



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Metodología para la enseñanza del Ajedrez



PhD. Giraldo Viera Avinaz
Mg. Sc. Claudia Herrera Sarango
Dr. Milton E. Mejía Balcázar
Mg. Sc. Ramiro Correa Contento
Mg. Sc. Michelle I. Aldeán Riofrío
Mg. Sc. José G. Picoita Quezada
Mg. Sc. Edwin Ochoa Granda
Lic. Areanne Rodríguez Alonso



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Metodología para la Enseñanza del Ajedrez

PhD. Giraldo Viera Avinaz

Mg. Sc. Claudia Herrera Sarango

Dr. Milton E. Mejía Balcázar

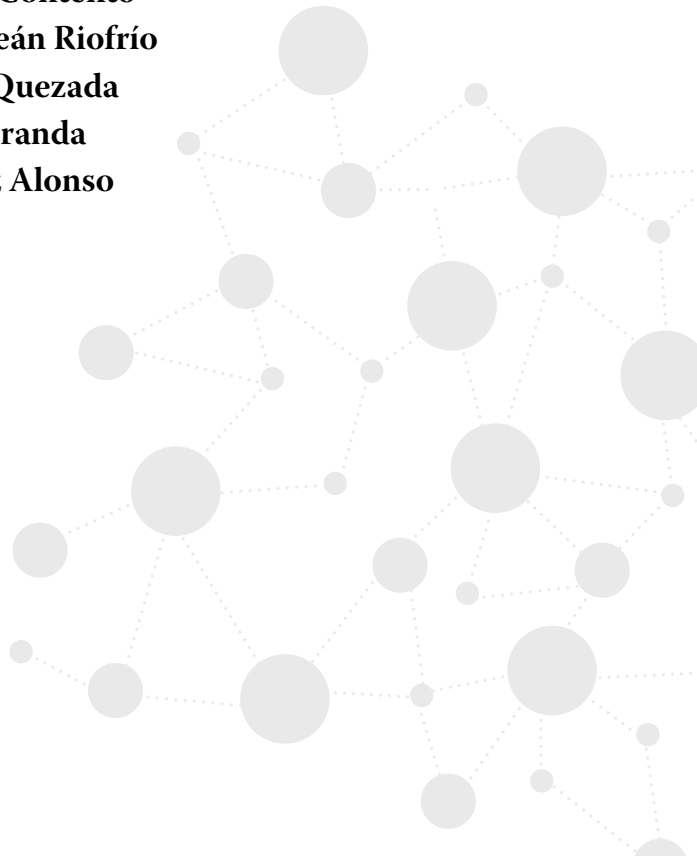
Mg. Sc. Ramiro Correa Contento

Mg. Sc. Michelle I. Aldeán Riofrío

Mg. Sc. José G. Picoita Quezada

Mg. Sc. Edwin Ochoa Granda

Lic. Areanne Rodríguez Alonso





unl

Universidad
Nacional
de Loja

Ph. D. Nikolay Aguirre
Rector UNL

Ph. D. Max Encalada Córdova
Director de Investigación

METODOLOGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ

Autores:

PhD. Giraldo Viera Avinaz
Mg. Sc. Claudia Herrera Sarango
Dr. Milton E. Mejía Balcázar
Mg. Sc. Ramiro Correa Contento
Mg. Sc. Michelle I. Aldeán Riofrío
Mg. Sc. José G. Picoita Quezada
Mg. Sc. Edwin Ochoa Granda
Lic. Areanne Rodríguez Alonso

Revisión Par Académico:

Lisandro Fernández Reyes

Editorial Universitaria:

Contacto: comision.editorial@unl.edu.ec

ISBN - 978-9978-355-72-5

Diseño, diagramación e impresión: Torres & Cordero PGI.

Contacto: 593-7-2877274 - 0995561827
Rafael Carpio Abad y de los Manjares
toricor@hotmail.com
Cuenca-Ecuador

Febrero, 2022
Cuenca, Ecuador



Filiación

PhD. Giraldo Viera Avinaz, UNL, docente-investigador carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Loja.

Mg. Sc. Claudia Herrera Sarango, UNL, Gestora de Carrera, docente-investigador carrera de Pedagogía de las ciencias Experimentales Química y Biología, Loja.

Mg. Sc. Ramiro Correa Contenido, UNL, docente-investigador carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Loja.

Dr. Milton E. Mejía Balcázar, UNL, Director de la UED, docente-investigador carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Loja.

Mg. Sc. Michelle I. Aldeán Riofrío, UNL, docente-investigador carrera de Educación Inicial, Loja.

Mg. Sc. José G. Picoita Quezada, UNL, Director de Carrera, docente-investigador carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Loja.

Mg. Sc. Edwin Ochoa Granda, UNL, docente-investigador carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Loja.

Lic. Areanne Rodríguez Alonso, docente de nivel inicial U.E. Liceo de Loja, Loja.

Prólogo

La presente obra es el resultado de un trabajo de investigación realizado en el marco del proyecto “Programa didáctico de ajedrez para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 6 a 8 años de edad en la provincia de Loja, Ecuador” la misma aborda dentro de sus contenidos lo referente al sistema de objetivos, las estrategia metodológicas y el plan de enseñanza con las respectivas fases del proceso de preparación de los ajedrecistas en edad escolar. Es por mucho la obra más completa realizada en Ecuador con el objetivo de unificar criterios técnicos y científicos para establecer una metodología propia en función de la enseñanza del ajedrez así como de su continuidad en la formación de deportistas en esta disciplina, dentro de los parámetros de sustentación de este sistema está la valoración que desde el punto de vista del desarrollo cognitivo aporta el ajedrez a los niños en edad escolar y todos los beneficios que incorpora la práctica sistemática de este deporte al desarrollo multilateral e integral de los niños y jóvenes.

No se cuenta con antecedentes investigativos de este tipo incluso en el área de América Latina con excepción de Cuba y desde la academia ecuatoriana y en particular la que tiene que ver con el área de la actividad física y los deportes es necesario investigar y crear obras que contribuyan al desarrollo y crecimiento del deporte ecuatoriano, incluida la educación física y otras áreas del conocimiento que se interrelacionan con la actividad física como herramienta fundamental para el desarrollo de la niñez y la juventud.

En el caso específico de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Nacional de Loja esta obra servirá como bibliografía básica de la materia Metodología de la enseñanza del Ajedrez y como material de guía para proyectos de investigación y vinculación referentes a la iniciación y formación de niños y jóvenes ajedrecistas.

M.J.A

Índice

Filiación	5
Prólogo	7
Índice	9
Capítulo 1. Sistema de Objetivos y Propuestas Metodológicas	17
1.1. Antecedentes.....	17
1.2. Objetivos de la Preparación Técnico Táctica.....	18
1.3. Metodología de Trabajo.....	18
1.4. La Selección Deportiva	21
1.4.1. Metodología de la Selección Deportiva.....	21
1.4.2. Normas de Ingresos y Permanencia del Niño en las Áreas Deportivas.....	21
1.5. Estrategias y Normas Generales del Manejo Técnico del Deporte	21
1.5.1. Diseño Metodológico del Programa Durante un Año	21
1.5.2. Recomendaciones Metodológicas de la Duración de la Sesión de Entrenamiento	21
1.6. Métodos de Enseñanza de la Técnica y la Preparación del Deporte	22
1.7. Evaluación del Programa.....	24
1.8. Metodología de Enseñanza de la Técnica de las Habilidades y Capacidades Motrices Deportivas Multilaterales de Iniciación	26
1.9. Indicaciones Metodológicas de la Enseñanza de la Técnica de las Habilidades Motrices Deportivas de Iniciación	37
1.10. Evaluación y Control del Programa de Iniciación.....	39
1.10.1. Objetivos y Tareas Generales	39
1.10.2. Objetivos de la Preparación Técnico Táctica	40
1.10.3. Habilidades	40
1.10.4. Capacidades y Conocimientos	40
1.11. Objetivos de la Preparación Física	40
1.12. Objetivos Educativos.....	41
1.13. Objetivos de la Preparación Psicológica	41
1.14. Objetivos y Programación de las Pruebas Médicas y Psicológicas	41

1.15. Objetivos Parciales por Etapas. (Fechas Sugeridas).....	43
1.16. Algunas Propuestas Didácticas para el Desarrollo Motor y el Aprendizaje Inicial del Juego	45
Capítulo 2. Contenidos Básicos para el Nivel Uno	48
2.1. Historia del Surgimiento del Ajedrez	48
2.1.1. La Leyenda del Ajedrez	48
2.1.2. El Ajedrez y su Evolución	49
2.1.3. El Chaturanga (Ajedrez Hindú)	50
2.1.4. La Evolución, Periodo Persa: el Shatranj	53
2.1.5. Los Árabes y la Llegada del Ajedrez al Oeste de Europa	57
2.1.6. La Historia de Atahualpa y el Ajedrez.....	59
2.2. Elementos Básicos	60
2.2.1. El Tablero de Ajedrez.....	60
2.2.2. Las Piezas del Ajedrez	61
2.2.3. Movimiento de las Piezas, Mecanismo de Captura.....	63
2.2.4. Valor Absoluto de las Piezas.....	68
2.2.5. Movimientos Extraordinarios.....	69
2.2.6. La Escritura.....	71
2.2.7. Algunas Simbologías	73
2.2.8. El Jaque y el Jaque-Mate.....	74
2.2.9. Ejercicios de mates en una jugada	81
2.3. Las Situaciones de Tablas	82
2.3.1. Reglas y Conceptos Básicos	84
2.3.2. Las Combinaciones Básicas.....	85
2.3.3. Finales Simples.....	88
2.4. La Oposición	90
2.4.1. Tipos de Oposición:	91
2.5. La Oposición Distante	92
2.5.1. Regla del cuadrado.....	92
2.5.2. Regla de las Casillas Eficaces	93
2.6. El Valor Relativo de las Piezas.....	96
2.7. Los Componentes de la Posición: Espacio, Fuerza, Tiempo	96
2.7.1. Principios Elementales de la Apertura	97
2.8. Campeones Mundiales.....	101
2.9. Referencias	103

Glosario de Términos

Abandonar: Opción que tiene el jugador de ajedrez, implica la pérdida de la partida.

Ahogo: Posición que conduce al resultado de tablas o empate. Implica ausencia total de movimiento para un bando o color sin que el Rey esté en Jaque.

Ajedrez: “Es un gran instrumento para desarrollar el hábito de utilizar la inteligencia.” (Fidel Castro). “El ajedrez constituye un medio eficaz para la educación y la formación del intelecto del hombre.” (Ernesto Che Guevara)

“El ajedrez es deporte, arte y ciencia, analizada jugada a jugada la partida es una ciencia, en su conjunto es una obra de arte, a nivel competitivo es un deporte.” (Carlos Torre Repetto) “El ajedrez es un arte oculto por su lenguaje.” (Silvino García Martínez)

“El ajedrez demanda una continua elaboración, propuesta y resolución de problemas de forma creadora. En esta perspectiva constituye un juego didáctico por excelencia, que permite el desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento haciéndolo más rápido preciso y productivo, contribuyendo además a fortalecer la voluntad y a generar un espíritu autocrítico.” (Lebreo, Villarroel)

“Juego de mesa practicado por dos personas sobre un tablero cuadrado de 64 casillas (mitad claras y mitad oscuras), sobre el que se encuentran dos grupos de figuras enfrentados (blancas y negras) y cuyo objeto es rendir o dar jaque mate al Rey adversario.” (Uvencio Blanco).

Ajedrecista: Quien ama estudia y juega al ajedrez.

Amenaza: Situación latente que implica peligro para uno de los dos bandos, blancas o negras.

“La amenaza es peor que la ejecución.” (Aarón Nimzowitsch)

Ataque: Está íntimamente relacionado con la iniciativa, consiste en situar piezas propias en relación con las del adversario, de tal forma que éste se vea obligado a defenderse. El ataque es efectivo cuando obliga al adversario a jugar a la defensiva en lugar de realizar jugadas constructivas para sus planes.

Jugar al ataque solo encuentra justificación en las características de la posición.

Caissa: Diosa del ajedrez, ninfa del bosque para quién el dios Marte creó el ajedrez.

Calidad: Se llama a la diferencia de valor absoluto favorable a la Torre, en relación con el Alfil y/o el Caballo. Tener calidad de ventaja es tener una Torre por un Alfil o un Caballo.

Cambio: Se produce cuando desaparecen en un mismo cuadro piezas de ambos bandos, es decir, ocurre una captura en un cuadro por parte de un bando y en ese mismo cuadro, el otro bando también captura. El dominio de los cambios en el ajedrez es muy importante; cuando cambiar y cuando no, que elementos cambiar y cuál es su valor, son aspectos que pueden revelar un grado de maestría en el dominio del juego.

Captura o Toma: Eliminar un elemento o pieza del adversario, éste desaparece del tablero.

Centro: Área central del tablero conformada por los cuadros e4,e5, d4,d5. Es muy importante porque en ella las piezas aumentan sus posibilidades dinámicas, tanto en número de cuadros como en direcciones de movimiento.

Columna: Existen en número de ocho en el tablero y están formadas por el conjunto de cuadros ubicados en posición vertical dentro del mismo. Ofrecen posibilidades de movimiento a la Dama y a las Torres y pueden estar en tres estados: abiertas (ausencia total de peones en ella); semiabiertas (cuando en ella existe un Peón de uno de los dos bandos) y cerradas (cuando existen peones de ambos bandos en ella).

Combinación: “La combinación es el recurso más variado y potente entre los varios métodos tácticos” (Alexei Suetin).

“Por combinación entendemos una alianza entre estrategia y táctica, pero especialmente ésta última. La combinación representa un fragmento de la partida durante el que se persigue cierto resultado forzado. La secuencia de jugadas forma una cadena lógica que no puede ser dividida. Vistas de una en una estas jugadas, pueden parecer que carecen de objeto o incluso que constituyen un error; sin embargo, entre todas forman un magnífico conjunto. (Max Euwe)

La combinación brinda gran belleza al juego de ajedrez.

Cuadro: También llamado casilla, escaque o punto, existen en número de 64 en el tablero de ajedrez y constituyen la unidad básica del mismo. Pueden estar en dos estados; libres u ocupados por las piezas y/o peones.

Chaturanga: “Juego de la guerra”. Así se denominó en la India al ajedrez, consistía en juego con cuatro grupos de piezas que representaban las fuerzas del ejército de ese territorio.

Debilidad: Situación que se produce sobre la base de las dificultades que cada uno de los bandos tiene en la posición. Las debilidades pueden ser temporales o tener un carácter más permanente, por ejemplo, una pieza indefensa o mal coordinada con el resto puede ser una debilidad temporal, pero un peón aislado es una debilidad más permanente.

Diagonal: Cada una de las líneas del tablero constituidas por los cuadros del mismo color unidos por sus vértices. Son las vías más rápidas para trasladarse con las piezas que por ella mueven (Rey, Dama, Alfil y el Peón cuando captura) de un punto a otro del tablero.

Elementos Operativos: Pueden denominarse así a todas las piezas y los peones que constituyen la Fuerza o Material en el ajedrez y se desplazan por el tablero ocupando sus cuadros o puntos. Los elementos operativos, junto con el Espació o tablero y el Tiempo u oportunidad de jugar, conforman la Posición.

Estrategia: La estrategia es el proceso de planeamiento de la partida, con ella se define el objetivo que se pretende. Un plan estratégico puede ser para toda la partida o limitarse a un momento o etapa de la lucha dentro de ella.

Fases del Juego o Partida de Ajedrez: Las fases del juego o partida de ajedrez son tres:

Apertura: Fase inicial del juego o partida, implica el desarrollo rápido de piezas y peones, con énfasis en las piezas, a fin de tomar posiciones coordinadamente en base a cierta estrategia. Es una fase donde existen muchos caminos ya conocidos, es decir, es muy teórica.

Medio Juego: Fase media de la partida de ajedrez, continua a la Apertura una vez que en ésta se ha concluido el desarrollo de las piezas. Por su desarrollo

diferencia a toda partida de ajedrez; por tanto, resulta más compleja y demanda imaginación y creatividad. En el Medio Juego el ajedrecista se guía fundamentalmente por criterios generales en base a modelos conocidos y por cálculos de las variantes.

Final: Última fase de la partida de ajedrez, se caracteriza por ser una fase simplificada de la misma donde los elementos que permanecen aumentan sus posibilidades dinámicas por estar el tablero más despejado. Muchos de los finales están muy bien estudiados teóricamente, habiéndose determinado sus técnicas de juego, pero otros plantean al ajedrecista problemas similares a los del Medio Juego.

Fianchetto: Término italiano con que se denomina en el ajedrez al desarrollo diagonal del Alfil en la Apertura, ocupando los cuadros g2 o b3 para las blancas y g7 y b7 para las negras, por ejemplo: 1. g3 g6 2. Ag2 Ag7; en estas jugadas de blancas y negras ambos bandos han efectuado un Fianchetto.

FIDE: Federación Internacional de Ajedrez, fundada en París, Francia en 1924.

Fila: Existen en número de ocho en el tablero y están constituidos por un conjunto de cuadros en posición horizontal. Por ellas se desplazan la Dama, las Torres y el Rey de un flanco a otro del tablero.

Gambito: Sacrificio o entrega de material en la Apertura con un objetivo determinado, el más frecuente de ellos dificultar el desarrollo del adversario y acelerar el desarrollo propio. Cuando lo hacen las negras muchas veces se le denomina contra gambito.

Igualdad: Situación equilibrada de la posición que implica que no haya ventaja para ningún bando.

Iniciativa: Lleva consigo la facultad de hostigar al enemigo u obligarle a jugar de cierta manera, es decir, se va desarrollando en una serie de amenazas y ataques de las que el adversario se tiene que defender cediendo terreno en la lucha y debilitándose.

Quién tiene la iniciativa ha tomado el mando de las acciones en el tablero. La iniciativa representa una ventaja dinámica.

Jaque: Amenaza al Rey, que obligatoriamente hay que evadir en la jugada correspondiente, esto puede hacerse moviendo el Rey, cubriéndolo con alguna pieza o Peón o capturando al elemento que lo amenaza.

Jaque Mate: Posición final que constituye el objetivo del juego. En ella un Rey está amenazado y en la jugada inmediata no puede escapar de ninguna forma a esta amenaza, por tanto, un bando gana y el otro pierde la partida.

Jugada: Movimiento de un elemento operativo, pieza o Peón, en ella se verifica el Tiempo en el ajedrez. El derecho a jugar pasa alternativamente, en proporción 1 a 1, de un jugador a otro.

Notación: Registro de la partida de ajedrez. Existen los llamados Sistemas de Notación Algebraico y Descriptivo, siendo el oficial de la FIDE desde 1980, el Algebraico por su mayor sencillez y precisión.

Promoción: Llegada de un peón a la última fila del tablero donde tiene que ser cambiado por una pieza cualquiera (menos el Rey), sin importar si aún permanece en el tablero, Por tanto, se pueden tener dos Damas o tres Caballos etc.

Sistema: Conjunto de elementos que se organizan y complementan con cierto y determinado propósito.

Tablero: Escenario de la partida de ajedrez (Espacio); está cuadrículado con medidas de 8 x 8 cuadros, los cuales tienen alternativamente colores claros y oscuros. Representa un sistema de coordenadas.

Tablas: Resultado de empate en el ajedrez al cual puede llegarse por diversas vías. Cuando ocurre en una competencia el punto o unidad en discusión en la partida se divide a la mitad; 0,5 para cada contendiente.

Táctica: “Es el arte de la conducción de la lucha, una vez concebido los planes estos son llevados a la realidad mediante operaciones y métodos tácticos”. (Alexei Suetin). “La táctica es el juego práctico jugada a jugada que sigue cuando una pieza del bando opuesto entra en contacto con cualquier otra o amenaza hacerlo. La táctica supone cálculo. Las jugadas tácticas son aquellas que toman en consideración la respuesta inmediata del contrario cuando las piezas de ambos campos se enfrentan o pueden razonablemente enfrentarse. (Max Euwe).

Tipos de Peones: Los peones con relación a la posición que ocupan entre sus iguales en el tablero pueden ser: Unidos, sí tienen en columnas contiguas otros peones del mismo color. Aislados, sí no tienen Peones del mismo color en las columnas contiguas. Doblados, triplicados, etc. cuando existen Peones del mismo color en la misma columna. Libres o pasados, cuando no tienen Peones adversarios delante en su columna ni en las contiguas.

Títulos de la FIDE: Son los otorgados por la Federación Internacional de Ajedrez – FIDE, sobre la base de resultados competitivos para los atletas; en orden ascendente tenemos: Maestro FIDE, Maestro Internacional y Gran Maestro Internacional, que es la máxima categoría.

Existe también el título de Árbitro Internacional de Entrenador y Organizador FIDE.

Capítulo 1. Sistema de Objetivos y Propuestas Metodológicas

1.1. Antecedentes

El ajedrez actual establece las escuelas como la base para la correcta formación de ajedrecistas. Es una práctica en los países que van a la delantera en este deporte ciencia. Entre los países que se destacan en la implantación de escuelas para la formación de ajedrecistas con carácter de formación regular en el sistema de educación están:

Rusia, Ucrania y otras ex Repúblicas Soviéticas, España, Inglaterra, Holanda y EEUU.
En américa latina: Venezuela, Uruguay y Cuba.

