



Eduplanet
Más allá de la Educación

Nivel 1

**Guía Didáctica de
Ajedrez Básico**



Educhessy
El juego es pensar...

Nivel 1

Guía Didáctica de
Ajedrez Básico





Autores:
Rafael Álvarez Navarro
Nancy Zúñiga Morales
Rocío Cevallos Zaballa

Revisión Pedagógica:
Nancy Zúñiga Morales
Rocío Cevallos Zaballa

Revisión Académica:
Rafael Álvarez Navarro

DERECHOS RESERVADOS POR EDUPLANET 2016
www.eduplanet.com.mx

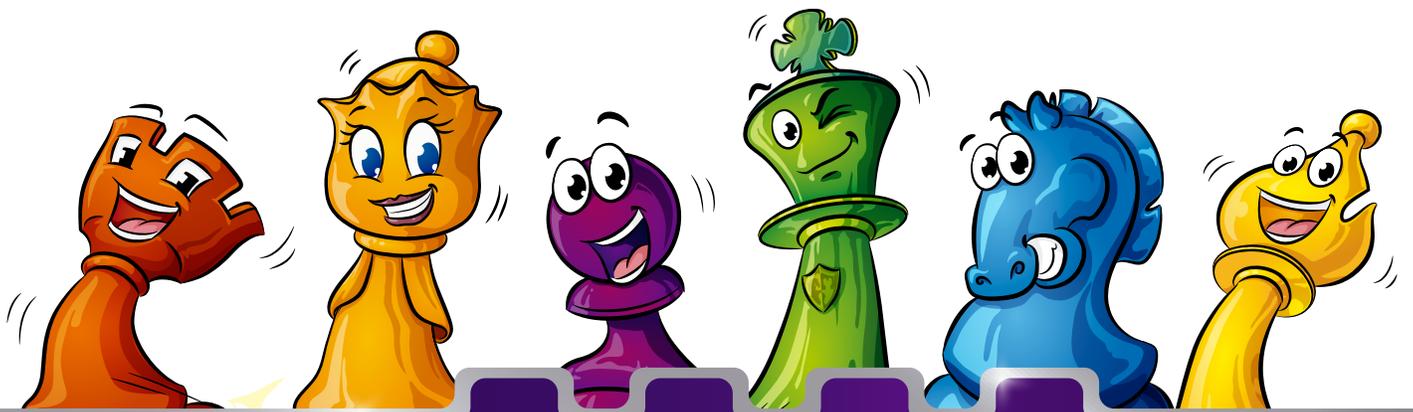
Arte y Diseño Editorial:
IMACORP BRANDING

www.imacorp.mx



INDICE

Introducción	5
Tema 1 LEYENDA DEL AJEDREZ	7
Tema 2 EL TABLERO	10
Tema 3 FILAS, COLUMNAS Y DIAGONALES	13
Tema 4 HORIZONTALES Y VERTICALES	15
Tema 5 LAS PIEZAS	17
Tema 6 COLOCAR LAS PIEZAS	20
Tema 7 REPASEMOS EL NOMBRE DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ	22
Tema 8 EL REY	24
Tema 9 LA TORRE	30
Tema 10 EL ALFIL	35
Tema 11 LA DAMA	40
Tema 12 EL CABALLO	45
Tema 13 EL PEÓN	50
Tema 14 COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS	55
Tema 15 PIEZAS Y CASILLAS	57



Tema 16	PRACTICA 1 PIEZAS Y CASILLAS	58
Tema 17	PRACTICA 2 PIEZAS Y CASILLAS	60
Tema 18	UBICA DONDE SE ENCUENTRAN LAS PIEZAS	62
Tema 19	REPASO	64
Tema 20	LA CAPTURA DE LAS PIEZAS	65
Tema 21	JUGANDO CON EL ALFIL	68
Tema 22	JUGANDO CON LA DAMA	70
Tema 23	EL VALOR DE LAS PIEZAS	72
Tema 24	SUMANDO EL VALOR DE LAS PIEZAS	76
Tema 25	JAQUE AL REY	77
Tema 26	JAQUE MATE	79
Tema 27	CONTANDO EL TIEMPO	81
Tema 28	MI PRIMER JUEGO DE AJEDREZ	83
Tema 29	MI PRIMER JUEGO DE AJEDREZ CON CRONOMETRO	85
Tema 30	EVALUACIÓN	87





INTRODUCCIÓN

Educhessy es una herramienta que facilita el aprendizaje de los alumnos, formando niños y jóvenes comprometidos con el estudio, pues sabemos que el ajedrez es fundamental y es considerado como la gimnasia de la inteligencia.

