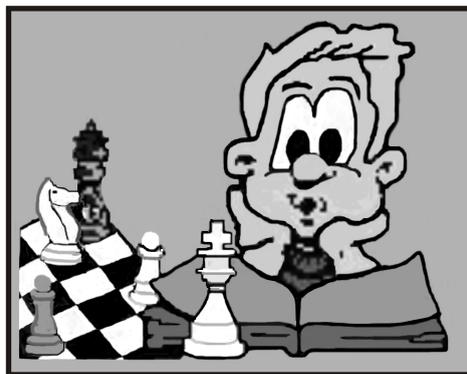


# Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador



## CONOCIMIENTOS ELEMENTALES **1**

El tablero de ajedrez - Columnas, filas y diagonales - El centro - La notación algebraica - Las piezas y su posición inicial - El movimiento de las piezas - Recorridos en varias jugadas - Limitaciones al movimiento por piezas propias - Las formas de captura de las piezas contrarias - La captura "al paso" de los peones - Piezas defendidas y "colgadas"

Contenidos de acuerdo con el programa del Plan de Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe - Incluye 53 problemas

**Juan Luis Jaureguiberry**

**:e(m)r;** EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

## LA LEYENDA DEL AJEDREZ

*Por su antigüedad, el misterioso origen del juego de ajedrez está ligado a la leyenda:*

*‘Había en la India un Rey muy rico y poderoso, cuya pasión por la guerra creaba grandes sufrimientos a su pueblo. .*

*Entonces, un joven sabio llamado Sissa, inventó el ajedrez para que el Rey se entretuviera jugando a la guerra sin poner en peligro la vida de sus súbditos.*

*El Rey quedó encantado con el juego y como Sissa era muy pobre, le ofreció como recompensa que eligiera cualquiera de las riquezas de su reino.*



*Grande fue su sorpresa cuando Sissa le pidió un grano de trigo en la primera casilla del tablero, dos granos en la segunda, cuatro en la tercera, y así sucesivamente, el doble en cada casilla hasta completar todo el tablero.*

*El Rey ordenó a sus cortesanos que cumplieran el pedido y riendo para sus adentros, pensó que al solicitarle un premio tan modesto, Sissa no era tan inteligente como él había creído.*

*Pero cuando sus ministros trataron de cumplir el pedido, se dieron cuenta de que era imposible. Luego de sacar cuentas durante varios días le comunicaron al Rey que no alcanzaba todo el trigo del mundo para entregar lo que pedía Sissa, porque eran más de 18 trillones de granos, exactamente:*

*18 . 446 . 744 . 073 . 709 . 551 . 615 granos .*

*Al ver la magnitud del pedido, el Rey no salía de su asombro pero luego comprendió que el joven le había dado una lección de humildad. Cuentan que entonces el Rey nombró a Sissa Primer Ministro y éste lo ayudó con sabios consejos a gobernar hasta su vejez.”*

**Este apunte pertenece a:** .....

**Escuela:** ..... **Curso:** .....

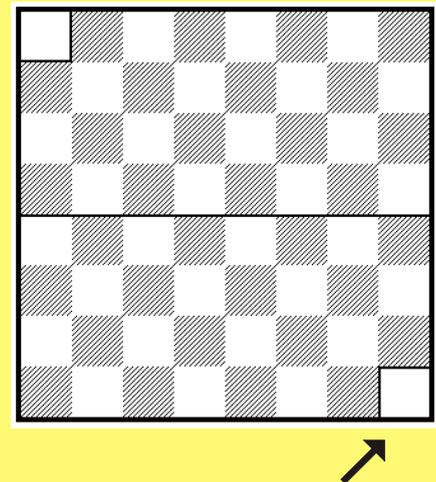
## EL TABLERO DE AJEDREZ

- El **TABLERO** es un **CUADRADO**, generalmente de cartón o madera, sobre el que se mueven las piezas de ajedrez.
- Está dividido en pequeños cuadrados de igual tamaño llamados **CASILLAS**, pintadas de dos colores alternados: un color claro y otro oscuro.
- Pero cualquiera que sean esos colores se llaman casillas **BLANCAS** a las casillas claras y casillas **NEGRAS** a las casilla oscuras.

## LA POSICIÓN PARA JUGAR

- El tablero tiene dos esquinas blancas y dos esquinas negras.
- Para jugar siempre hay que colocar el tablero con las **ESQUINAS BLANCAS** a la **DERECHA** de los jugadores.
- En la mayoría de los tableros plegables la línea de doblez separa a los jugadores.
- Con las casillas del tablero se pueden formar tres caminos por los que van a mover las piezas: las **COLUMNAS**, las **FILAS** y las **DIAGONALES**.