Existen otros países que han instaurado las escuelas, pero en los que se ha mencionado se encuentra programas que van desde las escuelas primarias hasta los niveles de estudios preuniversitarios y universitarios, en la mayoría de los casos, el ajedrez se imparte como materia obligatoria y es evaluada tal y como se hace con la Educación Física.

En armonía con el correcto perfeccionamiento del deporte ciencia y la intención de contar con una herramienta que permita elaborar los programas de forma homogénea y dirigir metodológicamente los programas y proyectos de ajedrez en las escuelas que se implementen a lo largo del territorio nacional.

Los objetivos y proyección prospectiva estarán orientados a:

- Que el estudio con programas por niveles garantice una adecuada y correcta formación de las nuevas generaciones tanto de los niveles escolares como en la formación de ajedrecistas.
- Que los estudiantes se desarrollen armónicamente sin que queden lagunas de conocimientos que a la larga impedirán una mejor comprensión del juego.
- El desarrollo será escalonado, como corresponde a un deporte cuyo objetivo es la acumulación de conocimientos y su puesta en práctica, cada temática se corresponderá con la siguiente.
- Garantizar que con la aplicación de programas por niveles los estudiantes (ajedrecistas) consigan los resultados acordes a sus conocimientos y edades. Esto contribuirá al desarrollo tipo espiral, que es el que se aviene

a esta disciplina deportiva potenciando desde un inicio el desarrollo cognitivo del niño.

Un detalle interesante que apoya esta tesis es que los mejores ajedrecistas ecuatorianos han obtenido sus títulos internacionales, solo después de haber experimentado en escuelas como Cuba, España, Estados Unidos. Pues los que así no lo han hecho han pasado sin penas ni glorias en el ámbito internacional. No es un secreto que el tipo de práctica de torneos del Ecuador no garantiza la maestría ni la proyección internacional exitosa de los ajedrecistas ecuatorianos.

Desarrollar el ajedrez como una herramienta educativa en las escuelas y colegios del Ecuador y posibilitar que sea incluido dentro del currículo de estudios.

La instauración de Escuelas con programas adecuados permitirá lograr los mejores objetivos para nuestros ajedrecistas ya que tendrán una correcta preparación y eficaz comprensión del ajedrez. Luego habrá de complementarse con una apropiada práctica de torneos que garantice la maestría y la gloria deportiva, para ellos y para el Ecuador.

Finalmente, la instauración de programas por niveles, evitará la mezcla de diferentes niveles que existe actualmente que perjudica a los más desarrollados, dado que no es posible la atención, en una misma clase, de tres niveles diferentes como hoy existe.

1.2. Objetivos de la Preparación Técnico Táctica

- Iniciar a los atletas en el estudio de técnicas más complejas de juego.
- Consolidar conocimientos.
- Desarrollar capacidades para el trabajo individual y la imaginación.
- Contribuir al desarrollo de la voluntad, la atención y el pensamiento.
- Desarrollar capacidades de la memoria.
- Incrementar la práctica de juego en competencias hasta alcanzar la forma deportiva en los Juegos Nacionales.

1.3. Metodología de Trabajo

En cuanto al ordenamiento de los contenidos adoptamos el llamado método del “Crecimiento en Espiral” el cual se basa en ir recorriendo las distintas temáticas, para luego volver a ellas con mayor profundidad.

Los contenidos que se desarrollarán deben ser de estricto cumplimiento para alcanzar los objetivos de trabajo que se persiguen, no obstante, puede existir flexibilidad en cuanto a la mayor o menor profundidad de algunos de los temas de estudio de acuerdo con los criterios de las diferentes categorías.

Habilidades a Desarrollar

Aprender y consolidar los elementos tácticos y estratégicos ofensivos, defensivos (la clavada, piezas sobrecargadas, el jaque descubierta, el tenedor, la desviación, la octava fila, sacrificios en h7, h6, peones débiles).

Perfeccionamiento y fortalecimiento de la técnica deportiva a través de la práctica en las competencias.

Dominio de la táctica y adquisición de la experiencia de participación en las competencias.

Capacidades y Conocimientos

- Profundizar el conocimiento de las aperturas contempladas en el programa.
- Que el colectivo sea capaz de dominar los finales.
- Que los deportistas dominen los diferentes elementos de la táctica.
- Propiciar que los deportistas desarrollen las capacidades de enjuiciar la técnica del medio juego.
- Inculcar la costumbre de analizar las partidas siempre después de cada ronda.
- Que el colectivo sea capaz de mejorar la resistencia general.

Objetivos de la Preparación Física

- Contribuir al desarrollo de las capacidades físicas.
- Lograr mediante la preparación física el desarrollo de la resistencia general.
- Inducir el trabajo en equipo.

Objetivos Educativos

- Crear hábitos de conducta, morales, volitivos y espíritu colectivista.

- Desarrollar hábitos de conducta social, así como cuidado y respeto de la propiedad social.
- Desarrollar la capacidad de autoestima.
- Desarrollar la capacidad de atención y de concentración.
- Dar indicaciones y especificaciones sobre el comportamiento y ética deportiva dentro y fuera de la competición.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

Objetivos de la Preparación Psicológica

- Desarrollo de las cualidades volitivas que el deportista requiere para alcanzar un alto nivel de perfeccionamiento deportivo, la estabilidad psíquica y la disposición para intervenir en entrenamientos y competencias con diferentes grados de exigencia
- Asegurar que el estado físico y mental de los atletas sea totalmente satisfactorio, lo que garantizaría una completa adaptación para soportar las cargas de trabajo.
- Desarrollar la capacidad de concentrar la atención durante intervalos de tiempo predeterminados, en función de alcanzar objetivos específicos.
- Desarrollar capacidad de crear nuevas situaciones en el juego, sin que haya sido realizado ningún movimiento de piezas (imaginación).
- Regular el nivel de estrés y ansiedad relacionados con la competición inminente.
- Desarrollar la capacidad de percibir correctamente el ritmo de la competencia.
- Desarrollar las capacidades cognitivas de los niños.

Objetivos y Programación de las Pruebas Médicas y Psicológicas

- Asegurar que el estado físico y mental de los atletas sea totalmente satisfactorio, lo que garantizaría una completa adaptación para soportar las grandes cargas de trabajo que ya a este nivel se imparten.
- Desarrollo de las cualidades volitivas que el deportista requiere para alcanzar un alto nivel de perfeccionamiento deportivo, la estabilidad psíquica y la disposición para intervenir en entrenamientos y competencias con diferentes grados de exigencia.

1.4. La Selección Deportiva

1.4.1. Metodología de la Selección Deportiva

Para la captación de los deportistas del ajedrez debemos tomar en cuenta su capacidad intelectual, en edades tempranas podemos tener como referencia su rendimiento académico, sobre todo en la asignatura de matemáticas, un estudiante con más del 80% de rendimiento académico lo podemos considerar un potencial para la práctica del ajedrez.

1.4.2. Normas de Ingresos y Permanencia del Niño en las Áreas Deportivas.

Realizará pruebas normativas, en las que se tendrá en cuenta:

- a. Rendimiento académico.
- b. Nociones básicas del deporte, movimientos de las piezas y su captura, el jaque y jaque mate.
- c. Prueba Médica.

1.5. Estrategias y Normas Generales del Manejo Técnico del Deporte

1.5.1. Diseño Metodológico del Programa Durante un Año

Norma alumno profesor de 8 a 12 alumnos por grupo, máximo 15 alumnos.

En los grupos clase de las instituciones educativas se crearán divisiones de subgrupos para realizar un trabajo más personalizado y mejor dirigido que permita dar la atención necesaria por parte del profesor.

1.5.2. Recomendaciones Metodológicas de la Duración de la Sesión de Entrenamiento

a. Iniciación (hasta 10 años)

Sesiones de entrenamiento de 3 a 5 en la semana.

Tiempo de la sesión 60 minutos mínimos, 90 minutos máximo.

En esta categoría, tenemos a los niños de menos de 8 años, en la cual estos aún no han desarrollado capacidades de concentración por lo que las jornadas de trabajo no deben ser extensas, se sugiere de 35 a 45 minutos.

b. Fijación de Hábitos Motores (11 – 12 años)

Sesiones de entrenamiento 5 en la semana. En grupos escolares se suscribirá a 3 semanales.

Tiempo de la sesión 120 minutos mínimos, 180 minutos máximo.

Propuestas de Categorías:

Categoría menor de 8 años.

Categoría menor de 10 años.

Categoría menor de 12 años.

En el Ecuador se realizaba las selecciones con un año de anticipación orientados bajo la premisa de que el ajedrecista tuviera un año para su preparación, sin embargo, en edades tempranas, puede cambiar sustancialmente el nivel técnico competitivo de los deportistas. Por tal motivo sugerimos que en estas edades se compita en el año calendario.

La formación de grupos para las sesiones de entrenamiento, se deben formar teniendo en cuenta los niveles de conocimientos y las edades de los deportistas. En la siguiente tabla se describen los pares metodológicos para la enseñanza y la preparación técnica

1.6. Métodos de Enseñanza de la Técnica y la Preparación del Deporte

Tabla 1.

Métodos de enseñanza

1. Método informativo comunicativo de enseñanza.	a. Método de aprendizaje por ejecución.
2. Método explicativo de enseñanza.	b. Método reproducido de aprendizaje.
3. Método instructivo de enseñanza.	c. Método productivo práctico de aprendizaje.

4. Método explicativo motivador de enseñanza.	d. Método de aprendizaje por la búsqueda parcial.
5. Método motivador de enseñanza.	e. Método de aprendizaje por la búsqueda.

Elaborado por: los autores (2020).

Primer par:

1. Método Informativo Comunicativo de Enseñanza

a) *Método de Aprendizaje por Ejecución*

El 1 se caracteriza por una comunicación de conocimientos y conclusiones que el entrenador hace sin mucha explicación, generalización y sistematización; dicha comunicación es verbal-visual.

El a): El atleta aprende los conocimientos y conclusiones expuestas por el entrenador, con mínima interpretación crítica.

Segundo par:

2. Método Explicativo de Enseñanza

b) *Método Reproducido de Aprendizaje*

El 2 se caracteriza también por una comunicación de hechos y conclusiones, pero con una mayor profundidad y sistematización. El entrenador por medio de descripciones ayudadas de la palabra, la visualización y la acción práctica revela los conceptos.

El b): El atleta debe lograr una comprensión de las explicaciones y poder realizar una aplicación elemental de los conceptos aprendidos en ejercicios ya sean de reproducción oral y escrita, o de tareas ante el tablero.

Tercer par:

3. Método Instructivo de Enseñanza

c) *Método Productivo Práctico de Aprendizaje*

El 3 consiste en indicaciones que hace el entrenador para dirigir la actividad práctica del ajedrecista, tratando que el mismo memorice, razone y aplique una serie de pasos en cuanto a lo que ha de hacerse primero y lo que se hará después, o sea, el orden racional de las acciones.

El c): Productivo práctico de aprendizaje implica la existencia de una actividad independiente no necesariamente creativa consistente en la:

- Formación de hábitos en las acciones prácticas del juego y en las actividades fuera del tablero.
- Formación de habilidades en cuestiones técnicas específicas, en el uso de bibliografía, etc.

Cuarto par:

4. Método Explicativo Motivador de Enseñanza

d) *Método de Aprendizaje por la Búsqueda Parcial*

El 4 consiste en que el material de estudio es parcialmente estudiado por el entrenador y dado al atleta en forma de tareas cognoscitivas problemáticas o preguntas problemáticas para que la actitud independiente implique, en parte, el descubrimiento de los nuevos conocimientos.

El d): Hay que combinar las explicaciones del entrenador con las percepciones integradas de la situación de estudio e iniciar una actividad creativa de búsqueda orientada.

Quinto par:

5. Método Motivador de Enseñanza

e) *Método de Aprendizaje por la Búsqueda*

El 5 consiste en el planteamiento de tareas complejas sin explicaciones parciales de los resultados.

El e): El atleta debe tener conciencia de la situación problemática para orientar sus actividades creativas a la búsqueda total del conocimiento.

1.7. Evaluación del Programa

Estará dado por los siguientes indicadores de calidad:

1. Nivel Grueso: Se ejecuta el movimiento cometiendo algunos errores técnicos fundamentales. Logra poca efectividad y no existe fluidez.

2. Nivel Semi - Pulido: Se ejecuta el movimiento cometiendo algunos errores no fundamentales. Logra cierta efectividad y la fluidez se manifiesta ocasionalmente.
3. Nivel Pulido: Se ejecuta el movimiento sin cometer errores técnicos. Logra gran efectividad y existe fluidez de forma sistemática.

La siguiente tabla nos muestra la valoración por niveles de desarrollo

Tabla 2.

Valoración gradual del diagnóstico

Valoración Gradual del Diagnóstico.			
Niveles de Desarrollo.			
Niveles	No error fundamental	Buena efectividad	fluidez
Grueso	x	no	no
Semi pulido	x	x	no
Pulido	x	x	x

Categorías etarias

Categoría menor de 8 años.

Categoría menor de 10 años.

Categoría menor de 12 años.

Vencimientos.

Inicio de la formación multilateral.

Desarrollo de la formación multilateral.

Desarrollo y evaluación de los contenidos básicos del deporte.

Recuperación.

1.8. Metodología de Enseñanza de la Técnica de las Habilidades y Capacidades Motrices Deportivas Multilaterales de Iniciación

Temas

- Contenidos en el programa de enseñanza por grupos de edades y categorías de competencia. (ir a los programas).

Objetivos

- Los correspondientes a cada programa

Objetivos Específicos por Etapas

1ª Etapa: Nivel 1

Objetivos Generales

- Familiarizar a los alumnos con este deporte de forma tal que despierte su interés.
- Conocer el tablero y sus características.
- Identificar las piezas, como se mueven, así como saber colocar la dama.
- Conocer el origen del ajedrez según la leyenda.
- Conocer el sistema de anotación algebraico
- Poder efectuar partidas sencillas donde el alumno tenga que analizar cada movimiento que le facilite la protección de las piezas de mayor valor y a su vez flaquear las fuerzas del adversario con la captura de sus mejores piezas.

2ª Etapa: Nivel 1

Objetivos Generales

- Ejecutar los mates elementales.
- El jaque mate.
- En este nivel los alumnos están más preparados para comprender los elementos tácticos que se deben emplear en este juego.

- Podrán razonar más claramente los movimientos a realizar que le permita proteger sus piezas y a su vez aquellas que le permitan debilitar las del adversario.
- Consolidar los conocimientos.
- Distinguir el valor de las piezas.

3ª Etapa Nivel 1

Objetivos Generales

- Conocer las primeras reglas del juego.
- Conocimiento de los principios elementales que se deben tener en cuenta para desarrollar un correcto inicio del juego.
- Distinguir el valor de las piezas.
- Los alumnos conocerán, que las piezas valen por el papel que desempeñen en el tablero.
- Conocimiento de las aperturas (inicio del juego) clásicas. Desarrollar un correcto inicio del juego.
- Consolidar los conocimientos.

CONTENIDO

Curso de Ajedrez Nivel I

Unidad 1: FASES DE UNA PARTIDA DE AJEDREZ

- 1.1. La apertura: Nociones básicas sobre el desarrollo
 - 1.2. Diferencia entre estrategia y táctica
 - 1.3. Concepto de combinación
- Clases de repaso del punto 1.1 al 1.3
Test: Sobre los puntos 1.1 al 1.3

Unidad 2: TEMAS TÁCTICOS

- 2.1. Esquemas de mate
 - 2.2. Clavada
 - 2.3. Ataque doble
 - 2.4. Ataque a la descubierta
 - 2.5. Obstrucción
 - 2.6. Bloqueo
 - 2.7. Sobrecarga
 - 2.8. Desviación
 - 2.9. Atracción
- Clases de repaso del punto 2.1 al 2.9
Test: Sobre los puntos 2.1 al 2.9

Unidad 3: TEMAS TÍPICOS DE ATAQUES AL REY

- 3.1. Ataques al rey en el centro
 - 3.2. Ataques sobre el punto f2 vs f7
 - 3.3. Extracción del rey
 - 3.4. Ataques contra el enroque
 - 3.5. Sacrificio de un alfil en h7 vs h3
 - 3.6. Sacrificio de los dos alfiles
 - 3.7. Ataque a la bayoneta
 - 3.8. Temas tácticos sobre la 8 fila
 - 3.9. Trabajo con el repertorio individual de aperturas
 - 3.10. Evaluación teórica y práctica del repertorio de aperturas
- Clases de repaso del punto 3.1 al 3.8
Test: Sobre los puntos 3.1 al 3.8

Unidad 4: TEMAS DE ESTRATEGIA

- 4.1. Las casillas centrales
 - 4.2. ¿Qué es un punto débil?
 - 4.3. Diferentes tipos de centros
 - 4.4. Centro cerrado
 - 4.5. Centro abierto
 - 4.6. Centro fijo
 - 4.7. Centro móvil
 - 4.8. La pareja de alfiles
 - 4.9. Alfil vs caballo
 - 4.10. Las columnas abiertas
 - 4.11. El peón dama aislado
 - 4.12. Los peones colgantes
 - 4.13. Trabajo con el repertorio individual de aperturas
 - 4.14. Evaluación teórica y práctica del repertorio de aperturas
- Clases de repaso del punto 4.1 al 4.12
- Test: Sobre los puntos 4.1 al 4.12

Antes de pasar a la siguiente unidad debe tenerse un 90% de conocimiento de la materia impartida.

Unidad 5: FINALES BÁSICOS

- 5.1. Algunos finales elementales
 - 5.2. Leyes y particularidades del final
 - 5.3. Finales de peones
 - 5.4. Finales de torres 1
 - 5.5. Finales de piezas 1
 - 5.6. Estudio de los clásicos
 - 5.7. Desde Greco hasta Steinitz
 - 5.8. Trabajo con el repertorio individual de aperturas
 - 5.9. Evaluación teórica y práctica del repertorio de aperturas
- Clases de repaso del punto 5.1 al 5.7
- Test: Sobre los puntos 5.1 al 5.7
- Clases de repaso del punto todas las unidades.
- Test general del Nivel I

Antes de pasar a la siguiente unidad debe tenerse un 90% de conocimiento de la materia impartida.

Curso de Ajedrez nivel II

Unidad 6: TEMAS ESTRATÉGICOS II

- 6.1. Debilidad en la estructura de peones
 - 6.2. Las casillas centrales (centro ampliado)
 - 6.3. Tipos de centro: centro cerrado, centro abierto, centro fijo, centro móvil
 - 6.4. Trabajo con el repertorio individual de aperturas
 - 6.5. Evaluación teórica y práctica del repertorio de aperturas
- Clases de repaso del punto 6.1 al 6.5
- Test: Sobre los puntos 6.1 al 6.5

Antes de pasar a la siguiente unidad debe tenerse un 90% de conocimiento de la materia impartida.

Unidad 7: LA ACTIVIDAD DE PIEZAS.

- 7.1. La iniciativa en ajedrez
 - 7.2. La ventaja en espacio
- Ejercitación practica con referencia de partidas específicas.

Unidad 8: LUCHAS ENTRE PIEZAS MENORES

- 8.1. Alfil vs caballo
- 8.2. Alfil bueno vs alfil malo
- 8.3. Alfiles de distinto color
- 8.4. Dos alfiles vs Dos caballos
- 8.5. Dos alfiles vs Alfil y caballo (Reglas de Steinitz)
- 8.6. Columnas y diagonales
- 8.7. Las torres y el medio juego
- 8.8. Dos torres vs dama
- 8.9. Peón central pasado
- 8.10. El bloqueo
- 8.11. Trabajo con el repertorio individual de aperturas
- 8.12. Evaluación teórica y práctica del repertorio de aperturas

Clases de repaso del punto 8.1 al 8.5

Test: Sobre los puntos 8.1 al 8.5

Antes de pasar a la siguiente unidad debe tenerse un 90 % de conocimiento de la materia impartida.

Unidad 9: ESTRUCTURAS TÍPICAS

9.1. El peón dama aislado

9.2. Los peones colgantes

9.3. Peones doblados

9.4. Ventaja central vs Mayoría en el flanco dama

9.5. Estructura Carlsbad

9.6. Esquema Erizo

9.7. El final de la Española del Cambio

Clases de repaso del punto 9.1 al 9.7

Test sobre los puntos 9.1 al 9.7

9.8. Estudio de los planes típicos en las aperturas principales

9.9. Finales de peones II

9.10. Finales de torres II

9.11. Finales de piezas II

9.12. Finales de damas

9.13. Finales con material desigual (ejemplo. 2 piezas vs torre

9.14. Trabajo con el repertorio individual de aperturas

9.15. Evaluación teórica y práctica del repertorio de aperturas

Clases de repaso del punto 9.8 al 9.13

Test: Sobre los puntos 9.8 al 9.13

Antes de pasar a la siguiente unidad debe tenerse un 90% de conocimiento de la materia impartida.

Indicaciones Metodológicas.

Documentos para los entrenadores o monitores.

a. Programas de enseñanza.

Fundamentación escrita tomando en cuenta la siguiente estructura.

