes estar atento para que tu torre no sea capturada. ¿Qué podemos hacer? Nuestra recomendación es que te la lleves lo más lejos posible pero...

MUY IMPORTANTE: "Las piezas se ayudan, no se molestan. En clase somos como las piezas, nos vamos a ayudar."

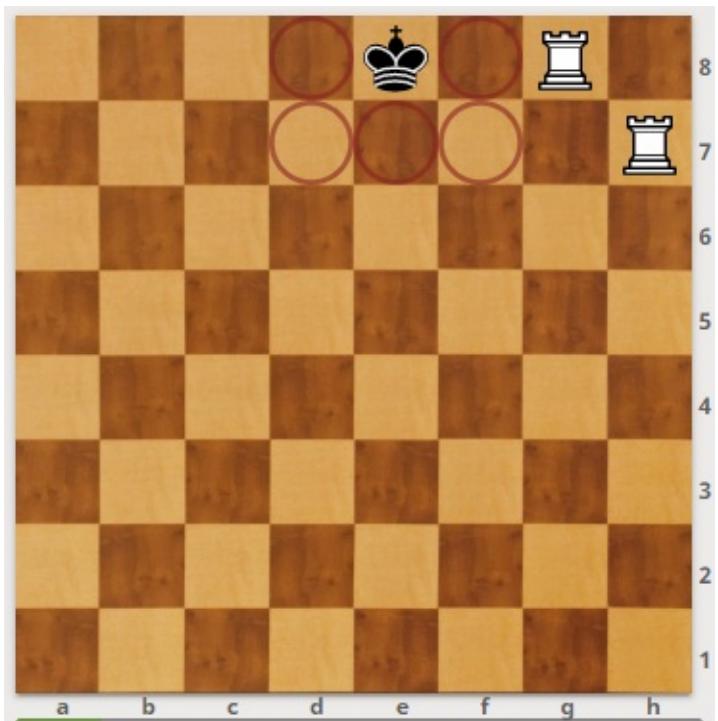
Si el rey se acerca a la torre y amenaza capturarla, la solución más sencilla consiste en moverla al otro lado en la misma fila, sin dejar de realizar la función de cortar el paso. Se trata de salvar la torre pero sin dejar de cortarle el paso al rey.



Una vez que nuestras torres están seguras seguimos subiendo la escalera, es decir, quitando el siguiente peldaño y obligando al rey a retroceder.



Cuando el rey ha sido empujado a la última fila del tablero el jaque con la torre de atrás supone jaque mate.

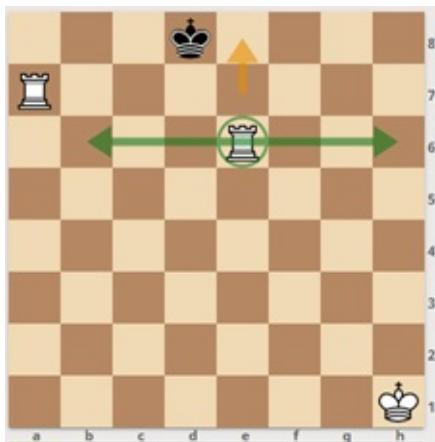


El rey no puede evitar el jaque, no dispone de ningún movimiento legal. ¡JAQUE MATE!

RECUERDA:

- 1º Decide en qué banda resulta más rápido (o más fácil) encerrar al rey rival. En esa banda darás mate.
- 2º Corta el Paso
- 3º Sigue haciendo que el rey rival retroceda. Para ello, ataca siempre con la torre que ha quedado más atrás.
- Si el rey rival ataca la torre que corta el paso lleva tu torre bien lejos, sin que deje de realizar la función que hacía.
- Tus piezas cooperan, no se molestan. Si debes cambiar una pieza a otro lado para evitar el ataque del rey, ten presente que no se deben obstruir el paso.

Otro momento de especial cuidado:



Al blanco le gustaría dar jaque con su torre que ha quedado más atrás. Pero si lo hace ¿qué pasa?

Estaría poniendo su torre al lado del rey rival sin proteger, por tanto el rey la capturará y salvaría el jaque mate. ¿Qué debemos hacer?

Llevarla lo más lejos posible para continuar con la mecánica de la escalera.

Recuerda que si la vas a llevar cerca de tu otra torre, las piezas del mismo equipo no se deben molestar.

OBSERVACIÓN: Resulta curioso comprobar que, con niños que empiezan, si se enseña y practica este mate siempre con dos torres, cuando disponen de torre y dama creen que no pueden realizarlo: les falta la 2^a torre.

Alfil

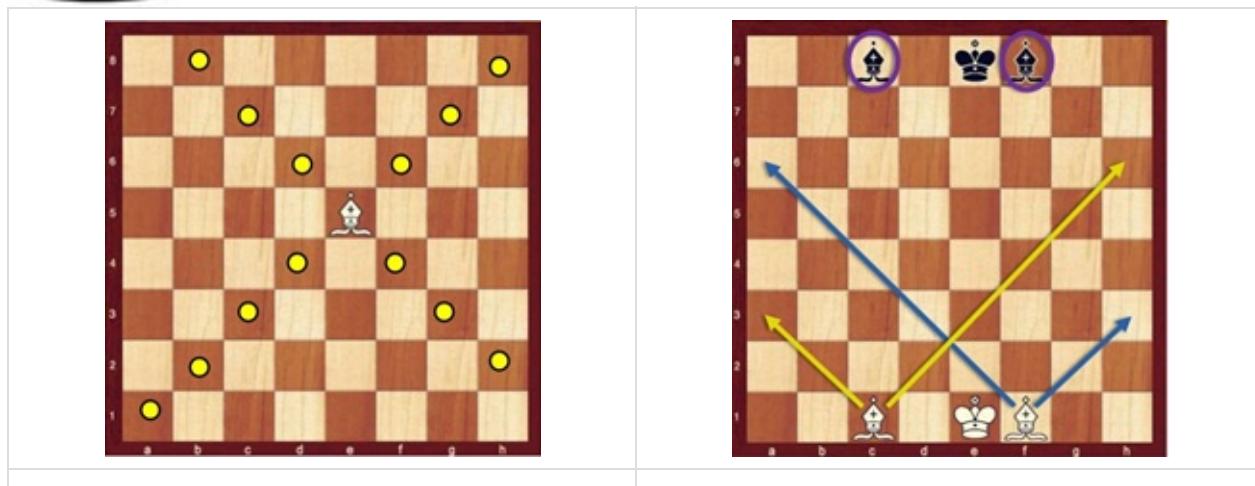


Presento el Afil (A).

Primero, como se mueve: en diagonal, siempre por el mismo color.

Se dispone de dos alfiles: Uno va por casillas blancas y otro por negras. Para los más peques les podemos contar que uno es el alfil de día (solo va por casillas blancas) y otro es el alfil de noche (sólo va por casillas negras)

NOTA: Hay que tener cuidado porque es fácil que los niños pierdan la línea y acaben con dos alfiles que van por el mismo color.



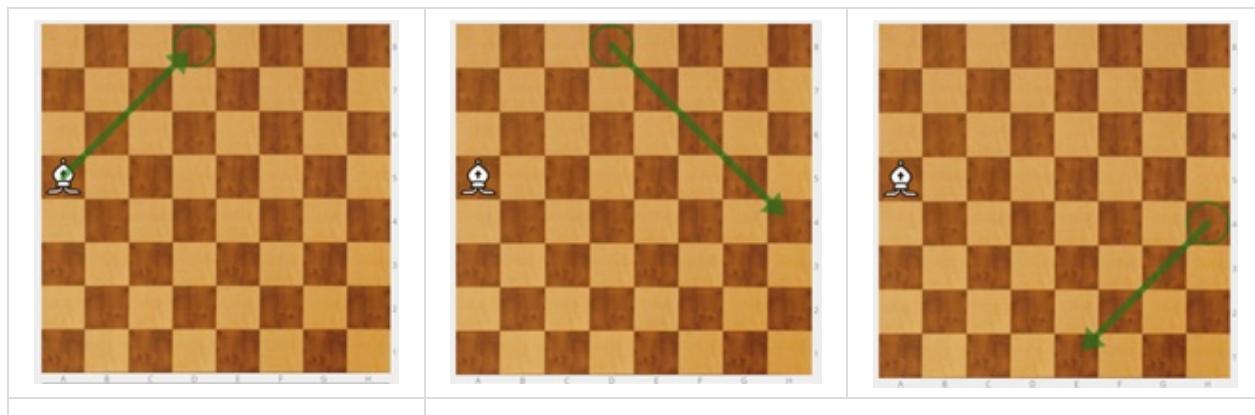
El alfil capture como mueve. Cuanto más centrado está más casillas domina.

Hay que hacer muchos ejercicios de rebote para que los niños no se tuerzan y sigan bien las diagonales.

1. Con el alfil en la mano, desplazarlo por el tablero hasta llegar a una banda. Va rebotando como si fuese una bolita de billar. Nunca cambia el color de la diagonal por la que se mueve.
2. El mismo ejercicio de rebote: el alfil colocado en una casilla de banda del tablero, pero sin moverlo. El alumno dice las casillas en las que rebota. El alfil es sólo una apoyo o visual.
3. El mismo ejercicio, sin el apoyo o visual del alfil: Se dice de qué casilla parte, pero no se coloca en el tablero. El alumno dice las casillas en las que rebota.

OBERVACIÓN: Se trabaja de lo concreto a lo abstracto. Cada vez se convierte más en un trabajo de visualización.

Ejercicio - El tablero es una mesa de billar y el alfil es una bolita. Afil blanco en a4. ¿Dónde rebota? En d8, h4 y e1.

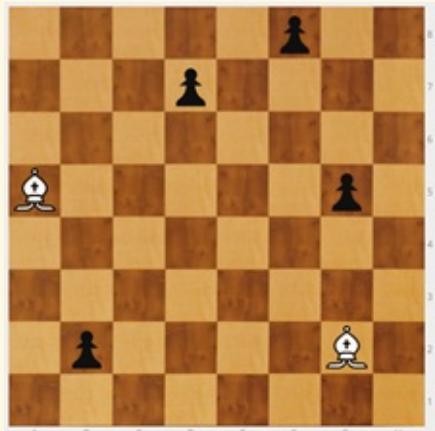


Ejercicio - Alfil negro en f8, peones blancos en a7, b4, d2, e4, f6 y g3. Hay que comerse todos los peones. Hay uno en casilla blanca por lo que no me puedo comer todos.



Siempre se debe colocar un peón en color contrario al del color por el que se mueve el alfil. El objetivo es hacer conscientes a los niños de que falta un alfil: se necesita uno de blancas y otro de negras.

Ejercicio - Los dos alfiles del blanco. Marcamos su posición en el tablero y el niño coloca peones que los alfiles deben comerse. Por parejas, un niño mueve y el otro hace de juez. Luego cambian sus funciones.



NOTA: Cuando en una partida desaparece un alfil, por ejemplo debido a un cambio de alfil por caballo, si el alfil que queda va por casillas blancas, se deberían poner las piezas rivales en negras para evitar que les pueda capturar.

La progresión para los ejercicios de capturar peones con alfiles es la siguiente:

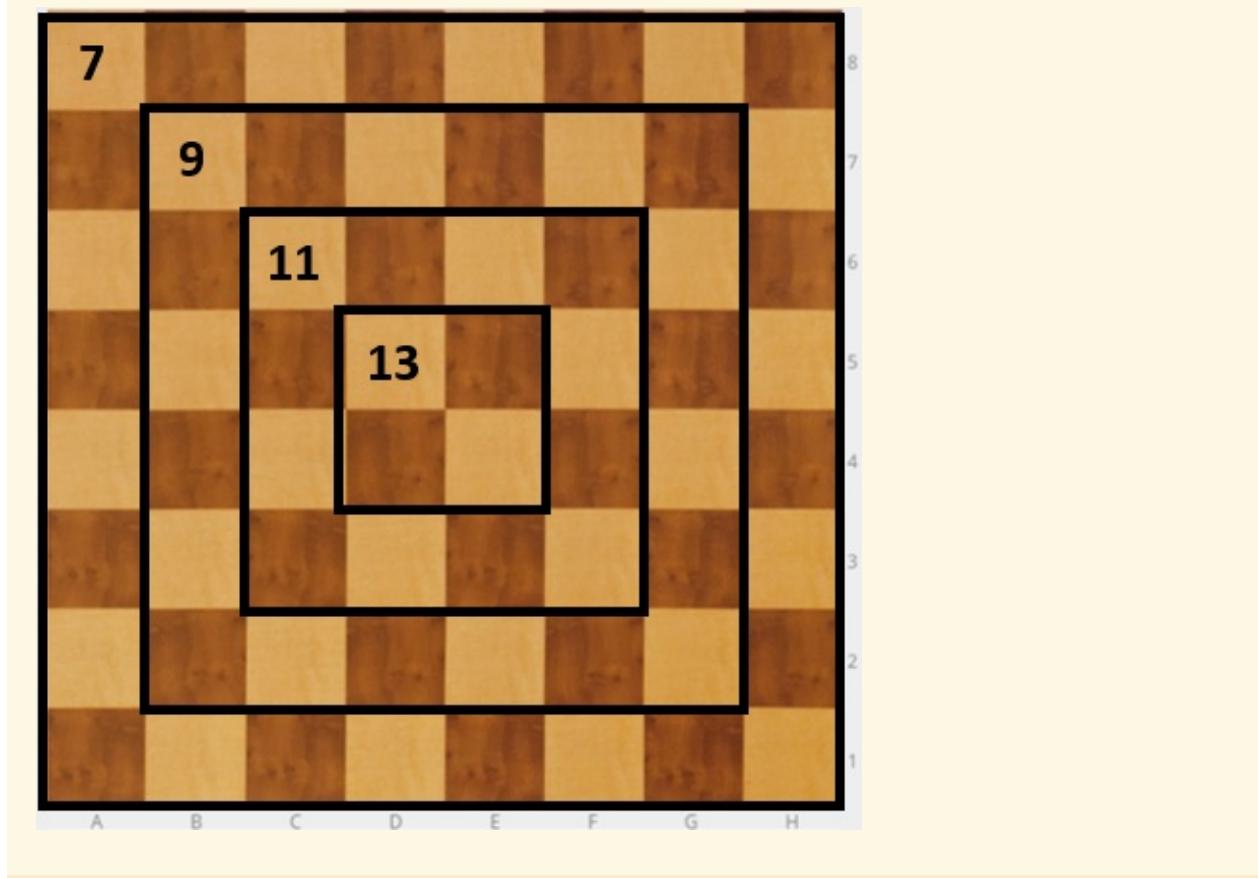
1. Un alfil blanco va a capturar peones negros en un tablero vacío. Los peones no mueven (aún no saben moverlos y siguen siendo sólo referencias).
2. Dos alfiles blancos van a capturar peones negros.
3. Dos alfiles blancos a capturar peones negros con peones blancos estorbando.
4. Dos alfiles blancos a capturar peones negros y dos alfiles negros a capturar peones blancos. Los peones no mueven ni capturan.
5. Dos alfiles blancos a capturar peones negros y dos alfiles negros a capturar peones blancos. Si se pueden capturar los alfiles entre sí si se da el caso.

Ejercicio - Poner un alfil de tal manera que domine siete casillas.

El tablero es una diana formada por cuatro cuadrados concéntricos. Cuanto más cerca del centro, más activas son las piezas; salvo el caso de la torre, que siempre domina 14 casillas. Hay que sacar el máximo partido a las piezas. Para ello, ¡centralízalas!