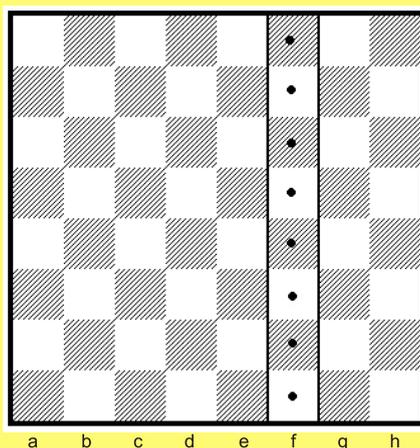
La posición correcta:  
con las casillas blancas  
a la derecha de los jugadores



## COLUMNAS

- Las **COLUMNAS** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que van desde un jugador al otro jugador.
- En los tableros impresos las **COLUMNAS** son **VERTICALES**.
- Cada **COLUMNA** se identifica con una **LETRA MINÚSCULA** (a, b, c, d, e, f, g, h) desde la izquierda del jugador de blancas.

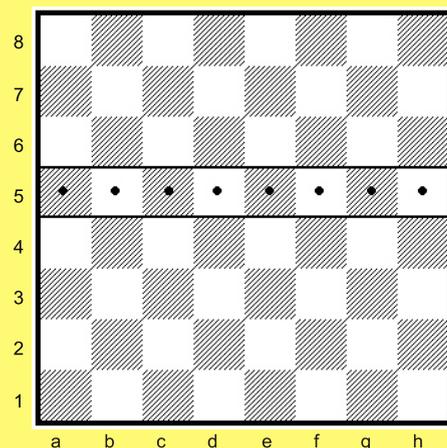
La columna f



## FILAS

- Las **FILAS** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que cruzan el tablero de izquierda a derecha.
- En los tableros impresos las **FILAS** son **HORIZONTALES**.
- Cada **FILA** se identifica con un **NÚMERO** (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) empezando desde el jugador de piezas blancas.

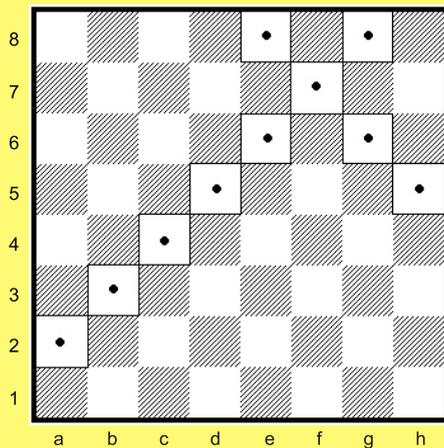
La fila 5



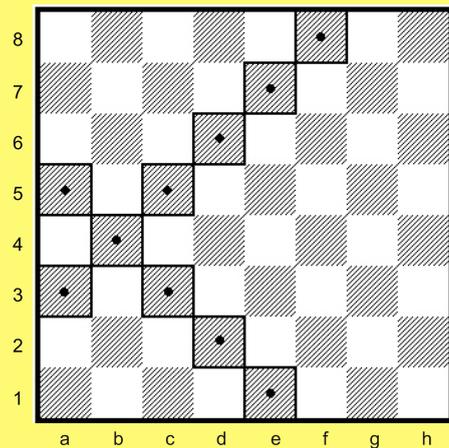
## DIAGONALES

- Las **DIAGONALES** son los conjuntos de casillas **DEL MISMO COLOR**, alineadas en forma **INCLINADA** y unidas por sus **VÉRTICES**.
  - Hay diagonales blancas y diagonales negras.
  - Hay diagonales inclinadas hacia un lado ↖ y hacia el otro lado ↗.
  - Hay diagonales con distinta cantidad de casillas, más o menos largas.
  - Hay diagonales que son paralelas y otras que son perpendiculares entre sí.
- Las dos diagonales más largas, que tienen 8 casillas y van de una esquina a la otra esquina del tablero, se llaman **DIAGONAL MAYOR BLANCA** y **DIAGONAL MAYOR NEGRA**.

Diagonales blancas



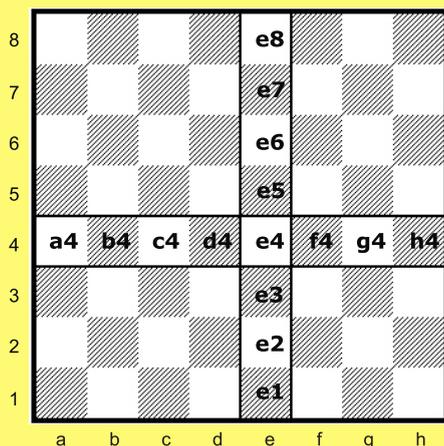
Diagonales negras



## EL NOMBRE DE LAS CASILLAS

- El nombre de cada casilla se forma primero con la **LETRA** de la **COLUMNA**, seguida del **NÚMERO** de la **FILA** a las que pertenece.
- Todas las casillas de una **COLUMNA** tienen la **MISMA LETRA** y diferentes números.
- Todas las casillas de una **FILA** tienen el **MISMO NÚMERO** y diferentes letras.