01. Breve resumen del periodo anterior.
02. Fechas, lugares y metas fijadas para la competencia fundamental.
03. Objetivos generales del programa.
04. Tareas fundamentales.
05. Objetivos parciales por etapas.
06. Métodos fundamentales a utilizar a lo largo del programa.
07. Objetivos de los Test pedagógicos.
08. Objetivos y compromisos competitivos del colectivo.
09. Programa de Preparación Psicológica.
10. Requerimientos mínimos para el cumplimiento del plan.
 - a) Plan escrito
 - b) Plan Grafico distribuidas las actividades en minutos.
 - c) Unidad de entrenamiento y su análisis.
 - d) Plan semanal.
 - e) Control y análisis de competencias, test pedagógico y otras pruebas.
 - f) Control de asistencia

La siguiente tabla muestra un modelo de plan de entrenamiento

PLAN GRÁFICO DE AJEDREZ ENTRENADOR _____ CATEGORIA _____								
SEMANAS	50	1	2	3	4	5	6	7
FECHA:	del	7	14	21	28	4	11	18
Año:	al	13	20	27	3	10	17	24
MESES	12	Enero				Febrero		
Etapas	Primera Etapa							
Estudio Teórico								
Aperturas								
Medio Juego								
Finales								

Historia

Reglamento

Ocupación Práctica

Partidas de
entrenamiento

Trabajo autodidacta

Análisis y preparación
de partidas

Simultaneas

**Practica de juego en
competencia**

Juegos Nacionales

Torneos Oficiales	Open	Selec U-14, U-18
-------------------	------	---------------------

Otros Eventos	Selectivo Prov	Open
---------------	----------------	------

**Preparación
Sicológica**

Preparación Física

Tests Pedagógico

Pruebas Sicológicas

Pruebas Médicas

Carga Horaria

Entrenador:

Simbología:

Competencias

Fundamentales

Competencias Preparatorias

Otros aspectos:

El profesor de ajedrez, ha de tener muy presente en la planificación del entrenamiento y las competencias que las situaciones demasitados intensa,

complejas y difíciles descomponen por breve o largo tiempo la conducta del organismo del atleta.

La conducta y los actos que se fijan, que se aprenden, son los que llevan a la satisfacción, y a obtener el éxito, por tanto, los actos que conducen al fracaso, al malestar, se olvidan.

Quien aprende se enfrenta a una situación problemática, en la cual persigue un objetivo determinado. Para llegar a ese objetivo, prueba distintas posibilidades o caminos hasta que encuentra el adecuado, que permite la solución correcta del problema, y por ende su fijación y su aprendizaje.

No se aprende por una simple repetición o práctica, sino que debe existir un motivo (objeto hecho) que movilice el organismo a actuar.

La repetición mecánica, sin comprensión previa, no conduce al aprendizaje.

Cuando una respuesta o grupo de respuesta llevan al éxito o la satisfacción, la conexión entre esta situación y la respuesta se fortalece.

Solo se fija la respuesta fructífera, y las demás desaparecen.

Cuando los resultados de nuestra conducta son el dolor, el castigo, la desaprobación social, el fracaso, los actos que conducen a esas situaciones, no son repetidos continuamente por el aprendiz, por el contrario, si los actos conllevan a la obtención de comida, trato amable, alabanzas y éxitos, serán repetidos y en esa repetición se hartan más rápidos y firmes.

Cuando la diferencia entre el estímulo positivo y el negativo es disminuido, se presenta una conducta nerviosa y desorganizada, la pérdida de facultades discriminativas va frecuentemente asociadas a enfermedades nerviosas o neurosis, el individuo neurótico no puede distinguir entre el peligro y lo inocente.

En personas normales, pueden surgir el conflicto y la confusión (neurosis) si se obliga a la facultad discriminativa a que haga un esfuerzo excesivo.

En el aula se presentan a menudo conflictos, debidos a la guerra que se hacen estímulos que compiten entre sí. Enséñese a un niño francés y español al mismo tiempo, o diferentes métodos de restar y dividir: la eficacia en ambos casos saldrá perjudicada.

Aunque sean relativamente benignos. Tales conflictos son emocionalmente perturbadores y destructores de la moral. La conducta inteligente del niño depende de una juiciosa elección y selección entre los numerosos estímulos competidores que asaltan sus órganos sensoriales.

La tarea del maestro consiste en ayudar a la discriminación, subrayando los estímulos a los que debe responder, con lo que se evitaren conflictos innecesarios y agotadores.

Para motivar a estos niños que son tan pequeños e inquietos debemos relacionarlos con cuentos conocidos donde intervengan Reyes, castillos y de esta forma lo vean como un juego y no como un deporte.

Se hablará del tablero que se compone de dos colores principalmente blanco (casillas claras) y verde (casillas oscuras) y que la casilla blanca que hace esquina siempre debe estar en el lado derecho del jugador.

Se debe insistir en que en el juego participan sólo dos personas.

Se recomienda efectuar juegos que puedan ser competitivos o no.

Ej. Formar 2 o más equipos, el profesor a cada equipo por separado, enseña una pieza que cualquier equipo debe identificar. El equipo que más piezas identifiquen es el que gana.

Ej. Formados en 2 equipos, blancas y negras y según el color de las piezas, se colocarán en hilera el profesor nombra una pieza y el niño de cada hilera saldrá a buscarla dentro de una caja donde estarán colocadas todas. Gana el que menos se equivoque y termine primero.

Cada profesor puede crear sus juegos.

Colocación de las piezas en el tablero. Para la colocación de las piezas en el tablero podemos comenzar con las Torres, después los Caballos, los Alfiles y por último la Dama y el Rey.

La motivación que le demos para fijar el conocimiento pudiera ser por medio de los cuentos del inicio de Reyes y castillos. Tal es el caso de poderles decir que en los extremos esta la torre del castillo porque es donde se puede divisar todo

el reino y así con cada una de las piezas. Esto hace posible llevar la fantasía a la realidad y en dependencia de las iniciativas que tenga cada profesor.

Juego: cada pareja con un juego, a la señal del profesor este comenzaran a colocar las piezas en el tablero. La pareja que primero termine es la ganadora.

Ídem. La hilera que primero termine y las tenga mejor colocadas es la ganadora.

Pueden hacer todas las variantes que los profesores sean capaces de crear.

Movimiento de las piezas. En este grado los niños sólo cuentan hasta el 10 e identifican forma color y tamaño, por lo que el valor de las piezas viene dado por la comparación en tamaño de cada una de ellas con relación a otras.

Ej. El Rey es mayor que la Dama. La Dama es mayor que la Torre y así sucesivamente, esto facilita posteriormente que comprendan el valor numérico. Dentro de la motivación se puede explicar que la pieza principal es el Rey puesto que no puede existir un reinado sin Rey.

Luego de conocer el movimiento y captura de las piezas, los estudiantes tienen un mayor nivel de comprensión por lo que se pueden dar elementos más complejo y técnica como es la descripción del tablero y las formas de poder capturar las piezas.

Es recomendable que las clases sean de reafirmación de conocimientos ya que a partir de aquí los elementos se harán más complejos y mucho más para aquellos estudiantes que no muestren interés por la actividad. Es responsabilidad del profesor utilizar métodos y procedimientos que propicien incentivar a los estudiantes.

Errores más Comunes y su Corrección

Se llevará una bitácora de la preparación y las partidas tanto de competencias como de entrenamientos y se anotarán los errores, los cuales serán analizados en el colectivo y se propondrán primero soluciones por parte de los estudiantes y luego las sugerencias fundamentadas del entrenador.

Evaluación del Tema

Se realizarán acorde a las sugerencias ya expuestas en el programa.

1.9. Indicaciones Metodológicas de la Enseñanza de la Técnica de las Habilidades Motrices Deportivas de Iniciación

Actividades Físicas para el Ajedrecista

Desde realizar un trote o jogging matinal a la caminata que muchos grandes maestros pregonan, las prácticas físicas antes de las partidas son decisivas preparaciones para la máxima concentración. Algunos grandes maestros prefieren uno o dos sets de tenis, otros, como Karpov, la natación, que además es excelente ejercicio para la apertura de la capacidad pulmonar motivadora del almacenamiento de mayor oxígeno a consumir en la partida. Si los campeones dan a la preparación física un valor importante, no deberemos despreciar la posibilidad de dotar a las delegaciones infantiles de esta actividad. Otras prácticas deportivas asociadas al ajedrez han sido el tenis de mesa la gimnasia, el aerobismo, la bicicleta.

Se deben programar actividades físicas 3 veces a la semana al finalizar las sesiones de entrenamiento.

En caso que los entrenadores, o monitores no tengan condiciones de espacio en su área deportivas para la práctica de la actividad física, tendrá un control sobre la actividad física que reciben los alumnos en los colegios y escuelas u otros centros especializados, a continuación, se presenta en la tabla de contenidos n.3 referente a los procedimientos y actividades correspondientes a cada uno de estos que deberá planificar y ejecutar el entrenador.

Tabla 3.

Procedimientos y Actividades para la Preparación Psicológica

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES
Cambio consciente de la dirección de los pensamientos.	Distracción o transferencia de la atención, hacia otra actividad o tarea, intentando alejar sus pensamientos de la actividad que lo estresa.
Influencia sobre las manifestaciones externas del estrés.	Con la fuerza de voluntad controlar, tales manifestaciones externas, enviando a la corteza cerebral impulsos de frenado desde las distintas secciones periféricas.
Uso del calentamiento de organización especial.	Si el atleta está sometido a estrés excesivo, para reducirlo, se recomienda realizarlo con menos intensidad de lo normal.

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES
Masaje Y Auto masaje	En caso de una condición psíquica negativa, utilizar el masaje como técnica adicional de regulación del estrés.
Transferencia arbitraria de la atención a los estímulos de distinta importancia emocional.	Los colores, la música y su ritmo estimulan en forma diferenciada, afectando el nivel de excitación o inhibición del atleta, pudiéndose convertir en factores adicionales de estrés.
Uso de ejercicios respiratorios especiales.	Para reducir la excitación progresiva hay que emplear un conjunto de ejercicios especiales de respiración profunda.
Cambio arbitrario de las ideas y pensamientos.	<p>RELAJACION. En algunas ocasiones recuerdos e ideas de efectos calmantes, optimizan la condición psíquica del atleta antes de la salida.</p> <p>ACTIVACION. Consiste en “cargarnos de energía” cuando nos sentimos demasiado desmotivados o apáticos.</p> <p>VISUALIZACION. Consiste en imaginar de forma vívida lo que deseamos y cuando lo deseamos.</p>
Influencia inspiradora del entrenador	La inspiración del entrenador o influencia psíquica (principalmente oral), determina la condición interna de su pupilo.
Introducción de un objetivo suplementario	Destinado a aumentar el trabajo en medio de la fatiga.
Desarrollo de las sesiones de entreno en condiciones más complejas	Hacer de la ejecución un evento de mayor dificultad.
Cambio de las condiciones de ejecución	Introducción de señales perturbadoras o condiciones que dificultan la ejecución.
Complicación de la actividad deportiva	Complicación de las interacciones de entrenamientos y de competencias y de las condiciones de evaluación de los movimientos.
Entrenamiento mental	Condicionamiento, entrenamiento de la técnica y entrenamiento de la fuerza mental.

Tareas

-
1. Asegurar una competición constante de los ajedrecistas de fuerza igual en el curso de las sesiones.

 2. Aparcar, prepararse y reaccionar: verse a sí mismo dejando aparte las sensaciones de fatiga y sumergirnos en las oportunidades de "prepararnos y reaccionar" en nuestro entorno inmediato, ayudando a movilizar respuestas de energía en el cuerpo.

 3. Expresarse y afirmarse: se trata de imaginarse a sí mismo actuando con expresividad y afirmación.

 4. Interactuar: relacionarse de una manera positiva con los demás, apoyarlos y animarlos, puede ser muy energético.

 5. Duchas y masajes: contrastes en las temperaturas y el efecto estimulante de la acción del agua pueden influenciar grande y rápidamente las sensaciones. Como mínimo, bañarse media hora antes de la partida.

 6. Música y vídeos: por sí mismos pueden ser muy energéticos, pero el contenido es muy importante.

 7. Visualizar objetivos: haciéndolo, sintiendo cómo se luchará por conseguirlos, etc.

 8. Imágenes energéticas: visualizar imágenes de máquinas, palabras, animales, etc., que sugieran energía.

 9. Recoger energía del ambiente: visualizar que espectadores, oponentes, compañeros, el sol, aire, banderas, etc., nos aportan energía.

 10. Transferir energía de algo negativo o algo positivo.

 11. Guardar excesos de energía para el futuro, cuando nos sentimos excesivamente excitados.

 12. Sentir la energía de la fe que se siente en ciertas creencias.

 13. Dormir antes de las partidas.
-

1.10. Evaluación y Control del Programa de Iniciación

1.10.1. Objetivos y Tareas Generales

- Alcanzar el mayor rendimiento deportivo de todos los atletas para la conformación de un equipo no nos permitan competir a fin de obtener logros deportivos en los Juegos Nacionales.
- Aprender técnicas, reglamento del juego.
- Mediante la preparación física desarrollo de la resistencia.
- Desarrollar hábitos de conducta social y moral, así como el cuidado y respeto de la propiedad social.

1.10.2. Objetivos de la Preparación Técnico Táctica

- Consolidar conocimientos de la etapa anterior.
- Iniciar a los atletas en el estudio de técnicas más complejas de juego.
- Desarrollar capacidades para el trabajo individual y la imaginación.
- Contribuir al desarrollo de la voluntad, la atención y el pensamiento.
- Desarrollar capacidades de la memoria.
- Incrementar la práctica de juego en competencias hasta alcanzar la forma deportiva en los Juegos Nacionales.

1.10.3. Habilidades

- Aprender y consolidar los elementos tácticos y estratégicos ofensivos, defensivos (la clavada, piezas sobrecargadas, el jaque descubierta, el tenedor, la desviación, la octava fila, sacrificios en h7, h6, peones débiles).
- Perfeccionamiento y fortalecimiento de la técnica deportiva a través de la práctica en las competencias.
- Dominio de la táctica y adquisición de la experiencia de participación en las competencias.

1.10.4. Capacidades y Conocimientos

- Profundizar el conocimiento de las siguientes aperturas (la planificas en el programa).
- Que el colectivo sea capaz de dominar los finales de reyes y peones, así como torres y peones.
- Inculcar la costumbre de analizar las partidas siempre después de cada ronda.
- Que el colectivo sea capaz de mejorar la resistencia general.

1.11. Objetivos de la Preparación Física

- Garantizar el desarrollo de las capacidades físicas.
- Lograr mediante la preparación física el desarrollo de las capacidades de la resistencia general.

1.12. Objetivos Educativos

- Crear hábitos de conducta, morales, volitivos y espíritu colectivista.
- Desarrollar hábitos de conducta social, así como cuidado y respeto de la propiedad social.
- Desarrollar la capacidad de autoestima.
- Desarrollar la capacidad de atención y de concentración.
- Dar indicaciones y especificaciones sobre el comportamiento en la competencia y la colaboración que se requiere por cada uno de los miembros del equipo.

1.13. Objetivos de la Preparación Psicológica

- Desarrollo de las cualidades volitivas que el deportista requiere para alcanzar un alto nivel de perfeccionamiento deportivo, la estabilidad psíquica y la disposición para intervenir en entrenamientos y competencias con diferentes grados de exigencia.
- Desarrollar la capacidad de concentrar la atención durante intervalos de tiempo predeterminados, en función de alcanzar objetivos específicos.
- Desarrollar capacidad de crear nuevas situaciones en el juego, sin que haya sido realizado ningún movimiento de piezas (imaginación).
- Regular el nivel de estrés y ansiedad relacionados con la competición inminente.
- Desarrollar la capacidad de percibir correctamente el ritmo de la competencia.

1.14. Objetivos y Programación de las Pruebas Médicas y Psicológicas

- Asegurar que el estado físico y mental de los atletas sea totalmente satisfactorio, lo que garantizaría una completa adaptación para soportar las grandes cargas de trabajo que ya a este nivel se imparten
- Desarrollo de las cualidades volitivas que el deportista requiere para alcanzar un alto nivel de perfeccionamiento deportivo, la estabilidad psíquica y la disposición para intervenir en entrenamientos y competencias con diferentes grados de exigencia.

Atención Individual.

Está concebida por aspectos de la preparación:

a) En Aperturas:

Cada atleta tendrá sus líneas particulares, las que requieren un asesoramiento individual y aún en las aperturas (de desarrollo) pueden existir diferentes ritmos en el decursar de los niveles previstos.

b) En el Medio Juego:

Se seleccionarán bibliografías apropiadas para efectuar estudio individual controlado por el entrenador.

c) En la fase del Final:

El estudio del Final será encaminado al conocimiento profundo de los finales básicos y a la mejora de la técnica en la conducción de los mismos.

Objetivos:

- Trabajo individual sobre el repertorio individual. Con el fin de disponer de mayor tiempo para el presente objetivo, se entrenará los sábados de 9 am a 12m.
- Trabajo autodidacta con textos seleccionados y actualización.
- Partidas temáticas (Torneos, simultaneas, encuentros, etc.)
- Estudio del repertorio de los adversarios y planificación de estrategias con blancas y negras.
- Conocer, razonar y alcanzar aprobación colectiva sobre el concepto fundamental del entrenamiento ajedrecístico.
- Definir las aperturas de desarrollo técnico y razonar la diferencia entre repertorio eventual y fijo, inmediatez y perspectiva.
- Iniciar el ejercicio de la vinculación técnico-psicológica en la preparación táctica competitiva.
- Conocer las cualidades esenciales a desarrollar en el pensamiento práctico.
- Conocer la clasificación de las partidas de entrenamiento y ejercitarlas en la práctica.

- Definir compromisos individuales y colectivos de acuerdo a la concepción del programa.

Tareas Fundamentales

- Análisis y valoración de posiciones y temas combinatorios.
- Estudio teórico de finales y ejercitación de finales típicos.
- Creación y desarrollo de habilidades en la ejecución de procedimientos técnicos.
- Ejercitación del cálculo para realizar comparaciones y juicios básicos.
- Investigación práctica de las aperturas con el estudio de partidas modelo.
- Trabajo autodidacta dándole prioridad al análisis de partidas propias.
- Estudio del reglamento y sus variaciones.
- Investigación práctica de las aperturas.
- Preparación psicológica y preparación física.

1.15. Objetivos Parciales por Etapas. (Fechas Sugeridas)

1ª Etapa Enero - Febrero - Marzo

Ocupación Teórica	_____ minutos	Total __
Ocupación Practica	_____ minutos	minutos

Realizar pruebas normativas. Pruebas psicológicas.
 Aprender y consolidar las unidades del Programa N° 1, 2, 3
 Lograr mediante la preparación física al desarrollo de las capacidades de la resistencia pura, aplicadas mediante juegos pre - deportivo.
 Crear hábitos de conducta, morales, volitivos y espíritu colectivista.

2ª Etapa Abril - Mayo - Junio

Ocupación Teórica	_____ minutos	Total __
Ocupación Practica	_____ minutos	minutos

Aprender y consolidar las unidades del programa N.º 4, 5, 6.
 Lograr mediante la preparación física al desarrollo de las capacidades de la resistencia pura, aplicadas mediante juegos pre - deportivo.
 Crear hábitos de conducta, morales, volitivos y espíritu colectivista.

3ª Etapa Julio - Agosto - Septiembre

Ocupación Teórica	___ minutos	Total ___
Ocupación Práctica	___ minutos	minutos

Aprender y las unidades del programa N.º 7, 8, 9, 10.

Consolidar los conocimientos de las unidades del programa N.º 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Lograr mediante la preparación física el desarrollo de las capacidades de la resistencia pura, aplicadas mediante juegos pre - deportivo.

Incrementar la práctica del juego hasta lograr la forma deportiva en las competencias fundamentales.

Contribuir al desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades volitivas: tenacidad, autocontrol, autorregulación, valentía, entereza, iniciativa, independencia, decisión, gran estabilidad emocional y espíritu colectivista

Que los alumnos comprendan la importancia del estudio de las posiciones clásicas.

4ª Etapa Octubre - Noviembre - Diciembre.

Ocupación Teórica	___ minutos	Total ___
Ocupación Práctica	___ minutos	minutos

Pulimento del repertorio individual de aperturas.

Conocimiento y perfeccionamiento del conocimiento de los repertorios de los adversarios en la competencia.

Aplicación del modelaje competitivo. (Técnico-Estratégico-Horario de vida.)

Lograr mediante la preparación física el desarrollo de las capacidades de la resistencia pura, aplicadas mediante juegos pre - deportivos.

Incrementar la práctica del juego hasta lograr la forma deportiva en las competencias fundamentales.

Contribuir al desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades volitivas: tenacidad, autocontrol, autorregulación, valentía, entereza, iniciativa, independencia, decisión, gran estabilidad emocional y espíritu colectivista.

1.16. Algunas Propuestas Didácticas para el Desarrollo Motor y el Aprendizaje Inicial del Juego

Tomando como referencia la obra de la eminente profesora Herminia Watson ponemos a consideración algunos juegos relacionados con la enseñanza en la psicomotricidad.

Juego N. 1

Nombre: “La Torre Viajera”

Objetivo: Conocer el movimiento de la Torre

Materiales: Tizas de color verde y blanco, cartulinas, claves, cestas y láminas.

Organización: El profesor (a) formará tres equipos y les mostrará una lámina con la figura de la torre y los movimientos de esta en el tablero (filas y columnas), colocará cada equipo frente a una columna del tablero que estará pintado en el piso. En cada columna se marcará una línea de salida, al frente de cada equipo se sitúa una cesta y a cada niño se le entrega una torre de cartón (u otro material ligero) blanco, dentro de cada cesta habrá un número de torres negras de acuerdo con la cantidad de integrantes de cada equipo.