El presente manual que sé elaboró con una pasión incansable por el juego de las 64 casillas y 32 piezas; Un servidor Rafael Álvarez y sus colaboradores, creemos firmemente en que el ajedrez ayuda a los alumnos a mejorar su rendimiento escolar, pues es una actividad que desarrolla sus capacidades mentales como la memoria, la concentración, el razonamiento lógico matemático, la profilaxis preventiva en función del sentido del riesgo, el análisis que desarrollan con la práctica del juego de reyes. Contiene retos que fortalecen los conocimientos adquiridos para llevarlos al tablero.

Aprenderás las reglas más importantes del juego y serás capaz de jugar muchas partidas, te divertirás jugando y a su vez practicarás este deporte siendo competitivo, participando en cada torneo de tu elección.

Me despido de ti, deseándote el mejor de los éxitos en esta nueva aventura que recorreremos juntos durante el presente ciclo escolar. Recordarte que el ajedrez es y sigue siendo una de las disciplinas que descubre más niños prodigio al igual que las matemáticas y la música, no por algo dos de los grandes maestros que han sobresalido históricamente forman parte del TOP TEN de las personas más inteligentes del mundo; ellos son el Ruso Gary Kasparov y la húngara Judith Polgar.

*“El ajedrez, como el amor y la música dan la felicidad al hombre”
Siegbert Tarrasch*



Tema 1

LEYENDA DEL AJEDREZ

A principios del siglo V de nuestra era había en la India un joven monarca, muy poderoso y arrogante. Éste, aburrido de los juegos de azar poco interesantes, ordenó a sus consejeros reales inventar un juego de ingenio digno de su realeza, ninguno de los juegos que se le presentaron fue de su agrado, entonces un sabio llamado Sisa se presentó ante el rey mostrándole el ajedrez y aprovechó para darle una lección de humildad al rey.

Le demostró, conforme le enseñaba las reglas del juego, que era imposible derrotar a los ejércitos enemigos sin el total apoyo de su séquito.

Cada pieza en el ajedrez y cada soldado de su ejército debían armonizar sus fuerzas para la victoria final, siempre protegiendo la vida del rey, la pieza más vulnerable del juego.

El rey que comprendió la dificultad, se maravilló del nuevo juego y ofreció la recompensa que el sabio



considerase adecuada.

Sisa no solicitó oro ni diamantes sino una cantidad de trigo distribuido del siguiente modo: un grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta, 16 por la quinta casilla y, en ese orden progresivo, hasta cubrir los 64 cuadros.

Al monarca le pareció muy modesta esta extraña petición y ordenó a sus tesoreros que fueran por el trigo.

Sin embargo, al hacer los cálculos necesarios se dieron cuenta de la fabulosa cantidad de granos de trigo que debían conseguir, muy superior a todos los tesoros del Imperio. ¡Ni más ni menos que 18.446.744.073.709.551.615 (dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones quinientos cincuenta y un



mil seiscientos quince granos de trigo!

El rey, desde luego, no pudo cumplir su compromiso y así se consumaba la segunda lección y la más importante que te deja el ajedrez “pensar antes de actuar”

Se dice que para pagar tal petición a Sissa se necesitan sembrar sesenta años los 5 continentes imagina la cantidad de granos de trigo que cabe en nuestro tablero.



Práctica 1

Espera las indicaciones de tu maestro.



Actividad

Observa las imágenes y dibuja la leyenda del ajedrez que acabas de escuchar siguiendo el orden de la historia.