En el caso del alfil, domina 7 casillas cuando está en un borde del tablero, pero son 13 las casillas dominadas cuando se coloca en una de las cuatro casillas centrales. ¡Casi el doble!

En ambos casos el jugador dispone de un alfil, pero la diferencia de actividad de la pieza es enorme.



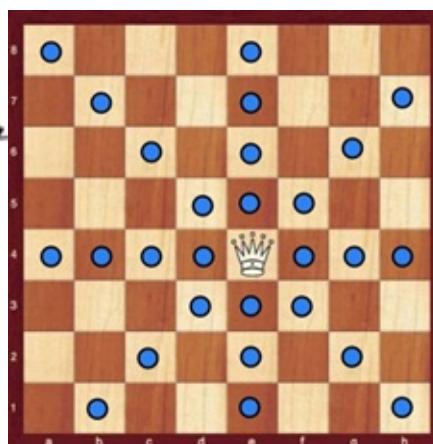
Dama



Presento la Dama (D).

Se mueve como la torre y el alfil juntos. Es la pieza más potente. Tiene muchas jugadas posibles.

Cuanto más al centro, más casillas domina.

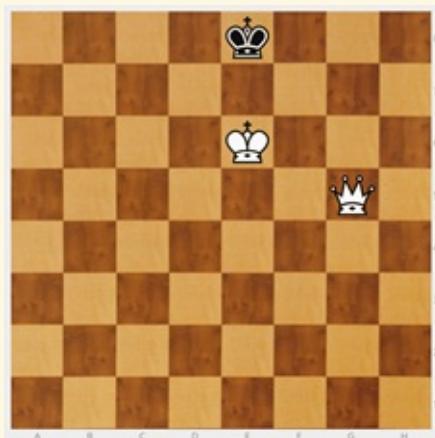


NOTA: Como ya saben mover la torre y el alfil, no es necesario dedicar a la dama mucho tiempo en esta fase, en la que el objetivo es que aprendan a mover las piezas.

Se puede empezar colocando la dama en el tablero mural y peones para que se los vaya comiendo. Mientras tanto, se van haciendo preguntas. ¿Desde la posición en la que está, se puede capturar algún peón? ¿Cuál? Debe haber peones que no se puedan comer directamente para que tengan que maniobrar. En dos jugadas, la dama llega a cualquier casilla y realiza la captura.

Sin embargo, es importante que se realicen ejercicios de jaque. Son rápidos, necesarios y atractivos para los alumnos.

Ejercicio - Rey blanco en e6, dama blanca en g5 y rey negro en e8. ¿Cuántos jaques hay?



Puedo dar 6 jaques: Dh5, Dg8, Dg6, De7, Dd8 y Db5.

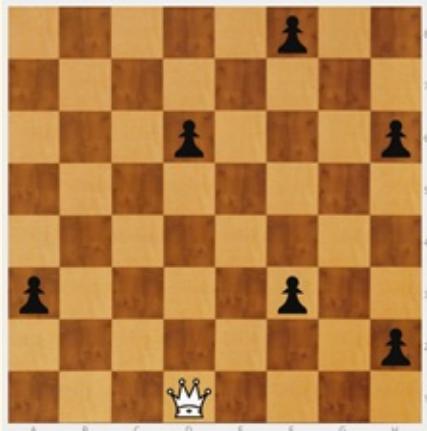
El objetivo es que los alumnos empiecen a ver. No veo todo pero a medida que me voy formando veo más. Es importante que no se conformen con ver una solución.

Los alumnos deben ser conscientes de que no todos los jaques son iguales.

NOTA: Preguntar ¿Cuál es el peor de los 6 jaques? (Dd8) resulta una pregunta sorprendente, que no suele ni plantearse, pero que es importante para que el alumno tome conciencia de que hay jaques seguros y jaques malos en los que puedo perder la pieza que ataca. ¿Por qué era mala? ¿Cuál crees que es el jaque más difícil de ver? Es otra pregunta que les sorprende. Db5+ tiene un mérito extra, pues está fuera de la zona en la que se dan todos los demás jaques. Para los alumnos que la han encontrado, es una motivación extra saber que era difícil y han sido capaces de verlo.

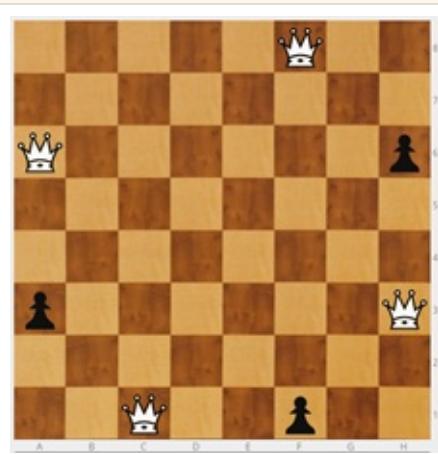
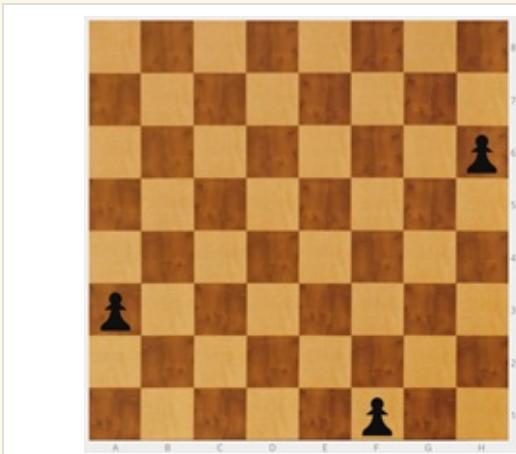
¿Qué jaques son los mejores? ¿Por qué? Debe dar pie a explicar los mates de pasillo (Dg8++) y el importante mate del “Beso de la muerte” (De7++), que los jugadores van a emplear muchísimo en sus partidas.

Ejercicio - Dama blanca en d1, seis peones negros en a3, d6, f3, f8, h2 y h6. La dama tiene que comerse todos los peones en seis movimientos.



Hay dos soluciones: f3 - f8 - h6 - h2 - d6 - a3, d6 - a3 - f3 - f8 - h6 - h2.

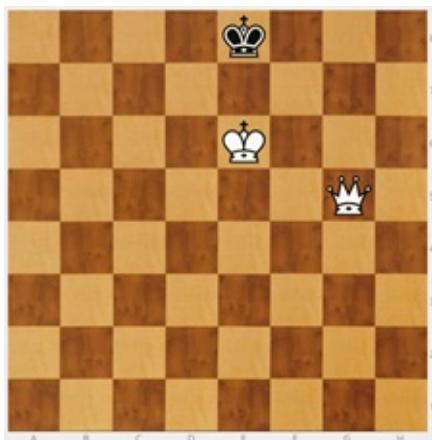
Ejercicio - Tres peones blancos en a3, f1 y h6. Hay que buscar las posiciones de una dama negra que ataque a los tres peones a la vez. Cuatro soluciones: a6, c1, f8 y h3.



La dificultad no es encontrar una solución, sino ver TODO. Hay que decirle al niño que no se conforme con una solución.

Mate del beso de la muerte

Ya habíamos visto uno.



De7 es un **beso de la muerte**. La reina le da un beso al rey contrario y lo mata. Para ello la dama tiene que estar protegida por el rey y situarse justo delante, sino el rey puede escaparse.

NOTA: Conviene realizar muchos ejercicios similares, cambiando de banda del tablero, con rey débil en la esquina, con la dama llegando desde diferentes posiciones (no sólo diagonal, como en el ejemplo de muestra)

Para familiar a los chicos con el jaque son buenos los ejercicios de "pieza fantasma".

Ejercicio - Rey blanco en c6, rey negro en a5. ¿Dónde está la dama blanca para mate? Db5



Ejercicio - Rey blanco en f6, rey negro en g8. ¿Dónde está la dama blanca para que dé mate? Dg7



La dama tiene que estar delante del rey y defendida.

¿Por qué hay que trabajar mucho este mate? Porque sale mucho en las partidas, lo van a usar mucho y es imprescindible que dispongan de recursos para dar mate y ganar..

A veces, hay alumnos a los que ejercicios, que en principio son sencillos, se les atascan y les resultan difíciles. Esto nos puede ocurrir incluso a alumnos que llegarán a ser buenos jugadores. Paciencia, hay que creer en la capacidad del jugador y no menospreciarle por sus dificultades. Acabará superando sus problemas.

Los ejercicios tan útiles e importantes como el mate de beso, deben ser repetidos muchas veces, en distintos momentos, desde distintos ángulos.

Con la dama no es necesario insistir mucho más, de momento.

Caballo



Presento el Caballo (C).

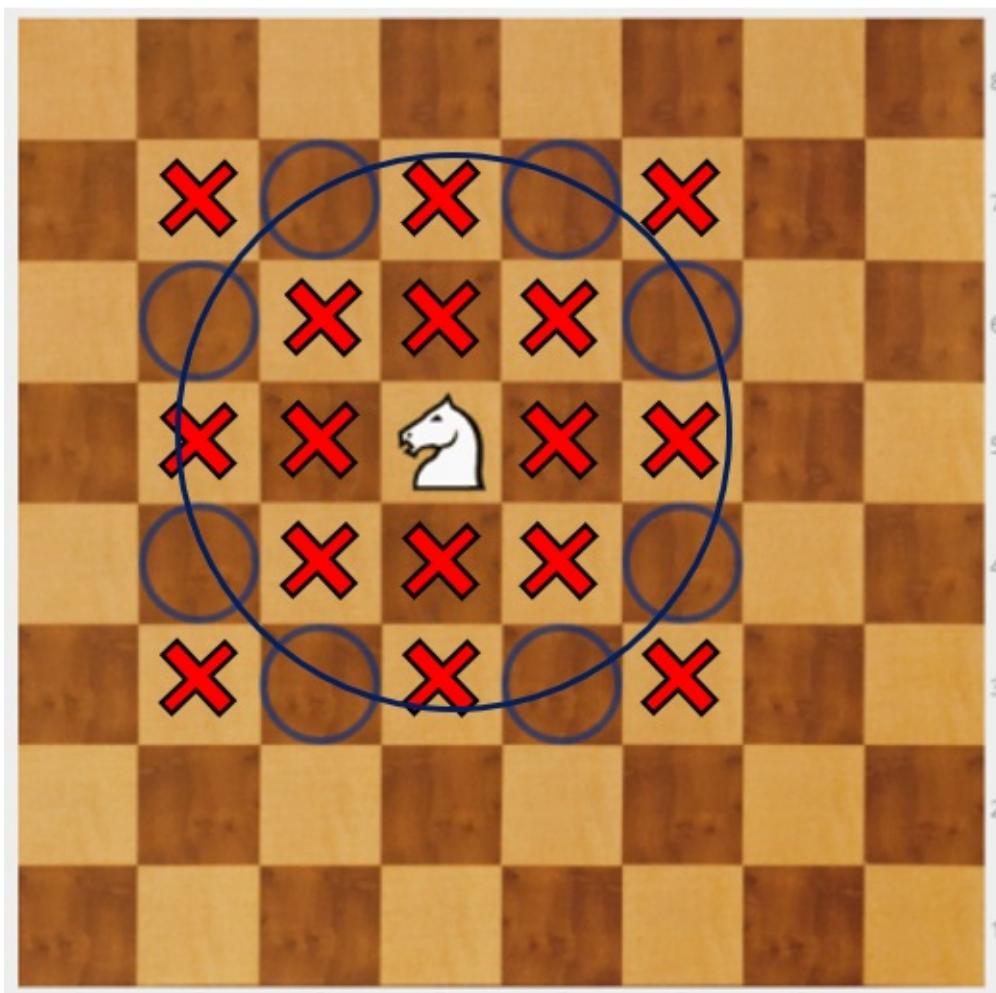
Es una pieza difícil, por lo que hay que dedicarle mucho tiempo.

El movimiento del caballo es muy curioso. Todo el mundo, aunque no sepa jugar al ajedrez, sabe que se mueve en "L", pero esa no es una buena manera de explicar a los chicos como es el movimiento del caballo; así que, evitaremos decirlo. Aprender a mover el caballo con ellos, lleva a tener que calcular todos sus saltos de uno en uno. Es un proceso duro para un aprendiz. Por ello, es preferible acostumbrarse a una visión de conjunto de todos los saltos. Algo que se adquiere poco a poco y con mucha práctica.

El caballo, al contrario que el alfil, es una pieza que siempre cambia de color: "Está en negro, va a ir a blanco". Hay que convertir en un automatismo el pensar antes de mover el caballo: "Está en ..., va a ...". Como al saltar cambia de color, tenemos que acostumbrar al niño a que sólo piense en casillas del color contrario a la que está. Así su problema es la mitad de grande.

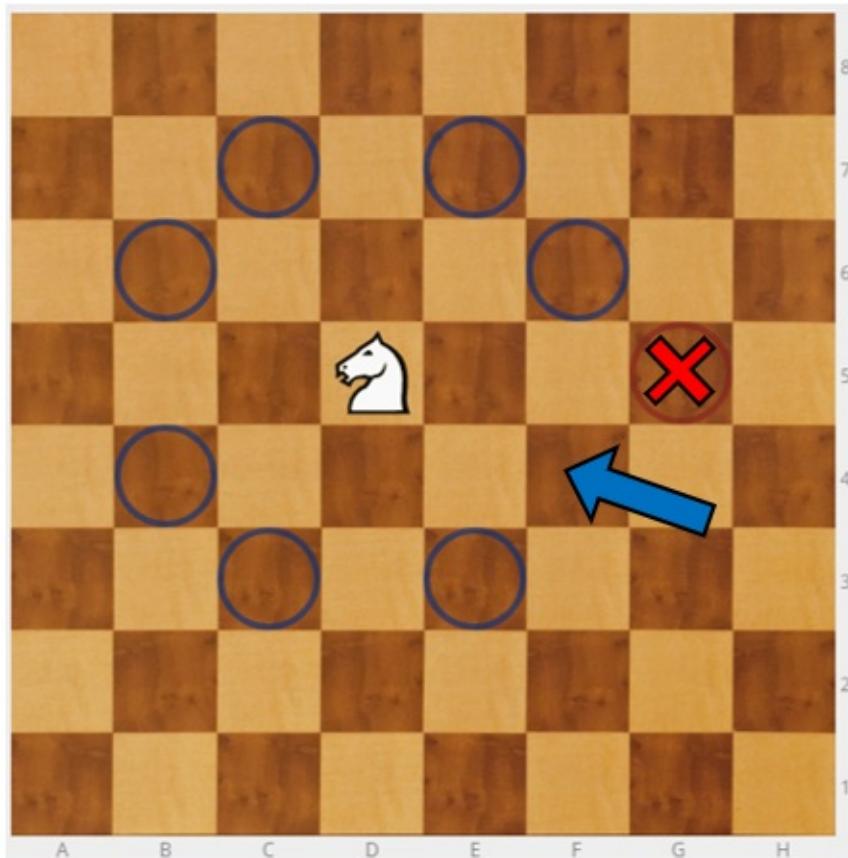
Además, debemos explicar a los chicos que cuando tengo un caballo no puede ir a ninguna de las casillas que tiene alrededor, al revés que el rey. Si elimino esas casillas, el caballo puede ir a todas las siguientes del color contrario.

Un buen ejercicio es colocar un caballo centralizado y pedir a los niños que nos digan las casillas a las que puede ir el caballo.