Desarrollo: Al sonido de las claves (o silbato) el niño saldrá corriendo y depositará la torre blanca en la cesta, tomando entonces la torre negra y regresando a formar al final de su equipo.

Reglas: Ganará el equipo que primero forme completo detrás de la línea de salida.

Juego N. 2

Nombre: “La danza de los alfiles”

Objetivo: Conocer el movimiento del alfil

Materiales: Tizas de color blanco y verde, cartulina y silbato.

Organización: Los niños se encontrarán dispersos en el tablero que estará pintado en el piso y en sus camisetas llevarán sujeto un alfil del cartón, la maestra les mostrará una lámina con la figura del alfil y los movimientos de este en el tablero (diagonales).

Desarrollo: Al sonido del silbato los niños comenzarán a realizar el movimiento del alfil, desarrollando sus desplazamientos corporales según lo indique el sonido del silbato.

Juego N. 3

Nombre: “La Dama caminante”

Objetivo: Conocer el movimiento de la dama

Materiales: cartulina, silbato, cartones, pintura.

Organización: se formaran dos grupos o equipos y se les dará el nombre de bando claro y bando oscuro, el profesor mostrara en una cartulina un tablero con una dama colocada al centro y con la señalización de los movimientos posibles de esta, luego hará una demostración colocando a un niño en la misma posición sobre el tablero dibujado en el piso, en este se pondrán cartones redondos mitad blanco y mitad negros en casillas específicas y se indicara por un estímulo sonoro que la dama salga a alcanzar estos puntos señalados por los cartones

Desarrollo: los dos equipos formados iniciaran uno de cada uno al escuchar el estímulo, tomaran los cartones alcanzados y regresaran a la posición de salida, se puntúa por cada jugador que llegue primero hasta completar la ejecución todos los integrantes de los equipos.

Juego N. 4

Nombre: “El Rey deportista”

Objetivo: Conocer y ejercitar el movimiento del Rey.

Materiales: Tizas de color blanco y verde, cartulina, laminas, caja y silbato.

Organización: los niños se encontrarán dispersos en el tablero que estará pintado en el piso, donde se colocaran diferentes reyes de cartón y una caja que estará en el centro del tablero. La maestra les mostrara una lámina con la figura del Rey y los movimientos de este (diagonales, columnas y filas).

Desarrollo: Al sonido del silbato, los niños realizaran diferentes acciones motrices (saltar, correr, caminar, rodar, cuadrúpedia, etc.), cada niño recogerá uno de los reyes he ira a colocarlo en la caja desplazándose con los movimientos del rey.

Juego N. 5

Nombre: “El peón amigo”

Objetivo. Conocer y ejercitar el movimiento del peón.

Materiales: Tizas de color blanco y verde, cartulina y láminas.

Organización: Los niños formaran parejas tomados de la mano en el tablero que estará pintado en el piso y en sus camisetas llevaran un peón de cartón, la maestra les mostrara una lámina con la figura del peón y los movimientos de este en el tablero.

Desarrollo: La maestra comenzara cantando.....” andando, andando, los peones van caminando, andando, andando, ...”, luego irá sustituyendo la letra de la canción con otra acción (saludando, cantando, corriendo, rodando), al llegar a esta ultima los niños irán cambiando de pareja, los niños realizaran los movimientos corporales según sugiera la canción, desplazándose como el peón.

Juego N. 6

Nombre: “El Caballo saltarín”

Objetivo: Conocer el movimiento del caballo de ajedrez.

Materiales: tizas de color blanco y verde, cartulina, silbato, láminas y pelotas.

Organización: Los niños se encontrarán dispersos en el tablero que estará pintado en el piso y en sus camisetas llevaran un caballo de cartón. La maestra dará una pelota a cada niño y les mostrará una lámina con la figura del caballo y los movimientos de este en el tablero (en forma de L).

Desarrollo: Al sonido del silbato los niños comenzaran a saltar llevando las pelotas, desplazándose con el movimiento del caballo.

Capítulo 2. Contenidos Básicos para el Nivel Uno

Estos contenidos abarcarán los tres niveles y serán dosificados respetando las indicaciones metodológicas sugeridas.

2.1. Historia del Surgimiento del Ajedrez

2.1.1. *La Leyenda del Ajedrez*

Durante mucho tiempo se creyó en el origen griego del ajedrez, por culpa de una ánfora en la que aparecen dos guerreros (Aquiles y Áyax) jugando sobre un tablero. Quien quiso verlo dijo que estaban jugando al ajedrez, aunque no es posible decir a qué están jugando.

La leyenda atribuye a Palamedes, hijo del rey de Eubea y sobrino de Poseidón, la invención del ajedrez durante el sitio de Troya. El sitio de Troya duró muchos años y durante los ratos de aburrimiento, que debían ser muchos, para entretener a la tropa Palamedes inventaba cosas. Se le atribuye la invención de las letras, la numeración decimal, el sistema de pesos y medidas griego y los dados. Durante el siglo XVI los italianos mantenían que el ajedrez había sido inventado por los griegos mientras que los españoles aseguraban que lo habían inventado los persas, sus «mortales enemigos». En el libro de Jacobo de Cessolis se recogen alguna de estas leyendas.

Marcus Hirónymus Vida, obispo de Alba (1485-1556) escribió en el año 1513 un poema «Scachia ludus» en el que se describen las bodas de Océano y Gea y en el que se representa el nuevo juego del ajedrez, para los dioses del Olimpo.

En 1763 el orientalista británico sir William Jones eligió a la ninfa Caissa como musa del ajedrez. También se ha atribuido la invención del ajedrez a los babilonios y a los chinos. Los chinos, concretamente en los años 204-203 a. C. por Han Xin, un líder militar, para dar a sus tropas algo para hacer durante el campamento de invierno. El juego chino de los elefantes (Xiang Qi) deriva del chaturanga y los transmitieron a Corea y Japón. Se juega sobre un tablero cuadrado. Posee una zona neutral: el río fronterizo. El río simboliza una frontera defensiva. Los elefantes no pueden cruzar el río. Además, los peones pueden moverse de lado al cruzar el río. No existe la promoción del peón, pero adquieren la cualidad de moverse de lado. Se juega con fichas planas y redondas, que se colocan en las intersecciones de las casillas, en las

que están escritas las figuras que representan: el general (en rojo) y el capitán (en verde) son el rey, el consejero (en rojo) es el ministro, el elefante (en rojo) y el canciller (en verde) son el general, el caballo (en rojo), el carro (en rojo), el cañón (en rojo), y los soldados (en rojo o en verde) que capturan de frente, y no en diagonal. El ajedrez coreano también tiene río. Se juega en un tablero de 9 x 10. El elefante sí puede pasar el río, y los peones pueden moverse de lado desde el principio. Se defiende con argumentos muy serios que el origen del ajedrez está en la China. Los chinos afirman que las reglas modernas del ajedrez chino fueron formuladas durante la dinastía Song, hacia el año 1.000 d. C. En China el ajedrez chino es mucho más popular que el ajedrez entre nosotros, lo que lo podría convertir en un juego más practicado. En Japón da el Shogi, o juego de los generales, que no se debe confundir con el go, que es el auténtico juego popular de Japón. El Shogi se juega en un tablero de 9 x 9, y cada jugador dispone de veinte fichas de ocho formas distintas, que se disponen en tres filas. El go parece ser un juego más antiguo que el chaturanga, y pudo ser un antecedente de juego sobre tablero. Aunque es muy diferente del ajedrez. La torre se desdobra en dos piezas, la lanza, que puede mover de frente pero no a los lados, y la torre que puede mover de frente y para los lados, pero no para atrás. El caballo se mueve como el nuestro, pero sólo hacia delante. El elefante se desplaza una o dos casillas hacia delante y una hacia atrás, en diagonal, y también una de frente hacia delante. Los peones capturan de frente, y no en diagonal.

Las leyendas son innumerables y a casi cualquier personaje mítico de la antigüedad se le cuelga la invención del ajedrez. Incluso al rey Arturo se le atribuye el invento del juego. En el siglo XIX el que España e Inglaterra estuvieran gobernadas por dos grandes reinas (Isabel II y Victoria I, respectivamente) se tomó como una metáfora del juego del ajedrez. No obstante, el pensamiento liberal prefirió al peón, que al llegar a la última fila se podía convertir en cualquier pieza, excepto en rey.

2.1.2. El Ajedrez y su Evolución

La tradición más divulgada sitúa la cuna del juego-ciencia en el seno de la misteriosa India, posiblemente en el poderoso Imperio Pataliputra, y durante el reinado de Asoka, tuvo lugar la invención del juego de ajedrez, si bien su difusión y promoción pertenece al período de los gznévidas, sin embargo, no se trata del ajedrez tal y como se conoce en la actualidad, sino del chaturanga,

que fue posiblemente el Adán de este tipo de juegos. Su inventor fue el brahmán indio Sissa, profesor del príncipe Sirham, para quien, y queriendo aplacar su altivez, compuso un juego en el que el Rey, a pesar de ser la pieza principal, no pudiera nada sin la colaboración de sus súbditos. Tanto gustó al príncipe el juego en cuestión que ofreció a su maestro otorgarle lo que pidiera, y el brahmán, con ánimo de darle una nueva lección, solicitó un grano de trigo para la primera casilla del tablero, dos granos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta, y así sucesivamente en progresión hasta la casilla sesenta y cuatro, última del tablero, y que todos juntos se los dieran. Esta petición no pareció exagerada al príncipe, quien ordenó satisfacer la deuda, en seguida, a su maestro; pero una vez efectuada la operación, comprendió que no podía cumplir su compromiso al ver que la cantidad resultante era de 18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo, para lo cual se necesitaban más de ciento ochenta mil graneros con una capacidad unitaria para cien mil sacos con cien mil granos de trigo cada uno, siendo preciso para producir esta cantidad, que se sembraran setenta y cinco veces todos los continentes del planeta. El chaturanga, es decir, cuatro (chátur) temas (anga), era jugado por cuatro personas. Constaba de un tablero de sesenta y cuatro casillas sin diferencias de color y las piezas se colocaban como se indica en el dibujo correspondiente.

2.1.3. El Chaturanga (Ajedrez Hindú)

Los bandos Norte (negras) y Oeste (amarillas) eran aliados y luchaban contra los bandos Sur (verdes o blancas) y Este (rojas), que también jugaban de compañeros. La salida correspondía al jugador que llevaba el bando verde.

Las piezas eran:

- Un Rajá, cuyo movimiento era similar a nuestro Rey.
- Un Elefante, que andaba en todas direcciones tan lejos como quisiera el jugador.
- Un Caballo, que se movía como el nuestro.
- Un Barco, similar a nuestro Alfil.
- Cuatro Peones, que van hacia adelante paso a paso.

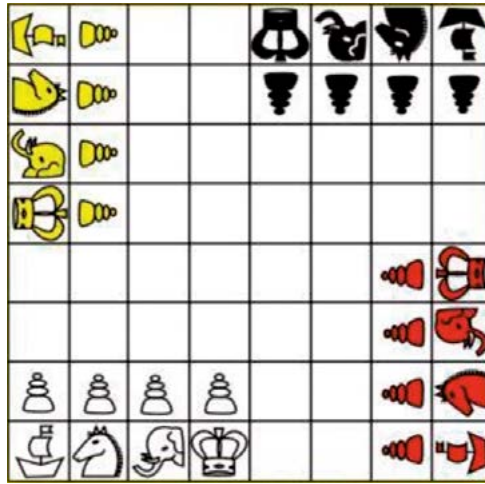


Figura 1. Posición Inicial de las Piezas en el Chaturanga
Fuente: acanomas.com

En la Figura 1 se observa la disposición de las piezas similar al chaturanga (cuatro grupos o ejércitos).

El chaturanga *se jugaba con dados*, según indica Van der Linde. Si salía el número 1, había que mover el Rajá o un Peón; el 2 era para mover el Barco; el 3 para el Caballo y el 4 para el Elefante; el 5 y el 6, se computaban respectivamente con el 1 y el 4. Aquí les ilustramos algunas reglas del juego, que Vyasa da al príncipe Indix en el citado Purana: Si un Rajá puede ocupar sucesivamente los tronos de los tres Príncipes, obtiene la victoria, llamada chaturaji; y la apuesta es doblada si mata al último de los tres poco antes de tornar posesión de un trono; pero si lo mata en su propio trono, la apuesta es cuadruplicada.

Cuando un jugador tiene su propio Rajá en el tablero y el de su aliado ha sido capturado, puede reemplazar a su cautivo compañero si logra tomar los dos Rajás contrarios, y si no alcanza este objetivo, puede cambiar su Rajá por uno de ellos y redimir al aliado que se pondrá en su lugar.

Cuando un Rajá se ha situado en la casilla de otro Rajá, esta ventaja se llama shinhasana y es doblada si mata a su adversario al tornar su plaza, y si puede sentarse en el trono de su aliado, toma el mando de todo el ejército.

Si un Peón puede llegar a una de las casillas del extremo opuesto del tablero, exceptuando la del Rajá y la del Barco, asume las facultades pertenecientes a aquella casilla y esta promoción se llama shatpada o de los seis pasos. Tanto si se gana el shinhasana como el chaturaji, el Rajá debe estar sostenido por los Elefantes y todas las piezas reunidas.

No puede haber victoria ni derrota si se deja al Rajá en la llanura sin ninguna fuerza, situación que se llama cacacashta. Si se encuentran tres Barcos reunidos y el cuarto puede alcanzar el ángulo restante encima de ellos, se llama urihnnanca, y el cuarto toma los otros tres. Con estas reglas tan complicadas resulta muy difícil comprender 10 que fue en un principio el chaturanga. Según parece, durante el reinado de Saladitya, tuvo lugar la modificación del chaturanga y se jugó prescindiéndose de los dados, con 10 que se eliminó la dosis de azar que intervenía en el juego.

Una leyenda cingalesa dice que fue inventado en la isla de Ceylán, por la mujer de Ravan, rey de Lanka, para distraer a su esposo con la parodia de un campo de batalla, mientras Rama había puesto un estrecho cerco a la capital del reino, en la segunda edad del mundo. En el Bhawishya-Purana se lee lo siguiente: “Indix dijo a Vyasa: Explicame, oh tú, eminentísimo en virtud, la naturaleza del juego que se juega en un tablero de ocho veces ocho cuadros. Oh maestro mío, dime en qué forma debe darse chaturaji (jaque-mate)”. Del vocablo sánscrito chaturanga se derivan, el persa chatrang, el árabe xantranj, el griego zatrikion, el latino scaccos, el birmano chitaren, etc. Y del árabe ax-xatranj, proviene la palabra castellana ajedrez. Como dice Capablanca, existen multitud de detalles en la historia del ajedrez, o juegos análogos, que demuestran de una forma clara haber estado sujeto a una evolución continua a través de los siglos, y probablemente experimentará más evoluciones en el futuro. En efecto, hace escasamente cien años, era todavía tema de discusión, si un Peón al llegar a la octava casilla podía o no transformarse en la pieza que el jugador deseara, y en la actualidad existen algunos países en donde el ajedrez se juega bajo diferentes normas.

2.1.4. *La Evolución, Periodo Persa: el Shatranj*

Una de estas transformaciones tuvo lugar cuando el chaturanga indio pasó a Persia con la denominación de chatrang. El poeta persa Firdusi, en su obra titulada *Sha Nameh* (Libro de los Reyes), cuenta que el chatrang (ajedrez de Persia), fue enviado a Cosroes I Anorchivan (año 540 d. JC.) por el rey de Karnoj, Harsha Vardana, llamado el gran rey de las cinco Indias. La tradición del relato de la introducción del ajedrez en Persia --del poema de Firdusi hecha por Duncan Forbes, dice así: “Entonces el embajador presentó una carta ricamente ilustrada, escrita de puño y letra del monarca de la India a Anorchivan. Finalmente, abrió en presencia del rey y de la corte, asombrada, un tablero primorosamente construido, junto con las piezas de un ajedrez de marfil y ébano artísticamente fabricadas. Carta del rey de la India a Cosroes Anorchivan el Justo y el Grande: ¡Oh, rey!, deseo que vivas tanto tiempo como las estrellas continúen dando vuelta, te pido que examines ese tablero y que lo presentes a las personas de tu reino más distinguidas por sus conocimientos y su sabiduría. Haz que deliberen unos con otros y, si pueden, hazles descubrir los principios de tan maravilloso juego. Que adivinen el uso de las diversas piezas, cómo debe moverse cada una de ellas y en qué casilla deben colocarse. Que procuren descubrir las leyes que rigen las evoluciones de este ejército mímico, y las reglas aplicables a los Peones, Elefantes, Guerreros, Caballos, al General y al Rey. Si logran descubrir los principios e interpretar la práctica de tan extraño juego, tendrán derecho a ser contados en el número de los sabios; y en este caso prometo seguir siendo, como hasta aquí, tributario de vuestra majestad. De lo contrario, si vos y todos los sabios del Irán juntos no acertáis a descubrir la naturaleza y principios de este ingenioso juego, será una prueba evidente de que no son nuestros iguales en sabiduría y, por consiguiente, no tendrán, de aquí en adelante, ningún derecho a exigirnos tributos ni contribuciones. Al contrario, nosotros crearemos justo exigiros el mismo tributo que os pagábamos, pues la verdadera grandeza del hombre consiste en la sabiduría y no en el mayor o menor número de territorios, tropas y riquezas, porque todo esto último está expuesto a perderse. Cuando Anorchivan hubo leído la carta del soberano de la India, meditó largamente sobre su contenido. Después examinó cuidadosamente el tablero y las piezas, y dirigió algunas preguntas al enviado acerca del uso y naturaleza de ellas. Este contestó en términos generales: Señor, lo que deseáis saber no se puede aprender jugando el juego; lo único que puedo deciros es que el tablero representa un campo de batalla y las piezas las diferentes fuerzas empeñadas en el combate.



Figura 2. Ilustración perteneciente a un manuscrito persa donde los embajadores presentan una versión del Chaturanga al rey persa.
Fuente: (Wikimedia Commons)

Entonces el rey, dijo al enviado: -Concedednos siete días de tiempo para poder deliberar; el octavo día nos comprometemos a jugar vuestro juego o a reconocer nuestra inferioridad. En esto, el embajador indio ofreció su obediencia y se retiró con su séquito a los aposentos que les tenía preparado.

Entre tanto, el rey de Persia mandó comparecer a su presencia todos los hombres sabios e inteligentes de su corte; les presentó el tablero y las piezas y les explicó el contenido de la carta que le había escrito el soberano de la India. Entonces los sabios del Irán, cada uno según sus conocimientos, trató de descubrir el misterio de aquel enigma que parecía insoluble. Unos proponían una cosa, otros otra completamente distinta; todos hicieron numerosos ensayos con las piezas moviéndolas en todas direcciones. Todos hacían preguntas que nadie sabía contestar, continuando así hasta que acabaron de pasar los siete días. Al fin, Buzurjmihir, primer ministro, que hasta entonces había permanecido

apartado, se adelantó diciendo: -¡Oh, rey!, yo me empeño en el espacio de una noche y un día, en descubrir el secreto de este raro y admirable juego.

El rey replicó con alegría: -Este cargo te pertenece, pues conozco bien que superas a todos en claridad de talento y en penetración de juicio. El rey de Karnoj con su fanfarronería supuso que en nuestros dominios no teníamos ningún hombre capaz de descubrir el misterio de este juego maravilloso. Si nos viésemos obligados a reconocer nuestra inferioridad, echaríamos un eterno borrón sobre los labios del Irán. Buzurjmihir se llevó el tablero y las piezas a una cámara reservada; sentado allí un día y una noche, aplicó el irresistible poder de su penetrante inteligencia a investigar los principios y la práctica de este juego. Examinó cuidadosamente la situación probable de cada pieza, hasta que al fin vio claro el juego. Entonces, saliendo precipitadamente de su solitaria estancia, se dirigió a la presencia de Anorchivan hablándole de este modo: -¡Oh, rey de victorioso destino!, he examinado minuciosamente este tablero y estas piezas y, al fin, por la buena suerte de vuestra majestad, he llegado a descubrir la naturaleza de este juego.

Es la más astuta y fiel representación de un campo de batalla, cosa que conviene que vuestra majestad vea, ante todo. Al mismo tiempo mandad que el embajador indio comparezca en vuestra presencia con los más distinguidos de su séquito, así como también varios de los sabios y expertos de vuestra corte, para que sean testigos de que nos hemos salido con la nuestra, desempeñando la tarea que nos había impuesto el rey de Karnoj. Cosroes Anorchivan se alegró mucho de oír las palabras de su sabio e ingenioso ministro. Le abrazó como a un amigo, como a la gloria de su reino y como a la más preciada joya de su corte. Después mandó una diputación de sabios virtuosos, nobles y valientes para traer a su presencia al enviado del rey de la India. Al llegar éste, Buzurjmihir le pidió que dijese en público el mensaje que le había confiado su soberano.

El embajador repitió detalladamente el contenido de la carta dirigida a Arnochivan. Cuando hubo acabado, Buzurjmihir colocó el tablero y las piezas delante del rey y de los sabios de la corte que estaban presentes, diciéndoles: -Todos habéis oído las palabras del rey de Karnoj; ahora fijaros en lo que voy a deciros, en seguida, el sabio consejero les explicó que el tablero de sesenta y cuatro casillas representaba un campo de batalla, y continuó colocando en orden de combate las piezas de marfil y ébano.