1



2



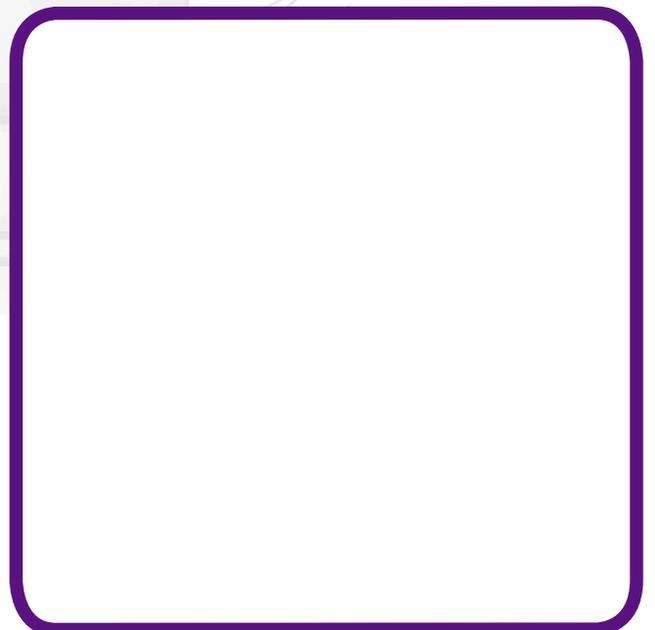
3



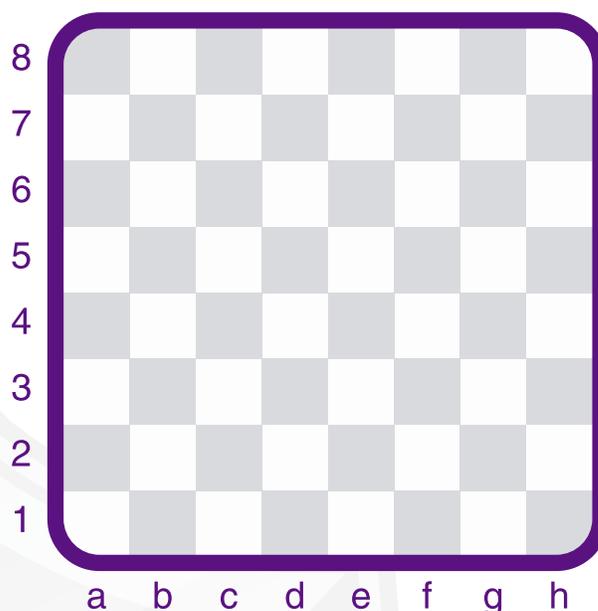
4



En el siguiente recuadro, dibuja como te imaginas que era Sisa:



Ahora indica en qué posición del tablero consideras que es el lugar de Sisa



El Ajedrez es prueba de inteligencia.
(Goethe)

Tema 2

EL TABLERO

El ajedrez se juega en un tablero cuadrado con casillas, que son cuadros blancos y negros tradicionalmente, aunque pueden ser de otros colores.



El juego comienza siempre colocando nuestro tablero con cuadro blanco o claro hacia tu mano derecha.

El tablero se divide en campo de blancas, campo de negras, flanco de rey, flanco de dama y centro.



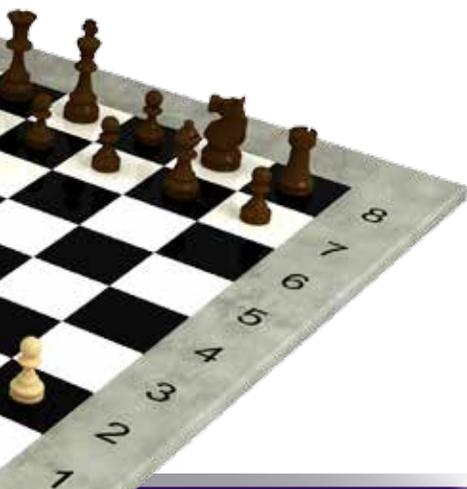
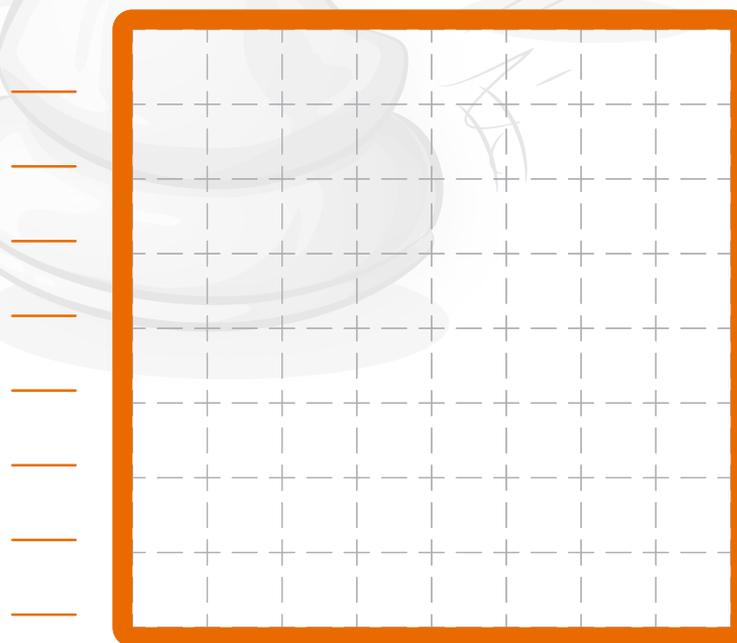
Práctica 2

Espera las indicaciones de tu maestro.