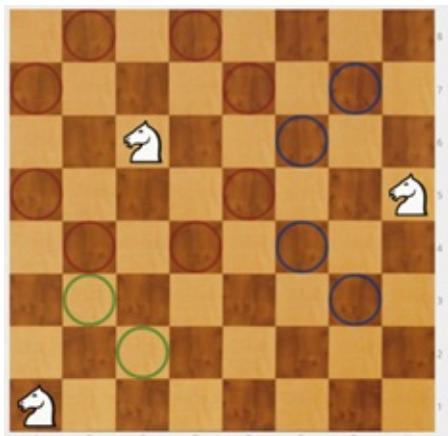
En el diagrama, todas las casillas marcadas con X rojas, indican las casillas a las que no puede ir.

¿Qué nos ha salido? Un círculo alrededor del caballo. Un fallo típico que suelen cometer los niños es marcar alguna de las casillas un poco más fuera. Pero sabiendo que son 8 los saltos posibles, al acabar de marcarlas, se dan cuenta de que les falta una y rectifican y corrigen.



En el ajedrez, los caballos son un arma terrible porque no los ves venir. Hay que saber utilizarlos bien y coger soltura.

El caballo pierde efectividad cuando deja el centro y se ubica en un lateral. Es mejor sacarlo hacia el centro para que tenga 8 movimientos y dominen dos casillas centrales. No es bueno ponerlo en la banda.



Ejercicio - Por parejas, uno coloca el caballo blanco en cualquier casilla del tablero y el otro los ocho peones negros marcando las casillas a las que puede ir. Este ejercicio lo podemos hacer "contrarreloj", dos veces cada niño, para que traten de superarse.

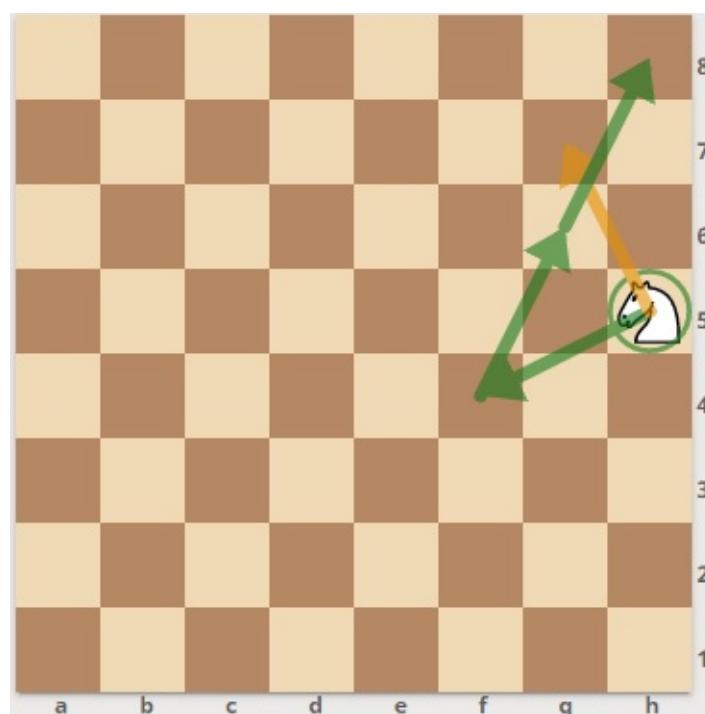
Ejercicio - El caballo blanco en h1 debe llegar hasta h8. El caballo negro en a8 debe llegar hasta a1.



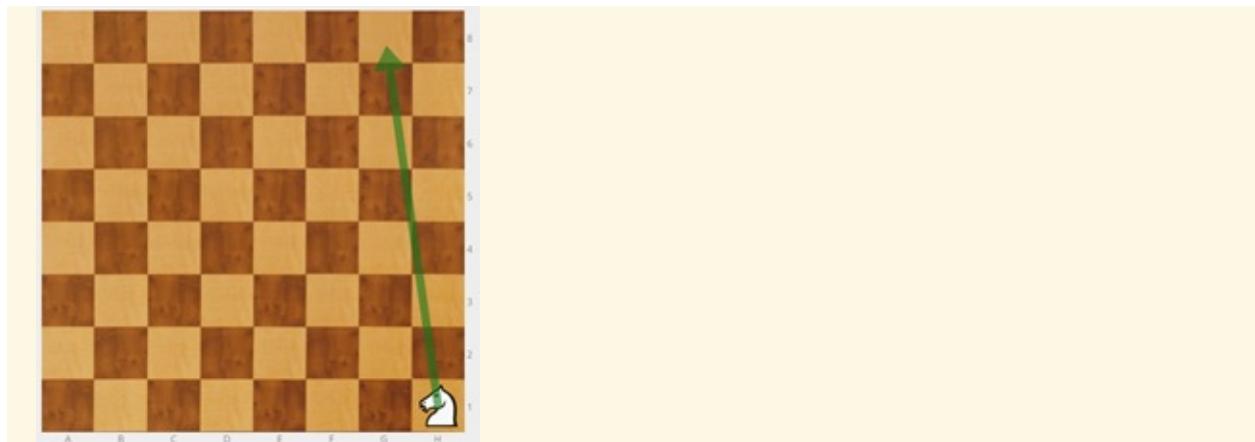
Debemos tener en cuenta que no a todos les costará el mismo tiempo. Si unos acaban pronto hay que tenerlos ocupados, por ejemplo, pidiéndoles que lleven sus caballos a otra posición distinta, de h8 a a8 o de h1 a a8.

Si están atascados lo mejor es empezar de nuevo.

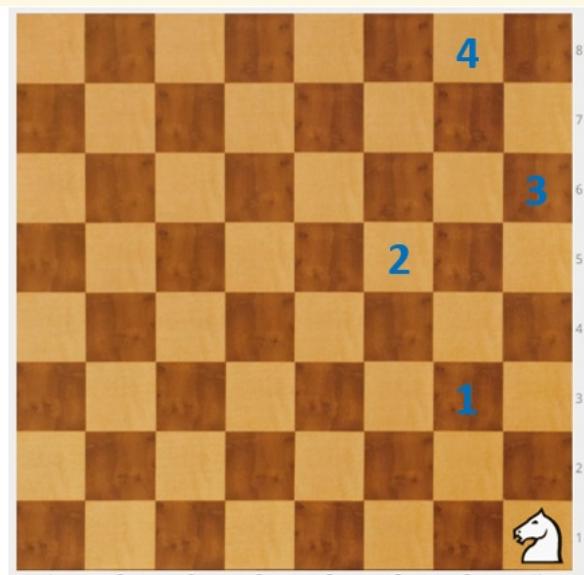
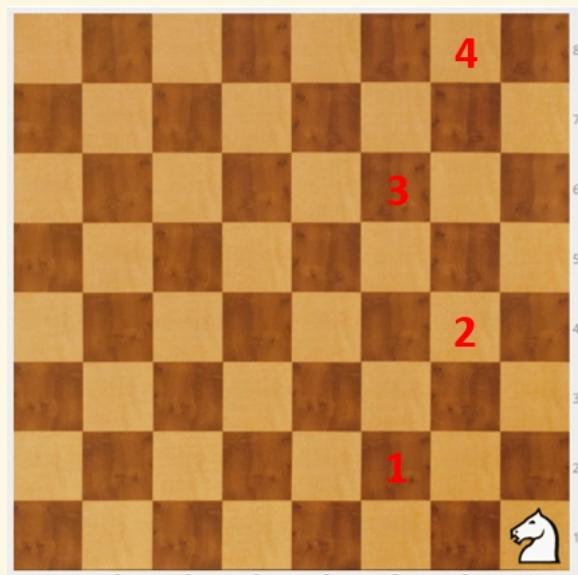
TRUCO: El caballo, si no va llegar bien, "retrocede" un poquito y salta mejor.



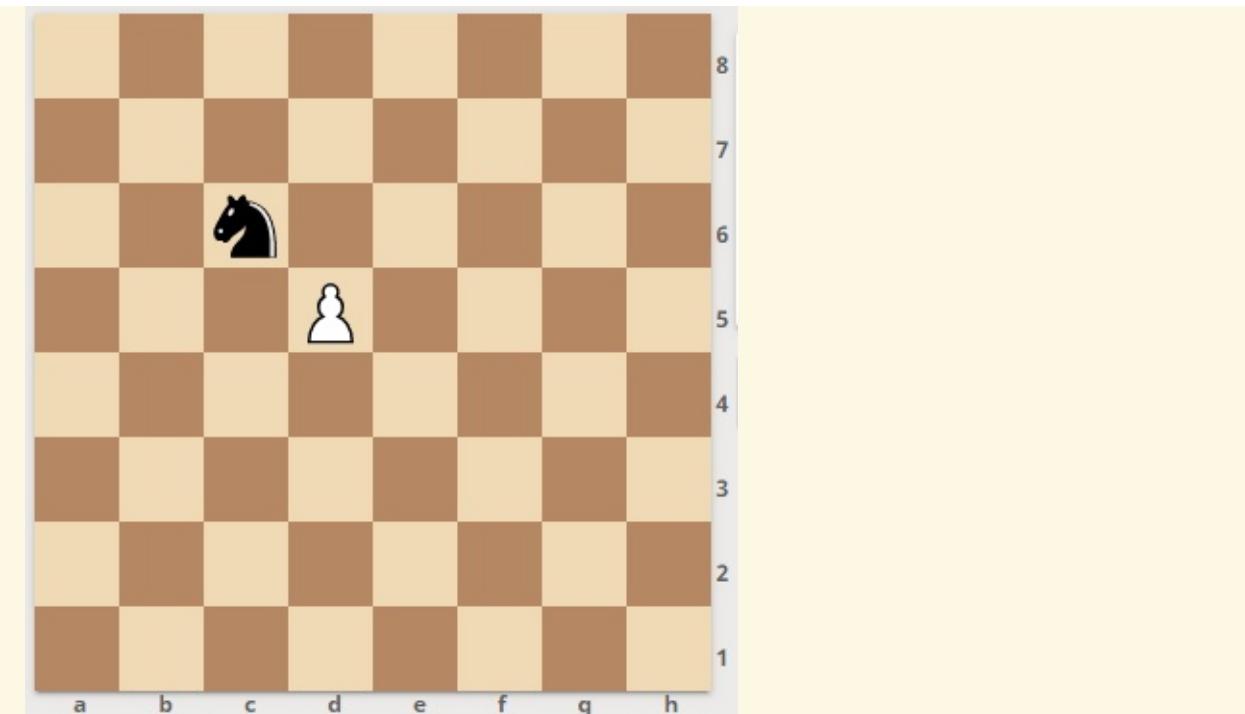
Ejercicio - El caballo blanco en h1 debe llegar hasta g8.



Hay distintos caminos. Ya tienes una solución, busca otra.

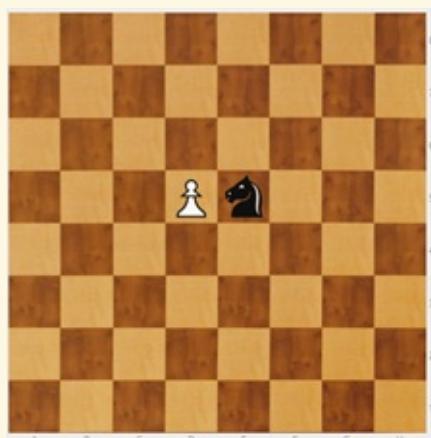


Ejercicio - Caballo negro en c6, peón blanco en d5. El caballo tiene que comerse al peón.



Dos soluciones: Cc6-e7 y Cd5; Cb4 y Cd5

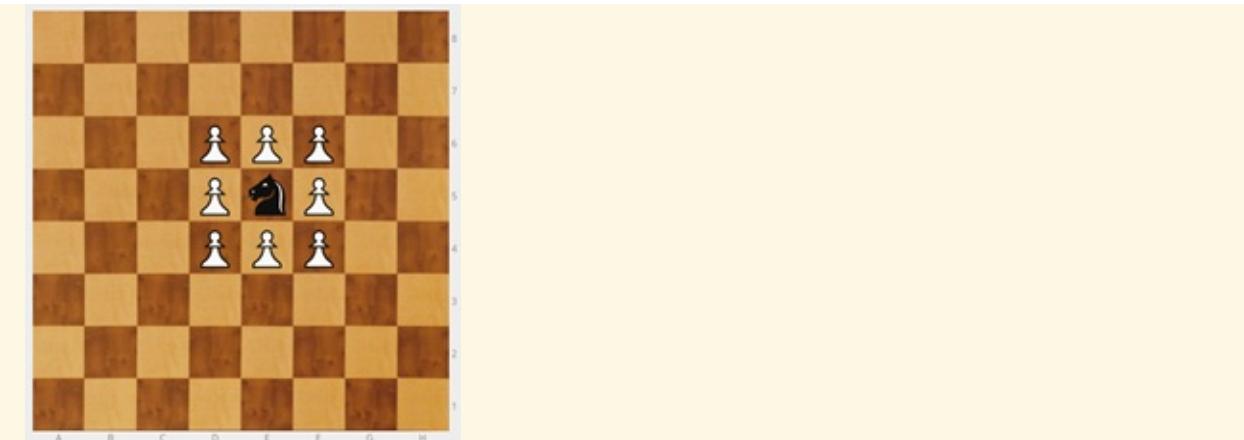
Ejercicio - Caballo negro en e5, peón blanco en d5. El caballo tiene que comerse al peón.



Algunas soluciones: Cc6, Ce7 y Cd5; Cd3, Cb4 y Cd5; Cd7, Cf6 y Cd5.

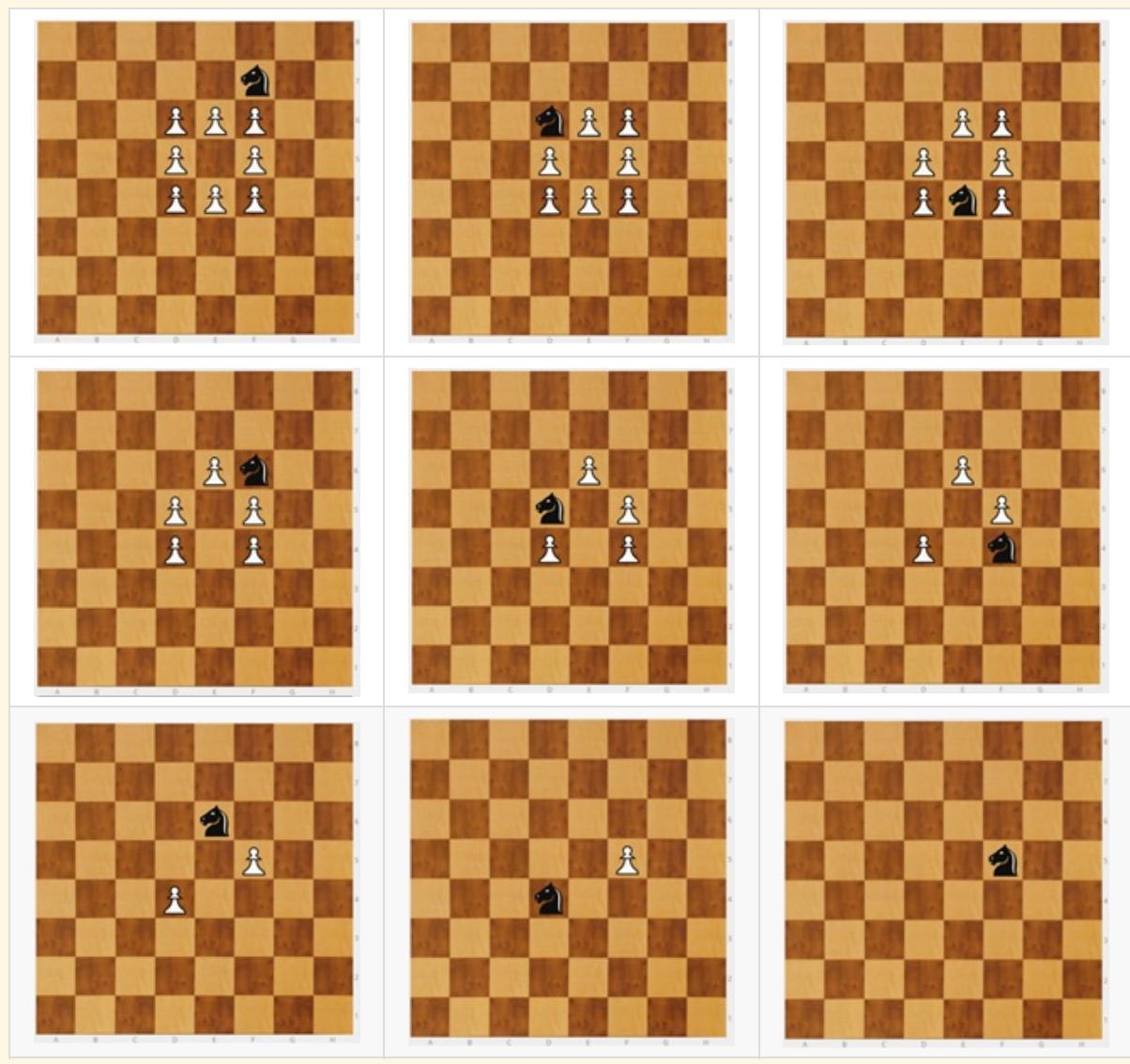
Si colocamos el caballo en distintas posiciones respecto al peón, cambia el ejercicio.