Cuando Buzurjmihir hubo explicado las evoluciones de los guerreros, toda la asamblea quedó muda de admiración y sorpresa. El embajador indio, pasmado y medio encendido de ira, miraba a Buzurjmihir como a un hombre dotado de una inteligencia sobrehumana, y decía entre sí: ¿cómo ha podido descubrir la naturaleza y principios del juego? ¿Habría sido informado por algunos sabios indios, o realmente lo ha descubierto sin auxilio de nadie y guiado únicamente por su penetración investigadora y su gran inteligencia? De seguro, Buzurjmihir no tiene hoy quien le iguale en el mundo. Entre tanto, Anorchivan reconoció públicamente la sin par sabiduría de su consejero favorito.

Mandó traer el vaso más precioso de su palacio y lo llenó con las joyas más raras, y lo regaló, juntamente con un caballo de guerra ricamente enjaezado y una bolsa llena de monedas de oro, a Buzurjmihir. El chatrang, o ajedrez persa, era casi igual que el nuestro. Se jugaba en unos tableros de 64 casillas alternativamente claros y oscuros. Las piezas se llamaban Sha (Rey), Vizier (Ministro), Ratha (Barco), Fil (Elefante), Faras (Caballo) y Peadah (Infante).

Se colocaban en el tablero en la misma disposición que en nuestro ajedrez y sus movimientos eran:

El Sha, igual que el Rey actual.

El Vizier se movía paso a paso en sentido diagonal, menos en la apertura.

El Fil también va en sentido diagonal saltando dos casillas en cada movimiento, pudiendo ser de avance o de retroceso. Puede saltar por encima de la pieza que se interponga en su camino y capturar la que se encuentra en la segunda casilla, a partir de la que él ocupa, en la misma diagonal.

El Rahta es idéntico a la Torre en todo.

Los Peones tienen el mismo movimiento que los nuestros, pero en su salida no pueden adelantar más que un solo paso, y cuando alcanzan la octava casilla, si el Vizier ha sido capturado, pasa a ocupar el cargo de éste. El movimiento de las demás piezas es igual al de las nuestras. No existe enroque ni se admite que se ahogue al Rey. La apertura era siempre la misma: Se avanza simultáneamente un paso el Peón del Vizier (después esta pieza sólo podía moverse diagonalmente a la casilla inmediata). Esta jugada se hacía por orden del Sha, para que su ministro pudiese revistar y organizar los movimientos del ejército.



Figura 3. Ilustración antigua de dos jugadores de Shatranj

Fuente: (Wikimedia Commons)

2.1.5. Los Árabes y la Llegada del Ajedrez al Oeste de Europa

El ajedrez entro a lo que hoy se conoce como continente europeo de la mano de los árabes (quienes lo heredaron de los persas al conquistar gran parte de su territorio) en sus incursiones en la península Ibérica y otras regiones de la parte oriental de Europa, se adaptó muy rápidamente e inicio su evolución definitiva.

Es en el último período de la Edad Media, cuando el ajedrez recibe su denominación actual. El proceso de difusión del juego ocurre entre los siglos VI y IX cuando llega a Europa con la invasión de los moros por la península ibérica, Italia y Grecia. En España el juego cobró gran desarrollo por el apoyo oficial y como consecuencia de la asimilación cultural entre musulmanes y los católicos locales. En esta etapa se publica: el “Libro de Ajedrez, Dados y Tablas”, - año 1232 -, durante el reinado del Rey Alfonso X “el Sabio”, quien fuera su autor. La obra más importante sobre el ajedrez en la Edad Media es el “Códice” del mismo Rey Alfonso X (Sevilla 1283), cuyo original se conserva en el Monasterio del Escorial.

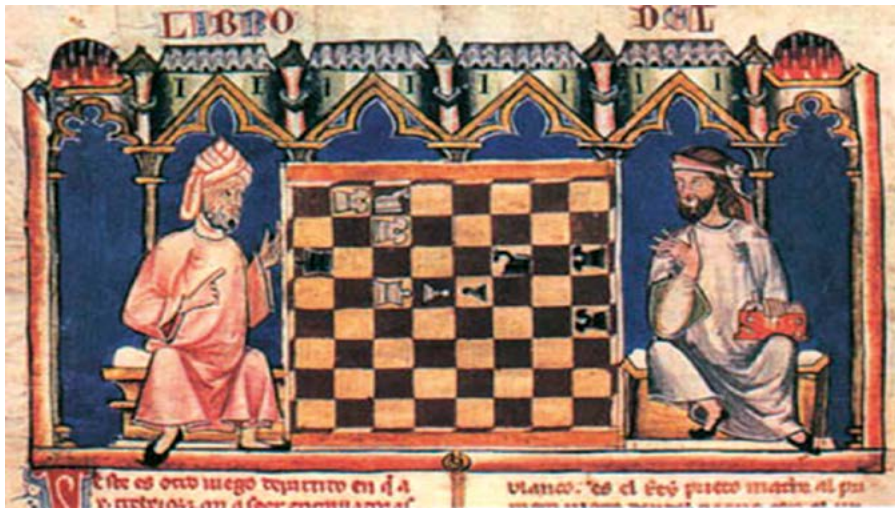


Figura 4. La imagen corresponde al mencionado libro del Rey Alfonso X
Fuente: (Wikimedia Commons)

También en España aparecen otros libros de importancia para la historia del ajedrez como el de Lucena (1497) que contiene tres movimientos de las piezas antiguas y el libro de la “Invención Liberal y del juego de Ajedrez (1561) del español Ruy López de Segura. Italia da un aporte con las obras de Carrera 1617 y de Greco “el Calabrés” 1688, quienes fueron precursores del ajedrez moderno. En los siglos XVII y principios del XVIII surgieron otros valores entre los que se debe destacar a Felipe Stamma (árabe 1735) Francis Danican Filidor (francés 1740), Ercole del Río, Loky y Ponziani (Italia).

Para el estudio del ajedrez y su mejor comprensión se propone la división de su historia y desarrollo en dos grandes períodos: el antiguo y el moderno.

Antiguo: desde su origen hasta inicios del siglo XVII, cuando se sientan las reglas fundamentales del ajedrez.

Moderno: se inicia en España y comprende desde el 1600 hasta nuestros días. Para su estudio se divide en dos etapas, considerando características técnicas de juego: romántica o clásica: 1600 – 1886, caracterizada por los sacrificios y combinaciones.

2.1.6. *La Historia de Atahualpa y el Ajedrez*

La historia de Atahualpa y su cautiverio es harto conocida, pero existe un momento de la misma en que la leyenda y la tradición se confunden con el hecho histórico de los últimos momentos del Monarca Inca. Es esta tradición la que nos dice que, ante noble cautivo, sus guardianes jugaban al ajedrez y que éste, de tanto verlos aprendió a jugarlo en su cautiverio de Cajamarca. Parece ser, entonces, que el último tramo de la vida de Atahualpa como prisionero estuvo marcado por el tablero. Diariamente se reunían en Cajamarca, en las edificaciones que desde el 15 de noviembre de 1532 servían de prisión a Atahualpa, quien para no aburrirse permanecía muy cerca de los españoles, pero principalmente sentado al lado de su protector y amigo Hernando de Soto, cierta vez Riquelme (el tesorero) jugaba contra Soto y estaba por ganar la partida y cuando Soto quiso mover su caballo, Atahualpa tomó su brazo y le dijo: “¡No, Capitán, ¡no...!, ¡El Castillo, el Castillo!” Soto ganó la partida al final y después de este suceso, ambos españoles, Soto y Riquelme invitaban a Atahualpa a jugar, pero generalmente este rehusaba hacerlo, la misma tradición nos hace creer que aquel desliz que tuvo Atahualpa cuando Soto y Riquelme jugaban, le costó la vida, pues en el famoso Concejo de los 24 jueces convocado por Francisco Pizarro para juzgarlo, se le impuso la pena de muerte con trece votos a favor y once en contra. ¿Fue Riquelme uno de los trece en aquel nefasto día del 29 de agosto de 1533? No se sabe con certeza, se especula que tomó revancha.



Figura 5. Estatua de Atahualpa, Ibarra, Ecuador.
Fuente: Dreamstime.com

2.2. Elementos Básicos

2.2.1. El Tablero de Ajedrez

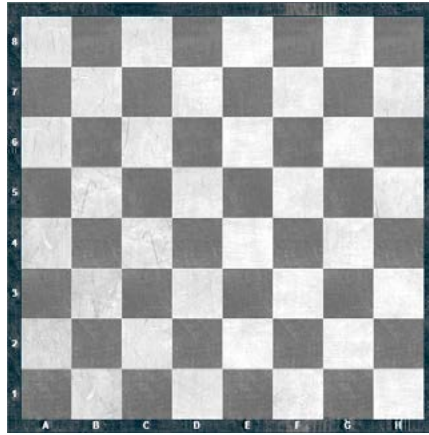


Figura 6. El tablero de Ajedrez.

Composición, estructura y ubicación para la partida

El tablero de ajedrez evoluciono a la par del juego en un inicio (basándonos en la línea evolutiva del Chaturanga hindú), este tablero era mono cromático y de diversos materiales que iban desde el cuero tallado hasta una simple tela , siempre con 64 casillas regularmente cuadradas, dando como resultado un diseño de la misma forma con el paso de los años y transiciones socio culturales el tablero se coloreo en diferente tonalidades y luego alcanzo su formato escaqueado que hoy conocemos estableciendo coloraciones predeterminadas por ser estas las más adecuadas para la vista y apreciación de las posiciones, los materiales más comunes que se utilizan hoy en día son el cartón impreso, la madera y sintéticos como el vinilo las medidas del mismo están en función del tamaño de las piezas y también existen medidas estandarizadas para eventos oficiales, su composición técnica establece que lo conforman 8 filas identificadas con números que se ubican del 1 al 8 partiendo de la posición de las piezas blancas y 8 columnas marcadas con letras minúsculas de la (de la “ a” a la h) también considerando como ubicación la posición de las piezas blancas, también se compone por diagonales de dos colores denominándose a las diagonales más extensas como “gran diagonal”, en general el tablero está compuesto por columnas, filas y diagonales. Por tanto, el tablero posee cada casilla con una designación de letra y número (siempre en ese orden).

La colocación del tablero siempre se realizará ubicando una la casilla blanca esquinera (h1) para las piezas blancas-(a8) para las piezas negras a la derecha del jugador. Además, en el tablero se reconocen también denominaciones como el centro (casillas e4-e5-d4-d5) y centro ampliado que incluye a las anteriores más las casillas d3-d6-e3-e6 y c3-c4-c5-c6, más e3-e4-e5-e6.

2.2.2. *Las Piezas del Ajedrez*

Ubicación, denominación y tipología

Las piezas del ajedrez moderno son en total treinta y dos divididas en dos bandos de dieciséis cada uno de un color diferente, los colores más usados son el negro, blanco y marfil entre otros, pero a la hora de referirse a ellas en la literatura se les denomina “piezas blancas” o “piezas negras “ independientemente del color real que posean pero siempre un bando tendrá un color oscuro (de preferencia negro) y otro un color en tonos claros, pero en lo adelante nos referiremos a ellas como blancas o negras.

La denominación moderna es la siguiente: REY, DAMA, ALFIL, CABALLO, TORRE, PEÓN.



Figura 7. Modelo de piezas de ajedrez moderno

El **REY** en el modelo actual es la pieza de mayor talla por lo general con una cruz simbólica en su parte superior esta se ubica en las casillas e1 para las blancas y e8 para las negras, la **DAMA** se define por ser algo más pequeña y poseer una corona en la parte superior y se coloca en las casillas d1 blancas y d8 negras, la **TORRE** (dos por bando) se ha diseñado con un formato al que refiere su nombre similar a la torre de un castillo medieval es más pequeña que las anteriores, su ubicación es en las casillas esquinas del tablero a1-h1

para las piezas blancas, a8-h8 para las piezas negras, el **ALFIL** (dos por bando) se coloca al lado del REY y la DAMA en las casillas c1-f1 en las blancas y c8-f8 en la negras su tipología es algo abstracta el modelo actual semeja en su parte superior a la Mitra del Obispo, el **CABALLO** (dos por bando) representa la imagen de este animal que puede ser identificada con claridad posee un tamaño medio similar al alfil y la torre, se colocara en las casillas b1-g1 en las piezas blancas y en las casillas b8-g8 en las negras, el **PEÓN** (ocho por bando) se alinean todos en las filas 2 (blancas) y 7 (negras) frente al resto de piezas que componen su bando, al igual que el alfil es una pieza bastante abstracta pues no define imagen alguna, es la más pequeña de todas.

Tabla 4.

Piezas por Bando y su Ubicación en el Tablero según el Sistema Algebraico







Piezas	Símbolo	Notación	Casilla Inicial
Un Rey		R	e1 y e8
Una Dama		D	d1 y d8
Dos Torres		T	a1 y h1, a8 y h8
Dos Alfiles		A	c1 y f1, c8 y f8
Dos Caballos		C	b1 y g1, b8 y g8
Ocho Peones		a, b, c, d,	fila 2 y fila 7



Figura 8. Tablero de ajedrez y ubicación correcta de las piezas para iniciar la partida.

Para evitar errores a la hora de colocar las piezas se recomienda ubicar primero las torres en los extremos y luego por pares los caballo y alfiles, a siguiente toda la fila de peones (los ocho peones) por último se colocara la dama que va en la casilla de su propio color o sea Dama blanca y la casilla blanca y finalmente el Rey, es recomendable hacer énfasis en que las damas van en la casilla de su propio color pues este es el error más frecuente en los principiantes a la hora de ordenar las piezas, ya cuando se tenga claridad con respecto a las denominaciones del tablero en el sistema algebraico se indicara el nombre de la casilla para cada pieza, esto como ejercicio para comprobar si se domina realmente este aspecto.

2.2.3. *Movimiento de las Piezas, Mecanismo de Captura*

Para el estudio del movimiento de cada una de las piezas iniciaremos por aquellas que poseen en esencia más simplicidad en este sentido pues sería lo adecuado para el aprendizaje sobre todo en niños, debemos considerar que salvo el peón el resto de las piezas van a realizar la captura de piezas del otro bando de la misma manera en que mueven y van a ocupar el lugar que tenía la pieza capturada por ellas, en el caso del peón posee dos maneras de captura según la situación del caso, que serán explicadas más adelante cuando abordemos lo referente a esta pieza.

El Rey:

Esta pieza que es la principal en la partida por ser quien mantiene “vivo” a su bando, se mueve una casilla en todas las direcciones que le sea posible y dependiendo de donde se encuentre el siguiente gráfico muestra un ejemplo claro de esto. También y solo en el caso de esta pieza existe una situación denominada oposición de los reyes que reglamenta que los reyes jamás podrán estar en casillas contiguas ósea uno junto al otro en ninguna de las posiciones probables del juego.

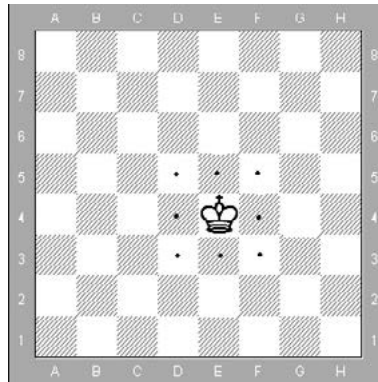


Figura 9. El diagrama muestra los posibles movimientos del Rey desde la casilla e4.

La Torre:

Pieza de importancia y solo superada en fuerza por la dama se mueve a través de las columnas y filas de manera ilimitada siempre y cuando no exista otra pieza en su camino (no pasa por encima de las piezas), captura de la misma manera que mueve y ocupa el lugar de la pieza enemiga a la que toma.

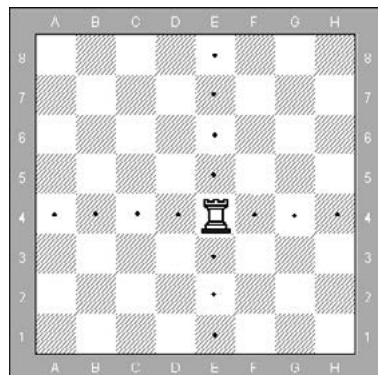


Figura 10. Ubicación de la Torre en la casilla e4 y se marcan con puntos todas las demás casillas que controla.

El Alfil:

Se mueve por las diagonales del tablero de forma ilimitada ósea cuantas casillas le sean posible en todas direcciones, pero no pasa por encima de las piezas y captura en la misma forma en que mueve ocupando el lugar de la pieza que toma, es de resaltar que los alfiles se mueven cada uno por casillas de diferente color o sea el alfil que parte de casilla blanca siempre lo hará por este color y el de casilla negra en su posición inicial.

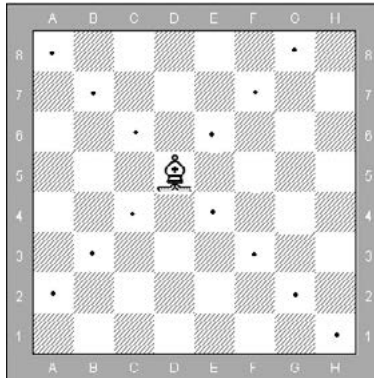


Figura 11. Diagrama que muestra el movimiento del alfil.

La Dama:

El movimiento de esta pieza unifica los de la torre y el alfil, ósea se moverá ilimitadamente por filas, columnas y diagonales, es la pieza de mayor poder en el juego, equivalente a dos torres.

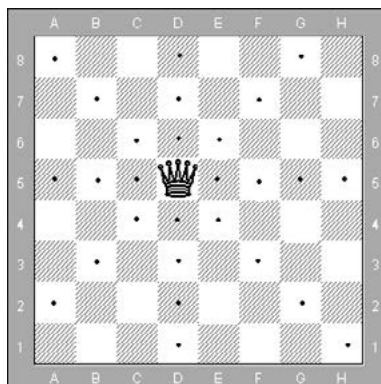


Figura 12. Diagrama que muestra el movimiento de la Dama.

El Peón:

Es la pieza de menor valor su movimiento es unidireccional, partiendo de su posición inicial en la partida el peón en su primer movimiento puede ser avanzado dos casillas, siempre en su columna este movimiento es a consideración del jugador que puede desestimar y avanzar solo una casilla, a posterior solo avanzara una casilla en cada turno, a diferencia de las demás piezas este captura en forma diagonal-frontal, o sea las casillas diagonales al frente en la dirección de su movimiento.

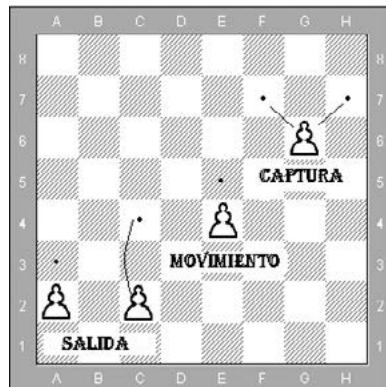


Figura 13. Diagrama de Movimientos del Peón y su Forma de Captura.

También existe un tipo de captura denominada al paso, o “peón al paso” pues solo se da entre peones, esta sucede cuando (en el caso de las piezas blancas) un peón se encuentra en la sexta fila (ejemplo del diagrama) y otro del bando contrario estando en su posición de salida ejecuta esta con la opción de avanzar dos pasos en una de las columnas contiguas a la posición del peón contrario pasando por la casilla de captura de este, el jugador de las blancas estaría en la posibilidad (no obligatoria) de realizar la captura del peón salidor de las negras ubicándose en la casilla de captura y sacando así al peón contrario, de no ejecutarse la captura al momento de la ejecución del peón salidor, queda sin efecto para el siguiente turno.

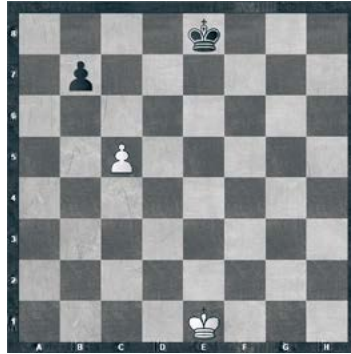


Figura 14. Posición para la Captura al Paso

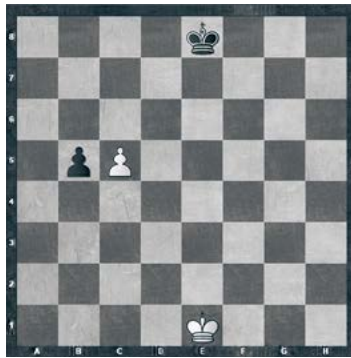


Figura 15. Segunda Posición de Captura al Paso Luego de ...b5

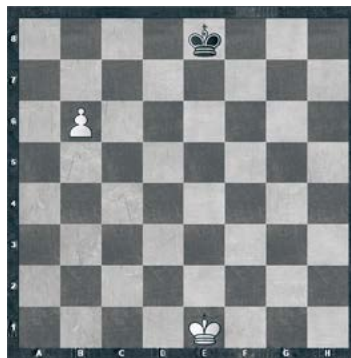


Figura 16. Captura al Paso Ejecutada por el Peón Blanco.

Los diagramas muestran los dos momentos para la captura al paso, el de la izquierda es la posición que debe existir para que sea posible esta captura al momento que le corresponda mover a las piezas negras en este caso, ya en el de la derecha se movió el peón negro de b7 a b5 pasando por la casilla controlada

por el peón blanco de c5 (casilla b6) por lo que si el jugador de piezas blancas lo decide podrá ocupar esta última colocando el peón y sacando del tablero al peón negro capturado.