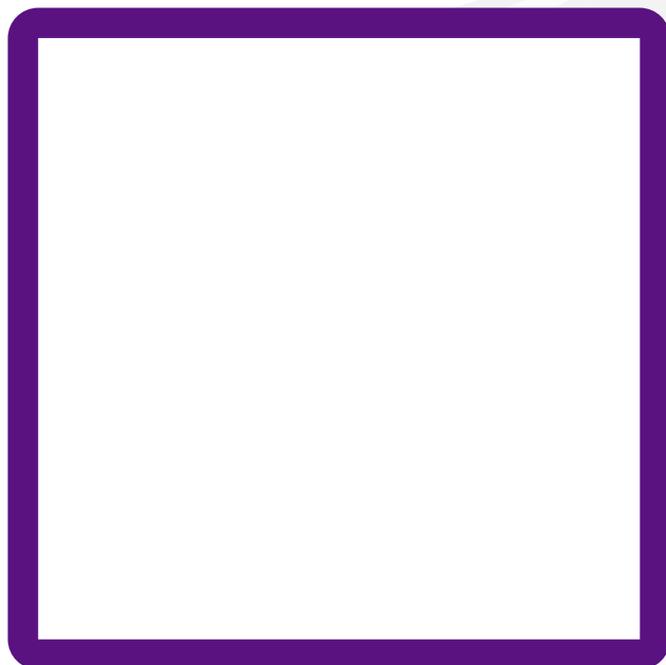
Actividad

Colorea con los colores de tu preferencia los cuadrados como en el tablero de ajedrez y enuméralos.





En el siguiente recuadro dibuja como crees que haya sido el primer tablero de ajedrez que existió



¿A qué crees que se deba que unos cuadros son blancos y otros negros?



Todos los maestros de Ajedrez fueron un día principiantes
(I.Chernev, prolífico autor ruso/estadounidense)

Tema 3

FILAS, COLUMNAS Y DIAGONALES

En ajedrez tenemos líneas por las cuales transitan nuestras piezas y están son las columnas que son líneas verticales formadas por 8 cuadritos, las filas que son líneas horizontales formadas por 8 cuadritos y las diagonales que hay de dos tipos, diagonal mayor y menor. Las columnas siempre se nombran con letras, de la letra A a la letra H y las filas con números del 1 al 8.



Práctica 3

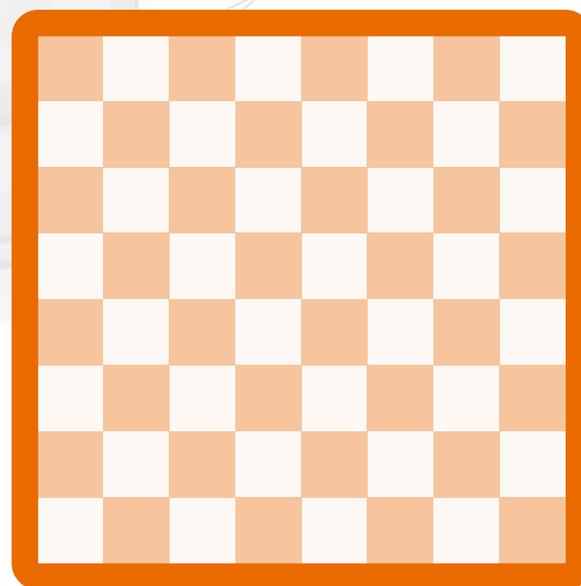
Espera las indicaciones de tu maestro.



Actividad

Marca con una línea de color azul todas las filas del tablero, con una línea verde todas las columnas y con una línea roja marca una diagonal de 3 cuadros blanca, otra de 8 negra y finalmente una de 7 blanca.

8
7
6
5
4
3
2
1



a b c d e f g h



Contesta las siguientes preguntas:

¿Por qué consideras que el tablero de Ajedrez es cuadrado?