Ejercicio - Caballo negro en e5, rodeado de ocho peones blancos en d4, d5, d6, e4, e6, f4, f5 y f6. El caballo debe comerse a todos los peones.

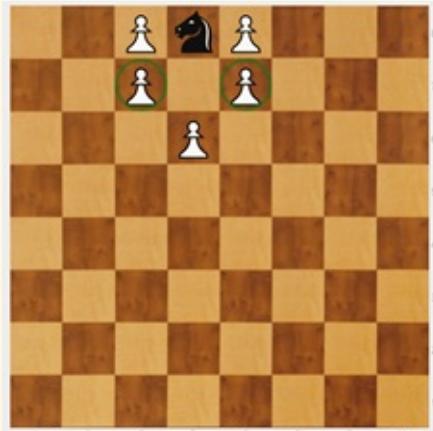


Como los peones están en las casillas donde no puede ir el caballo, lo primero que habrá que hacer es sacar al caballo del cuadrado. El caballo está en negra, por lo tanto podrá ir a cualquiera de las casillas blancas del exterior del cuadrado.

A partir de ahí puedo comerme todos los peones seguidos.

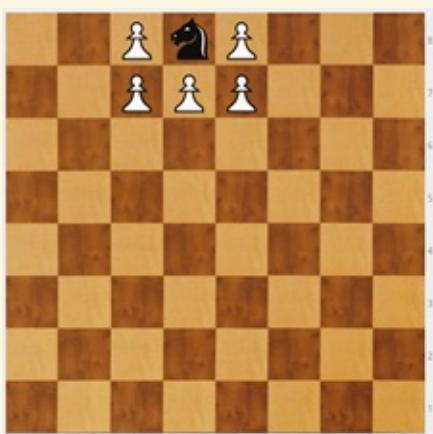


Ejercicio - Caballo negro en d8, cinco peones blancos en c8, c7, d6, e7 y e8. El caballo tiene que comerse todos los peones seguidos.



Hay que empezar sin comer, después capturar primero a uno de los peones marcados en verde c7 o e7. Una solución sería Ce6, Cc7, Ce8, Cd6, Cc8 y Ce7.

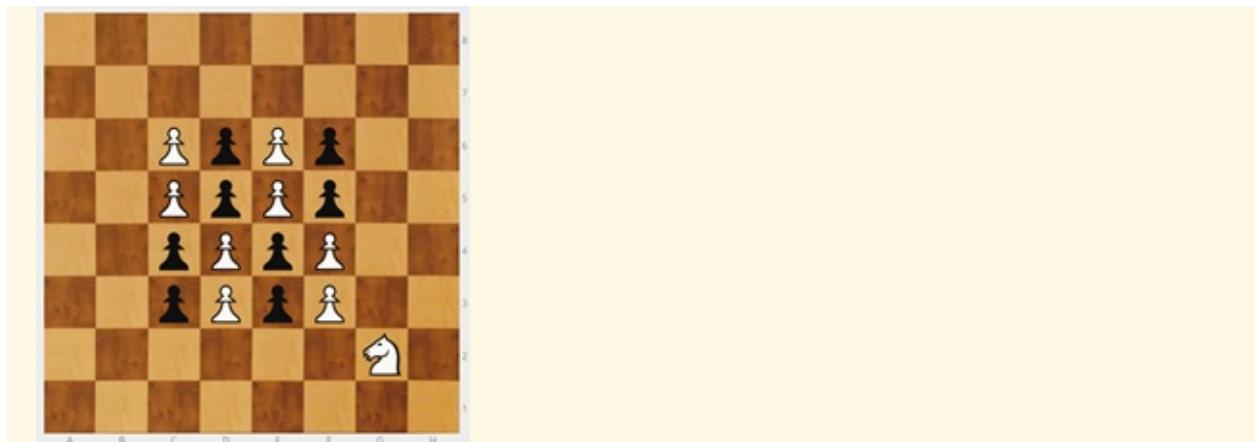
Ejercicio - Caballo negro en d8, cinco peones blancos en c8, c7, d7, e7 y e8. El caballo tiene que comerse a todos los peones. En este caso no se los puede comer a todos seguidos.



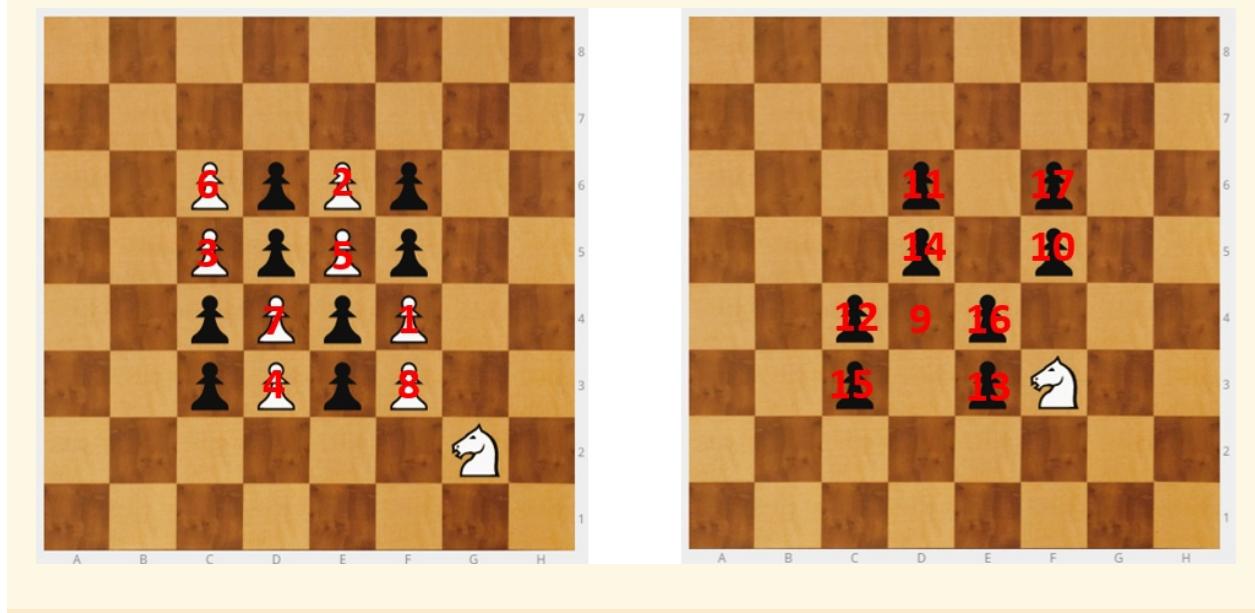
El objetivo de todos estos ejercicios es manejar el caballo con soltura.

Ejercicio - Hacemos un cuadrado de 4 x 4 con los dieciséis peones y colocamos un caballo en una de las cuatro esquinas. Se trata de matar a todos los peones en el menor número de movimientos.

Podemos hacerlo también con tiempo, usando un cronómetro de Internet que podemos proyectar con el cañón para que cada uno sepa cuánto le ha costado.



El número mínimo de movimientos es 17, pero hacerlo en 18 o 19 está bien. Una solución:

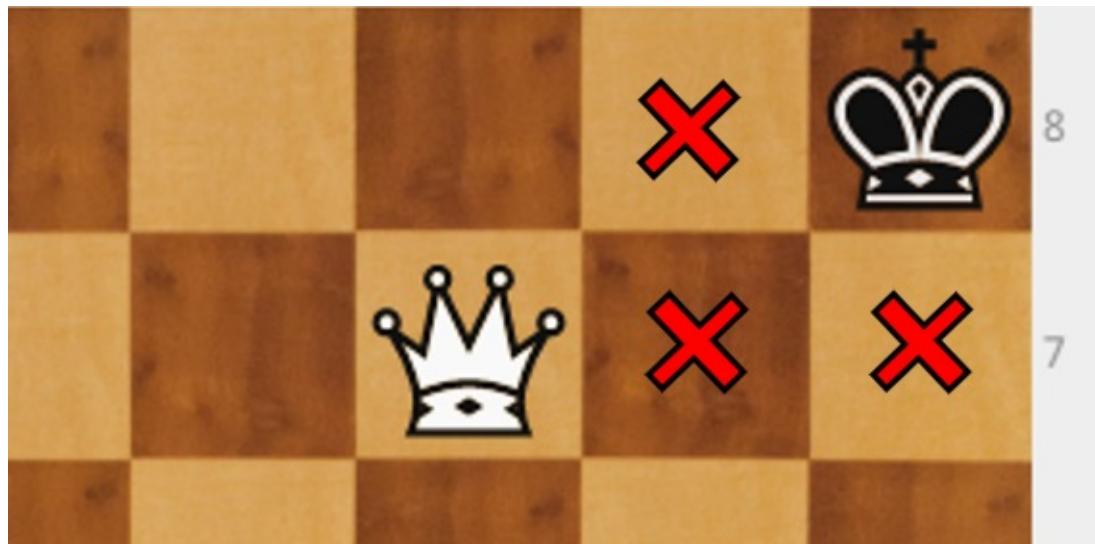


Ejercicio - Situamos peones desperdigados por el tablero y que el caballo salte y se los coma. Los primeros los ponemos fáciles para que el niño vaya a cogiendo confianza. Los últimos que le cuesten más.

Ahogado

Es difícil de entender, por eso hay que repetirlo muchas veces para que los alumnos se familiaricen.

Empezamos con un ejemplo fácil de ahogado.



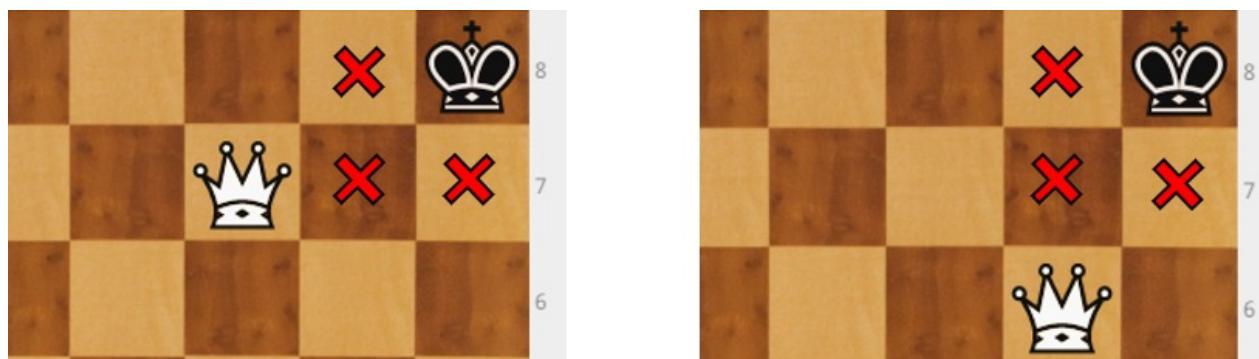
El rey debe mover y no lo puede hacer porque cualquier movimiento que haga es ilegal, se pone en jaque. Por lo tanto está ahogado, ya que:

- 1, no le están dando jaque,
- 2, el rey no tiene movimiento legal para hacer.

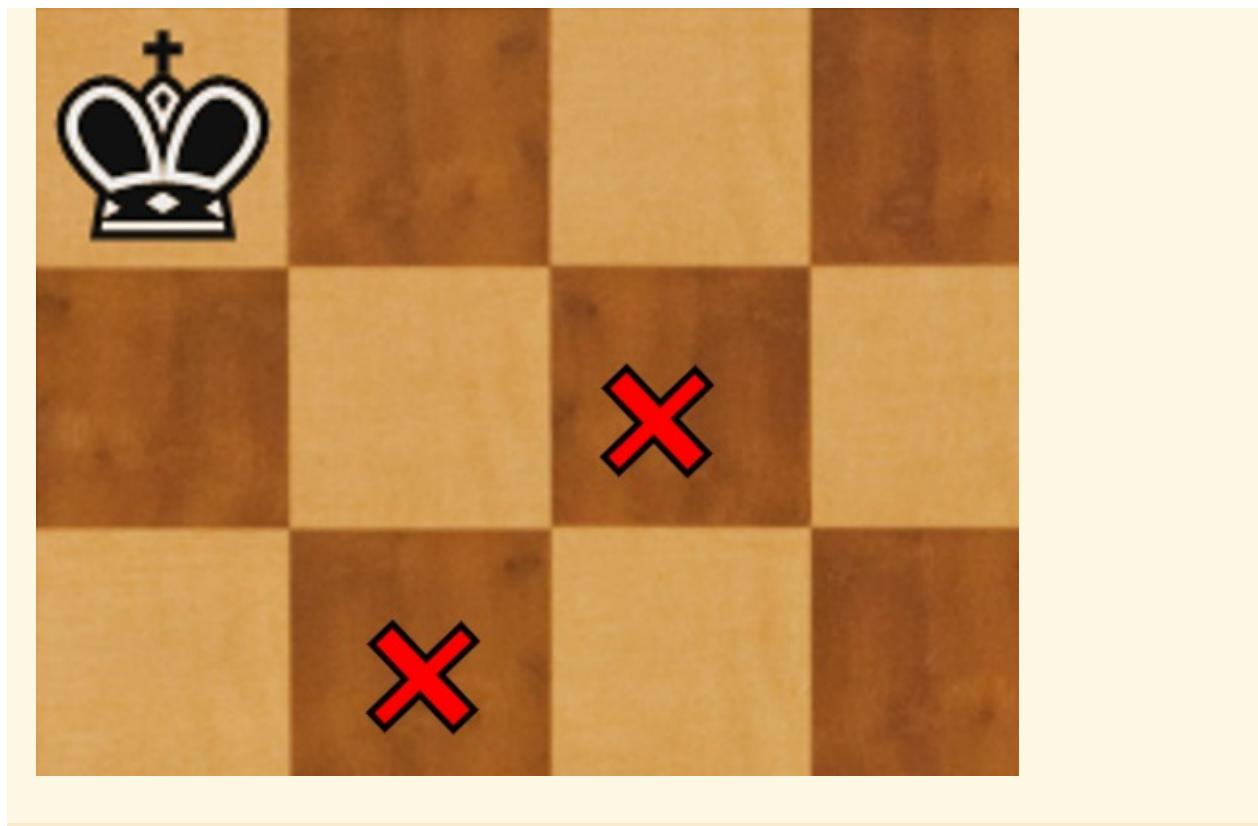
Es necesario además que el bando ahogado no tenga ninguna otra pieza que sí pueda mover.