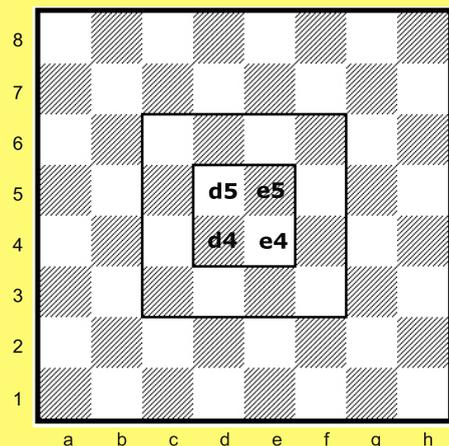
Los nombres de las casillas



## EL CENTRO DEL TABLERO

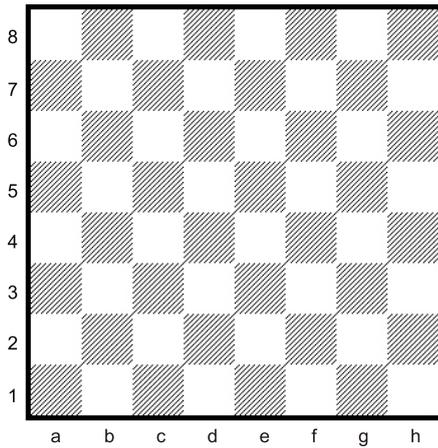
- El **CENTRO** del tablero está formado por 4 casillas: e4, e5, d4 y d5.
- Las piezas ubicadas en el centro pueden mover a más casillas y llegar más rápido a cualquier parte del tablero.
- El **CENTRO AMPLIADO** incluye a las 12 casillas que rodean el centro.

El centro y el centro ampliado

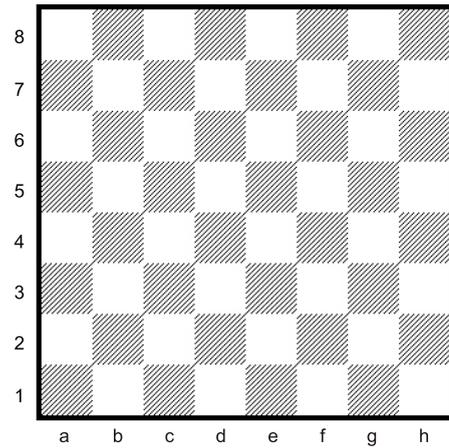


### 1° Tarea: El tablero

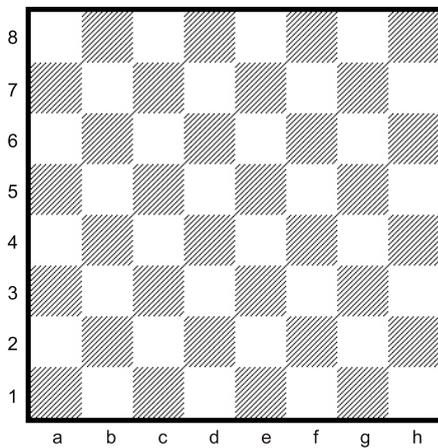
En este tablero **pinta las columnas b y g.**



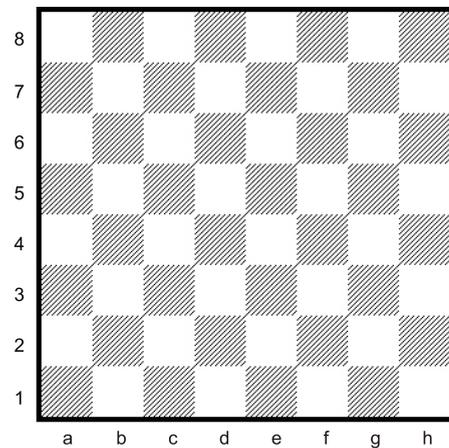
En este tablero **pinta las filas 3 y 7.**