**¿Consideras que el tablero de Ajedrez en vez de tener cuadros blancos y negros puede tener círculos azules y amarillos?
¿Por qué?**

**¿Crees que todas las Piezas de Ajedrez tienen la misma dirección dentro del tablero?
¿Por qué?**



Tema 4

HORIZONTALES Y VERTICALES

Observa bien el tablero de ajedrez y podrás ver que aparte de casillas cuadradas tiene números y letras. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y a, b, c, d, e, f, g, h.

Estas líneas te acompañarán siempre son vías de comunicación para tus piezas a través de ellas podrás crear planes y estrategias para llegar a puntos o casillas clave.



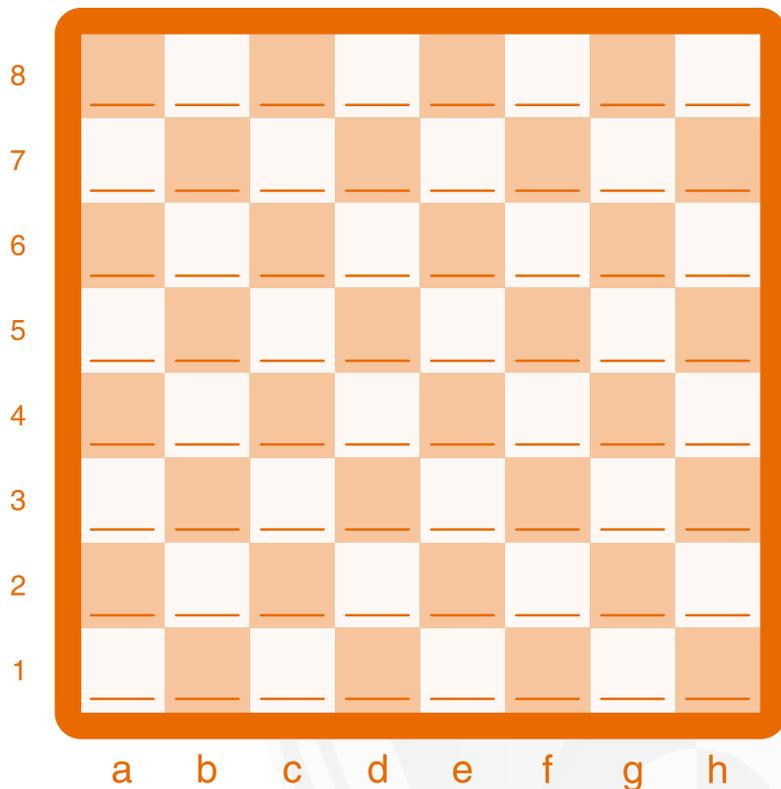
Práctica 4

Espera las indicaciones de tu maestro.





Actividad



Colorea con azul las líneas horizontales de los números: 2, 4, 7, 8.

Colorea con verde las líneas verticales de las letras: a, d, f, h.

Como puedes ver el tablero tiene letras y números para formar coordenadas que jugada a jugada te orientarán para dirigir a tu ejército.

Sabiendo esto te puedo decir que cada casilla tiene su nombre, anótalo por favor en cada una de las 64 casillas.



Reto Cognitivo

Contesta las siguientes preguntas:

¿Qué pasaría si el tablero de ajedrez en vez de tener 16 piezas de cada color, tuviera 18?



¿Crees que afectaría el acomodo de las Piezas? ¿Por qué?

El hecho de que el tablero de ajedrez este dividido por letras y números formando coordenadas, consideras que podrá ayudarte a tener mejores jugadas con el movimiento de las piezas? ¿Por qué?



**El Ajedrez se juega con la mente.....
¡ No con las manos !
(MI Ilya Kahn)**

Tema 5

LAS PIEZAS

Muy bien has terminado de conocer tu campo de batalla ahora es momento de conocer a tu ejército, darle vida al mundo de las 64 casillas, por medio de 16 figurillas blancas y 16 figurillas negras un arsenal que tienes a tu disposición y tú como un general las guiarás hasta la victoria.

Cada jugador contará con 16 piezas 8 peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles el rey y la dama.



Práctica 5

Espera las indicaciones de tu maestro.



Actividad

Une las piezas con su nombre.