Si el negro tuviera cualquier otra pieza o un peón en el tablero, y lo pudiera mover, ya no sería ahogado. Únicamente es ahogado si sólo puedo mover el rey, no me están dando jaque y cualquier jugada que haga es ilegal.

Si el rey está en la esquina hay que tener cuidado y no poner la dama a salto de caballo para no ahogarlo.



Ejercicio - Rey negro en a8. ¿Dónde **NO** tengo que poner la dama blanca? **D_b6** y **D_c7** ahogan.



Mate con Rey y Dama

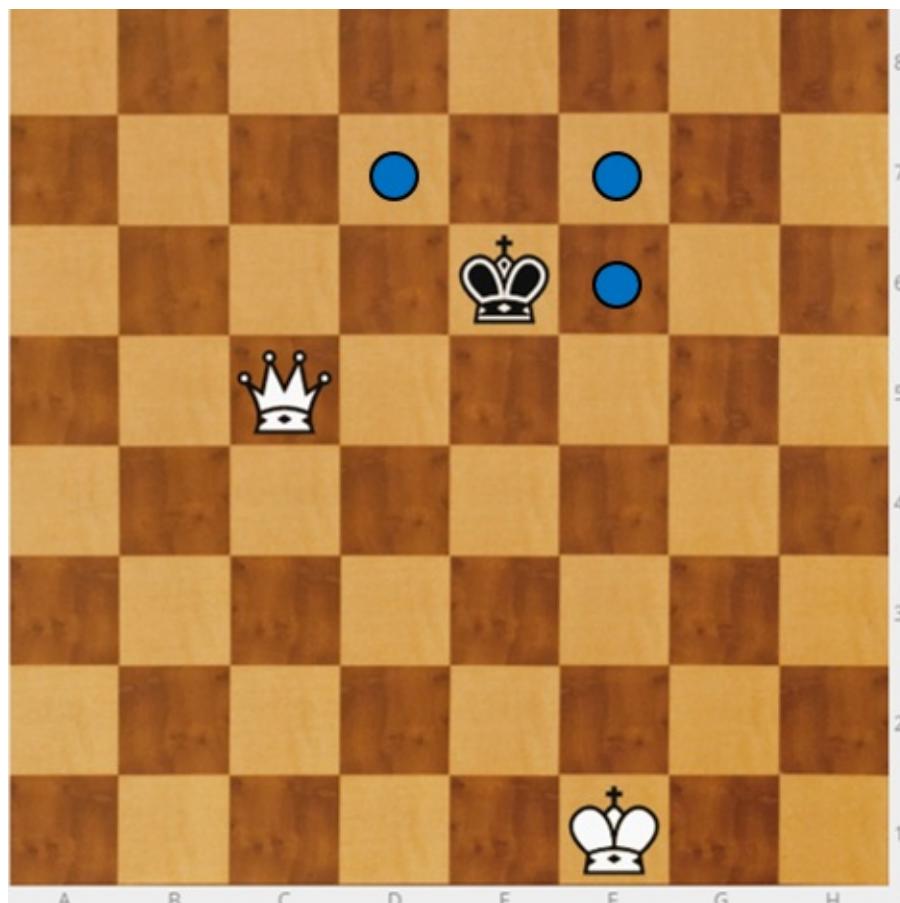
Un mate que hay que saber dar. Se va a usar con frecuencia.

Hay que hacerlo muy bien y con cuidado para no ahogar al rey contrario.

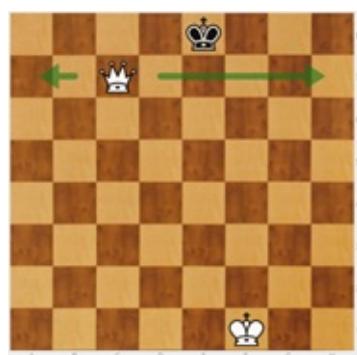
Si encontramos el rey al borde del tablero, tenemos que encerrarlo cortándole el paso con la dama.

Si está por el centro, 1º habrá que obligarle a mover hacia el borde. Para ello, la dama se pone a salto de caballo del rey. Si le diera jaque el rey tendría seis sitios dónde ir, pero si la dama se pone a salto de caballo solo permite ir a tres. El rey no puede acercarse a la dama porque se pondría en jaque. A partir de ahí, se hacen con la dama los mismos movimientos que haga el rey rival.

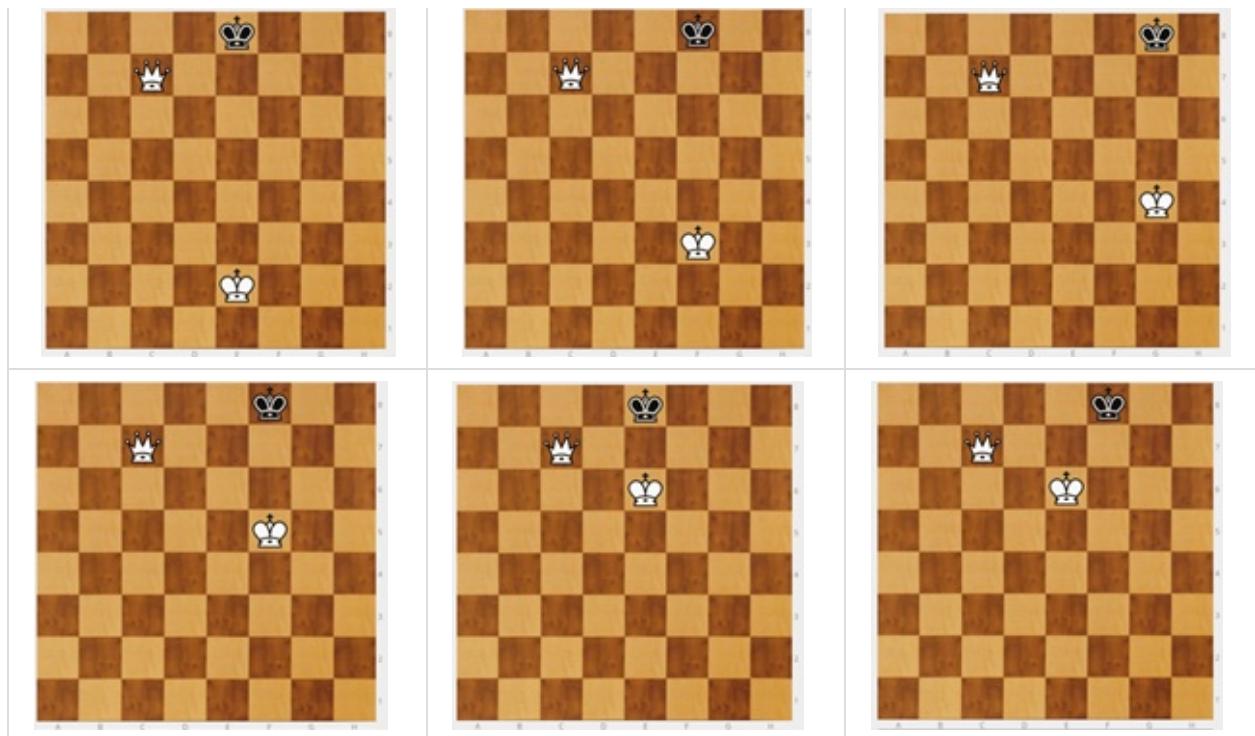
En cuanto el rey rival ocupa una casilla del borde del tablero, se le corta el paso y se le encierra en la banda. Ya no es necesario seguir a salto de caballo.



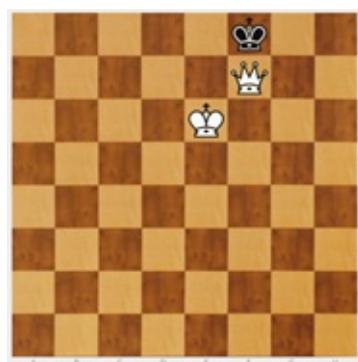
Cuando hemos llevado al rey hasta el borde del tablero le he construido una "jaula" o "cárcel", por la que puede moverse pero no salir.



Es hora de que intervenga el rey fuerte, que se acerca tratando de ponerse en la misma columna en la que está el rey encerrado.



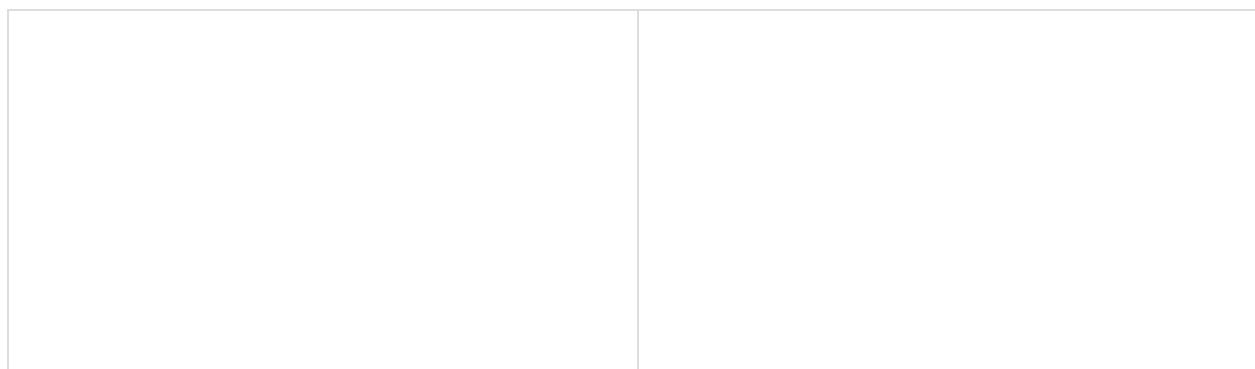
Una vez acercado el rey, sitúo a la dama entre los dos reyes, dándole un beso.

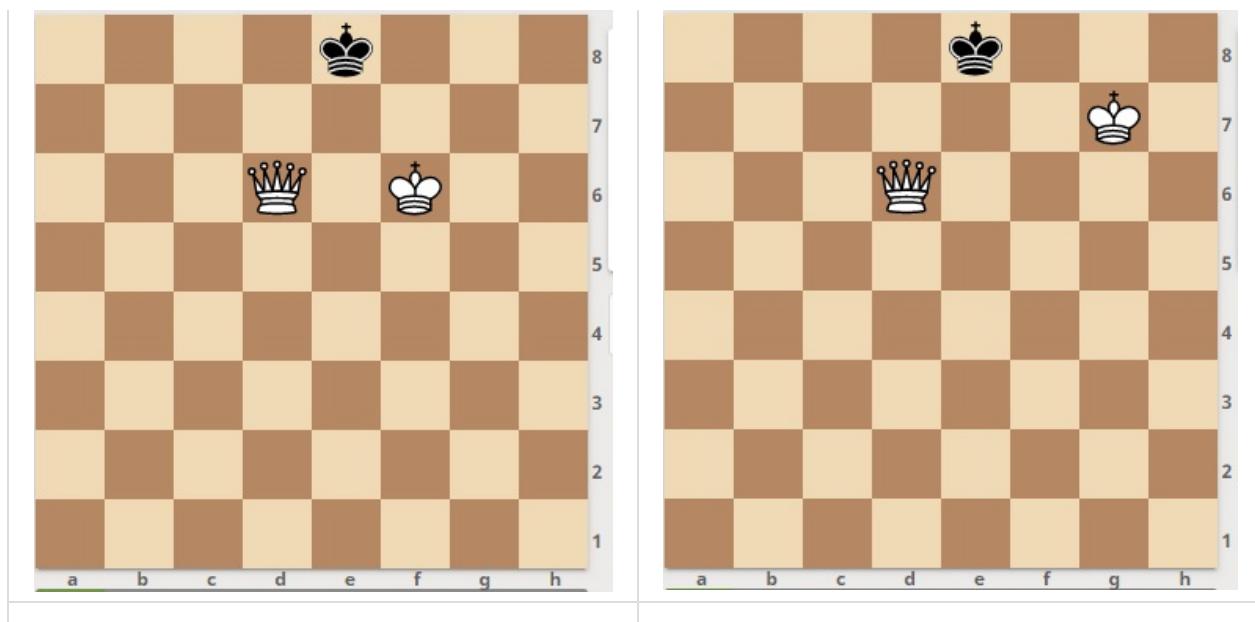


En definitiva, para dar un beso de la muerte:

1. Sitúo mi dama a salto de caballo del rey y voy repitiendo sus movimientos hasta lograr llevarlo al borde del tablero.
2. En cuanto el rey contrario llega a un extremo del tablero, me olvido de poner la dama a salto de caballo, se le corta el paso y queda encerrado: se le hace una "jaula".
3. Subo mi rey hasta situarlo frente al rey contrario.
4. Llevo mi dama a la casilla enfrente del rey contrario, protegida por mi rey, dando jaque mate (beso).

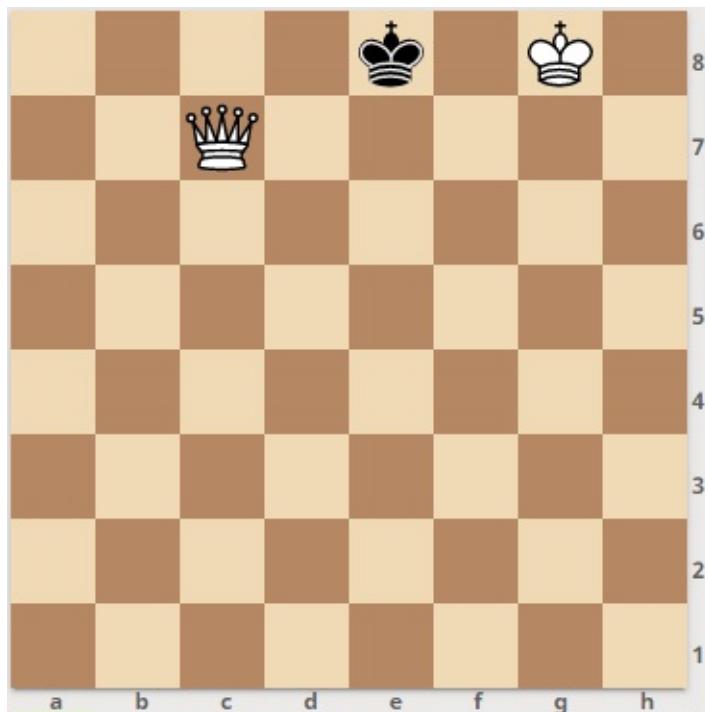
Si me intentan dar un mate con rey y dama, lo único que puedo hacer es llevar corriendo mi rey hasta el borde o a la esquina a ver si me ahogan. En el borde hay muchas posiciones de Ahogado que hay que conocer.





Pero si la dama está cortando el paso es mucho más difícil ahogar.

Sólo hay un caso: Cuando el rey fuerte se mete dentro de la “jaula”. Si se queda en frente, es imposible.



