Manual

Enseñanza del ajedrez a niños con trastorno del espectro autista en grupos mixtos e integrados

Autoras

Natalia Popova Ala Mishchanka Dra. Anna Charchyan Dra. Lilit Karapetyan

PREÁMBULO

Todos los niños pueden aprender y prosperar.

¿El autismo es una discapacidad o una oportunidad? Es desafiante, frustrante y a veces impredecible, pero también brinda libertad y creatividad para manifestarse de maneras extraordinarias. El objetivo del Proyecto Ajedrez Infinito es cambiar un paradigma y demostrar que nuestras diferencias son nuestros superpoderes más fuertes.

El ajedrez es una gran actividad para que los niños con espectro autista aprendan lecciones de vida importantes, no solo les brinda diversión, satisfacción y placer a estos niños especiales, sino que también mejora su salud física y mental. El ajedrez no tiene limitaciones, prejuicios ni fronteras. El ajedrez es más que un juego; es un amigo más allá del tablero.

CONTENIDO

El manual está organizado en dos partes: teoría y práctica.

Parte 1: Guía metodológica

Esta parte proporciona una perspectiva global estratégica del proceso de enseñanza y las peculiaridades con niños con TEA, consejos prácticos sobre el equipo técnico del aula, resultados personales y grupales esperados del proyecto, así como pautas para las lecciones y partidas de ajedrez activas.

Parte 2: Plan de lecciones de ajedrez

Esta parte proporciona un plan detallado de 16 lecciones de ajedrez diseñadas específicamente para el Proyecto Ajedrez Infinito. Teoría, ejercicios prácticos e información complementaria sobre el equipo de ajedrez y las reglas del juego.

RECONOCIMIENTO

Un agradecimiento especial a los autores del Manual, cuyo trabajo, experiencia, investigación y apoyo nos permiten seguir adelante:

***Natalia Popova** – MIF, Entrenadora de la FIDE, Entrenadora de la Academia de Ajedrez FIDE en Bielorrusia, líder del proyecto de dos años de duración enseñando ajedrez a niños con trastorno del espectro autista (Bielorrusia)*

***Ala Mishchanka** – Asistente en educación especial con más de 15 años de experiencia (Canadá)*

***Dra. Anna Charchyan** – Investigadora en el Instituto de Investigación de Ajedrez en la Universidad Pedagógica Estatal de Armenia Khachatur Abovyan, doctora en Pedagogía, profesora de Educación Especial e Inclusiva en el Departamento de Terapia del Habla y Terapia Ocupacional (Armenia)*

***Dra. Lilit Karapetyan** – investigadora principal del Instituto de Investigación de Ajedrez en la Universidad Pedagógica Estatal de Armenia Khachatur Abovyan, doctora en Psicología, Profesora del Departamento de Pedagogía Especial y Psicología (Armenia).*

*Al **Comité Olímpico Internacional** por el inmenso apoyo al Proyecto Ajedrez Infinito y la oportunidad de traducir este Manual a numerosos idiomas y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.*

CONTENIDO

PARTE 1: GUÍA METODOLÓGICA

1. INTRODUCCIÓN **6**

2. EQUIPAMIENTO **11**

3. CONTENIDO DEL CURSO **15**

4. RESULTADOS ESPERADOS DEL CURSO **18**

5. RESULTADOS PERSONALES DEL CURSO **19**

6. PAUTAS DE LECCIONES **21**

Lección 1. El ajedrez. El tablero de ajedrez 21

Lección 2. Las piezas de ajedrez. La posición inicial 25

Lección 3. La notación de ajedrez 29

Lección 4. El valor de las piezas de ajedrez 32

Lección 5. La torre 34

Lección 6. El alfil 37

Lección 7. La dama 41

Lección 8. El caballo 45

Lección 9. El peón 50

Lección 10. Defensa. Ataque doble 57

Lección 11. El rey 61

Lección 12. El jaque 67

Lección 13. El enroque 74

Lección 14. El jaque mate 82

Lección 15. El empate. El ahogado 89

Lección 16. Las normas de conducta. Reloj de ajedrez 95

7. JUEGOS DE AJEDREZ ACTIVOS **101**

Lección 1 101

Lección 2 107

Lección 3 110

Lecciones 4-11. Piezas de ajedrez y su valor 117

8. ACTIVIDADES COGNITIVAS **119**

PARTE 2: PLAN DE LECCIONES DE AJEDREZ

LECCIÓN 1. EL AJEDREZ. EL TABLERO DE AJEDREZ **125**
Línea horizontal (fila) 128
Línea vertical (columna) 130
Línea diagonal 132
LECCIÓN 2. LAS PIEZAS DE AJEDREZ. LA POSICIÓN INICIAL **136**
La posición inicial 140
LECCIÓN 3. LA NOTACIÓN DE AJEDREZ **143**
LECCIÓN 4. EL VALOR DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ **150**
LECCIÓN 5. LA TORRE **155**
LECCIÓN 6. EL ALFIL **165**
LECCIÓN 7. LA DAMA **175**
LECCIÓN 8. EL CABALLO **185**
LECCIÓN 9. EL PEÓN **196**
La promoción del peón 203
La captura al paso 208
LECCIÓN 10. DEFENSA. ATAQUE DOBLE **211**
El ataque doble 219
LECCIÓN 11. EL REY **222**
LECCIÓN 12. EL JAQUE **234**
El jaque de peón. El jaque de dama 236
El jaque descubierto. El jaque doble 247
LECCIÓN 13. EL ENROQUE **250**
LECCIÓN 14. EL JAQUE MATE **263**
El jaque mate de la torre 263
El jaque mate del alfil 266
El jaque mate de la dama 266
El jaque mate del caballo 270
El jaque mate del peón 270
LECCIÓN 15. EL EMPATE. EL AHOGADO **273**
LECCIÓN 16. LAS NORMAS DE CONDUCTA **279**
El reloj de ajedrez 281

Parte 1

Guía metodológica

1. INTRODUCCIÓN

El número de estudiantes en un grupo	Horario (50 minutos)	Actividades básicas
Máximo 4	25 minutos – sección 1 5 minutos – descanso 20 minutos – sección 2	Charla del maestro, demostración de tarjetas visuales, explicación de una lección en el tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física (incluso en el tablero de ajedrez de suelo)

ENSEÑAR A ESTUDIANTES CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

El autismo es un trastorno grave del desarrollo que comienza en la primera infancia y dura toda la vida. Se caracteriza por desafíos en tres aspectos: comunicación, socialización y comportamiento.

Desafíos de comunicación

Dificultades con todas las áreas de comunicación. Se ven afectadas las interacciones no verbales, receptivas, expresivas y lógicas.

- Comprensión.
- Interpretación de información verbal/no verbal.
- Comprensión del lenguaje abstracto.
- Mantenimiento de la atención/cambio rápido del enfoque.
- Procesamiento auditivo.
- Pensamiento literal.
- Vocabulario limitado.
- Ecolalia (repetición de palabras recién pronunciadas por otra persona).
- Uso inadecuado de pronombres, preguntas, afirmaciones.
- Tono o ritmo inusual del habla.
- Interpretación de señales no verbales, es decir, lenguaje corporal, expresiones faciales.
- Producción de comentarios relevantes en situaciones apropiadas.
- Toma de turno en la conversación

Desafíos de comportamiento

- Gran necesidad de rutinas y previsibilidad.
- Dificultades con los cambios y transiciones.
- Dificultades con el procesamiento de la información sensorial.
- Falta de uso funcional de los objetos, por ejemplo, alinear juguetes, hacer girar ruedas.
- Movimientos corporales inusuales o comportamientos repetitivos, es decir, mecerse, chasquear los dedos.
- Estrategias de afrontamiento limitadas.

- Pensamiento inflexible.
- Intereses específicos, por ejemplo, dinosaurios o videos con trenes subterráneos

Contribuyentes a la ansiedad

- Afrontamiento de eventos inesperados.
- Dificultades con los cambios y transiciones.
- Adaptación a nuevas situaciones.
- Comprensión de las respuestas de los demás.
- Incapacidad para expresarse.

Desafíos de interacción social

- Saber iniciar una interacción.
- Mantener una interacción.
- Reconocer la presencia de los demás.
- Entender los sentimientos y puntos de vista de los demás.
- Desarrollar amistades.
- Entender las normas sociales no escritas.
- Demostrar respuestas emocionales limitadas/inusuales.
- Mantener una conversación.

¿Cómo enseñar a un estudiante con autismo?

- Sea positivo.
- Conozca al niño.
- Sea consciente de las diferencias individuales, es decir, nivel de actividad, necesidades sensoriales, capacidad comunicativa y cognitiva.
- Hable con los padres/tutores, maestros anteriores, consultores.
- Provea un entorno predecible y seguro.
- Minimice las transiciones.
- De antemano, provea información precisa sobre los cambios.
- Ofrezca una rutina constante.
- Provea un ánimo que sea individualizado, inmediato y concreto.
- Sea concreto y específico.
- Evite el lenguaje como «más tarde», «tal vez», «¿por qué hiciste eso?»
- Evite los modismos, los dobles sentidos y el sarcasmo.
- Enseñe habilidades de manera clara y detallada, sin dejar lugar a confusión o duda.
- Use gestos, ejemplos y demostraciones con verbalización.
- Simplifique las instrucciones.
- Si es necesario para la comprensión, divide una tarea en pasos más pequeños que los estudiantes puedan realizar con éxito.
- Sea específico dando instrucciones.
- Mantenga un lenguaje simple, concreto y claro.

- Pause, escuche y espere.
- Observe y escuche los intentos de respuesta.
- Responda positivamente a los intentos.
- Utilice medios visuales (gestos, señales, imágenes e impresos).
- Provea tiempo para responder.
- Compruebe la comprensión.
- Encuentre las fortalezas y necesidades de los estudiantes, haga una lista de lo que les gusta y no les gusta.
- No tome las respuestas como algo personal.
- Provea un descanso para permitir la autorregulación.

APUNTES

Los apuntes son una forma de ayudar a los estudiantes a realizar una respuesta específica después de recibir una instrucción.

El aprendizaje de nuevas tareas requiere el uso efectivo de apuntes para garantizar que la persona sepa cómo realizar la habilidad sin frustrarse y sin perder un tiempo precioso de instrucción.

Cualquier estudiante con TEA puede beneficiarse de los apuntes durante la instrucción, independientemente de su edad, habilidades de comunicación o capacidad cognitiva. Los apuntes se pueden usar individualmente o simultáneamente para ayudar al estudiante a completar con éxito una actividad.

Hay 5 tipos de apuntes:

- Verbales (verbales indirectos y verbales directos)
- Gestuales
- Visuales
- De modelo
- Físicos

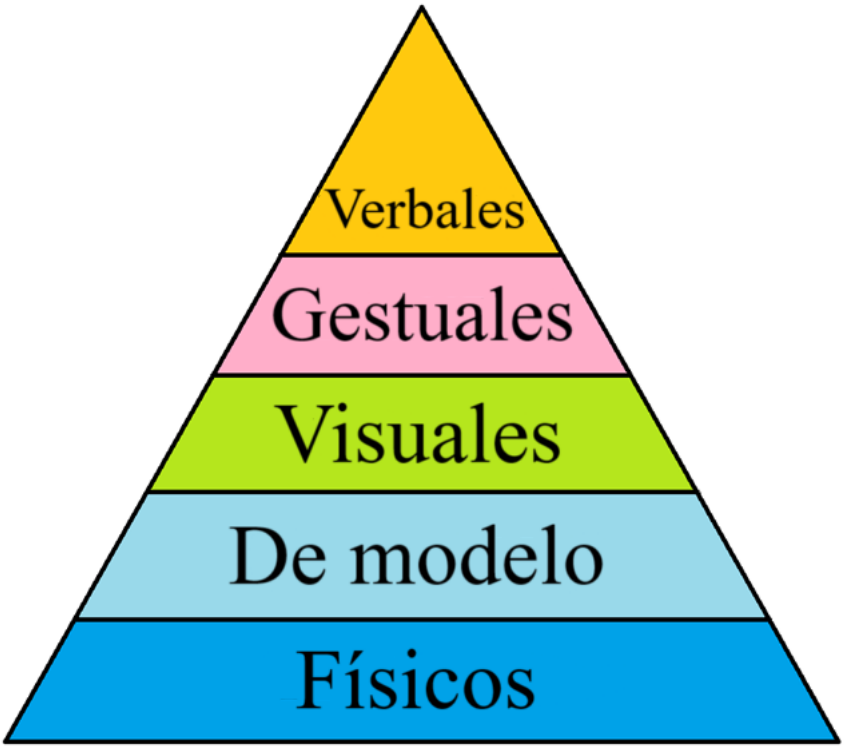
Apuntes verbales proporcionan instrucciones verbales sobre lo que deben hacer los estudiantes.
Un apunte verbal indirecto proporciona una señal de que se espera algo del estudiante, pero provee muy poca información.
Ejemplo: «¿Qué vas a hacer después?»
Un apunte verbal directo es más específico e indica a los estudiantes lo que se espera de ellos.
Ejemplo: «Pon el tablero de ajedrez en el escritorio».

Apuntes gestuales pueden incluir cosas como señalar, mirar, acercarse o tocar un elemento o área para indicar una respuesta correcta.
Ejemplo: El maestro señala el símbolo de la pieza de ajedrez y luego el tablero de demostración haciendo un gesto de lo que se espera.

Apuntes visuales incluyen objetos, imágenes, dibujos o símbolos que indican a los estudiantes lo que se espera de ellos.
Al dar un apunte de modelo, se puede modelar toda la acción o sólo una parte relevante de ella.

Ejemplo: El maestro puede demostrar cómo los estudiantes deben tomar el símbolo de la pieza de ajedrez y colocarlo en el tablero de demostración.
Los estudiantes aprenderán a través de la demostración: haga, deshaga, dígales a los estudiantes que lo hagan, si está mal, deténgalos y hágalo de nuevo.

Apuntes físicos incluyen indicaciones físicas parciales y completas. Un apunte físico parcial puede ser que el maestro golpee suavemente el codo del estudiante como un apunte para colocar la pieza de ajedrez en el tablero o en el escritorio. El maestro también puede guiar el codo del estudiante para ayudar a colocar la pieza de ajedrez en el tablero. El tipo más intrusivo de asistencia física completa sería tomar las manos del estudiante y guiarlos físicamente para colocar la pieza de ajedrez en el tablero con el fin de completar la habilidad.



En la parte superior de la jerarquía se encuentran los apuntes menos intrusivos y en la parte inferior están los más intrusivos.

Comience con apuntes menos intrusivos, luego baje en la jerarquía hasta que sus estudiantes puedan completar la tarea correctamente. Si un apunte verbal indirecto no es eficaz, pruebe con un apunte verbal directo. Si eso tampoco es efectivo, intente con un apunte gestual como señalar o tocar un objeto. Una vez que encuentre un apunte que sea efectivo, no baje al siguiente nivel de la jerarquía. Use la menor cantidad de apuntes posible para que sus estudiantes puedan realizar la tarea correctamente.

Luego, a medida que sus estudiantes se sientan más cómodos con la nueva habilidad, puede ascender en la jerarquía a apuntes menos intrusivos hasta que sus estudiantes puedan realizar la tarea de forma independiente. Esto se conoce como **disminución de apuntes.**

Algunas personas se vuelven dependientes de los apuntes y esperan a que el maestro las ayude antes de dar cualquier tipo de respuesta. Para evitar esto, hay que reducir y rechazar a los apuntes tan pronto como los estudiantes comiencen a demostrar dominio.

ÁNIMO

El ánimo proporciona motivación externa cuando los estudiantes están aprendiendo una nueva habilidad o trabajando duro para controlar su comportamiento. Un evento que sigue al comportamiento y aumenta la probabilidad de que ese comportamiento vuelva a ocurrir es un ánimo.

TIPOS DE ÁNIMOS:

TANGIBLES

Acceso a un objeto o juguete preferido; la oportunidad de participar en una actividad preferida.
Ejemplo: Un rompecabezas, un libro, videos, un juguete de dinosaurio, balanceo en el columpio.

SOCIALES

Elogios, sonrisas e inclinación de cabeza, propuesta de chocar los cinco, cualquier tipo de reconocimiento social.
Ejemplos: «¡Buen trabajo!», «¡Estoy orgulloso de ti!»

PRIMARIOS

La comida y la bebida son ánimos primarios porque satisfacen las necesidades biológicas.
Ejemplos: Algunos estudiantes prefieren dulces o golosinas; otros pueden responder a alimentos inusuales como pepinillos o limones.

SIMBÓLICOS

Los ánimos simbólicos no tienen valor por sí mismos. Son valiosos porque se pueden recolectar y cambiar por otro tipo de ánimos.
Ejemplos: pegatinas, marcas de verificación, sellos, puntos.

Al elegir un ánimo, elija algo que esté dispuesto a dar cada vez que vea el comportamiento y que esté dispuesto a retener cuando el comportamiento no ocurra. No puede usar el almuerzo, los refrigerios u otras necesidades de la vida como ánimos.
No existen ánimos «universales». Los ánimos están determinados por su impacto en el comportamiento.

2. EQUIPAMIENTO

Para impartir lecciones de ajedrez para estudiantes con TEA, se requiere el siguiente equipamiento para la clase y lugares de trabajo personales:
2.1. Tablero de demostración con piezas. El color de los escaques y piezas está cerca de los conceptos de «blanco» y «negro» – 1 ud.
2.2. Juegos de ajedrez con tableros de ajedrez: 1 juego para cada estudiante.
2.3. Tablero de suelo con juego de piezas – 1 ud.
2.4. Temporizador – 1 ud.
2.5. Horario visual de la lección – 1 ud.
2.6. Manual del maestro – 1 ud.
2.7. Cuaderno de exercicios – 1 ud. para cada estudiante.
2.8. Ordenador, impresora multifunción para el maestro.
2.9. Materiales de papelería: papel, lápices, gomas de borrar, pegamento, etc.

Cómo montar un aula de autismo
Dado que los estudiantes con TEA tienen necesidades especiales que otros estudiantes normalmente no tienen, los educadores deben adoptar métodos y estrategias educativas especiales para satisfacerlas. Las adaptaciones y el apoyo que reciben los estudiantes con TEA en las clases de ajedrez tienen que depender de lo que cada estudiante particular necesite para tener éxito.
Un aula correctamente organizada puede mejorar el logro de habilidades y la independencia, así como reducir el estrés y la ansiedad de los estudiantes con TEA.
Estos son algunos consejos para ayudar a los maestros a crear el mejor entorno en el que los estudiantes con autismo puedan aprender a jugar al ajedrez.

Disposición física
Antes de comenzar a organizar su salón de clases, preste especial atención a la disposición física. Piense en cómo estudiantes, personal y padres van a moverse por el salón de clases. La disposición de los muebles debe crear pasarelas físicas que prevengan problemas del movimiento. Su salón de clases admitirá un grupo máximo de 4 estudiantes.

Desháguse del desorden
Retire los muebles, materiales o cosas que no se utilicen y que no tengan un propósito específico de enseñanza. Muchos estudiantes con autismo prestan atención a los detalles y pueden perderse el panorama general. No querrá que se distraigan con cosas no relacionadas en lugar de prestar atención a sus palabras.
Use elementos visuales para definir espacios
Muchos estudiantes con autismo no entienden el concepto de espacio personal, por lo que se beneficiarán de tener su espacio de trabajo específico definido visualmente.
Por ejemplo, durante la lección, es posible que el maestro no quiera que los estudiantes caminen por el salón de clases en cualquier momento, así que el maestro puede usar varios medios para definir

visualmente un área y enseñar dónde está esa área. Un estudiante que tiene problemas para permanecer en su área asignada en el salón de clases puede beneficiarse de una cinta adhesiva de color en el piso alrededor de su lugar para establecer límites, y así el estudiante sabe dónde se espera que esté.
Para no excluir a ningún estudiante, ¿por qué no marcar lugares de trabajo de todos los estudiantes con cinta adhesiva de color?

Use ilustraciones para aumentar la independencia

Las estrategias visuales son herramientas extremadamente importantes para ayudar a los estudiantes con TEA a tener éxito.
Esas estrategias ayudan a los estudiantes a aprender una comunicación efectiva, comportamiento positivo e interacción social adecuada.
Generalmente, estudiantes con autismo son aprendices visuales. Comprenden mejor lo que ven que lo que escuchan, por eso se benefician cuando usamos estrategias visuales para apoyar la comunicación.
El apoyo visual ayuda a los estudiantes que tienen dificultades para comprender o utilizar el lenguaje para comunicarse, ya que crea un entorno que es más predecible y comprensible.
El apoyo visual incluye imágenes, fotografías, dibujos, objetos, palabras escritas, listas o movimientos corporales.
Marque cada puesto de trabajo, estante y armario con una imagen y la palabra correspondiente.
Si tiene un «corredor» en su clase, puede poner una señal de «pare» en la puerta.

UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS, ASÍ QUE ÚSELAS.

Tenga un horario, escrito y visual.

¿Qué es un horario visual?

Un horario visual comunica la secuencia de próximas actividades o eventos usando objetos, fotografías, íconos, palabras o una combinación de apoyos visuales. Un horario visual le dice al estudiante DÓNDE debe estar y CUÁNDO debe estar allí, y qué hará durante el día. Haga referencia al horario a medida que sus estudiantes proceden con diferentes actividades.
Los horarios visuales se crean para satisfacer las necesidades individuales de un estudiante y pueden variar en longitud y forma.
Los horarios con secciones extraíbles pueden ser útiles, para que los estudiantes sepan qué partes ya se han completado y qué les queda por hacer. Puede hacerlos usando cinta de velcro y laminando las diferentes partes del horario.

Tenga en cuenta la estimulación sensorial

Los desafíos sensoriales son muy comunes entre los estudiantes con autismo. Trate de minimizar los estímulos sensoriales tanto como sea posible. Preste atención a la iluminación, las ventanas, el recubrimiento del suelo y los techos. Incluso pequeños cambios como bajar las persianas o apagar las luces del techo pueden ayudar. Coloque los escritorios en dirección contraria a las ventanas o puertas.

Iluminación fluorescente

Se ha demostrado que ciertos tipos de iluminación, especialmente la iluminación fluorescente, tienen un efecto particularmente negativo en las personas con autismo. Aproximadamente la mitad de las personas con autismo experimentan lo que se clasifica como una sensibilidad severa a la luz fluorescente.

Puede reducir la sensibilidad a la luz minimizando la exposición a la iluminación fluorescente y reemplazándola con iluminación indirecta natural o incandescente, manteniendo las habitaciones con luces tenues.

Reduzca el ruído

Los maestros pueden usar pelotas de tenis en las patas de sillas para reducir el ruido. En un salón de clases más silencioso, los estudiantes pueden concentrarse mejor y progresar más rápido. También puede usar alfombras para reducir los niveles de ruido.

Organice una zona especial para calmarse

La sobreestimulación, los malentendidos o las fallas en la comunicación pueden provocar fácilmente la frustración e incluso una crisis**. Una vez que los sentimientos de un estudiante aumentan, ya no puede aprender.**

Prepárese con anticipación para esto creando y organizando una zona relajante. Podría ser un área pequeña en la esquina del salón de clases con un puf, un recipiente con juguetes sensoriales y actividades que les gusten a sus estudiantes, y también auriculares. La zona relajante nunca debe usarse como una forma de castigo.

Ponga una ilustración en la zona relajante

Para ayudar a un estudiante a saber cuándo está calmado, coloque una ilustración en la zona relajante para evaluar cómo se siente el estudiante. Las ilustraciones que ayudan a los estudiantes a comprender sus emociones y las ilustraciones con las técnicas para recobrar la calma se vuelven vitales en una zona relajante. Estas ilustraciones apoyarán a los estudiantes a medida que desarrollan una comprensión de sus emociones y también les permitirán modelar el estado emocional necesario para regresar a clase.

Use un temporizador. El temporizador es un apoyo visual que ayuda a los estudiantes con autismo a «ver» cómo pasa el tiempo.

Planifique quién programará el temporizador: usted o el estudiante. Cuando suene el temporizador, ¿cuál será la frase para decidir si el estudiante está listo para volver al trabajo? Podría ser una frase simple como «¿estás listo para volver al trabajo?» Todas estas estrategias ayudarán a usted a estar mejor preparado para diferentes situaciones y usar la zona para calmarse de manera efectiva.

Juguetes sensoriales

Si sus estudiantes tienen dificultades para permanecer en su escritorio, puede usar productos ponderados como una almohadilla de gel para el regazo o una serpiente ponderada. Las almohadillas para el regazo son una manera fácil de ayudar a los estudiantes a sentarse durante la lección o cualquier otra actividad que requiera permanecer sentado por un período de tiempo. Estos tipos de productos brindan información sensorial calmante y comodidad, mejoran la atención y la concentración, aumentan la conciencia corporal y tienen beneficios calmantes.

Los padres deben consultar a médicos, terapeutas ocupacionales y otros profesionales para obtener consejos sobre cómo acomodar mejor a su hijo según sus necesidades específicas.
Visitar la escuela y el salón de clases antes del inicio del programa puede ser muy beneficioso para los estudiantes. Muéstreles su salón de clases, el baño y preséntelos al maestro y al personal que estará en contacto con el estudiante. Los padres pueden crear una historia social para hacer la transición más fácil y predecible para su hijo.
Los padres también pueden proporcionar a la escuela copias de la información clave sobre las necesidades de su hijo y compartir sus preocupaciones y expectativas con el personal.

3. CONTENIDO DEL CURSO

1. El ajedrez. El tablero de ajedrez
1.1. ¿Qué juegos conocéis? ¿Qué juegos os gusta jugar? ¿Qué es el ajedrez? El ajedrez es un juego.
1.2. ¿Qué necesitamos para jugar al ajedrez? Un tablero de ajedrez y piezas.
1.3. El tablero de ajedrez. Los conceptos de «escaque», «casilla». Los escaques son blancos y negros.
1.4. Líneas en el tablero de ajedrez. Línea horizontal (fila). Línea vertical (columna). Diagonal.
1.5. Orientación sobre el tablero de ajedrez: centro del tablero, borde del tablero, esquina del tablero.
1.6. Juegos y tareas.

2. Las piezas de ajedrez. La posición inicial
2.1. Las piezas de ajedrez son blancas y negras.
2.2. Los nombres de piezas de ajedrez.
2.3. La posición inicial de las piezas de ajedrez. La regla de dama. El concepto de «posición inicial».
2.4. Juegos y tareas.

3. Orientación del tablero de ajedrez. La notación de ajedrez
3.1. Cada escaque del tablero tiene su nombre. ¿Cómo averiguarlo?
3.2. Ocho líneas horizontales del 1 al 8. Ocho líneas verticales de la A a la H.
3.3. El nombre del escaque.
3.4. El nombre de la pieza.
3.5. Introducción del concepto de «notación de ajedrez».
3.6. Juegos y tareas.

4. El valor de las piezas de ajedrez
4.1. Introducción del concepto de «valor», «precio».
4.2. El valor de las piezas de ajedrez.
4.3. El rey no tiene precio.
4.4. Juegos y tareas.

5. La torre
5.1. Movimientos de la torre.
5.2. Ataques de la torre
5.3. Capturas de la torre.
5.4. Juegos y tareas.

6. El alfil
6.1. Movimientos del alfil.
6.2. Ataques del alfil.
6.3. Capturas del alfil.
6.4. Juegos y tareas.

7. La dama
7.1. La dama es la pieza de ajedrez más fuerte.
7.2. Movimientos de la dama.
7.2. Ataques de la dama.
7.4. Capturas de la dama.
7.5. Juegos y tareas.

8. El caballo
8.1. Movimientos del caballo. El caballo salta sobre piezas.
8.2. Capturas del caballo.
8.3. Ataques del caballo.
8.4. Juegos y tareas.

9. El peón
9.1. La posición inicial de peones: peones blancos en la línea horizontal 2, peones negros en la línea horizontal 7.
9.2. Movimientos del peón. Movimiento del peón desde la posición inicial.
9.3. Capturas del peón.
9.4. Ataques del peón.
9.5. La promoción del peón.
9.6. Movimiento especial del peón: captura al paso. Concepto de «escaque atacado».
9.7. Juegos y tareas.
9.8. Batalla de peones.

10. Defensa
10.1. Defensa contra ataque: capturar la pieza atacante, cubrir la pieza, salir del ataque.
10.2. Limitación del movimiento de piezas.
10.3. Miniposiciones.
10.4. Juegos y tareas.

11. El rey
11.1. El rey es la pieza más importante del ajedrez.
11.2. Movimientos del rey. No se puede poner al rey «bajo el ataque» de piezas de color opuesto.
11.3. Los reyes blanco y negro no se acercan.
11.4. Captura del rey. El rey no puede capturar una pieza defendida.
11.5. Ataques del rey.
11.6. Juegos y tareas.

12. El jaque
12.1. El jaque es un ataque al rey con piezas.
12.2. El jaque con diferentes piezas.
12.3. El rey no puede dar jaque al rey.
12.4. El rey no puede ser dejado en jaque.

12.5. Tres defensas contra el jaque: captura, cobertura, salida. Dos defensas contra el jaque del caballo: captura, salida.
12.6. El jaque descubierto.
12.7. El jaque doble. Una defensa contra un jaque doble es salir con el rey.
12.8. Juegos y tareas.

13. El enroque
13.1. El enroque es el movimiento especial del rey. El enroque se puede hacer una vez por juego. ¿Por qué es necesario enrocar en el ajedrez?
13.2. El enroque corto. El enroque largo.
13.3. Situaciones en las que no está permitido el enroque. Concepto de «escaque atacado».
13.4. Juegos y tareas.

14. El jaque mate
14.1. Conceptos de «juego de ajedrez», «victoria», «ganar». Cada jugador se esfuerza por ganar una partida de ajedrez. ¿Cómo ganar una partida de ajedrez?
14.2. El jaque mate es un jaque que no se puede evitar. El jaque mate es una victoria. El objetivo del ajedrez es dar jaque mate al rey del oponente. El jaque mate termina el juego inmediatamente.
14.3. El jaque mate con diferentes piezas. El rey no puede dar jaque mate al rey.
14.4. Juegos y tareas.

15. El ahogado. El empate
15.1. El resultado final de un juego de ajedrez es la victoria, empate, derrota.
15.2. Valoración cuantitativa del resultado final: victoria – 1 punto, empate – ½ (medio) punto, derrota – 0 puntos.
15.3. Los tipos de empate más simples: rey contra rey, rey y alfil contra rey, rey y caballo contra rey.
15.4. Otro tipo de empate es el ahogado. El ahogado es una situación en la que el rey no está en jaque, el rey y las piezas no pueden moverse. El ahogado es un empate.
15.5. Juegos y tareas.

16. Las normas de conducta. El reloj de ajedrez
16.1. Hay que saludar al oponente antes de que comience el juego, estrechar la mano. Hay que guardar silencio durante el juego.
16.2. «Pieza tocada, pieza jugada». Hay que avisar para ajustar las piezas.
16.3. Todos los movimientos en ajedrez se realizan con una mano, incluso la captura, el enroque y la promoción del peón.
16.4. Las normas de conducta después de que termine el juego. Respeto mutuo.
16.5. El reloj de ajedrez. ¿Para qué sirve un reloj de ajedrez?
16.6. Primero haga un movimiento, luego presione el reloj. «Utilice la misma mano para mover piezas y pulsar el reloj».
16.7. Juegos y tareas.

4. RESULTADOS ESPERADOS DEL CURSO

4.1. El estudiante puede colocar correctamente el tablero entre los jugadores.
4.2. El estudiante sabe navegar por el tablero de ajedrez: centro, bordes, esquinas, notación de ajedrez.
4.3. El estudiante distingue entre filas, columnas, diagonales.
4.4. El estudiante sabe los nombres de las piezas. Coloca correctamente las piezas en la posición inicial.
4.5. El estudiante conoce el valor de las piezas de ajedrez.
4.6. El estudiante conoce las reglas del movimiento y de la captura de las piezas.
4.7. El estudiante sabe qué es ataque, amenaza, defensa.
4.8. El estudiante puede enrocar al rey.
4.9. El estudiante ha aprendido la captura al paso.
4.10. El estudiante es capaz de dar jaque, defenderse de un jaque, dar jaque mate, resolver los problemas de jaque mate más simples en 1 jugada.
4.11. El estudiante conoce la valoración cuantitativa de la partida de ajedrez: victoria, derrota, empate y ahogado en una partida de ajedrez.
4.12. El estudiante es capaz de jugar una partida con un compañero. El estudiante conoce las normas de conducta durante una partida de ajedrez y las normas de juego con un reloj de ajedrez.

5. RESULTADOS PERSONALES DEL CURSO

OBJETIVOS

La mayoría de los estudiantes con autismo tienen problemas sociales, comunicacionales y conductuales. El maestro debe establecer los objetivos dependiendo de la edad y el nivel de funcionamiento del estudiante.

OBJETIVOS DE INTERACCIONES SOCIALES

- Los estudiantes reconocen la presencia de otros.
- Los estudiantes respetan el espacio personal de otros niños.
- Los estudiantes inician una interacción.
- Los estudiantes permanecen involucrados en una interacción.
- Los estudiantes se mantienen en una actividad con un compañero o maestro.
- Los estudiantes permiten que el maestro participe en el juego del niño tomando un turno o moviendo un objeto.
- Los estudiantes dan una respuesta verbal o no verbal a otras personas que inician una interacción.
- Los estudiantes comprenden los sentimientos y los puntos de vista de los demás.
- Los estudiantes desarrollan una amistad.

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN

- Los estudiantes inician un saludo.
- Los estudiantes se presentan.
- Los estudiantes llegan a conocer a alguien nuevo.
- Los estudiantes siguen un horario ilustrado.
- Los estudiantes inician la comunicación con otros niños, por ejemplo, haciendo una pregunta, comenzando un juego.
- Los estudiantes usan palabras o gestos apropiadamente para demostrar que no les gusta una actividad.
- Los estudiantes hacen preguntas apropiadas durante la interacción comunicativa (estudiantes verbales).
- Los estudiantes se unen a una conversación (estudiantes verbales).
- Los estudiantes toman turnos en la conversación con otra persona (estudiantes verbales).
- Los estudiantes usan el lenguaje para interactuar con sus compañeros (estudiantes verbales).
- Los estudiantes interrumpen apropiadamente.
- Los estudiantes hacen preguntas cuando no entienden (estudiantes verbales).
- Los estudiantes piden ayuda cuando la necesitan.
- Los estudiantes piden permiso para ir al baño, piden comida u otras cosas necesarias.
- Los estudiantes usan y entienden gestos.
- Los estudiantes entienden las expresiones faciales.

OBJETIVOS DE COMPORTAMIENTO

- Los estudiantes siguen las normas en el salón de clases.
- Los estudiantes respetan los límites.
- Los estudiantes aprenden a prestar atención y escuchar instrucciones.
- Los estudiantes identifican cuándo necesitan tomar un descanso y lo piden de forma independiente.
- Los estudiantes aprenden y demuestran técnicas sencillas de autocontrol, como la respiración profunda.
- Los estudiantes aprenden cómo manejar las frustraciones sin colapsar.

OBJETIVOS DE HABILIDADES DEL JUEGO

- Los estudiantes inician la interacción del juego.
- Los estudiantes responden a una invitación para jugar.
- Los estudiantes aprenden a turnarse.
- Los estudiantes aprenden cómo lidiar con la pérdida.
- Los estudiantes aprenden cómo lidiar con la victoria.
- Los estudiantes aprenden a transigir.
- Los estudiantes aprenden a respetar las opiniones de los demás.

6. PAUTAS DE LECCIONES

Lección 1. El ajedrez. El tablero de ajedrez

Objetivos:
1. Explicar qué es el ajedrez.
2. Introducir el tablero de ajedrez, escaques blancos y negros en él, escaques de las esquinas, de los bordes y escaques centrales, la colocación correcta del tablero de ajedrez.
3. Introducir los conceptos de líneas «horizontales», «verticales» y «diagonales».
Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.
Equipamiento: tablero de demostración, tableros de ajedrez personales, imanes de colores para el tablero de demostración, círculos de colores (fichas) para los tableros personales, tablero de ajedrez de suelo, tarjetas visuales.

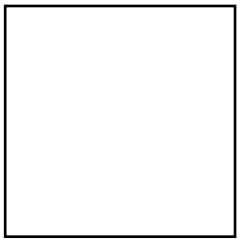
#	Etapas
1.	Presentación del maestro a los estudiantes y de los estudiantes al maestro.
2.	Charla del maestro. Lleve a los estudiantes a la idea de que el ajedrez es un juego. Presente el tablero de ajedrez.
2.1.	¿Qué juegos conocéis? ¿Qué juegos os gusta jugar más? ¿Qué juegos deportivos conocéis?
2.2.	Hoy os hablaré de un juego más. Se llama ajedrez. ¿Qué necesitamos para jugar al ajedrez? Tablero de ajedrez y piezas.
3.	Hoy nos familiarizaremos con el tablero de ajedrez.
3.1.	Tablero de demostración. Presente un tablero de demostración a los estudiantes. Es el tablero del maestro.
3.2.	Presente los tableros de ajedrez personales de los estudiantes.
3.3.	¿Qué forma tiene el tablero? El tablero es cuadrado. Todos los tableros de ajedrez son cuadrados. ¿Qué tablero es más grande: el tablero de demostración o el que está en su escritorio?
3.4.	El tablero de ajedrez tiene casillas pequeñas. Cada casilla pequeña se llama un escaque. Hay escaques blancos y negros en el tablero de ajedrez.
3.5.	Explique que todos los escaques claros en el tablero de ajedrez se llaman blancos y todos los oscuros son negros.
3.6.	Muestre un escaque blanco en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si es un escaque blanco o negro. Haga lo mismo para un escaque negro.
3.7.	Pida a los estudiantes que muestren un escaque blanco en sus tableros de ajedrez personales. Luego pídales que muestren un escaque negro. ¿Cuál es más grande: un tablero o un escaque?
3.8.	Muestre escaques blancos y negros en el tablero de ajedrez de suelo. Elija un color y pida a los estudiantes que se paren en un escaque de ese color. Por ejemplo, pídales que se paren en un escaque blanco.

	Permita que los estudiantes se paren en cualquier escaque y pídales que nombren su color.
3.9.	Haga los Ejercicios 1-4 (Lección 1) en papel.
4.	Presentación del centro, las esquinas y los bordes del tablero. Familiarice a los estudiantes con la colocación correcta del tablero de ajedrez.
4.1.	Use imanes de colores para explicar el concepto de los escaques del centro, de las esquinas y de los bordes en el tablero de demostración. Los estudiantes usan círculos de colores o fichas en sus tableros de ajedrez personales.
4.2.	Muestre los escaques centrales en el tablero de demostración (e4, e5, d4, d5) y pida a los estudiantes que muestren estos escaques en sus tableros de ajedrez. ¿De qué color es e4? ¿De qué color es e5? ¿De qué color es d4? ¿De qué color es d5?
4.3.	Muestre los escaques de las esquinas en el tablero de demostración (a1, a8, h1, h8) y pida a los estudiantes que muestren estos escaques en sus tableros de ajedrez. ¿De qué color es a1? ¿De qué color es a8? ¿De qué color es h1? ¿De qué color es h8?
4.4.	Muestre los bordes en el tablero de demostración (filas 1 y 8, columnas A y H) y pida a los estudiantes que muestren estos bordes en sus tableros de ajedrez.
4.5.	Aprender qué son escaques del centro, de las esquinas y de los bordes en un tablero de ajedrez de suelo. Párese en un escaque central blanco. Párese en un escaque central negro. Párese en un escaque de esquina blanco. Párese en un escaque de esquina negro. Camine alrededor de los bordes del tablero. Párese en un escaque y pregunte a los estudiantes qué escaque es: ¿central o de esquina? ¿De qué color es este escaque?
4.6.	Hable de la colocación correcta del tablero de ajedrez. El tablero de ajedrez se coloca de modo que el escaque de la esquina de la derecha sea blanco. Mirad vuestros tableros. ¿Están colocados correctamente?
4.7.	Haga el Ejercicio 5 (Lección 1) en papel.
5.	Presentación de las líneas del tablero de ajedrez. Línea horizontal (fila).
5.1.	Los escaques en el tablero de ajedrez forman líneas. Ahora os familiarizaréis con estas líneas de ajedrez.
5.2.	Explica y muestra qué es una línea horizontal. Una línea horizontal es una línea de escaques blancos y negros que va de derecha a izquierda (o de izquierda a derecha). Cada línea horizontal está formada por ocho (8) escaques. Los escaques en una línea horizontal se alternan en color: negro – blanco – negro – blanco – negro – blanco – negro – blanco (o viceversa).
5.3.	¿Cuántas líneas horizontales hay en el tablero de ajedrez? Cuente las líneas horizontales en el tablero de demostración junto con los estudiantes. Luego, cada estudiante cuenta las líneas horizontales en su tablero.
5.4.	Tablero de demostración. Por ejemplo, mostrad la línea horizontal 2. Los estudiantes muestran la línea horizontal 2 usando imanes. Muestre una línea horizontal y pregunte a los estudiantes qué línea horizontal es. Tome imanes y coloque líneas en el tablero de demostración. Luego pregunte si la línea horizontal es correcta. Pida a los estudiantes que corrijan el error.
5.5.	Tableros de ajedrez personales.

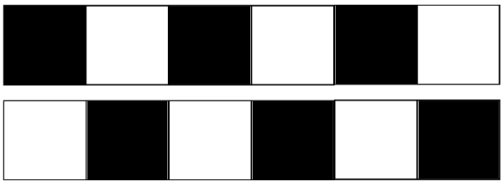
	Por ejemplo, mostrad la línea horizontal 4, mostrad la línea horizontal 8, etc. Los estudiantes colocan círculos de colores (fichas) en sus tableros en las líneas horizontales especificadas.
5.6.	Encontrar líneas horizontales.
5.7.	Tablero de suelo. Por ejemplo, pida a los estudiantes que caminen por la línea horizontal 1, luego por la línea 7, etc. Los estudiantes caminan por cualquier línea horizontal y la nombran.
5.8.	Haga los Ejercicios 6-7 (Lección 1) en papel.
6.	Línea vertical (columna).
6.1.	Explique y muestre qué es una línea vertical. Una línea vertical es una línea de escaques blancos y negros que va de abajo hacia arriba (o de arriba hacia abajo). Cada línea vertical está formada por ocho (8) escaques. Los escaques en una línea vertical se alternan en color: negro – blanco – negro – blanco – negro – blanco – negro – blanco (o viceversa).
6.2.	¿Cuántas líneas verticales hay en un tablero de ajedrez? Cuente las líneas verticales en el tablero de demostración junto con los estudiantes. Luego, cada estudiante cuenta las líneas verticales en su tablero.
6.3.	Tablero de demostración. Por ejemplo, mostrad una línea vertical. Los estudiantes usan imanes para mostrar cualquier línea vertical que encuentren o quieran mostrar. Tome imanes y coloque líneas en el tablero de demostración. Luego pregunte si la línea vertical es correcta. Pida a los estudiantes que corrijan el error.
6.4.	Tableros de ajedrez personales. Por ejemplo, mostrad las dos líneas verticales de borde. Los estudiantes colocan círculos de colores (fichas) en las líneas verticales especificadas en sus tableros.
6.5.	Encontrar líneas verticales.
6.6.	Tablero de suelo. Los estudiantes caminan a lo largo de cualquier línea vertical. Pídales que caminen por la línea vertical en el centro del tablero.
6.7.	Haga los Ejercicios 8-11 (Lección 1) en papel.
7.	Diagonal.
7.1.	Explique y muestre qué es una línea diagonal. Una diagonal es una línea de escaques del mismo color unidos entre sí con esquinas. Hay líneas diagonales largas y cortas en el tablero de ajedrez. Una línea diagonal larga es una línea de ocho escaques blancos o negros.
7.2.	Tablero de demostración. Por ejemplo, mostrad la línea diagonal blanca más larga, la negra más larga. Los estudiantes usan imanes para mostrar las líneas diagonales especificadas. Tome imanes y coloque líneas en el tablero de demostración. Luego pregunte si la línea diagonal es correcta. Pida a los estudiantes que corrijan el error.
7.3.	Tableros de ajedrez personales. Por ejemplo, mostrad las líneas diagonales blanca y negra más largas. Los estudiantes colocan círculos de colores (fichas) en las líneas diagonales especificadas. ¿Cuántos escaques hay en la línea diagonal más larga?

	Mostrad las líneas diagonales blancas y negras más cortas. Los estudiantes colocan círculos de colores (fichas) en las líneas diagonales especificadas. ¿Cuántos escaques hay en la línea diagonal más corta? Mostrad cualquier línea diagonal.
7.4.	Encontrar líneas diagonales.
7.5.	Tablero de suelo. Los estudiantes caminan a lo largo de cualquier línea diagonal y cuentan cuántos escaques tiene. Juegos: 1) Los estudiantes caminan a lo largo de una línea diagonal, cuentan los escaques y tratan de encontrar la línea diagonal más larga. 2) Los estudiantes caminan a lo largo de una línea diagonal, cuentan los escaques y tratan de encontrar la línea diagonal más corta.
7.6.	Haga los Ejercicios 12-15 (Lección 1) en papel.
8.	Actividad física para consolidar el conocimiento de las líneas.
8.1.	Línea horizontal: extended los brazos hacia los lados. Línea vertical: levantad los brazos. Línea diagonal: estirad un brazo hacia arriba y el otro hacia abajo, luego cambiad la posición del brazo (como «un avión que vuela»).
8.2.	Nombre una línea y pida a los estudiantes que la muestren. Muestre una línea y pida a los estudiantes que la muestren. Los estudiantes muestran una línea y usted la nombra. Los estudiantes nombran una línea y usted la muestra.
9.	Tarjetas visuales para explicar la Lección. Tarjetas visuales: escaque, línea horizontal, línea vertical, línea diagonal.
9.1.	Ejemplos de tarjetas visuales.

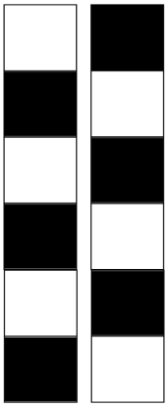
ESCAQUE



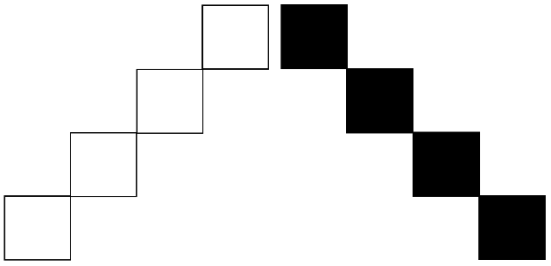
LÍNEA HORIZONTAL



LÍNEA VERTICAL



LÍNEA DIAGONAL



Lección 2. Las piezas de ajedrez. La posición inicial

Objetivos:

1. Introducir los nombres de las piezas de ajedrez.
2. Introducir el concepto de «posición inicial».
3. Aprender a colocar correctamente las piezas en la posición inicial.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con un juego de piezas, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	**Saludo.** Charla del maestro. Repase con los estudiantes los aspectos principales: color de los escaques, orientación por el tablero de ajedrez (centro, esquina, borde), nombres de las líneas (horizontal, vertical, diagonal).
2.	**Presentación del color de las piezas de ajedrez.**
2.1.	Todas las piezas de color claro son blancas, todas las piezas de color oscuro son negras. Muestre cualquier pieza blanca. Muestre cualquier pieza negra. ¿De qué color es esta pieza? Tome cualquier pieza. ¿De qué color es?
2.2.	Explique que las piezas en el tablero del maestro y en los tableros personales difieren en forma.
3.	**Presentación de las piezas. Su posición en el tablero de ajedrez.**
3.1.	La torre. El nombre de la pieza. Pida a los estudiantes que digan por turnos el nombre de la pieza. Muestre la tarjeta visual con el nombre de la pieza.
3.1.1.	Muestre una torre blanca de un conjunto de piezas (para el tablero de demostración). Los estudiantes deben encontrar una torre blanca en sus tableros personales. Este ejercicio incluye el uso de tarjetas visuales que muestran la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos. ¿Cuántas torres blancas tenéis?
3.1.2.	Pongamos las torres blancas en el tablero de ajedrez. Coloque la torre blanca en el escaque de la esquina a1 y pida a los estudiantes que la coloquen en la esquina de sus tableros personales. ¿Dónde tenemos que colocar la otra torre blanca? En la otra esquina. Coloque la otra torre blanca en el escaque de la esquina h1 y pida a los estudiantes que la coloquen en la otra esquina de sus tableros personales.
3.1.3.	Haga lo mismo para las torres negras: encuentre torres negras, explique la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos, coloque torres negras en el tablero de ajedrez.
3.2.	El caballo. El nombre de la pieza. Pida a los estudiantes que digan por turnos el nombre de la pieza. Muestre la tarjeta visual con el nombre de la pieza.
3.2.1.	Muestre un caballo blanco de un conjunto de piezas (para el tablero de demostración). Los estudiantes encuentran un caballo blanco en sus tableros personales. Este ejercicio incluye el uso de tarjetas visuales que muestran la diferencia de forma de las piezas de diferentes

	conjuntos. ¿Cuántos caballos blancos tenéis?
3.2.2.	Pongamos los caballos blancos en el tablero de ajedrez. Coloque un caballo blanco al lado de la torre en b1 y pida a los estudiantes que lo coloquen al lado de la torre en sus tableros personales. ¿Dónde tenemos que colocar el otro caballo blanco? Al lado de la otra torre. Coloque el otro caballo blanco junto a la torre en el escaque (g1) y pida a los estudiantes que lo coloquen junto a la otra torre en sus tableros personales.
3.2.3.	Haga lo mismo para los caballos negros: encuentre caballos negros, explique la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos, coloque caballos negros en el tablero de ajedrez.
3.3.	El alfil. El nombre de la pieza. Pida a los estudiantes que digan por turnos el nombre de la pieza. Muestre la tarjeta visual con el nombre de la pieza.
3.3.1.	Muestre un alfil blanco de un conjunto de piezas (para el tablero de demostración). Los estudiantes encuentran un alfil blanco en sus tableros personales. Este ejercicio incluye el uso de tarjetas visuales que muestran la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos. ¿Cuántos alfiles blancos tenéis?
3.3.2.	Pongamos los alfiles blancos en el tablero de ajedrez. Coloque un alfil blanco al lado del caballo en c1 y pida a los estudiantes que lo coloquen al lado del caballo en sus tableros personales. ¿Dónde tenemos que colocar el otro alfil blanco? Junto al otro caballo. Coloque el otro alfil blanco en f1 y pida a los estudiantes que lo coloquen junto al otro caballo en sus tableros personales.
3.3.3.	Haga lo mismo para los alfiles negros: encuentre alfiles negros, explique la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos, coloque alfiles negros en el tablero de ajedrez.
3.4.	La dama. El nombre de la pieza. Pida a los estudiantes que digan por turnos el nombre de la pieza. Muestre la tarjeta visual con el nombre de la pieza.
3.4.1.	Muestre una dama blanca de un conjunto de piezas (para el tablero de demostración). Los estudiantes encuentran una dama blanca en sus tableros personales. Este ejercicio incluye el uso de tarjetas visuales que muestran la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos. Haga lo mismo para la dama negra.
3.4.2.	La posición inicial de la dama en el tablero de ajedrez. Explique la regla: «A la dama le gusta su color». La dama blanca está en el escaque blanco, la negra está en el escaque negro. Coloque la dama blanca en el escaque blanco d1 y pida a los estudiantes que coloquen la dama blanca en un escaque blanco. Coloque la dama negra en el escaque negro d8 y pida a los estudiantes que coloquen la dama negra en un escaque negro.
3.5.	El rey. El nombre de la pieza. Pida a los estudiantes que digan por turnos el nombre de la pieza. Muestre la tarjeta visual con el nombre de la pieza.
3.5.1.	Muestre un rey blanco de un conjunto de piezas (para el tablero de demostración). Los estudiantes encuentran un rey blanco en sus tableros personales. Este ejercicio incluye el

	uso de tarjetas visuales que muestran la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos. Haga lo mismo para el rey negro.
3.5.2.	La posición inicial del rey en el tablero de ajedrez. Coloque el rey blanco junto a la dama en e1 y pida a los estudiantes que coloquen el rey blanco junto a la dama en sus tableros. Coloque el rey negro junto a la dama en e8 y pida a los estudiantes que coloquen el rey negro junto a la dama en sus tableros. ¿Sobre qué línea horizontal se encuentran las piezas blancas? ¿Sobre qué línea horizontal se encuentran las piezas negras?
3.6.	El peón. El nombre de la pieza. Pida a los estudiantes que digan por turnos el nombre de la pieza. Muestre la tarjeta visual con el nombre de la pieza.
3.6.1.	Muestre un peón blanco de un conjunto de piezas (para el tablero de demostración). Los estudiantes encuentran un peón blanco en sus tableros personales. Este ejercicio incluye el uso de tarjetas visuales que muestran la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos. ¿Cuántos peones blancos tenéis? Contad los peones.
3.6.2.	Pongamos los peones blancos en el tablero de ajedrez. Coloque peones blancos en la segunda fila y pida a los estudiantes que coloquen peones blancos en la línea horizontal 2.
3.6.3.	Haga lo mismo para los peones negros: encuentre peones negros, explique la diferencia de forma de las piezas de diferentes conjuntos, cuente los peones, coloque los peones negros en el tablero de ajedrez.
3.7.	Tablero de suelo. Coloque las piezas. Nombre una pieza. Los estudiantes deben encontrarla y ponerla en sus tableros de ajedrez. Los estudiantes pronuncian el nombre de la pieza. Si ellos tienen problemas de comunicación, utilice tarjetas visuales con los nombres de las piezas. *Es mejor nombrar las piezas en el orden en que se estudian: torre, caballo, alfil, dama, rey, peón.*
3.8.	Haga los Ejercicios 1-6 (Lección 2) en papel.
4.	**Introducción del concepto de «posición inicial».**
4.1.	Analice qué es una «posición inicial» a través de ejemplos de otros juegos deportivos. Por ejemplo, ¿sabéis de fútbol? ¿Cómo se colocan los jugadores de cada equipo al comienzo del juego?
4.2.	En ajedrez, también hay una posición inicial para las piezas. Muestre la posición inicial en el tablero del maestro y en los tableros personales. Las piezas blancas se colocan en las líneas horizontales 1 y 2. Las piezas negras se colocan en las líneas horizontales 7 y 8.
4.3.	Juegos. Colocad correctamente las piezas en vuestros tableros personales lo más rápido que podéis. Los estudiantes retiran las piezas de sus tableros y, cuando el maestro dice, las colocan en su posición inicial. Encuentre errores en la posición inicial de las piezas. ¿Qué piezas están fuera de lugar? Pida a los estudiantes que cierren los ojos (o que los cubran con las manos) e intercambie un par de piezas blancas y negras. Por ejemplo, intercambie una torre blanca y un caballo

	blanco, un rey negro y una dama negra. Los estudiantes abren los ojos y buscan irregularidades en la posición inicial de las piezas blancas y negras. Juegue este juego primero en el tablero de demostración y luego en tableros personales.
4.4.	Haga los Ejercicios 7-10 (Lección 2) en papel.
4.5.	Tablero de suelo. Colocad las piezas lo más rápido que podéis. Un estudiante coloca piezas blancas y el otro estudiante en este momento coloca piezas negras. Encuentre errores en la posición inicial de las piezas.
5.	Prueba. Haga preguntas simples para consolidar la información de la lección. Por ejemplo, contad las torres blancas. Contad los peones negros. ¿En qué escaque está la dama blanca en la posición inicial? Contad cuántas piezas hay en la primera línea horizontal en la posición inicial. Contad las piezas en la línea vertical extrema.
6.	Ejemplos de tarjetas visuales

TORRE *blanca*	**TORRE *negra***

6.1.	Puede hacer cartas similares para otras piezas.

Lección 3. La notación de ajedrez

Objetivos:

1. Introducir la notación de líneas horizontales y verticales en el tablero de ajedrez.
2. Introducir los nombres abreviados y símbolos de las piezas de ajedrez en libros.
3. Enseñar a los estudiantes a marcar escaques.
4. Introducir el concepto de «notación de ajedrez».