El Caballo:

Es la pieza más emblemática del ajedrez su movimiento es muy particular, pues tiene la posibilidad de “saltar” sobre el resto de piezas propias o contrarias, al igual que la mayoría de piezas este es más efectivo a medida que esté más cerca de las posiciones del centro pues puede controlar un mayor número de casillas (opciones de movimiento), su movimiento se asemeja a una L pues se desplaza dos casillas y luego una tercera así un lateral según la dirección que eligió en las dos primeras y de igual manera captura a las piezas adversarias para tener una idea más clara les mostramos el diagrama siguiente:

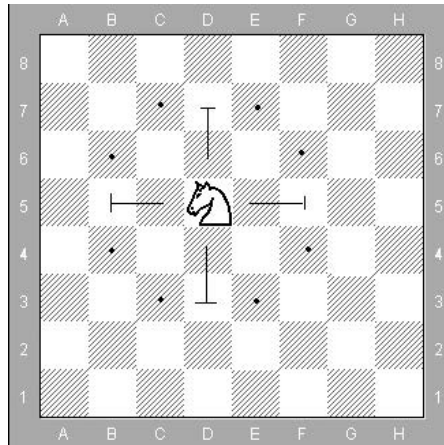


Figura 17. Jugadas que Puede Realizar el Caballo Marcadas en Puntos.

2.2.4. Valor Absoluto de las Piezas

Las piezas del ajedrez poseen un valor denominado absoluto que este dado básicamente por la capacidad de movimiento de cada una otorgando una escala en puntos que, a criterio de diferentes autores varía sobre todo en la calificación del alfil y el caballo, una de las más aceptadas es la siguiente:

Piezas	Puntos
Dama	10
Torre	5
Alfil	3
Caballo	3
Peon	1

Al REY no se le otorga ningún puntaje pues su valor radica en la vigencia del juego si el rey es eliminado la partida termina independientemente de las piezas que tenga o la ventaja material que posea.

2.2.5. Movimientos Extraordinarios

El Enroque y la Coronación

El enroque toma su nombre de la acción (movimiento) que ejecuta el Rey con la torre pieza cuyo nombre en otros tiempos fue “Roque”, y significa “con el Rey” o también se le conoce como “el Rey en la Torre”, esta es considerada una jugada de desarrollo que pretende dar mayor protección al Rey, se realiza tomando las dos piezas y moviéndolas en un mismo turno, se dan dos tipos de enroque uno “largo” cuando se realiza con la torre más lejana al Rey y otro corto con la torre más cercana, la jugada no puede ser retrocedida y se realiza una sola vez en el juego, no es obligatoria y requiere de varias condiciones de reglamento para poder ejecutarse.

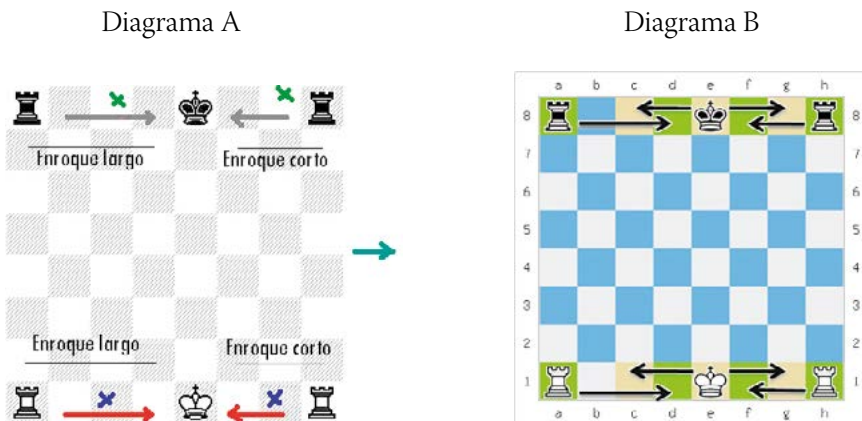


Figura 18. A) Mecánica del Enroque. B) Tipos de Enroque

El diagrama A muestra los dos tipos de enroque, el largo (que se realiza con la torre más lejana) y el corto y la dirección del movimiento de las piezas de forma correcta en el B se marca con una X la casilla donde se debe colocar al Rey.

Regla del Enroque: para ejecutar este movimiento se deben observar las siguientes reglas.

- El Rey no puede estar en jaque.
- No puede haberse movido el Rey.
- No puede haberse movido la Torre con la que se pretende ejecutar el enroque.
- No puede existir pieza alguna entre el Rey y la Torre con que se va a enrocar.
- No puede existir amenaza a ninguna de las casillas por donde pasara o se colocara el Rey.

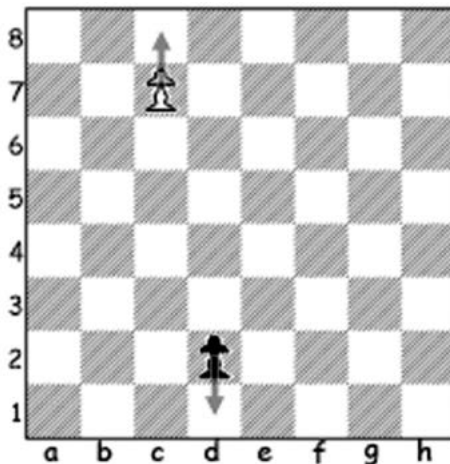


Figura 19. Coronación del Peón

La Coronación es un movimiento que se realiza con el peón y se denomina así por alcanzar este la casilla de su columna (no necesariamente la de salida) en la última fila por lo que se le otorga al jugador la posibilidad de “coronar” pidiendo una pieza que evidentemente no puede ser un peón ni el Rey, siendo posible pedir otra pieza aun cuando tuviera de ese mismo tipo una o varias sobre el tablero.

2.2.6. *La Escritura*

El Sistema Algebraico, Importancia de la Anotación.

Se le atribuye la creación del sistema algebraico al jugador sirio Felipe Stamma, aproximadamente en el año 1745. Las partidas de ajedrez para ser reproducidas y estudiadas se basan en los sistemas de notación. Hay dos sistemas para anotar una partida: el algebraico y el descriptivo, el primero de ellos por ser más preciso y simple es hoy día el único reconocido por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), en las competencias oficiales; no obstante, es importante conocer y dominar el Sistema Descriptivo para poder acceder a toda la información ajedrecística recogida en el mismo. Veamos las semejanzas al anotar una jugada en uno u otro sistema.

Tanto el Sistema de Notación Algebraico como en el Descriptivo las siguientes piezas se identifican por su inicial mayúscula, es decir:

Rey = R
Dama = D
Alfil = A
Caballo = C
Torre = T

En ambos sistemas de notación lo primero es colocar el número de orden para la jugada en cuestión a fin de saber por qué jugada va la partida, esto opera así:

Número de orden de la jugada seguido de un guion o punto. Ejemplo: si se trata de la primera jugada 1. o bien 1- ; estos números representan un ciclo, es decir, una jugada de blancas y otra de las negras, las cuales se escribirán a continuación del número de orden separadas entre sí por comas, guiones o espacios. En el caso de que fuéramos a anotar una jugada de negras que no lleva a la izquierda una jugada blanca con su número de orden correspondiente, colocaríamos éste seguido de puntos suspensivos y luego la jugada negra, ejemplo: 1... y la jugada negra en cuestión.

En el Sistema de Notación Algebraico el Peón se nombra o denomina por la letra de la columna o vertical donde está ubicado, es decir, nunca se utiliza la inicial mayúscula P como sucede con el resto de las piezas.

A continuación, los pasos correspondientes para anotar cualquier jugada en una u otra forma:

Sistema Algebraico largo o completo:

1. Número de orden de la jugada seguido de un punto o guion.
2. Inicial mayúscula de la pieza que mueve, salvo los peones se denominan por la inicial minúscula de la columna o vertical donde se encuentran.
3. Cuadro donde está ubicada la pieza que se va a mover. Guion (-).
4. Cuadro donde se ubica la pieza con la jugada.

Ejemplo:

1. **e4-e5, e7-e5.**

Aquí tenemos que ambos bandos, blancas y negras han avanzado su Peón E dos cuadros. La jugada negra está separada de la blanca en este caso por un espacio.

En caso de una posición donde se plantee que son las negras las que primero juegan tendríamos, por ejemplo: **1...Cg2-h4** donde los puntos suspensivos nos indican que se trata de una jugada de las negras.

Sistema Algebraico corto o abreviado:

En esta forma los pasos anteriormente descritos a y b son los mismos, se eliminan los pasos **c** y **d** y queda solo el último paso **e**.

Ejemplo:

1. **e4-e5**

Tanto en el sistema Algebraico completo como en el abreviado puede utilizarse el signo **x** después de la pieza que mueva a fin de indicar que se trata de un movimiento de toma o captura de una pieza adversaria, pero es oportuno conocer que existe literatura donde este signo no aparece, por lo que se infiere que, si una pieza mueve a un cuadro ocupado por una pieza adversaria, la toma o captura en la jugada en cuestión.

He aquí una secuencia corta de jugadas o partida donde se ven diferentes alternativas para la notación en el Sistema Algebraico completo y abreviado.

En la jugada 3 negra del Sistema Algebraico completo el signo de captura hace innecesario colocar un guion.

En la jugada 5 del Sistema Algebraico abreviado ambos Caballos negros podían ir al cuadro **f6** por lo cual se hace imprescindible colocar la letra **g** para indicar que se movía el Caballo que estaba en la columna **g**. Si hubiese sido el otro se escribiría **5...Cdf6**.



Figura 20. Posición Final de la Partida

El diagrama, muestra la posición final de la partida anterior. En la jugada 6, tanto en el Algebraico completo como en el abreviado los dos signos de suma o positivos indican que se dio Jaque Mate. Las negras no pueden capturar al Caballo de **d6** con el Peón de **e7** porque su Rey en **e8** quedaría en Jaque por la acción de la Dama de **e2**; recuerden que un Rey nunca puede estar en Jaque o amenazado en el turno de mover del adversario.

2.2.7. Algunas Simbologías

En la escritura se incluyen algunos símbolos cuyo significado es determinante como, por ejemplo:

Un signo de más (+) significa jaque, en caso de que sean dos signos (++) se considera como una jugada de jaque mate.

Un signo de admiración (;) después de una jugada se considera como buena la movida dos signos (;;) sería una jugada muy buena, de igual manera un signo de interrogación (?) sería considerada una jugada errónea y dos (??) sería muy mala jugada, cuando se combinan admiración e interrogación (i?) se considera como interesante, y si es primero el de interrogación (?i) se considera dudosa.

2.2.8. El Jaque y el Jaque-Mate.

Amenazas al Rey. Formas de evadirlas (Movimiento del Rey, Captura de la pieza atacante, interposición de una pieza propia).

La amenaza al Rey en el ajedrez se le denomina jaque, esta acción se da cuando una pieza contraria se coloca en posición de amenaza directa al rey o sea que a través de su movimiento llegaría a la posición donde se encuentra el Rey enemigo, todas las piezas del juego pueden realizar esta acción con la excepción de los propios reyes que entre si no pueden darse jaque, para evadir el jaque existen tres posibilidades que aplican según la situación y tipo de pieza que ejecuta la amenaza, estas son la evasión o movimiento del rey a otra casilla, la interposición de una pieza propia (del bando del rey atacado) o la captura de la pieza que está dando jaque.



Figura 21. Acción de Jaque y Evasión.

El diagrama muestra un ejemplo de jaque con Dama, en este caso aplican las tres variantes de para salir de la amenaza.



Figura 22. Acción de Jaque y Resolución de Captura, Evasión o Interposición.

La acción de **captura** funciona en todos los casos menos cuando se da un jaque (dos piezas a misma vez están amenazando al rey).

La **evasión o movimiento** del rey es aplicable contra todos los jaques siempre y cuando el rey tenga la posibilidad de moverse a otra casilla.

La **interposición de pieza**, esta acción no es viable en los casos de jaque doble pues solo elimina una amenaza, tampoco es efectiva contra el jaque de caballo o de peón, contra el resto si puede ser aplicada.

También encontramos diferentes denominaciones de jaques, por ejemplo:

El jaque doble que como ya dijimos se da cuando dos piezas simultáneamente amenazan al rey. El diagrama abajo marca con colores las líneas de ataque (jaques) del alfil y el caballo luego de que este último se desplace a f6.



Figura 23. Ejemplo de Acción de Jaque a Descubierta y Jaque Doble

El jaque a la descubierta, se da cuando se mueve una pieza y otra es la que queda en posición de amenaza al rey, el diagrama siguiente nos da un ejemplo de esto, el alfil se desplaza a g4 amenazando el caballo y a su vez habilita a la torre blanca de e1 que da jaque al Rey negro.

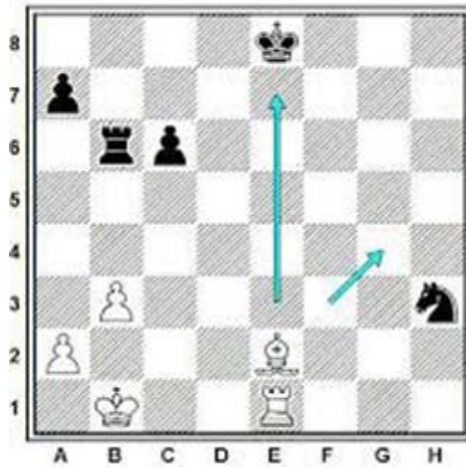


Figura 24. Ejemplo de Jaque a Descubierta

También existe el llamado “jaque perpetuo” que es una situación de jaque repetitivo e inevitable que redunda en un resultado de empates, en el siguiente diagrama se da una posición de ejemplo, juegan negras y dan jaque en f1, Rey blanco a h2, Df2 jaque y así se repite la posición, que luego de tres veces por ambos bandos resulta en tablas reglamentarias, por lo general se busca esta posición para buscar tablas cuando se está inferior en posición o material.

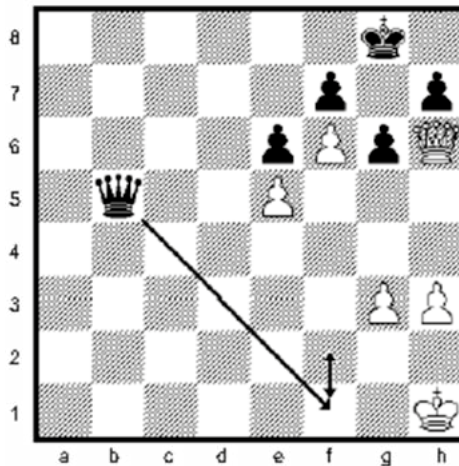


Figura 25. Ejemplo de Jaque Perpetuo

Jaque Mate, Fin de la Partida

El jaque mate es la situación que se presenta cuando el rey estando amenazado por una pieza contraria el jugador no logra eliminar la amenaza por ninguna de las vías posibles, esto determina el final de la partida.

Existen un grupo de acciones de mates que se denominan mates básicos o elementales para la realización de estos es importante determinar que se debe llevar al rey contrario a los extremos del tablero y que veremos a continuación.

Reglamento: la proximidad de los reyes.

n ningún caso los reyes pueden estar en casillas contiguas esto constituiría una jugada ilegal.

Mates básicos

- a. Rey y Dama contra Rey, dos variantes de mecánica de mate. Este Jaque Mate es muy fácil darlo pues la Dama es una pieza muy poderosa capaz de llevar ella sola al Rey adversario a un extremo o borde del tablero. Se puede forzar el traslado del Rey a un extremo con la Dama, colocándola con relación a éste a salto de Caballo, pero siempre teniendo cuidado de dejarle al menos un cuadro para mover y evitar la posición de ahogo; luego se trae al Rey propio para apoyar el Jaque Mate.



Figura 26. Posición Típica de Mate con Rey y Dama con Apoyo.

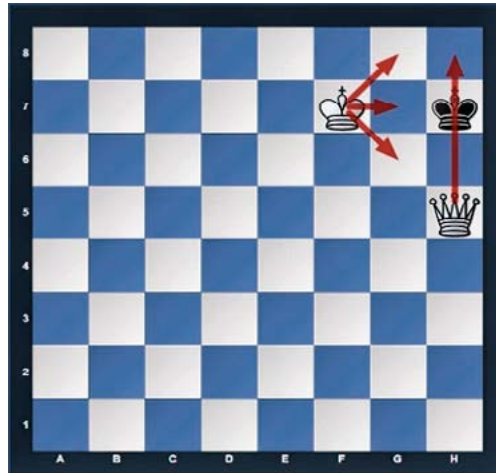


Figura 27. Posición de mate con dama y rey con bloqueo.

- b. Dama y caballo contra Rey, posición de jaque mate. La mecánica de mate es limitar la movilidad del Rey con la dama contraria apoyada por su caballo, aunque esta puede hacerlo por sí sola y luego traer a su caballo para el punto de apoyo en el mate.

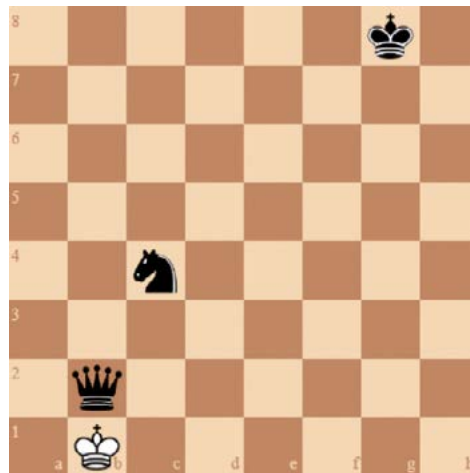


Figura 28. Posición de Mate con Dama y Caballo

- c. Rey y Torre contra Rey. El Rey como elemento de ataque, el “tiempo” (movimiento) de espera para lograr la posición de rechazo. Mecánica de la maniobra.



Figura 29. Posición de Mate con Rey y Torre

- d. Dama y alfil contra Rey, mecánica de la limitación de espacio es similar a la que se ejecuta con otras piezas y la dama, está por si sola puede ir limitando la movilidad del rey contrario hasta llevarlo a los extremos del tablero (filas o columnas de los bordes o esquinas).

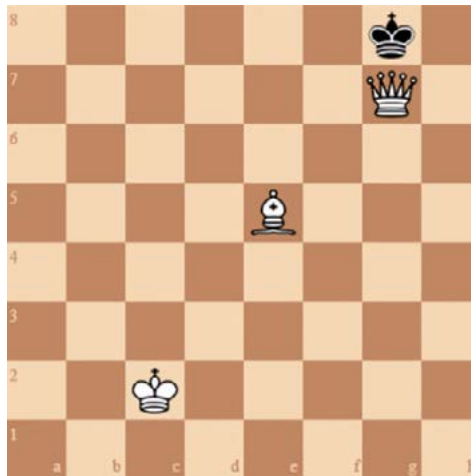


Figura 30. El diagrama representa la posición final de jaque mate con Dama y Alfil, este último creando apoyo para la Reina.

- e. El mate de Rey y dos Torres contra Rey. Maniobra de la escalera. Posición más efectiva de las torres. Mecánica de la maniobra.

Aunque no es un mate elemental porque en él intervienen dos Torres contra un Rey que ha quedado solo en el tablero, este Jaque Mate es interesante para ilustrar las posibilidades de las Torres combinadas

La mecánica del mate con dos torres se sustenta en consecución de acciones de ambas torres y la movilidad que estas poseen frente a las limitaciones del Rey contrario para alcanzarlas, ambas van empujando al monarca a un extremo del tablero donde una lo mantendrá controlado mientras la otra ejecutará la jugada final de jaque mate.

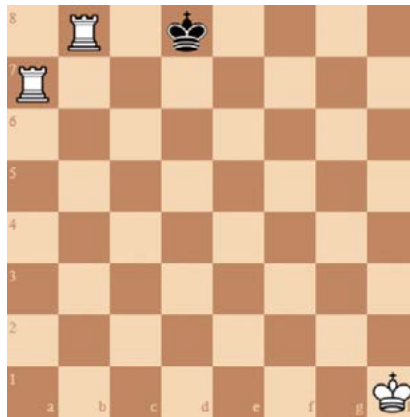


Figura 31. Ejemplo de Jaque Mate con Dos Torres.

- f. Mate de Rey y dos alfiles contra Rey, la mecánica de mate implica todas las piezas a la vez el rey blanco en este caso deberá realizar función de bloqueo y los alfiles se combinarán para ir limitando la movilidad del rey negro llevándolo hasta una de las esquinas, es importante indicar que este mate solo se puede dar en esta posición con el rey en una de la esquina del tablero.