Peón



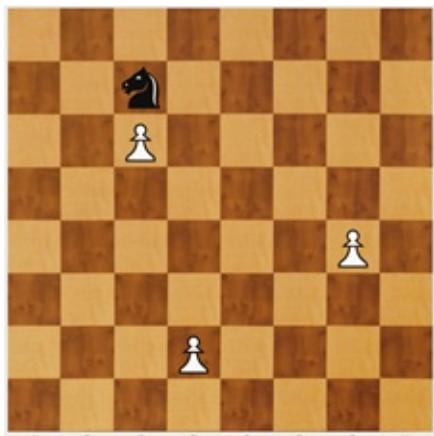
Presento el Peón () >>> no se representa con ninguna inicial. Simplemente, se indica la casilla en la que se ubica.

Es la pieza más difícil.

- Cada vez que un peón mueve por primera vez, puede elegir entre avanzar 1 o 2 casillas.
- Siempre avanza por su columna, por su "carril".
- De 1 en 1, salvo el primer movimiento.
- Sólo mueve hacia delante, nunca hacia atrás.

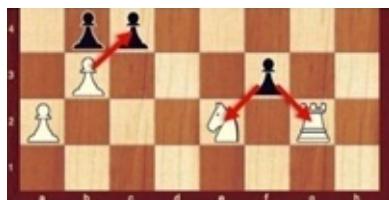
NOTA: El hecho de que no pueda retroceder, obliga a ser muy cuidadoso con el movimiento de peones.

- Si se encuentra otra pieza enfrente se queda bloqueado, no puede avanzar ni retroceder.



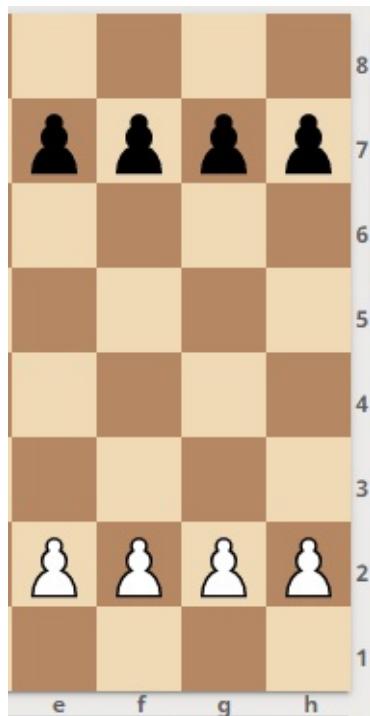
- Para capturar, lo hace de medio lado avanzando. Cuando capture es el único momento en que el peón puede cambiar de columna.

Todas las piezas capturan como se mueven, salvo el peón.



NOTA: La idea de empezar la partida avanzando dos peones diferentes una casilla, no está permitida en el reglamento.

Para practicar el movimiento del peón se pueden jugar “batallas de peones”. En “El pequeño Fritz” se practica un pequeño juego llamado “La batalla de Peonilandia”. Se trata de jugar 4 peones blancos contra 4 peones negros.



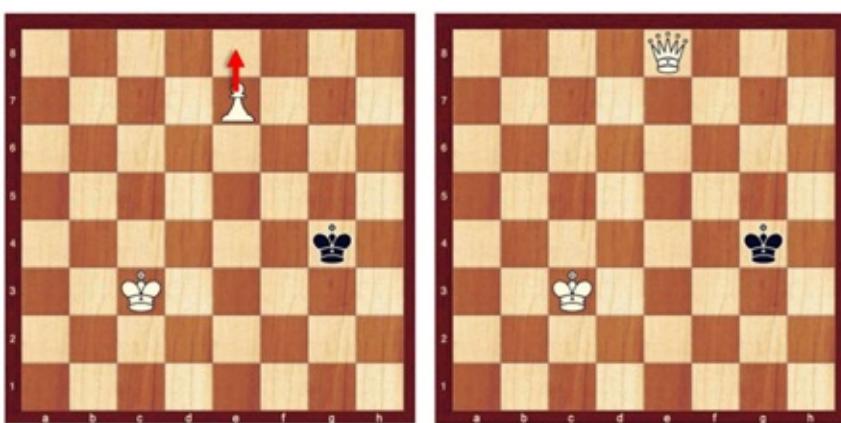
En ajedrez hay tres movimientos especiales, dos son de los peones y el otro del Rey.

La coronación del peón es uno de los movimientos especiales.

1º Movimiento especial: Coronación o promoción del peón

- Cuando el peón llega al otro extremo del tablero: CORONA. Se cambia por otra pieza (excepto rey o peón). El peón **corona** en la fila final.

Cuando se corona, lo más habitual es pedir una dama, ya que se trata de la pieza más potente.



¿Qué pieza pedimos? Elijo la pieza que quiero. Puedo coronar ocho peones por ocho damas, así que en la práctica podría tener hasta nueve damas. Pero hay que tener mucho cuidado con coronar y cambiar por dama porque se puede ahogar al rey rival. Además hay que enseñar al niño que no se trata de humillar al rival.

Cuando la pieza solicitada en la coronación no es la dama, se habla de una **SUBPROMOCIÓN**.

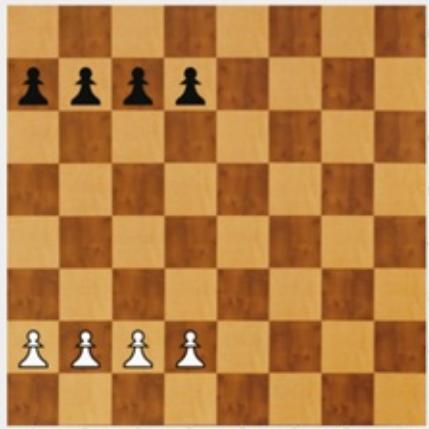
Al coronar un peón puedo pedir cualquier pieza, aunque no me la hayan matado. Simplemente, se lleva el peón hasta la última casilla y se sustituye por la pieza deseada, esté o no capturada. En competición: a) Si tengo a mano la pieza que se desea coronar, se realiza el cambio y se sigue. b) Si la pieza que se desea (por ejemplo, una nueva dama) no está a mano, se corona, se para el reloj, se levanta la mano para llamar al árbitro y avisarle de que se ha coronado y se desea una nueva pieza; una vez trae la pieza solicitada, se realiza el cambio, se pone de nuevo en marcha el reloj y se continúa la partida.

En ocasiones, entre amigos colocamos una torre al revés simulando una dama, pero hay que tener en cuenta que una torre al revés es una torre al revés.

Juegos con peones

Para acostumbrar a los chicos a mover los peones, se suelen proponer las "batallas de peones". En la aplicación "Pequeño Fritz" se juega "La batalla de Peonilandia".

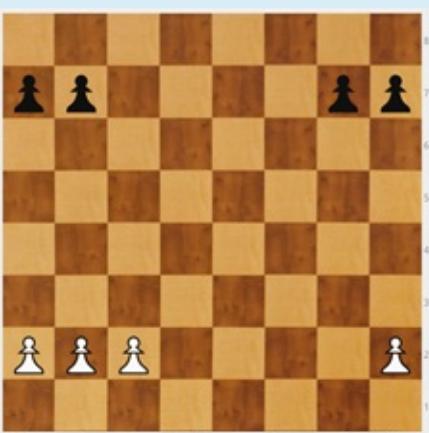
Juego - Cuatro peones blancos contra cuatro peones negros. Gana el que consiga coronar o captura todos los peones del rival. Si corona el blanco y a continuación corona el negro, la partida es empate: tablas. Como siempre empieza el blanco, si corona el negro y a continuación lo hace el blanco, habrá llegado una jugada tarde y pierde. En tal caso, no son tablas.



Como puede verse, se juega en medio tablero.

En este tipo de juegos de peones 4 contra 4, tienen un inconveniente: si el negro hace "espejo", es decir copia los movimientos del blanco, gana sin esfuerzo y realmente no ha pensado. Por eso parece mejor hacer batallas de peones con desequilibrios.

Juego - Cuatro peones blancos en a2, b2, c2 y h2; cuatro peones negros en a7, b7, g7 y h7. Gana el que consiga coronar un peón 1º. Si corona el blanco y a continuación corona el negro, la partida es empate: tablas.



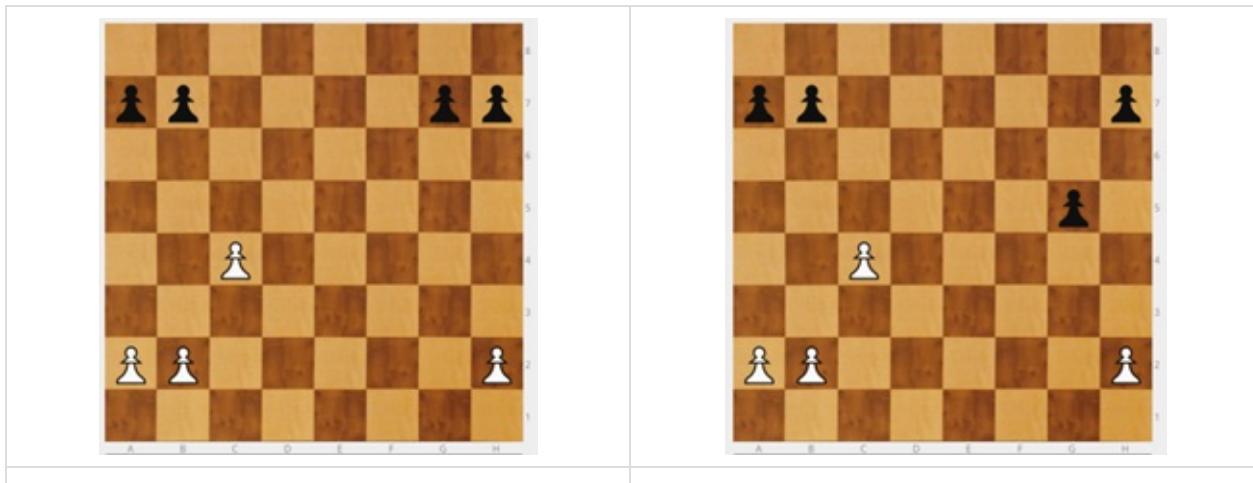
Este tipo de juegos con desequilibrios permite explicar algunos conceptos importantes que más adelante servirán de orientación en los finales de partida:

- Hay que atacar dónde se tiene mayoría. En el diagrama de arriba, el blanco debe atacar con sus 3 contra 2. Por el contrario, el negro debería empezar movilizando sus 2 contra 1.

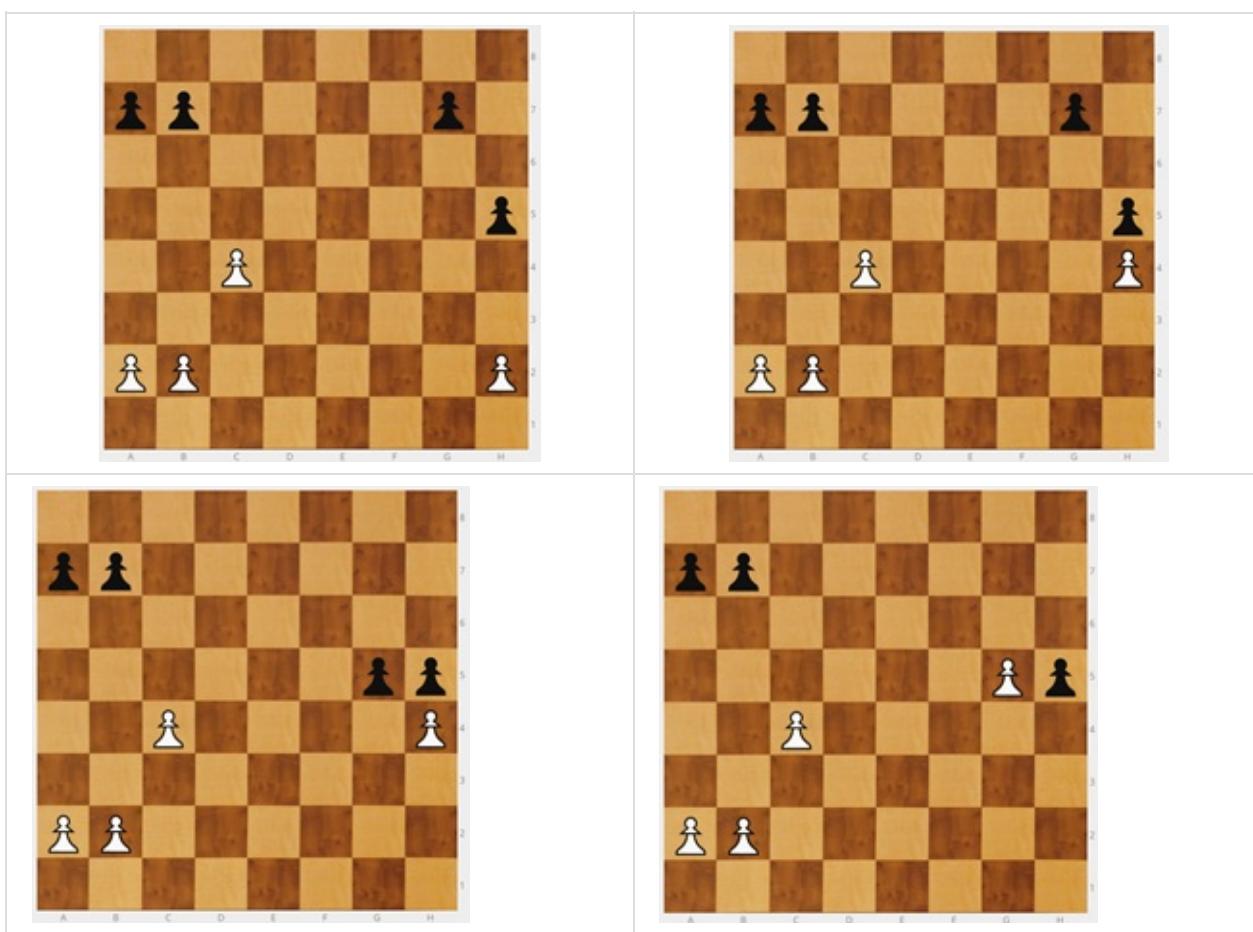
- Para atacar con una mayoría, hay que empezar moviendo el peón que no tiene rival en frente. Dicho peón se llama CANDIDATO. En nuestro ejemplo, el blanco debería empezar con c4, que su peón candidato. El negro tendría que hacer g5, puesto que es su peón candidato.

Por tanto, Peón candidato. Dónde se tiene mayoría, el peón que no tiene rival enfrente.

- ¿Qué pasa si no se empieza con el Candidato?



Si el negro hubiese avanzado h5, entonces el blanco con h4, frena a la mayoría negra de ese ala, porque si hiciese g5, el blanco lo capturaría gratis y el negro perdería su mayoría.



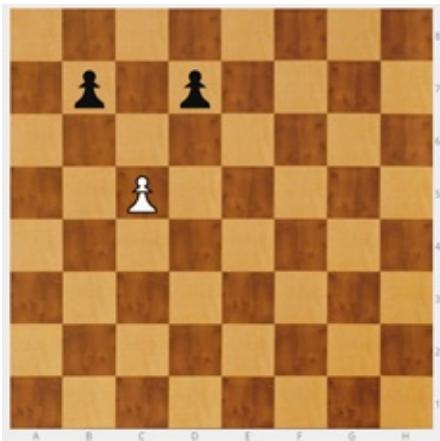
En esta posición, el peón blanco de g5 corona en tres movimientos.

- Si en el ataque con la mayoría, no se empieza con el candidato, surgen importantes posibilidades de que la minoría anule a la mayoría. Evidentemente, para el bando que ataca es un serio inconveniente que puede llevar a perder. Se habla entonces de que la MINORÍA PARA A LA MAYORÍA. Es un recurso defensivo que hay que tener conocer y tener muy presente

- En general, de dos mayorías, es mejor la más pequeña, porque avanza más rápido.