PIEZAS BLANCAS



ALFIL

PEÓN

CABALLO

DAMA

REY

TORRE

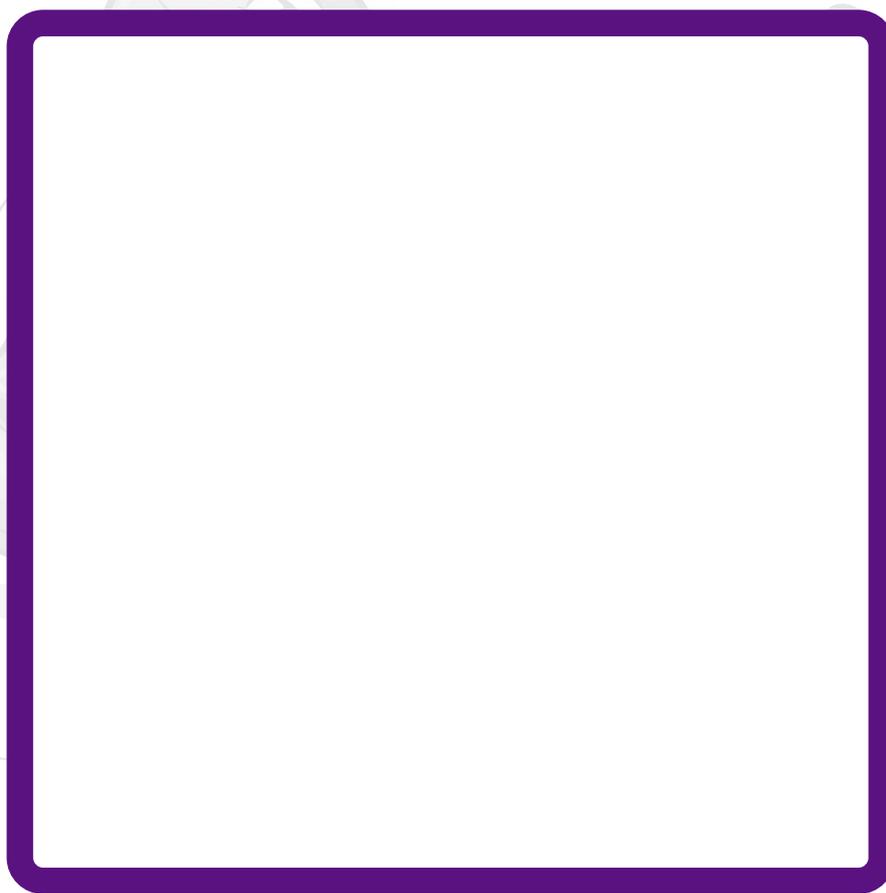


PIEZAS NEGRAS





En el siguiente recuadro, dibuja un tablero de ajedrez que contenga piezas blancas, acomodándolas como consideres correcto.



**El Ajedrez es el alimento
natural de las neuronas.
(Nelson Pinal, Cuba)**

Aprendamos Ajedrez...

El manual de Educhessy Nivel 1 es el primer tomo de una serie de 4 manuales para el aprendizaje del ajedrez en la escuela. Una forma fácil y divertida de comprender el juego ciencia de manera gradual con un método para cada nivel de acuerdo a sus necesidades.

Educhessy elaboró este material con un lenguaje sencillo, para que los niños y profesores se desarrollen colectivamente en el maravilloso mundo del ajedrez.

Sus actividades y retos formarán una mente analítica, para el razonamiento lógico de cada alumno. Sabemos de las virtudes del ajedrez gracias a los 16 años de experiencia en el ámbito ajedrecístico que han contribuido a la formación de niños y jóvenes para la selección nacional en diversas competencias del mundo.

Queremos con esto motivar a las instituciones a valorar y promover este noble juego a todos sus niveles, pues el ajedrez es una herramienta que fortalece las capacidades mentales de los estudiantes, ayudándolos a razonar, pensar y encontrar un plan no solo en el juego si no en la vida misma. No por algo el genial Garry Kasparov "Como la vida imita al ajedrez", la vida es un gran mar de posibilidades, aciertos y errores que cada vez que descubres un jaque mate o encuentras una jugada para ganar una pieza capitalizas una meta.

Les aconsejamos practicar siempre que sea posible y resolver todos los retos que en este manual ponemos con mucha ilusión para formar excelentes alumnos y líderes pensantes, que busquen soluciones más no problemas.



Educhessy

El juego es pensar...

Nivel 1