Figura 32. Posición de Mate con Dos Alfiles

2.2.9. Ejercicios de mates en una jugada

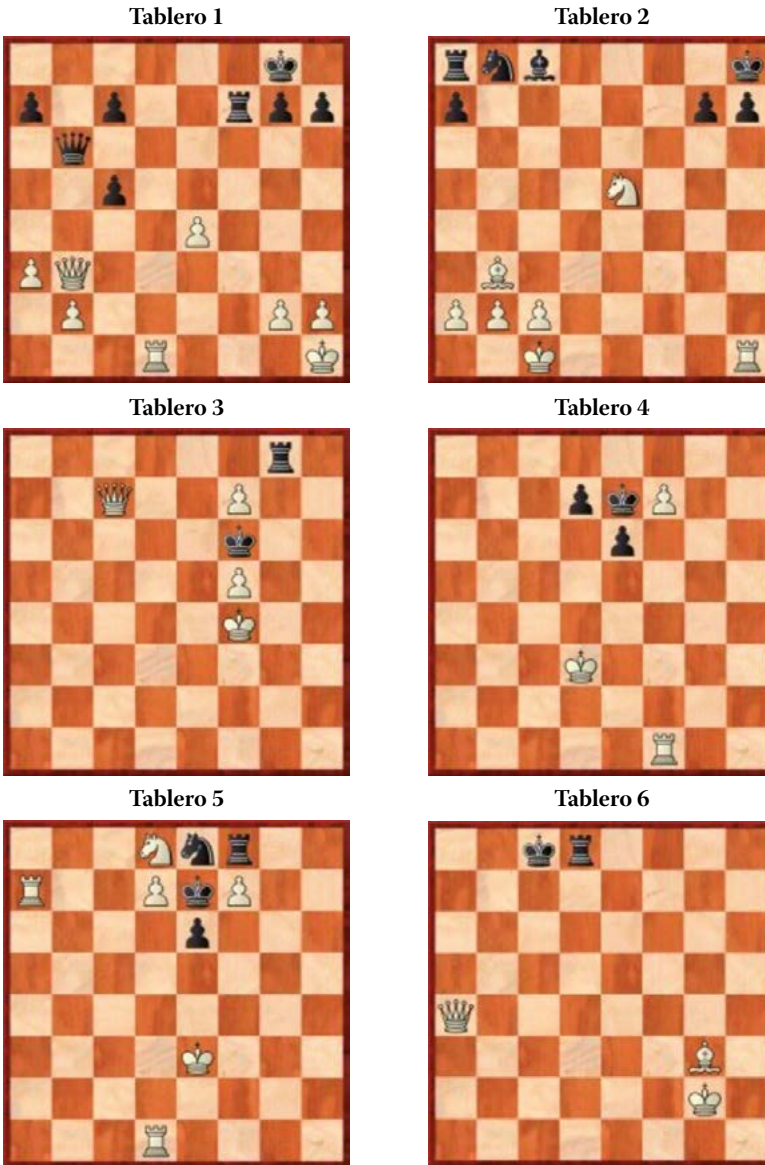


Figura 33. Ejercicios de Jaque Mate en una Jugada se Visualizan desde el Tablero 1 al 6

2.3. Las Situaciones de Tablas

Mutuo Acuerdo

La situación de tablas por mutuo acuerdo es definitivamente una decisión de los jugadores basada en intereses comunes de dividir el punto y que obedece casi siempre una estrategia fundamentada en beneficio común o también puede darse por la posición de equilibrio en la partida por lo cual uno de los dos propone las tablas y estas son aceptadas, por el contrario, aquí solo se dice: "tablas" en tono de propuesta que puede ser aceptada o denegada.

Insuficiencia de Fuerza (o Material)

Las tablas por insuficiencia de fuerza o como se le conoce también "insuficiencia de material", se da cuando los dos bandos han quedado en una situación donde ninguno puede alcanzar la victoria por no contar con las piezas necesarias para lograrlo, esto es evidenciado y se solicita al árbitro las tablas de ser necesario, los casos específicos son cuando han quedado ambos reyes solos en el tablero, cuando uno o ambos bandos solo cuentan con un caballo o un alfil. El siguiente diagrama muestra con claridad ejemplos de insuficiencia de material.

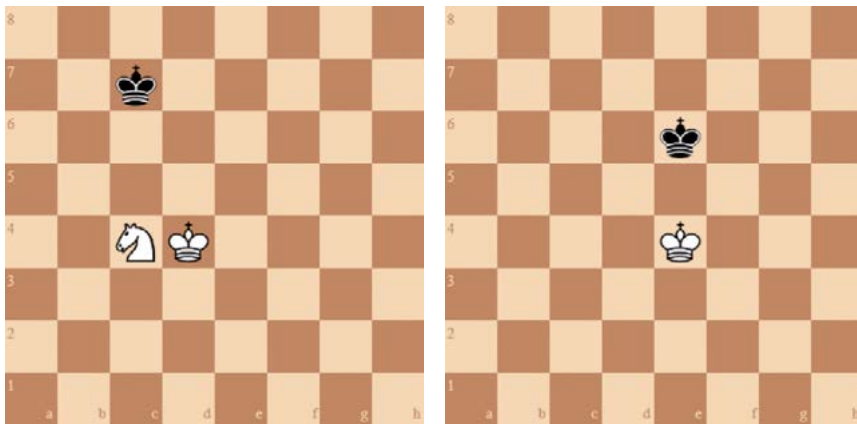


Figura 34. En el diagrama de la izquierda el rey solo cuenta con el caballo por lo que resulta imposible lograr la victoria pues no se logra mate, en la posición de la derecha ambos reyes han quedado solos por lo que es automáticamente tablas

Ahogado

La posición de “ahogado” se da cuando correspondiéndole mover a un bando le es imposible realizar jugada alguna con ninguna de sus piezas incluida el Rey. El diagrama nos muestra una típica posición de ahogado pues le corresponde jugar al Rey blanco que al no estar en jaque y no poder moverse a ninguna casilla se decreta las tablas por ahogo.

A continuación, se muestran dos ejemplos de ahogado, Figura 35-A, le corresponde jugar al rey blanco y no está en jaque ni puede moverse, en la Figura 35-B, le corresponde jugar al Rey negro, pero no tiene a donde y el peón está bloqueado en este caso las negras tienen un peón, pero este está bloqueado por otro de las blancas.

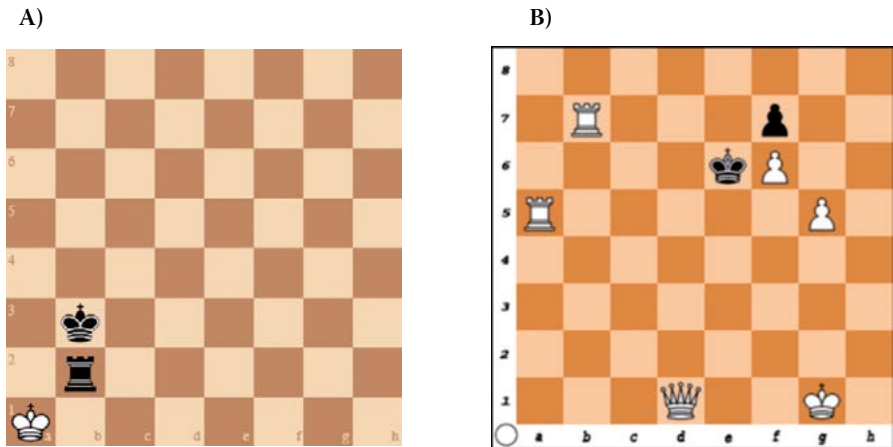


Figura 35. Situaciones de ahogado (Tablas A y B)

Repetición de Posición

La repetición de posición como su nombre indica, es la sucesión de las mismas jugadas tres veces consecutivas por ambos bandos, esto da lugar a “tablas por repetición”, caso típico de tablas por repetición es cuando se está en posición de jaque “perpetuo” (ver diagrama de la página).

Regla de las Cincuenta Jugadas

A solicitud del jugador que le corresponde mover que declara su intención de hacer una jugada con la cual se arriba a las 50 hechas sin que se haya producido movimiento de peón o captura de pieza alguna, en la práctica esto solo sería posible moviendo únicamente los caballos ambos jugadores.

2.3.1. Reglas y Conceptos Básicos

Conceptos de la Ventaja, Calidad y el Cambio

Se considera que se tiene ventaja en dos formas básicas, una cuando tenemos superioridad material dada en el valor de las piezas (valor absoluto) que tenemos y las que posee el contrario y también cuando tenemos ventaja desde el punto de vista posicional o sea que la situación resultante en el tablero nos da una probabilidad relativa de obtener la victoria.

En cuanto a la “**calidad**”, se le denomina a la ventaja que se logra desde el punto de vista material al realizar algún cambio de piezas o por medio de alguna jugada que nos la otorga.

Cambio es la acción que se da mediante la captura de piezas, este puede ser de igualdad o de ventaja-inferioridad según del lado que se valore o sea según el color de piezas que se tenga en la acción, es un intercambio de piezas que se da casi siempre buscando la igualdad de valor absolutos de las mismas.

Pieza Tocada, Posiciones Irregulares.

Se denomina pieza tocada cuando un jugador ha tomado la pieza con su mano lo cual le obliga a moverla en caso de que esto sea posible.

Reglamento: La Conducta de los Jugadores

En relación con la conducta adecuada de un jugador el reglamento establece ciertos parámetros sobre todo éticos, entre otros están:

El evitar hacer ruidos innecesarios que afecten la concentración del contrario o a otros jugadores, la prohibición de teléfonos u otros medios tecnológicos de comunicación o transferencia de información, mantener una higiene adecuada, evitar cualquier contacto físico con el contrario, observar un vocabulario adecuado, evitar conversar con el contrario u otro jugador durante la partida, etc.

El Uso del Reloj

El uso del reloj en las partidas oficiales es obligatorio, el árbitro del torneo realizara la colocación de este de forma adecuada, el reloj se utiliza para el control de tiempo parcial y total de la partida y de cada uno de los jugadores (tiempo de reflexión) y este puede determinar el resultado final de la misma

dado en la terminación del tiempo de reflexión preestablecido, lo cual redundará en la pérdida del punto aun cuando estuviera ganando la partida.

El Resultado de la Partida

Una partida o juego termina con la victoria de un jugador cuando:

Coloca bajo Jaque Mate al rey de su oponente con una movida legal.

Su oponente declara que abandona la partida.

Cuando se utiliza el Reloj de Ajedrez y su oponente rebasa el tiempo establecido de reflexión. Es muy frecuente que no se produzca el Jaque Mate en una partida; uno de los dos adversarios considerándose perdido sin remedio abandona o se rinde cuando lo estima conveniente. Se considera poco ético continuar jugando en una posición muy inferior ante un adversario de reconocida fuerza ya que el resultado adverso será inevitable de cualquier forma.

También se da por finalizada cuando el resultado es empates (ver regla de partidas tablas).

2.3.2. Las Combinaciones Básicas

Clavada

Se denomina clavada cuando una pieza está en posición de atacar a otra que no puede ser movida por estar el Rey en la misma línea de ataque, esta puede ser realizada con alfil, dama, y torre.



Figura 36. El Diagrama Muestra una Posición de Clavada

La Pinza o Tenedor

Se denomina pinza al jaque con amenaza simultánea a otra pieza que no puede ser defendida, o amenaza simultánea a dos piezas, es una combinación básica y puede ser ejecutada con el peón, caballo, dama, alfil o torre.

La Figura 37 muestra el jaque de pinza, amenaza simultánea Rey y Dama, en la que la Dama ejecuta un “tenedor o pinza” sobre dos piezas menores en este caso el Alfil y el Caballo negro.

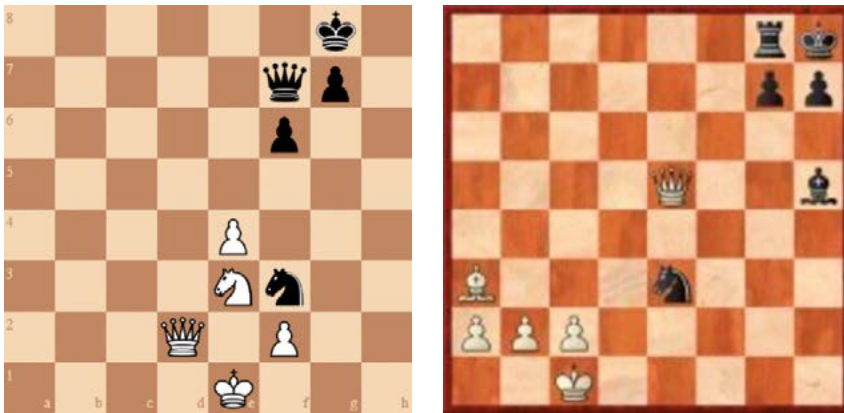


Figura 37. Situaciones de Tenedor o Pinzas

En situaciones esta combinación permite que el contrario establezca una respuesta defensiva por eso es importante que según la posición se amenace a piezas de mayor valor que la que realiza el ataque.

El Pincho

Es el jaque que se ejecuta buscando el desplazamiento del Rey enemigo para capturar una pieza que está en la misma dirección del ataque, es importante que se tenga en consideración que estos ataques de combinación siempre deben tener como objetivo la ganancia de material y la consecución de una posición ventajosa que permita obtener la victoria, el “pincho” se puede ejecutar con alfil, torre y dama.

La Figura 38 indica el desplazamiento previo de la Dama para dar jaque buscando que el Rey se mueva y así poder capturar la Torre que está en b7.

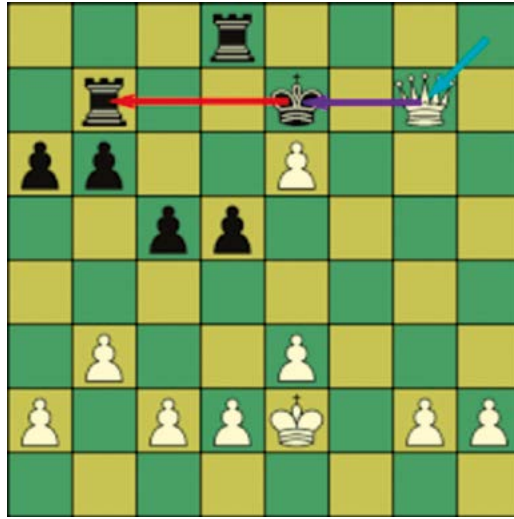


Figura 38. Situación de Pincho

Jaque Doble

Esta combinación imposibilita que el Rey pueda resolver la situación interponiendo o capturando a la pieza atacante, solo evadiendo (moviendo) puede salir de esta amenaza. La Figura 2.39 muestra un ejemplo sencillo de jaque doble, la torre que estaba en f6 se desplazó a f8 dando jaque y permitiendo así que el alfil que está en b2 también se incorporara al ataque dando jaque al Rey.



Figura 39. Situación de Jaque Doble

Ejercicios de Combinaciones

Esta combinación simple que veremos a continuación es muy común en los principiantes.

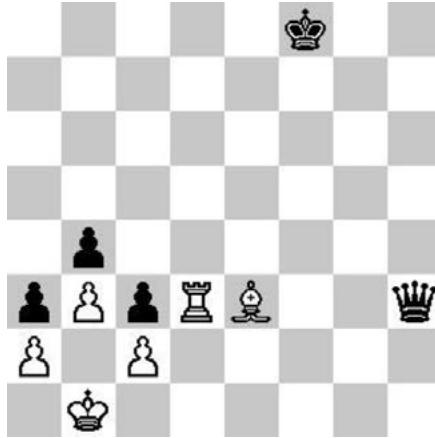


Figura 40. Ejercicio de Combinación Básica

Juegan las blancas y moverán su alfil a la casilla c5 dando jaque al Rey negro y creando una amenaza directa de captura de la Torre blanca sobre la Dama negra, este tipo de acción es muy efectiva pues obliga a las negras a tener que resolver el tema del jaque y por ende perderá la pieza, en este caso la Dama.

Para ejercitarnos un poco sobre esta temática les proponemos resolver algunas combinaciones simples las cuales deberán identificar.

Posición: Blancas: Rb1, Ca6, a2, b2, **Negras:** Rf8, Cd3, Ah7, h6 juegan negras.

Posición: Blancas: Tf1, Rb1, Cf4, **Negras:** Rf8, Dc7, b3 juegan blancas.

Posición: Blancas: Ta4, Ra3, **Negras:** Rf8, Dh8 juegan blancas.

2.3.3. Finales Simples

Importancia del rey en los finales

En la fase final de la partida el Rey cobra una significativa importancia, y pasa a ser de una pieza ofensiva en muchos casos y también como elemento de la defensa, cuando han desaparecido la mayoría de las piezas y nos encontramos en posiciones con predominio de peones el Rey pasa a ocupar un papel

protagónico, también en situaciones donde existan piezas menores y peones o no existan columnas abiertas, es vital entender el papel de esta pieza en los finales según la situación que se presente en el tablero, de ellos dependerá en gran medida el resultado de la partida.

Rey y Peón contra Rey

Este se puede considerar como el final más sencillo e importante en la teoría del ajedrez.

Este final está regido por dos reglas básicas que son:

- La regla del cuadrado y la regla de las casillas eficaces.

Pongamos un ejemplo ilustrativo de este tipo de final.

POSICION: blancas: Re4, e2 negras: Re6

Juegan las blancas

e3 ...

Asegurándose la oposición mediante el movimiento del peón (tiempo extra a favor).

Rd6

Rf5! ...

Se entabla la lucha de los reyes. El rey blanco, con la oposición conquistará la casilla **f7** (o **d7**) objetivo necesario para apoyar el avance del peón hasta la octava fila.

Rd7

Si 2. ..., Re7 entonces; 3. Re5, Rd7 (o Rf7); 4. Rf6! (o Rd6) etc.

Rf6 **Rd8**

e4 ...

No se reduciría el proceso jugando 4. Rf7 porque seguiría: 4. ..., Rd7; 5. e4, Rd6; y el blanco se vería obligado a jugar 6. Rf6, etc. Por ello el blanco adelanta su peón para ponerlo al alcance del rey.

Rd7

e5 Re8

Re6! ...

Tomando nuevamente la oposición. En cambio, sería un error 8. e6 porque mediante 6. ..., Rf8 el negro obtendría la oposición y el empate: 7. f7+, Re8; 8. Re6 y ahogado.

Rd8

Rf7 ...

Y el blanco se aseguró la coronación del peón pues su influencia se extiende hasta la casilla de coronación (e8).

2.4. La Oposición

Oposición: el concepto más importante de los finales, sobre todo si son sólo de peones. La oposición es propia de los reyes y se llega a ella cuando ambos monarcas se encuentran frente a frente y sólo están separados por una casilla, el color al que le toque mover quedará inferior o posiblemente en posición perdida, ya que se verá obligado a retroceder con su rey o hacerse a un lado porque el rey enemigo le cortará el paso. Veamos un ejemplo: las blancas acaban de mover 1. **Rd5** y han logrado la oposición, las negras están a su merced, ya que están obligadas a retroceder continuamente:

2.4.1. Tipos de Oposición:

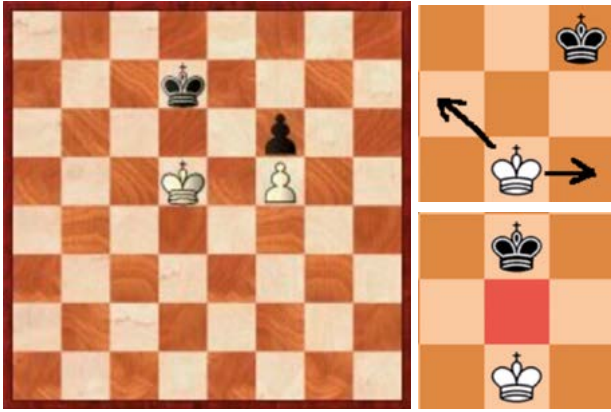


Figura 41. Tipos de Oposición.

Oposición Directa: donde están separados por una casilla en dirección vertical u horizontal.

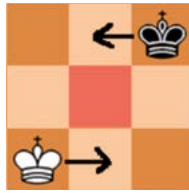


Figura 42. Mecánica de la Oposición.

Oposición Diagonal: donde están separados por una casilla en dirección vertical y horizontal. El bando que la posee suele transformarla en oposición directa.

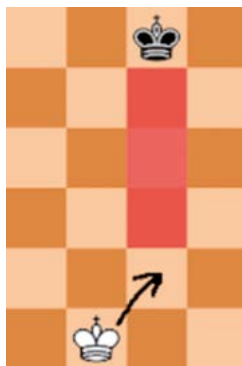


Figura 43. Oposición Distante o Lejana.

Oposición Distante: Cuando los separa 3, 5 casillas. Igual que la anterior su utilidad para transformarla en oposición directa.

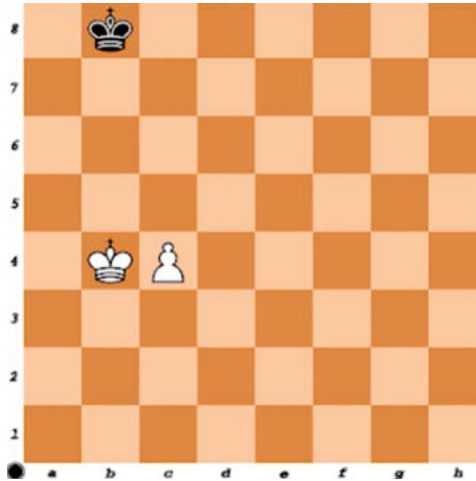


Figura 44. Oposición Distante.

2.5. La Oposición Distante

Cuando se alcanza un final de rey y peón contra rey, los reyes no están necesariamente cerca uno de otro. Aunque, en principio, debe salir corriendo para llegar lo más adelante posible, es necesario algo de sutileza debido a la “oposición distante”.

Si hay un número impar de casillas entre dos reyes se enfrentan entonces el jugador que no le toca mover y apartarse cuenta con la oposición a distancia - si acercar tu rey hacia el rey de tu oponente va a significar ceder a la oposición directa, entonces a menudo vale la pena tomar la oposición distante en su lugar.