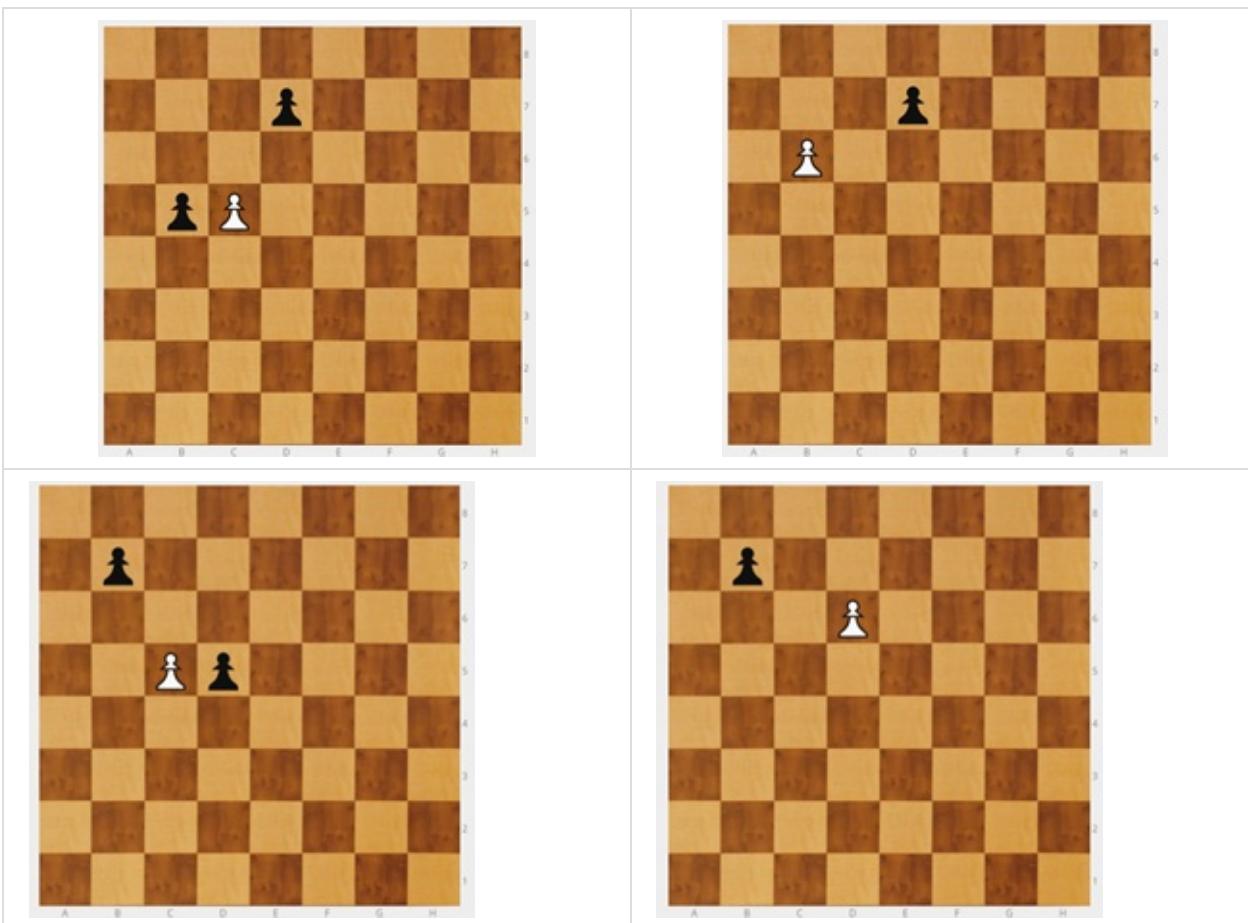
2º Movimiento Especial: Péon por peón al paso (a.p.)

Hay que introducir un concepto que a los chicos les cuesta entender y que mucha gente no conoce, **comer al paso**.



Antiguamente el peón solo se movía de 1 en 1, por lo que el peón blanco de c5 controlaba los dos peones negros de b7 y d7. A partir de introducir la norma de poder avanzar una o dos casillas en el primer movimiento de cada peón, b7 y d7 se podían escapar, lo que resultaba injusto. Para evitarlo, se introdujo la norma que permite al peón blanco comer al paso.

Si uno de los peones negros mueve a b5 o a d5, el peón blanco puede "comer al paso" en la siguiente jugada, colocándose en b6 o d6, respectivamente. Es como si el peón negro moviera sólo una casilla.



Hay que tener en cuenta que:

- solo los peones pueden comer al paso,

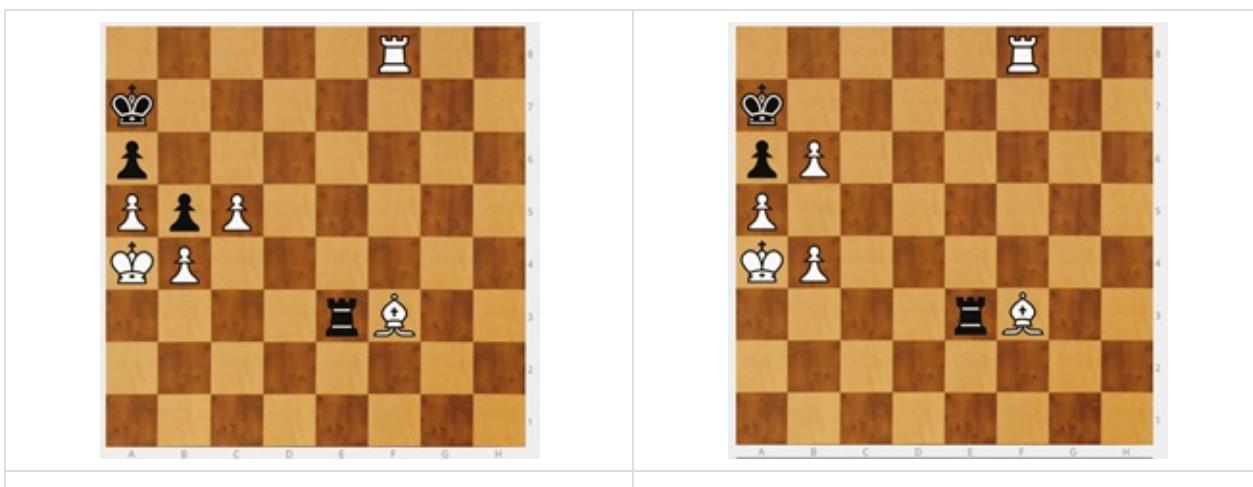
- solo se captura al paso a otro peón
- y solo en la jugada inmediatamente posterior.

Análisis de un caso

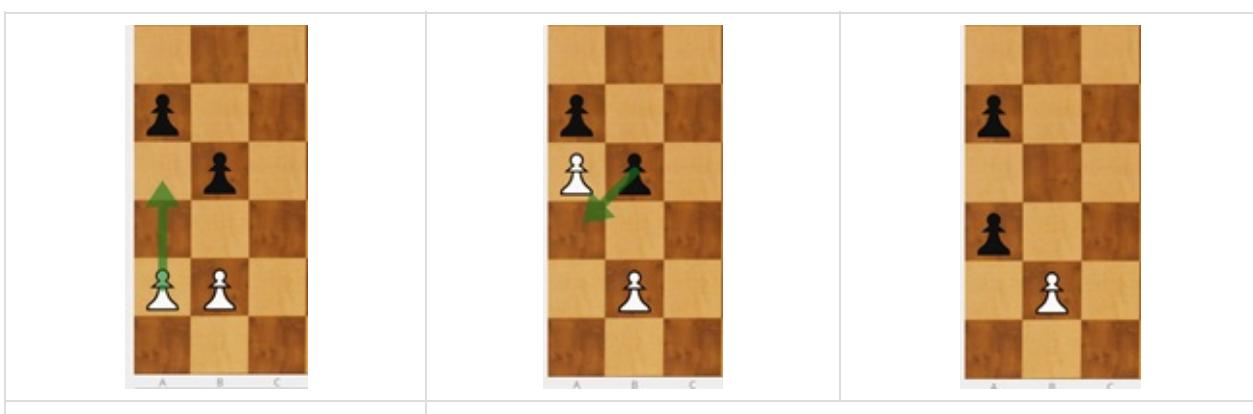
Rey blanco en a4, alfil blanco en f3, torre blanca en f8 y tres peones blancos en a5, b4 y c5; Rey negro en a7, torre negra en e3 y dos peones negros en a6 y b7.



Juegan negras b5 pensando que es jaque mate. Pero el blanco piensa, come al paso en b6 y da jaque mate, esta vez real.



Capturar al paso, aunque parezca que lo entienden, es un concepto difícil y hay que explicarlo y recordarlo con alguna regularidad. Como es un concepto que se usa muy poco, se olvida. Hay que poner pequeños ejercicios para repasarlo.

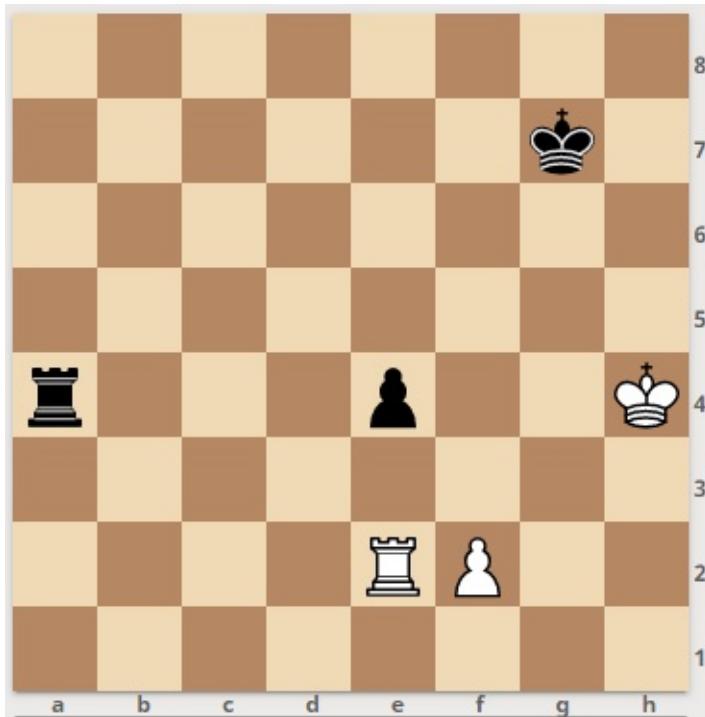


También es bueno recopilar anécdotas de partidas en las que:

- se pudo haber aplicado la idea y no se hizo.

- o en que su aplicación resultó una sorpresa que cambió el resultado esperado.

Para el alumno que lo había olvidado, resulta sorprendente reconocerlo como solución en una posición que de otro modo parecería imposible.



En esta posición el blanco jugó 1. f4 y perdió ¿Por qué?

La jugada que el blanco no consideró fue la captura al paso 1 ..., exf3+ a.p. que obliga a defender el jaque. Siguió 2. Rg3, fxe2 con lo que en dos jugadas el blanco perdió su peón y su torre. El negro ganó poco después.

3º Movimiento especial: Enroque

- Es una jugada de rey en la que se mueven el rey y la torre. El rey mantiene el color en el que está y la torre pasa por encima y se coloca a su lado. El rey siempre se acerca dos casillas a la torre.



El enroque es el único movimiento del ajedrez en el que puedo mover dos piezas. Para ello se deben dar las **siguientes condiciones**:

- No debe haber ninguna pieza entre el rey y la torre con la que quiero enrocar. Las piezas han tenido que salir.



- No puedo haber movido el rey. Aunque luego vuelva a su casilla inicial, ya no puede enrocar.
- No puedo haber movido la torre con la que quiero enrocar, aunque haya vuelto a su lugar. Si solo he movido una torre, puedo enrocar con la otra.
- El rey no puede estar en jaque. Si está en jaque, no puedo enrocar.

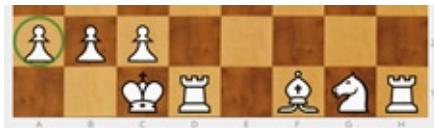


- No puede pasar el rey por una casilla controlada por mi rival. Se considera que mientras pasa para enrocar, se está poniendo en jaque.



Hay dos enroques: el **enroque corto** (flanco del rey) y el **enroque largo** (flanco de la reina).

En principio, el enroque corto es mejor porque el rey queda más protegido y además el propio rey protege a los tres peones que tiene delante.



Si quiero crear una partida "violenta" enroco al lado contrario al que lo haya hecho mi rival.

Hay niños que no quieren enrocar. Y no es fácil convencerles de que es conveniente. Pero la realidad es que: Si dejo el rey en el centro sin enrocar, poner en juego las torres es complicado; hacerlo avanzando el peón que está delante de la torre no suele ser una buena alternativa. Y si las torres no salen a luchar, se están desaprovechando dos de las piezas más potentes. El enroque pone al rey en seguridad y hace jugar a las torres.

En líneas generales lo mejor es enrocarse en cuanto se pueda.

1º. Desarrolla.

2º. Controla el centro

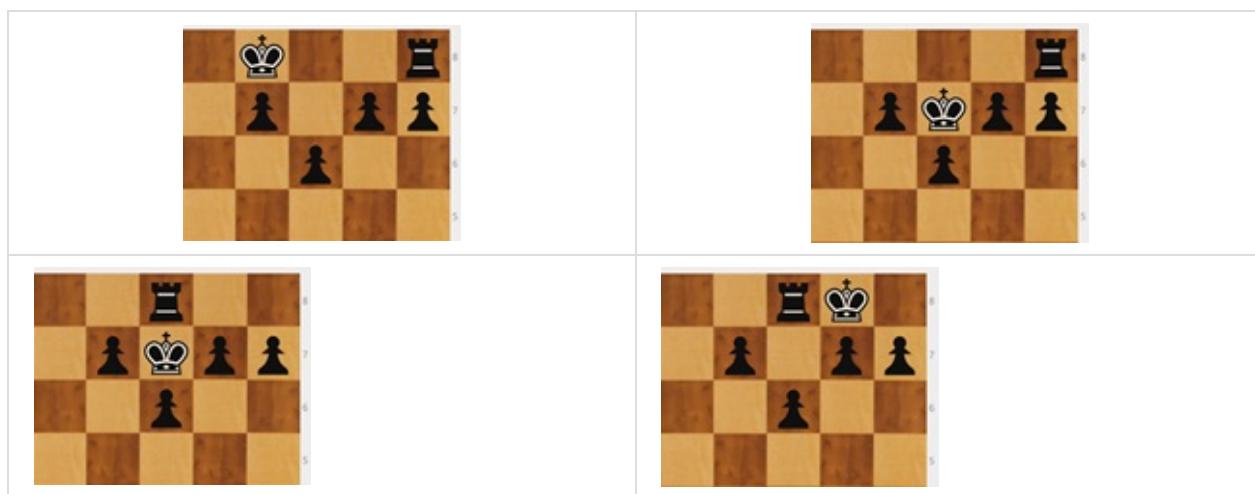
3º. Enroca.

No hay que retrasar demasiado el enroque, pero puede ser interesante (si no hay un peligro próximo) dejar al rival la duda de por dónde nos vamos a enrocar.

Ya hemos dicho que el enroque es una jugada de rey, por lo tanto, para enrocar tengo que tocar primero el rey, si no el rival puede obligarme a mover la torre y no dejarme enrocar.

Norma: para enrocar debo hacerlo con una sola mano y empezando con el rey.