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Charla del maestro. Junto con los estudiantes, revise los aspectos principales: qué es un escaque, líneas horizontales, verticales, diagonales, los nombres de las piezas de ajedrez, posición inicial. ¿Qué más podéis ver en el tablero de ajedrez? Fijaos en los bordes del tablero. Números y letras. Hoy vamos a aprender el lenguaje del ajedrez.
2.	Introducción de los nombres de las líneas horizontales en el tablero de ajedrez.
2.1.	¿Qué números veis en el tablero de ajedrez? De 1 a 8. Cada línea horizontal tiene su propio nombre (número). Muestre la primera línea horizontal en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que la muestren en sus tableros personales (usando círculos de colores, fichas). Haga lo mismo para otras líneas horizontales.
2.2	Muestre cualquier línea horizontal (por ejemplo, 4) en el tablero de demostración y pregunte a los estudiantes qué es su nombre (número). Luego pida a los estudiantes que muestren esta línea horizontal en sus tableros personales (usando círculos de colores, fichas).
2.3.	Pida a los estudiantes que muestren cualquier línea horizontal en sus tableros personales y que la nombren (digan su número).
3.	Introducción de los nombres de las líneas verticales en el tablero de ajedrez.
3.1.	¿Qué letras podéis ver en el tablero de ajedrez? a – h. Cada línea vertical tiene su propia letra. Muestre y pronuncie las letras.
3.2.	Muestre la línea vertical A en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que la muestren en sus tableros personales (usando círculos de colores, fichas).
3.3.	Muestre cualquier línea vertical (por ejemplo, E) en el tablero de demostración y pregunte a los estudiantes por su nombre (letra). Luego pida a los estudiantes que muestren esta línea vertical en sus tableros personales (usando círculos de colores, fichas).

3.4.	Pida a los estudiantes que muestren cualquier línea vertical en sus tableros personales y que la nombren (digan su letra).
4.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 3) en papel.
5.	Tablero de suelo.
5.1.	Pida a los estudiantes que caminen a lo largo de la línea horizontal que nombran. Los estudiantes caminan a lo largo de cualquier línea horizontal que elijan y la nombran (dicen su número).
5.2.	Pida a los estudiantes que caminen a lo largo de la línea vertical que nombran. Los estudiantes caminan a lo largo de cualquier línea vertical que elijan y la nombran (dicen su letra).
6.	Introducción de los nombres de los escaques en el tablero de ajedrez.
6.1.	Explique que cada escaque tiene su nombre. Escribisteis una carta a un amigo. ¿Cómo enviarlo por correo? Debéis escribir la dirección en el sobre o conocer la dirección de correo electrónico. En el ajedrez, cada escaque tiene su propio nombre o dirección. Explique cómo se nombran correctamente los escaques: intersección (cruce) de líneas verticales y horizontales (primero una letra, luego un número).
6.2.	Tablero de demostración. Por ejemplo, ponga la dama negra en d5. Luego pida a los estudiantes que nombren la pieza y el escaque en el que se encuentra. Haga lo mismo para otras piezas. Los estudiantes eligen cualquier pieza y la ponen en cualquier escaque. Deben nombrar la pieza y el escaque en el que se encuentra.
6.3.	Tableros de ajedrez personales. Por ejemplo, encontrad un rey blanco, colocadlo en c3, y así sucesivamente. Los estudiantes eligen cualquier pieza y la ponen en cualquier escaque. Deben nombrar la pieza y el escaque en el que se encuentra.
6.4.	Haga los Ejercicios 3-5 (Lección 3) en papel.
6.5.	Tablero de suelo.
6.5.1.	Pida a los estudiantes que se paren en un escaque que nombren. Luego, que den un paso (se muevan, salten) a otro escaque nombrado por el maestro. Pida a los estudiantes que se paren en cualquier escaque del tablero de ajedrez y lo nombren (digan su «dirección»). Luego, que den un paso (se muevan, salten) a cualquier otro escaque y lo nombren.
6.5.2.	Nombre una pieza y su color y pida a los estudiantes que la encuentren. Luego los estudiantes dicen la «dirección» del escaque para colocar la pieza.
7.	Los nombres abreviados de las piezas de ajedrez. Explique cómo se abrevian las piezas, use tarjetas visuales.

7.1.	Haga los Ejercicios 6-7 (Lección 3) en papel.
7.2.	Tablero de suelo. Por ejemplo, muestre una tarjeta con el nombre abreviado de una pieza, nombre su color. Los estudiantes encuentran esta pieza y la ponen en cualquier escaque, luego nombran el escaque. También puede nombrar un escaque específico para colocar la pieza.
8.	Introducción del concepto de «notación de ajedrez». Todos los nombres de líneas horizontales, líneas verticales, escaques y piezas componen el lenguaje de ajedrez. Se llama notación de ajedrez. Haga el Ejercicio 8 (Lección 3) en papel.
9.	Ejemplos de tarjetas visuales

1	**2**	**3**	**4**	**a**	**b**	**c**	**d**
5	**6**	**7**	**8**	**e**	**f**	**g**	**h**

Rey **R**	**Dama** **D**	**Torre** **T**	**Alfil** **A**
Caballo **C**	**Peón**		

R	**D**	**T**
A	**C**	

Lección 4. El valor de las piezas de ajedrez

Objetivos:
1. Introducir el valor de cada pieza de ajedrez.
2. Introducir la valoración cuantitativa de cada pieza de ajedrez a través del peón, como unidad de medida.
3. Aprender a comparar piezas de ajedrez entre sí y determinar las más valiosas (más fuertes).
Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.
Equipamiento: tablero de demostración con un juego de piezas, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Charla del maestro. Enseñe el valor (precio) de cada pieza de ajedrez. Por ejemplo, ¿cuánto cuesta un lápiz? ¿Cuáles son vuestros juguetes favoritos? ¿Cuánto cuestan? Cada cosa tiene su propio precio o es invaluable. Cada pieza de ajedrez también tiene su propio valor o es invaluable. Necesitáis saber el valor de cada pieza para determinar cuál es más fuerte.
2.	Introducción del valor de cada pieza de ajedrez. Peón: 1 punto, caballo: 3 puntos, alfil: 3 puntos, torre: 5 puntos, dama: 9 puntos, rey: invaluable (no tiene precio).
2.1.	Muestre una pieza. Los estudiantes nombran su valor o muestran una tarjeta con el número que es igual al valor de la pieza. Muestre una tarjeta con un número. Los estudiantes encuentran una pieza que corresponde a este número (precio, valor).
2.2.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 4) en papel.
2.3.	Tablero de suelo. Por ejemplo, muestre una tarjeta con un número (5), los estudiantes encuentran una pieza (torre) que corresponde a este número (precio, valor). Luego ellos ponen la torre en cualquier escaque y nombran «la dirección» de esa escaque.
3.	Introducción del concepto de «peón es una unidad de medida para piezas de ajedrez». Explique que podemos sustituir los números con peones. El caballo equivale a 3 peones, el alfil también a 3, la torre a 5 y la dama a 9. El rey no se mide con peones. Es invaluable (no tiene precio).
3.1.	Muestre una pieza. Los estudiantes dicen su valor o muestran una carta con el número de peones correspondiente. Muestra una carta con un número de peones. Los estudiantes encuentran una pieza que corresponde a este número de peones.
3.2.	Tablero de demostración. Por ejemplo, ponga cualquier pieza en el tablero. Los estudiantes colocan junto a ella tantos peones como cuesta esta pieza.

	Coloque varios peones en el tablero de demostración (por ejemplo, cinco). Los estudiantes colocan al lado una pieza que corresponde al valor (torre). *Se requieren 9 peones para mostrar el valor de una dama.*
3.3.	Haga los Ejercicios 3-4 (Lección 4) en papel.
4.	Comparar piezas de ajedrez entre sí y determinar cuál es la más valiosa (la más fuerte).
4.1.	Juego «Balanza». Coloque 2 piezas (por ejemplo, un peón y un caballo) en el tablero de demostración. ¿Cuál vale más? Explique que la pieza que más vale es más fuerte. Compare piezas de varias formas. Haga lo mismo con cada estudiante en tableros personales.
4.2.	Haga los Ejercicios 5-6 (Lección 4) en papel.
5.	Ejemplos de tarjetas visuales

SIN PRECIO	**1**	**3**	**5**	**9**	♙	♙♙♙	♙♙♙ ♙♙	♙♙♙ ♙♙♙ ♙♙♙

PEÓN 1	CABALLO 3	ALFIL 3	TORRE 5	DAMA 9	REY SIN PRECIO

PEÓN ♙	CABALLO ♙♙♙	ALFIL ♙♙♙	TORRE ♙♙♙ ♙♙	DAMA ♙♙♙ ♙♙♙ ♙♙♙

Lección 5. La torre

Objetivos:
1. Presentar cómo la torre se mueve y captura piezas.
2. Introducir el concepto de «ataque».
3. Aprender a atacar piezas de color opuesto con una torre.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Charla del maestro. Repase los nombres de las líneas de ajedrez: horizontal, vertical y diagonal, los nombres de todas las piezas de ajedrez, los colores de las piezas. Cada pieza en el tablero puede moverse, capturar y atacar. Hoy estudiaremos cómo la torre puede moverse, capturar y atacar.
2.	Explicar cómo se mueve la torre. Tablero de demostración.
2.1.	Explique cómo se mueve la torre en el tablero de demostración: verticalmente hacia adelante y hacia atrás, horizontalmente hacia la derecha y hacia la izquierda. Use imanes de colores (verdes si es posible) y colóquelos en los escaques a los que se puede mover la torre. *Haga una jugada con la torre, llévela de vuelta a su lugar y coloque un imán en el escaque a lo que se movió la torre. Luego muestre otra jugada con la torre, llévela de regreso a su lugar y coloque un imán en el escaque al que se movió la torre. Haga lo mismo para todas las jugadas posibles.*
2.2.	Coloque una torre blanca en el tablero de demostración vacío y pida a los estudiantes que muestren dónde se puede mover. Los estudiantes deben usar imanes de colores (verdes). Haga lo mismo para una torre negra.
2.3.	Explique cómo se mueve la torre si hay un obstáculo de piezas de su color. Por ejemplo, posición: torre blanca en e5, peón blanco en e2, caballo blanco en c5. Use imanes verdes para mostrar que la torre puede moverse a e4, e3, e6, e7, e8, d5, f5, g5, h5. Explique que la torre no puede saltar sobre las piezas del mismo color ni pararse en el mismo escaque que ellas. Ponga imanes rojos en e1, b5, a5. ¡No se puede mover a los escaques donde están imanes rojos!
2.4.	Por ejemplo, posición: torre negra en c7, alfil negro en c4, peón negro en g7. Pida a los estudiantes que muestren dónde se puede mover la torre (usando imanes verdes). Pregunte a los estudiantes: ¿Puede la torre saltar sobre el alfil? No. Ponga imanes rojos en c3, c2, c1. ¿Puede la torre saltar sobre el peón? No. Ponga un imán rojo en h7.

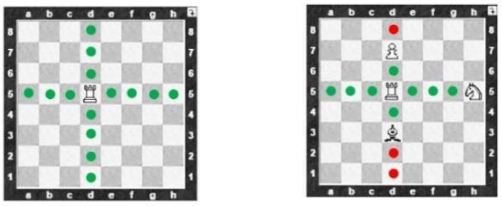
2.5.	Las sesiones cara a cara con los estudiantes en sus tableros personales se realizan de manera similar a la explicación de la lección en el tablero de demostración (véase puntos 2.2 y 2.4). Varíe el color de las piezas y el número de obstáculos. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición simple en el tablero. Por ejemplo, tomad una torre blanca, colocadla en b4, tomad un peón blanco, colocadlo en b6, mostrad a dónde puede moverse la torre blanca. Los estudiantes usan círculos verdes y rojos (fichas).
2.6.	Haga los Ejercicios 1-3 (Lección 5) en papel.
2.7.	Tablero de suelo. Por ejemplo, coloque una torre blanca en f5 y pida a los estudiantes que se paren (caminan, saltan) en los escaques a los que se puede mover la torre blanca. Los estudiantes nombran el escaque en el que se paran (caminan, saltan). Se puede hacer lo mismo con las posiciones en las que hay obstáculos para la torre. Puede variar el color de las piezas. Primero explique el tema usando la torre y las piezas blancas, luego usando la torre y las piezas negras.
3.	Explicar cómo captura la torre. La torre captura sólo piezas de color opuesto. La torre blanca captura piezas negras. La torre negra captura piezas blancas. La torre se para en el escaque de la pieza capturada. La pieza capturada se retira del tablero y se coloca al lado del tablero (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda). *El rey no puede ser capturado, así que no lo use en los ejercicios.*
3.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo, torre blanca en b5 y peón negro en f5. Luego pida a los estudiantes que muestren cómo captura la torre. Coloque una posición. Por ejemplo, torre blanca en f3, peones negros en f6 y d2. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos peones la torre puede capturar. La torre puede capturar un peón. ¿Cuál? Coloque una posición. Por ejemplo, torre blanca en g4, peón blanco en g6, caballos negros en g8 y d4. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos caballos la torre puede capturar. La torre puede capturar un caballo. ¿Cuál? Coloque una posición. Por ejemplo, torre blanca en c5, peones negros en c3, f3, f6, a6. Pida a los estudiantes que muestren qué peón la torre puede capturar primero. Los estudiantes realizan la captura. Luego deben encontrar el siguiente peón para capturar. Y así hasta que todos los peones desaparezcan del tablero. Haga lo mismo para una torre negra. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas! Entrene esta habilidad en los estudiantes desde el principio.*
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales se realizan de la misma forma que en el tablero de demostración (punto 3.1). *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*

3.3.	Haga los Ejercicios 4-6 (Lección 5) en papel. Pida a los estudiantes que hagan los ejercicios escritos en tableros de ajedrez personales. Los estudiantes primero hacen los ejercicios en el tablero de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).
4.	Introducción del concepto de «ataque». Explique el concepto de «ataque» a través de juegos familiares (juegos deportivos). Por ejemplo, ¿qué juegos os gusta jugar? ¿Qué juegos deportivos os gusta jugar? ¿Sabéis de fútbol? Para marcar un gol en el fútbol, hay que atacar. Lo mismo ocurre en el ajedrez. Para capturar la pieza del oponente, hay que atacarla.
4.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: torre blanca en b1, alfil negro en d5. Explique y demuestre que después de la jugada Td1 la torre blanca atacará al alfil negro, queriendo capturarlo. La torre blanca plantea una amenaza de capturar el alfil negro. Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza. La torre blanca también puede ir a b5 y atacar al alfil negro.
4.2.	Tableros de ajedrez personales. Pida a los estudiantes que coloquen una posición. Por ejemplo, tomad una torre blanca y colocadla en c2, tomad un peón negro y colocadlo en f6. Pídales que muestren cómo la torre blanca ataca el peón negro. Haga lo mismo para la torre negra y las piezas blancas.
4.3.	Haga los Ejercicios 7-8 (Lección 5) en papel.
5.	Ejemplos de tarjetas visuales

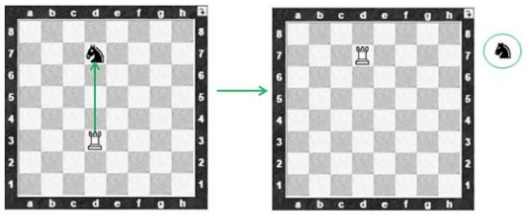
TORRE blanca

TORRE negra

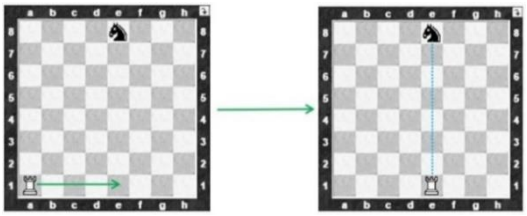
TORRE SE MUEVE



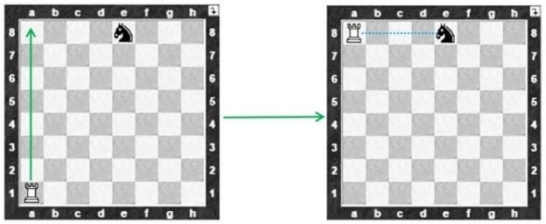
TORRE CAPTURA



TORRE ATACA



TORRE ATACA



Lección 6. El alfil

Objetivos:
1. Aprender cómo se mueve el alfil.
2. Aprender a capturar piezas con el alfil.
3. Aprender a atacar piezas de color opuesto con el alfil.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Charla del maestro. Revise qué es una línea diagonal. Pida mostrar líneas diagonales largas blanca y negra (usando imanes) en el tablero de demostración, etc. Haga lo mismo en los tableros de ajedrez personales. Muestre un alfil blanco. Muestre un alfil negro. Hoy aprenderemos cómo se mueve el alfil, cómo captura y ataca otras piezas.
2.	Explicar cómo se mueve el alfil. Tablero de demostración.
2.1.	Coloque dos alfiles en la posición inicial en c1 y f1. Explique cómo se mueven los alfiles en el tablero de demostración. Diagonalmente. El alfil que se encuentra en un escaque blanco se mueve a lo largo de las líneas diagonales blancas. El alfil que se encuentra en un escaque negro se mueve a lo largo de las líneas diagonales negras. Use imanes de colores (verdes si es posible) y colóquelos en los escaques a los que puede moverse el alfil. *Haga una jugada con el alfil, llévelo de vuelta a su lugar y coloque un imán en el escaque al que se movió el alfil. Luego muestre otra jugada con el alfil, llévelo de regreso a su lugar y coloque un imán en el escaque al que se movió el alfil. Haga lo mismo para todas las jugadas posibles.*
2.2.	Coloque un alfil blanco en d5 y pida a los estudiantes que muestren a dónde se puede mover. Los estudiantes deben usar imanes de colores (verdes). Haga lo mismo para un alfil blanco de escaques negros, así como para los alfiles negros. *Los conceptos de «alfil de escaques blancos» y «alfil de escaques negros» no se introducen en esta etapa del estudio del alfil.*
2.3.	Explique cómo se mueve el alfil si hay un obstáculo de piezas del mismo color. El alfil no puede saltar sobre piezas de su color. El alfil blanco no salta sobre las piezas blancas. El alfil negro no salta sobre las piezas negras. Por ejemplo, posición: alfil blanco en c3, peón blanco en f6. Use imanes verdes para mostrar que el alfil puede moverse a b2, a1, b4, a5, d4, e5, d2, e1.

	Explique que el alfil no puede saltar sobre las piezas de su color ni pararse en el mismo escaque que ellas. Por lo tanto, el alfil no puede moverse a g7 y h8. Ponga imanes rojos en estos escaques. ¡No se puede mover a los escaques donde están imanes rojos!
2.4.	Coloque una posición. Por ejemplo: alfil negro en d5, peón negro en f7, caballo negro en f3. Pida a los estudiantes que muestren a dónde se puede mover el alfil negro (usando imanes verdes). Pregunte: ¿Puede el alfil negro saltar sobre el peón negro? No. Ponga un imán rojo en g8. ¿Puede el alfil negro saltar sobre el caballo negro? No. Ponga imanes rojos en g2 y h1.
2.5.	Las sesiones cara a cara con los estudiantes en sus tableros personales se realizan de manera similar a la explicación de la lección en el tablero de demostración (véase puntos 2.2 y 2.4). Varíe el color de las piezas y el número de obstáculos. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición simple en el tablero. Por ejemplo, tomad un alfil blanco, ponedlo en b4, tomad un peón blanco, ponedlo en d6, mostrad a dónde puede moverse el alfil blanco. Los estudiantes usan círculos verdes y rojos (fichas).
2.6.	Haga los Ejercicios 1-3 (Lección 6) en papel.
2.7.	Tablero de suelo. Pida a los estudiantes que caminen (salten) a lo largo de las líneas diagonales blancas y negras. Pídales que coloquen un alfil blanco en g2, luego que se paren (caminen, salten) en los escaques a los que puede moverse el alfil blanco. Además, los estudiantes nombran los escaques (dicen su «dirección») en los que se paran (saltan). Coloque una posición en el tablero de suelo. Por ejemplo, alfil negro en d6, caballo negro en g3 y peón negro en b4. Luego pida a los estudiantes que se paren (caminen, salten) en los escaques a los que se puede mover el alfil negro. Los estudiantes nombran el escaque en el que se paran (caminan, saltan).
3.	Explicar cómo captura el alfil. El alfil captura piezas en diagonal. El alfil sólo captura piezas de color opuesto. El alfil blanco captura piezas negras. El alfil negro captura piezas blancas. El alfil ocupa el escaque de la pieza capturada. La pieza capturada se retira del tablero y se coloca al lado del tablero (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda). Por ejemplo, posición: alfil blanco en f3, peón negro en c6. Muestre cómo capturar (con una mano). *El rey no puede ser capturado, así que no lo use en los ejercicios.*
3.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: alfil blanco en e4, caballo negro en b7. Pida a los estudiantes que muestren cómo el alfil blanco captura al caballo negro. Coloque una posición. Por ejemplo: alfil blanco en d3, peones negros en c6 y g6. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos peones negros el alfil blanco puede capturar.

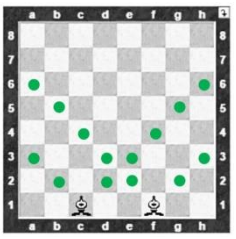
	Coloque una posición. Por ejemplo: alfil blanco en e2, peón blanco en c4, dos caballos negros en a6 y h5. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos caballos negros el alfil blanco puede capturar. Coloque una posición. Por ejemplo: alfil blanco en c4, peones negros en f7, h5 y f3. Pida a los estudiantes que muestren cuál peón negro el alfil blanco puede capturar primero. Los estudiantes realizan la captura. Luego deben encontrar el siguiente peón para capturar. Y así hasta que todos los peones desaparezcan del tablero. Puede aumentar gradualmente el número de peones a cinco. Haga lo mismo para el alfil negro. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas!* *Si los estudiantes han capturado una pieza con ambas manos, vuelva a la posición inicial y pídales que la capturen de nuevo, pero con una mano.*
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales se realizan de la misma forma que en el tablero de demostración (punto 3.1). *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
3.3.	Haga los Ejercicios 4-6 (Lección 6) en papel. Pida a los estudiantes que hagan los ejercicios escritos en los tableros de ajedrez personales. Los estudiantes primero hacen los ejercicios en tableros de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).
4.	Explicar cómo ataca el alfil. Tablero de demostración. Revise qué es el ataque. Revise cómo ataca la torre. Juego «Ataca y escapa» Por ejemplo, posición: torre blanca en h2, alfil negro en f5. Pida a los estudiantes que muestren cómo la torre blanca atacará al alfil negro (por ejemplo, Th5). Escape del ataque con tu alfil (por ejemplo, Ad3). Una vez más, pida a los estudiantes que muestren cómo la torre blanca ataca al alfil negro (por ejemplo, Td5). Juegue hasta 3 o 4 ataques y «escapes». Cambie los roles. Ahora usted ataca con la torre y los estudiantes escapan con el alfil. Juegue lo mismo con cada estudiante en tableros personales. No sólo puede atacar la torre, sino también el alfil.
4.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: alfil blanco en d4, torre negra en d8. Luego explique y muestre que el alfil blanco se mueve a b6 y ataca la torre negra, quiere capturarla (quiere «comerla»; amenaza con capturarla). El alfil blanco también puede moverse a f6 y atacar la torre negra.
4.2.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: alfil negro en e7, caballo blanco en f4. Pida a los estudiantes que muestren a dónde se mueve el alfil negro (en qué escaque debe estar) para atacar al caballo blanco. 2 formas de atacar.
4.3.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: alfil blanco en b2, peón blanco en d4, torre negra en d6. Pida a los estudiantes que muestren a dónde se mueve el alfil blanco (en qué escaque debe estar) para atacar la torre negra. ¡El alfil no salta las piezas! 1 forma de atacar.

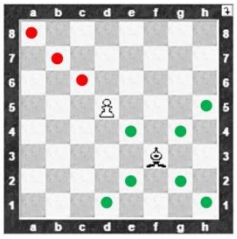
4.4.	Las sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales son similares a los puntos 4.1–4.3.
4.5.	Juego «Ataca y escapa» Por ejemplo, posición: alfil blanco en g3, torre negra en d4. Los estudiantes atacan la torre con el alfil. Usted escapa con la torre para que el alfil pueda atacar la torre en la siguiente jugada, es decir, en los escaques negros.
4.6.	Haga los Ejercicios 7-8 (Lección 6) en papel.
5.	Ejemplos de tarjetas visuales.

ALFIL
blanco

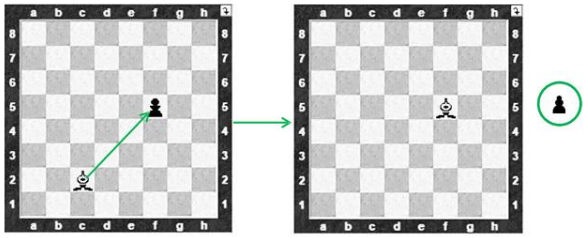
ALFIL
negro

ALFIL SE MUEVE

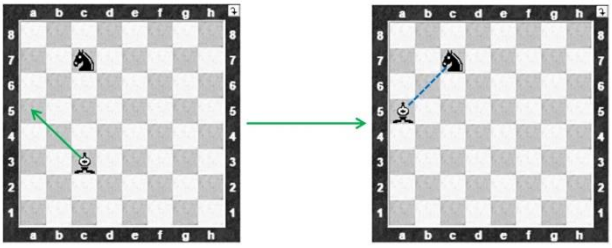




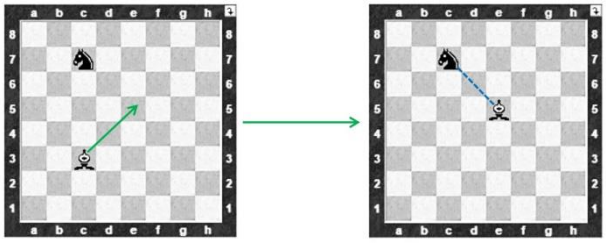
ALFIL CAPTURA



ALFIL ATACA



ALFIL ATACA



Lección 7. La dama

Objetivos:
1. Presentar el concepto de «la dama es la pieza de ajedrez **más fuerte»**.
2. Aprender cómo se mueve la dama.
3. Aprender a capturar piezas con la dama.
4. Aprender a atacar piezas de color opuesto con la dama.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Revise qué son las líneas horizontales, verticales y diagonales (en el tablero de demostración y en los tableros de ajedrez personales). Muestre una dama blanca. Muestre una dama negra. Hoy aprenderemos cómo se mueve la dama, cómo captura y ataca otras piezas.
2.	Explicar cómo se mueve la dama. Tablero de demostración.
2.1.	Coloque una dama blanca en el tablero de demostración, haga un movimiento horizontal con la dama, devuélvala a su escaque inicial y coloque un imán verde en el escaque al que se movió la dama. Luego muestre el siguiente movimiento horizontal con la dama, llévelo de regreso a su lugar y coloque un imán en el escaque al que se movió la dama. Haga lo mismo para todos los movimientos horizontales. Muestre los movimientos a lo largo de las líneas verticales y diagonales de la misma manera.
2.2.	Coloque la dama blanca en a1 y pida a los estudiantes que muestren a qué escaques se puede mover la dama. Los estudiantes deben usar imanes de colores (verdes).
2.3.	Explique cómo se mueve la dama si hay un obstáculo de piezas del mismo color. La dama no puede saltar sobre piezas del mismo color. La dama blanca no salta sobre las piezas blancas. La dama negra no salta sobre las piezas negras. Por ejemplo, posición: dama blanca en e3, peones blancos en e6 y c5. Muestre los escaques a los que la dama puede moverse usando imanes verdes. Explique que la dama no puede saltar sobre las piezas del mismo color o pararse en el mismo escaque con ellas. Coloque imanes rojos en e7, e8, b6 y a7. ¡No se puede mover a los escaques donde están imanes rojos!
2.4.	Coloque una posición. Por ejemplo: dama negra en d6, peón negro en g6, alfil negro en d3. Pida a los estudiantes que muestren hacia dónde se puede mover la dama negra (usando imanes verdes). Pregunte: ¿Puede la dama negra saltar sobre el peón negro? No. Ponga un imán rojo en h6. ¿Puede la dama negra saltar sobre el alfil negro? No. Coloque imanes rojos en d2 y d1.

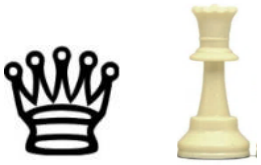
2.5.	Las sesiones cara a cara con los estudiantes en sus tableros personales se realizan de manera similar a la explicación de la lección en el tablero de demostración (véase puntos 2.2 y 2.4). Varíe el color de las piezas y el número de obstáculos. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición simple en el tablero. Por ejemplo, tomad la dama blanca, colocadla en f3, tomad el peón blanco, colocadlo en c6, tomad la torre blanca, colocadla en d3. Mostrad los escaques a los que puede moverse la dama blanca (con círculos verdes, fichas). Mostrad los escaques a los que la dama no puede moverse (círculos rojos, fichas).
2.6.	Haga los Ejercicios 1-4 (Lección 7) en papel.
2.7.	Tablero de suelo. Pida a los estudiantes que caminen (salten) a lo largo de cierta línea horizontal, vertical y diagonal (usted nombra las líneas horizontales, verticales y el color de la línea diagonal). Pida a los estudiantes que coloquen una dama blanca en c4, luego se paren (caminen, salten) en los escaques a los que la dama blanca puede moverse. Los estudiantes también nombran los escaques (dicen su «dirección») en los que se paran (saltan). Coloque una posición en el tablero de suelo. Por ejemplo, la dama negra en b6, el caballo negro en e3 y el peón negro en b4. Luego pídales a los estudiantes que se paren (caminen, salten) en los escaques a los que puede moverse la dama negra. Los estudiantes nombran el escaque en el que se paran (caminan, saltan).
3.	Explicar cómo captura la dama. La dama captura piezas horizontalmente, verticalmente y diagonalmente. La dama sólo captura piezas de color opuesto. La dama blanca captura piezas negras. La dama negra captura piezas blancas. La dama ocupa el escaque de la pieza capturada. La pieza capturada se retira del tablero y se coloca al lado del tablero (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda). Por ejemplo, posición: dama blanca en h1, torre negra en a1. Muestre cómo capturar (con una mano). Muestre cómo la dama captura verticalmente y diagonalmente de la misma manera. *El rey no puede ser capturado, así que no lo use en los ejercicios.*
3.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: dama blanca en c1, caballo negro en c7. Pida a los estudiantes que muestren cómo la dama blanca captura al caballo negro. Coloque posiciones para capturar verticalmente y diagonalmente de la misma manera. Coloque una posición. Por ejemplo: dama blanca en d3, caballos negros en b4 y f5. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos caballos negros la dama blanca puede capturar. Coloque posiciones para capturar horizontalmente y verticalmente de la misma manera. Coloque una posición. Por ejemplo: dama blanca en d4, peón blanco en d2, dos torres negras en d1 y d8. Pida a los estudiantes que muestren cuál de las dos torres negras la dama blanca puede capturar. Coloque posiciones (con un obstáculo) para capturar horizontalmente y diagonalmente de la misma manera. Coloque una posición. Por ejemplo: dama blanca en h1, peones negros en h5, f5, c2. Pida a los estudiantes que muestren qué peón negro la dama blanca puede capturar primero. Los estudiantes realizan la captura. Luego deben encontrar el siguiente peón para capturar. Y

	así hasta que todos los peones desaparezcan del tablero. Puede aumentar gradualmente el número de peones a cinco. Haga lo mismo para la dama negra. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas!* *Si los estudiantes han capturado una pieza con ambas manos, vuelva a la posición inicial y pídales que la capturen de nuevo, pero con una mano.*
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales se realizan de la misma forma que en el tablero de demostración (punto 3.1). *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
3.3.	Haga los Ejercicios 5-7 (Lección 7) en papel. *Pida a los estudiantes que hagan los ejercicios escritos en los tableros de ajedrez personales. Los estudiantes primero hacen los ejercicios en tableros de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).*
4.	Explicar cómo ataca la dama. Tablero de demostración. Revise qué es el ataque. Revise cómo ataca la torre. Revise cómo ataca el alfil. Juego «Ataca y escapa» Por ejemplo, posición: torre blanca en a3, alfil negro en d5. La torre blanca ataca, el alfil negro escapa (sale del ataque). Juegue hasta 3 o 4 ataques y «escapes». Usted ataca con la torre y los estudiantes escapan con el alfil. Luego cambie los roles: los estudiantes atacan con la torre, usted escapa con el alfil. Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: alfil blanco en f2, torre negra en f6. Los estudiantes atacan la torre con el alfil (Ad4 o Ah4). Usted escapa con la torre para que el alfil pueda atacar la torre en la siguiente jugada, es decir, en los escaques negros. Juegue lo mismo con cada estudiante en tableros personales. La dama también puede atacar piezas. La dama blanca ataca las piezas negras. La dama negra ataca las piezas blancas.
4.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: dama negra en e7, caballo blanco en g4. Muestre y pronuncie cómo se mueve y ataca la dama negra: • La dama se mueve horizontalmente y ataca verticalmente (Dg7) • La dama se mueve verticalmente y ataca horizontalmente (De4) • La dama se mueve verticalmente y ataca en diagonal (De6, De2) • La dama se mueve horizontalmente y ataca en diagonal (Dd7) • La dama se mueve en diagonal y ataca en vertical (Dg5) • La dama se mueve en diagonal y ataca horizontalmente (Db4)
4.2.	Las sesiones cara a cara con los estudiantes en sus tableros personales se realizan de manera similar al punto 4.2. Por ejemplo, posición: dama blanca en b5, peón negro en e7. Pida a los estudiantes que muestren todos los ataques posibles.
4.3.	Juego «Ataca y escapa»

	Por ejemplo, posición: dama blanca en g3, alfil negro en d5. Los estudiantes atacan al alfil con la dama. Usted escapa con el alfil. *Tenga cuidado con los movimientos, por ejemplo, Df3. Ya que el alfil negro puede capturar a la dama.*
4.4.	Haga el Ejercicio 8 (Lección 7) en papel.
5.	Ejemplos de tarjetas visuales

DAMA

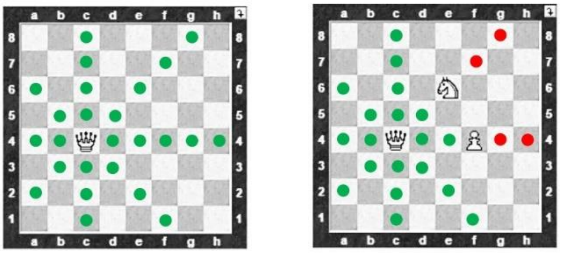
blanca



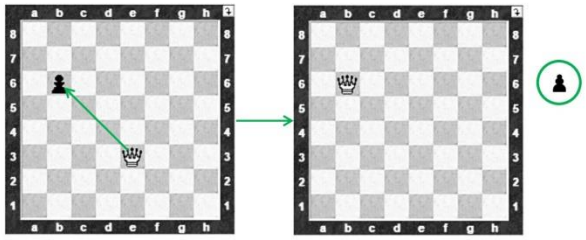
DAMA

negra

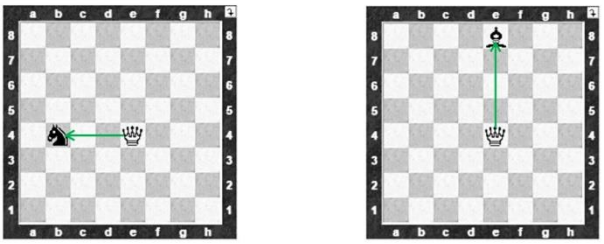
DAMA SE MUEVE



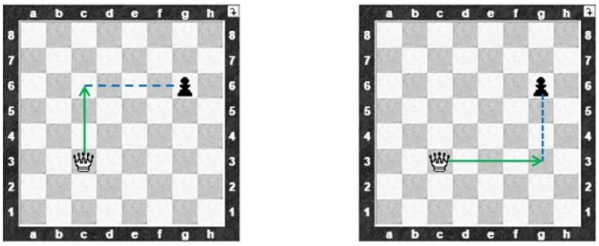
DAMA CAPTURA



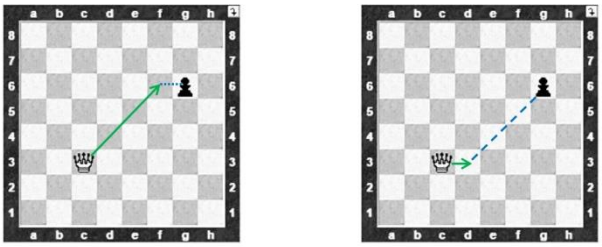
DAMA CAPTURA



DAMA ATACA



DAMA ATACA



Lección 8. El caballo

Objetivos:
1. Aprender cómo se mueve el caballo.
2. Aprender a saltar sobre piezas con un caballo.
3. Aprender a capturar piezas con el caballo.
4. Aprender a atacar piezas de color contrario con el caballo.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Revise qué son las líneas horizontales, verticales y diagonales (en el tablero de demostración y en los tableros de ajedrez personales). Muestre el caballo blanco. Muestre el caballo negro. Hoy aprenderemos cómo se mueve el caballo, cómo el caballo **salta sobre las piezas**, cómo captura y ataca otras piezas.
2.	Explicar cómo se mueve el caballo. Tablero de demostración.
2.1.	Coloque el caballo blanco en el tablero de demostración (por ejemplo, e4). Explique y muestre cómo se mueve el caballo: un escaque adelante verticalmente y un escaque en diagonal a la derecha (f6). Lleve el caballo a su lugar (e4) y coloque un imán en el escaque (verdes si es posible) al que se movió el caballo (f6). Muestre siguiente movimiento del caballo a un escaque adelante verticalmente y luego un escaque en diagonal a la izquierda (d6). Lleve el caballo a su lugar y coloque un imán en el escaque d6. Haga lo mismo para todos movimientos del caballo. ¿Dónde está el caballo? ¿En el rincón del tablero? ¿En el centro del tablero? Si, en el centro. ¿Cuente a cuántos escaques en el centro del tablero puede mover el caballo? A las ocho. *Pronuncie cada movimiento del caballo cuando lo demuestra en el tablero: un escaque directo (adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda) y luego un escaque en diagonal (ya sea a la derecha o a la izquierda).* *Porque el movimiento del caballo parece constar de dos partes, cada país tiene sus propias explicaciones sobre cómo se mueve el caballo. Puede usarlos.*
2.2.	Coloque el caballo blanco por ejemplo a c2 y pida a los estudiantes mostrar cómo se mueve el caballo. Los estudiantes deben usar imanes de colores (verdes). ¿Está el caballo en el centro del tablero? No. ¿Cuente a cuántos escaques puede mover el caballo? A las seis. Coloque el caballo blanco en a3 y pida a los estudiantes mostrar cómo se mueve el caballo. ¿Dónde está el caballo? ¿En el centro del tablero? ¿En el borde del tablero? Si, el caballo está en el borde del tablero. ¿Cuente a cuántos escaques puede mover el caballo del borde del tablero? A las cuatro.

	Coloque el caballo blanco a h1 y pida a los estudiantes cómo se mueve el caballo. ¿Dónde está el caballo? ¿En el centro del tablero? ¿En el rincón del tablero? Si, el caballo está en el rincón del tablero. ¿Cuente a cuántos escaques puede mover el caballo del rincón del tablero? A las dos. ¿Dónde debe estar el caballo para que pueda (tiene la oportunidad) de «saltar» (mover)? ¿En el centro del tablero o en el rincón del tablero? En el centro.
2.3.	Las sesiones cara a cara con los estudiantes en sus tableros personales se realizan de manera similar a punto 2.2. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición simple en el tablero. Por ejemplo, tomad el caballo blanco (negro), colocadlo en f3 (d6), mostrad los escaques a los que puede moverse el caballo blanco (negro). Cada estudiante debe usar imanes de colores. Cambie la posición del caballo en el tablero de ajedrez.
2.4.	Tablero de suelo. Pida a los estudiantes que coloquen un caballo blanco en c4, luego se paren (caminen, salten) en los escaques a los que el caballo blanco puede moverse. Los estudiantes también nombran los escaques (dicen su «dirección») en los que se paran (saltan).
2.5.	Haga los Ejercicios 1–2 (Lección 8) en papel. *Los estudiantes primero hacen el ejercicio 2 en tableros de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).*
3.	Explicar cómo se mueve el caballo, si hay un obstáculo de piezas en el tablero. **¡El caballo puede saltar sobre las piezas!** El caballo blanco salta sobre piezas blancas y negras. El caballo negro salta sobre piezas blancas y negras. Las piezas sobre las que saltó el caballo se están en su lugar en el tablero. Tablero de demostración. Por ejemplo, posición inicial. El caballo blanco del escaque b1 puede mover a a3 y c3. El caballo negro del escaque b8 puede mover a a6 y c6. ¡El caballo salta un obstáculo de peones! Pida a los estudiantes que muestren los escaques a donde puede mover el caballo blanco g1 y el caballo negro g8.
3.1.	Las sesiones cara a cara en tableros personales. Capturad con una mano el caballo blanco, ponedlo a d4. Capturad con una mano dos peones blancos. Poned un peón a un escaque d5, otro a un escaque e5 Pida a cada estudiante que muestren los escaques a donde puede mover el caballo Cada estudiante debe usar imanes de colores. Cambie la posición del caballo, el color del caballo, número y color de figuras en un obstáculo. Llame la atención del estudiante que las piezas sobre las que saltó el caballo se están en su lugar en el tablero.
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 3.2).
3.3.	Haga los Ejercicios 3–4 (Lección 8) en papel. *Los estudiantes primero hacen los ejercicios en tableros de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).*
4.	Explicar cómo captura el caballo

	El caballo captura una pieza de otro color (contrario) si esta pieza está en un escaque a la que el caballo puede moverse. El caballo blanco captura las piezas negras. El caballo negro captura las piezas blancas. El caballo ocupa el lugar de la pieza capturada. La pieza capturada desaparece (se remueve) del tablero y se coloca al lado del tablero (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda). Por ejemplo, posición: el caballo negro en d7, torre blanca en e5. Muestra cómo realizar una captura (con una mano). Muestra cómo capturar con el caballo si hay un obstáculo de piezas. Por ejemplo, posición: caballo negro en g6, peones negros en f5, g5, h5, alfil blanco en f4. *No se puede capturar un rey en el ajedrez, por eso no utilizamos un rey en los ejercicios.*
4.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición, por ejemplo: el caballo blanco en c1, alfil negro en d3. Pida a los estudiantes que muestran cómo el caballo blanco captura el alfil negro. Ponga una posición, por ejemplo: el caballo blanco en b2, peones blancos en a3 y c3, torre blanca en b3, torre negra en c4. Pida a los estudiantes que muestran cómo el caballo blanco captura la torre negra. Ponga una posición, por ejemplo: el caballo blanco en d3, peones negros en c5 y f5. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos peones negros puede ser capturados por el caballo blanco. Ponga una posición, por ejemplo: el caballo blanco en h2, peón blanco en g2, peones negros en f3 y h3. Pida a los estudiantes que muestran cuál de los dos peones negros puede ser capturado por el caballo blanco. Ponga una posición, por ejemplo: el caballo blanco en h1, peones negros en f2, g4, e3. Pida a los estudiantes que muestran qué peón negro puede capturar primero el caballo blanco. El estudiante realiza una captura. Buscar el siguiente peón a capturar. Y así hasta el final, hasta que todos los peones desaparezcan del tablero. Puede aumentar gradualmente el número de peones hasta cinco. Haga lo mismo para el caballo negro. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas!* *Si los estudiantes han capturado una pieza con ambas manos, vuelva a la posición inicial y pídales que la capturen de nuevo, pero con una mano.*
4.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales se realizan de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 4.1). *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
4.3.	Haga los Ejercicios 5–7 (Lección 8) en papel. *Los estudiantes primero hacen los ejercicios en tableros de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).*
5.	Explicar cómo ataca el caballo. Tablero de demostración. Por ejemplo, posición: el caballo blanco en f2, torre negra en d6. Muestre cómo el caballo blanco ataca a la torre negra (Te4). Haga lo mismo para el caballo negro. El caballo blanco ataca a las piezas negras. El caballo negro ataca a las piezas blancas.

	Coloque una posición en el tablero de demostración, por ejemplo: el caballo blanco en e2, peones blancos en d3 y e3, alfil negro en b5. Muestra cómo el caballo blanco ataca al alfil negro, saltando sobre peones blancos (Cd4).
5.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración, por ejemplo: el caballo blanco en c3, el peón negro en g5. Pida a los estudiantes que muestran un ataque del caballo blanco al peón negro (Ce4). Coloque una posición en el tablero de demostración, por ejemplo: el caballo blanco en c1, los peones blancos en c2 y d2, la torre negra en e5. Pida a los estudiantes que muestran al caballo blanco atacando a la torre negra (Cd3). Haga lo mismo para el caballo negro. Cambie el número de figuras del obstáculo y su color.
5.2.	Las sesiones cara a cara en los tableros personales se realizan de manera similar al punto 5.1.
5.3.	Juego «Ataca y escapa» Sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales. Por ejemplo, posición: el caballo blanco en g3, torre negra en d6. El estudiante ataca la torre con su caballo (Ce4 o Cf5), el maestro aleja la torre del ataque para que haya un ataque sobre ella en el siguiente movimiento (con Ce4 → Te6 o Ta6, o Td1). Jugar hasta 3 - 4 ataques y saltas. Al final, pida atacar la torre para que el estudiante pueda capturarla.
5.4.	Haga el Ejercicio 8 (Lección 8) en papel. *Los estudiantes primero hacen los ejercicios en tableros de ajedrez, luego en papel (usando flechas, círculos, etc.).*
6.	Ejemplos de tarjetas visuales.

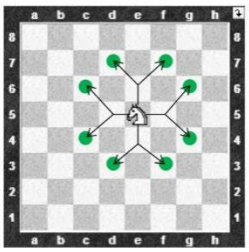
CABALLO

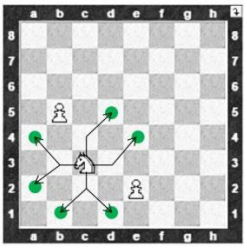
blanco

CABALLO

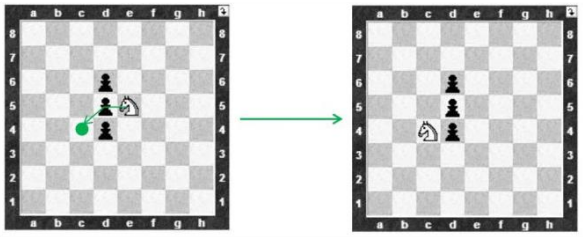
negro

CABALLO SE MUEVE

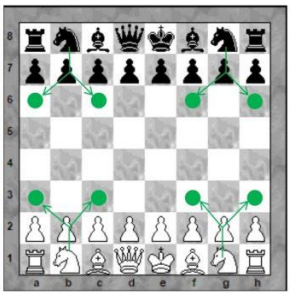


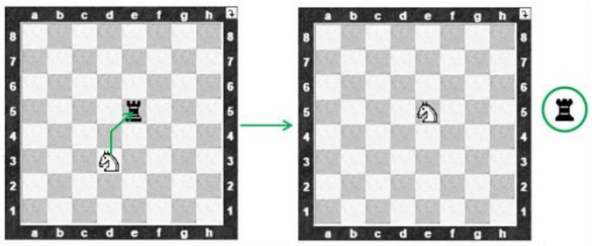
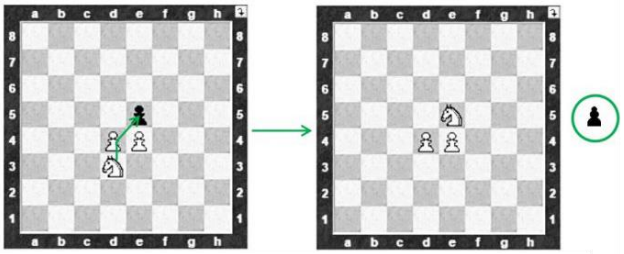
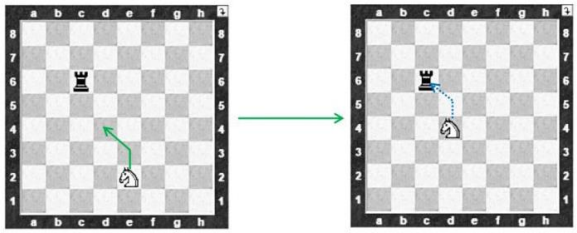
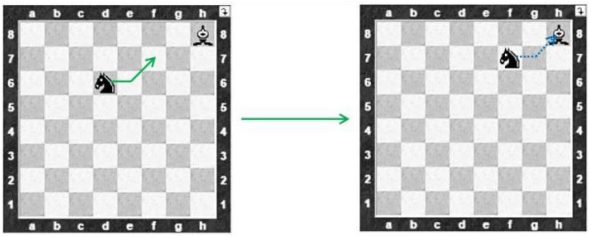


CABALLO SE MUEVE



CABALLO SE MUEVE



CABALLO CAPTURA 	**CABALLO CAPTURA** 
CABALLO ATACA 	**CABALLO ATACA** 

Lección 9. El peón

Objetivos:
1. Aprender cómo se mueve el peón.
2. Introducir el concepto de «posición inicial de peones». Aprender a mover peones desde la posición inicial.
3. Aprender a capturar piezas de color opuesto con el peón.
4. Introducir el concepto de «promoción del peón». Explicar la regla de la promoción de peones.
5. Aprender a atacar piezas de color opuesto con el peón.
6. Introducir el concepto de «escaque atacado». Explicar la regla de captura al paso para los peones. Aprender a capturar piezas al paso.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Revise qué son las líneas horizontales, verticales y diagonales (en el tablero de demostración y en los tableros de ajedrez personales). Muestre un peón blanco. Muestre un peón negro. Aprenderéis cómo se mueve, captura y ataca el peón a otras piezas. Descubriréis cómo promover el peón, así como el movimiento secreto del peón.
2.	Explicar cómo se mueve el peón. Tablero de demostración.
2.1.	Coloque un peón blanco en un tablero vacío, por ejemplo, en d4, y un peón negro, por ejemplo, en f6. Explique y muestre cómo se mueve el peón blanco: un escaque hacia adelante verticalmente (a d5). El peón blanco va a la línea horizontal 8. Explique y muestre cómo se mueve el peón negro: un escaque hacia adelante verticalmente (a f5). El peón negro va a la línea horizontal 1. ¡Los peones no retroceden! ¡Sólo se mueven adelante! Coloque una posición. Por ejemplo, peones blancos en b3, e4, peones negros en g6, h5. Pida a los estudiantes que muestren (hagan un movimiento) a qué escaque puede moverse cada peón. ¿A qué escaque puede moverse el peón de b3? ¿A qué escaque puede moverse el peón de e4? ¿A qué escaque puede moverse el peón de g6? ¿A qué escaque puede moverse el peón de h5?
2.2.	Explique y muestre situaciones en las que un peón no se puede mover. Por ejemplo, Blancas: Ce4, b3, g5. Negras: Ab4, e5, g6. El peón blanco en b3 no puede avanzar porque el alfil negro lo bloquea. El peón blanco permanece en su lugar y no se mueve a ninguna parte. No se puede mover. Fijaos en el peón negro en e5. Tampoco puede moverse, ya que el caballo blanco le impide ir a e4. Fijaos en el peón blanco en g5 y el peón negro en g6. Se impiden mutuamente avanzar. No se pueden mover. Coloque una posición. Por ejemplo, peones blancos en c4 y f3, peones negros en c5 y h6. Pida a los estudiantes que muestren (hagan un movimiento) qué peones pueden avanzar.