2.5.1. Regla del cuadrado

La Regla del cuadrado se basa en la existencia de un rey que quiere detener, sin la ayuda de otras piezas, la coronación de un peón enemigo. Si el Rey que cuenta con el peón no puede llegar a tiempo para protegerlo del Rey enemigo en su intento de promoción, la situación requiere determinar si el peón llegará a la casilla de promoción para conseguir una dama en el tablero.

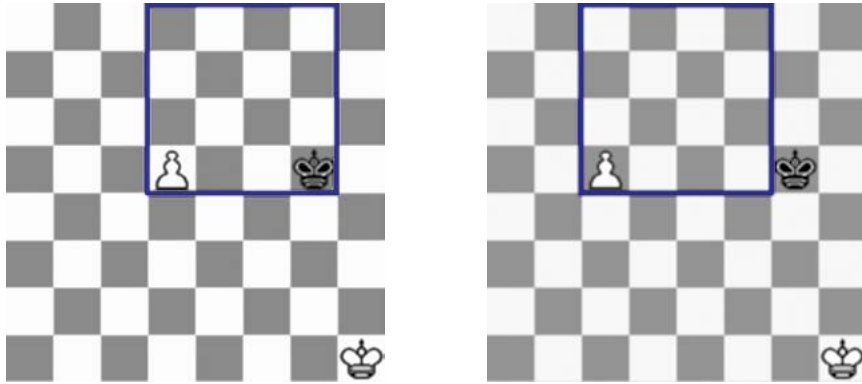


Figura 45. Posiciones Referentes a la Regla del Cuadrado o Cuadrante.

Los diagramas muestran dos situaciones diferentes que jugando siempre las blancas ubican al Rey negro en posibilidad o no de alcanzar al peón negro.

Analizaremos en qué condiciones puede el Rey evitar la coronación del peón ubiquemos un peón en la casilla f5 tomamos la casilla ocupada por el peón como uno de los vértices, trazaremos dos cuadrados (uno a cada lado del peón) cuyo lado tenga por longitud tantas casillas como las que separan el peón de la 8va. fila horizontal. En el diagrama observaremos que los lados de ambos cuadrados lo ocupan las casillas: a8 d8 f8 h8 c7 c5 e5 g5 h5 y el lado de la casilla de coronación f6 y f7, el rey negro correspondiéndole jugar impedirá coronarse el peón blanco si se encuentra dentro de uno de los dos cuadrados de este o si puede entrar inmediatamente.

Si el rey negro no le corresponde jugar necesita para detener el peón encontrarse ya dentro de uno de dichos cuadrados. Imaginemos el rey negro en la casilla h4; si le corresponde jugar llegaría a detener el peón mencionado abandonado a sus propias fuerzas entrando en el cuadrado de este por medio de 1. Rh5 o 1..Rg5. Si no le corresponde jugar es incapaz de impedir al peón que llegue a dama, pues se encuentra fuera del cuadrado.

2.5.2. Regla de las Casillas Eficaces

Suponiendo que el rey contrario esté dentro del cuadrado de nuestro peón podrá éste dos condiciones que han sido también matemáticamente establecidas por una regla sencilla que comprende tres casos:

1. El peón aún no ha alcanzado la 5ta casilla.
2. El peón ocupa la 5ta casilla.
3. El peón ocupa la 6ta casilla.

En el caso primero (el peón no ha alcanzado su 5ta casilla) el peón llegará a dama si el rey de su bando puede ocupar una de las tres casillas situadas frente al peón y separados de este por una fila horizontal. Por ejemplo, si existe un peón en e4, el peón coronará inevitablemente si su rey ocupa una de las casillas e6, d6 o f6.

Supongamos primero que el rey ha ocupado ya una de las tres casillas.

que denominaremos eficaces situemos el rey blanco en d6 y el rey negro en d8 y supongamos que juega el blanco.

1-e5 Re8 2. Re6 Rf8 3... Rd7 (es esencial dominar la casilla de promoción) si 3 Rf6 Re8 4 e6? Rf8 5 e7 Re8 6 Re6 y el juego es tablas. Rf7 4 e6+ rey juega 5 e7 rey juega 6. e8=dama, ganando.

Veamos algunos ejemplos donde el dominio de las casillas eficaces se impone.

Posición 1 B: Re1 e2 N: Re8

Si el blanco juega ganará porque su rey podrá ocupar una de las casillas eficaces d4 e4 o f4.

Veamos:

1 Rd2 Rd8 2 Rd3 Rd7 3 Re4 Re6 4 e3 (ahora las casillas eficaces son d5, e5 y f5, pero el rey blanco podrá ocupar una de ellas por tener ganada la oposición lo que obliga al rey negro a cederle el paso) Rd6 5 Rf5 Rd5 (si 5...Rd7 o Rc7 8 Re5) 6 e4+ Rd6 7 Rf6 Rd7 8 e5 Re8 9 Re6 tomando la oposición Rd8 10 Rf7 Rd7 11 e6 y ganan

En cambio, si sale el negro podrá impedir al rey blanco la ocupación de todas las casillas eficaces con 1...Re7; exhortamos a los profesores a que ellos mismos indaguen como se hace tablas.

Es bueno señalar algo muy sencillo y práctico cuando el peón llega a 7ma. línea con jaque es tablas, cuando llega sin jaque gana.

Posición 2 B: Rd1 c3 N: Rf8

En la posición referida el blanco debe prestar atención. Si por ej 1 Rd2 (jugada natural) Re7 2 Rd3 Rd7 (si Rd6 3 Rd4 y ganan) 3 Rd4 Rd6 y tablas por ganar la oposición.

La manera de ganar es esta:

1 Rc2 Re7 2 Rb3 Rd6 3 Rb4 Rc6 4 Rc4 Rb6 5 Rd5 conquistando una casilla eficaz y coronando por lo tanto el peón. Las blancas se han aprovechado del alejamiento del rey negro de la casilla b6 la cual no ha podido ser alcanzada por él cuando el rey blanco se colocó en b4.

Veamos en la siguiente posición como es tablas porque el rey negro corta el paso al blanco hacia las casillas eficaces.

Posición 3 B: Rb2 g3 N: Rc7

1.Rc3 Rd7 (¿1...Rd6? 2 Rd4 Re6 3 Re4 Rf6 4 Rf4 Rg6 5 Rg4 Rh6 6 Rf5 conquistando una casilla eficaz y ganando) 2 Rd4 Rd6 3 Re4 Re6 4 Rf4 Rf6 5 Rg4 Rg6 6 Rh4 Rh6 7 g4 Rg6 8 g5 Rh7 tablas.

En el caso segundo (cuando el peón se encuentra en su 5ta casilla) el peón llegará a la 8va si su rey correspondiente puede ocupar una de las tres casillas situadas inmediatamente delante del mismo; por ejemplo, peón en e5 R en g6 y el negro en g8 se gana porque el rey alcanza una de las casillas señaladas f6 e6 d6 o lo que es lo mismo el rey está en la otra línea delante del peón.

Veamos algunos ejemplos

Posición 4: B: Rd6 d5 N: Rd8

Aquí el rey blanco ocupa la casilla eficaz d6 para ganar jugará inmediatamente 1...Re6 o Rc6, por ejemplo.

1. Re6 Re8 (si 1...Rc7 2 Rc7 etc.) 2 d6 Rd8 3 d7 Rc7 4 Re7, etc.

En el caso tercero (cuando el peón está en la 6ta fila)

Dicho peón se coronará cuando el avance a su 7ma casilla no de jaque al rey contrario, (encontrándose éste naturalmente dentro del cuadrado y estando el peón apoyado en su avance por el propio rey).

Ejemplo B: Rd6 e6 N: Rd8

Si juega el blanco será tablas porque realizan 1 e7 Re8 2 Re6 ahogado, si en cambio hubiera jugado el negro a e8 el peón llega a la 7ma línea sin dar jaque por tanto gana.

Una excepción importante a los tres casos de las casillas eficaces es cuando se trata del peón torre, donde esta regla no tiene aplicación. Un Peón de torre llegará a dama muy rara vez pues para ello se requiere que el rey enemigo no pueda ocupar la casilla del rincón donde ha de coronarse el peón, es preciso además que el propio rey no pueda ser encerrado en la banda por el rey contrario. La razón de ser de esta regla es la frecuencia con que se produce el AHOGADO del rey del bando débil (cuando éste domina la casilla de coronación) y del rey del bando fuerte (cuando está encerrado en la banda).

Ejemplos: B: Rb6 a7 N: Ra8 (ahogado rey débil)

B: Ra8 a7 N: Rc7 (ahogado rey fuerte)

2.6. El Valor Relativo de las Piezas

El valor relativo está dado por la posición y papel determinante que ocupa una pieza dentro del juego, por ejemplo, en determinada situación un peón puede tener mayor “valor relativo” que una dama, pues su posición es más determinante para el resultado final de la partida, para ilustrar este tema a continuación les propongo leer la valoración del ex Campeón Mundial Dr. Enmanuel Lasker:

“Las piezas en el ajedrez tienen valor únicamente en tanto que están en posibilidad de efectuar capturas, de defender otras piezas, de privar al Rey contrario de sus casillas de escape, de dar jaque, de interponerse contra las del contrario, de atacar y defender varias piezas simultáneamente y, por último, de apoyar o combatir el avance de los peones. Cada pieza posee estas capacidades y mientras mayor sea la movilidad y el número de casillas dominadas por ella, mayor es también la probabilidad de que sea usada ventajosamente por un buen jugador”

2.7. Los Componentes de la Posición: Espacio, Fuerza, Tiempo

Estos elementos son esenciales y determinantes dentro del juego de ajedrez, el espacio está dado por la posibilidad de movimiento, el control de casillas

importantes y la correcta y eficaz colocación de las piezas en el tablero, la fuerza reside en el potencial valor material de nuestras piezas (sustentado en el valor absoluto) y el tiempo es sobre todo la posibilidad de movimiento, esa ventaja sutil que proporciona la antelación dada en la oportunidad de mover (tiempo o movimiento), entiéndase que no se refiere al tiempo dado en minutos o segundos.

El ejemplo más claro de la ventaja en tiempo (oportunidad de movimiento) se da la ya vista regla del cuadrado, en cuanto al valor de este “tiempo” en el inicio de la partida es el que les concede una ventaja mínima a las piezas blancas por ser las primeras en mover.

2.7.1. Principios Elementales de la Apertura

Inicio de la Partida. El Desarrollo

El concepto de desarrollo de las piezas se da en la activación de un mayor número de piezas de forma adecuada, generalmente con control del centro, mayor dominio de casillas (espacio) y estructuración coordinada entre ellas, llamase desarrollar las piezas a la acción de activarlas para alcanzar una movilidad óptima.

Ejemplos de algunos juegos clásicos de Peón Rey

Las aperturas de peón rey son aquellas que parten de la jugada e4 de ella se derivan un amplio número de esquemas cada uno con denominación propia y diferente, en el presente trabajo nos referiremos aquellos que deberán ver primero los que se inician en el aprendizaje del ajedrez.

Después de 1. e4 e5 las blancas tiene cinco posibilidades principalmente:

- a. 2. d4 Apertura del centro
- b. 2. Cc3 Apertura Vienesca
- c. 2. Ac4 Apertura del Alfil
- d. 2. f4 Gambito del Rey
- e. 2. Cf3 Apertura del Caballo Rey

Apertura del Centro

Actualmente la apertura central y el Gambito del Centro que de ella se deriva casi no se usan en partidas de torneos, ya que la prematura salida de la dama en la primera, y los sacrificios de peones en el segundo sólo pueden verse coronados por el éxito, si las negras descuidadamente van a las intenciones de su enemigo.

- a. 2. d4 ed4 3. Dd4 (la línea de gambito es 3.c3 dc 4.Ac4 cb2 5.Ab2 d5! 6.Ad5 Ab4+ 7. Cc3 Ac3+ 8. Ac3 Cf6 9.Df3 Cd5) 3..Cc6 4.De3 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Ad2 00 7.000 Te8 8.Ac4 d6 9.Cf3 Ae6 y las negras están bien.

Apertura Vienes

Esta apertura surgió con la idea de preparar el Gambito f4, evitando el contragolpe negro ...d5. Pero realmente no pueden evitarlo.

- b. 2. Cc3 Cf6 3.f4 (otra posibilidad sería 3.Ac4 Ce4 (3...Cc6) 4.Dh5 Cd6 5.Ab3 Cc6 6.Cb5 g6 7.Df3 f5) 3...d5 4.fe Ce4 5.Cf3 Ae7 6.d4 00 7.Ad3 f5 8.ef (ap) Af6 9.00 Cc6 10.Ce4 de4 11.Ae4 Cd4 12.Cg5 Af5! 13.c3 Ag5 con igualdad.

Apertura del Alfil

El propósito de las blancas en esta apertura es desarrollarse rápidamente y construir un ataque, teniendo en vista el punto 2AR de las negras:

- a. a2. Ac4 Cf6 3.d4 (es posible 3.d3 c6! 4.De2 Ae7 5. Cf3 00 6. Ab3 d5 7.00 Ag4 8.h3 Ah5 9.Cbd2 Cbd7 10.c3 Te8 con igualdad) 3...ed 4.Cf3 d5! 5.ed Ab4+ 6.c3 De7+ 7. Ae2 dc 8.bc Ac5 9.00 00 10.Af4 Ag4

Apertura Española o de Ruy López

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 (línea principal)

Si la respuesta es 3 ...**a6** entonces se derivan un grupo de variantes

Según sea la respuesta existen las siguientes variantes:

4.Axc6 (Variante del Cambio)

4.Aa4 (Sistema Moeller), la cual cuenta con diferentes variantes defensivas por parte de las negras:

4...b5 5. Ab3 Ca5 (Defensa noruega)

4...Ac5 (Defensa Clásica Diferida)

4...d6 (Defensa Steinitz Diferida)

4...f5 (Defensa Schliemann Diferida)

4...Cf6 5.0-0 b5 6. Ab3 Ab7 (Defensa Arcángel)

4...Cf6 5.0-0 Ac5 (Defensa Möller)

4...Cf6 5.0-0 d6 (Defensa rusa)

4...Cf6 5.0-0 Cxe4 (variante abierta)

4...Cf6 5.0-0 Ae7 (variante cerrada)

Apertura Escocesa

Línea principal

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.d4

La línea clásica es:

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 **exd4** 4.Cxd4

y sigue

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 **Cxd4** 5.**Dxd4** d6 6.Ad3

De la apertura escocesa se derivan dos gambitos

Gambito Goering: 1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.c3 dxc3 5.Nxc3 Bb4

Gambito Escocés: 1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.**Ac4**

Apertura Italiana

Línea principal

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4

Giuoco Piano

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5.

El Giuoco Pianissimo

4.c3 Cf6 5.d3 d6 6.0-0 0-0

4.c3 Cf6 5.b4 Ab6 6.d3 d6 7.0-0 0-0

Importancia del enroque en la apertura

La importancia del enroque en la apertura radica en dos aspectos, el primero para potenciar el desarrollo de la torre o sea su activación en función del plan de juego y el segundo de protección sobre el rey pues lo coloca en una zona teóricamente más protegida.

Definición del centro y su importancia

Como ya vimos anteriormente el centro del tablero lo conforman las casillas d4-d5 y e4-e5, además de que se ha establecido otras casillas que conforman lo que se conoce como centro ampliado (c3,f3,c6,f6), el control de esta zona del tablero trae por consiguiente un beneficio implícito en el uso del espacio (movilidad de las piezas y su disposición para el ataque) y a su vez limita las posibilidades del contrario en su desarrollo.

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cc3 d6 6.Ae3 Cf6 7.Ae2 Ae7 8.0-0 a6 9.a4 0-0 10.f4 Dc7 11.Rh1 Ad7 12.Cb3 b6 13.De1 Ac8 14.Dg3 Ab7 15.f5 Rh8 16.Tad1 Tae8 17.fxe6 fxe6 18.Dh3 Ad8 19.Cd4 Cxd4 20.Txd4 e5 21.Tc4 Db8 22.Td1 b5 23.axb5 axb5 24.Cxb5 Cxe4 25.Ad3 Cf6 26.Th4 e4 27.Ae2 Ac8 28.Dg3 Aa6 29.c4 Axb5 30.cxb5 Ab6 31.Af4 Da7 32.Axd6 Af2 33.Df4 Cd5 34.Dc1 Tc8 35.Dd2 Tfd8



Figura 46. Posición Luego de la Jugada 35 de las Negras.

36.Txh7+ Rxh7 37.Dxd5 De3 38.Ag4 Ta8 39.De6 Rh8 40.De7 Dh6 41.h3 Dg6
 42.De5 Ab6 43.Ah5 Dh6 44.Ag4 e3 45.De4 Df6 46.Td5 Ta1+ 47.Rh2 Dxd6+
 48.Txd6 Ac7 49.Df5 Axd6+ 50.g3 Rg8 51.Dd5+ Rf8 52.Df5+ Re7 53.De6+ Rf8
 54.Df5+ Rg8 55.Dd5+ Rf8 56.Df5+ ½-½

2.8. Campeones Mundiales

Campeones Mundiales oficiales, reconocidos por la FIDE (1886–2018).

- Wilhelm Steinitz (1886-1894)
- Emanuel Lasker (1894-1921)
- José Raúl Capablanca (1921-1927)
- Alexander Alekhine (1927-1935, 1937-1946)
- Max Euwe (1935-1937)
- Mikhail Botvinnik (1948-1957, 1958-1960, 1961-1963)
- Vasily Smyslov (1957-1958)
- Mikhail Tal (1960-1961)
- Tigrán Petrosian (1963-1969)
- Boris Spassky (1969-1972)
- Robert James “Bobby” Fischer (1972-1975)
- Anatoly Karpov (1975-1985) (1993-1999)
- Garry Kasparov (1985-1993)
- Aleksandr Jálifman(1999-2000)
- Vladimir Kramnik (2006-2007)
- Viswanathan Anand (2000-2002) (2007-2013)
- Ruslan Ponomariov (2002-2004)

Rustam Kasimdzhanov (2004-2005)

Veselim Topalov (2005-2006)

Magnus Carlsen (2013-actualidad)

Garry Kasparov y Vladimir Kramnik, fueron campeones mundiales de la de la Profesional Chess Association en los periodos 1993-2000 el primero y 2000-2006 el segundo hasta la unificación del título.

Campeonas mundiales oficiales de la FIDE (1927-2018)

1927-1944: Vera Menchik (Rusia/Checoslovaquia/Inglaterra)

1950-1953: Lyudmila Rudenko (URSS)

1953-1956: Elisabeth Bykova (URSS)

1956-1958: Olga Rubtsova (URSS)

1958-1962: Elisabeth Bykova (URSS)

1962-1978: Nona Gaprindashvili (URSS)

1978-1991: Maya Chiburdanidze (URSS)

1991-1996: Xie Jun (China)

1996-1999: Susan Polgar (Hungria/EEUU)

1999-2001: Xie Jun (China)

2001-2004: Zhu Chen (China)

2004-2006: Antoaneta Stefanova (Bulgaria)

2006-2008: Xu Yuhua (China)

2008-2010: Alexandra Kosteniuk (Rusia)

2010-2012: Hou Yifan (China)

2012-2013: Anna Ushenina (Ucrania)

2013-2015: Hou Yifán (China)

2015-2016: Mariya Muzychuk (Ucrania)

2016-2017: Hou Yifán (China)

2017-2018: Tan Zhongyi (China)

2.9. Referencias

- Aguilera, R. (1972). El ajedrez: curso completo. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Bermúdez, R; Rodríguez, M. (1997). Teoría y metodología del aprendizaje. C. Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Barreras, J. L. (1995). Ajedrez Elemental. Ciudad de la Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Benet, A. (1987). Pequeña historia del ajedrez. Barcelona, España: Editorial Juventud.
- Bozhovich, I. L. (1976). La personalidad y su formación en la edad infantil. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Capece, A. (2018). Cómo ser un gran maestro de ajedrez. Barcelona, España: Editorial de Vecchi.
- Colectivo de Autores. (1994). Entorno al programa de educación de Educación preescolar. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Colectivo de Autores. (1994). Entorno al programa de educación. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Delgado, M.A. (1991). Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una Reforma de la Enseñanza. Granada, España: Editorial IEC.
- Carranza, José. (2018). Cómo ganar en el ajedrez. Barcelona, España: Editorial de Vecchi.
- Federación internacional de ajedrez. (2008). Las Leyes del Ajedrez de la FIDE, 77º Congreso de la FIDE. Dresde, Alemania: Editorial Rin.
- Ganzo Mediavilla, J. (1973). Historia general del ajedrez. Madrid, España: Editorial. Aguilera.
- Graciela, P. M. (1997). El ajedrez. Madrid, España: Editorial Brujuela.

González Maura. (2020). *Psicología para educadores*. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

FIDE (1987). *Ajedrez en la educación*. Lausana, Suiza: Editorial FIDE.

Martín González, A. (2016). *Ajedrez, la actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos*. Quito, Ecuador: Editorial Girándula.

Pandolfini, B. (1988). *Ajedrez por campeones*. Barcelona, España: Ed. Martínez Roca.

Reinfeld, F. (1975). *Mil una combinación de mate*. Barcelona, España Editorial Bruguera.

Viera Avinaz, G. (2020). *Ajedrez para todos*. Madrid, España: Editorial Académica Española, Madrid.



1859

unl

Universidad
Nacional
de Loja