Si ya he movido el rey y no puedo enrocar, aún me queda un recurso: el enroque artificial. Es menos habitual y requiere cuatro movimientos. Se adelanta un peón, se mueve el rey al hueco, se saca la torre y se coloca el rey en su casilla habitual del enroque..



Recursos informáticos

Ajedrez a la escuela

Página web de Ajedrez a la escuela: <https://www.ajedrezalaescuela.eu/>

Es el portal del ajedrez educativo y transversalidades para profes innovadores, que trabajan y llevan el ajedrez a sus aulas. Proporcionamos material a los profes innovadores para que puedan iniciar a sus alumnos en el ajedrez con una progresión adecuada. Trabajamos todas las transversalidades del ajedrez como recursos pedagógico y educativo. Distribuimos noticias de torneos relacionados con el programa y todos aquellos eventos realizados en Aragón relacionados con el Ajedrez escolar. Hacemos reseñas de material para usar en las aulas de calidad y recomendable. Disponemos de una canal en You Tube donde subimos video tutoriales y mini juegos para que faciliten su uso a todos los interesados.



Entrad e id estudiando sus diferentes secciones. Os servirán de gran ayuda tanto para encontrar recursos para preparar vuestras clases (<https://www.ajedrezalaescuela.eu/ajedrez-escolar/basico/>) como para utilizar recursos para todo el centro educativo como es el caso de los Retos Online y en el Hall (<https://www.ajedrezalaescuela.eu/ajedrez-escolar/retos/>)

A screenshot of the Ajedrez a la Escuela website. At the top, there is a navigation bar with links for AJEDREZ EDUCATIVO, TRANSVERSALIDADES, VIDEOS, NOTICIAS, EVENTOS, DESCARGAS, and a search icon. On the left side, there is a sidebar with social media icons for Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn, and Pinterest, and a menu for 'MATERIALES' with options like METODOLOGÍA, BÁSICO, INICIACIÓN, AVANZADO, and RETOS. The main content area features a large image of two chess pieces (a white knight and a black pawn) and text about educational chess. Below the main image, there are smaller images of people playing chess and a chessboard.

lichess.org

Es una página web de ajedrez gratuita que nos va a resultar muy útil. A continuación os dejamos las funciones que más nos van a interesar para poder trabajar con nuestros alumnos:

Aprendizaje

Encontramos ejercicios por piezas (Chess basics); ejercicios fundamentales de capturas, defensas, salir de jaques, mates en uno...; ejercicios de nivel intermedio de aperturas, capturar al paso, enroques...; ejercicios de nivel avanzado (piece value, check in two). Os dejamos un videotutorial del canal youtube de ajedrez a la escuela para que veáis como utilizarlo:



[Video link](#)

Ahora la sección de fundamentos ya está en castellano y todavía os resultará más sencillo navegar y trabajar en ella.

A screenshot of the Lichess.org website. On the left, there is a blue sidebar with the text 'Aprender ajedrez jugando!' and 'Progreso: 38%'. Below this is a button labeled 'Reiniciar mi progreso'. The main content area has a section titled 'LAS PIEZAS DE AJEDREZ' with cards for the King, Queen, Rook, Bishop, Knight, and Pawn. It also has a section titled 'FUNDAMENTOS' with cards for 'Captura' and 'Protección'. At the top right, there is a user profile for 'MiriamMonreal' with a search bar and a notification bell.

lichess.org JUGAR APRENDER OBSERVAR COMUNIDAD HERRAMIENTAS

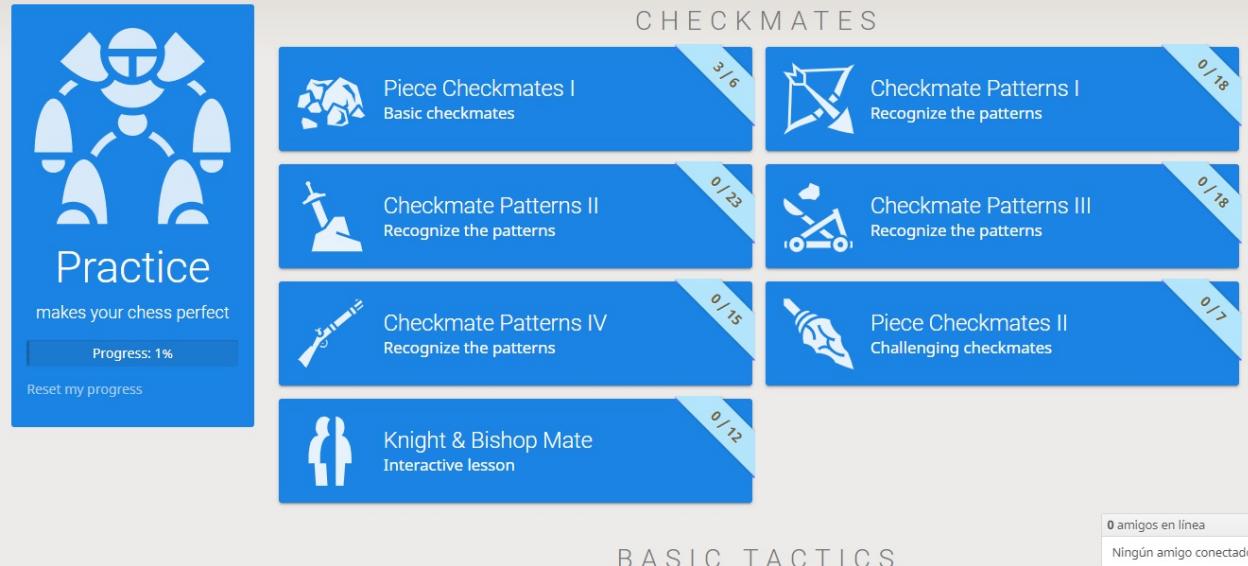
MiriamMonreal

CHECKMATES

 Piece Checkmates I Basic checkmates 3 / 6	 Checkmate Patterns I Recognize the patterns 0 / 18
 Checkmate Patterns II Recognize the patterns 0 / 23	 Checkmate Patterns III Recognize the patterns 0 / 18
 Checkmate Patterns IV Recognize the patterns 0 / 15	 Piece Checkmates II Challenging checkmates 0 / 7
 Knight & Bishop Mate Interactive lesson 0 / 12	

BASIC TACTICS

0 amigos en línea
Ningún amigo conectado



Herramientas

Una sección muy práctica, con un tablero de análisis y el editor de tablero que podemos utilizar como tablero mural con un proyector. También nos permite importar una partida y hacer una búsqueda avanzada de una partida aplicando un gran número de criterios de búsqueda

Os dejamos un video tutorial para que aprendáis a usar el editor de tablero:



[Video link](#)



Y otro video tutorial para que veais como crear una partida de ajedrez y cómo analizarla:



[Video link](#)

Jugar

Podemos crear una partida e invitar a jugar a alguien, participar en torneos, jugar simultáneas...Incluso crear nuestro propio Torneo y poder jugar con los centros que nosotros queramos y en el horario que mejor nos venga:



[Video link](#)



Observar

Nos permite ver un canal de TV dedicado al ajedrez, observar partidas en directo o acceder a la videoteca con más de mil videos de partidas.

Comunidad

Encontramos información sobre los jugadores y equipos de la plataforma, además de un foro y una sección de preguntas y respuestas.

JUGAR APRENDER OBSERVAR COMUNIDAD HERRAMIENTAS

ón

Jugadores conectados

Jugadores Equipos Foro

Clasificación

⚡ BULLET		🔥 BLITZ		♜ RAPID	
● GM Alexander_Zubov	⚡ 2884	● GM Zhigalko_Sergei	3036	● GM Alexander_Zubov	3001
● GM Kelevra317	⚡ 2907	○ GM kranty	2958	○ Shprot86	2895
● GM Sigma_Tauri	⚡ 2864	○ jimakos	2918	○ GM NeverEnough	2861
● IM Zubrrr	⚡ 2811	○ GM howitzer14	2914	○ IM darkghoul	2849
● IM DrMelekess	⚡ 2806	○ Ovcarija	2905	○ GM kranty	2824
● FM Rekul	⚡ 2787	○ IM mutdpro	2901	○ AndrewHoma	2810
● GM Elda64	⚡ 2852	○ FM Heisenberg01	2901	○ GM Ernst_Gruenfeld	2804
● FM rb1994	⚡ 2744	○ Shprot86	2897	○ iLikeFormatge	2803
● GM Kastorcito	⚡ 2783	● GM Alexander_Zubov	2881	● GM Zhigalko_Sergei	2796
● GM jsl	⚡ 2773	● VariantsOnly	2880	○ IM Yarebore	2790
○ IM gsvc	⚡ 2734	● CLASSICAL		● GM Masterferrari	2504
● RoadToFM-L	⚡ 2729	● ULTRABULLET		○ Procellariidae	2503
		● GM classvalve	2514	● JUGADORES	0 amigos en línea Ningún amigo conectado

Evaluación

La evaluación de los alumnos es continua, flexible, sistemática y funcional.

Recursos para evaluar:

a. “Exámenes”

Un examen de ajedrez puede tener diferentes modelos: tipo test, diagramas, problemas de razonamiento... Lo que el maestro debe buscar es que el alumnos con sus respuestas demuestren que saben aplicar lo aprendido.

Aparte del tradicional examen escrito, la evaluación oral, a nivel individual o grupal, también puede ser útil, ya sea de forma puntual o bien emplearla en la fase inicial de cada sesión, a modo de repaso de conocimientos PREVIOS necesarios como base para seguir ampliando con los conocimientos que se vayan a presentar en la sesión. En este caso, si se trata de un grupo, debemos asegurarnos de evaluar a todos y cada uno de nuestros alumnos.

Una tercera vía de estilo examen sería el test sobre el tablero. Individualmente, podríamos poner a prueba a nuestros alumnos planteando ciertas situaciones o problemas sobre el tablero, o bien una partida, para comprobar la asimilación de los contenidos.

Ejemplo de ejercicio de “examen”:

¿Cuántas piezas hay en el tablero?

¿Cuántas son negras?

Reproduce la posición en tu tablero (si no son capaces volvemos a enseñarles el tablero 1 min)

¿Quién gana?

Si juegan negras: mejor jugada:

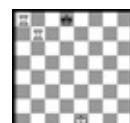
Si juegan blancas mejor jugada:



b. Prácticas por parejas

Es un método muy dinámico y cada vez más utilizado en la enseñanza. Especialmente útil es este tipo de práctica en las primeras sesiones de un curso, en la que el maestro no conozca aún sus alumnos y los tenga que situar en un nivel u otro. Si tiene que hacer subgrupos, estas dinámicas deben servir como prueba de nivel para definir los grupos de trabajo.

- Simultáneas: Sin abusar, teniendo en cuenta que la diferencia entre el profesor y el alumno debe ser significativa, las simultáneas también ofrecen una visión bastante aproximada del nivel del alumno, de una forma bastante personalizada. Es una herramienta válida tanto al principio del curso como para cualquier otra fase.
- Pequeñas competiciones internas: Una vez que los alumnos tienen un aceptable nivel de juego, se pueden organizar pequeñas competiciones internas que podrían ser sistema liga o torneo que daría pie a elaborar un ranking que estaría a la vista de todos los participantes, en el pasillo por ejemplo y que vararía en función de las competiciones que se desarrollen.



c. Fichas de observación

Las utilizamos sobre todo para registrar actitudes y comportamientos en clase. Ejemplo:

COMPORTAMIENTOS Y ACTITUDES OBSERVADAS	FECHA	FECHA
Atiende a las explicaciones del profesor		



Colabora con sus compañeros cuando trabaja en grupo		
Participa en las actividades propuestas		
Cuida el material		
Recoge el material		
Respeto a sus compañeros		
Respeto al profesor		
Disfruta con las clases		



d. Rúbricas

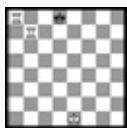
Una rúbrica es un modo sencillo, rápido y consistente de organizar la valoración de una tarea o ejecución; así como de proporcionar retroalimentación a los estudiantes.

Es una tabla de doble entrada que contiene una selección de criterios de evaluación definidos en una escala que expresa un rango de ejecución.



Se definen de modo que representen diferencias cualitativas en términos de aprendizaje. De este modo, las características que señalan la calidad del trabajo / tarea realizada están claramente descritas para cada nivel.

Rúbrica de Evaluación para la enseñanza del Ajedrez a Nivel Básico:

	0	No realiza correctamente el movimiento del rey en la mayoría de las ocasiones.
	1	Mueve el rey y captura de manera correcta, aunque no encuentra los caminos más cortos.
	2	Mueve el rey, captura de manera correcta y encuentra los caminos más cortos.
	0	No realiza correctamente el movimiento de la torre en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento de la torre y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y conoce alguna técnica especial de la torre como atacar por detrás a los peones.
	3	ES capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	0	No realiza correctamente el mate de la escalera cuando hay mate en 1.
	1	Realiza correctamente el mate de la escalera cuando hay mate en uno.
	2	Realiza correctamente el mate de la escalera en diferentes posiciones dadas en la banda superior.
	3	Realiza correctamente el mate de la escalera en diferentes posiciones dadas en cualquiera de las bandas.
	0	No realiza correctamente el movimiento del alfil por la diagonal en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento del alfil y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y, conoce y aplica que el alfil domina más casillas cuanto más en el centro está.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque. Distingue ataques seguros de correctos o seguros e incorrectos en donde le pueden capturar



		Discrimina bien entre los alfiles y elige bien qué alfil debe usar para dar jaque o realizar un ataque
	0	No realiza correctamente el movimiento de la dama en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento de la dama y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y realiza besos de la muerte en diagramas de mate en 1.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	0	No realiza correctamente el movimiento de caballo en la mayoría de las ocasiones.
	1	Realiza correctamente el movimiento de caballo y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Encuentra los mejores caminos y, conoce y aplica el concepto de que el caballo en la banda tiene menos actividad que en las casillas centrales.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	0	No realiza correctamente ningún paso del baile de la muerte en ninguna posición dada de las diferentes etapas.
	1	Realiza uno o dos de los pasos del baile de la muerte correctamente (salto de caballo, copia, encierro en banda, acercamiento del rey y beso).
	2	Realiza tres o cuatro pasos del baile de la muerte correctamente.
	3	Realiza correctamente el baile de la muerte en la mayoría de las ocasiones o siempre.
	0	No realiza correctamente el movimiento del peón en la mayoría de ocasiones
	1	Realiza correctamente el movimiento de peón y la captura en la mayoría de las ocasiones.
	2	Realiza correctamente el movimiento de peón y la captura, así como la coronación.
	3	Es capaz de colocar la pieza de manera que realice un doble ataque.
	4	Además realiza el movimiento de captura al paso y conoce estrategias como la cadena de peones o los grupos de islas.
	0	No realiza correctamente el enroque en la mayoría de ocasiones.
	1	Realiza correctamente el enroque en uno de los dos lados sin oposición del rival, teniendo en cuenta no haber movido rey o torre.
	2	Realiza correctamente el enroque en ambos lados sin oposición del rival, teniendo en cuenta no haber movido rey o torre.
	3	Realiza correctamente el enroque teniendo en cuenta al rival y que el rey no puede cruzar por casillas amenazadas.
	4	Realiza el enroque al principio de una partida cuando puede
	5	Conoce la regla de no enrocarse cuando está en jaque

Autoría

- Miriam Monreal Aladrén y Enrique Sánchez Gómez

Cualquier observación o detección de error por favor aquí soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuye bajo licencia Creative Commons tipo BY-NC-SA.



GOBIERNO DE ARAGÓN

Departamento de Educación,
Cultura y Deporte

CATEDU 

CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN