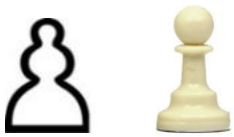
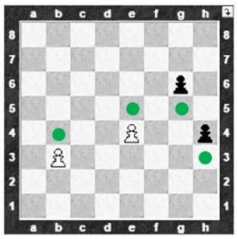
	¿Qué peón blanco puede moverse? ¿A qué escaque? Decid el nombre («dirección») de este escaque. ¿Qué peón negro puede hacer un movimiento? ¿A qué escaque? Decid el nombre («dirección») de este escaque. ¿Qué peón blanco no puede hacer un movimiento? ¿Qué peón negro no puede hacer un movimiento? *Al colocar piezas, evite temporalmente colocar peones blancos en la línea horizontal 2 y peones negros en la línea horizontal 7.*
2.3.	Las sesiones cara a cara en tableros personales se realizan de manera similar al punto 2.2. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Los estudiantes deben usar fichas de colores. Varíe la posición de los peones (y otras piezas, si es necesario) en el tablero de ajedrez. *Al colocar piezas, evite temporalmente colocar peones blancos en la línea horizontal 2 y peones negros en la línea horizontal 7.*
2.4.	Las sesiones en el tablero de suelo se llevan a cabo de manera similar al punto 2.2. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. En lugar de imanes y fichas, use actividad física: estudiantes se paran, saltan, pisan un escaque al que pueda ir un peón. Los estudiantes también nombran los escaques (dicen su «dirección») en los que se paran (saltan). *Al colocar piezas, evite temporalmente colocar peones blancos en la línea horizontal 2 y peones negros en la línea horizontal 7.*
2.5.	Introducir el concepto de «posición inicial de peones». Muestre un peón blanco. ¿Cuántos peones blancos tenéis? Ocho. Ponedlos en la línea horizontal 2 en vuestros tableros. Coloque peones blancos en la línea horizontal 2 en el tablero de demostración. Muestre un peón negro. ¿Cuántos peones negros tenéis? Ocho. Ponedlos en la línea horizontal 7 en vuestros tableros. Coloque peones negros en la línea horizontal 7 en el tablero de demostración. Al principio, los peones blancos están en la línea horizontal 2 y los peones negros están en la línea horizontal 7. Es su posición inicial.
2.6.	Explicar cómo se pueden mover los peones desde la posición inicial. Cada peón puede avanzar un escaque verticalmente desde la posición inicial, o puede avanzar dos escaques verticalmente. Por ejemplo, el peón blanco en e2 puede moverse a e3. Otro peón en e2 puede moverse inmediatamente a e4. El peón negro en c7 puede moverse a c6 o c5. Pida a los estudiantes que repitan los movimientos del peón mostradas en el tablero de demostración en tableros de ajedrez personales. Elegís a cuántos escaques va el peón desde la posición inicial: un escaque o dos. Después de esto, el peón se mueve sólo un escaque hacia adelante verticalmente. Pida a los estudiantes que muestren a qué escaques pueden moverse el peón blanco en b2, el peón negro en e7, etc. en tableros de ajedrez personales. *Haga un movimiento con el peón a e3, devuélvalo a su lugar (e2) y coloque un imán en el escaque al que se movió el peón. Luego muestre el siguiente movimiento con el peón (e4), devuélvalo a su lugar y coloque un imán en e4.* *Haga lo mismo para el peón en c7.* *Los estudiantes deben usar fichas de colores.*

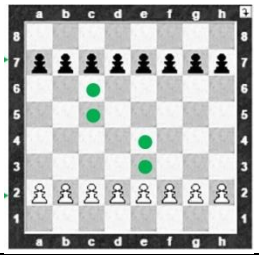
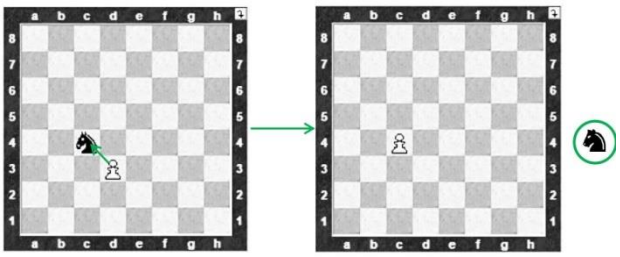
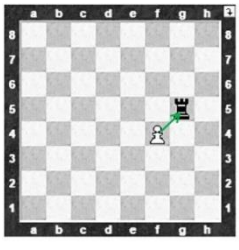
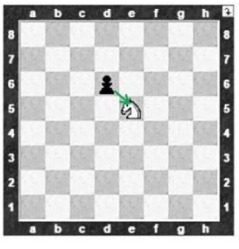
2.7.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 9) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en el tablero de ajedrez y luego en papel (utilizando flechas, círculos, etc.).*
3.	Explicar cómo capturan los peones. El peón captura piezas de color opuesto un escaque adelante en diagonal. Los peones no capturan hacia atrás. Los peones blancos capturan piezas negras. Los peones negros capturan piezas blancas. El peón ocupa el escaque de la pieza capturada. La pieza capturada se retira del tablero y se coloca al lado del tablero (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda). Por ejemplo, posición: peón blanco en d3, torre negra en e3. Muestre cómo capturar (con una mano). Vuelva a colocar el peón en d2, coloque el caballo negro en c3 y muestre cómo se realiza la captura. Realice una demostración similar de captura para un peón negro y piezas blancas. *El rey no puede ser capturado, así que no lo use en los ejercicios.*
3.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: peón blanco en c4, alfil negro en d5. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón blanco captura al alfil negro. Coloque una posición. Por ejemplo: peón blanco en b2, torre negra en a3. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón blanco captura la torre negra. Coloque una posición. Por ejemplo: peón blanco en f4, caballos negros en e5 y f5. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos caballos negros el peón blanco puede capturar. Coloque una posición. Por ejemplo: peón blanco en d5, torres negras en c4 y e6. Pida a los estudiantes que muestren cuál de las dos torres negras el peón blanco puede capturar. Coloque una posición. Por ejemplo: peones blancos en b4 y c4, caballo negro en c5. Pida a los estudiantes que muestren qué peón blanco puede capturar al caballo negro. Coloque una posición. Por ejemplo: peón blanco en g2, peón negro en f3, dos torres negras en e4 y d5, dos caballos negros en e6 y f7. Pida a los estudiantes que muestren qué pieza negra el peón blanco puede capturar primero. Los estudiantes realizan la captura. Luego encuentran la siguiente pieza negra para capturar. Siguen hasta que todas las piezas desaparezcan del tablero. Haga lo mismo para un peón negro. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas!* *Si los estudiantes han capturado una pieza con ambas manos, vuelva a la posición inicial y pídales que la capturen de nuevo, pero con una mano.* *No coloque las piezas en la última línea horizontal (la octava para las blancas y la primera para las negras), ya que aún no se ha estudiado la promoción de peones.*
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de piso se realizan de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 4.1). *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
3.3.	Haga los Ejercicios 3-5 (Lección 9) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
4.	Introducir el concepto de «promoción del peón». Explicar la regla de la promoción del peón. Tablero de demostración.

	Ponga el peón blanco en c7. Pida a los estudiantes que muevan el peón. El peón va en c8. ¿Adónde va el peón después? No se puede mover. En ajedrez, un peón que ha llegado al borde del tablero (el peón blanco se ha movido a la línea horizontal 8) se puede cambiar por una de cuatro piezas: dama, torre, alfil o caballo. Cambie el peón por una dama blanca (el movimiento y el cambio se hacen con una mano). El peón se retira del tablero; la dama blanca aparece en c8. Este intercambio de un peón por otra pieza se denomina promoción del peón. Un peón no se puede convertir en un rey. Un peón no puede seguir siendo un peón. El peón blanco se convierte en piezas blancas. Luego regrese el peón a la posición original (peón blanco en c7) y pida a los estudiantes que muevan el peón y lo conviertan en una pieza blanca (los estudiantes deciden cuál). ¿A qué pieza blanca promocionaréis el peón? Haga lo mismo para un peón negro (por ejemplo, en f2).
4.1.	Sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales. Pida a los estudiantes que coloquen una posición. Por ejemplo: peón blanco en g2, dos torres negras en f4 y e6, caballo negro en d7. El objetivo del peón blanco es llegar a d8 (puede poner una ficha en este escaque para que los estudiantes puedan ver el objetivo). El peón blanco puede mover y capturar piezas negras. Sólo el peón blanco se mueve y captura (g3 – gf – f5 – fe – ed – d8). ¿A qué pieza promocionaréis el peón blanco? Por ejemplo, una posición para el peón negro: peón negro en b7, caballo blanco en c6, torres blancas en d5 y e2. Lleve el peón negro a e1 (bc – cd – d4 – d3 – de – e1). ¿A qué pieza promocionaréis el peón negro?
4.2.	Haga los Ejercicios 6-8 (Lección 9) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
5.	Explicar cómo ataca el peón. Tablero de demostración. Por ejemplo, posición: peón blanco en a3, torre negra en b5. Demuestre y pronuncie cómo el peón blanco ataca a la torre negra: avanza verticalmente un escaque hacia adelante (a4) y ataca en diagonal un escaque hacia adelante. Presente una explicación similar para un peón negro, incluso desde la posición inicial. El peón blanco ataca a las piezas negras. El peón negro ataca a las piezas blancas.
5.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: peón blanco en c3, caballo negro en b5. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón blanco ataca al caballo negro (c4). Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: peón blanco en f2, caballo negro en g5. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón blanco ataca al caballo negro (f4). Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: peones blancos en d3 y e3, alfil negro en d5. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los dos peones blancos puede atacar al alfil negro (e4). Haga lo mismo para un peón negro.
5.2.	Las sesiones cara a cara en los tableros personales se realizan de manera similar al punto 5.1.
5.3.	Juego «Ataca y escapa» Sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales.

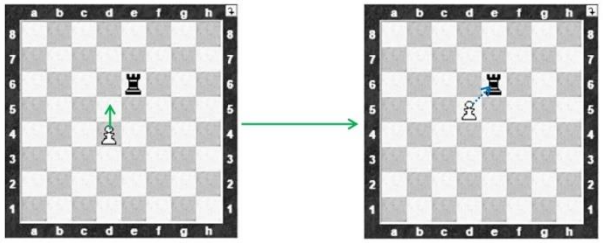
	Por ejemplo, posición: peón blanco en e2, torre negra en d4. Los estudiantes atacan la torre con el peón (1. e3). Usted sale del ataque con la torre de manera que haya un ataque sobre ella en el siguiente movimiento (1.… Td5). Al final, puede poner la torre bajo ataque para que los estudiantes la capturen. Por ejemplo: 2. e4 Td6 3. e5 Td7 4. e6 Td8 5. e7 Tf8. ¿Podéis capturar la torre negra? Sí. ¿Permanece el peón en la línea horizontal 8 (en el borde del tablero)? No. ¿A qué pieza promocionaréis el peón?
5.4.	Haga el Ejercicio 9 (Lección 9) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
6.	Introducir el concepto de «escaque atacado». Explicar la regla de la captura al paso.
6.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: peón blanco en c2, peón negro en d4. Haga un movimiento 1. c3. ¿Puede el peón negro capturar al blanco ahora? Sí. Capture el peón blanco 1. … dc. Vuelva a la posición inicial. ¿Está el peón blanco en la posición inicial? Sí. ¿Puede el peón blanco moverse 2 escaques hacia adelante a la vez desde la posición inicial? Sí. Haga un movimiento 1. c4. El peón blanco decidió evitar (pasar por encima) el peligroso escaque c3. Este escaque en ajedrez se llama «escaque atacado». ¿Está a salvo el peón blanco? No. Porque el peón negro todavía puede capturarlo. Capture el peón blanco 1. … dc. Esto se llama captura al paso. Se necesitan tres condiciones para capturar un peón al paso: 1. El peón se mueve **desde la posición inicial.** 2. El peón se mueve **a 2 escaques a la vez**. 3. El peón **pasa el escaque atacado.**
6.2.	La regla de captura al paso se aplica sólo a los peones. Es posible capturar un peón al paso sólo de inmediato. Por ejemplo, coloque una posición en el tablero de demostración: peones blancos en b3 y e2, peones negros en f4 y g7. Haga un movimiento 1. e4. ¿Se movió el peón desde la posición inicial? Sí. ¿Se movió el peón a 2 escaques a la vez? Sí. ¿Pasó por el escaque atacado (peligroso) e3 donde el peón negro en f4 podría capturarlo? Sí. ¿Puede el peón negro en f4 capturar al peón blanco en e4 ahora? ¡Sí! Pida a los estudiantes que hagan la captura al paso. Coloque la posición inicial. Haga movimientos 1. e4 g5 2. b4. Explique que ahora el peón negro en f4 no puede capturar al peón blanco en e4 de paso, ya que perdió esta oportunidad después del movimiento 1.… g5. Tenía que ser capturado de inmediato.
6.3.	Sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales. Pida a los estudiantes que coloquen una posición. Por ejemplo: peón blanco en f5, peón negro en e7. Fijaos en el peón negro. ¿Está en la posición inicial? Sí. Haced un movimiento 1. ...e5. ¿Se movió el peón negro a 2 escaques a la vez? Sí. ¿Pasó el peligroso (atacado) escaque e6, donde podría haber sido capturado por el peón blanco? Sí. ¿Puede el peón blanco capturarlo al paso? Sí. Pida a los estudiantes que hagan la captura (2. fe). Pida a los estudiantes que coloquen una posición. Por ejemplo: peón blanco en f5, peón negro en g7. Fijaos en el peón negro. ¿Está en la posición inicial? Sí. Haced un movimiento 1. ...g5. ¿Se movió el peón negro a 2 escaques a la vez? Sí. ¿Pasó el peligroso (atacado) escaque g6, donde podría haber sido capturado por el peón blanco? Sí. ¿Puede el peón blanco capturarlo al paso? Sí. Pida a los estudiantes que hagan la captura (2. fg).

	Pida a los estudiantes que coloquen una posición. Por ejemplo: peón blanco en e5, peón negro en d6. Fijaos en el peón negro. ¿Está en la posición inicial? No. Haced un movimiento 1. ...d5. ¿Cuántas escaques avanzó el peón negro? Un escaque. ¿Puede el peón blanco capturarlo al paso? No. Pida a los estudiantes que coloquen una posición. Por ejemplo: peón blanco en e6, peón negro en d7. Fijaos en el peón negro. ¿Está en la posición inicial? Sí. Haced un movimiento 1. ...d5. ¿Se movió el peón negro a 2 escaques a la vez? Sí. ¿Pasó el peligroso (atacado) escaque d6? No. d6 no es peligroso (atacado). El peón blanco en e6 no puede capturar la pieza en d6, ya que los peones no capturan de esa manera. ¿Puede el peón blanco capturar al peón negro al paso? No. Haga las mismas posiciones para un peón negro, cuando puede (o no puede) capturar al paso.
6.4.	Las sesiones en el tablero de suelo son similares al punto 6.3.
6.5.	Haga el Ejercicio 10 (Lección 9) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
7.	Ejemplos de tarjetas visuales

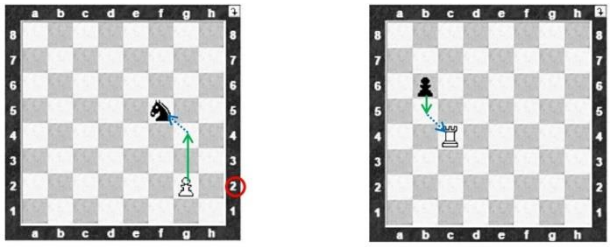
PEÓN blanco	**PEÓN negro**	**PEÓN SE MUEVE**
		 **¡Los peones no retroceden!**

PEÓN SE MUEVE **desde la posición inicial** **¡Los peones no retroceden!**	**PEÓN NO SE PUEDE MOVER**
	
PEÓN CAPTURA	**PEÓN CAPTURA**
	 

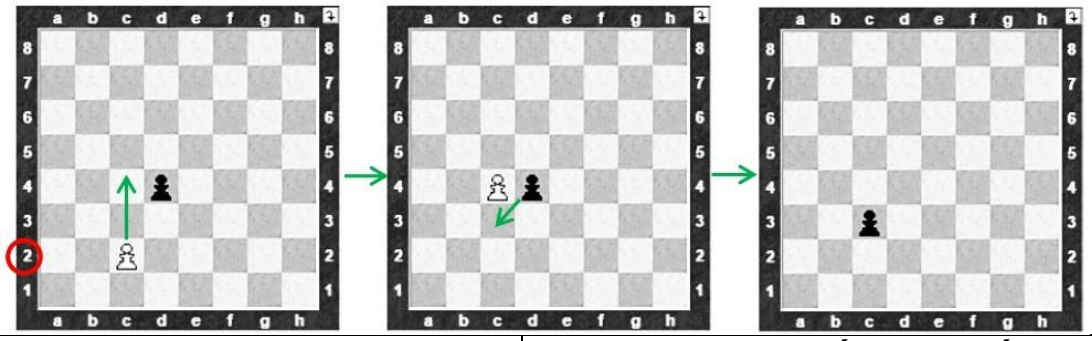
PEÓN ATACA



PEÓN ATACA



CAPTURA AL PASO



PROMOCIÓN DE PEÓN

PROMOCIÓN DE PEÓN

Lección 10. Defensa. Ataque doble

Objetivos:
1. Introducir el concepto de «defensa».
2. Aprender a defender piezas capturando la pieza atacante.
3. Aprender a defender piezas saliendo de un ataque.
4. Aprender a defender piezas con otras piezas.
5. Consolidar los conocimientos adquiridos previamente sobre las piezas y líneas del tablero.
6. Introducir el concepto de «ataque doble». Aprender a hacer ataque doble con diferentes piezas.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con un juego de piezas, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

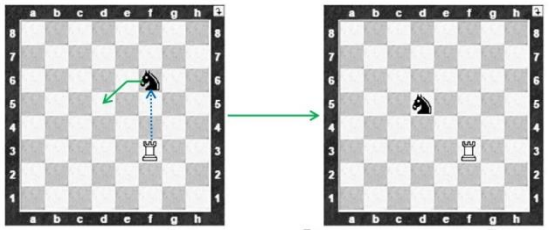
#	Etapas
1.	Saludo. Revise qué es el ataque. ¿Qué juegos deportivos conocéis? ¿Qué juegos deportivos os gusta jugar? ¿Sabéis de fútbol? Cuando en el fútbol los jugadores de un equipo atacan, ¿qué hacen los jugadores del otro equipo? Se defienden. En ajedrez, también necesitáis ser capaces de defender vuestras piezas del ataque. Aprendamos a defender nuestras piezas.
2.	Explicar cómo defender piezas capturando la pieza atacante. Tablero de demostración. Cuando vuestra pieza es atacada por la pieza del oponente, debe ser defendida. Hay tres formas de defender una pieza: La primera forma es capturar la pieza atacante.
2.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: peón blanco en d4, alfil blanco en a4 y torre negra en d7. Explique y demuestre que la torre negra ataca al peón blanco y quiere capturarlo. Es necesario capturar la torre negra. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El alfil en a4. El alfil blanco puede capturar la torre negra. Capture Ad7 (con una mano). La torre negra ya no ataca al peón blanco. Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: caballo blanco en f3, torre blanca en h6, alfil negro en c6. Explique y muestre que el alfil negro ataca al caballo blanco y quiere capturarlo. Es necesario capturar el alfil negro. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? La torre en h6. La torre blanca puede capturar al alfil negro. Pida a los estudiantes que capturen Tc6 (con una mano). El alfil negro ya no ataca al caballo blanco. Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: alfil blanco en b5, peón blanco en e4, torre negra en f5. ¿Qué otra pieza negra hay en el tablero? La torre. ¿Qué pieza blanca es atacada por la torre negra: el alfil o el peón? El alfil. ¿Qué pieza blanca puede capturar la torre negra: el alfil o el peón? El peón. Pida a los estudiantes que capturen ef (con una mano). La torre negra ya no ataca al alfil blanco. Haga lo mismo para otras piezas. Varíe el color de las piezas. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas!*

	Si los estudiantes han capturado una pieza con ambas manos, vuelva a la posición inicial y pídales que la capturen de nuevo, pero con una mano.
2.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares al punto 2.1. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Varíe el color y la posición de las piezas en el tablero de ajedrez.
2.3.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 10) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
3.	Explicar cómo defender piezas saliendo de los ataques. La segunda forma de defender una pieza es salir del ataque.
3.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: torre blanca en e2, alfil negro en h5. Explique y demuestre que el alfil negro ataca a la torre blanca y quiere capturarla. Ninguna pieza puede capturar al alfil negro. Por lo tanto, salimos del ataque con la torre blanca. Por ejemplo, Te5. Ahora la torre blanca ataca al alfil negro. ¿A qué escaque puede salir el alfil negro? Por ejemplo, Af7. ¡Cuidado! El alfil debe moverse de tal manera que la torre no lo capture. Haga lo mismo para otras piezas (varíe el color de las piezas también).
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 3.1).
3.3.	Haga los Ejercicios 3-4 (Lección 10) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
4.	Explicar cómo defender piezas usando otras piezas. La tercera forma de defender una pieza es defenderla con otra pieza vuestra. Pedid ayuda a vuestra otra pieza.
4.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: torre blanca en c2, peón blanco en h4 y torre negra en h8. Explique y demuestre que la torre negra ataca al peón blanco y quiere capturarlo. Ninguna pieza puede capturar la torre negra. Si el peón blanco se mueve a h5, la torre negra lo capturará de todos modos. ¿Qué podemos hacer? ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? La torre blanca. Pidamos ayuda a ella. La torre blanca puede defender el peón blanco (por ejemplo, Tc4). Ponga la torre en c4 y demuestre que la torre blanca ha defendido al peón blanco. Si la torre negra ahora captura el peón blanco, entonces la torre blanca capturará la torre negra. Por lo tanto, la torre negra no capturará al peón blanco. ¡La torre blanca defendió al peón blanco! ¿A qué otro escaque puede moverse la torre blanca y defender al peón blanco? A h1. Coloque una posición. Por ejemplo: alfil blanco en c1, peón blanco en c5, alfil negro en e7 y peón negro en c6. Explique y demuestre que el alfil negro ataca al peón blanco y quiere capturarlo. El peón blanco no puede moverse. Hay que defenderlo con otra pieza blanca. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El alfil. Hay que defender el peón blanco con el alfil blanco. Pida a los estudiantes que muestren cómo el alfil blanco defenderá el peón blanco. Hay dos formas de defensa: Aa3 y Ae3. Si el alfil negro captura el peón blanco, entonces el alfil blanco lo tomará. El alfil blanco defendió el peón blanco. Haga lo mismo para otras piezas (varíe el color de las piezas también).

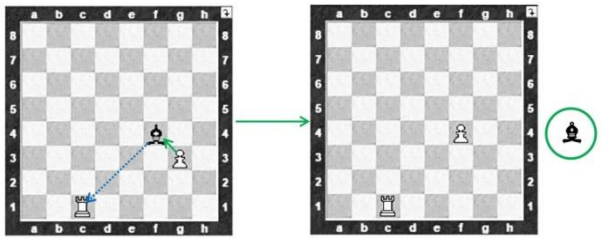
4.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de piso se realizan de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 4.1).
4.3.	Haga los Ejercicios 5-6 (Lección 10) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
5.	Introducir el concepto de «ataque doble». Cualquier pieza de ajedrez puede atacar dos piezas de color opuesto a la vez. Este ataque se llama ataque doble.
5.1.	Explicar cómo las piezas hacen un ataque doble. Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: torre blanca en e3, dos caballos negros en b7 y g7. Explique y muestre que dos caballos están en la misma línea (línea horizontal 7). La torre blanca puede moverse a la línea horizontal 7 (Te7) y atacará a los dos caballos negros a la vez. Realice el ataque doble con la torre blanca. Si el caballo negro sale g7 (por ejemplo, Cf5), entonces la torre blanca captura el caballo en b7. Si el caballo negro sale de b7 (por ejemplo, Cd6), entonces la torre blanca captura al caballo negro en g7. Las negras pierden una pieza. Coloque una posición. Por ejemplo: alfil blanco en f3, caballo negro en b3, peón negro en f7. Explique y demuestre que el caballo negro y el peón negro están en la misma línea diagonal. ¿A qué escaque debe mover el alfil blanco para hacer un ataque doble? Atacando al caballo negro y al peón negro a la vez. Pida a los estudiantes que muestren un ataque doble del alfil (Ad5). Si el peón negro (f6 o f5) sale del ataque, el alfil blanco captura el caballo negro (Ab3). Si el caballo negro sale del ataque (por ejemplo, Cd4), el alfil blanco captura el peón negro. Las negras pierden una pieza. Haga lo mismo para otras piezas. Varíe el color de las piezas.
5.2.	Las sesiones cara a cara en los tableros personales se realizan de manera similar al punto 5.1.
5.3.	Haga los Ejercicios 7-8 (Lección 10) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
6.	Ejemplos de tarjetas visuales.

DEFENSA DE UNA PIEZA

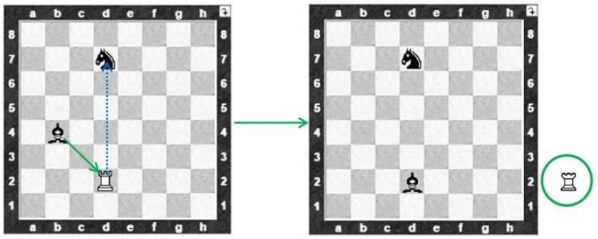
SALIDA DEL ATAQUE



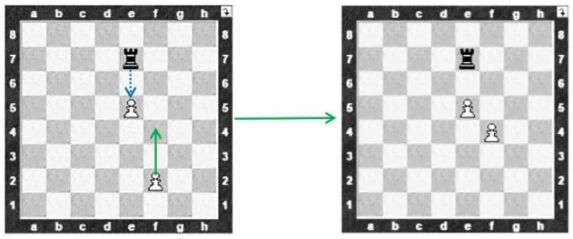
CAPTURA DE UNA PIEZA



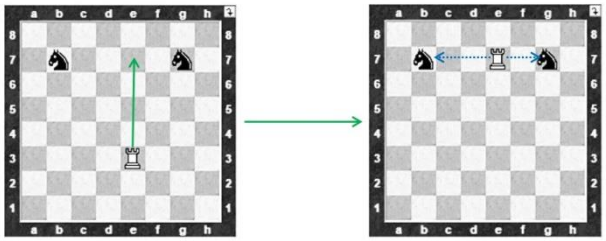
CAPTURA DE UNA PIEZA



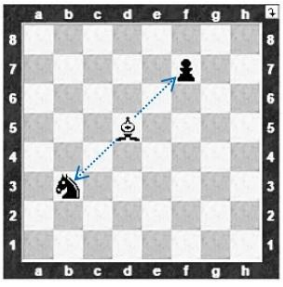
DEFENSA DE UNA PIEZA



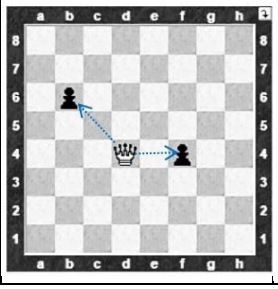
ATAQUE DOBLE



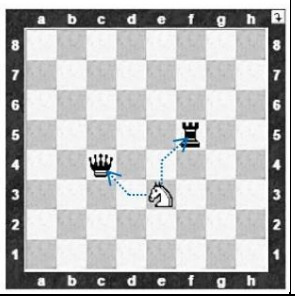
ATAQUE DOBLE CON UN ALFIL



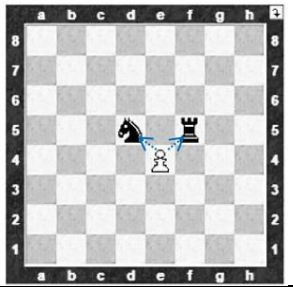
ATAQUE DOBLE CON UNA DAMA



ATAQUE DOBLE CON UN CABALLO



ATAQUE DOBLE CON UN PEÓN



Lección 11. El rey

Objetivos:
1. Aprender cómo se mueve el rey.
2. Introducir el concepto de «ser atacado». Explicar que no se puede poner al rey bajo el ataque de piezas de color opuesto.
3. Aprender a capturar piezas de color opuesto con el rey.
4. Introducir el concepto de «pieza defendida». Explicar que el rey no puede capturar piezas defendidas.
5. Aprender a atacar piezas de color opuesto con el rey. Explicar el ataque doble del rey.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

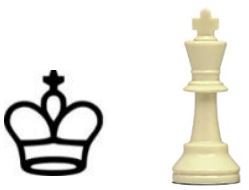
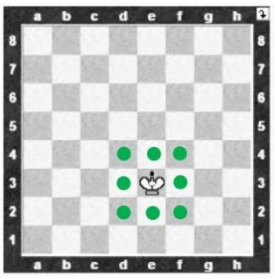
#	Etapas
1.	Saludo. Revise qué son las líneas horizontales, verticales y diagonales (en el tablero de demostración y en los tableros de ajedrez personales). Muestre un rey blanco. Muestre un rey negro. Aprenderéis cómo el rey mueve, captura y ataca otras piezas. El rey es la pieza más importante del ajedrez.
2.	Explicar cómo se mueve el peón. Tablero de demostración.
2.1.	Ponga el rey blanco en el tablero (por ejemplo, en e3). Explique y muestre cómo se mueve el rey blanco: un escaque horizontalmente, verticalmente y diagonalmente (d2, d3, d4, e2, e4, f2, f3, f4). Use imanes de colores (verdes si es posible) y colóquelos en los escaques a los que pueda moverse el rey blanco. Coloque el rey blanco en un tablero de demostración vacío (por ejemplo, en b4) y pida que le muestren hacia dónde puede moverse el rey. Los estudiantes deben usar imanes de colores (verdes). Haga lo mismo para el rey negro. *Haga un movimiento con el rey blanco, llévelo de vuelta a su lugar y coloque un imán en el escaque al que se movió el rey. Muestre el siguiente movimiento con el rey blanco, llévelo de regreso a su lugar y coloque un imán en el escaque al que se movió el rey. Haga lo mismo para todos los movimientos posibles.*
3.	Presentar el concepto de «ser atacado». Tablero de demostración. El rey es la pieza más importante del ajedrez. Podéis atacarlo, pero no podéis capturarlo. ¡Es lo más importante! El rey no puede estar en los escaques que están controlados por piezas de color opuesto. Por ejemplo, posición: rey blanco en e3, torre negra en d6. Explique y muestre que el rey blanco puede moverse a e2, e4, f2, f3, f4 (coloque imanes verdes allí).

	¿A qué otro escaque podría ir el rey blanco? Por ejemplo, d2. Ponga el rey blanco en d2 y explique que la torre negra puede capturar al rey blanco en este escaque. El rey no puede ser capturado. Por lo tanto, el rey blanco no puede estar en este escaque. No se puede poner al rey **bajo el ataque** de la torre negra. ¿Puede el rey blanco moverse a d3? Ponga el rey blanco en d3 y pregunte qué pieza negra impide que el rey blanco se mueva a este escaque. La torre negra. Por lo tanto, el rey blanco no puede estar en d3. No se puede poner al rey **bajo el ataque** de la torre negra. Haga lo mismo para d4. Ponga imanes rojos en d2, d3, d4. El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras. El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas.
3.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: rey blanco en e4, alfil negro en f6. Pida a los estudiantes que muestren a qué escaques puede moverse el rey blanco. Los estudiantes hacen un movimiento con el rey y, junto con el maestro, piensan si el rey blanco puede ir a este escaque o no (usando imanes verdes y rojos). Lo mismo ocurre con las posiciones en las que el movimiento del rey blanco está limitado por piezas negras: caballo, peón, dama y rey. Por ejemplo. Posición 1: rey blanco en c4, caballo negro en c7. Posición 2: rey blanco en f5, peón negro en f7. Posición 3: rey blanco en f2, dama negra en d3. Posición 4: rey blanco en h1, rey negro en h3. Los reyes en el ajedrez no se acercan (no pueden acercarse mucho entre sí, no pueden pararse en escaques adyacentes). Haga lo mismo para el rey negro. *Puede comenzar el ejercicio encontrando escaques a los que el rey blanco no pueda moverse.*
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares al punto 3.1. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Los estudiantes usan círculos verdes y rojos (fichas).
3.3	Las sesiones en el tablero de suelo son similares al punto 2.2. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. En lugar de imanes y fichas, use actividad física: estudiantes se paran, saltan, pisan un escaque al que pueda ir el rey. Los estudiantes también nombran los escaques (dicen su «dirección») en los que se paran (saltan).
3.4.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 11) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en tableros de ajedrez y luego en papel (utilizando flechas, círculos, etc.).*
4.	Explicar cómo el rey captura piezas de color opuesto. Tablero de demostración. El rey captura una pieza de color opuesto un escaque horizontalmente, verticalmente y diagonalmente. El rey blanco captura piezas negras. El rey negro captura piezas blancas. El rey ocupa el escaque de la pieza capturada. La pieza capturada se retira del tablero y se coloca al lado del tablero (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda). Por ejemplo, posición: rey blanco en e3, torre negra en d2. Muestre cómo capturar (con una mano). Explique que el rey blanco ha capturado la pieza un escaque en diagonal. También muestre cómo el rey captura horizontalmente y verticalmente.

4.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: rey blanco en d3, alfil negro en e3. Pida a los estudiantes que muestren cómo el rey blanco captura al alfil negro. Coloque una posición. Por ejemplo: rey blanco en d3, caballo negro en e4. Pida a los estudiantes que muestren cómo el rey blanco captura al caballo negro. Coloque una posición. Por ejemplo: rey blanco en d3, peón negro en e2. Pida a los estudiantes que muestren cómo el rey blanco captura el peón negro. Coloque una posición. Por ejemplo: rey blanco en d4, torre negra en e5, caballo negro en b4. ¿Qué pieza negra el rey blanco puede capturar? ¿Torre o caballo? Coloque una posición. Por ejemplo, Blancas: Rf2. Negras: Td5, Ad6, Ce3, Cc6, e4. Pida a los estudiantes que muestren qué pieza negra el rey blanco puede capturar primero. Los estudiantes realizan la captura. Luego encuentran la siguiente pieza negra para capturar. Siguen hasta que todas las piezas desaparezcan del tablero. Haga lo mismo para el rey negro. *¡Sólo se puede usar una mano para capturar piezas!* *Si los estudiantes han capturado una pieza con ambas manos, vuelva a la posición inicial y pídales que la capturen de nuevo, pero con una mano.*
4.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de piso se realizan de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 4.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
4.3.	Haga los Ejercicios 3-5 (Lección 11) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
5.	Introducir el concepto de «pieza defendida». Tablero de demostración. Repase cómo defender una pieza con otra pieza. Una pieza que ha sido defendida se llama pieza defendida. Coloque una posición. Por ejemplo, Blancas: Rd4. Negras: Te8, Cc5, Ce5. ¿Qué pieza negra el rey blanco puede capturar? ¿El caballo en c5 o el caballo en e5? ¿Qué caballo negro la torre negra defiende? ¿El caballo en c5 o el caballo en e5? El caballo en c5. ¿Puede el rey blanco capturar el caballo en e5? No. Porque el caballo está defendido. El rey blanco puede capturar el caballo negro en c5. Este caballo negro no está defendido. El rey no puede capturar piezas defendidas. Coloque una posición. Por ejemplo: rey blanco en g4, alfil negro en h7, peones negros en f5, h5. Pida a los estudiantes que muestren cuál de los peones negros el rey blanco puede capturar. Haga lo mismo para el rey negro. *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
5.1.	Las sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales y las sesiones en el tablero de suelo se llevan a cabo de la misma manera que en el tablero de demostración (punto 5). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*
5.2.	Haga el Ejercicio 6 (Lección 11) en papel.

	Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.
6.	Explicar cómo ataca el rey a las piezas de color opuesto. Tablero de demostración. Por ejemplo, posición: rey blanco en a3, torre negra en b5. Demuestre y pronuncie cómo el rey blanco ataca la torre negra: avanza verticalmente un escaque (Ra4) y ataca diagonalmente un escaque. El rey blanco no podía moverse a b4 y atacar la torre negra. Ya que habría estado bajo ataque de la torre negra. Las reglas no permiten eso. Dé la misma explicación para las posiciones con el rey blanco, cuando se mueve verticalmente y ataca verticalmente, se mueve diagonalmente y ataca diagonalmente, se mueve horizontalmente y ataca horizontalmente, se mueve horizontalmente y ataca diagonalmente, etc. El rey blanco ataca piezas negras. El rey negro ataca piezas blancas.
6.1.	Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo. Posición 1: rey blanco en c3, alfil negro en b5. Pida a los estudiantes que muestren cómo el rey blanco ataca al alfil negro (Rb4). ¿Puede el rey blanco moverse a c4 y atacar al alfil negro? No. Porque el rey blanco será atacado por el alfil negro. Las reglas no permiten poner al rey bajo ataque. Posición 2: rey blanco en f2, caballo negro en d4. Pida a los estudiantes que muestren cómo el rey blanco ataca al caballo negro (Re3). Posición 3: rey blanco en d3, peón negro en e5. Pida a los estudiantes que muestren cómo el rey blanco ataca al peón negro (Re4). ¿Puede el rey blanco moverse a d4 y atacar al peón negro? No. Porque el rey blanco será atacado por el peón negro. Las reglas no permiten poner al rey bajo ataque. Haga lo mismo para el rey negro.
6.2.	Las sesiones cara a cara en los tableros personales se realizan de manera similar al punto 6.1. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez.
6.3.	Juego «Ataca y escapa» Sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales. Por ejemplo. Posición 1: rey blanco en e2, torre negra en d4. Los estudiantes atacan la torre con el rey (1. Re3), usted escapa del ataque con la torre para que el rey la ataque en la siguiente jugada (1. ... Tg4). Al final, puede poner la torre bajo ataque para que los estudiantes la capturen. Por ejemplo, Rf3 Tg5 3. Rf4 Td5 4. Re4 Td3 ¿Podéis capturar la torre negra? Sí, 5. Rd3. Posición 2: rey negro en d7, alfil blanco en e5. Los estudiantes atacan al alfil con el rey (1. ... Re6). Escape del ataque con el alfil para que el rey lo ataque en la siguiente jugada (por ejemplo, 2. Ac7). Al final, puede poner al alfil bajo ataque para que los estudiantes lo capturen. Por ejemplo, 2. ... Rd7. 3. Ab6 Rc6 4. Ad4 Rd5 5. Ae5. ¿Podéis capturar el alfil blanco? Si, 5. ... Re5.
6.4.	Haga el Ejercicio 7 (Lección 11) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
7.	Explicar cómo el rey realiza un ataque doble.

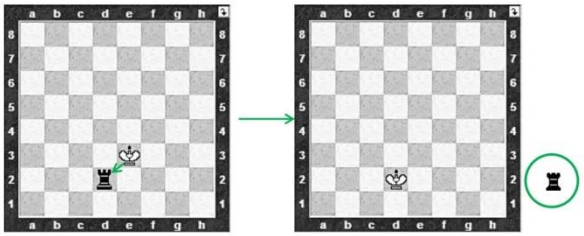
	Repase el ataque doble con varias piezas: torre, caballo, alfil, dama, peón. El rey también puede hacer el ataque doble (atacando dos piezas de color opuesto a la vez). Coloque una posición en el tablero de demostración. Por ejemplo: rey blanco en c2, caballos negros en b4 y c4. Explique y muestre que el rey blanco se mueve a c3 y ataca a los dos caballos negros a la vez. Es un ataque doble del rey. Si el caballo negro sale del ataque en b4 (por ejemplo, Cd5), entonces el rey blanco captura al caballo en c4. Si el caballo negro sale del ataque en c4 (por ejemplo, Ce3), entonces el rey blanco captura al caballo negro en b4. Las negras pierden un caballo.
7.1.	Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo: rey blanco en d5, peón negro en d7, caballo negro en e7. Pida a los estudiantes que muestren un ataque doble del rey blanco. Atacad dos piezas negras con el rey blanco a la vez: un caballo y un peón. ¡Cuidado! El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras. ¿Qué escaque bloquea el peón negro para el rey blanco? El rey blanco no puede ir a e6. Será atacado por el peón negro en este escaque. Coloque una posición. Por ejemplo, Blancas: Rg2. Negras: Tf4, Te5, Ad7, Cc7, b7; imán verde en a8. Pida a los estudiantes que ayuden al rey blanco a alcanzar el escaque con un imán verde. El rey blanco puede moverse, atacar y capturar piezas negras. Sólo el rey blanco se mueve, ataca y captura. ¡Cuidado! El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras. Encuentre el primer movimiento (Rg3). El rey blanco hace un movimiento y ataca a la torre negra. ¿A qué escaque se mueve el rey blanco? ¿Ha atacado el rey blanco a la torre negra? Sí. ¿Puede el rey blanco capturar la torre negra? Sí. Pida que los estudiantes hagan la captura (Rf4). Continúe hasta que el rey llegue a a8. Haga lo mismo para el rey negro.
7.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares a las del tablero de demostración (punto 7.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen ciertas posiciones en sus tableros usando notación de ajedrez.
7.3.	Haga los Ejercicios 8-9 (Lección 11) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
8.	Ejemplos de tarjetas visuales

REY blanco	**REY negro**	**REY SE MUEVE**
		

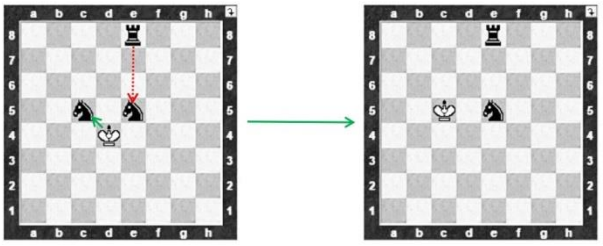
NO TE PONGAS BAJO ATAQUE

LOS REYES NO SE ACERCAN

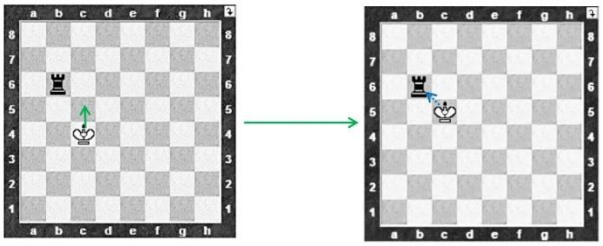
REY CAPTURA



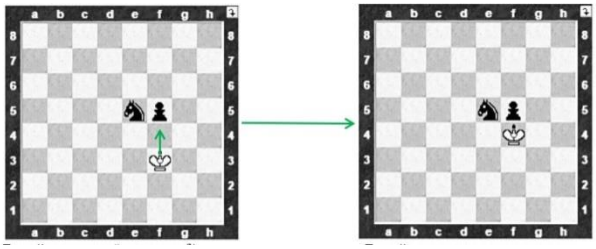
NO CAPTURES
piezas defendidas



REY ATACA



ATAQUE DOBLE DE REY



Lección 12. El jaque

Objetivos:
1. Introducir el concepto de «jaque es un ataque al rey».
2. Aprender a dar jaque al rey con diferentes piezas. Explicar que el rey no puede dar jaque al rey.
3. Aprender tres formas de defender al rey de un jaque.
4. Introducir el concepto de «jaque descubierto». Aprender el jaque descubierto.
5. Introducir el concepto de «jaque doble». Aprender el jaque doble. Explicar la única defensa contra un jaque doble.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Revise qué es el ataque (en el tablero de demostración y en tableros de ajedrez personales). Las piezas pueden atacar al rey. Muestre un rey blanco. Muestre un rey negro. Las piezas blancas pueden atacar al rey negro. Las piezas negras pueden atacar al rey blanco. **Un ataque al rey** con piezas de color opuesto se llama **jaque.** Las piezas blancas dan jaque al rey negro. Las piezas negras dan jaque al rey blanco. El rey blanco no puede dar jaque al rey negro. Y el rey negro no puede dar jaque al rey blanco. Porque los reyes no se acercan.
2.	Explicar cómo dar jaque al rey con diferentes piezas: torre, alfil, caballo. Tablero de demostración.
2.1.	Posición 1. Blancas: Rf2. Negras: Td5. Pida a los estudiantes que muestren cómo la torre negra ataca al rey blanco. De dos formas: Td2, Tf5. Explique qué tal ataque al rey se llama jaque. La torre negra **da jaque** al rey blanco. Posición 2. Blancas: Rd3. Negras: Ad7. Pida a los estudiantes que muestren cómo el alfil negro ataca al rey blanco. De dos formas: Ab5, Af5. Explique que el alfil se mueve en diagonal y **da jaque** en diagonal. Posición 3. Blancas: Rb2. Negras: Cb6. Pida a los estudiantes que muestren cómo **el caballo negro da jaque** al rey blanco. De dos formas: Ca4, Cc4. Haga lo mismo para el rey negro.
2.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (punto 2.1).

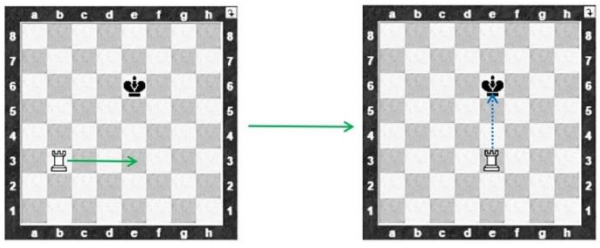
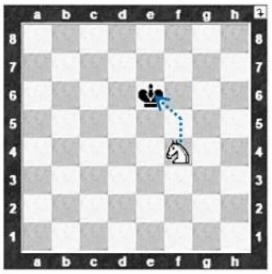
	Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. En la tabla de suelo, pida a los estudiantes que caminen (salten) a lo largo de la línea de jaque (ataque).
2.3.	Haga el Ejercicio 1 (Lección 12) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel (utilizando flechas, círculos, etc.).*
3.	Explicar cómo dar jaque al rey con diferentes piezas: peón, dama. Tablero de demostración.
3.1.	Posición 1. Blancas: Re4. Negras: d6. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón negro ataca al rey blanco. El peón avanza un escaque verticalmente y ataca (da **jaque**) al rey en diagonal (hacia delante, a la derecha). Posición 2. Blancas: Rd4. Negras: e6. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón negro **da jaque** al rey blanco. El peón avanza un escaque verticalmente hacia delante y **da jaque** al rey en diagonal (hacia delante, a la izquierda). Posición 3. Blancas: Rf4. Negras: e7. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón negro **da jaque** al rey blanco. El peón se mueve desde la posición inicial dos escaques hacia adelante verticalmente y **da jaque** al rey en diagonal (hacia adelante, a la izquierda). Posición 4. Blancas: Rf4. Negras: g7. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón negro **da jaque** al rey blanco. El peón se mueve desde la posición inicial dos escaques hacia adelante verticalmente y da **jaque** al rey en diagonal (hacia adelante, a la derecha). Posición 5. Blancas: Rc1. Negras: Dh4. Pida a los estudiantes que muevan la dama negra verticalmente y que **den jaque** al rey blanco horizontalmente (Dh1). Pida a los estudiantes que muevan la dama negra horizontalmente y que **den jaque** al rey blanco verticalmente (Dc4). Pida a los estudiantes que muevan la dama negra horizontalmente, y que **den jaque** al rey blanco en diagonal (Df4). Pida a los estudiantes que muevan la dama negra en diagonal y **den jaque** al rey blanco horizontalmente (De1). Pida a los estudiantes que muevan la dama negra verticalmente (hacia atrás) y **den jaque** al rey blanco en diagonal (Dh6). Haga lo mismo para el rey negro.
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 3.1 y 3.2). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. En la tabla de suelo, pida a los estudiantes que caminen (salten) a lo largo de la línea de jaque (ataque).
3.3.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 3.1 y 3.2).

	Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. En la tabla de suelo, pida a los estudiantes que caminen (salten) a lo largo de la línea de jaque (ataque).
3.4.	Haga los Ejercicios 2-4 (Lección 12) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
4.	Explicar que no se puede dejar al rey en jaque. Tres formas de defenderse de un jaque. Tablero de demostración.
4.1.	Tablero de demostración. El rey es la pieza más importante. El rey no puede ser capturado. No se puede ponerlo bajo ataque. No se puede dejarlo en jaque (bajo ataque). El rey debe estar protegido del jaque (ataque). Hay tres formas de defenderse de un jaque.
4.2.	La primera forma es capturar la pieza de jaque. Posición 1. Blancas: Rg1, Ae2. Negras: Dg4. Explique y demuestre que la dama negra ha dado jaque al rey blanco. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El alfil. ¿Puede el alfil capturar la dama? Sí. Pida a los estudiantes que capturen la dama negra con el alfil blanco. La dama se retira del tablero. **El rey no está jaqueado.** Defendisteis al rey blanco del jaque. Capturasteis la pieza que estaba atacando al rey blanco. Posición 2. Blancas: Rf2, Td1. Negras: Ad4. Explique y demuestre que el alfil negro ha dado jaque al rey blanco. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? La torre. ¿Puede la torre capturar al alfil? Sí. Pida a los estudiantes que capturen al alfil con la torre blanca. El alfil negro se retira del tablero. **El rey no está jaqueado.** Defendisteis al rey blanco del jaque. Capturasteis la pieza que atacaba al rey blanco. Posición 3. Blancas: Ra3, Cc3. Negras: Cb5. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? El caballo. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El caballo. Use el caballo negro para defender al rey blanco del jaque. Pida a los estudiantes que muestren esa defensa (1. Cb5). El rey también puede defenderse del jaque. El rey captura la pieza de jaque, si esta pieza está al lado del rey. Posición 4. Blancas: Re4. Negras: d5. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? El peón. Un peón indefenso. El rey puede capturar el peón. Pida a los estudiantes que capturen el peón con el rey. El peón negro se retira del tablero. **El rey no está jaqueado.** El rey se defendió. Haga lo mismo para el rey negro. *Asegúrese de que los estudiantes capturen con una mano.*
4.3.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (punto 4.2). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. *Asegúrese de que los estudiantes capturen las piezas con una mano.*

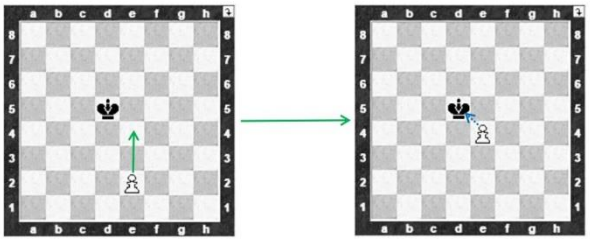
4.4.	Haga los Ejercicios 5-6 (Lección 12) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
5.	Explicar la segunda forma de defender al rey del jaque: cubrirlo con otra pieza. Tablero de demostración.
5.1.	Posición 1. Blancas: Rd1, Ta2. Negras: Dd5. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? La dama. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? La torre. ¿Puede la torre blanca capturar a la dama negra? No. Pero la torre blanca puede defender al rey blanco del jaque. La torre puede cubrir al rey del jaque. Muestre el movimiento Td2. Explique que la dama negra ha dado jaque al rey blanco a lo largo de la línea vertical d. Por lo tanto, la torre blanca debe permanecer en esta línea vertical (d) para cubrir al rey blanco del jaque. **El rey no está jaqueado.** Posición 2. Blancas: Re4, d2. Negras: Ta4. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? La torre. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El peón. ¿Puede el peón blanco capturar la torre negra? No. Pero el peón blanco puede defender al rey blanco del jaque. La torre negra ha dado jaque al rey blanco en la línea horizontal 4. Por lo tanto, el peón blanco debe moverse a esta línea horizontal. Pida a los estudiantes que muestren cómo el peón blanco cubre al rey blanco desde el jaque (d4). **El rey no está jaqueado.** Posición 3. Blancas: Rh2, Cf1. Negras: Ae5. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? El alfil. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El caballo. El caballo blanco puede proteger al rey del jaque. Pida a los estudiantes que muestren cómo el caballo blanco protege al rey blanco del jaque (Cg3). Haga lo mismo para el rey negro.
5.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (punto 5.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez.
5.3.	Haga los Ejercicios 7-8 (Lección 12) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
6.	Explicar la tercera forma de defender al rey del jaque: salir. Tablero de demostración.
6.1.	Posición 1. Blancas: Rg2, Ad1. Negras: Cf4. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? El caballo. ¿Puede el rey blanco capturar al caballo negro? No. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El alfil. ¿Puede el alfil blanco capturar al caballo negro? No. ¿Puede el alfil blanco cubrir al rey blanco del jaque? No. **El alfil no puede cubrir al rey del jaque.** Lo único que queda por hacer es **salir** del **jaque.** Pida a los estudiantes que muestren a qué escaque puede moverse el rey blanco (por ejemplo, Rf3). **El rey no está jaqueado.** Posición 2. Blancas: Rc4, d4. Negras: c6, d5. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? El peón negro en d5. ¿Puede el rey blanco capturar el peón negro en d5? No, este peón está protegido por el peón en c6. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? El peón en d4. ¿Puede el peón blanco capturar el peón negro en d5? No. ¿Puede el peón blanco cubrir al rey blanco del jaque? No. **No puede.** Lo

	único que queda por hacer es **salir** del **jaque.** Pida a los estudiantes que muestren a qué escaque puede moverse el rey blanco (por ejemplo, Rc5). **El rey no está jaqueado.** Haga lo mismo para el rey negro.
6.2.	Las sesiones cara a cara en los tableros personales se realizan de manera similar al punto 6.1. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez.
6.3.	Juego «Todos contra uno» Sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales. Pida a los estudiantes que coloquen la siguiente posición en sus tableros de ajedrez usando la notación de ajedrez. Blancas: Rb4; Negras: Th8, Ag3, Ce7, a5. Pida a los estudiantes que muestren **todos los jaques** al rey blanco con piezas negras.
6.4.	Haga los Ejercicios 9-10 (Lección 12) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
7.	Introducir el concepto de «jaque descubierto». Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo, Blancas: Td1; Negras: Rd7. La torre blanca da jaque al rey negro. Añada otra pieza blanca, por ejemplo, un alfil blanco en d4. ¿La torre blanca da jaque al rey negro ahora? No. ¿Qué pieza blanca impide que la torre dé jaque al rey negro? El alfil blanco. Pida a los estudiantes que muevan el alfil. ¿La torre blanca da jaque al rey negro después de que el alfil se mueve? Sí. El alfil blanco se movió y la torre blanca dio jaque. El alfil blanco abrió la línea («camino») para que la torre blanca diese jaque al rey negro. Tal jaque se llama **jaque descubierto.**
7.1.	Posición 1. Blancas: Rf3, Tf1; Negras: Rf8. Todas las piezas están en la misma línea vertical f. Abra la línea (camino) para que la torre blanca dé jaque al rey negro. ¿Qué pieza blanca impide que la torre dé jaque? EL rey blanco. El rey blanco debe salir de la línea vertical f. Pida a los estudiantes que muevan el rey (por ejemplo, Re3). **La torre** está dando jaque ahora. El rey blanco se movió y la torre blanca dio jaque. Es un jaque descubierto. Posición 2. Blancas: Ac2, d3; Negras: Rf5. Todas las piezas están en la misma línea diagonal. Pida a los estudiantes que muestren el jaque descubierto al rey negro usando el alfil blanco. ¿Qué pieza blanca impide que el alfil haga jaque? Posición 3. Blancas: Db6, Cc6; Negras: Rh6. Todas las piezas están en la misma línea horizontal. Pida a los estudiantes que muestren el jaque descubierto al rey negro usando la dama blanca. ¿Qué pieza blanca impide que la dama dé jaque?
7.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares a las del tablero de demostración (punto 7.1.). Puede pedir a los estudiantes que coloquen ciertas posiciones en sus tableros usando notación de ajedrez.
7.3.	Haga el Ejercicio 11 (Lección 12) en papel.

	Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.
8.	Introducir el concepto de «jaque doble». Tablero de demostración. Coloque una posición. Por ejemplo, Blancas: Te1; Negras: Re7. La torre blanca da jaque al rey negro. Añada otra pieza blanca, por ejemplo, un alfil blanco en e3. ¿La torre blanca da jaque al rey negro ahora? No. Todas las piezas están en la misma línea vertical e. ¿Qué pieza blanca impide que la torre dé jaque al rey negro? El alfil blanco. Pida a los estudiantes que den jaque al rey negro con el alfil blanco (por ejemplo, Ac5). El alfil da jaque al rey negro. ¿Qué otra pieza blanca hay en el tablero? La torre. La torre blanca también da jaque al rey negro. El alfil abrió el camino para la torre. Esto se llama **jaque doble.** Dos piezas blancas en un movimiento dieron jaque al rey negro.
8.1.	Posición 1. Blancas: Tf1, Cf3; Negras: Rf7. Todas las piezas están en la misma línea vertical f. Abra la línea (camino) para que la torre blanca dé jaque al rey negro. ¿Qué pieza blanca impide que la torre dé jaque? El caballo. El caballo blanco debe salir de la línea vertical f y dar jaque al rey negro. Pida a los estudiantes que hagan jaque al rey con el caballo (por ejemplo, Ce5). **Hay un jaque** con el caballo y **un jaque** con la torre. Es un jaque doble. Posición 2. Blancas: Td3, Ac2; Negras: Rf5. Todas las piezas están en la misma línea diagonal. Pida a los estudiantes que muestren un jaque doble al rey negro. Con la torre blanca y con el alfil blanco. Posición 3. Blancas: Db6, Cc6; Negras: Rg6. Todas las piezas están en la misma línea horizontal. Pida a los estudiantes que muestren un jaque doble al rey negro. Con el caballo blanco y con la dama blanca.
8.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares a las del tablero de demostración (punto 8.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen ciertas posiciones en sus tableros usando notación de ajedrez.
8.3.	Haga el Ejercicio 12 (Lección 12) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
9.	Ejemplos de tarjetas visuales.

JAQUE **atacando al rey**	**JAQUE DE ALFIL**	**JAQUE DE CABALLO**
		

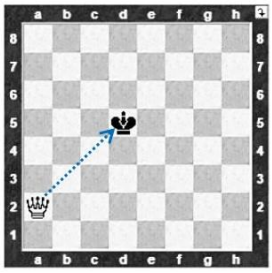
JAQUE DE PEÓN



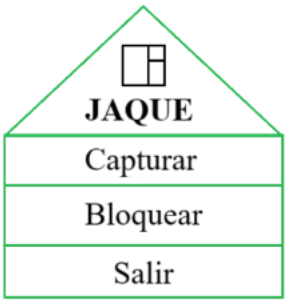
JAQUE DE DAMA horizontalmente

JAQUE DE DAMA verticalmente

JAQUE DE DAMA diagonalmente



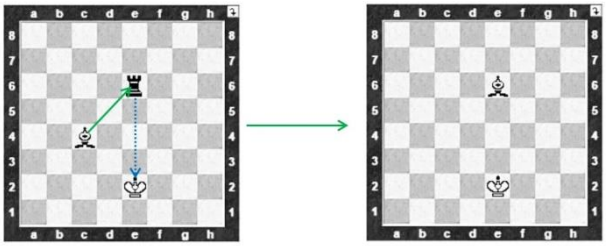
TRES DEFENSAS CONTRA JAQUE



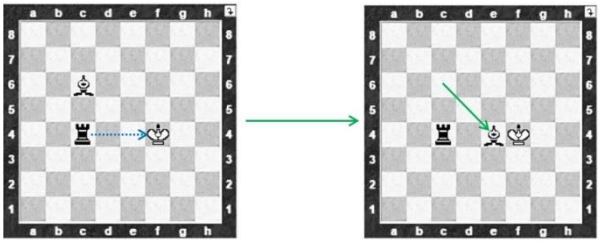
DOS DEFENSAS CONTRA JAQUE DE CABALLO

DOS DEFENSAS CONTRA JAQUE DE PEÓN

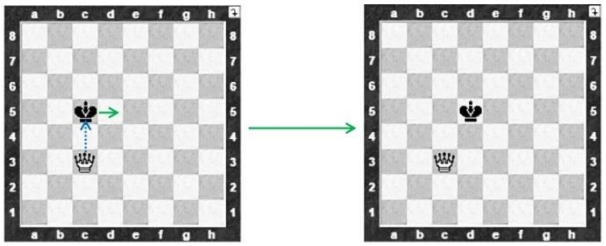
CAPTURA DE UNA PIEZA



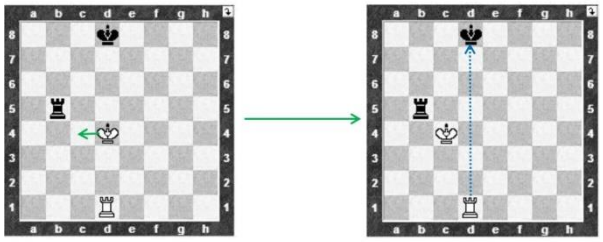
CUBIERTA CON UNA PIEZA



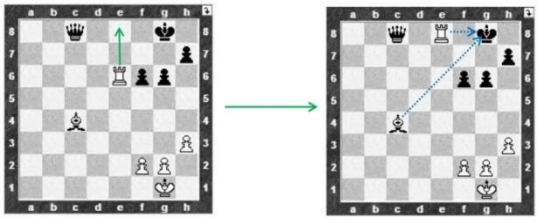
SALIDA DEL REY



JAQUE DESCUBIERTO



JAQUE DOBLE



UNA DEFENSA CONTRA JAQUE DOBLE

Lección 13. El enroque

Objetivos:
1. Introducir los conceptos de «enroque», «enroque corto», «enroque largo».
2. Aprender a hacer un enroque corto y largo.
3. Explicar las reglas cuando no se permite el enroque.
4. Introducir el concepto de «escaque atacado».

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Revise la posición inicial de los reyes blanco y negro (e1 y e8, respectivamente), de las torres blanca y negra (a1, h1 y a8, h8, respectivamente). El rey es la pieza más importante. El rey debe ser protegido. Así que tiene un movimiento especial para eso. Este movimiento se llama **enroque**. Tome el rey blanco, colóquelo **en la posición inicial** (en e1). Tome dos torres blancas, colóquelas **en la posición inicial** (en a1 y h1). El rey enroca junto con la torre. Para enrocar, el rey y la torre deben estar **en la posición inicial.**
2.	Explicar cómo enrocar. Tablero de demostración y tableros personales. El enroque consta de dos partes. El rey se mueve **horizontalmente dos escaques** hacia la torre (por ejemplo, h1). Muestre la primera parte del movimiento: el rey blanco en e1 se mueve a g1. Pida a los estudiantes que lo repitan en sus tableros. Luego, la torre blanca salta sobre el rey y se para en el escaque de **al lado**. En f1. Muestre la segunda parte del movimiento: la torre blanca en h1 se mueve a f1. Pida a los estudiantes que repitan la segunda parte del movimiento en sus tableros. **Es un enroque corto.** ¡El enroque es el movimiento del rey! El enroque comienza con el rey. Luego la torre. Ponga el rey blanco y la torre blanca de vuelta a la posición inicial. También hay **un enroque largo.** Muestre la primera parte del movimiento: el rey blanco en e1 se mueve a c1. Pida a los estudiantes que lo repitan en sus tableros. Luego, la torre blanca salta sobre el rey y se para en el escaque de **al lado**. En d1. Muestre la segunda parte del movimiento: la torre blanca en a1 se mueve a d1. Pida a los estudiantes que repitan la segunda parte del movimiento en sus tableros. Este es un enroque **largo.** *¡Usad **una mano** para enrocar!*

	Primero, haced la primera parte del movimiento: el rey se mueve. Soltad al rey. Luego, ***con la misma mano****, haced la segunda parte del movimiento: tomad la torre y saltad sobre el rey. Ponedla en el escaque al lado del rey.*
2.1.	Tome el rey negro, colóquelo **en la posición inicial** (en e8). Tome dos torres negras, colóquelas **en la posición inicial** (en a8 y h8). El rey negro también puede hacer un enroque corto y largo. Pida a los estudiantes que muestren en sus tableros cómo el rey negro hace un enroque corto. Ponga el rey y la torre negros de vuelta a la posición inicial. Pida a los estudiantes que muestren en sus tableros cómo el rey negro hace un enroque largo. *Asegúrese de que los estudiantes enroquen con una mano.*
2.2.	Juego «Corto – Largo» En el tablero de demostración, muestre cómo enroca el rey (blanco o negro) y pregunte a los estudiantes qué tipo de enroque fue: corto o largo.
2.3.	Las sesiones en el tablero de suelo son similares a los puntos 2.1 y 2.2.
2.4.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 13) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en tableros de ajedrez y luego en papel (utilizando flechas, círculos, etc.).*
3.	Explicar cuándo no se permite el enroque. Tablero de demostración.
3.1.	Hay reglas cuando es imposible enrocar. No se permite el enroque si hay otras piezas entre el rey y la torre. Se puede enrocar si no hay piezas entre el rey y la torre. Posición 1. Blancas: Re1, Th1, Cf1. Negras: Re8, Ta8. Explique y demuestre que el rey y la torre blancos no pueden hacer un enroque corto, porque el caballo blanco «interfiere». Fijaos en las piezas negras. ¿Pueden el rey y la torre negros hacer un enroque largo? Sí. Pida a los estudiantes que hagan un enroque largo en el tablero de demostración.
3.2.	Juego «Puedes – No puedes» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si pueden enrocar o no. Si es posible enrocar, pida a los estudiantes que lo hagan en el tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Re1, Ta1, Ac1. Posición 2. Blancas: Re1, Th1. Posición 3. Blancas: Re1, Ta1. Posición 4. Blancas: Re1, Th1, Cg1. Posición 5. Negras: Re8, Ta8, Cb8. Posición 6. Negras: Re8, Ta8. Posición 7. Negras: Re8, Th8, Af8. Posición 8. Negras: Re8, Th8.
3.3.	Juego «Corto – Largo» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan qué enroque se puede hacer: corto o largo. Posición 1. Blancas: Re1, Ta1, Th1, Cb1.

	Posición 2. Blancas: Re1, Ta1, Th1, Af1. Posición 3. Negras: Re8, Ta8, Th8, Ac8. Posición 4. Negras: Re8, Ta8, Th8. En la posición 4, ambos enroques son posibles.
3.4.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 3.1, 3.2 y 3.3). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez.
3.5.	Haga el Ejercicio 3 (Lección 13) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
4.	Explicar que el enroque no está permitido si el rey ya se ha movido. Tablero de demostración.
4.1.	Posición 1. Blancas: Re1, Ta1, Th1. Negras: Re8, e7. Fijaos en la posición. El rey blanco ahora puede hacer tanto un enroque corto como un enroque largo. Pida a los estudiantes que muestren los enroques corto y largo. Pero las blancas no querían enrocar y... Las blancas hicieron un movimiento, por ejemplo, 1. Re2. Las negras respondieron 1…. e6. Las blancas decidieron devolver el rey a la posición inicial en e1 (2. Re1). Las negras hicieron 2. ... Re7. Ahora el rey blanco no puede hacer el enroque (ni corto ni largo). Perdió esta oportunidad porque ya se había movido. **El rey no debe moverse si quiere enrocar.** Posición 2. Blancas: Rd1, Th1. ¿En qué escaque se encuentra el rey blanco al comienzo del juego? En e1. ¿Está el rey blanco ahora en la posición inicial? No. ¿Puede el rey blanco hacer un enroque corto? No. Haga un movimiento 1. Re1. El rey blanco volvió a su posición inicial en e1. ¿Puede el rey blanco hacer un enroque corto? No. Porque ya se ha movido. **El rey no puede irse de la posición inicial** si quiere enrocar. *Explique que los movimientos en un juego de ajedrez se hacen por turnos: primero se mueven las blancas, luego las negras. Luego las blancas otra vez, luego las negras.* *Asegúrese de que los estudiantes enroquen con una mano.*
5.	Explicar que no se permite el enroque si la torre ya se ha movido. Tablero de demostración.
5.1.	Posición 1. Blancas: Re1, Ta1, Th1. Negras: Re8, e7. Fijaos en la posición. El rey blanco ahora puede hacer tanto un enroque corto como un enroque largo. Pida a los estudiantes que muestren los enroques corto y largo. Pero las blancas no querían enrocar y... Las blancas hicieron un movimiento, por ejemplo, 1. Th8 y jaquearon al rey negro. Las negras respondieron con 1. ... Rd7, saliendo del jaque. Las blancas decidieron devolver la torre a la posición inicial en h1 (2. Th1). Las negras hicieron 2. ... e5. Ahora **el rey blanco no puede hacer un enroque corto,** ya que la torre blanca ya se ha movido desde h1. Pero... **El rey blanco puede hacer un enroque largo.** Dado que la torre en a1 no se movió.

	La torre no debe abandonar la posición inicial para que el rey tenga la oportunidad de enrocar.
5.2.	Juego «Corto – Largo» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan qué enroque se puede hacer: corto o largo. Posición 1. Blancas: Re1, Tb1, Th1. Posición 2. Blancas: Re1, Ta1, Th2. Posición 3. Negras: Re8, Ta8, Tf8. Posición 4. Negras: Re8, Tc8, Th8. Posición 5. Blancas: Rf1, Ta1, Th1. En la posición 5 no se puede enrocar, ya que el rey ya ha movido.
5.3.	Haga el Ejercicio 4 (Lección 13) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
6.	Explicar que el enroque no está permitido si el rey está en jaque. Tablero de demostración.
6.1.	Posición 1. Blancas: Re1, Tb1, Th1. Negras: Re8, Ab4. Fijaos en la posición. ¿Qué pieza negra ha dado jaque al rey blanco? El alfil. **No se puede enrocar** si **el rey** ha sido **jaqueado**. Primero, debéis proteger al rey del jaque. ¿Qué pieza blanca puede proteger al rey del jaque? Por ejemplo, podéis capturar al alfil. La torre en b1. Pida a los estudiantes que capturen al alfil (Tb4). El rey está a salvo ahora. En el siguiente movimiento, puede enrocar. Haga un movimiento con el rey negro 1. ... Rd7. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey blanco: corto o largo? Corto. Pida a los estudiantes que hagan un enroque corto. *Asegúrese de que los estudiantes capturen y enroquen con una mano.*
6.2.	Juego «Puedes – No puedes» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si pueden enrocar o no. Si es posible enrocar, pida a los estudiantes que lo hagan en el tablero de demostración. ¿Puede el rey blanco enrocar en las posiciones 1-4? ¿Puede el rey negro enrocar en las posiciones 5-8? Posición 1. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Te7. Posición 2. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Td7. Posición 3. Blancas: Re1, Ta1. Negras: Re8, Cf3. Posición 4. Blancas: Re1, Ta1. Negras: Re8, Dh4. Posición 5. Blancas: Re1, Cc7. Negras: Re8, Th8. Posición 6. Blancas: Re1, Ag6. Negras: Re8, Th8. Posición 7. Blancas: Re1, Tf2. Negras: Re8, Ta8. Posición 8. Blancas: Re1, Dh8. Negras: Re8, Ta8.
6.3.	Las sesiones cara a cara en tableros personales se realizan de manera similar al punto 6.2. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez.
6.4.	Haga el Ejercicio 5 (Lección 13) en papel.

	Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.
7.	Explicar que el enroque no está permitido si el rey es jaqueado después. Tablero de demostración.
7.1.	Posición 1. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Tg6. ¿Está el rey blanco en la posición inicial? Sí. ¿Está la torre blanca en la posición inicial? Sí. ¿Hay piezas entre el rey blanco y la torre blanca? No. El rey blanco y la torre **no se han movido.** ¿La torre negra dio jaque al rey blanco? No. **Intentemos** hacer un enroque corto con piezas blancas. Haga un movimiento 1. 0-0. Fijaos en la posición. Después del enroque, la torre negra da jaque al rey blanco. No se puede poner al rey en jaque**. No se puede enrocar** si el **rey** es **jaqueado** después.
7.2.	Juego «Puedes – No puedes» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si pueden enrocar o no. Si es posible enrocar, pida a los estudiantes que lo hagan en el tablero de demostración. ¿Puede el rey blanco enrocar en las posiciones 1-4? ¿Puede el rey negro enrocar en las posiciones 5-8? Posición 1. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Tg7. Posición 2. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Ae4. Posición 3. Blancas: Re1, Ta1. Negras: Re8, Cb3. Posición 4. Blancas: Re1, Ta1. Negras: Re8, b2. Posición 5. Blancas: Re1, Dd5. Negras: Re8, Th8. Posición 6. Blancas: Re1, Af6. Negras: Re8, Th8. Posición 7. Blancas: Re1, Ac5. Negras: Re8, Ta8. Posición 8. Blancas: Re1, Tc2. Negras: Re8, Ta8.
7.3.	Juego «Corto – Largo» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan qué enroque se puede hacer: corto o largo. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey blanco en las posiciones 1, 2? ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey negro en las posiciones 3, 4? Posición 1. Blancas: Re1, Ta1, Th1. Negras: Re8, Tc6. Posición 2. Blancas: Re1, Ta1, Th1. Negras: Re8, Ad4. Posición 3. Blancas: Re1, Ch6. Negras: Re8, Ta8, Th8. Posición 4. Blancas: Re1, b7. Negras: Re8, Ta8, Th8.
7.4.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares a las del tablero de demostración (puntos 7.2 y 7.3). Puede pedir a los estudiantes que coloquen ciertas posiciones en sus tableros usando notación de ajedrez.
7.5.	Haga los Ejercicios 6-7 (Lección 13) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
8.	Introducir el concepto de «escaque atacado». Explicar que no se permite el enroque si el rey cruza un escaque atacado. Tablero de demostración.
8.1.	Posición 1. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Tf6.

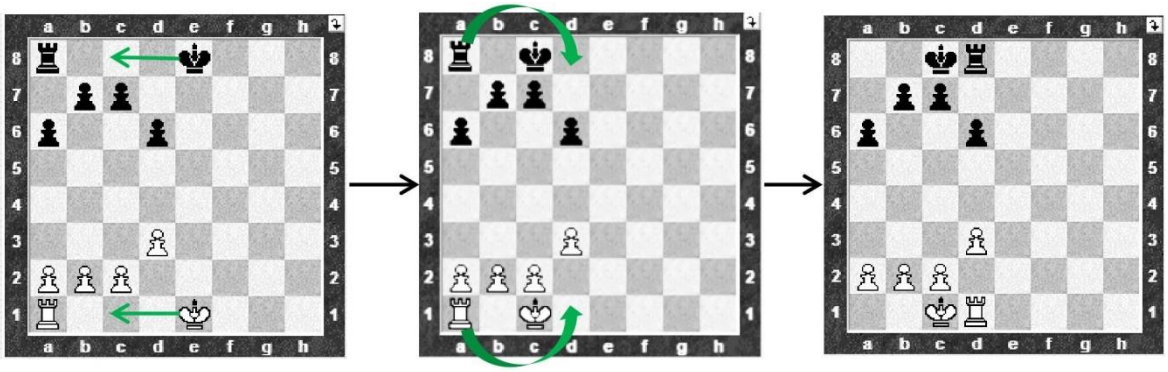
	¿Está el rey blanco en la posición inicial? Sí. ¿Está la torre blanca en la posición inicial? Sí. ¿Hay piezas entre el rey blanco y la torre blanca? No. El rey blanco y la torre **no se han movido.** ¿La torre negra dio jaque al rey blanco? No. Fijaos en la torre negra. No permite que el rey blanco se mueva a f1. Ponga un imán rojo en este escaque. **Este es un escaque atacado.** **No se puede enrocar** si **el rey** pasa **por un escaque atacado**. Al introducir el concepto de «escaque atacado», puede usar la siguiente explicación: el rey no puede pasar por un jaque. En su camino hacia la torre, el rey da dos pasos a la vez (a f1, luego a g1). Pero en f1, la torre negra da jaque al rey blanco. Los estudiantes ya saben que el rey no puede ser puesto en jaque. Por lo tanto, no se permite el enroque a través de un escaque atacado. **La regla del escaque atacado se aplica sólo al rey.** No funciona para la torre.
8.2.	Juego «Puedes – No puedes» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si pueden enrocar o no. Si es posible enrocar, pida a los estudiantes que lo hagan en el tablero de demostración. ¿Puede el rey blanco enrocar en las posiciones 1-4? ¿Puede el rey negro enrocar en las posiciones 5-8? Posición 1. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Tf7. Posición 2. Blancas: Re1, Th1. Negras: Re8, Ac4. Posición 3. Blancas: Re1, Ta1. Negras: Re8, Ca3. Posición 4. Blancas: Re1, Ta1. Negras: Re8, c2. Posición 5. Blancas: Re1, Dc5. Negras: Re8, Th8. Posición 6. Blancas: Re1, Af5. Negras: Re8, Th8. Posición 7. Blancas: Re1, Ag5. Negras: Re8, Ta8. Posición 8. Blancas: Re1, Td2. Negras: Re8, Ta8.
8.3.	Juego «Corto – Largo» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan qué enroque se puede hacer: corto o largo. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey blanco en las posiciones 1, 2? ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey negro en las posiciones 3, 4? Posición 1. Blancas: Re1, Ta1, Th1. Negras: Re8, Td6. Posición 2. Blancas: Re1, Ta1, Th1. Negras: Re8, Ac4. Posición 3. Blancas: Re1, Cg6. Negras: Re8, Ta8, Th8. Posición 4. Blancas: Re1, c7. Negras: Re8, Ta8, Th8.
8.4.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares a las del tablero de demostración (puntos 8.2 y 8.3). Puede pedir a los estudiantes que coloquen ciertas posiciones en sus tableros usando notación de ajedrez.
8.5.	Haga los Ejercicios 8-9 (Lección 13) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*

9.	Ejemplos de tarjetas visuales.

ENROQUE	ENROQUE CORTO	ENROQUE LARGO

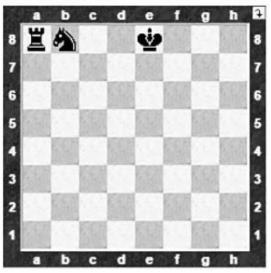
Enroque corto

Enroque largo



NO SE PUEDE ENROCAR

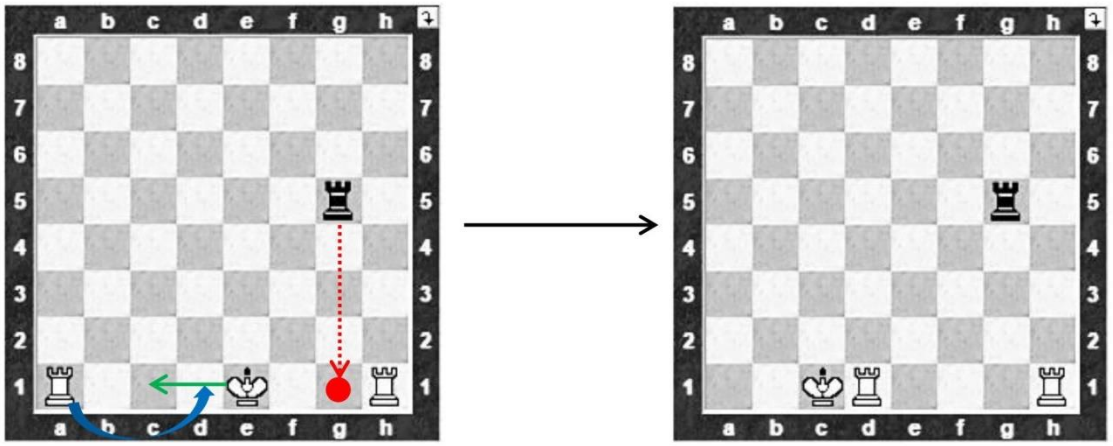
NO SE PUEDE ENROCAR si hay otras piezas entre el rey y la torre



NO SE PUEDE ENROCAR si el rey ha sido jaqueado

NO SE PUEDE ENROCAR a través del escaque atacado

NO SE PUEDE ENROCAR si el rey es jaqueado después



Lección 14. El jaque mate

Objetivos:
1. Introducir el concepto de «jaque mate».
2. Explicar que el jaque mate es el objetivo de jugar al ajedrez.
3. Aprender a dar jaque mate al rey con diferentes piezas.
4. Explicar que un rey no puede dar jaque mate al otro rey.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Repase qué es un jaque, tres defensas contra el jaque (capturar, cubrir, salir). Jugáis al ajedrez con otra persona. Estáis jugando y el juego debe terminar. ¿Cómo termina el juego de ajedrez? Debéis hacer tal jaque al rey del oponente para que no haya defensa contra él. **Esto se llama jaque mate.** **El objetivo del** ajedrez **es dar jaque mate al rey** del otro jugador. El jaque mate finaliza el juego. El rey blanco no puede dar jaque mate al rey negro. Y el rey negro no puede dar jaque mate al rey blanco.
2.	Explicar cómo dar jaque mate con la torre. Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Rf6, Ta1. Negras: Rf8. Pida a los estudiantes que muestren cómo la torre blanca da jaque al rey negro (Ta8). ¿Puede el rey negro capturar la torre blanca? No. No se puede cubrir del jaque. ¿Puede el rey negro salir a e8? No. Porque la torre blanca bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a g8? No. Porque la torre blanca bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a f7? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a g7? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a e7? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey negro no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **la torre blanca ha dado jaque mate al rey negro.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 2. Blancas: Re1. Negras: Re3, Th8. Pida a los estudiantes que muestren cómo la torre negra da jaque al rey blanco (Th1). ¿Puede el rey blanco capturar la torre negra? No. No se puede cubrir del jaque. ¿Puede el rey blanco salir a d1? No. Porque la torre negra bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a f1? No. Porque la torre negra bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a e2? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a f2? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a d2? No. Porque el rey negro bloquea este escaque.

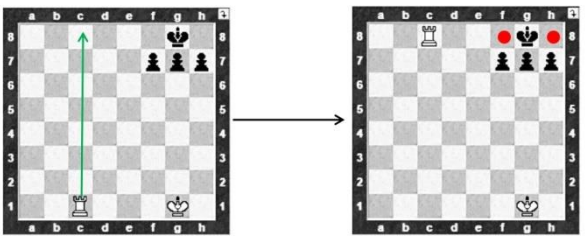
	Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey blanco no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **la torre negra ha dado jaque mate al rey blanco.** El juego termina.
2.1.	Juego «Jaque-Mate» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si la torre (blanca o negra) ha dado jaque o jaque mate al rey. Si la torre ha dado jaque al rey, muestre la defensa. Posición 1. Blancas: Rg1, Tc8. Negras: Rg8, f7, g7, h7. Posición 2. Blancas: Rg1, Tc8. Negras: Rg8, Ae6, f7, g7, h7. Posición 3. Blancas: Rb1, Af4, a2, b2, c2. Negras: Rc8, Td1, b7. Posición 4. Blancas: Rb1, a2, b2, c2. Negras: Rc8, Td1, b7. Estudie las posiciones paso a paso junto con los estudiantes: examine todas las defensas contra el jaque (captura, cobertura, salida). Si hay una defensa, es un jaque. Si no hay defensa, es un jaque mate.
2.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 2 y 2.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
2.3.	Haga los Ejercicios 1-2 (Lección 14) en papel. *Los estudiantes hacen los ejercicios primero en el tablero de ajedrez y luego en papel (utilizando flechas, círculos, etc.).*
3.	Explicar cómo dar jaque mate con el alfil. Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Ra6, Ab3. Negras: Ra8, Ab8. Pida a los estudiantes que muestren cómo el alfil blanco da jaque al rey negro (Ad5). ¿Puede una pieza negra capturar el alfil blanco? No. ¿Podéis cubrir al rey del jaque? No. ¿Puede el rey negro salir a a7? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a b7? No. Porque el rey y el alfil blancos bloquean este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey negro no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Esto significa que **el alfil blanco ha dado jaque mate al rey negro.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 2. Blancas: Rh1, h2. Negras: Rf1, Ah5. Pida a los estudiantes que muestren cómo el alfil negro da jaque al rey blanco (Af3). ¿Puede una pieza blanca capturar el alfil negro? No. ¿Podéis cubrir al rey del jaque? No. ¿Puede el rey blanco salir a g1? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a g2? No. Porque el rey y el alfil negros bloquean este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey blanco no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Esto significa que **el alfil negro ha dado jaque mate al rey blanco.** El juego termina.
3.1.	Juego «Jaque-Mate»

	Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el alfil (blanco o negro) ha dado jaque o jaque mate al rey. Si el alfil ha dado jaque al rey, entonces muestre la defensa. Posición 1. Blancas: Ra6, Ad5. Negras: Ra8, Ab8. Posición 2. Blancas: Ra6, Ad5. Negras: Ra8, Tb8. Posición 3. Blancas: Ra1, a2, e3. Negras: Rc2, Ad4. Posición 4. Blancas: Ra1, a2. Negras: Rc2, Ad4. Estudie las posiciones paso a paso junto con los estudiantes: examine todas las defensas contra el jaque (captura, cobertura, salida). Si hay una defensa, es un jaque. Si no hay defensa, es un jaque mate.
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 3 y 3.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
3.3.	Haga el Ejercicio 3 (Lección 14) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
4.	Explicar cómo dar jaque mate con la dama. Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Rd6, Da7. Negras: Re8. Haga un movimiento 1. De7. ¿Ha dado jaque la dama blanca al rey negro? Sí. ¿Puede el rey negro capturar a la dama blanca? No. Porque el rey blanco protege a la dama blanca. ¿Puede el rey negro salir a d7? No. Porque la dama blanca bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a d8? No. Porque la dama blanca bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a f7? No. Porque la dama blanca bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a f8? No. Porque la dama blanca bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey negro no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **la dama blanca ha dado jaque mate al rey negro.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 2. Blancas: Rg1. Negras: Rf3, Dc2. Haga un movimiento 1. Dg2. ¿Ha dado jaque la dama negra al rey blanco? Sí. ¿Puede el rey blanco capturar a la dama negra? No. Porque el rey negro protege a la dama negra. ¿Puede el rey blanco salir a f2? No. Porque la dama y el rey negros bloquean este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a f1? No. Porque la dama negra bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a h2? No. Porque la dama y el rey negros bloquean este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a h1? No. Porque la dama negra bloquea este escaque. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **la dama negra ha dado jaque mate al rey blanco.** El juego termina. *Llame la atención de los estudiantes sobre cómo se coloca la dama (blanca o negra) en relación con el rey (negro o blanco, respectivamente) cuando da jaque mate. Y también que la dama blanca está protegida.*

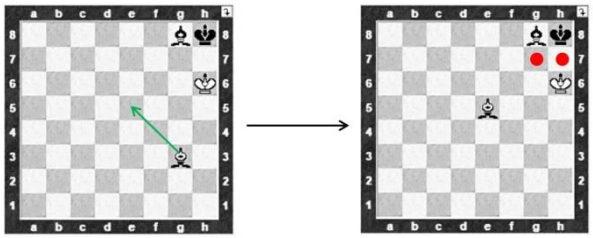
4.1.	Juego «Jaque-Mate» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si la dama (blanca o negra) ha dado jaque o jaque mate al rey. Si la dama ha dado jaque al rey, entonces muestre la defensa. Posición 1. Blancas: Re6, De7. Negras: Rd7. Posición 2. Blancas: Re6, De7. Negras: Re8. Posición 3. Blancas: Rh1, h2. Negras: Rh8, Df1. Posición 4. Blancas: Rh1, Tg3, h2. Negras: Rh8, Df1. Posición 5. Blancas: Ra1. Negras: Ra8, Da2, Ac4. Posición 6. Blancas: Ra1. Negras: Ra8, Da2. Estudie las posiciones paso a paso junto con los estudiantes: examine todas las defensas contra el jaque (captura, cobertura, salida). Si hay una defensa, es un jaque. Si no hay defensa, es un jaque mate.
4.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 4 y 4.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
4.3.	Haga los Ejercicios 4-5 (Lección 14) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
5.	Explicar cómo dar jaque mate con el caballo. Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Rc1, Ce3. Negras: Ra1, a2. Pida a los estudiantes que muestren cómo el caballo blanco da jaque al rey negro (Cc2). ¿Puede una pieza negra capturar al caballo blanco? No. ¿Podéis cubrir al rey del jaque? No. ¿Puede el rey negro salir a b1? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a b2? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey negro no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Esto significa que **el caballo blanco ha dado jaque mate al rey negro.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 2. Blancas: Rg1, Tf1, f2, g3, h2. Negras: Rg8, Af3, Cg5, g7. Pida a los estudiantes que muestren cómo el caballo negro da jaque al rey blanco (Ch3). ¿Puede una pieza blanca capturar al caballo negro? No. ¿Podéis cubrir al rey del jaque? No. ¿Puede el rey blanco salir a h1? No. Porque el alfil negro bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a g2? No. Porque el alfil negro bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey blanco no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Esto significa que **el caballo negro ha dado jaque mate al rey blanco.** El juego termina.
5.1.	Juego «Jaque-Mate»

	Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el caballo (blanco o negro) ha dado jaque o jaque mate al rey. Si el caballo ha dado jaque al rey, entonces muestre la defensa. Posición 1. Blancas: Rh6, Cg6. Negras: Rh8. Posición 2. Blancas: Rh6, Cg6, Cf6. Negras: Rh8. Posición 3. Blancas: Rb1, Tc1, a2. Negras: Rb8, Ac3, Ca3, b7. Posición 4. Blancas: Rb1, Ac1, a2. Negras: Rb8, Ac3, Ca3, b7. Estudie las posiciones paso a paso junto con los estudiantes: examine todas las defensas contra el jaque (captura, cobertura, salida). Si hay defensa, es un jaque. Si no hay defensa, es un jaque mate.
5.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 5 y 5.1). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
5.3.	Haga el Ejercicio 6 (Lección 14) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en un tablero de ajedrez y luego en papel.*
6.	Explicar cómo dar jaque mate con el peón. Tablero de demostración.
6.1.	Posición 1. Blancas: Rf5, g3. Negras: Rh5, h6, h4. Pida a los estudiantes que muestren el jaque del peón blanco al rey negro (g4). ¿Puede el rey negro capturar el peón blanco? No. Porque el rey blanco lo protege. ¿Puedes cubrirlo del jaque con el peón? No. ¿Puede el rey negro salir a g5? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a g6? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey negro no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Esto significa que **el peón blanco ha dado jaque mate al rey negro.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 2. Blancas: Rf5, f3. Negras: Rh5, g4, h6, h4. Pida a los estudiantes que muestren el jaque del peón blanco al rey negro (fg). ¿Puede el rey negro capturar el peón blanco? No. Porque el rey blanco lo protege. ¿Puedes cubrirlo del jaque con el peón? No. ¿Puede el rey negro salir a g5? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a g6? No. Porque el rey blanco bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey negro no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **el peón blanco ha dado jaque mate al rey negro.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 3. Blancas: Re1. Negras: Re3, e2, f3. Pida a los estudiantes que muestren el jaque del peón negro al rey blanco (f2). ¿Puede el rey blanco capturar el peón negro en f2? No. Porque el rey negro lo protege. ¿Puede el rey blanco capturar el peón negro en e2? No. Porque el rey negro lo protege. ¿Puede el rey blanco salir a d1? No. Porque el peón negro en e2 bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco salir a f1? No. Porque el peón negro en e2 bloquea este escaque.

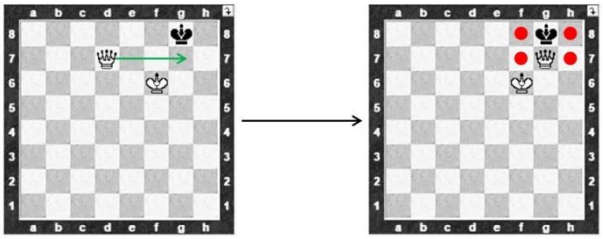
	¿Puede el rey blanco salir a d2? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey blanco no puede moverse. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **el peón negro ha dado jaque mate al rey blanco.** El juego termina. Comienza un nuevo juego. Posición 4. Blancas: Ra1, Cb2, a2. Negras: Rc2, a3. Pida a los estudiantes que muestren el jaque del peón negro al rey blanco (ab). ¿Puede el rey blanco capturar el peón negro? No. Porque el rey negro lo protege. ¿Puede el rey blanco salir a b1? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. Ponga un imán rojo en b1. No hay defensa contra el jaque. Eso significa que **el peón negro ha dado jaque mate al rey blanco.** El juego termina.
6.2.	Juego «Jaque-Mate» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el peón (blanco o negro) ha dado jaque o jaque mate al rey. Si el peón ha dado jaque al rey, entonces muestre la defensa. Posición 1. Blancas: Rf7, g7. Negras: Rh8, h7. Posición 2. Blancas: Rf7, g7. Negras: Rh8, Ae5, h7. Posición 3. Blancas: Rd1, Cd2. Negras: Rf2, e2. Posición 4. Blancas: Rd1, Cd2. Negras: Rf2, Tc5, e2. Estudie las posiciones paso a paso junto con los estudiantes: examine todas las defensas contra el jaque (captura, cobertura, salida). Si hay una defensa, es un jaque. Si no hay defensa, es un jaque mate.
6.3.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 6.1 y 6.2). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
6.4.	Haga el Ejercicio 7 (Lección 14) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
7.	Ejemplos de tarjetas visuales.

JAQUE MATE	**JAQUE**	**JAQUE MATE DE TORRE** 

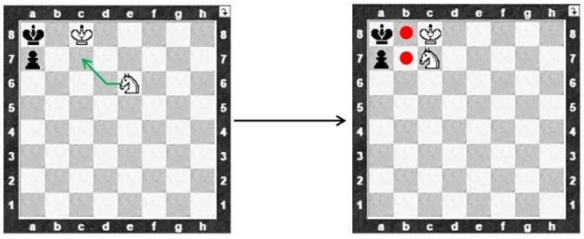
JAQUE MATE DE ALFIL



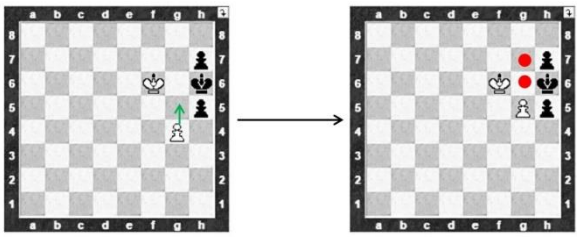
JAQUE MATE DE DAMA



JAQUE MATE DE CABALLO



JAQUE MATE DE PEÓN



Lección 15. El empate. El ahogado

Objetivos:
1. Introducir el concepto de «empate».
2. Introducir la valoración cuantitativa del resultado final de una partida de ajedrez.
3. Explicar los tipos de empates más simples.
4. Presentar el concepto de «ahogado».
5. Explicar que el ahogado es un empate.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros de ajedrez personales, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos de colores (fichas) para tableros personales, tablero de suelo con piezas, tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Repase que el objetivo de un juego de ajedrez es dar jaque mate al rey del oponente. Revise el jaque mate con diferentes piezas. Llame la atención de los estudiantes sobre que el jaque mate es, ante todo, un jaque. No hay defensa contra este jaque.
2.	Presentar la valoración cuantitativa del resultado final de una partida de ajedrez. Introducir el concepto de «empate». Si dais jaque mate, obtenéis 1 punto. Si recibís jaque mate, obtenéis 0 puntos. Sucede que el juego ha terminado, pero ninguno de los jugadores da jaque mate. Esto es **un empate.** Cada jugador obtiene medio punto. Medio punto se marca ½. Es posible explicar la valoración cuantitativa del resultado de un juego de ajedrez utilizando algún objeto. Por ejemplo, una ficha. El jugador que da jaque mate, obtiene una ficha completa. El jugador que está en jaque mate, no obtiene fichas. Si es un empate, un jugador obtiene la mitad de una ficha, y el otro jugador obtiene la mitad de una ficha.
2.1.	Juego «Fin del juego». El maestro le dice a cada estudiante: «Has dado jaque mate». Los estudiantes levantan una carta con el número 1 (o, por ejemplo, una ficha entera). El maestro dice: «El juego ha terminado. Empate». Los estudiantes levantan una carta con el número ½ (o, por ejemplo, la mitad de una ficha). El maestro le dice a cada estudiante: «Estás en jaque mate». Los estudiantes levantan una tarjeta con el número 0. El maestro también muestra tarjetas visuales «Has hecho jaque mate», «Estás en jaque mate», «Empate». El juego se puede invertir. El maestro muestra tarjetas con los números 1, ½, 0. Los estudiantes levantan tarjetas con oraciones cortas «He hecho jaque mate», «Empate», «Estoy en jaque mate».
3.	Enseñar los tipos más simples de empate. Tablero de demostración y tableros personales.

	Posición 1. Tome el rey blanco, póngalo en b6. Tome el rey negro, póngalo en e8. Explique que es un empate cuando sólo quedan reyes en el tablero. Cada jugador obtiene medio punto. Mitad para un jugador, mitad para el otro. Levante la carta de empate (½). Posición 2. Añada un alfil blanco a la posición 1. Tome el alfil blanco, póngalo en e5. Explique que cuando un jugador tiene un rey y un alfil en el tablero, mientras que el otro tiene sólo un rey, es un empate. Cada jugador obtiene medio punto. Mitad para un jugador, mitad para el otro. Levante la carta de empate (½). Posición 3. Cambie el alfil por un caballo. Retire el alfil blanco del tablero. Tome el caballo negro. Póngalo en f6. Explique que cuando un jugador tiene un rey en el tablero, mientras que el otro tiene un rey y un caballo, es un empate. Cada jugador obtiene medio punto. Mitad para un jugador, mitad para el otro. Levante la carta de empate (½).
3.1.	Juego «Jaque mate o empate». Coloque las piezas en el tablero de demostración. Los estudiantes deben determinar si es un jaque mate o un empate. Posición 1. Blancas: Rf3. Negras: Rh3. ¿Terminó el juego en empate o el rey negro recibió jaque mate? El empate. Porque sólo quedan reyes. ¿Cuántos puntos obtendrá cada jugador por un empate? Medio punto. Posición 2. Blancas: Rf3, Th6. Negras: Rh3. ¿Terminó el juego en empate o el rey negro recibió jaque mate? La torre blanca ha dado jaque mate al rey negro. El juego termina. ¿Cuántos puntos obtendrán las blancas? Uno. ¿Cuántos puntos obtendrán las negras? Cero. Posición 3. Blancas: Rh1, h2. Negras: Rf2, Af3. ¿Terminó el juego en empate o el rey blanco recibió jaque mate? El alfil negro dio jaque mate al rey blanco. El juego termina. ¿Cuántos puntos obtendrán las blancas? Cero. ¿Cuántos puntos obtendrán las negras? Uno. Posición 4. Blancas: Rh1. Negras: Rf2, Ah3. ¿Terminó el juego en empate o el rey blanco recibió jaque mate? El empate. Porque a las blancas sólo les queda un rey, y las negras tienen un rey y un alfil. ¿Cuántos puntos obtendrá cada jugador por un empate? Medio punto. *Llame la atención de los estudiantes sobre que el jaque mate es, ante todo, un jaque (ataque a un rey). Y no hay defensa contra este jaque (ataque).*
3.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares al punto 3.1.
3.3.	Haga el Ejercicio 1 (Lección 15) en papel.
4.	Introducir el concepto de «ahogado». Explicar que el ahogado es un empate. También hay posiciones en las que **el juego termina en empate.** En un juego de ajedrez, **puede suceder** que el rey **no esté en jaque** y no tenga **movimientos**. Y las piezas de su color **no tengan** movimientos. Esto es un **ahogado**. El ahogado es un empate. El ahogado termina el juego inmediatamente. Cada jugador obtiene medio punto. Posición 1. Blancas: Rh4, a6, h3. Negras: Rf4, Cf6, a7. Coloque una posición en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el rey blanco está en jaque o no. 1. **No está en jaque.** ¿Puede el rey blanco moverse a h5? No. Porque el caballo negro bloquea este escaque. ¿Puede el rey blanco moverse a g5, g4, g3? No. Porque el rey negro bloquea estos escaques. 2. El rey blanco **no tiene movimientos.**

	¿Puede moverse el peón blanco en a6? No. ¿Puede moverse el peón blanco en h3? No. 3. **Las piezas blancas** no tienen **movimientos.** Conclusión: se cumple la regla de tres «no». 1. El rey **no** está jaqueado. 2. El rey **no** tiene movimientos. 3. Las piezas **no tienen movimientos**. **Esto es un ahogado.** Ningún jugador hizo jaque mate. El empate. **El ahogado es un empate.** Medio punto para un jugador. Medio punto para el otro jugador. Haga lo mismo con varias posiciones más.
4.1.	Juego «Ahogado o no» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el rey (blanco o negro) se encuentra ahogado o no. Si no hay ahogado, pídales que muestren el movimiento (del rey blanco o negro, respectivamente). ¿Hay un ahogado para el rey negro en las posiciones 1-3? ¿Hay un ahogado para el rey blanco en las posiciones 4-6? Posición 1. Blancas: Re6, Dd6. Negras: Re8. Posición 2. Blancas: Re6, Dd6. Negras: Re8, h7. Posición 3. Blancas: Re6, Dd6, h6. Negras: Re8, h7. Posición 4. Blancas: Rh1. Negras: Rf3, Tg2. Posición 5. Blancas: Rh1, e4. Negras: Rf3, Tg2, e6. Posición 6. Blancas: Rh1, e5. Negras: Rf3, Tg2, e6. Estudie las posiciones paso a paso junto con los estudiantes: examine si el rey está en jaque, si el rey puede moverse, si alguna pieza del color del rey puede moverse. Si hay un ahogado, es un empate. El juego termina. Cada jugador obtiene medio punto. Si no hay ahogado, el juego continúa.
4.2.	Las sesiones cara a cara en tableros personales son similares a los puntos 4 y 4.1. Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
4.3.	Haga el Ejercicio 2 (Lección 15) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
5.	Explicar la diferencia entre el ahogado y el jaque mate. Tablero de demostración. Explique las diferencias clave entre ahogado y jaque mate utilizando las posiciones como ejemplo. Jaque mate: 1. El rey está **en jaque**. 2. El rey **no tiene movimientos**. 3. Las piezas del color del rey **no tienen movimientos**. Ahogado: 1. **El rey no está en jaque**. 2. El rey **no tiene movimientos**. 3. Las piezas del color del rey **no tienen movimientos**. El jugador que da jaque mate obtiene 1 punto (entero). El jugador que se encuentra ahogado obtiene medio punto. Un punto completo se divide en 2 mitades: una mitad para un jugador, la otra mitad para el otro jugador. Posición 1. Blancas: Ra1, h3. Negras: Rb3, Tc1, h4.

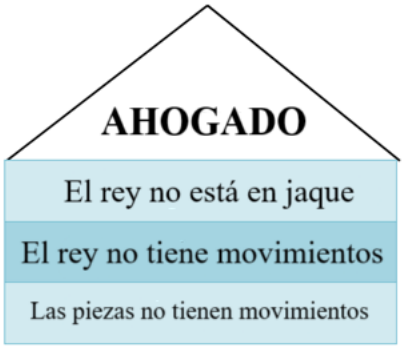
	¿La torre negra dio jaque al rey blanco? Sí. 1. **Hay un jaque.** ¿Puede una pieza blanca capturar la torre negra? No. ¿Puedes cubrir al rey del jaque? No. 2. Otras piezas **no tienen movimientos**. ¿Puede el rey blanco salir a b1? No. Porque la torre negra bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a b2? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a a2? No. Porque el rey negro bloquea este escaque. Ponga imanes rojos en los escaques a los que el rey blanco no puede moverse. 3. El rey **no tiene movimientos**. Hay un jaque, pero el rey no tiene movimientos, es un jaque mate. La torre negra da jaque mate al rey blanco. **Las negras obtienen** 1 punto (entero). Las blancas obtienen 0 puntos. Posición 2. Blancas: Ra1, h3. Negras: Rb3, Tb2, h4. ¿La torre negra dio jaque al rey blanco? No. 1. **El rey no está jaqueado.** ¿Puede el rey blanco capturar la torre negra? No. El rey negro la protege. ¿Puede el rey blanco salir a b1? No. Porque la torre negra bloquea este escaque. ¿Puede el rey negro salir a a2? No. Porque el rey y la torre negros bloquean este escaque. 2. El rey **no tiene movimientos**. ¿Puede moverse el peón blanco? No. 3. Las demás piezas blancas **no tienen movimientos**. No hay jaque, no hay movimientos, es un ahogado. El ahogado es un empate. Las blancas obtienen medio punto. Las negras obtienen medio punto.
5.1.	Juego «Jaque Mate–Ahogado» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el rey (blanco o negro) está ahogado o en jaque mate. ¿Está el rey negro ahogado o en jaque mate en las posiciones 1-2? ¿Está el rey blanco ahogado o en jaque mate en las posiciones 3-4? Posición 1. Blancas: Rf6, Tg7. Negras: Rh8. Posición 2. Blancas: Rf6, Dg7. Negras: Rh8. Posición 3. Blancas: Rh1. Negras: Rb8, Df2. Posición 4. Blancas: Rh1, h2. Negras: Rb8, Df1. Examine cada posición paso a paso junto con los estudiantes.
5.2.	Juego «Jaque–Jaque Mate–Ahogado» Coloque posiciones en el tablero de demostración y pida a los estudiantes que digan si el rey (blanco o negro) está jaqueado, ahogado o en jaque mate. ¿Está el rey negro en jaque, jaque mate o ahogado en las posiciones 1-3? ¿Está el rey blanco en jaque, jaque mate o ahogado en las posiciones 4-6? Posición 1. Blancas: Rb6, Dc7. Negras: Rb8. Posición 2. Blancas: Rb6, Dc7. Negras: Ra8. Posición 3. Blancas: Rb6, Dc8. Negras: Ra8. Posición 4. Blancas: Rh1, h2. Negras: Rf2, Ah3. Posición 5. Blancas: Rh1, h2. Negras: Rf2, Ag2. Posición 6. Blancas: Rh1, h3. Negras: Rf2, Ag2.

	Examine cada posición paso a paso junto con los estudiantes.
5.3.	Las sesiones cara a cara en tableros personales y las sesiones en el tablero de suelo se realizan de la misma manera (puntos 5, 5.1 y 5.2). Puede pedir a los estudiantes que coloquen una posición específica utilizando la notación de ajedrez. Use fichas de colores para marcar los escaques a los que el rey (blanco o negro) no puede moverse.
5.4.	Haga los Ejercicios 3-4 (Lección 15) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*
6.	Ejemplos de tarjetas visuales.

1	**0**	**½**	**EMPATE**
MITAD	**½ MITAD**	**JAQUE MATE**	**AHOGADO**

HAS DADO JAQUE MATE	**HE DADO JAQUE MATE**
ESTÁS EN JAQUE MATE	**ESTOY EN JAQUE MATE**

EMPATE	**EMPATE**	**EMPATE**	**AHOGADO**

	**NO HAY JAQUE** **NO HAY MOVIMIENTOS**	**JAQUE** **NO HAY MOVIMIENTOS**

El juego ha terminado	Al final del juego consigues	
Has dado jaque mate	1	un punto
Empate	½	medio punto
Estás en jaque mate	0	cero puntos

Lección 16. Las normas de conducta. Reloj de ajedrez

Objetivos:

1. Introducir los conceptos de «jugar según las reglas», «reglas del ajedrez».
2. Explicar las normas básicas de conducta durante el juego.
3. Introducir el concepto de «reloj de ajedrez».
4. Introducir el reloj de ajedrez.
5. Explicar las reglas básicas para jugar con el reloj.

Actividades básicas: charla del maestro, presentación en un tablero de demostración, sesiones cara a cara en tableros personales, reloj de ajedrez, tareas escritas, actividad física.

Equipamiento: tablero de demostración con juego de piezas e imanes, tableros personales, juegos de piezas de ajedrez (un juego para cada tablero), círculos (fichas) de colores para tableros personales, reloj de ajedrez (1 unidad por tablero), tarjetas visuales.