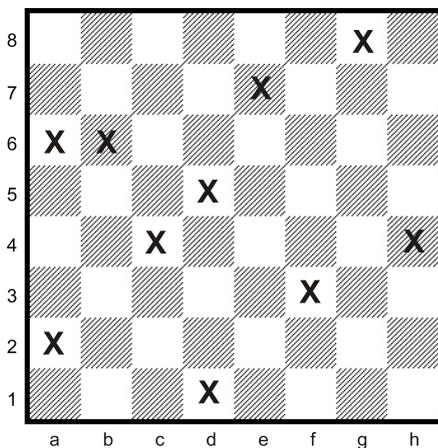
En este tablero **pinta la diagonal mayor blanca y otra diagonal blanca que la cruce.**



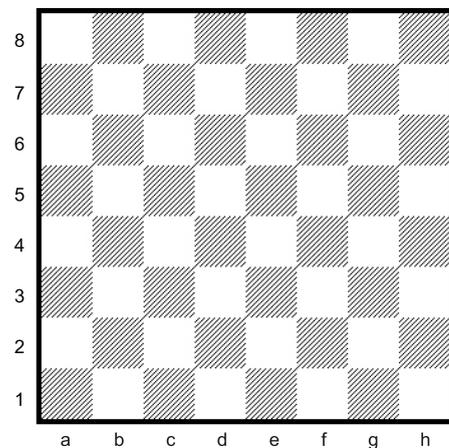
En este tablero **pinta la diagonal mayor negra y otra diagonal negra que sea paralela.**



En este tablero **escribe los nombres de las casillas marcadas con una cruz: ....., ....., ....., ....., ....., ....., ....., .....**



En este tablero **marca con una cruz las siguientes casillas: a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6 y h8.**



- 1) ¿Cuántas **columnas** tiene el tablero?: .....
- 2) ¿Cuántas **casillas** tiene cada columna?: .....
- 3) ¿Cuántas **filas** tiene el tablero?: .....
- 4) ¿Cuántas **casillas** tiene cada fila?: .....
- 5) ¿Cuántas **casillas** tiene en total el tablero?: .....
- 6) ¿Cuántas diagonales de 2 casillas hay en el tablero?: ..... ¿de 3 casillas?: ..... ¿de 4 casillas?: .....  
 ¿de 5 casillas?: ..... ¿de 6 casillas?: ..... ¿de 7 casillas?: ..... ¿y cuántas diagonales de 8 casillas?: .....

## LAS PIEZAS

Cada jugador tiene un conjunto de 16 piezas que sólo se diferencian de las de su rival por su color:

Al conjunto de COLOR CLARO se lo identifica como "LAS BLANCAS".

Al conjunto de COLOR OSCURO se lo identifica como "LAS NEGRAS".

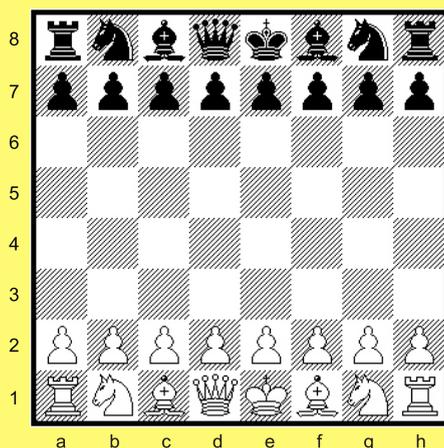
En la siguiente lista, vemos los dibujos que se usan en los tableros impresos y el papel que cada pieza representaba en los antiguos ejércitos

	Blancas	Negras	
UN REY			Representa al soberano y jefe del ejército. Es la pieza más alta y tiene una corona con una cruz.
UNA DAMA			Representa a la esposa del Rey. Es la segunda pieza más alta y tiene una corona con puntas.
DOS TORRES			Representan a los carros de asalto al castillo rival. Tienen almenas en su parte superior.
DOS ALFILES			Representan a los consejeros o a los guardias reales. En estos dibujos representan a los obispos de la iglesia.
DOS CABALLOS			Representan a la caballería del ejército.
OCHO PEONES			Representan a la infantería: los soldados que van a pie y adelante. Son las piezas más pequeñas del juego.

## LA POSICIÓN INICIAL

- En las esquinas se colocan la TORRES y a su lado los CABALLOS. Luego van los ALFILES y quedan 2 casillas libres.
- Las DAMAS van en las casillas de su mismo color: la DAMA BLANCA en la casilla blanca y la DAMA NEGRA en la casilla negra.
- Los REYES van al lado de las DAMAS y los 8 PEONES van en la fila siguiente.

La posición inicial

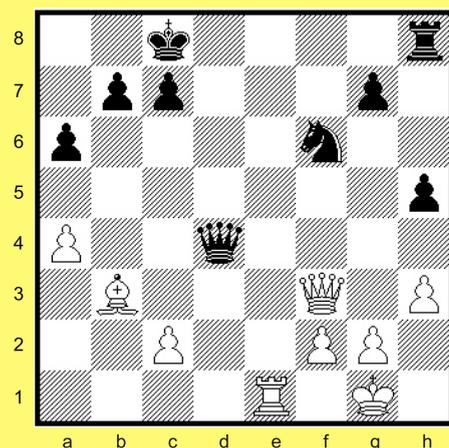


## COMO SE ANOTA UNA POSICIÓN

- La posición de las PIEZAS se indica con la inicial del nombre en MAYÚSCULA:  
 R= Rey      D=Dama      T=Torre  
 A=Alfil      C=Caballo
- Seguido del NOMBRE DE LA CASILLA en la que está ubicada (Por ejemplo: Db4).
- La posición del PEÓN se indica SÓLO CON EL NOMBRE DE LA CASILLA en la que está ubicada, sin la P adelante (Por ejemplo: e4).

Blancas: Rg1, Df3, Te1, Ab3, a4, c2, f2, g2, h3.

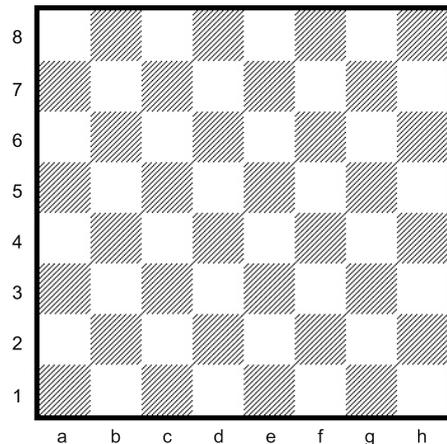
Negras: Rc8, Dd4, Th8, Cf6, a6, b7, c7, g7, h5.



## 2º Tarea: La posición de las piezas

Usando los siguientes dibujos, representa la posición inicial de las piezas en el tablero

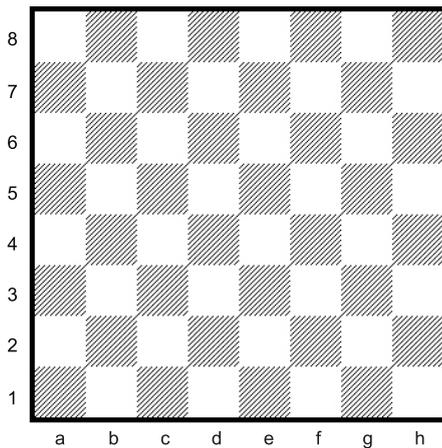
	Blancas	Negras
<b>REY</b>		
<b>DAMA</b>		
<b>TORRES</b>		
<b>ALFILES</b>		
<b>CABALLOS</b>		
<b>PEONES</b>		



En este tablero dibuja las siguientes piezas usando los dibujos que aprendiste en el ejercicio anterior:

**Blancas:** Rg1, Db3, Tf1, Ag2, Cc3, a2, f2, g3, h3.

**Negras:** Rf8, Dg5, Te8, Ab6, Cd6, c7, f7, g7, h6.

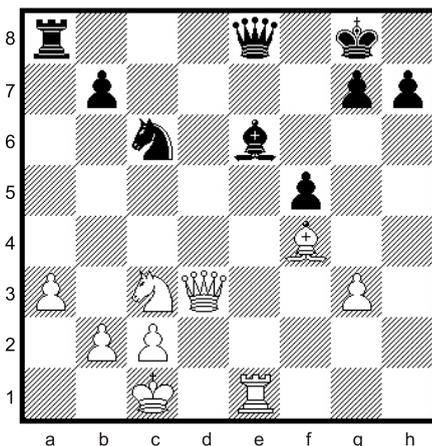


Escribe la posición de las piezas de este tablero:

**Blancas:** .....

..... **Negras:** .....

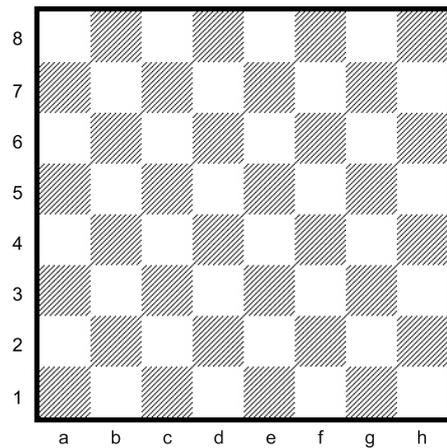
.....