#	Etapas
1.	Saludo. Pida a los estudiantes que coloquen la posición inicial en sus tableros. Ya sabéis cómo se mueven las piezas. Ya sabéis lo que es el jaque y el jaque mate. Juguemos al ajedrez hoy. Hay que jugar al ajedrez **según las reglas**. Hay **reglas de ajedrez**. Y hay un montón de ellos. Hoy aprenderéis las reglas básicas del ajedrez. Siente a los estudiantes en los tableros para que jueguen con las blancas.
1.1.	Hay que ser cortés. Antes de comenzar el juego, hay que darse la mano. Dé la mano a cada estudiante.
1.2.	Explique que el jugador con las piezas blancas hace un movimiento primero. Los movimientos en el ajedrez se hacen por turnos. Primero las blancas hacen un movimiento, luego las negras hacen un movimiento. Luego, las blancas vuelven a moverse, luego las negras se mueven. Y así sucesivamente hasta que termine el juego. Por turnos: Blancas – Negras – Blancas – Negras y así sucesivamente. Pida a los estudiantes que hagan el primer movimiento, ya que juegan con blancas. Entonces haga su movimiento. Luego pída a los estudiantes que hagan un movimiento otra vez. Juegue hasta 3-4 movimientos.
1.3.	Hay que guardar silencio durante el juego. Explique a los estudiantes que todos deben permanecer en silencio durante el juego. No podéis hablar entre vosotros. No podéis reíros de vuestro oponente. No podéis interrumpir su pensamiento diciendo «haz un movimiento». El maestro puede mostrar un video corto de cómo juegan los jugadores de ajedrez: en silencio, no hablan, hacen movimientos por turnos.
1.4.	«Pieza tocada, pieza jugada». Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Rg1, Tf1, f2, g2, h2. Negras: Rg8, Te8, f7, g7, h7. Explique que hay una regla «si un jugador toca una pieza, debe moverla». Tome la torre blanca y explique a los estudiantes que ahora **deben** mover la torre blanca. No se puede soltar la torre blanca y mover otra pieza blanca. ¡Pieza tocada, pieza jugada! ¡Cuidado! No podéis simplemente tocar las piezas durante el juego. Debéis mover una pieza

	que hayáis tocado primero. Esto es la regla.
1.5.	Dejar una pieza señala el final del movimiento. Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Rg1, Tf1, f2, g2, h2. Negras: Rg8, Te8, f7, g7, h7. Tome la torre blanca, muévala a e1 y suéltela. «De repente» se da cuenta de que la torre negra puede capturar a la blanca y dar jaque mate al rey blanco. Explique a los estudiantes que el movimiento se ha realizado. No **se puede rehacerlo**. No se puede tomar la torre blanca y moverla a otro escaque. Esto es la regla. Posición 2. Blancas: Rb1, Td1, a2, b2, c2. Negras: Rb8, Te8, a7, b7, c7. Tome la torre blanca, muévala a e1, pero no la suelte. Usted nota que la torre blanca puede ser capturada por la negra. Pero **no soltó** la torre blanca, así que **puede mover** la torre blanca a **otro escaque**, por ejemplo, a f1.
1.6.	Hay que avisar para ajustar las piezas. Tablero de demostración. Posición 1. Blancas: Rb1, Td1, a2, b2, c2. Negras: Rb8, Te8, a7, b7, c7.
	Al establecer una posición, coloque deliberadamente el rey blanco no en el centro de b1, sino entrando un poco en a1. Explique que ellos **quieren mover** la torre blanca a f1. Pero notan que el rey blanco está mal posicionado (no en el centro de b1). No se puede simplemente ajustar el rey blanco. Ya que tendrán que mover el rey blanco. Pieza tocada, pieza jugada. ¿Qué hacer? Es necesario decir «J'adoube» («Yo ajusto»), luego tomar el rey blanco y colocarlo correctamente en b1. Demuéstrelo diciendo «J'adoube» («Yo ajusto») y ajuste la posición del rey blanco. Ahora puedes mover la torre blanca a f1. No se le puede obligar a mover el rey blanco. Porque dijo «J'adoube» («Yo ajusto»). Esto es la regla. Si queréis colocar las piezas correctamente, primero decid «J'adoube» («Yo ajusto»). Pida a los estudiantes que digan «J'adoube» («Yo ajusto») y luego ajusten las piezas que estén fuera de lugar en su tablero.
1.7.	Explicar que todos los movimientos en el ajedrez se hacen con una mano. Tableros de ajedrez personales. Todos los movimientos en el ajedrez se hacen con una mano. Ya conocéis esta regla. Usad una mano para capturar una pieza. Usad una mano para enrocar. Usad una mano para promocionar un peón. Puede pedir a los estudiantes que coloquen posiciones específicas usando la notación de ajedrez. Posición 1. Blancas: Rg1, Td1, a2, g2. Negras: Rg8, Ad6, g7. ¿Qué pieza negra pueden capturar ahora las blancas? La torre blanca puede capturar al alfil negro. Pida capturar Td6 con una mano. Posición 2. Blancas: Rre1, Ta1, Th1, Ag5, a2, b2, c2, f2, g2, h2. Negras: Re8, Ta8, Th8, Ac4, a7, b7, c7, f7, g7, h7. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey blanco: corto o largo? Largo. Porque el alfil negro impide que el rey blanco atraviese el «escaque atacado» f1.
	Pida a los estudiantes que hagan un enroque largo con piezas blancas con una mano. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey negro: corto o largo? Corto. Porque el alfil blanco impide que el rey negro atraviese el «escaque atacado» d8. Pida a los estudiantes que hagan un enroque corto con piezas negras con una mano.

	Posición 3. Blancas: Rb7, c7. Negras: Rd7. ¿Cómo puede moverse ahora el peón blanco? El peón puede moverse a c8. ¿A qué pieza promocionaréis el peón? A una dama. O una torre. O un alfil. O un caballo. Vosotros decidís. Asegúrese de que los estudiantes usen una mano para mover el peón y reemplazarlo con otra pieza.
1.8.	El juego termina. ¿Qué hacer? Explique a los estudiantes que después de que termine el juego, deben darse la mano y colocar las piezas en la posición inicial. Un estudiante que jugó con blancas coloca piezas blancas. Un estudiante que jugó con negras coloca piezas negras.
1.9.	Haga el Ejercicio 1 (Lección 16) en papel.
2.	Reloj de ajedrez. Muestre a los estudiantes un reloj de ajedrez. Es un reloj especial para jugar al ajedrez. Se utiliza para asegurarse de que el juego no dure mucho. Hace mucho tiempo, la gente no usaba el reloj de ajedrez. Así que pudieron jugar al ajedrez durante varios días, o incluso meses.
2.1.	El reloj de ajedrez tiene dos diales. Un dial muestra el tiempo de las blancas. El otro dial muestra el tiempo de las negras. Encienda el reloj. El reloj se coloca al lado del tablero. Ponga los relojes al lado de cada tablero y enciéndalos dando, por ejemplo, una hora a cada jugador por juego. El dial que está más cerca de vosotros muestra el tiempo que tenéis para jugar al ajedrez. Una hora. El dial que está más cerca de mí muestra el tiempo que tengo para jugar al ajedrez. Una hora.
	Durante este tiempo (una hora) debéis terminar el juego. Se puede establecer otro tiempo para cada jugador, por ejemplo, 30 minutos.
2.2.	Cuando uno de los jugadores se queda sin tiempo, el dial mostrará ceros. Muestre cómo termina el tiempo y aparecen los ceros en el reloj de ajedrez. Si uno de los jugadores se queda sin tiempo, el juego se detiene. No podéis jugar más.
3.	Cómo jugar con el reloj de ajedrez. Pida a los estudiantes que coloquen la posición inicial y se sienten sobre el tablero desde el lado de las piezas blancas.
3.1.	Cómo encender el reloj de ajedrez. Pulse el botón «Start» para encender el reloj. Muestre el botón Start y pida a los estudiantes que lo pulsen en sus relojes. Empieza el tiempo de las blancas.
3.2.	Cómo cambiar el reloj en marcha. Explicar la regla «hay que usar la misma mano para jugar y pulsar el reloj». Relojes de ajedrez en tableros de ajedrez personales. Pida a los estudiantes que hagan un movimiento en sus tableros y luego pulsen el botón del reloj en la parte superior con **la misma** mano. Explique y muestre que al pulsar el botón se detiene el tiempo de los estudiantes y se inicia el tiempo del maestro. Vuestro tiempo se ha detenido. Mi tiempo comienza. Recordad la regla: usad la mano con la que hacéis los movimientos para presionar el botón en la parte superior. Haga una contrajugada y pulse el reloj con la misma mano. Llame la atención de los estudiantes sobre eso.

	Además, llame su atención sobre que el tiempo del maestro se ha detenido, ahora el tiempo de los estudiantes continúa. **Primero, hay que hacer un movimiento, luego pulsar el botón del reloj en la parte superior.** Juegue 3-4 movimientos. Puede mostrar un video corto de cómo los jugadores de ajedrez juegan con un reloj: primero hacen un movimiento, luego cambian el reloj en marcha usando la mano con la que hacen el movimiento.
3.3.	Cómo detener el reloj de ajedrez. El juego termina. Hay que detener el reloj. ¿Como hacer eso? Se necesita presionar el botón Start. Lo mismo que fue presionado al comienzo del juego. Ahora se necesita presionarlo para detener el tiempo de ambos jugadores. Pida a los estudiantes que presionen el botón Start para detener el tiempo de ambos jugadores.
4.	Juego «Asistente» Tablero de demostración. Reemplace el imán de color (imán en forma de signo de interrogación) con la pieza deseada para hacer un jaque mate en el tablero. Posición 1. Blancas: Rg1, Dg7, f2, g2, h2, un imán de color (signo de interrogación) en g3. Negras: Rg8, De6, Tf8, f7, h7. ¿Qué pieza blanca dio jaque al rey negro? Dama blanca. ¿Cómo puede el rey negro defenderse de este jaque? El rey negro puede capturar a la dama blanca. Porque la dama blanca está desprotegida. ¿Qué pieza blanca hay que poner en lugar del imán de color (signo de interrogación) para proteger a la dama blanca? La torre blanca. U otra dama blanca. Reemplace el imán de color (signo de interrogación) con una torre blanca. ¿Puede el rey negro capturar a la dama blanca ahora? No. Porque la torre blanca protege a la dama blanca. ¿Puede otra pieza negra capturar a la dama blanca? No. ¿Se puede cubrir el rey negro del jaque? No. ¿Puede el rey negro salir a h8? No. Porque la dama blanca bloquea este escaque. No hay defensa contra el jaque. Esto es jaque mate. La dama blanca da jaque mate al rey negro. Haga lo mismo con otras posiciones, en las que es necesario sustituir el signo de interrogación por la pieza blanca necesaria para que el rey negro quede en jaque mate. Posición 2. Blancas: Rg1, Dh7, Tf1, f2, g2, h2, un imán de color (signo de interrogación) en g5. Negras: Rg8, Dd6, Tf8, f7, g7. Posición 3. Blancas: Rb1, Db7, a2, b2, c2, un signo de interrogación en d5. Negras: Rb8, Td6, Cc8, a7, c7. Posición 4. Blancas: Re1, Ta7, un signo de interrogación en h8. Negras: Re8.
4.1.	Haga el Ejercicio 2 (Lección 16) en papel. *Los estudiantes hacen el ejercicio primero en tableros de ajedrez y luego en papel.*

5.	Ejemplos de tarjetas visuales.

RELOJ DE AJEDREZ

DOS DIALES:

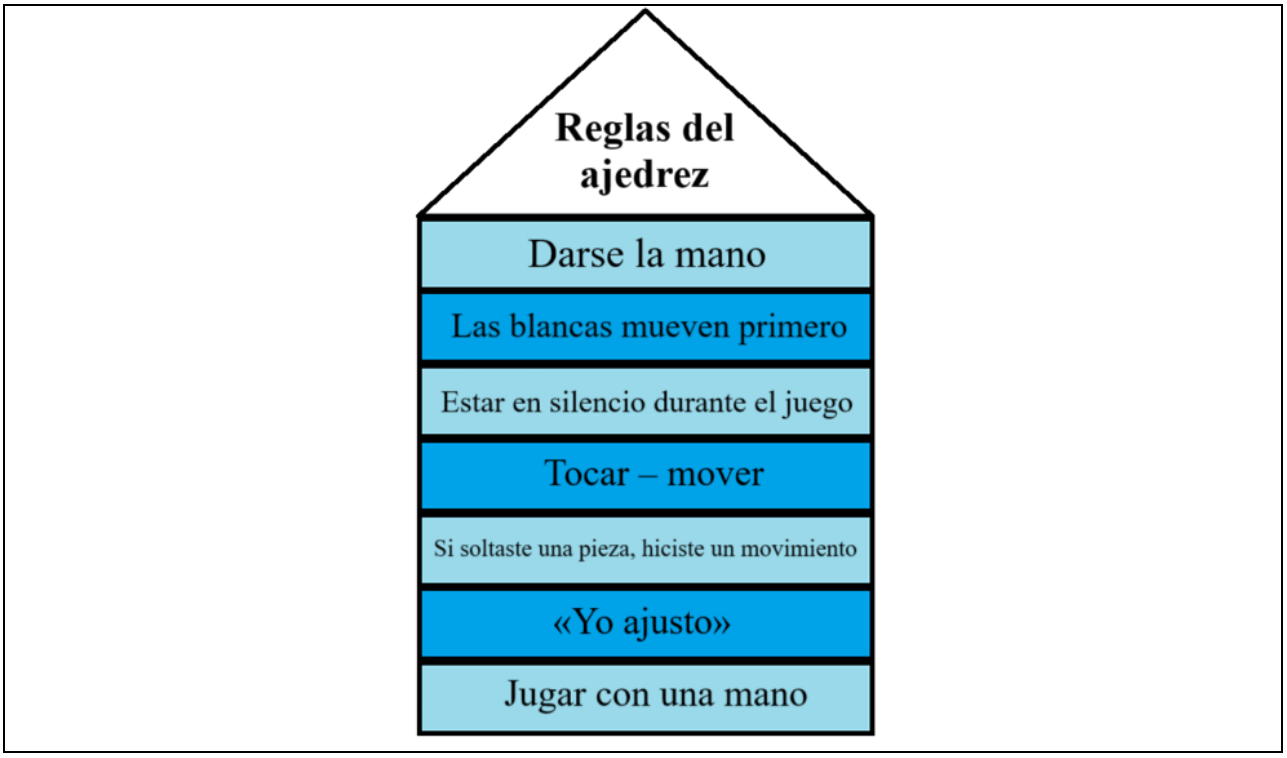
1. Muestra el tiempo de **las blancas.**

2. Muestra el tiempo de **las negras.**

EL TIEMPO SE ACABO

BOTÓN START

BOTÓN DEL CAMBIO


Reglas del ajedrez
Darse la mano
Las blancas mueven primero
Estar en silencio durante el juego
Tocar – mover
Si soltaste una pieza, hiciste un movimiento
«Yo ajusto»
Jugar con una mano

7. JUEGOS DE AJEDREZ ACTIVOS

Lección 1

Actividad 1 (Centro)

Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre el centro.
Se necesita: una hoja de papel cuadrada (40x40 cm), un lápiz o marcador rojo (o del color que prefieran los estudiantes).
Qué hacer:

- Doble la hoja de papel en un triángulo. Luego dóblela de nuevo en un triángulo más pequeño. Corte la punta del triángulo doblado para hacer un pequeño agujero. Abra la hoja y muestre un agujero en el **centro**.
- Dibuja un círculo alrededor del agujero en el centro con un lápiz. Muestre y pronuncie ***«centro»***.
- Entregue el papel a los estudiantes (si los estudiantes no tienen problemas del habla) para mostrar y repetir ***«centro».***
- Si los estudiantes responden bien a las recompensas, dé una recompensa después de que muestren y/o digan correctamente. La actividad se puede repetir tantas veces como sea necesario para la comprensión.

Actividad 2

2.1 (Centro)
Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre la esquina y el centro.
Se necesita: piezas de ajedrez grandes, un tablero de ajedrez de suelo donde el centro esté marcado con una pieza de ajedrez y las flechas indiquen direcciones en diagonal desde las esquinas hacia el centro.
Qué hacer:

- Junto con los estudiantes, párese en la ***esquina*** del tablero de ajedrez de suelo con una pieza de ajedrez en la mano y diga: ***«Estoy en la esquina».***
- Luego diga: ***«Voy al centro».*** Camine hacia el centro en la dirección de la flecha y diga expresivamente: «***Voy al centro*»*.* Al llegar al centro del tablero de ajedrez, diga: «***Estoy en el centro***», y coloque la pieza de ajedrez en el centro.
- Pida a un estudiante: «***Ve al centro».***
- El estudiante hace lo mismo. Si el estudiante no repite la tarea, realice la actividad junto con él.
- Así, los estudiantes van al centro del tablero desde todas las esquinas y colocan piezas de ajedrez en el centro.
- Repita la tarea hasta que los estudiantes puedan hacerlo bien y de forma independiente. Cuando los estudiantes completen la tarea correctamente, recompénselos y complique gradualmente la tarea haciendo lo mismo en un tablero de ajedrez ordinario.

2.2 (Esquina)

Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre la esquina.

Se necesita: piezas de ajedrez, un tablero de ajedrez de suelo donde el centro esté marcado con una pieza de ajedrez y las flechas indiquen direcciones en diagonal desde las esquinas hacia el centro.

Qué hacer:

- Párese en el centro del tablero de ajedrez del piso e invite a los estudiantes a pararse junto a usted. Di: «***Estoy en el centro***», «***Voy a la esquina***». Camine y diga expresivamente: «***Estoy caminando hacia la esquina*»,** coloque una pieza de ajedrez en la esquina.
- Pida a un estudiante que ***vaya a la esquina.***
- Así, los estudiantes van del centro a la esquina del tablero y colocan allí una pieza de ajedrez. Si el estudiante no repite la tarea, realice la actividad junto con él.
- Repita la tarea hasta que los estudiantes puedan hacerlo bien y de forma independiente. Cuando los estudiantes completen la tarea correctamente, recompénselos y complique gradualmente la tarea haciendo lo mismo en un tablero de ajedrez ordinario.

Actividad 3 (Esquina)

Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre la esquina**.**

Se necesita: un aula o un tablero de ajedrez de suelo si el aula no es adecuada para la actividad.

Qué hacer:

- Muestre las esquinas del aula (o del tablero de ajedrez de suelo), camine y toque la esquina. Coloque una pieza de ajedrez en la esquina y pronuncie ***«esquina»*** . Haga lo mismo con otra esquina. Pida a los estudiantes que coloquen un objeto y digan ***«esquina»*** por sí mismos en la tercera y cuarta esquina.
- Pida a los estudiantes que cuenten las esquinas – señalen y llámenlas juntos.
- Luego, los estudiantes caminan y se paran en cada esquina.
- Repita la tarea hasta que los estudiantes puedan hacerlo bien y de forma independiente. Cuando los estudiantes completen la tarea correctamente, recompénselos y complique gradualmente la tarea.

Actividad 4 (Centro, escaques centrales)

Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre los escaques centrales.

Se necesita: un tablero de ajedrez de papel, un lápiz o marcador rojo (o del color que prefieran los estudiantes).

Qué hacer:

- Dibuje líneas diagonales de esquina a esquina del tablero de ajedrez de papel. Dibujé un punto donde las líneas se cruzan y di ***«centro».***
- Rodee los 4 escaques en ese punto. Muestre y pronuncie ***«escaques centrales»***.
- Dibuje líneas diagonales de esquina a esquina en otro tablero de ajedrez de papel y dé a los estudiantes un marcador para colocar un punto en el centro y rodear los escaques centrales y nombrarlos.
- Si a los estudiantes les resulta difícil repetir eso por sí mismos, ayúdeles y déjeles gradualmente más acciones.

- Luego, puede pedirles a los estudiantes que muestren y repitan (si no tienen dificultades del habla) ***«escaques centrales».***
- Si los estudiantes responden bien a las recompensas, dé una recompensa después de que muestren y/o digan correctamente. La actividad se puede repetir tantas veces como sea necesario para la comprensión.

Actividad 5 (Esquinas y bordes)

Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre las esquinas y los bordes.
Se necesita: un tablero de ajedrez de papel, un lápiz o marcador rojo (o del color que prefieran los estudiantes).
Qué hacer:

- Rodee las esquinas del papel con un lápiz de color y di «esquina (borde)», muestre y repita «***esquina (borde)»***.
- Si los estudiantes no tienen dificultades para hablar, pídales que muestren y repitan ***«esquina (borde)»***.
- Si los estudiantes responden bien a las recompensas, dé una recompensa después de que muestren y/o digan correctamente.

Actividad 6 (lados, flechas)

Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para seguir la dirección de una flecha, seguir instrucciones simples de una sola acción, dirigir la atención a los atributos necesarios (flechas).
Se necesita: un tablero de ajedrez de suelo, flechas largas y cortas impresas de gran tamaño o pegatinas de flechas.
Qué hacer:

- Antes de comenzar la tarea, coloque (o pegue) flechas largas y cortas en el tablero de ajedrez de suelo en diferentes direcciones.
- Párese en un lado del tablero de ajedrez de suelo y diga: ***«Estoy siguiendo la flecha»*** y camine en esta dirección, deténgase en la punta de la flecha.
- Los estudiantes se paran al comienzo de otra flecha. Pida a los estudiantes que ***caminen a lo largo de la flecha.***
- Luego puede complicar la tarea y turnarse para hacer los mismos pasos con las instrucciones *«Camino a lo largo de la flecha corta (o larga)»* instruyendo luego a los estudiantes *«Sigue la flecha corta (o larga)»*, si los estudiantes pueden distinguir entre los conceptos «largo» y «corto». Puede complicar gradualmente la tarea haciéndola en el tablero de ajedrez de suelo con 2-3 flechas en él.
- Recompense a los estudiantes si siguen las instrucciones correctamente.

Actividad 7 (Movimiento horizontal y vertical)

Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para seguir la dirección de la flecha, introducir los conceptos «horizontalmente, verticalmente».
Se necesita: un tablero de ajedrez, flechas de diferentes longitudes, piezas de ajedrez.

Qué hacer:

- Coloque 2 flechas en el tablero de ajedrez horizontalmente y verticalmente, y coloque una pieza de ajedrez al comienzo de las flechas.
- Aleje la pieza de los estudiantes a lo largo de la flecha hacia la derecha o hacia la izquierda y diga **«Me muevo horizontalmente».**
- Aleje la pieza de los estudiantes a lo largo de la flecha hacia adelante y diga **«Me muevo verticalmente».**
- Luego vuelva a colocar la pieza al comienzo de las flechas y pida a los estudiantes **«Muévete horizontalmente», «Muévete verticalmente»** para que los estudiantes repitan las acciones.
- Puede complicar gradualmente la tarea cambiando alternativamente la ubicación inicial de las flechas en el tablero.
- Recompense a los estudiantes si siguen las instrucciones correctamente.

Actividad 8

8.1 (negro, blanco).
Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre «blanco» y «negro».
Se necesita: un tablero de ajedrez de suelo, tarjetas blancas y negras, un tablero de ajedrez.
Qué hacer:

- Párese en un escaque negro del tablero de ajedrez de suelo y pronuncie **«Negro»** y levante una tarjeta negra. Dé un paso al siguiente escaque blanco y diga **«Blanco»**, levante una tarjeta blanca, y así sucesivamente.
- Haga lo mismo junto con los estudiantes.
- Puede complicar la tarea. Pida a los estudiantes que se paren en el escaque negro, luego pronuncien «negro» y levanten una tarjeta negra. Haga lo mismo con el blanco.
- Recompense a los estudiantes si siguen las instrucciones correctamente.

Puede hacer la misma tarea en el tablero de ajedrez si no hay suficiente espacio en el aula.

8.2 (negro, blanco)
Objetivo: desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre «blanco» y «negro».
Se necesita: una hoja de papel de colores con escaques dibujados (primero puede tener cuatro escaques, luego añadir más hasta el número en el tablero de ajedrez), lápices blancos y negros y una pieza de ajedrez.
Qué hacer:

- Diga «negro», tome un lápiz negro y pinte el primer escaque, luego diga «blanco», tome un lápiz blanco y pinte el siguiente escaque.
- Haga lo mismo junto con los estudiantes.
- Puede animar gradualmente a los estudiantes a que completen la tarea de forma independiente.
- También puede pedir a los estudiantes que pinten más escaques.
- Recompense a los estudiantes si siguen las instrucciones correctamente.

Actividad 9 (números 1-8, letras A-H)

Objetivo: desarrollar la habilidad de los estudiantes para contar y encontrar los números 1-8 y las letras A-H**.**
Se necesita: dos juegos de tarjetas con los números 1-8 y las letras A-H, un tablero de ajedrez, un tablero de ajedrez de suelo.
Qué hacer:

- Primero, coloque las tarjetas de números sobre la mesa verticalmente en orden creciente desde el lado de los estudiantes. Ponga otro conjunto de números al lado.
- Diga «uno». Tome «uno» del segundo conjunto y colóquelo junto al número del primer conjunto. Haga lo mismo con los demás números hasta el 8. Pida a los estudiantes que hagan lo mismo por sí mismos.
- Si 8 números son demasiados para los estudiantes a la vez, primero tome el número más grande que los estudiantes puedan completar, luego añada los números gradualmente.
- Cuando los estudiantes aprendan los números, puede dar instrucciones en diferente orden, por ejemplo, «1, 4, 2, 7, 5, ... etc».
- Puede hacer el mismo ejercicio sobre un tablero de ajedrez y/o tablero de ajedrez de suelo.
- Luego haga el mismo ejercicio con las letras **A-H**.
- Recompense a los estudiantes si siguen las instrucciones correctamente.

Actividad 10 (línea diagonal)

Objetivo: desarrollar el concepto de la línea diagonal.
Se necesita: una hoja de papel cuadrada/rectangular, una regla, un lápiz/marcador.
Qué hacer:

- Junto con los estudiantes, doble la hoja de papel de tal manera que se forme un triángulo, luego abra la hoja de papel. Muestre el pliegue diagonal resultante, dibuje una línea en el pliegue con un lápiz y, mostrando la línea, repita ***«diagonal larga».*** Muestre y repita: ***«Diagonal larga».*** Puede pedirles a los estudiantes que muestren y repitan (si los estudiantes no tienen dificultades del habla).
- Puede hacerlo en un tablero de ajedrez de papel. Abriendo una hoja de papel, dibuje una diagonal en el pliegue. También puede hacer una línea diagonal larga en el otro lado del papel. Muestre una tarjeta para que los estudiantes lo comparen y digan en voz alta.
- Si los estudiantes han entendido y dominado la línea diagonal larga, muestre y dibuje pequeñas diagonales de la misma manera en un tablero de ajedrez de papel.
- Si los estudiantes responden bien a las recompensas, dé una recompensa después de que muestren y/o digan correctamente.

Actividad 11 (Línea diagonal, líneas diagonales más largas y cortas)

Objetivo: desarrollar los conceptos de diagonal, diagonal corta, diagonal larga.
Se necesita: un tablero de ajedrez de suelo, tarjetas con números.
Qué hacer:

- Pida a los estudiantes (ayúdelos) que se paren en una de las esquinas del tablero de ajedrez de suelo y dé instrucciones para caminar (dar un paso) ***de una esquina a la opuesta (de A1 a H8)***, es decir, en ***diagonal***.
- Invite a los estudiantes a caminar y contar al mismo tiempo. Llame la atención de los estudiantes a que hay 8 pasos en la ***línea diagonal larga*** . Cuente simultáneamente con pasos de uno a ocho (8 escaques) y muestre la tarjeta correspondiente «8». Cuando los estudiantes caminan a lo largo de una línea diagonal larga de 8 escaques, deben decir al principio y al final de esa línea diagonal **«la línea diagonal más larga».**
- Luego, los estudiantes caminan a lo largo de las siguientes líneas diagonales, respectivamente 7, 6, etc., hasta llegar a ***la más corta***. En la más corta pronuncian **«la línea diagonal más corta».**
- Al principio, puede ayudarlos a hacer la tarea. Luego, los estudiantes deben caminar de forma independiente, por ejemplo, a lo largo de la línea diagonal más larga.
- Puede hacer la tarea utilizando flechas.
- Repita la tarea hasta que los estudiantes puedan hacerlo bien y de forma independiente. Cuando los estudiantes completen la tarea correctamente, recompénselos y complique gradualmente la tarea.

Lección 2

Actividad 1

1.1. (Piezas de ajedrez, piezas blancas y negras).
Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para distinguir las piezas por color (siguiendo el ejemplo de las piezas de ajedrez).
Se necesita: dos cajas de colores blanco y negro, piezas de ajedrez blancas y negras.
Qué hacer:

- Coloque cajas y piezas de ajedrez frente a los estudiantes. Invite a los estudiantes a ordenar las piezas por color.
- Tome una pieza blanca, colóquela en la caja blanca y pronuncie «pieza blanca».
- Luego pídales a los estudiantes que encuentren las piezas blancas y las coloquen en la caja blanca. Haga lo mismo para las piezas negras.
- Puede complicar la tarea y organizar las piezas en un orden mixto.

1.2. (Piezas de ajedrez, piezas blancas y negras).
Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para distinguir las piezas por su forma (siguiendo el ejemplo de las piezas de ajedrez).
Se necesita: cajas, imágenes laminadas de piezas de ajedrez con velcro, piezas de ajedrez blancas y negras.
Qué hacer:

- Coloque 3 cajas y 3 tipos de piezas de ajedrez (por ejemplo, peones, caballos y torres) frente a los estudiantes. Invite a los estudiantes a ordenar las piezas por forma.
- Tome una pieza de ajedrez (por ejemplo, un peón blanco) y colóquela en una caja con la imagen correspondiente y pronuncie «peón blanco».
- Pida a los estudiantes que encuentren los peones blancos y que los coloquen en la caja blanca para los peones blancos. Haga lo mismo para la torre y el caballo. Puede hacer la tarea en un orden variado.
- También puede complicar la tarea añadiendo una pieza de ajedrez y una caja con la imagen correspondiente.
- Cuando los estudiantes completen con éxito la tarea, recompénselos. Continúe haciendo la tarea hasta que los estudiantes puedan completarla de forma independiente. Puede complicar la tarea después de eso.

Actividad 2 (Piezas de ajedrez)

Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para identificar piezas de ajedrez.
Se necesita: imágenes inacabadas de piezas de ajedrez, donde la parte inacabada se dibuja con una línea de puntos, un lápiz o un marcador.

Qué hacer:

- Muestre las imágenes inacabadas de las piezas de ajedrez, donde la parte inacabada se dibuja con una línea de puntos, e invite a los estudiantes a terminar las imágenes y luego nombrar las piezas en ellas.
- Primero puede usar imágenes en las que falta una parte muy pequeña de una pieza.
- Continúe haciendo la tarea hasta que los estudiantes puedan terminar el dibujo y nombrar la pieza de ajedrez de forma independiente. Después de eso, puede complicar la tarea: por ejemplo, proporcione imágenes inacabadas de 2 o 3 piezas. Continúe haciendo la tarea hasta que los estudiantes puedan completarla de forma independiente.
- Cuando los estudiantes completen con éxito la tarea, recompénselos. Continúe haciendo la tarea hasta que los estudiantes puedan completarla de forma independiente.

Actividad 3

Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para identificar piezas de ajedrez.
Se necesita: piezas de ajedrez blancas y negras laminadas que son cortadas en un rompecabezas.
Qué hacer:

- Muestre una pieza de ajedrez que consta de dos partes, conéctelas para obtener una imagen completa y nombre la pieza.
- Pida a los estudiantes que conecten dos mitades de las piezas de ajedrez para obtener imágenes completas y que nombren las piezas en ellas. Llame la atención de los estudiantes a la condición que ha cambiado.
- Puede complicar la tarea añadiendo piezas de rompecabezas, luego puede intentar cortar las piezas de manera desigual.
- Continúe haciendo la tarea hasta que los estudiantes puedan completarla de forma independiente. Después de eso puede complicar la tarea: añada otras piezas, introduzca diferentes colores, corte imágenes en más partes. Si los estudiantes completan con éxito la tarea, recompénselos y enfatice su éxito.

Actividad 4

Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para identificar piezas de ajedrez.
Se necesita: piezas de ajedrez blancas y negras sobre un fondo gris impresas en hojas separadas de papel A6 (105x148 mm).
Qué hacer:

- Doble las hojas de papel con las piezas de ajedrez impresas para mantener la imagen dentro. Dé estas hojas de papel a los estudiantes una a la vez.
- Pida a los estudiantes que abran la hoja de papel y nombren la pieza en ella.
- Los estudiantes nombran las piezas y, si la respuesta es correcta, reciben una recompensa.
- Puede hacer la tarea en grupo, repartiendo hojas de papel a todos los estudiantes uno por uno.

Actividad 5

Objetivo: desarrollar la capacidad de los estudiantes para encontrar la disposición correcta de las piezas.
Se necesita: un tablero de ajedrez y piezas de ajedrez.
Qué hacer:

- Coloque las piezas de ajedrez en el tablero. Una de las piezas blancas se encuentra en el mismo escaque entre las piezas negras y la pieza negra entre las piezas blancas.
- Pregunte a los estudiantes qué piezas no están en su lugar y colóquelas correctamente.
- Si los estudiantes no pueden completar la tarea, muéstrela y hágala usted mismo.
- Luego puede hacer la tarea con otras piezas. Puede complicar gradualmente la tarea intercambiando más y más piezas.
- Si los estudiantes completan con éxito la tarea, recompénselos y enfatice su éxito.

Lección 3

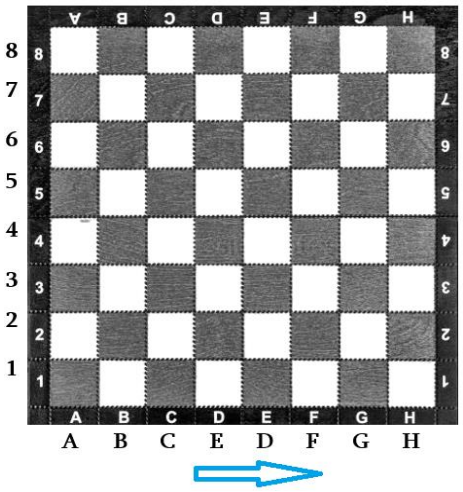
Actividad 1

1.1 (Notación de líneas verticales y horizontales)
Objetivo: desarrollar el conocimiento de los estudiantes sobre la notación de líneas verticales y horizontales, así como la concentración, la atención y la memoria.
Se necesita: un tablero de ajedrez, tarjetas con letras A-H y números 1-8.
Qué hacer:

- Ponga un tablero de ajedrez y 3 símbolos de las líneas verticales impresas en papel.
- Pregunte a los estudiantes dónde está A en el tablero. Señale al tablero, búsquela entre las letras impresas y colóquela debajo de la letra «A» en el tablero. Haga lo mismo con las siguientes tres letras.
- Luego invite a los estudiantes a buscar y mostrar A en el tablero. – Si a los estudiantes les resulta difícil, ayúdelos. - Pida a los estudiantes que encuentren la letra A en el papel, la tomen y la pongan en el tablero.
- Haga lo mismo con otras letras y números, añadiendo gradualmente nuevas tarjetas hasta «H» y «8».
- Independientemente de si los estudiantes tienen problemas del habla o no, siempre pronuncie las letras y los números cuando los muestra. Si los estudiantes no tienen problemas del habla, también pronuncian una letra (o un número).
- Si los estudiantes hacen la tarea bien, recompénselos.

1.2
Objetivo: desarrollar el conocimiento de los estudiantes sobre la notación de líneas verticales y horizontales, así como la concentración, la atención y la memoria.
Se necesita: un tablero de ajedrez, tarjetas con letras A-H y números 1-8**.**
Qué hacer:

- Coloque tarjetas con letras y números al lado de los símbolos en el tablero. Intercambie 2 de ellos, luego 3, etc.
- Pida a los estudiantes que los coloquen correctamente. Si a los estudiantes les resulta difícil o no entienden las instrucciones, hágalo usted mismo. Invite gradualmente a los estudiantes a hacer la tarea por sí mismos.
- Si los estudiantes lo hacen bien, también puede intercambiar las etiquetas de las líneas verticales y horizontales.
- Independientemente de si los estudiantes tienen problemas del habla o no, siempre pronuncie las letras y los números cuando los muestra. Si los estudiantes no tienen problemas del habla, también pronuncian una letra (o un número).
- Por ejemplo:



1.3

Objetivo: desarrollar el conocimiento de los estudiantes sobre la nominación de líneas verticales y horizontales, así como la concentración, la atención, la memoria y la comparación.

Se necesita: tarjetas con letras A-H y números 1-8**.**

Qué hacer:

- Coloque las tarjetas con las letras A-H (o los números 1-8) en una línea sobre la mesa (sin tablero de ajedrez). Intercambie 2 tarjetas y pida a los estudiantes que las arreglen.
- Entonces puede complicar la tarea intercambiando más letras (o números).
- También puede complicarlo poniendo un número en fila con letras, etc.
- O poniéndolos en orden mixto y pidiendo a los estudiantes que los corrijan.
- Independientemente de si los estudiantes tienen problemas del habla o no, siempre pronuncie las letras y los números cuando los muestra. Si los estudiantes no tienen problemas del habla, también pronuncian una letra (o un número).
- Si los estudiantes hacen la tarea bien, recompénselos.

1.4

Objetivo: desarrollar el conocimiento de los estudiantes sobre la notación de líneas verticales y horizontales, así como la concentración, la atención y la memoria, el conocimiento del concepto de «junto a».

Se necesita: tarjetas con letras A-H y números 1-8.

Qué hacer:

- Coloque las tarjetas con las letras A-H (o los números 1-8) en una línea sobre la mesa.
- Pida a los estudiantes que muestren una o más letras junto a «A», «B», etc. Continúe con los números.
- Si a los estudiantes les resulta difícil, ayúdeles, pero gradualmente permita que los estudiantes hagan la tarea por sí mismos.
- Independientemente de si los estudiantes tienen problemas del habla o no, siempre pronuncie las letras y los números cuando los muestra. Si los estudiantes no tienen problemas del habla, pídales que pronuncien letras o números.
- Si los estudiantes hacen la tarea bien, recompénselos.

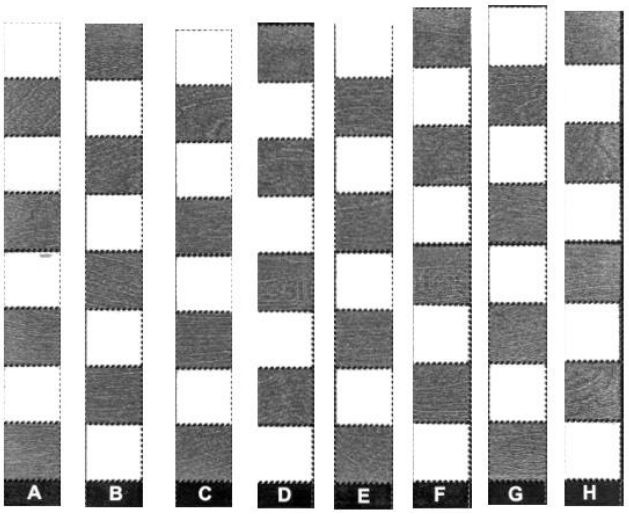
1.5

Objetivo: desarrollar el conocimiento de los estudiantes sobre la notación de líneas verticales y horizontales, así como la concentración, la atención y la memoria, el conocimiento del concepto de «junto a».

Se necesita: tiras de tablero de ajedrez como se muestra en el ejemplo.

Qué hacer:

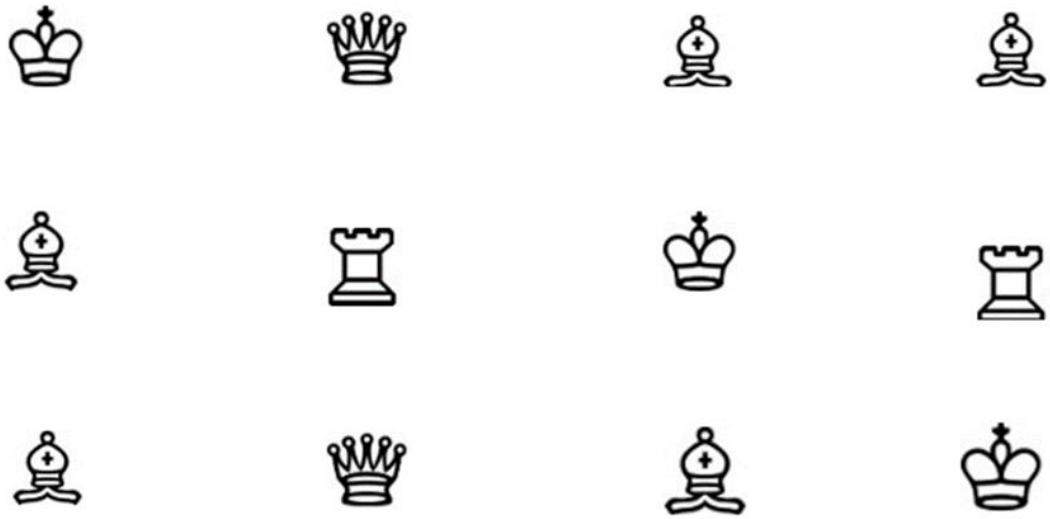
- Señale a las letras y pronúncielas. Intercambie las tiras y pida a los estudiantes que las arreglen o ensamblen el tablero de ajedrez por letras (números).
- Al colocar alternativamente las tiras, los estudiantes pronuncian letras (o números) si no tienen dificultades del habla.



- También puede utilizar un tablero de ajedrez impreso con las posiciones iniciales de las piezas.
- Si los estudiantes hacen la tarea bien, recompénselos.

Actividad 2 (Nombres cortos de piezas adaptados según el test de la agudeza visual)

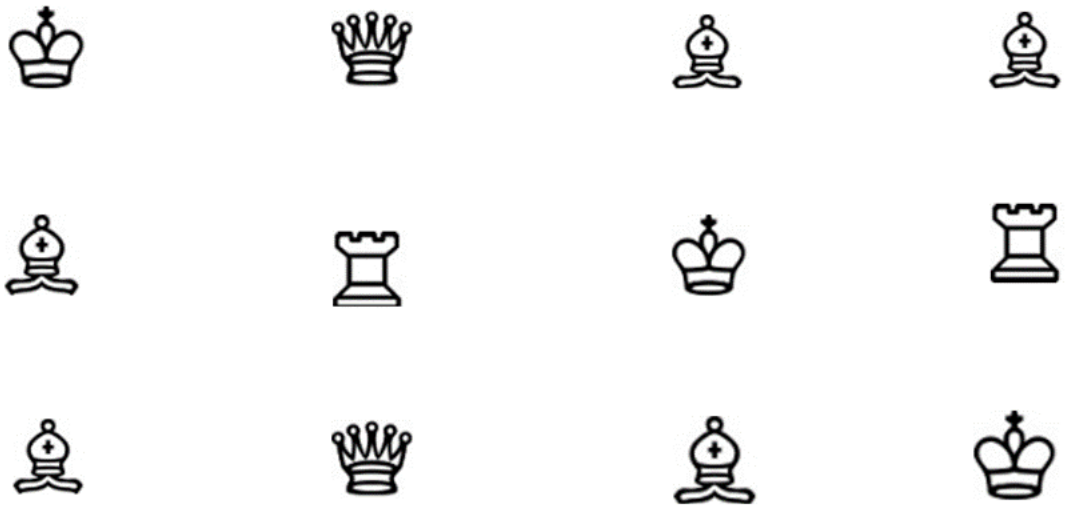
Objetivo: aprender nombres cortos de piezas, desarrollar atención, percepción visual, comparación.
Se necesita: papel A4 (como en el ejemplo a continuación), un lápiz, nombres cortos de piezas en tarjetas de cartón (R, D, T, A, C) y tarjetas vacías (para peones) – 5x5 cm.



Qué hacer:

- Componga material motivador de acuerdo con este modelo. Primero, coloque 3 piezas en un orden mixto.
- Pida a los estudiantes que escriban los nombres de las piezas debajo de ellas como en la imagen (o use tarjetas con nombres, si los estudiantes no pueden escribir), y muestre la línea superior.
- Si los estudiantes no pueden completar la tarea, ayúdelos a comparar las piezas.
- Si a los estudiantes les resulta difícil manejar varias piezas en la primera línea, primero puede tener sólo una pieza y luego añadir otras gradualmente, por ejemplo:

R



- Si se usa un peón, no se escribe nada debajo y no se coloca una tarjeta.
- Independientemente de si los estudiantes tienen problemas del habla o no, siempre pronuncie las letras y los números cuando los muestra. Si los estudiantes no tienen dificultades del habla, pídales que pronuncien los nombres.
- Si los estudiantes hacen la tarea bien, recompénselos.

Actividad 3

Objetivo: mejorar la atención de los estudiantes, la capacidad de seguir visualmente la línea (para promover la habilidad previa), encontrar los escaques en el tablero, aprender nombres cortos de piezas.
Se necesita: impresos (como en los ejemplos), un lápiz.

3.1
Qué hacer:

- Prepare un impreso (Ejemplo 1) con nombres cortos de piezas en un lado e imágenes de piezas en el otro. Puede comenzar con tres piezas y sus nombres cortos.
- Pida a los estudiantes que conecten las piezas con sus nombres cortos.
- Puede complicar gradualmente la tarea aumentando el número de piezas.

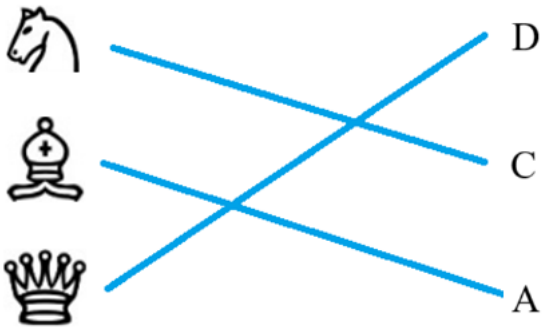
Ejemplo 1

3.2

Qué hacer:

- Prepare un impreso (Ejemplo 2) con nombres cortos de piezas en un lado e imágenes de piezas en el otro. Puede comenzar con tres piezas y sus nombres cortos.
- Pida a los estudiantes que encuentren las conexiones de las piezas con sus nombres cortos y que encuentren las conexiones incorrectas.
- Puede complicar gradualmente la tarea aumentando el número de piezas.

Ejemplo 2

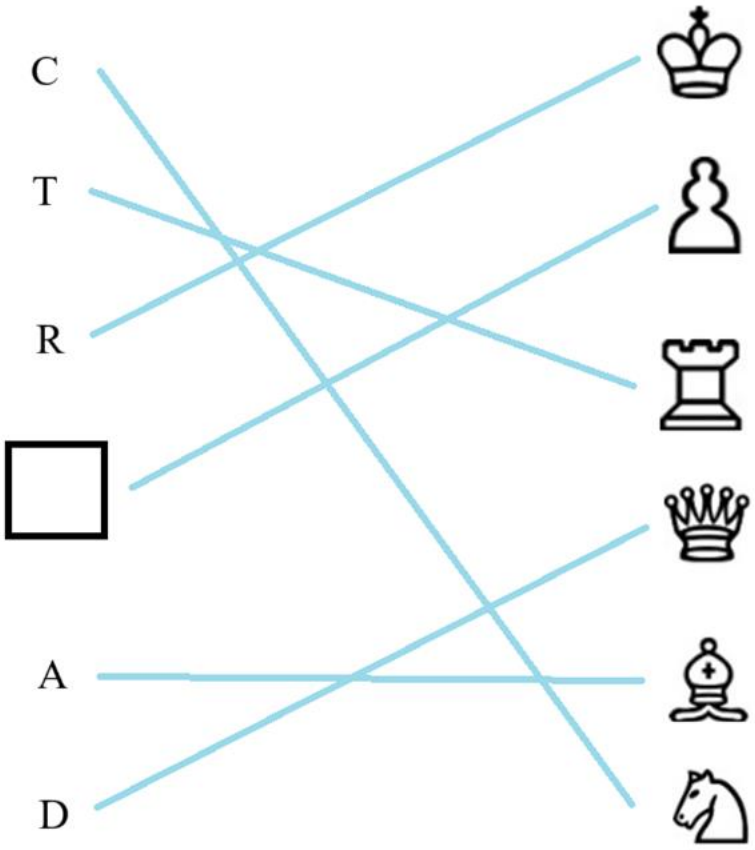


3.3

Qué hacer:

- Prepare un impreso (Ejemplo 3) con nombres cortos de piezas en un lado e imágenes de piezas en el otro. Están conectados con líneas rectas. Puede comenzar con tres piezas y sus nombres cortos.
- Pida a los estudiantes que sigan las conexiones entre las piezas y sus nombres cortos. Muestre un camino a la pieza con su dedo (lápiz).
- Puede complicar gradualmente la tarea aumentando el número de piezas.

Ejemplo 3

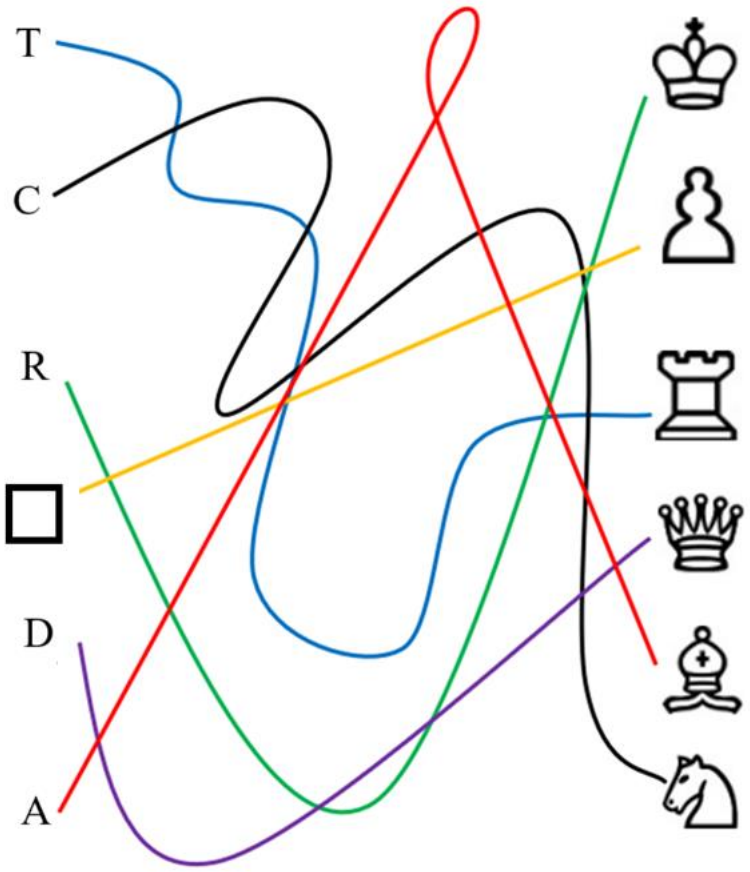


3.4

Qué hacer:

- Prepare un impreso (Ejemplo 4) con nombres cortos de piezas en un lado e imágenes de piezas en el otro. Están conectados con líneas curvas. Puede comenzar con tres piezas y sus nombres cortos. Alternativamente, primero puede usar líneas de conexión de diferentes colores para seguirlas fácilmente y luego puede hacerlas negras.
- Pida a los estudiantes que sigan las conexiones entre las piezas y sus nombres cortos. Muestre un camino a la pieza con su dedo (lápiz).
- Puede ser útil no mezclar las líneas curvas demasiado al principio. Complique las líneas a medida que los estudiantes desarrollan la capacidad de seguir líneas. Puede complicar gradualmente la tarea aumentando el número de piezas. Se pueden intercambiar filas de imágenes y nombres cortos de piezas.
- Después de cada finalización exitosa de la tarea, recompense a los estudiantes.

Ejemplo 4



Lecciones 4-11. Piezas de ajedrez y su valor

Actividad (Tienda de piezas)

Objetivo: desarrollar el concepto del valor de los objetos (por ejemplo, piezas de ajedrez), mejorar el pensamiento visual activo.
Se necesita: un tablero de ajedrez laminado con velcro, piezas de ajedrez laminadas (muchos peones) con su valor escrito en ellas, cuatro cajas para piezas de ajedrez.

1.
Qué hacer:

- Coloque y adjunte cartas con piezas de ajedrez en el tablero, dejando espacio vacío sólo para una de las piezas (torre, caballo, dama o alfil).
- Se coloca una caja con peones (esto es un banco) frente a los estudiantes, y las cajas para torres, caballos, damas y alfiles se colocan frente al maestro.
- Pida a los estudiantes que llenen el espacio vacío (por ejemplo, con un caballo) y le den a usted 3 peones del banco. Los estudiantes toman 3 peones del banco, se los dan al maestro, quien les entrega el caballo y les pide que lo pongan en su lugar. Continúe con el intercambio de las otras piezas.
- Si los estudiantes tienen éxito, recompénselos.

2.
Qué hacer:

- Coloque y adjunte tarjetas con piezas de ajedrez en el tablero, dejando un espacio vacío sólo para dos o más piezas (torre, caballo, dama o alfil).
- Se coloca una caja con peones (esto es un banco) frente a los estudiantes, y las cajas para torres, caballos, damas y alfiles se colocan frente al maestro.
- Pida a los estudiantes que llenen los espacios vacíos: los estudiantes le dan peones del banco por el valor de una torre o un caballo. Los estudiantes cuentan 3 o 5 peones del banco, se los dan al maestro quien los cambia por la pieza correspondiente y dice: «Ponlo en su lugar». Continúe con otras piezas.
- Si los estudiantes tienen éxito, recompénselos.

3.
Qué hacer:

- Coloque un tablero de ajedrez vacío y una caja con peones frente a los estudiantes. La tarea es colocar todas las piezas en el tablero. El maestro «vende» piezas. Los estudiantes «pagan» con peones para «comprar» otras piezas.
- Por ejemplo, los estudiantes toman 5 peones del banco y los cambian por una torre.
- Continúe con otras piezas.
- Si a los estudiantes les resulta difícil seguir las instrucciones, realice todos los pasos junto con ellos varias veces.
- Si los estudiantes tienen éxito, recompénselos.

4.

Qué hacer:

- Coloque un tablero de ajedrez vacío frente a usted y cajas con otras piezas (dama, alfiles, torres y caballos) frente a los estudiantes. La tarea es colocar las piezas en el tablero. Pida a los estudiantes que le «vendan» un caballo por 3 peones. Dé los peones a los estudiantes. Los estudiantes encuentran un caballo en la caja y se lo dan.
- Continúe con otras piezas.
- Si a los estudiantes les resulta difícil seguir las instrucciones, realice todos los pasos junto con ellos varias veces.
- Si los estudiantes tienen éxito, recompénselos.

Nota:

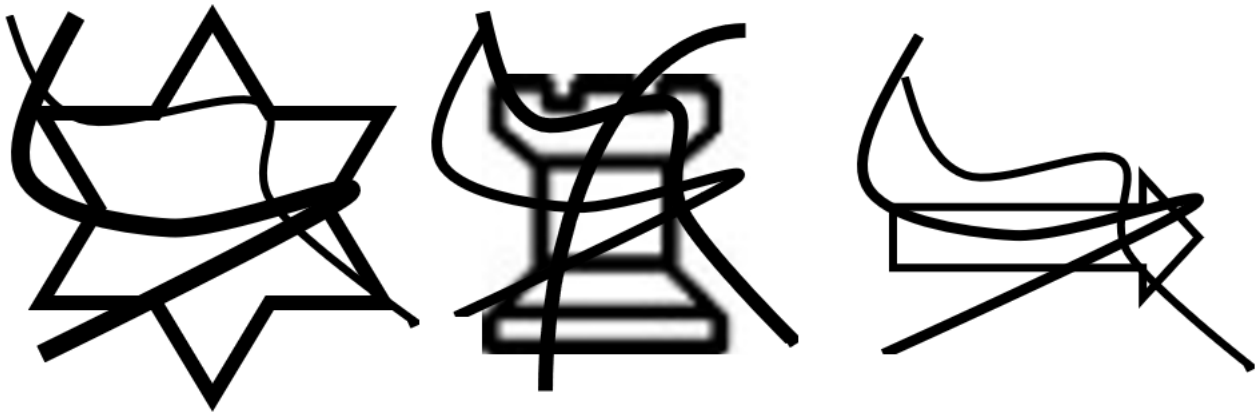
- Estas tareas también se pueden realizar con otras combinaciones de piezas o tarjetas (por ejemplo, el banco sólo tiene tarjetas con números; se puede pagar con otras piezas y sacar peones; o cambiar por una torre, recibir o pagar con un alfil y 2 peones), etc.
- Puede tener los valores de las piezas en la mesa («lista de precios»).
- Siempre deje el rey en el tablero de ajedrez y diga: «El rey no tiene precio», o «El rey compra el alfil (u otras piezas)».

8. ACTIVIDADES COGNITIVAS

Actividad 1. Imágenes mixtas

Objetivo: mejorar la atención de los estudiantes, su percepción visual.
Se necesita: un impreso (véase ejemplos a continuación), lápices de colores.
Qué hacer:

- Pida a los estudiantes que busquen objetos en imágenes mixtas, los pinten, digan cuál es una pieza de ajedrez, la nombren, digan cuál es su valor, lo anoten, etc.

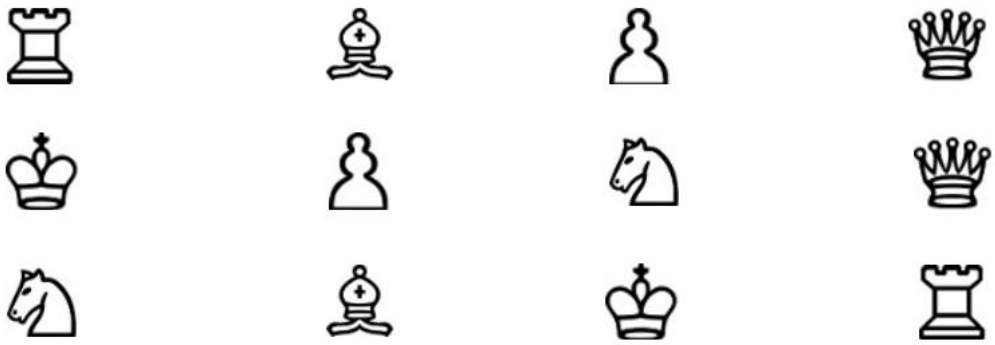


- Se pueden usar varias otras piezas de ajedrez y otras imágenes.
- Si los estudiantes tienen éxito, recompénselos.

Actividad 2. Encuentra un par

Objetivo: mejorar la atención, la percepción visual, la memoria de trabajo y la capacidad de comparación de los estudiantes.
Se necesita: un impreso (véase ejemplos a continuación), lápices de colores.
Qué hacer:

- Pida a los estudiantes que busquen un par para cada pieza y que rodeen el par con el color de su elección.
- Puede utilizar diferentes combinaciones de piezas, blancas y negras. También puede utilizar objetos que no sean piezas de ajedrez; utilice menos piezas si a los estudiantes les resulta difícil manejar múltiples objetos; complique la tarea añadiendo más piezas si los estudiantes pueden manejarlo; intercámbielos para que los estudiantes no los busquen en los mismos lugares.



Actividad 3. Encuentra la excepción

Objetivo: mejorar la atención, la percepción visual, la memoria de trabajo y la capacidad de comparación de los estudiantes.
Se necesita: un impreso (véase ejemplos a continuación), lápices de colores.
Qué hacer:

- Pida a los estudiantes que encuentren un par de piezas, rodeen el par con un color de su elección, encuentren la pieza que no tiene un par y nómbrenla.
- Puede utilizar diferentes combinaciones de piezas, blancas y negras. También puede utilizar objetos que no sean piezas de ajedrez; utilice menos piezas si a los estudiantes les resulta difícil manejar múltiples objetos; complique la tarea añadiendo más piezas si los estudiantes pueden manejarlo; intercámbielos para que los estudiantes no los busquen en los mismos lugares.

Ejemplo 1

- Puede complicar la tarea dando la vuelta a las imágenes.

Ejemplo 2

- Puede colocarlos fuera de las filas.

Ejemplo 3

Actividad 4. Casas

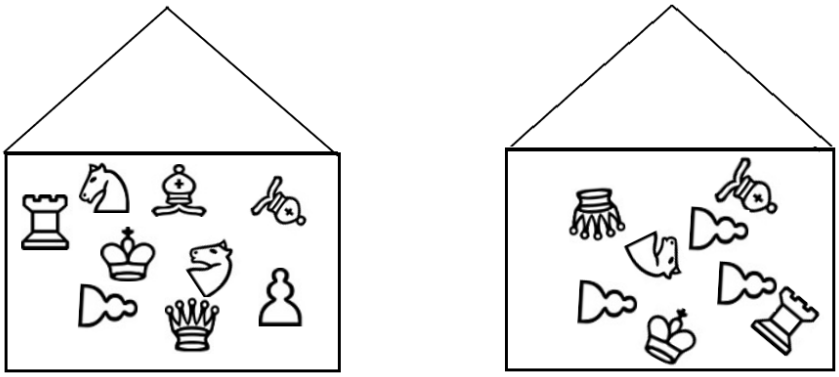
Objetivo: mejorar la atención de los estudiantes, sus habilidades de comparación, su memoria de trabajo, su percepción visual, su capacidad de contar y distinguir la cantidad del valor.
Se necesita: un impreso (véase ejemplos a continuación), un lápiz.
Qué hacer:

- Dé a cada estudiante una instrucción:
  - ✓ Cuenta cuántas piezas hay en cada casa, escribe el número en el techo de cada casa. ¿Dónde hay más piezas?
  - ✓ Pronuncia el valor de cada pieza (puedes escribir valores en las piezas), suma el valor de las piezas en cada casa, escribe la respuesta sobre el techo.

- ✓ Compara, ¿dónde hay más?

- Usted puede complicar la tarea añadiendo piezas a cada casa.
- Puede cambiar el número de piezas, su valor en cada casa.
- También puede usar cajas y piezas en lugar de imágenes de casas y piezas y tener tarjetas en cada caja donde se puede escribir los resultados.
- Si los estudiantes tienen buena memoria, no tienen que anotar los resultados.
- Si los estudiantes completan con éxito la tarea, recompénselos y enfatice su éxito.

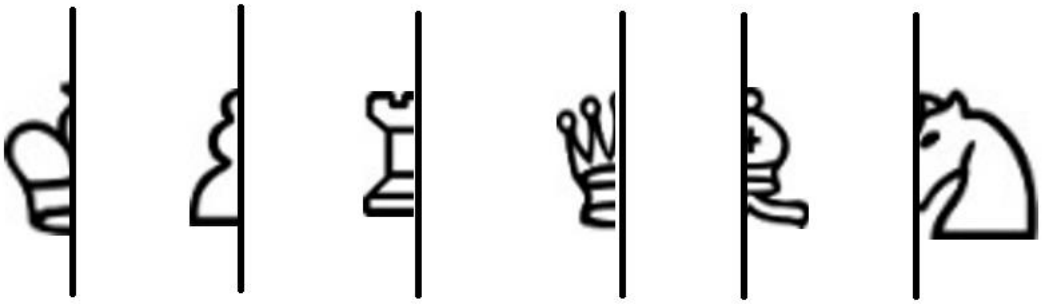
Ejemplo:



Actividad 4. Piezas escondidas

Objetivo: mejorar la atención de los estudiantes, las gnosias visuales, relación de la imagen con un nombre corto.
Se necesita: un impreso (véase ejemplos a continuación) con imágenes incompletas de las piezas, un lápiz.
Qué hacer:

- Pregunte a los estudiantes qué pieza está escondida aquí, pídalos que la nombren (si los estudiantes no tienen dificultades del habla) y la conecten con su nombre corto.
- Si a los estudiantes les resulta difícil, puede ayudarlos con una imagen.
- Si los estudiantes completan con éxito la tarea, recompénselos y enfatice su éxito.



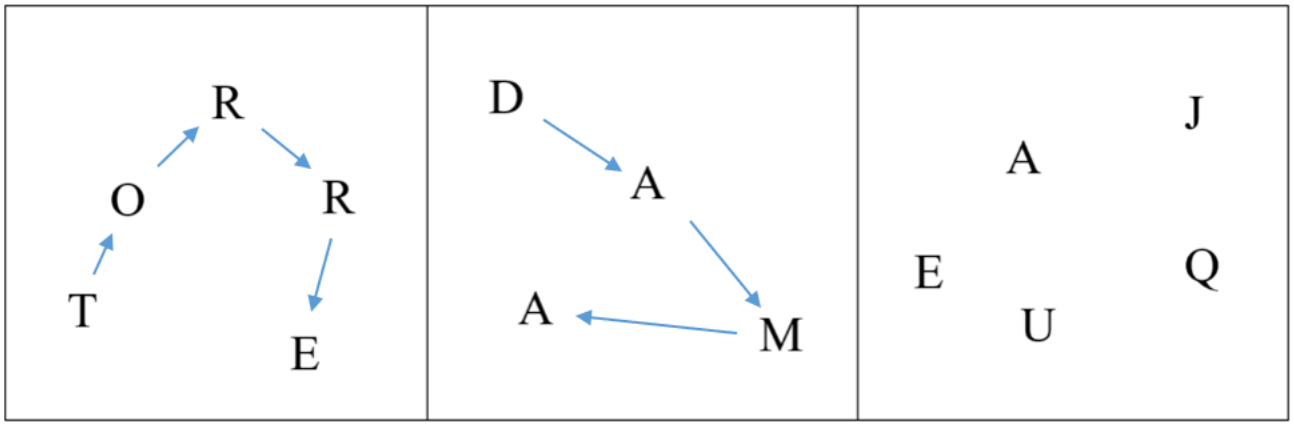
A	**T**	**D**	**C**		**R**

Actividad 5. Nombres (esta tarea se realiza con los estudiantes que saben letras, pueden leer)

Objetivo: mejorar la atención de los estudiantes, las gnosias visuales, la operación mental de síntesis, la capacidad de conectar mentalmente diferentes puntos.
Se necesita: un impreso (véase el ejemplo a continuación) con letras en un orden mixto que forman palabras (por ejemplo, las palabras de ajedrez), un lápiz.
Qué hacer:

- Pida a los estudiantes que conecten las letras para obtener las palabras DAMA, TORRE, JAQUE, etc.

Ejemplo

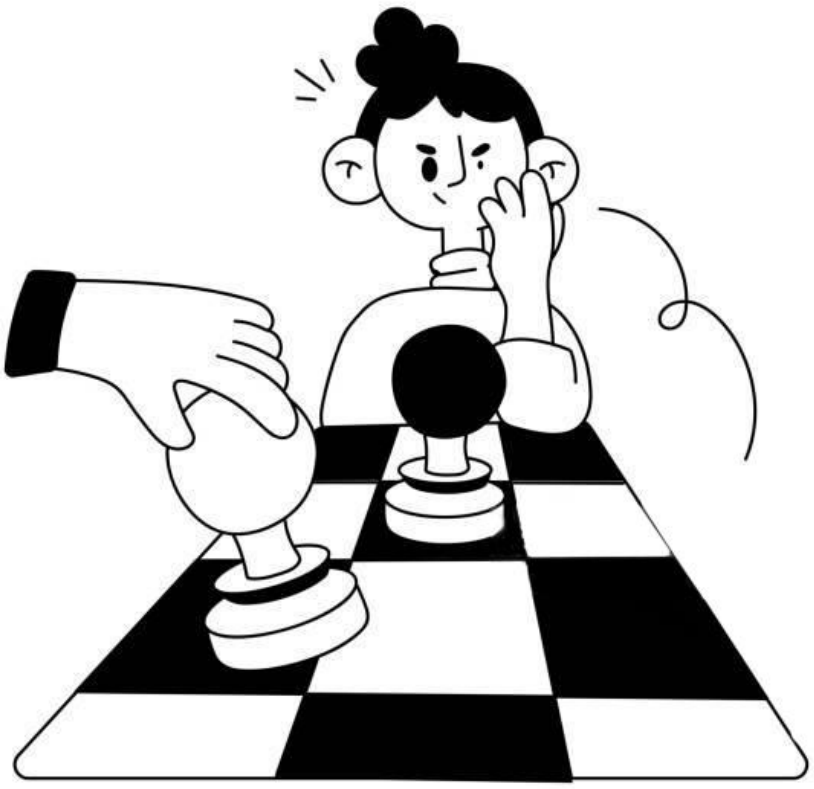


Nota: las flechas azules muestran cómo conectar letras con un lápiz.

- Puede escribir los nombres de diferentes objetos.
- Puede complicar la tarea no diciendo qué palabras resultarán, sino dando pistas a los estudiantes: qué palabras se relacionan y qué no se relacionan con ajedrez, etc.
- Puede complicar aún más la tarea escribiendo 2 o 3 palabras en un orden mixto en un cuadrado, para que los estudiantes busquen las letras que necesitan.
- Si los estudiantes completan con éxito la tarea, recompénselos y enfatice su éxito.

Parte 2

Plan de lecciones de ajedrez

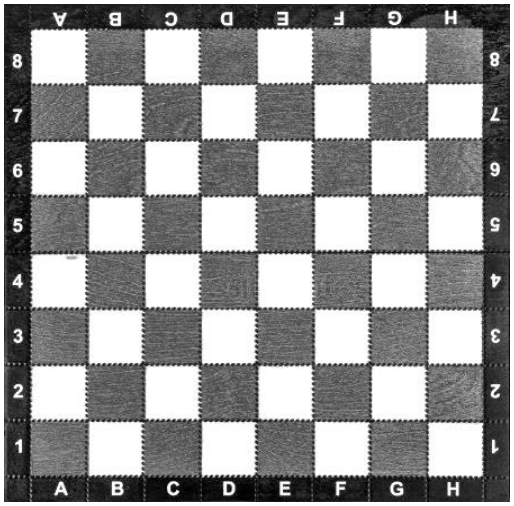


LECCIÓN 1. EL AJEDREZ. EL TABLERO DE AJEDREZ

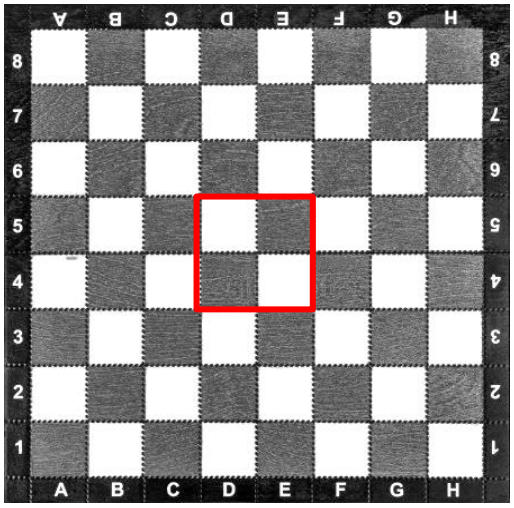
Para jugar al ajedrez, necesitas un tablero de ajedrez y piezas de ajedrez. Hoy te familiarizarás con el tablero de ajedrez.

El tablero de ajedrez consta de pequeñas casillas. Una casilla se llama un **escaque**. Todos los escaques de color claro son **blancos**; los escaques de color oscuro son **negros**. El tablero de ajedrez tiene un centro, esquinas y bordes.

Tablero de ajedrez

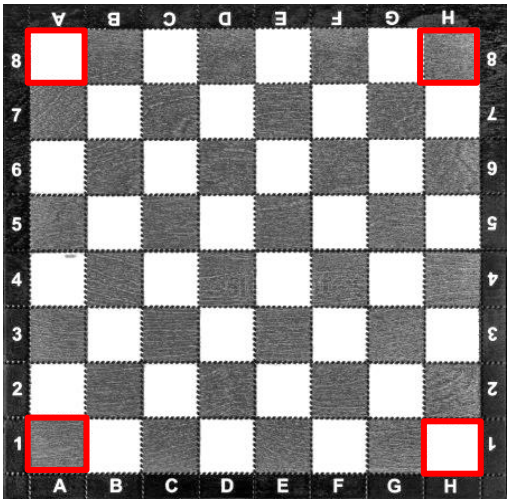


Centro



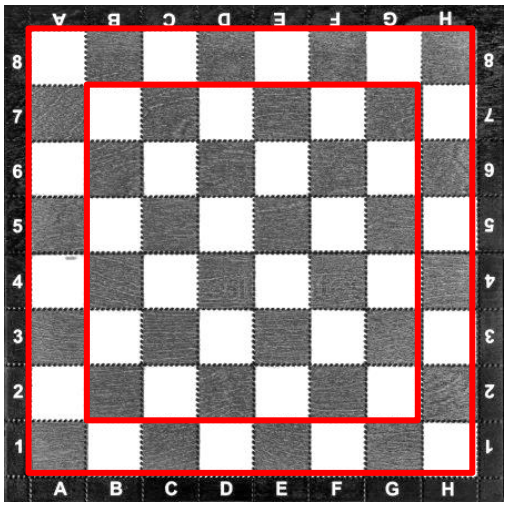
4 escaques en el centro: 2 blancos y 2 negros

Esquinas



4 escaques en las esquinas: 2 blancos y 2 negros

Bordes

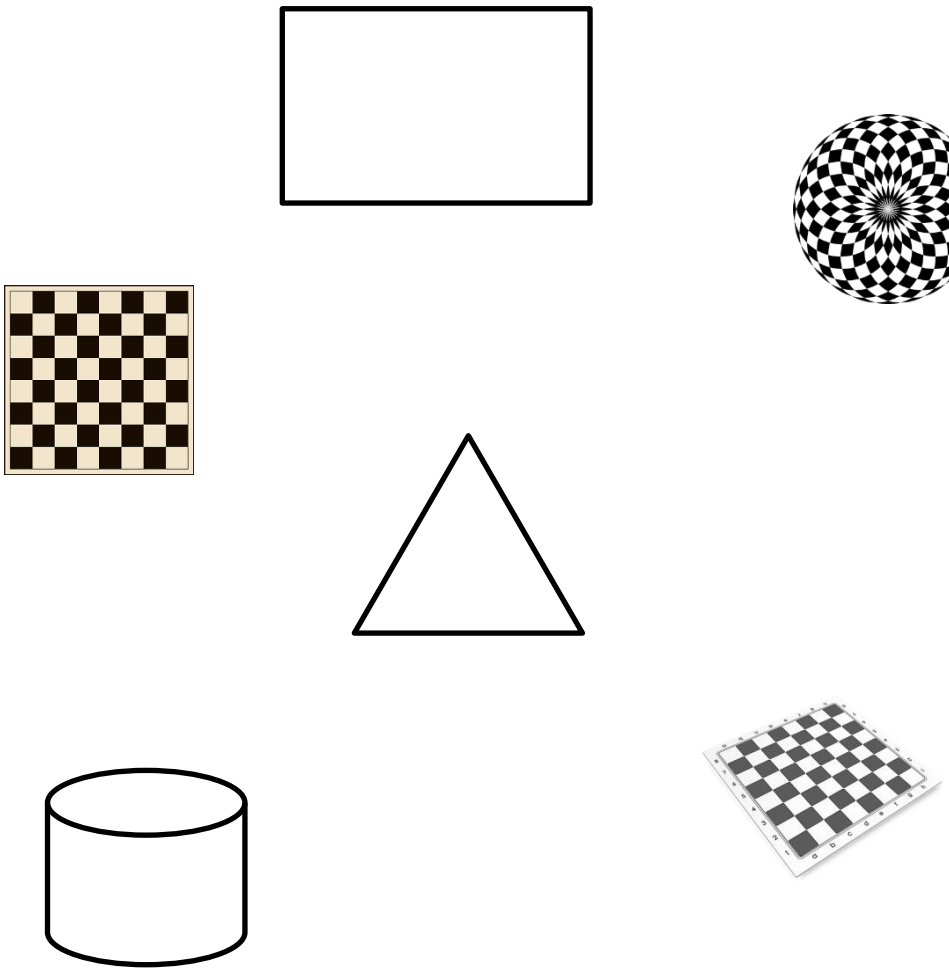


4 bordes del tablero

¡El tablero de ajedrez está colocado de modo que **el escaque de la esquina derecha sea blanco**!

Ejercicio 1

Encuentra tableros de ajedrez entre los objetos y rodéalos.



Ejercicio 2. Encuentra una palabra de ajedrez

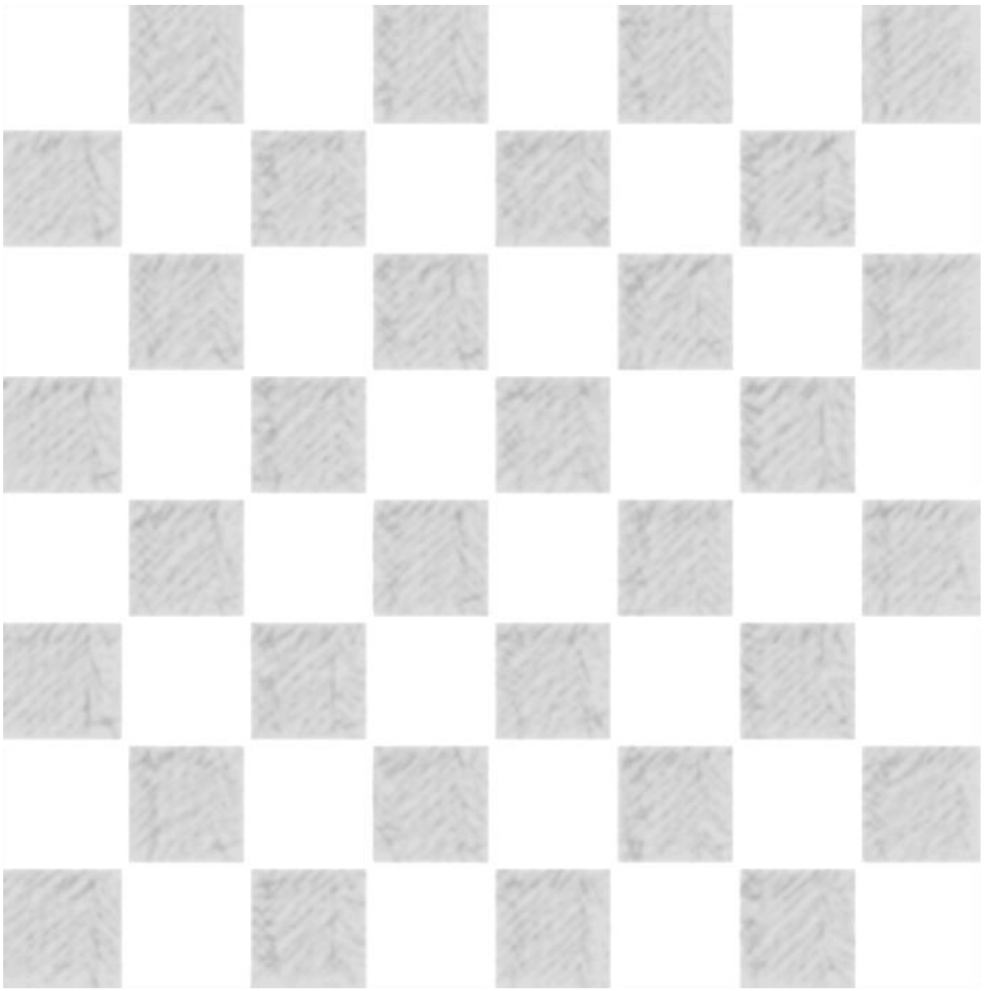
CELDA

SECCIÓN

ESCAQUE

CUADRADO

Ejercicio 3. Colorea el tablero de ajedrez.



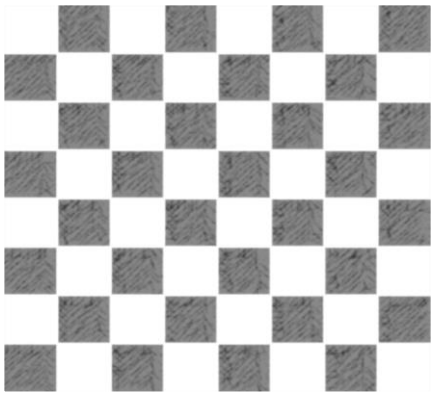
Ejercicio 4. Responde la pregunta. Elige la respuesta correcta.

¿Cuál es la forma del tablero de ajedrez?

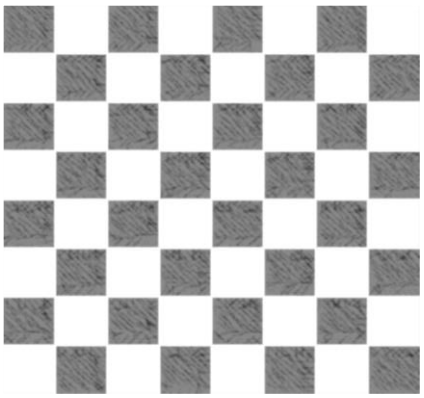
- Cuadrado
- Círculo
- Triángulo

Ejercicio 5. ¿El tablero de ajedrez está dibujado correctamente?

Rodea la respuesta correcta.



Sí **No**



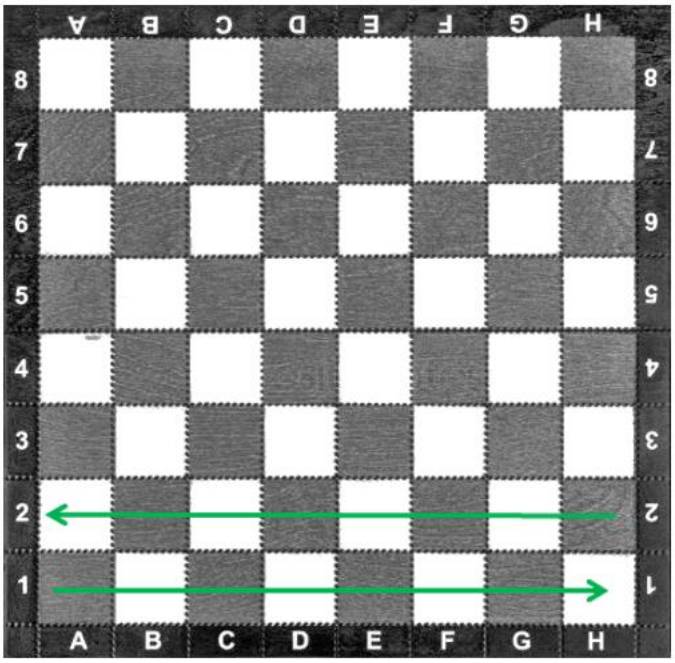
Sí **No**

Línea horizontal (fila)

El tablero de ajedrez tiene escaques blancos y negros. Los escaques componen líneas que tienen diferentes nombres y direcciones.

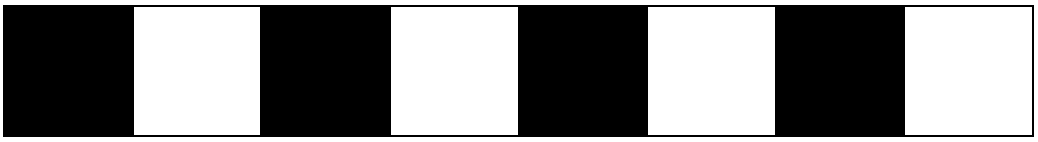
La primera línea que aprenderás es una línea horizontal.

Una línea horizontal es una línea de escaques blancos y negros que va de derecha a izquierda (o de izquierda a derecha). Cada línea horizontal está formada por ocho (8) escaques.



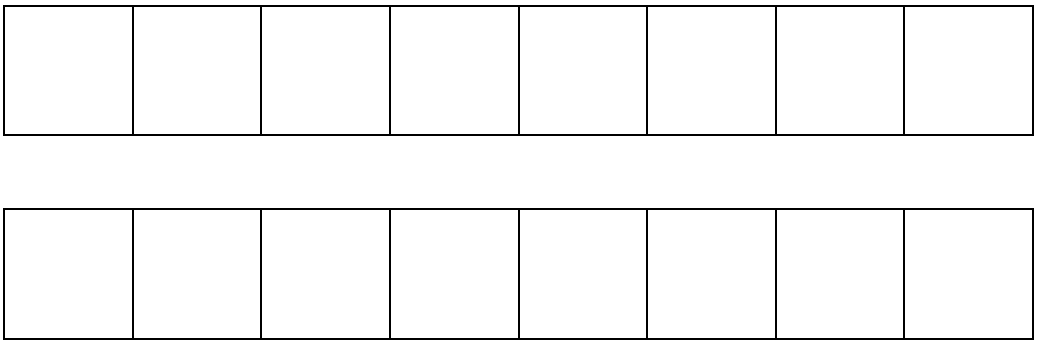
Hay **ocho (8)** líneas horizontales en el tablero de ajedrez.

Los escaques en una línea horizontal alternan en color: **negro** – blanco – **negro** – blanco – **negro** – blanco – **negro** – blanco (o viceversa).

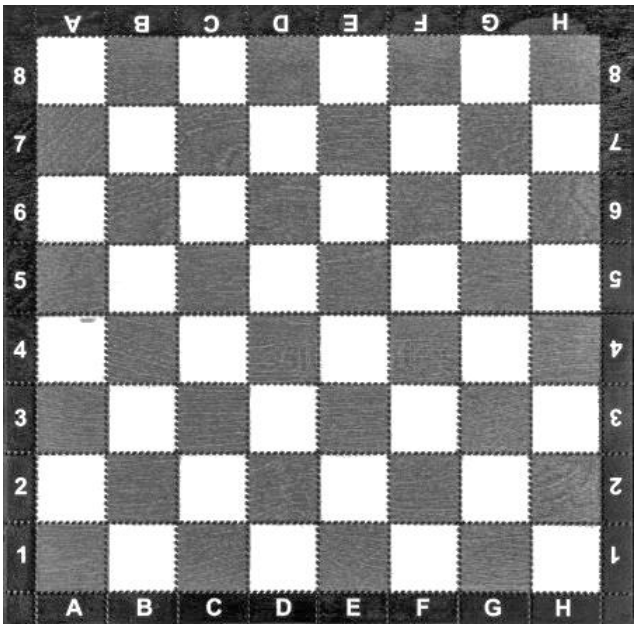


Ejercicio 6. Colorea las líneas horizontales.

¡Recuerda! Los escaques en una línea horizontal alternan en color.

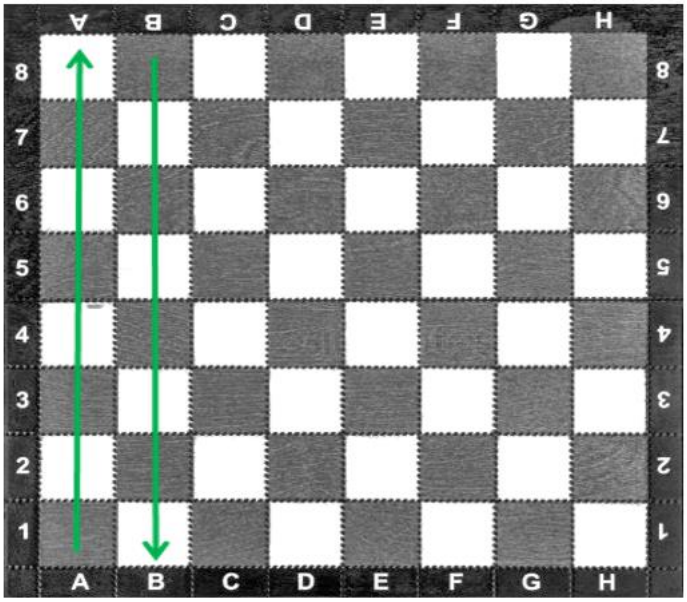


Ejercicio 7. Muestra con flechas las **líneas horizontales 2** y **5** en el tablero de ajedrez.



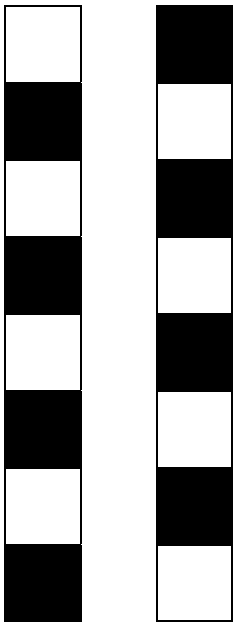
Línea vertical (columna)

Una línea vertical es una línea de escaques blancos y negros que va de abajo hacia arriba (o de arriba hacia abajo). Cada línea vertical está formada por ocho (8) escaques.



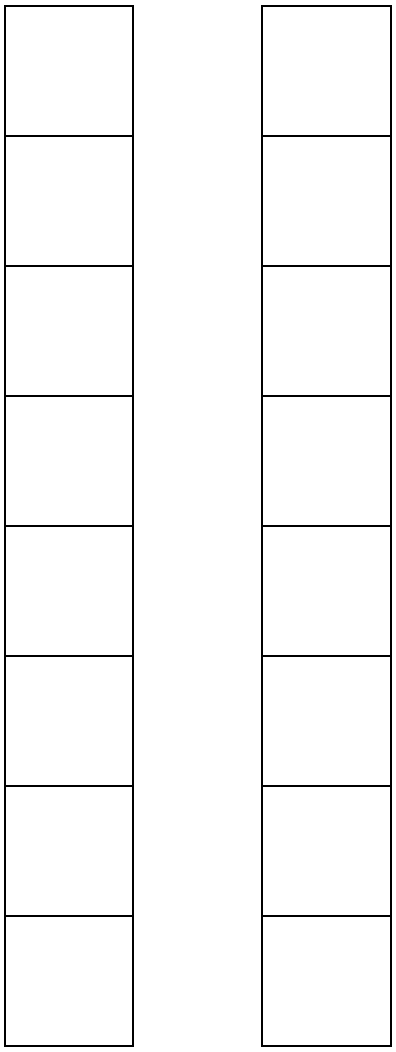
Hay **ocho (8)** líneas verticales en el tablero de ajedrez, al igual que las horizontales.

Los escaques en una línea vertical alternan en color: **negro** – blanco – **negro** – blanco – **negro** – blanco – **negro** – blanco (o viceversa).



Ejercicio 8. Colorea las líneas verticales.

¡Recuerda! Los escaques en una línea vertical alternan en color.



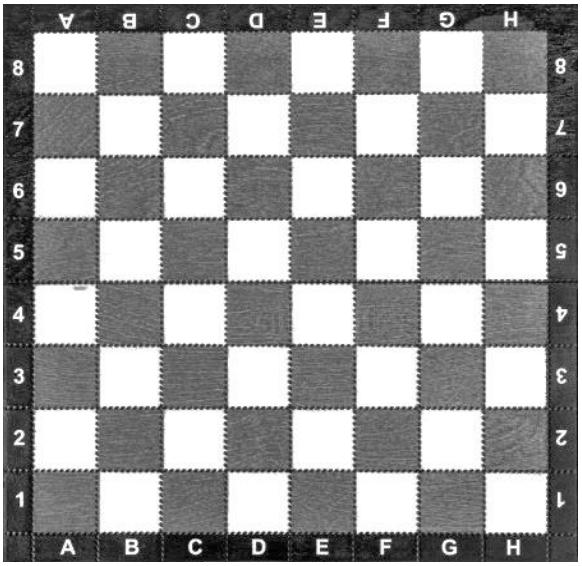
Ejercicio 9. Encuentra la excepción.

HORIZONTAL

HORIZONTE

VERTICAL

Ejercicio 10. Muestra con flechas dos líneas verticales extremas en el tablero de ajedrez.



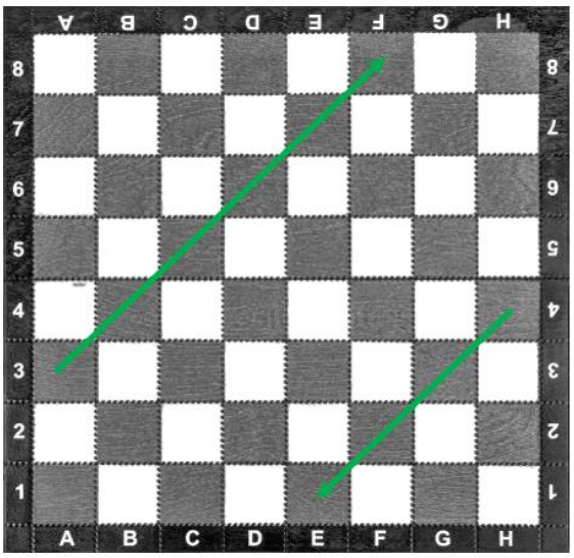
Ejercicio 11. Responde la pregunta. Elige la respuesta correcta.

¿Cuántas líneas verticales hay en un tablero de ajedrez?

- 6
- 7
- 8

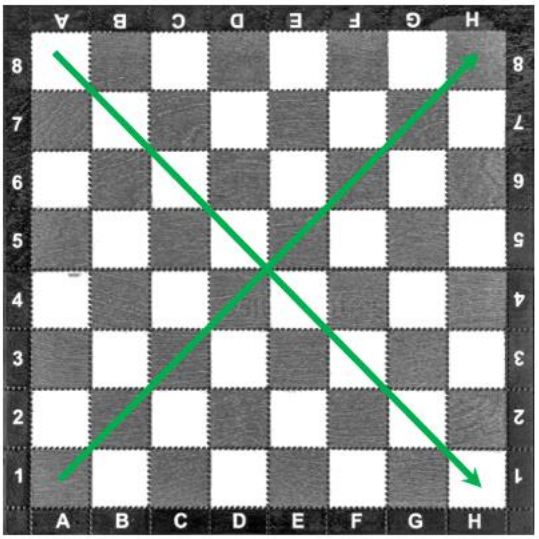
Línea diagonal

Una línea diagonal es una línea de escaques del **mismo** color unidos entre sí con esquinas.

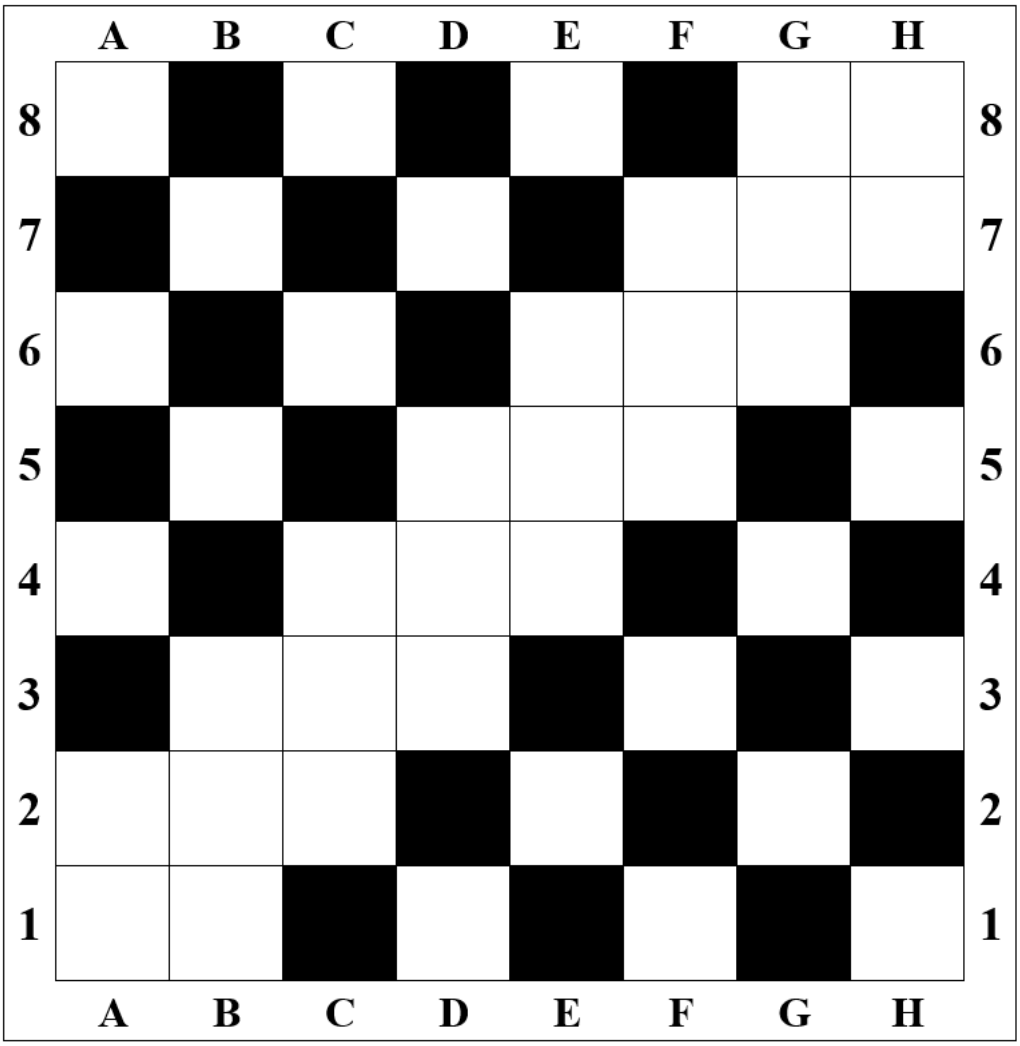


Hay líneas diagonales largas y cortas en el tablero de ajedrez.

Una línea diagonal larga es una línea de ocho (8) escaques blancos o negros.



Ejercicio 12. Colorea una larga línea diagonal negra.



Ejercicio 13. Encuentra una palabra de ajedrez.

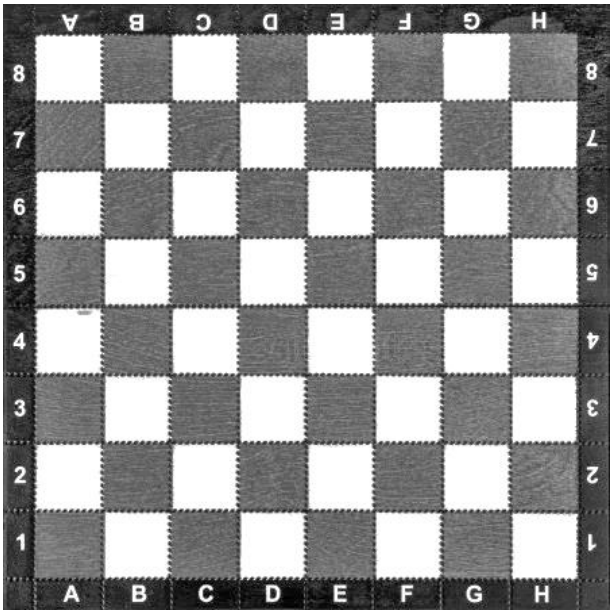
DIÁLOGO

DIAGRAMA

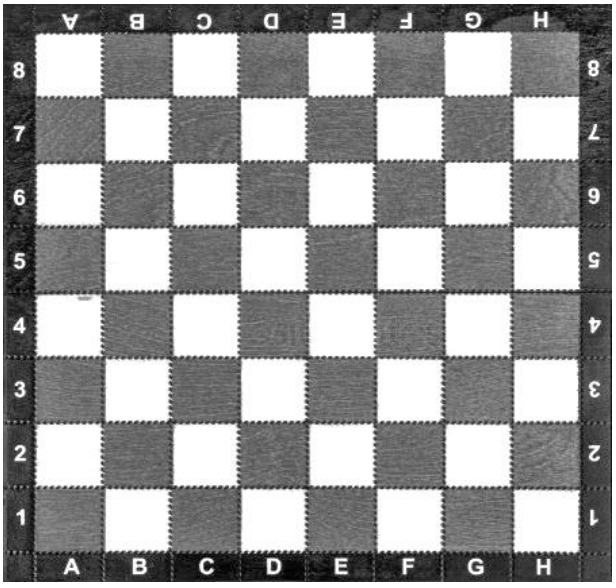
DIAGONAL

DIALECTO

Ejercicio 14. Muestra la línea diagonal blanca más larga con una flecha.

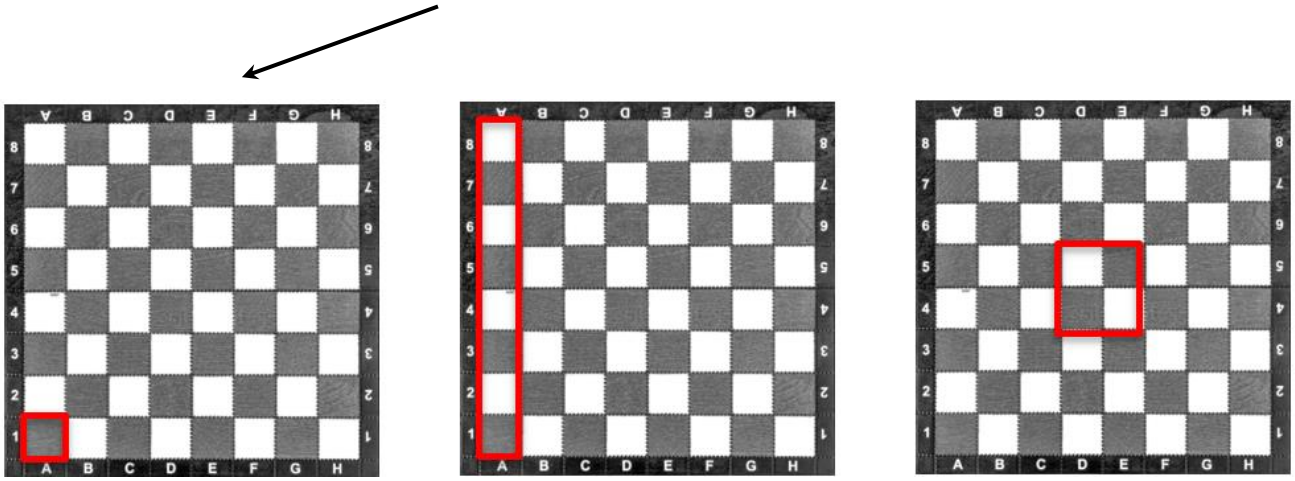


Muestra dos líneas diagonales negras más cortas con flechas.

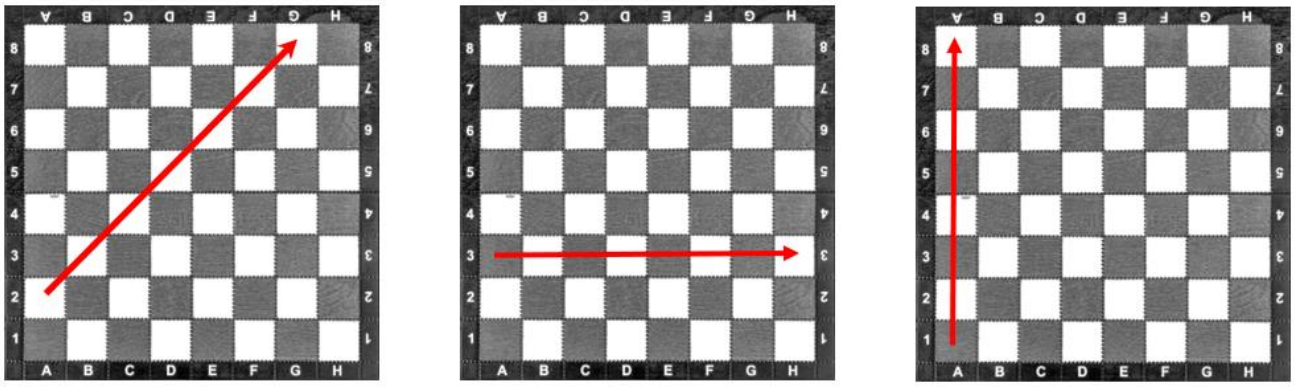


Ejercicio 15. Conecta palabras e imágenes usando flechas.

ESQUINA CENTRO BORDE



VERTICAL DIAGONAL HORIZONTAL



LECCIÓN 2. LAS PIEZAS DE AJEDREZ. LA POSICIÓN INICIAL

Aprendiste qué es el tablero de ajedrez y ahora es el momento de conocer las piezas de ajedrez. Hay **piezas blancas** (de color claro) y **piezas negras** (de color oscuro) en el tablero de ajedrez.

Así es como se ven las piezas en tu tablero:

Rey Dama Alfil Caballo Torre Peón

Rey Dama Alfil Caballo Torre Peón

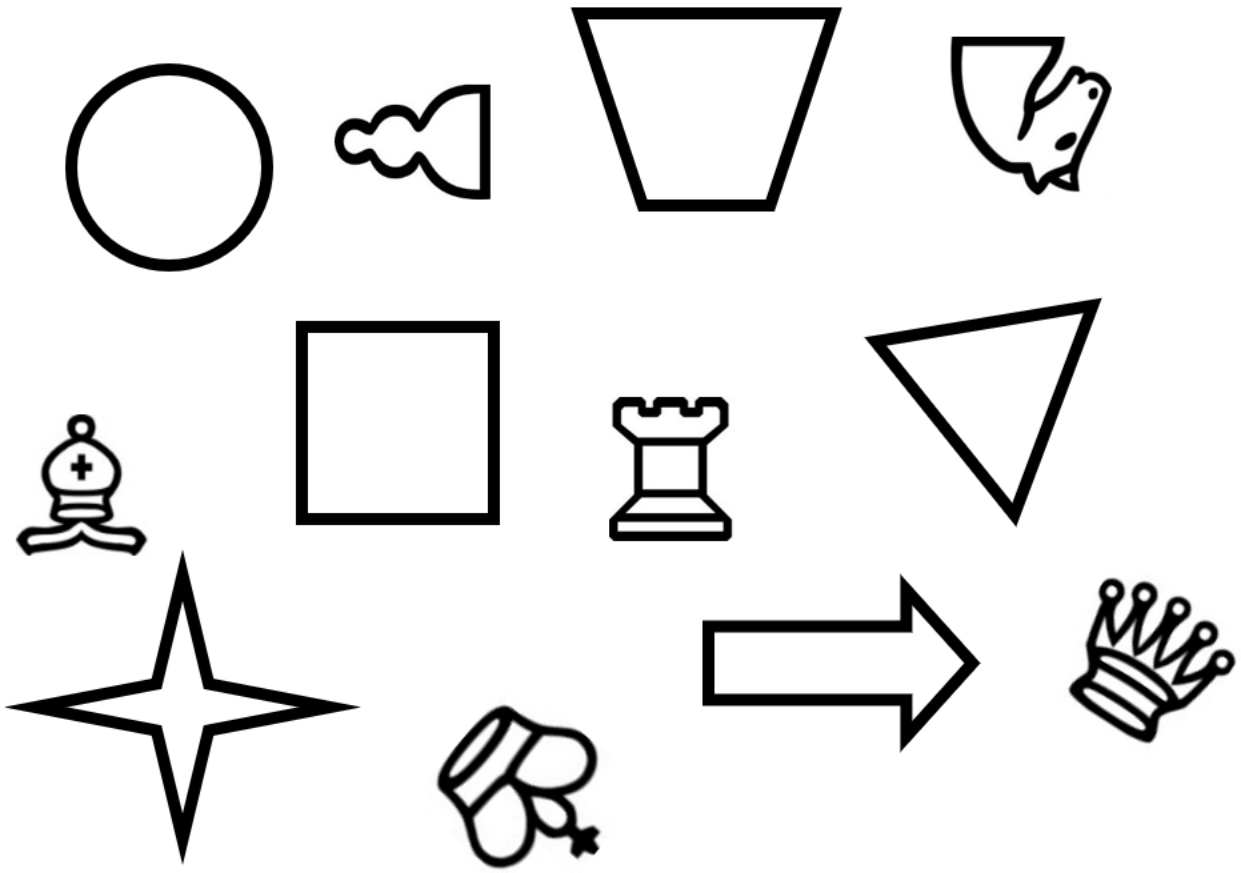
En el manual, las piezas se mostrarán de manera diferente. Mira y recuerda.

Rey		Dama		Torre		Alfil		Caballo		Peón	

Cada ejército consta del siguiente número de piezas:

Número de piezas	**Nombre de piezas**	**Número de piezas**
BLANCAS		**NEGRAS**
2	TORRE	2
2	CABALLO	2
2	ALFIL	2
1	DAMA	1
1	REY	1
8	PEÓN	8

Ejercicio 1. Encuentra piezas de ajedrez y coloréalas.



Ejercicio 2. Encuentra una palabra de ajedrez.

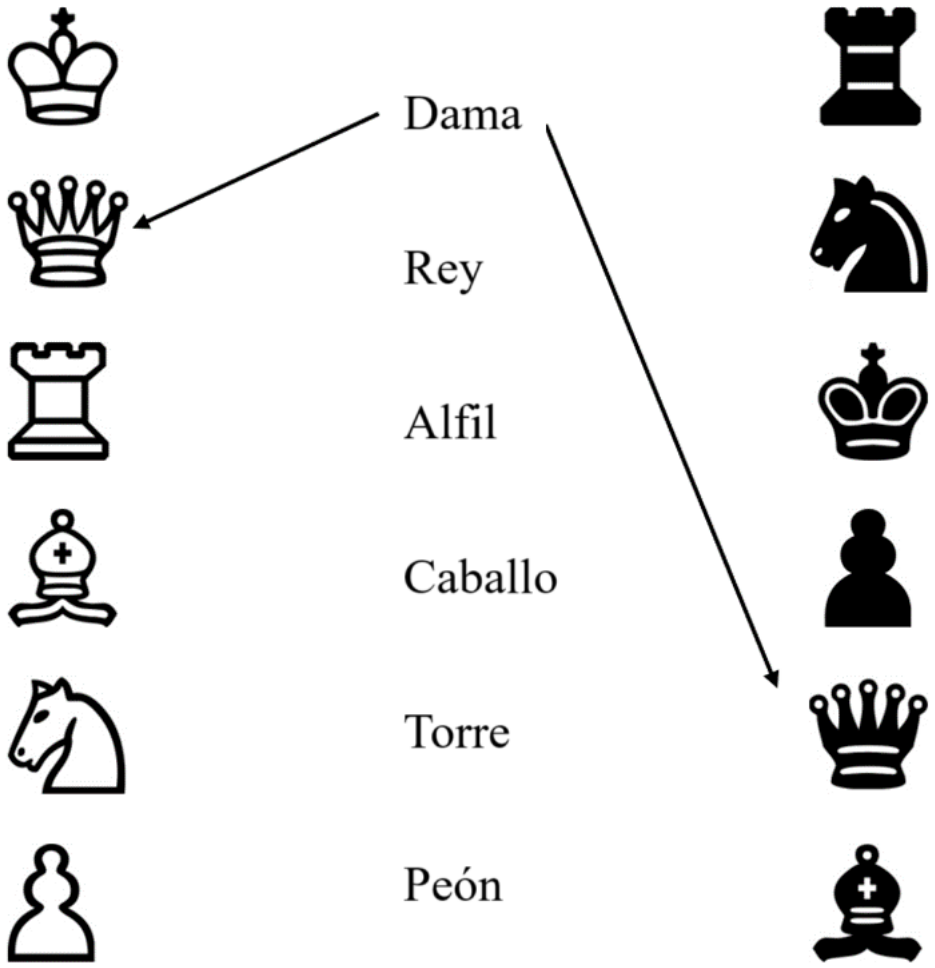
SEÑOR

EMPERADOR

REY

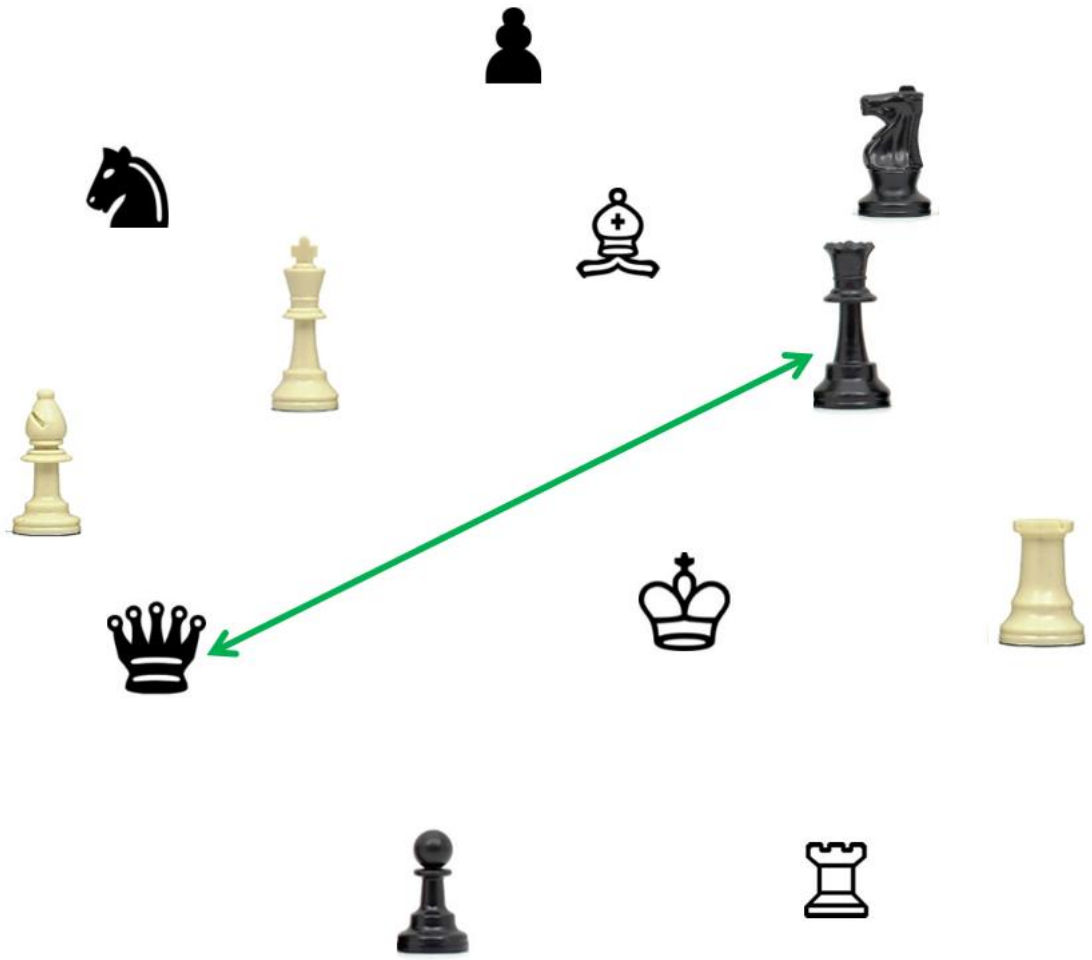
PRÍNCIPE

Ejercicio 3. Usa flechas para conectar nombres e imágenes de las piezas.