En este tablero dibuja las siguientes piezas usando los dibujos que aprendiste en el ejercicio anterior:

**Blancas:** Ra2, Df4, Td1, Ac3, Cf3, a3, b2, c2, g3, h2.

**Negras:** Rc8, Db6, Td8, Ad6, Cf6, a7, b7, c7, g7, h5.

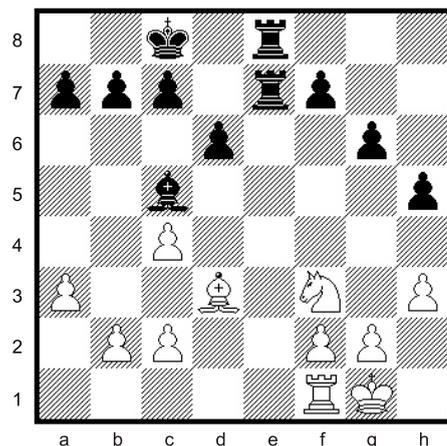


Escribe la posición de las piezas de este tablero:

**Blancas:** .....

..... **Negras:** .....

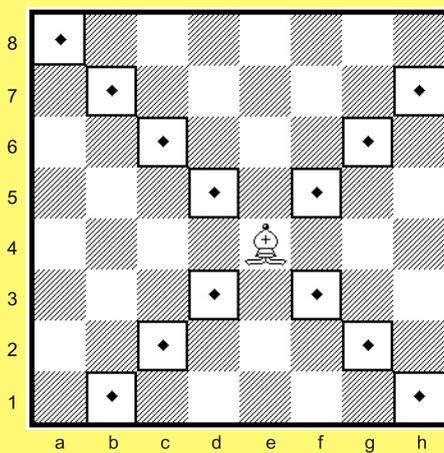
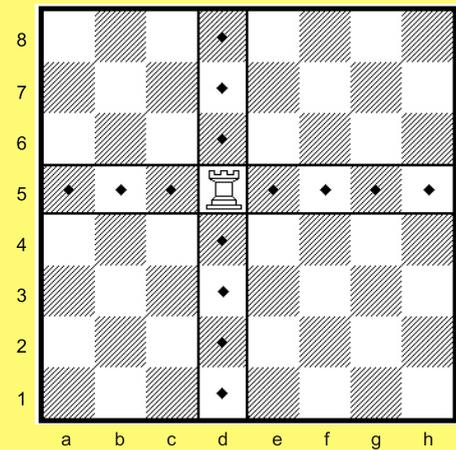
.....



## LA TORRE MUEVE POR FILAS Y COLUMNAS

- La Torre puede mover a cualquier casilla de la Columna o de la Fila en las que está ubicada.
- La Torre puede mover de a una o de varias casillas por vez, hacia adelante ↑ o hacia atrás ↓, hacia la derecha → o hacia la izquierda ←.
- Por eso decimos que la Torre mueve en cruz (+)

La **Td5** puede mover en su próxima jugada a **14 casillas** diferentes: 7 por la fila 5 y 7 por la columna d.



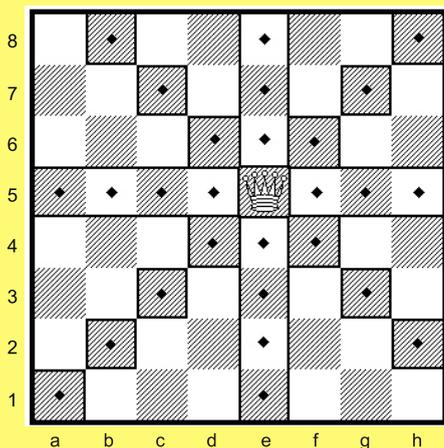
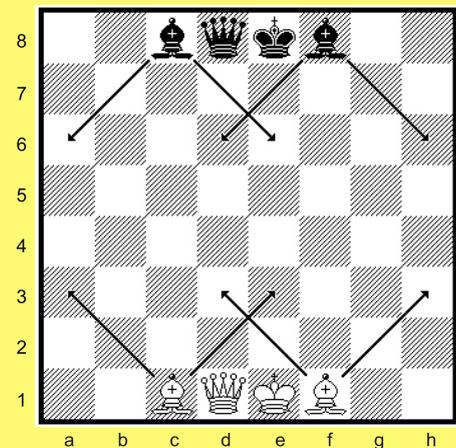
## EL ALFIL MUEVE POR DIAGONALES

- El Alfil puede mover a cualquier casilla de las Diagonales en las que está ubicado.
- Por eso decimos que el Alfil mueve en equis (X)
- El Alfil puede mover de a una o de varias casillas por vez, hacia adelante o hacia atrás.

El **Ae4** puede mover en su próxima jugada a **13 casillas** diferentes: 7 por la diagonal mayor y 6 por la otra diagonal.

- Cada Alfil sólo puede mover por casillas de un mismo color: sólo por blancas o sólo por negras.
- Cada equipo tiene un Alfil que sólo puede mover a las 32 casillas blancas y otro Alfil que sólo puede mover a las 32 casillas negras.

En la posición inicial, el **Ac1** es el Alfil negro de las blancas y el **Af1** es el Alfil blanco de las blancas; el **Ac8** es el Alfil blanco de las negras y el **Af8** es el Alfil negro de las negras.



## LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

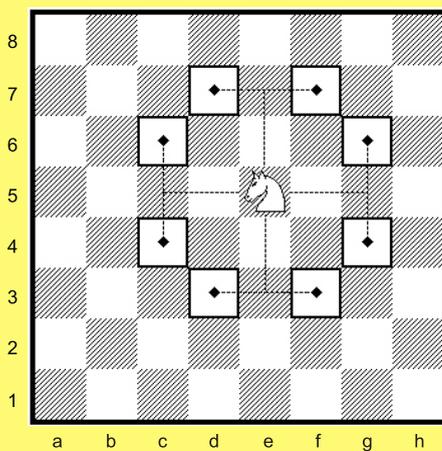
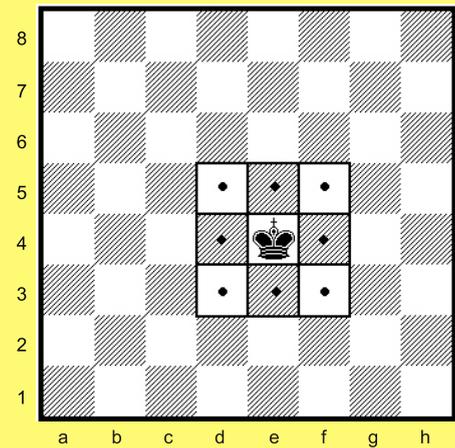
- La Dama puede mover a cualquier casilla de la fila, la columna o las diagonales en las que está ubicada.
- Por eso decimos que la Dama mueve en asterisco (\*)
- La Dama es la pieza que tiene más posibilidades de movimiento: en una sola jugada puede ir a tantas casillas como la suma de una Torre y un Alfil.

La **De5** puede mover en su próxima jugada a **27 casillas**: 14 como Torre (7 por la fila 5 + 7 por la columna e) y 13 como Alfil (7 por la diagonal mayor + 6 por la otra diagonal)

## EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA

- El Rey puede mover en cualquier dirección: hacia adelante, hacia atrás, a los costados o en diagonal, pero solamente de a una casilla por jugada.
- El Rey puede mover a cualquiera de las casillas que están a su alrededor.
- Las 8 posibilidades de mover que tiene en el centro, se reducen a 5 en los bordes y a sólo 3 en las esquinas.

El **Re4** puede mover en su próxima jugada a las **8 casillas** que lo rodean: **d3, d4, d5, e3, e5, f3, f4 o f5**.



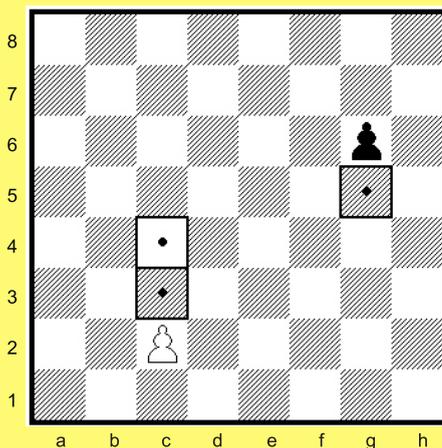
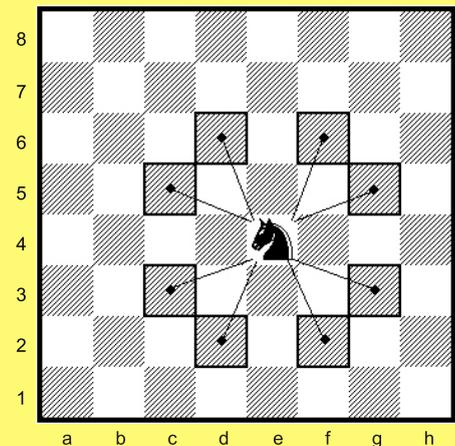
## EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

- El Caballo Salta, no recorre un camino de casillas como las otras piezas. Podemos encontrar las casillas a las que puede saltar contando:
  - 1º) Dos casillas por la Columna o por la Fila y luego
  - 2º) Una casilla hacia el costado, en forma Perpendicular a la dirección anterior.
- Por eso nos imaginamos que el Caballo mueve saltando con la forma de una letra ele mayúscula: **L**.

El **Ce5** puede mover en su próxima jugada a cualquiera de las **8 casillas blancas** marcadas: **c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3 o d3**.

El **Ce4** puede mover en su próxima jugada a cualquiera de las **8 casillas negras** marcadas: **c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2 o d2**.

- En cada salto, el Caballo cambia el color de su casilla: si está en una casilla blanca, sólo puede mover a casillas negras y si está en una casilla negra, sólo puede mover a casillas blancas.



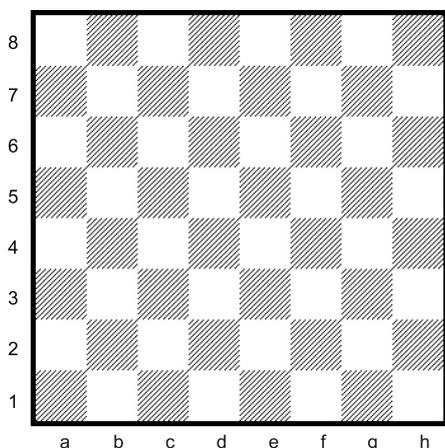
## EL PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

- Los Peones sólo pueden mover hacia adelante por su Columna. No pueden mover hacia los costados y son la únicas piezas que no pueden retroceder.
- Cada uno de los 8 peones, la primera vez que mueve, puede elegir avanzar 1 o 2 casillas.
- Después de su primer jugada, sólo pueden avanzar de a 1 casilla por vez.

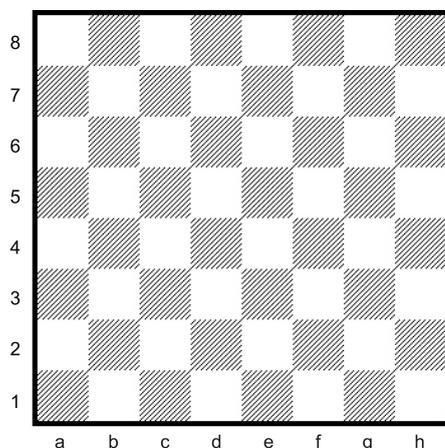
El peón **c2** puede elegir mover a **c3** o a **c4** por ser su primera jugada. Pero el peón **g6**, sólo puede mover a **g5** por ser su segunda jugada.

### 3º Tarea: Las posibilidades de movimiento de las piezas

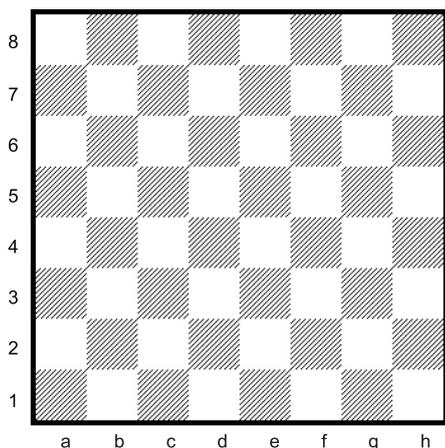
Dibuja una Torre en h3. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?: .....



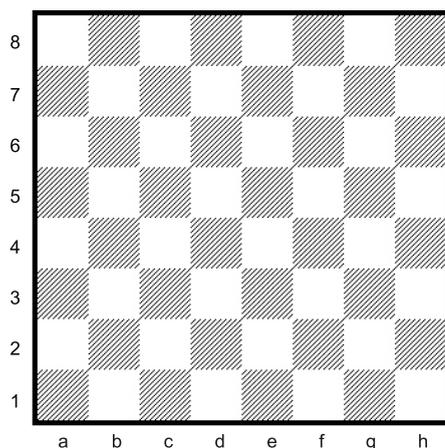
Dibuja una Torre en h8. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?: .....



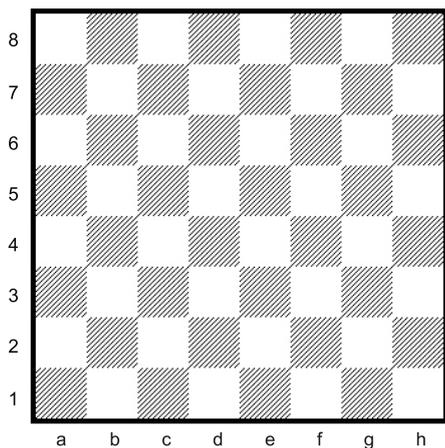
Dibuja un Alfil en b3. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?: .....



Dibuja un Alfil en f8. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?: .....



Dibuja una Dama en b6. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?: .....



Dibuja una Dama en h5. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?: .....