Ejercicio 4. Colorea las torres de modo que la cuarta sea amarilla, la primera y la del medio tengan el mismo color, la segunda y la última sean de colores diferentes.

Ejercicio 5. Conecta las imágenes de las mismas piezas usando flechas.



Ejercicio 6. Encuentra una excepción.

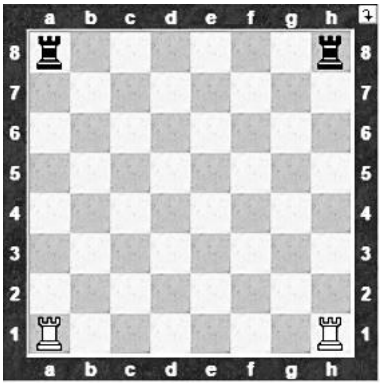
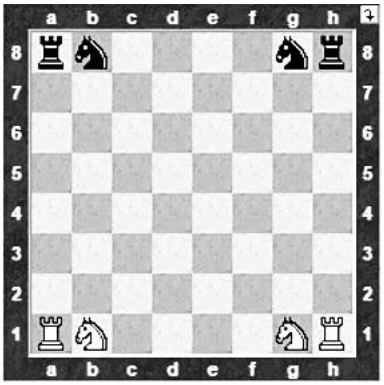
CABALLO

CABALLERO

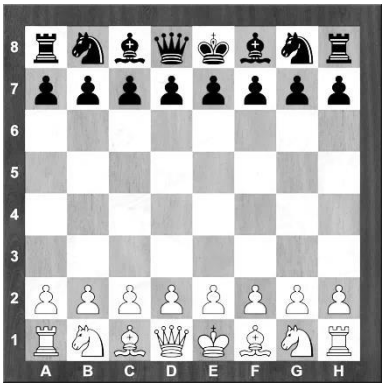
ALFIL

La posición inicial

En el ajedrez, cada pieza primero ocupa su lugar para comenzar la batalla.
Las torres se colocan en las esquinas del tablero. Los caballos están junto a ellos. Luego están los alfiles.

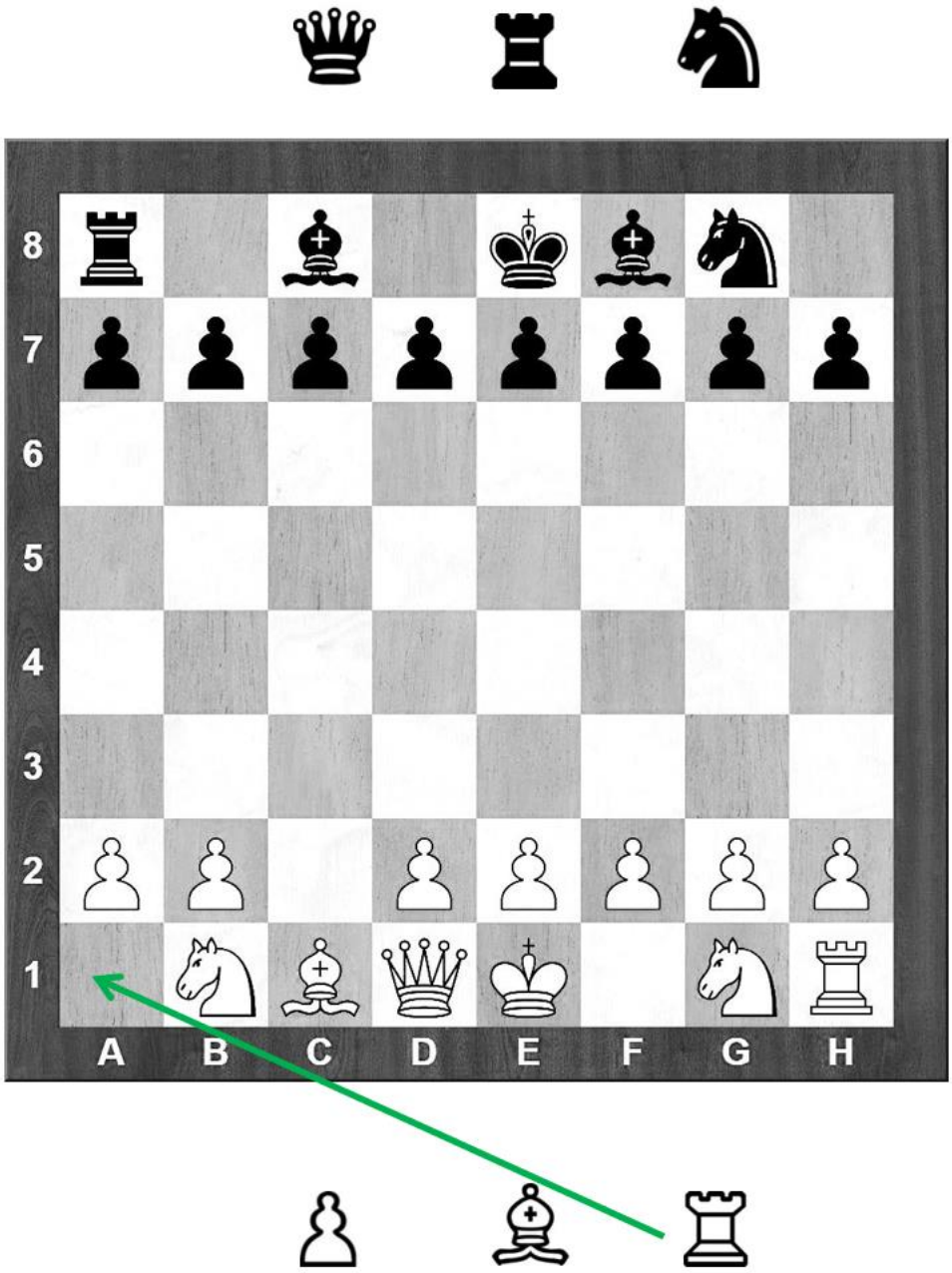



¿Dónde está el lugar para la dama y el rey?
Recuerda la regla: «A la dama le gusta su color». La dama blanca está en el escaque blanco, la negra está en el escaque negro. El rey está al lado de la dama.



Los peones se colocan delante de todas las piezas.
Esto se llama la **posición inicial**.

Ejercicio 7. Muestra dónde deben colocarse las piezas usando flechas.



Ejercicio 8. Responde la pregunta. Elige la respuesta correcta.

¿Cuántos caballos hay en el tablero de ajedrez en la posición inicial?

- 2
- 3
- 4

Ejercicio 9. Rodea las piezas blancas y negras que están en el lugar equivocado.

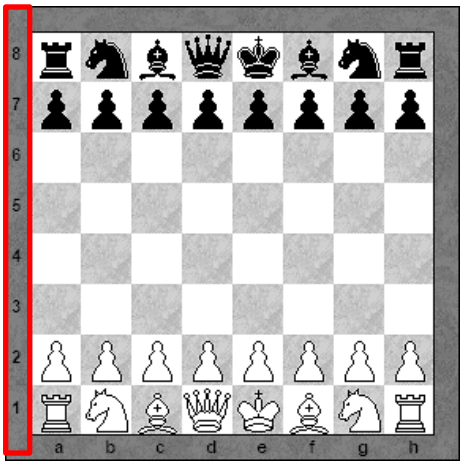
Ejercicio 10. Responde la pregunta. Elige la respuesta correcta.

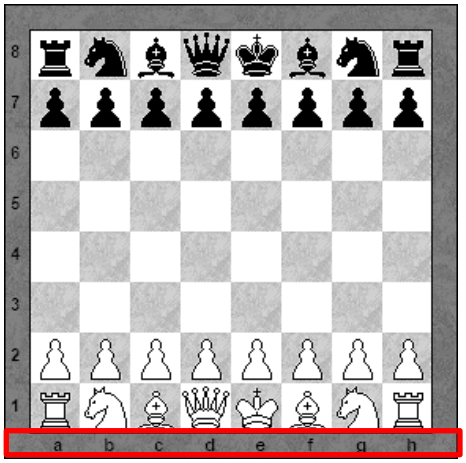
¿Cuántas piezas hay en la octava (8.ª) línea horizontal en la posición inicial?

- 7
- 8
- 9

LECCIÓN 3. LA NOTACIÓN DE AJEDREZ

Hay ocho (8) **líneas horizontales en el tablero de ajedrez**. Cada línea horizontal tiene un **número**, empezando por el lado de las blancas: **1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**, **7**, **8.**





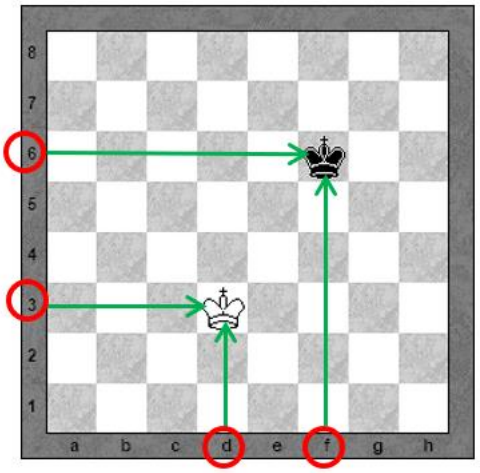
También hay **ocho (8) líneas verticales** en el tablero. Tienen **letras de la A a la H**:
a, **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, **g**, **h**.

Para las líneas verticales también se usan letras mayúsculas:
A, B, C, D, E, F, G, H.

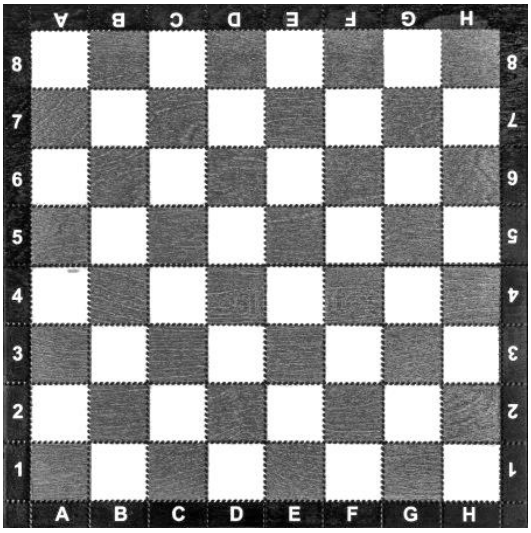
Cada escaque está ubicado en la intersección de líneas verticales y horizontales. Por lo tanto, los escaques se nombran con una letra (igual que la línea vertical) y un número (igual que la línea horizontal). **Primero, el nombre de un escaque tiene una letra, luego un número.**

El rey blanco se encuentra en la intersección de la línea vertical d y la línea horizontal 3. Entonces se dice que **el rey blanco está en d3.**

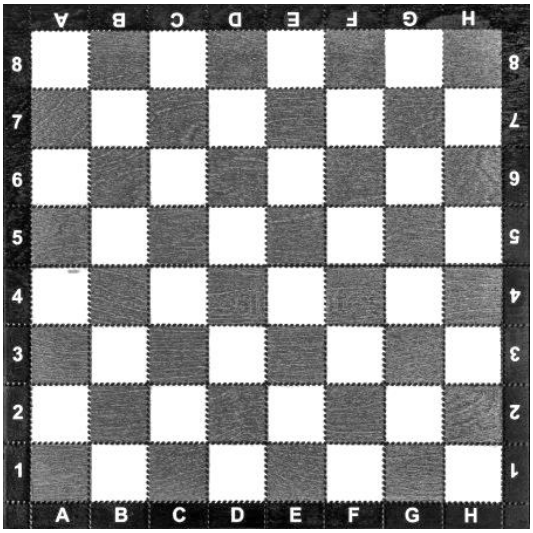
El rey negro se encuentra en la intersección de la línea vertical f y la línea horizontal 6. Es decir, en **f6.**



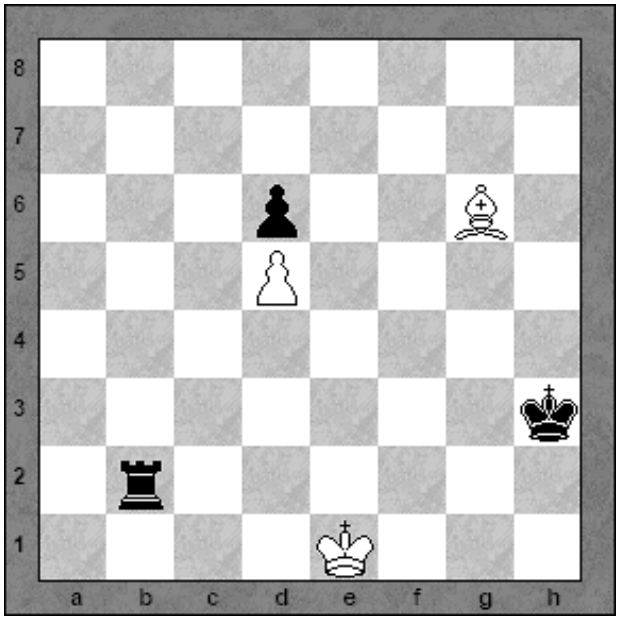
Ejercicio 1. Muestra las líneas horizontales 2, 5 y 6 en el tablero de ajedrez usando flechas.



Ejercicio 2. Muestra las líneas verticales B, E y H en el tablero de ajedrez usando flechas.



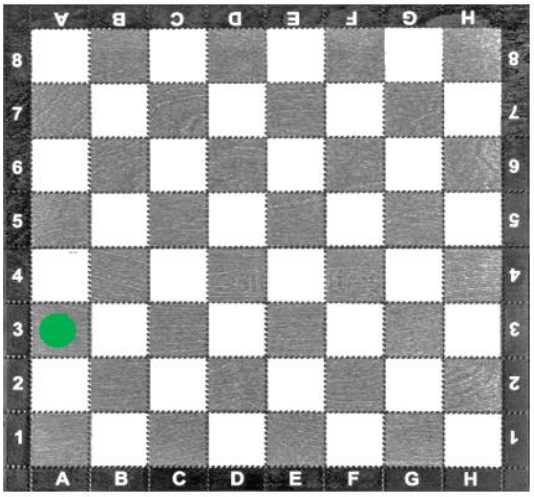
Ejercicio 3. Mira el tablero de ajedrez.
¿En qué escaque se encuentra cada pieza? Elige la respuesta correcta.



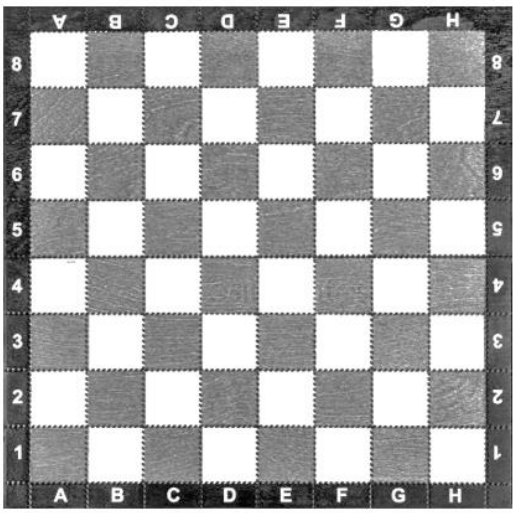
El rey blanco: • a1 • e1 • e2	El rey negro: • h2 • a2 • h3
El alfil blanco: • g6 • g7 • g1	La torre negra: • b2 • c3 • c2
El peón blanco: • d4 • d5 • d6	El peón negro: • d4 • d5 • d6

Ejercicio 4. Dibuja círculos en los siguientes escaques.

A3 D5 F7 G8 H1



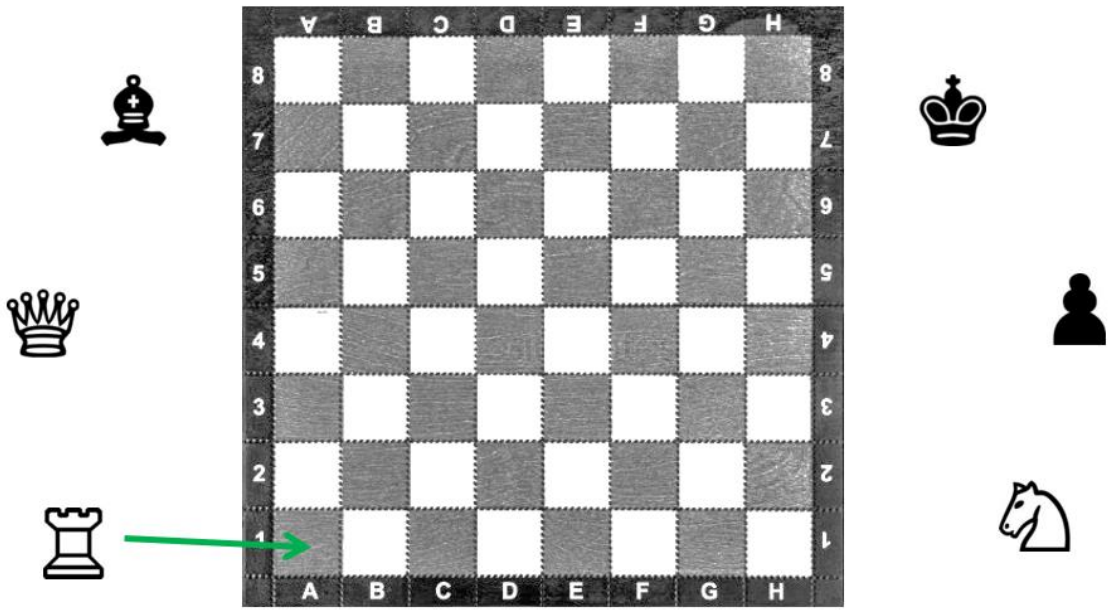
B6 C1 E8 F2



Ejercicio 5. Coloca las piezas en los siguientes escaques:

- La torre blanca en c1
- La dama blanca en d5
- El caballo blanco en f3
- El rey negro en e8
- El alfil negro en a7
- El peón negro en h6

Muestra la solución con flechas.



Has aprendido los escaques en el tablero de ajedrez. Ahora descubrirás cómo se muestran las piezas en los libros.

Para mostrar las piezas de ajedrez en los libros, se utilizan **letras (notación abreviada)** o **símbolos**:

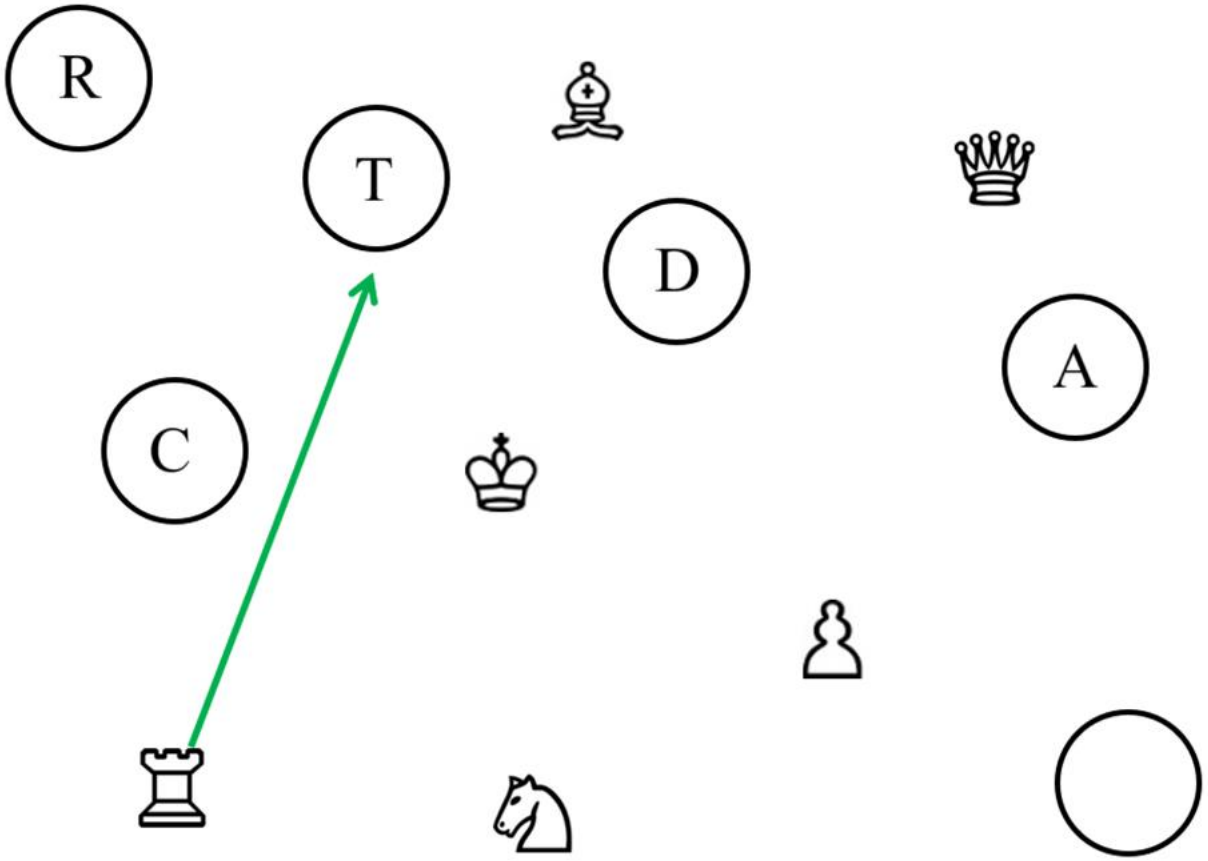
Nombre	Abreviatura	Símbolo
Rey	**R**	♔
Dama	**D**	♕
Torre	**T**	♖
Alfil	**A**	♗
Caballo	**C**	♘
Peón		♙

Nota: El peón no tiene letra en notación.

Un ejemplo de la notación de piezas y escaques:

Rg2 (Rey)
Da4 (Dama)
Te8 (Torre)
Af6 (Alfil)
Cc6 (Caballo)
d3 (Peón)

Ejercicio 6. Conecta símbolos (imágenes) de piezas y sus letras (notación abreviada) usando flechas.



Ejercicio 7. Encuentra una excepción.

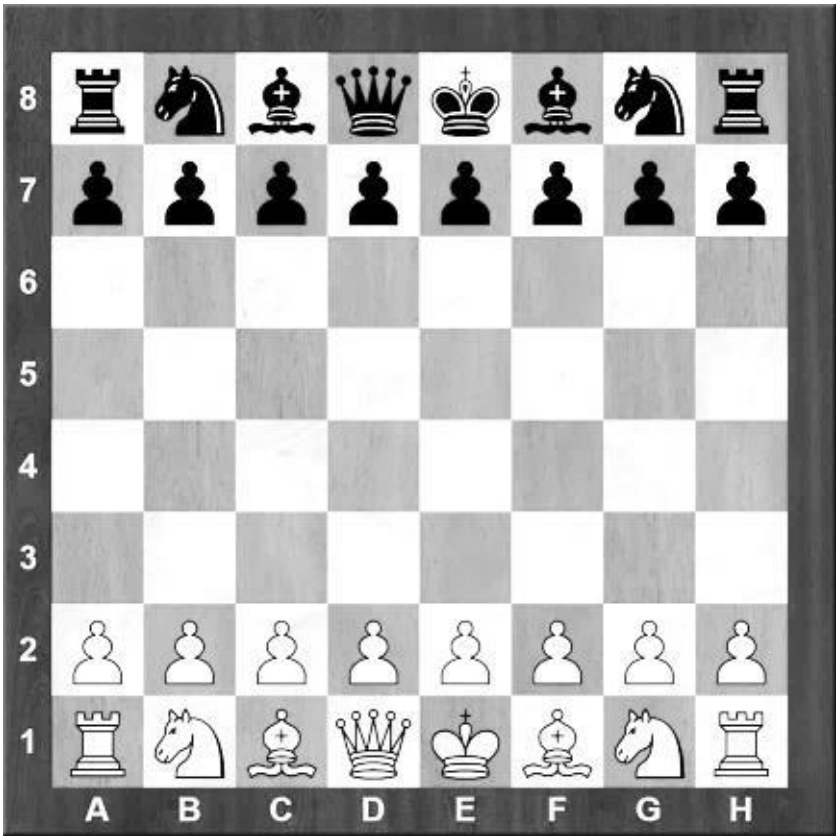
DAMA

PEÓN

SOLDADO

REY

Ejercicio 8. Mira la posición inicial. Elige la respuesta correcta.



1. ¿Cuántas piezas hay en la línea vertical C?
- 1
- 3
- 4

2. ¿Cuántas piezas hay en la línea horizontal 3?
- 0
- 1
- 8

3. ¿Qué pieza está en e1?
- Una dama blanca
- Un rey negro
- Un rey blanco

3. ¿Qué pieza está en c8?
- Un caballo negro
- Un alfil negro
- Una dama negra

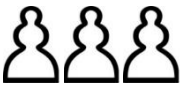
LECCIÓN 4. EL VALOR DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ

Cada pieza de ajedrez tiene su valor. El peón se estima en 1 punto, el caballo – en 3 puntos, el alfil – en 3 puntos, la torre – en 5 puntos, la dama – en 9 puntos.

El rey es la pieza principal del ajedrez. ¡Es invaluable!

En el ajedrez, **la unidad de medida de las piezas** es el **peón.** Se considera que el caballo vale 3 peones cada uno, el alfil – 3 peones, la torre – 5 peones y la dama – 9 peones.

– Unidad de medida

es igual a 

es igual a

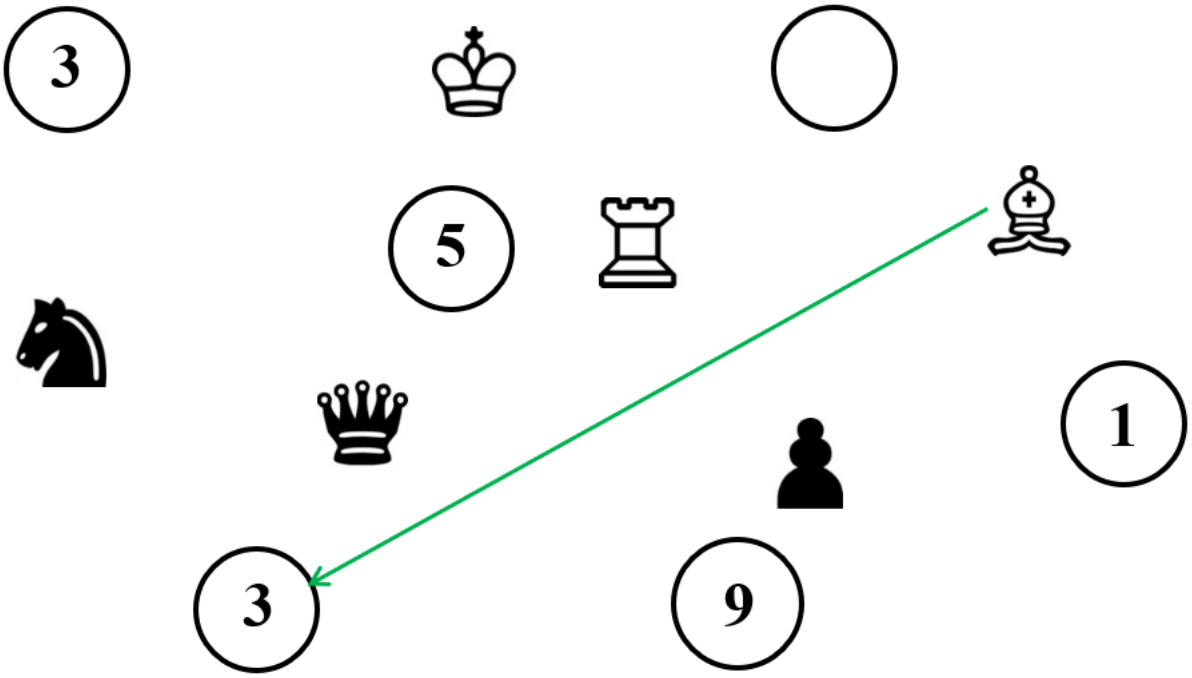
es igual a

es igual a

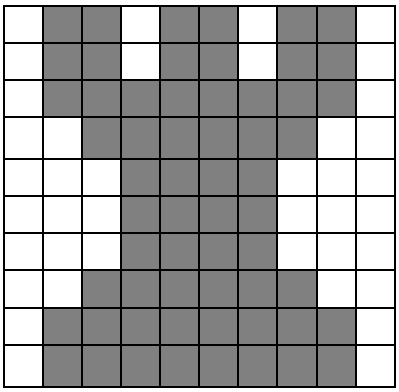
– **Invaluable**

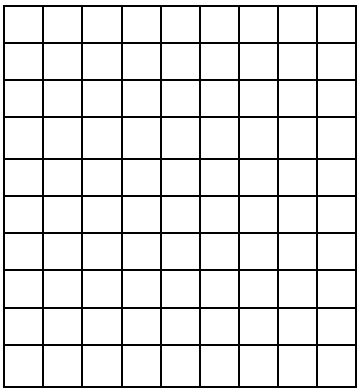
El rey es una pieza especial. Su valor no se mide en peones ya que el rey no se puede cambiar por ninguna pieza o peón.

Ejercicio 1. Conecta piezas y sus precios (valores) usando flechas.

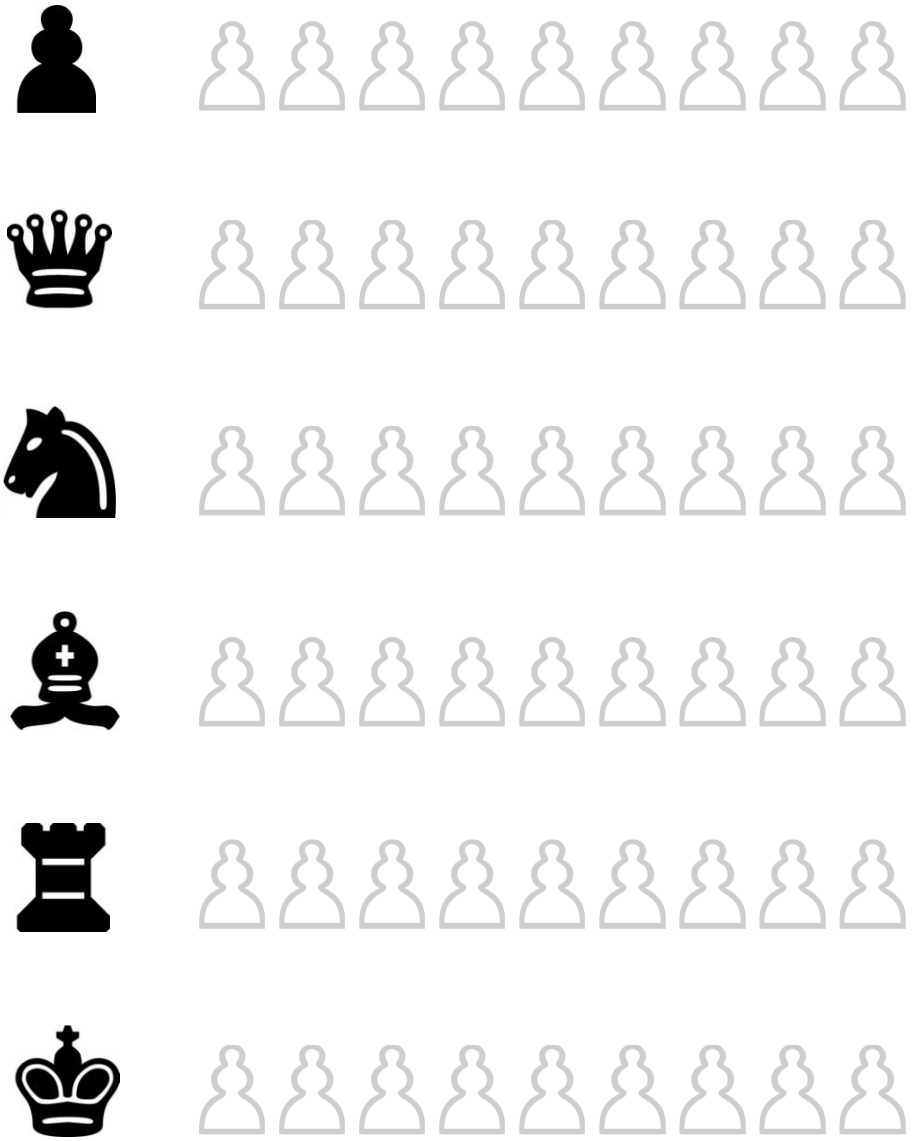


Ejercicio 2. Dibuja la misma pieza.

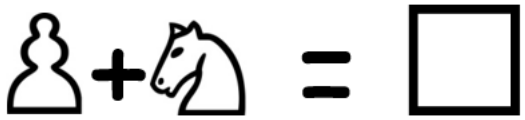


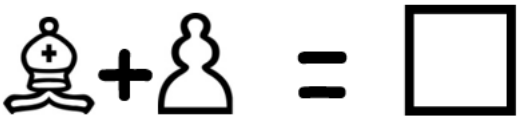


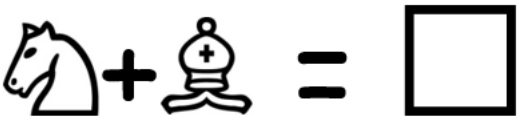
Ejercicio 3. Colorea tantos peones como valen las piezas. ¡Recuerda que el rey es invaluable!

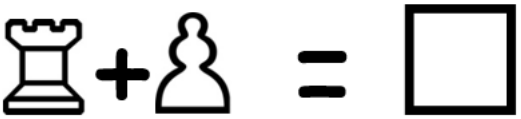


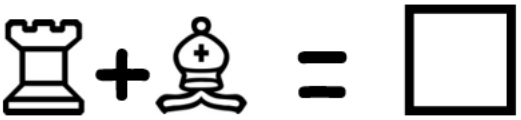
Ejercicio 4. Calcula la suma de los valores de las piezas. Escribe tu respuesta en el cuadro.











Ejercicio 5. Rodea la pieza que valora más.

o

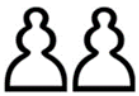
o

o

o

Ejercicio 6. Rodea las piezas que valen más.

o

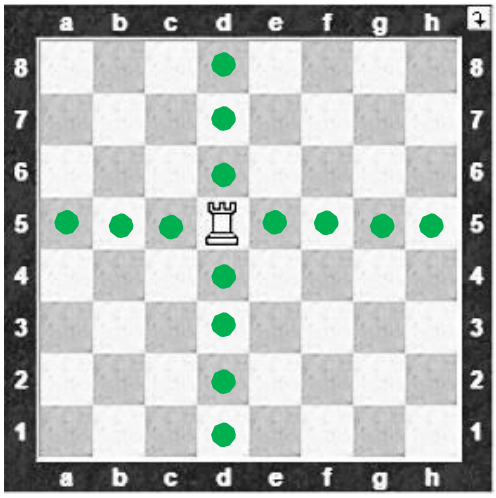
 o

o

o

LECCIÓN 5. LA TORRE

Ahora aprenderemos cómo se **mueve la torre.** Toma una torre blanca y colócala en d5 en el tablero de ajedrez.



La torre se mueve sólo a lo largo de líneas rectas: horizontalmente y verticalmente.

En un movimiento, la torre puede moverse a cualquier escaque de su línea horizontal o vertical.

Los círculos verdes muestran los escaques a los que puede ir la torre blanca horizontalmente: a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5 y verticalmente: d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8.

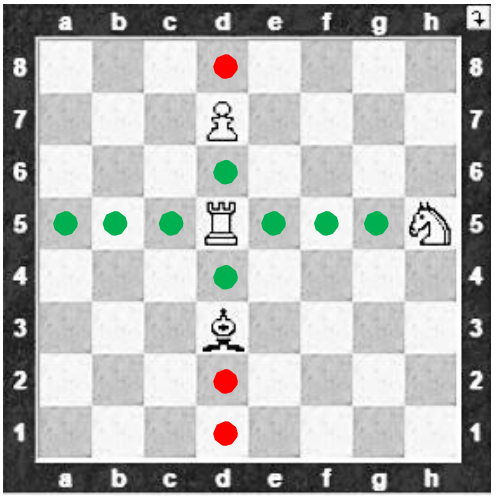
Si la torre se encuentra con una pieza de su color en su camino, la torre no puede saltar sobre ella (ni pararse en el mismo escaque que ella).

El **peón blanco**, el **alfil blanco** y el **caballo blanco se** interponen en el camino de la torre **blanca.**

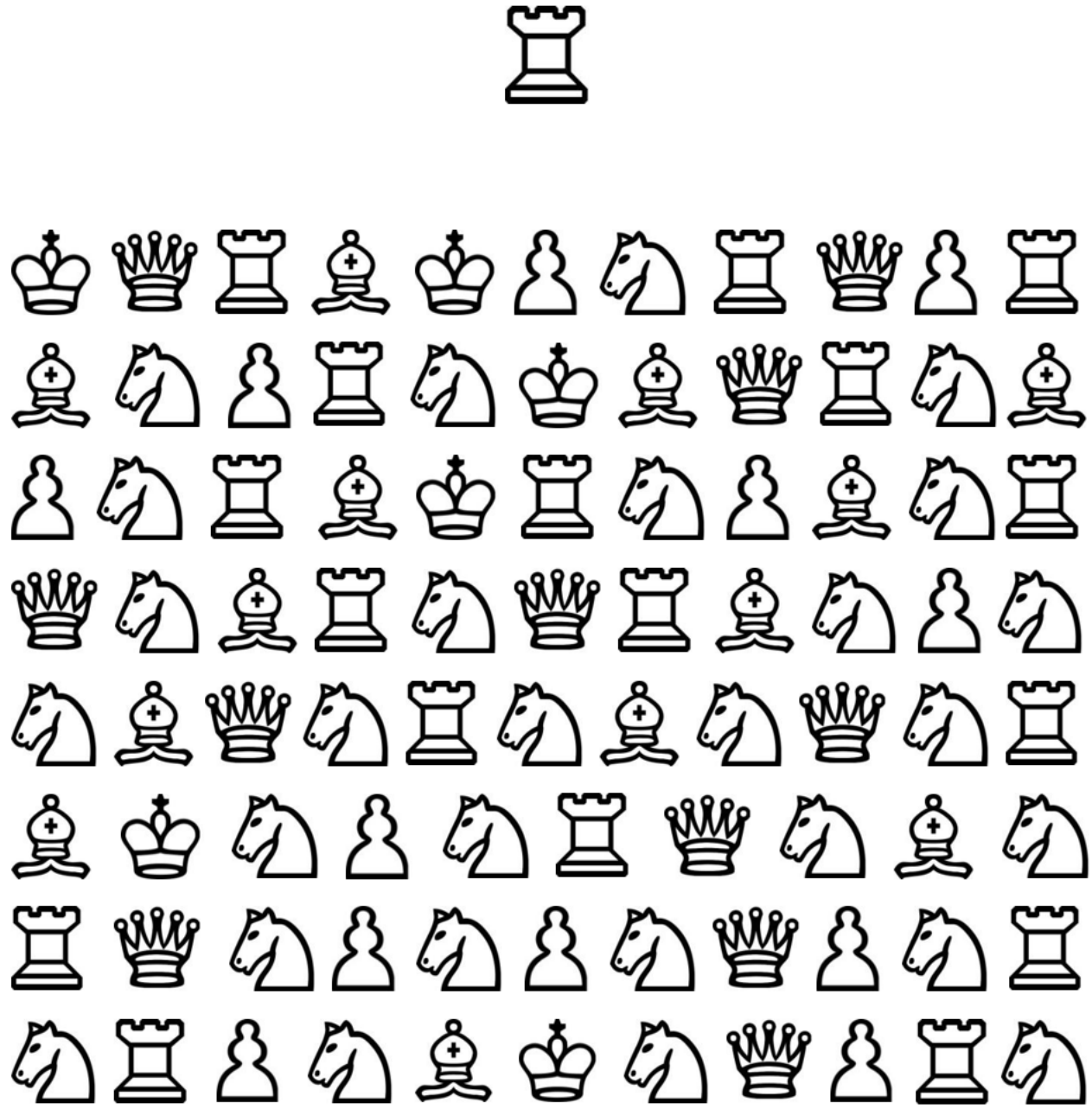
La torre blanca no puede saltar sobre estas piezas ni permanecer al lado de ellas en el mismo escaque.

¡No se puede mover a los escaques donde están imanes rojos!

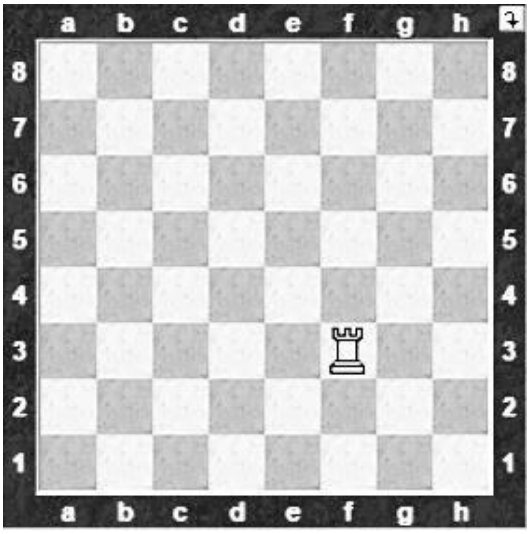
Los puntos rojos muestran que la torre blanca no puede moverse a d1, d2 y d8.

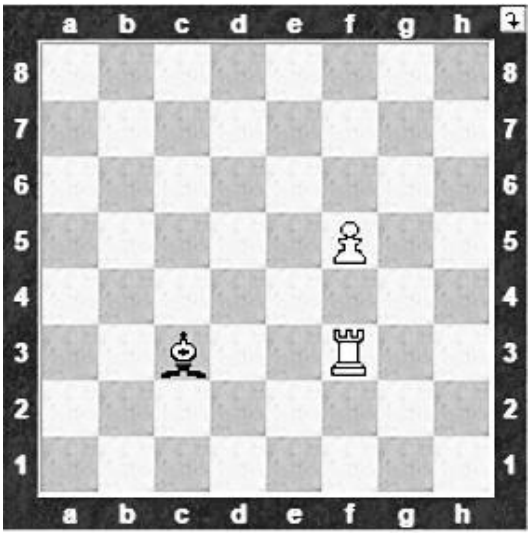


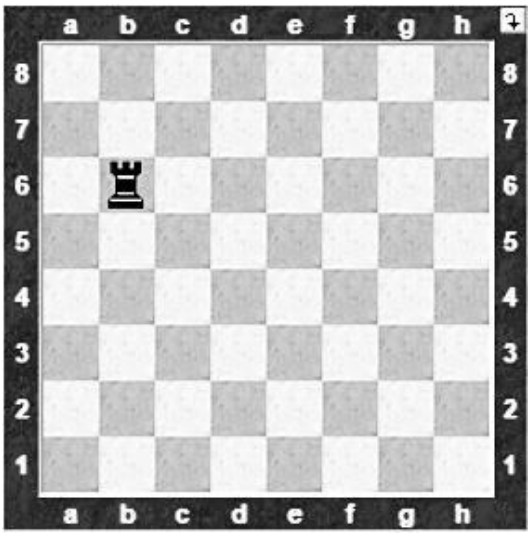
Ejercicio 1. Encuentra y rodea todas las torres.



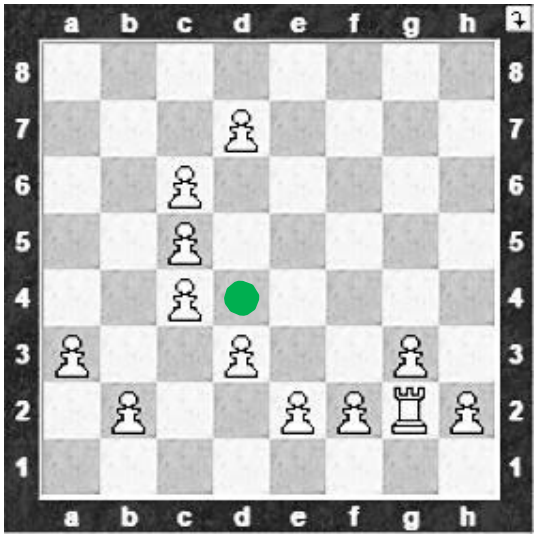
Ejercicio 2. Dibuja círculos en los escaques a los que se puede mover la torre.

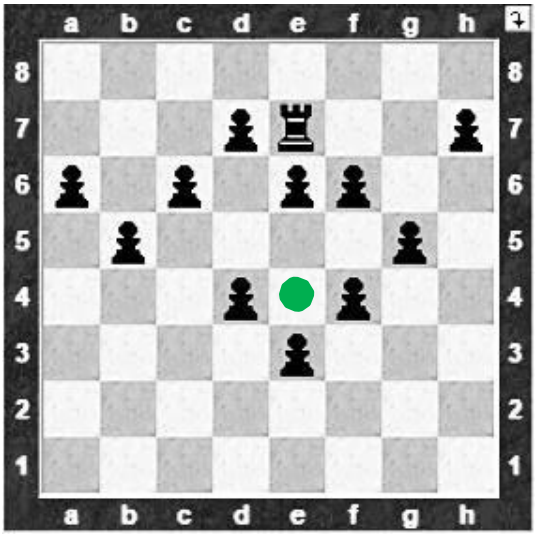






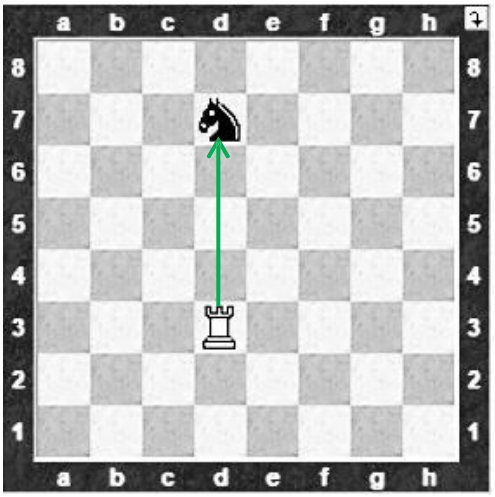
Ejercicio 3. Guía una torre a través del laberinto y llega al punto verde. Sólo la torre debe moverse. Muestra la solución con flechas.
¡Recuerda que la torre no salta sobre otras piezas!



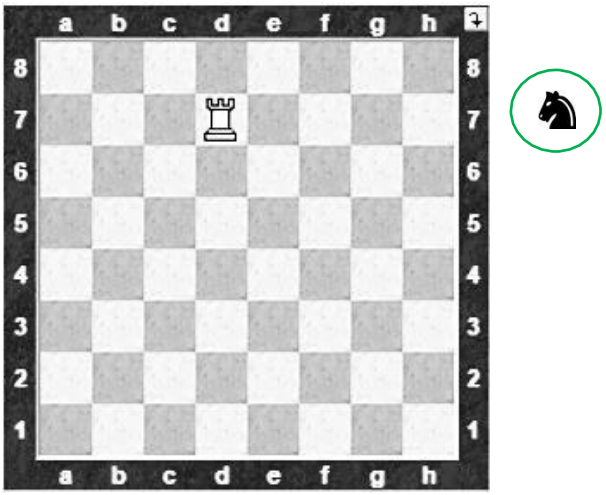


La torre puede capturar una pieza de color opuesto si esta pieza está en su camino. La torre blanca captura piezas negras. La torre negra captura piezas blancas.

La captura se realiza de la siguiente manera: la pieza del oponente se retira del tablero y tu torre se para en el escaque que estaba ocupado por la pieza capturada. La pieza capturada se coloca cerca del tablero. **¡Nota! ¡Se puede usar sólo una mano para capturar una pieza!**

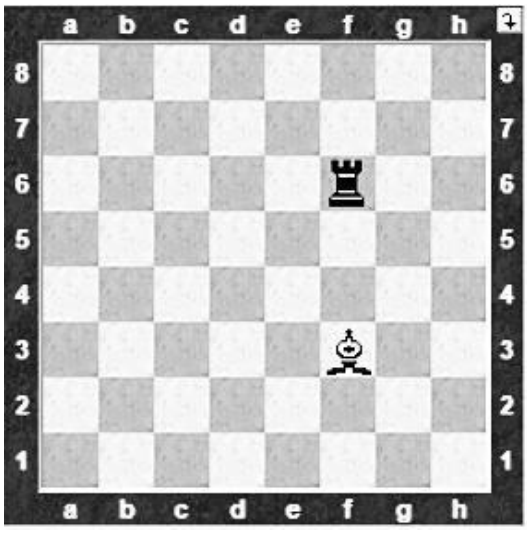


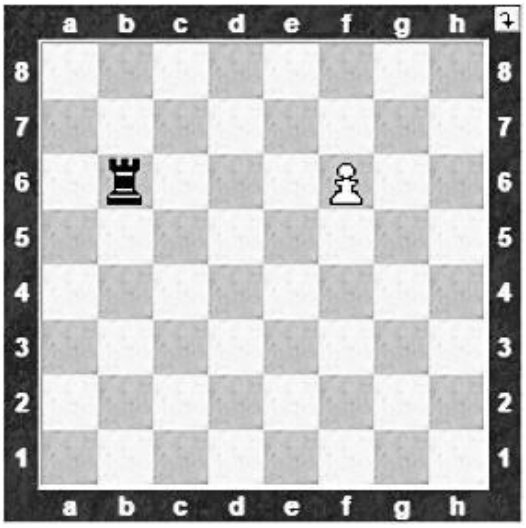
La torre blanca captura al caballo negro.



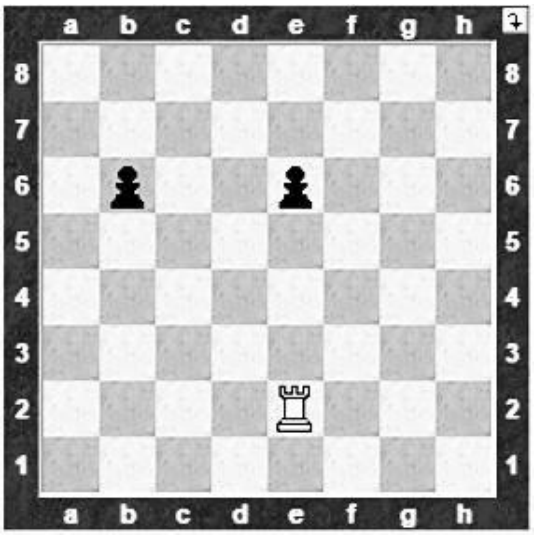
La torre blanca ocupa el lugar del caballo.
El caballo se retira del tablero.

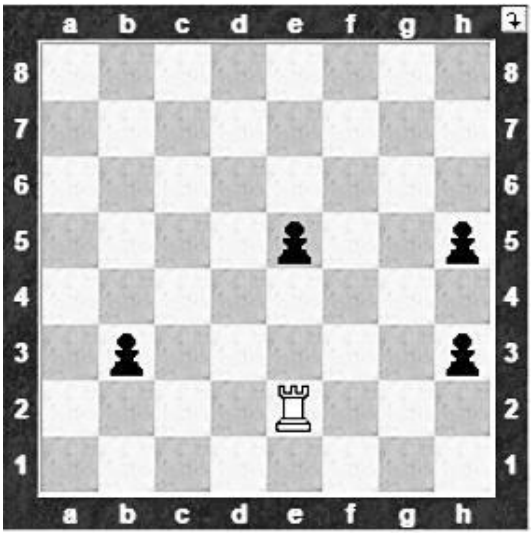
Ejercicio 4. Captura la pieza blanca con la torre negra. Muestra la solución con una flecha.

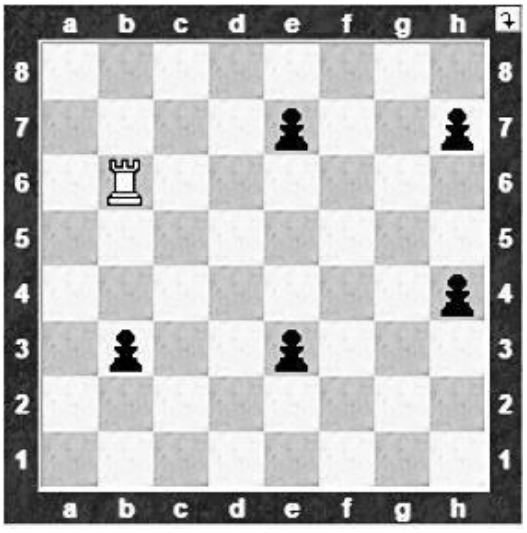




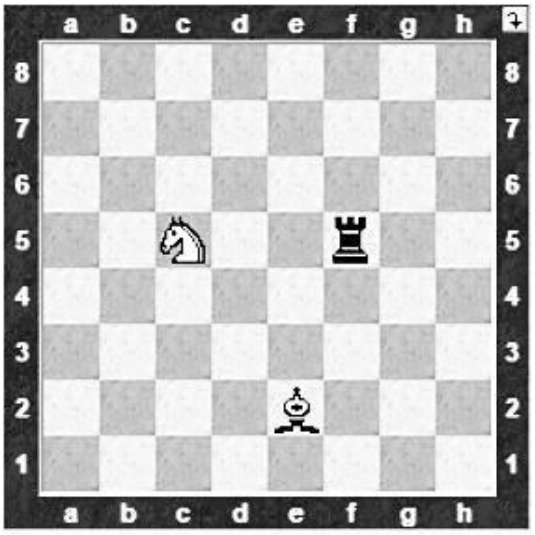
Ejercicio 5. Captura todos los peones negros con la torre blanca. La torre blanca captura un peón negro en un movimiento. Muestra la solución con flechas.

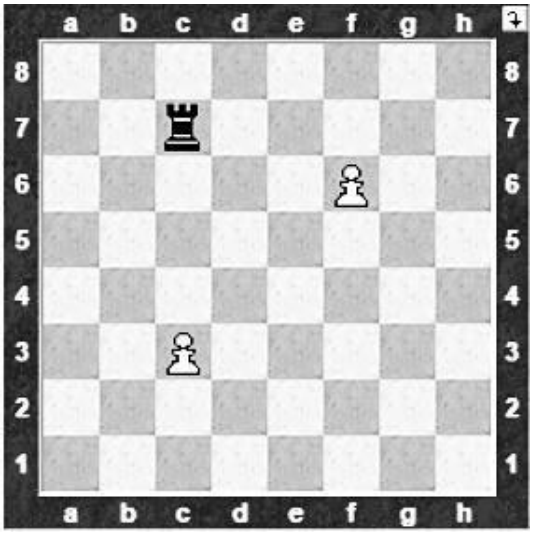




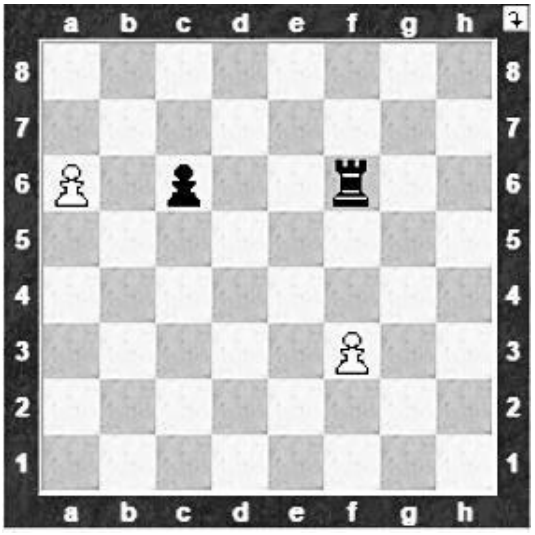


Ejercicio 6. La torre negra sólo puede capturar una pieza blanca. ¿Cuál? Muestra la solución con una flecha.



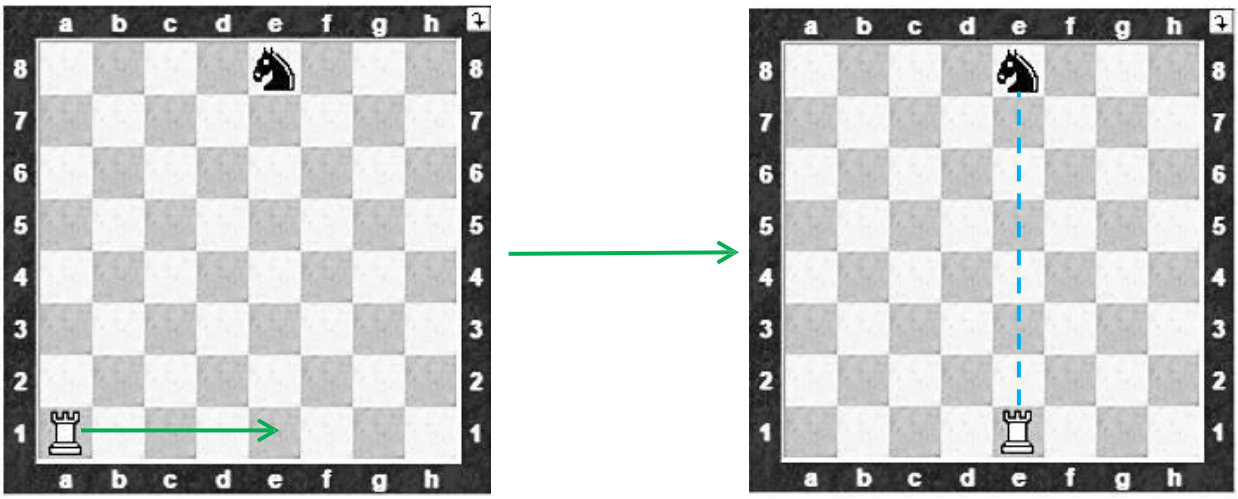


¡Recuerda que **la torre negra no salta sobre** las piezas negras!

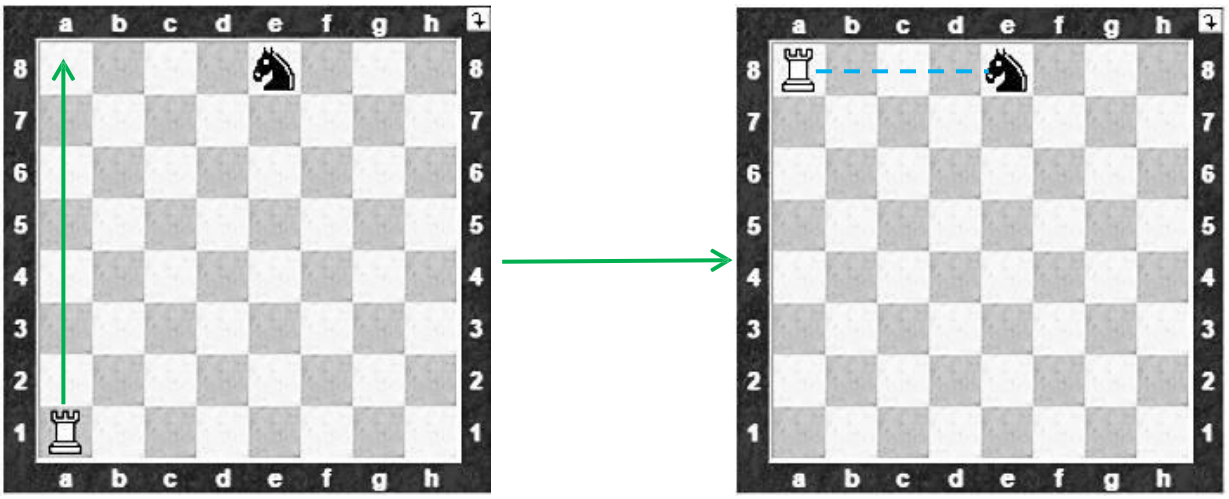


La torre puede **atacar piezas** de color opuesto. La torre blanca ataca las piezas negras. La torre negra ataca las piezas blancas.

La torre blanca se mueve a e1. **Ataca** al caballo negro. Quiere capturarlo.



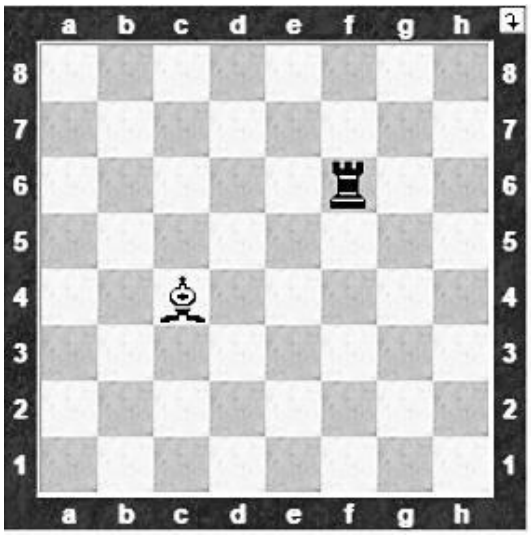
La torre blanca todavía puede moverse a a8. Y también atacará al caballo negro.



Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza.

Ejercicio 7. Ataca la pieza blanca con la torre negra. Muestra la solución con una flecha.

2 maneras de atacar

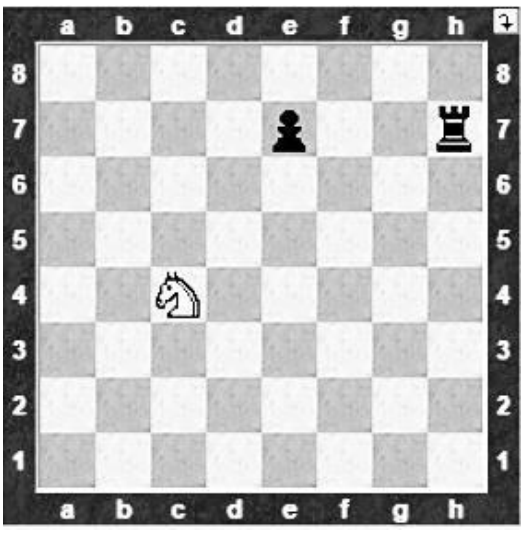


2 maneras de atacar

¡Recuerda que la **torre negra no salta sobre las** piezas!

1 manera de atacar

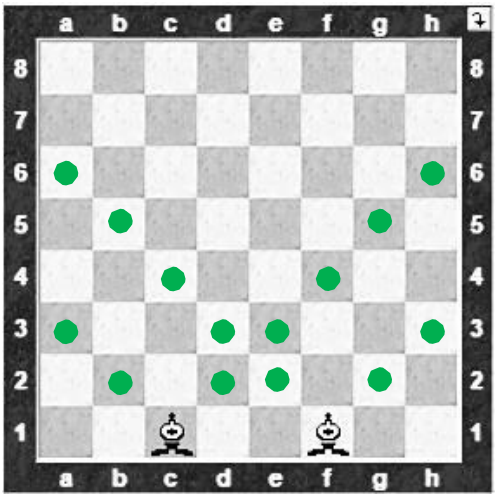
1 manera de atacar



Ejercicio 8. Guía la torre blanca a través del laberinto y captura al caballo negro.
¡Cuidado! La torre negra puede capturar tu torre.
Muestra la solución con flechas.

LECCIÓN 6. EL ALFIL

Ahora vamos a aprender cómo se **mueve el alfil.** Toma dos alfiles blancos. Pon uno de ellos en c1, el otro en f1 en el tablero de ajedrez.



El alfil se mueve sólo en diagonal.

El alfil que inicialmente **se encuentra en un escaque blanco** se mueve sólo **a lo largo de las líneas diagonales blancas.**

El alfil que inicialmente **se encuentra en un escaque negro** se mueve sólo **a lo largo de las líneas diagonales negras.**

En un movimiento, el alfil puede ir a cualquier escaque de su línea diagonal.

Los puntos verdes muestran los escaques a los que los alfiles blancos pueden moverse en diagonal.

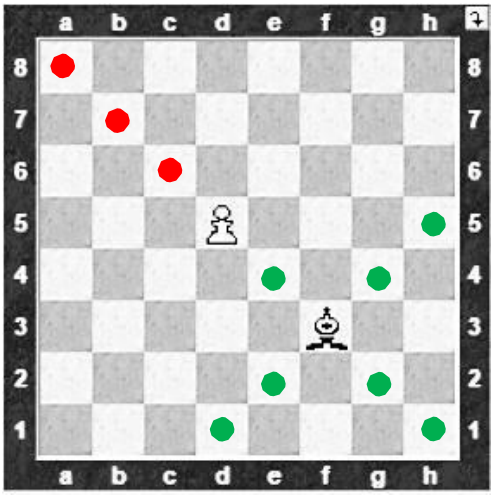
Si el alfil se encuentra con una pieza del mismo color en su camino, el alfil no puede saltar sobre ella (ni pararse en el mismo escaque con ella).

El peón **blanco** se interpone en el camino del alfil **blanco.**

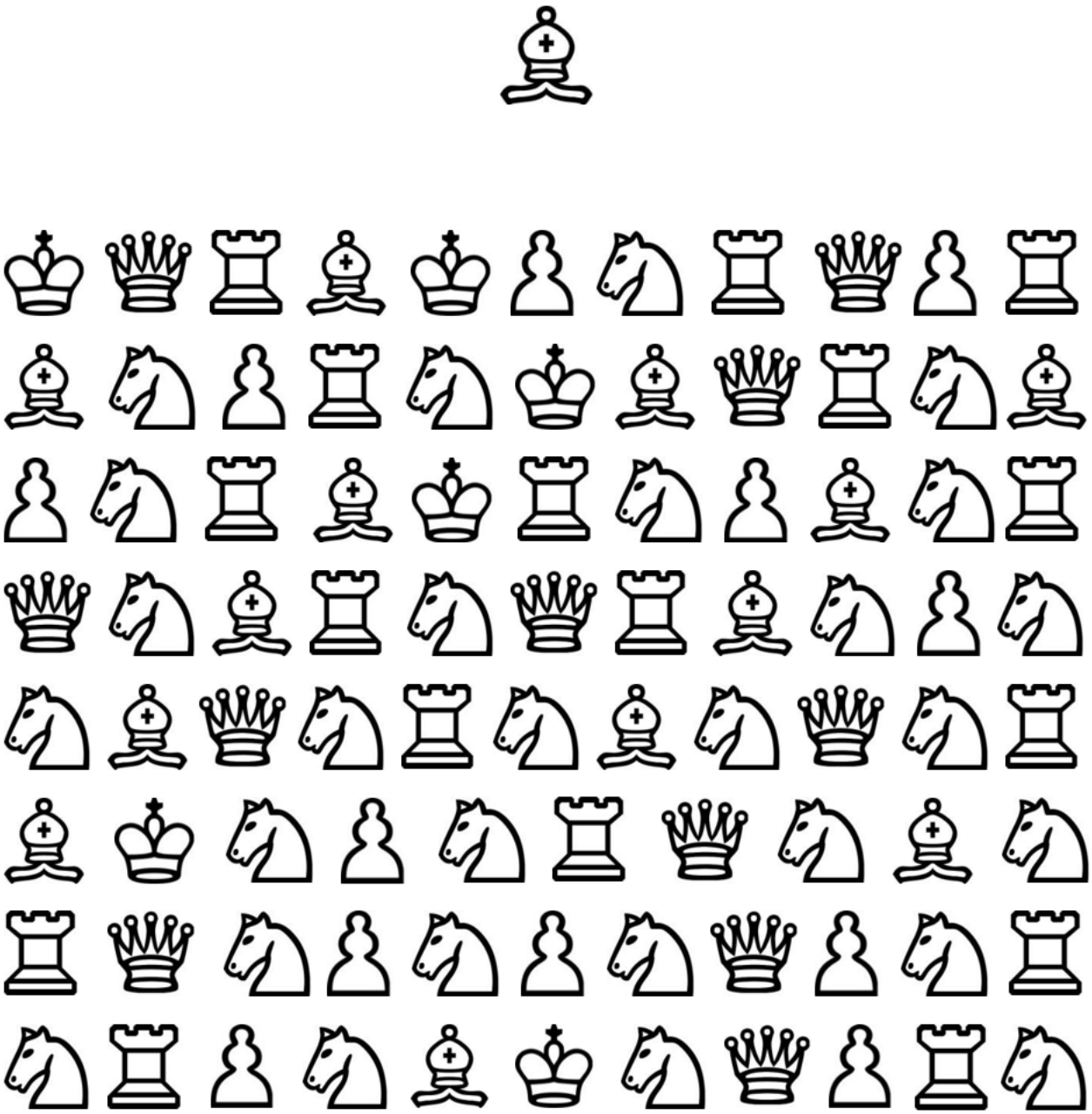
El alfil blanco no puede saltar sobre el peón ni permanecer en el mismo escaque con él.

¡No se puede mover a los escaques donde están imanes rojos!

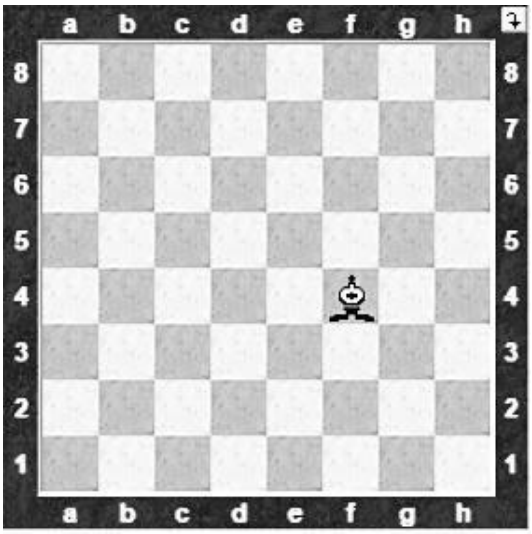
Los puntos rojos muestran que el alfil blanco no puede moverse a c6, b7 y a8.

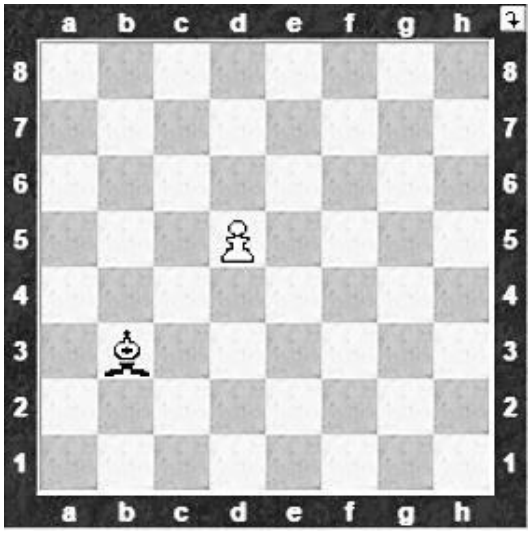


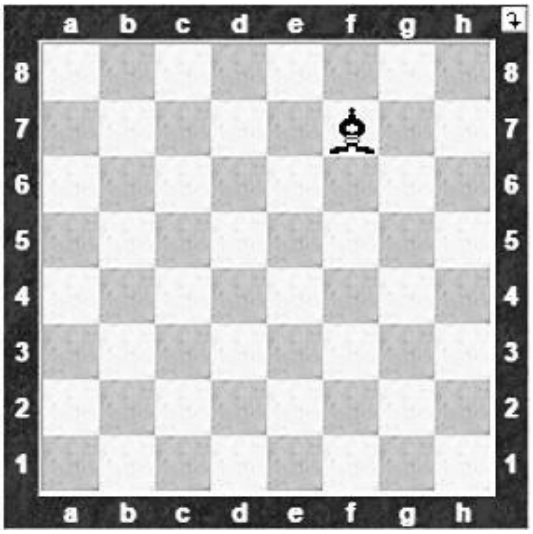
Ejercicio 1. Encuentra y rodea todos los alfiles.



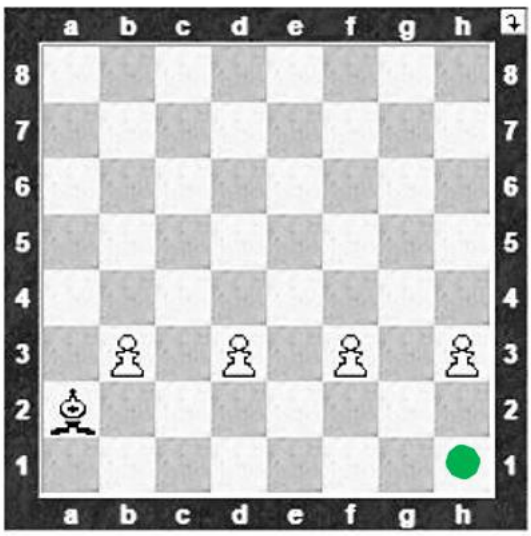
Ejercicio 2. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse el alfil.

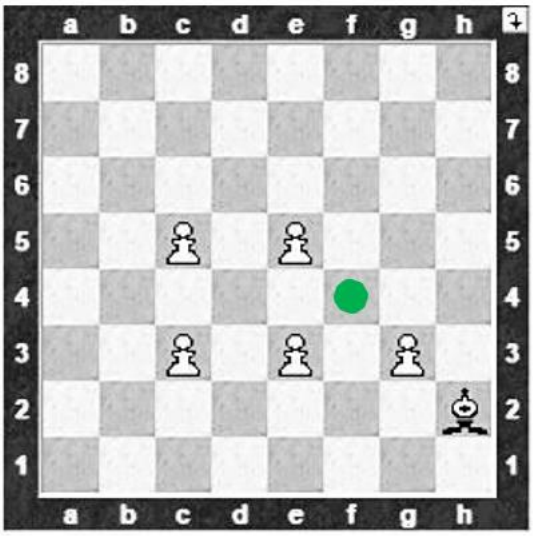


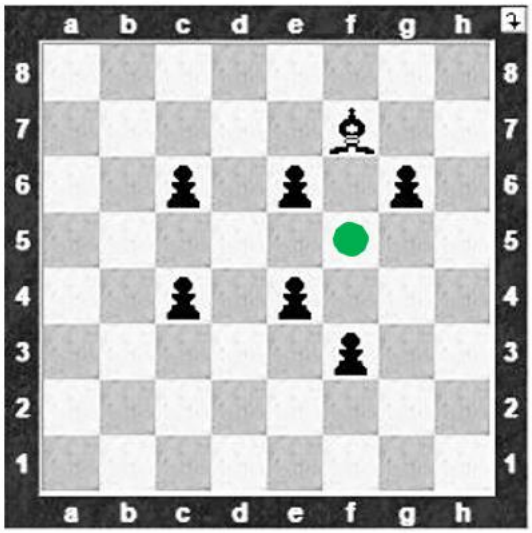


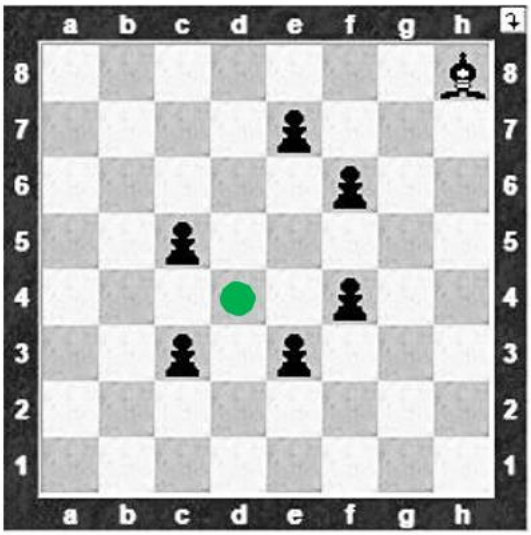


Ejercicio 3. Guía al alfil a través del laberinto y llévalo al punto verde. Sólo el alfil debe moverse. Muestra la solución con flechas.
¡Recuerda que el alfil no salta sobre otras piezas!



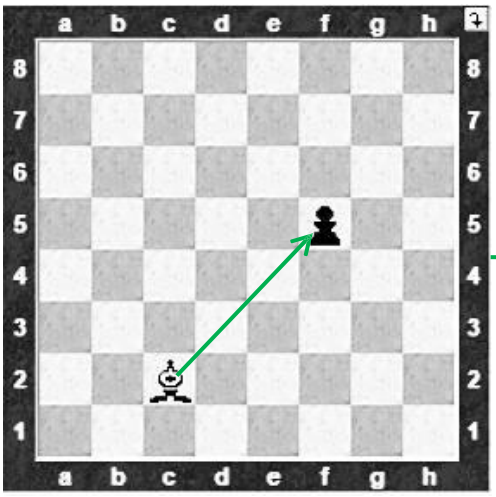




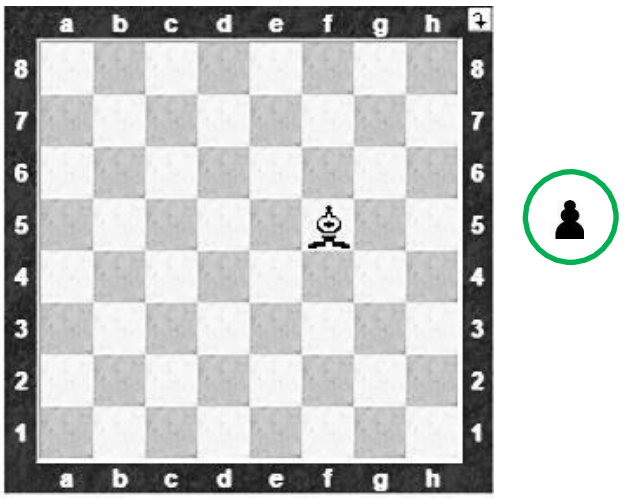


El alfil puede capturar una pieza de color opuesto si esta pieza está en su camino. El alfil blanco captura piezas negras. El alfil negro captura piezas blancas.

La captura se realiza de la siguiente manera: la pieza del oponente se retira del tablero y tu alfil se para en el escaque que estaba ocupado por la pieza capturada. La pieza capturada se coloca cerca del tablero. **Nota: ¡Se puede usar sólo una mano para capturar una pieza!**



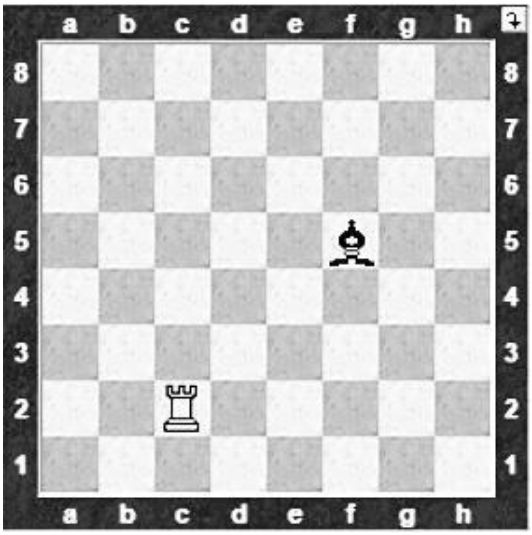
El alfil blanco captura el peón negro.



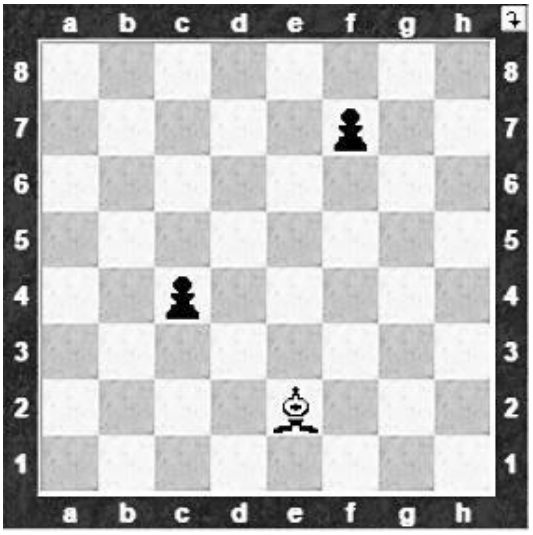
El alfil blanco se encuentra en el escaque del peón.

El peón se retira del tablero.

Ejercicio 4. Captura la pieza blanca con el alfil negro. Muestra la solución con una flecha.



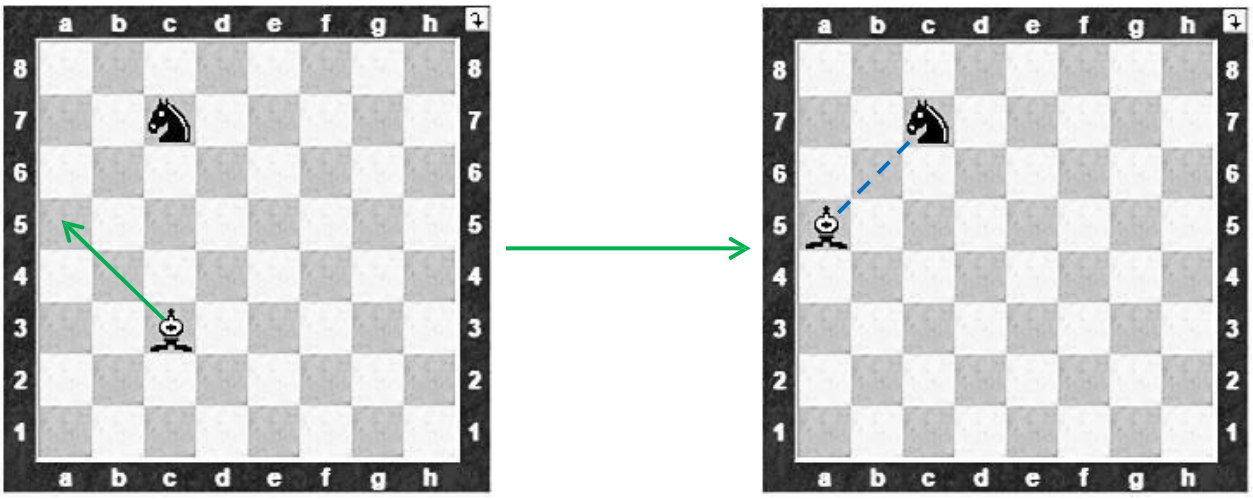
Ejercicio 5. Captura todos los peones negros con el alfil blanco. El alfil blanco captura un peón negro en un movimiento. Muestra la solución con flechas.



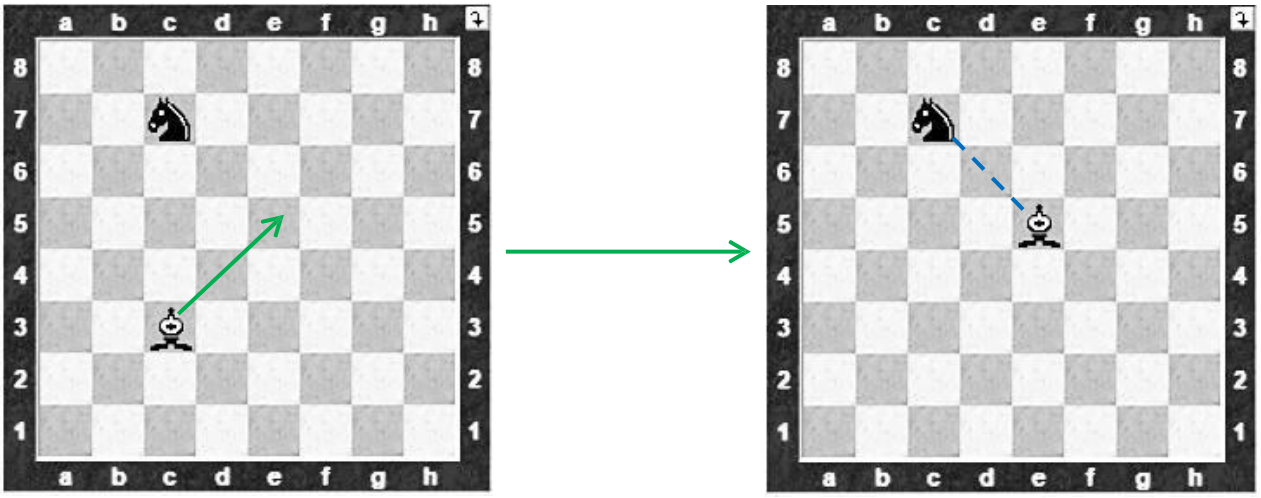
Ejercicio 6. El alfil negro sólo puede capturar una pieza blanca.
¿Cuál? Muestra la solución con una flecha.

¡Recuerda que **el alfil negro no salta sobre** las piezas negras!

El alfil puede **atacar piezas** de color opuesto. El alfil blanco ataca las piezas negras. El alfil negro ataca las piezas blancas.
Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza.
El alfil blanco se **mueve en diagonal** a a5 y **ataca al caballo negro en diagonal**. Quiere capturar al caballo.

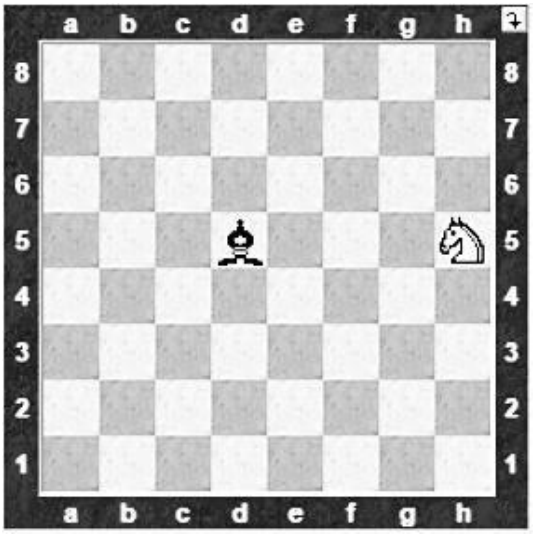


El alfil blanco aún puede moverse a e5. Y también atacará al caballo negro.



Ejercicio 7. Ataca la pieza blanca con el alfil negro. Muestra la solución con una flecha.

2 maneras de atacar

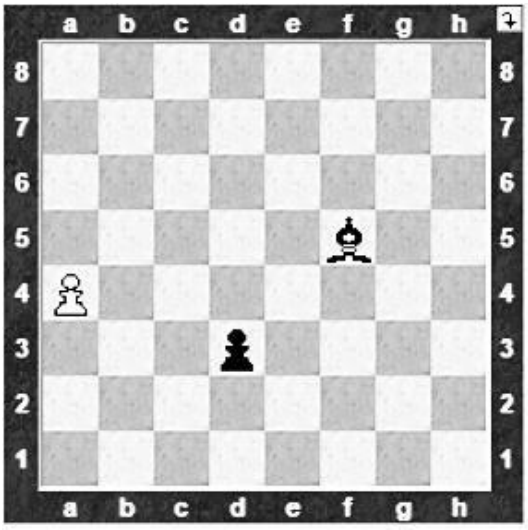


2 maneras de atacar

¡Recuerda que **el alfil negro no salta sobre las** piezas!

1 manera de atacar

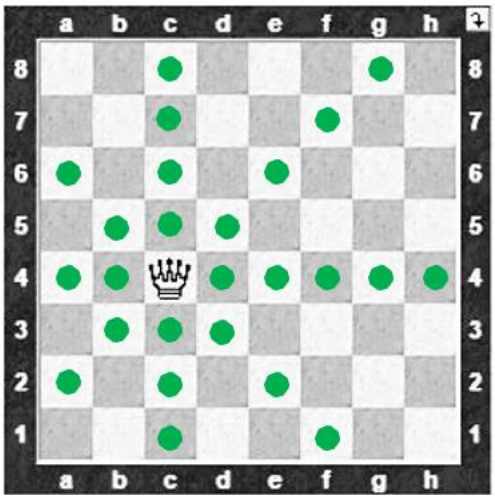
1 manera de atacar



Ejercicio 8. Guía al alfil blanco a través del laberinto y captura al caballo negro.
¡Cuidado! El alfil negro puede capturar tu alfil.
Muestra la solución con flechas.

LECCIÓN 7. LA DAMA

¡La dama es la pieza de ajedrez más fuerte!



La dama se mueve horizontalmente, verticalmente (como la torre) y diagonalmente (como el alfil).

En un movimiento, la dama puede moverse a cualquier escaque de su línea horizontal, vertical o diagonal.

Los puntos verdes muestran los escaques a los que la dama blanca puede moverse horizontalmente, verticalmente y diagonalmente.

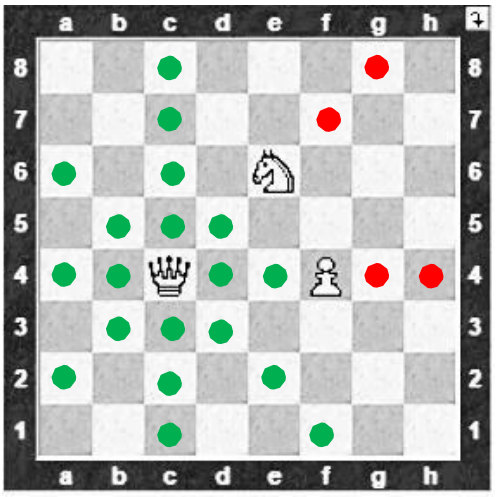
Si la dama se encuentra con una pieza del mismo color en su camino, la dama no puede saltar sobre ella (ni pararse en el mismo escaque con ella).

El **peón blanco** y el caballo **blanco** se interponen en el camino de la dama **blanca.**

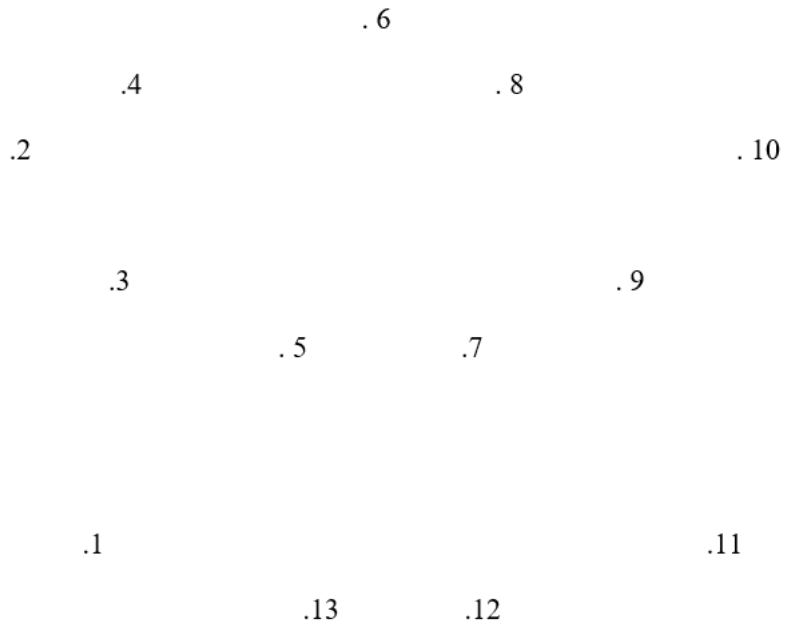
La dama **blanca** no puede saltar sobre estas piezas **blancas** ni permanecer en el mismo escaque con ellas.

¡No se puede mover a los escaques donde están imanes rojos!

Los puntos rojos muestran que la dama blanca no puede moverse a g5, h5, f7 y g8.



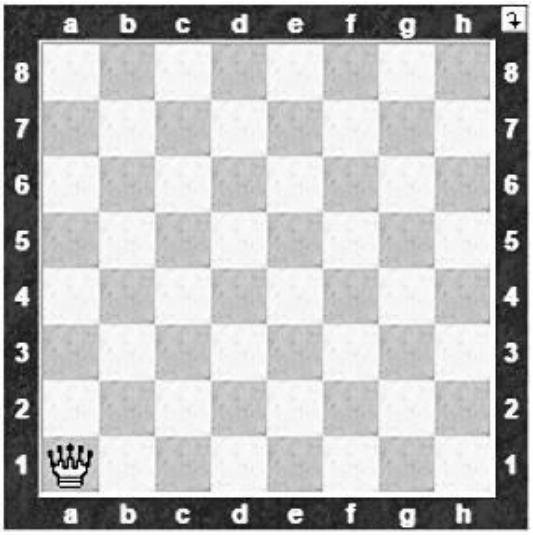
Ejercicio 1. ¿Qué pieza de ajedrez se esconde aquí? ¡Conecta los números y lo descubrirás! Comienza con 1 y conéctalo con 2. Luego conecta 2 con 3. Continúa conectando los números en el orden correcto.

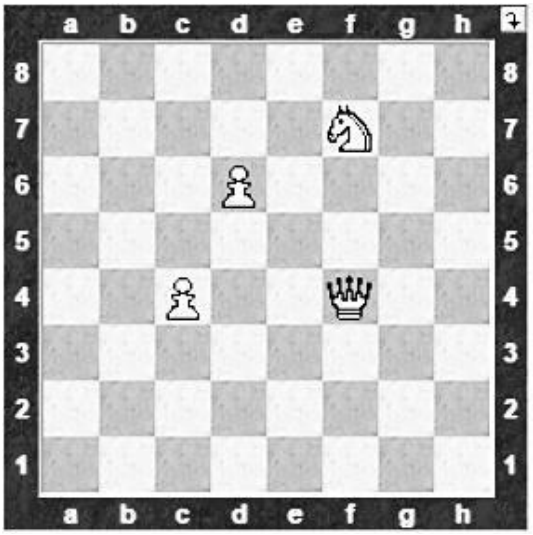


Ejercicio 2. Encuentra una palabra de ajedrez en cada fila.

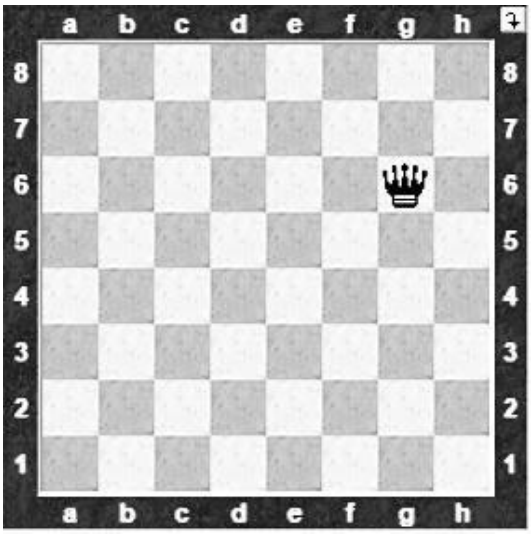
SEÑORA	CORONA	DAMA	PRINCESA
CABALLERO	CABALLO	JINETE	GUERRERO
SECCIÓN	CELDA	CUADRADO	ESCAQUE

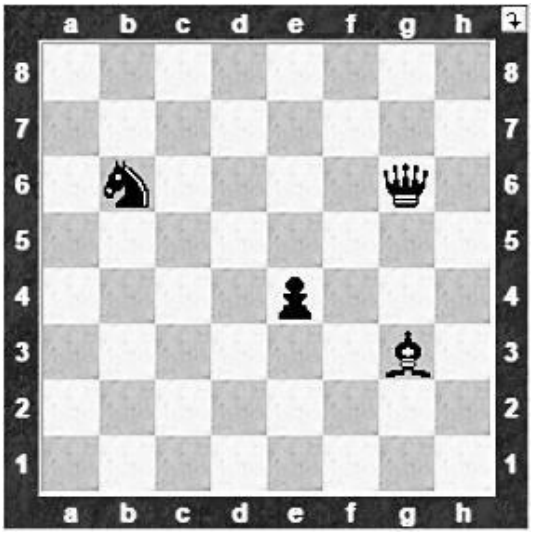
Ejercicio 3. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse la dama blanca.



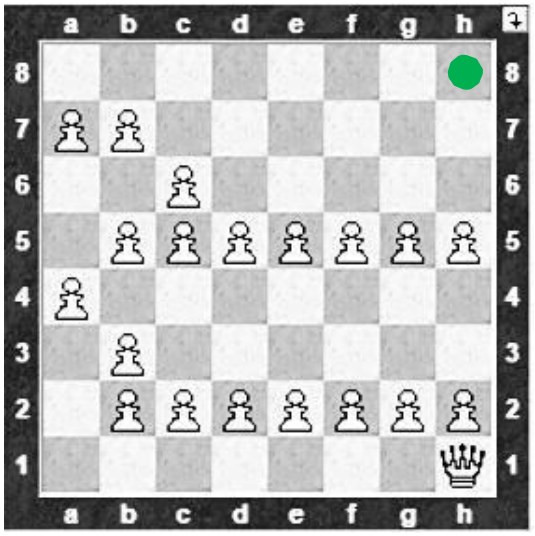


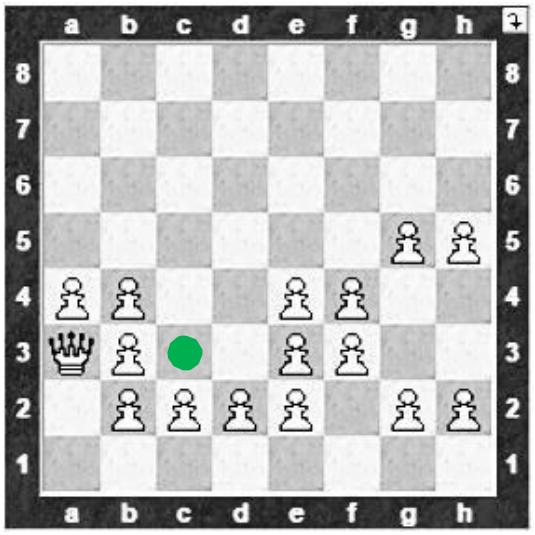
Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse la dama negra.



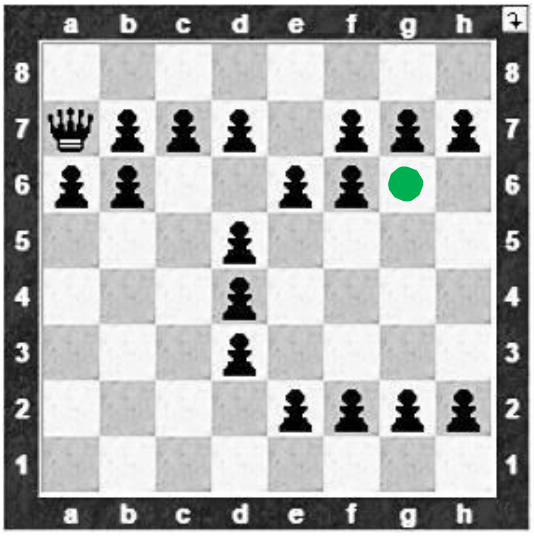


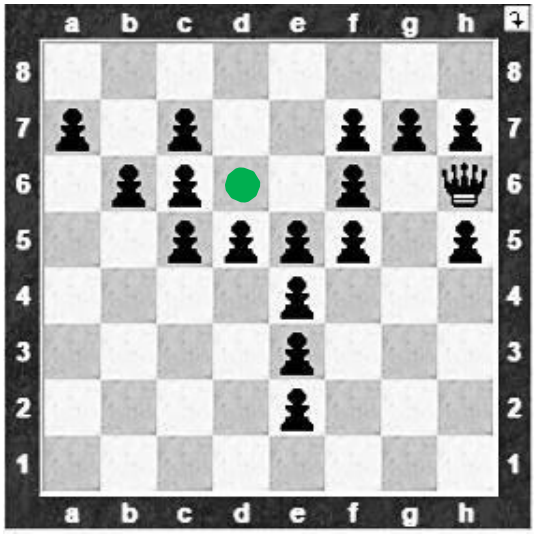
Ejercicio 4. Guía a **la dama blanca** a través del laberinto y llévala al punto verde. Sólo se mueve la dama blanca. Muestra la solución con flechas.
¡Recuerda que la dama no salta sobre otras piezas!





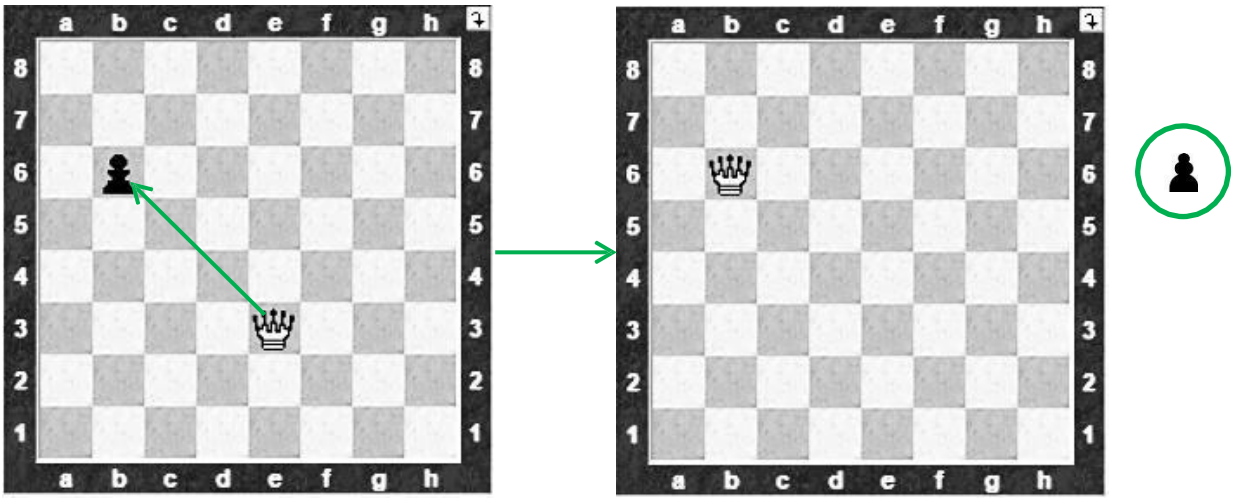
Guía a **la dama negra** a través del laberinto y llévala al punto verde. Sólo se mueve la dama negra. Muestra la solución con flechas.





La dama puede capturar una pieza de color opuesto si esta pieza está en su camino. La dama blanca captura piezas negras. La dama negra captura piezas blancas.

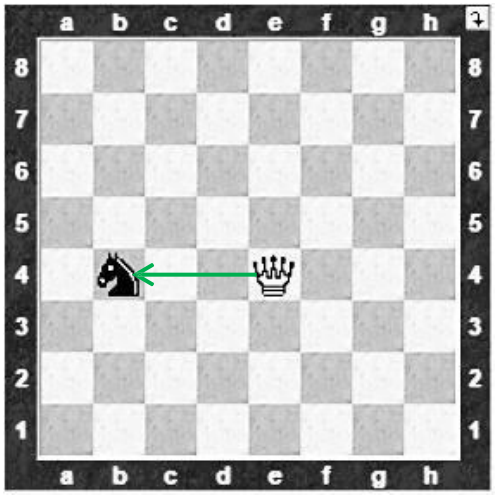
La captura se realiza de la siguiente manera: la pieza del oponente se retira del tablero y tu dama se para en el escaque que estaba ocupado por la pieza capturada. La pieza capturada se coloca cerca del tablero. **Nota: ¡Se puede usar sólo una mano para capturar una pieza!**



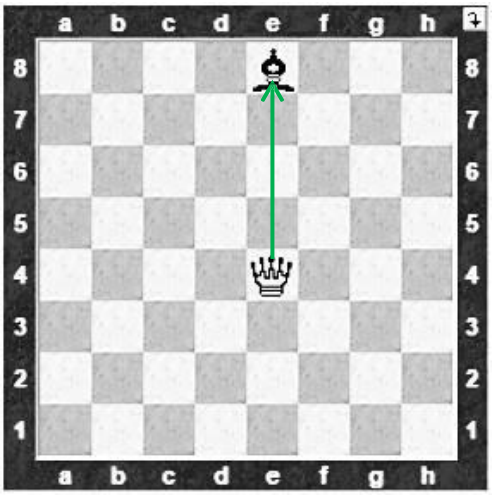
La dama blanca se mueve diagonalmente y captura el peón negro.

La dama blanca ocupa el lugar del peón. El peón se retira del tablero.

Fíjate cómo la **dama blanca captura piezas negras** horizontalmente y verticalmente.

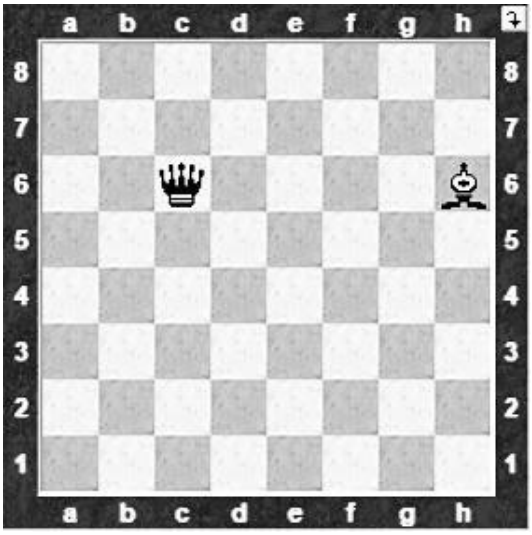


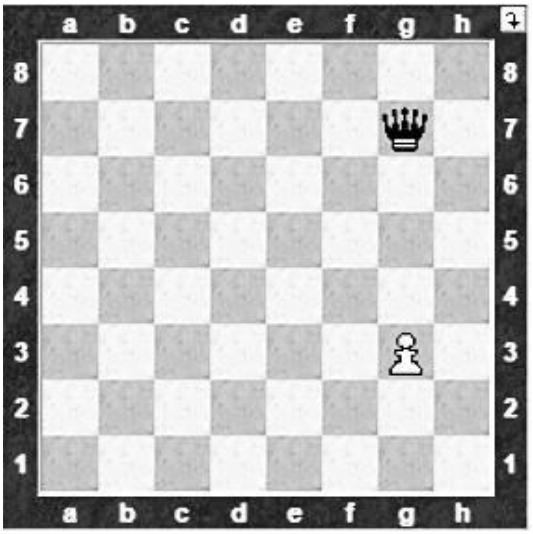
La dama blanca captura al caballo negro horizontalmente.

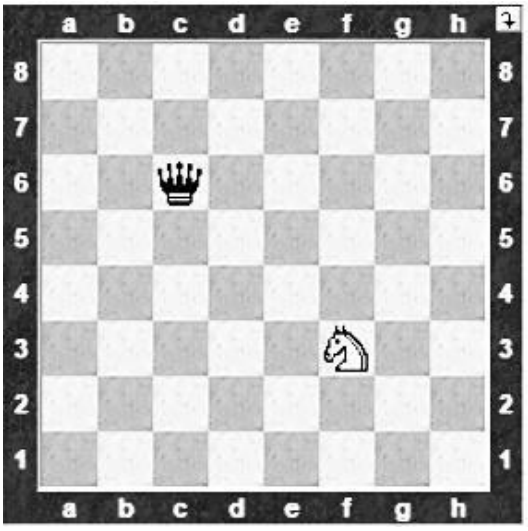


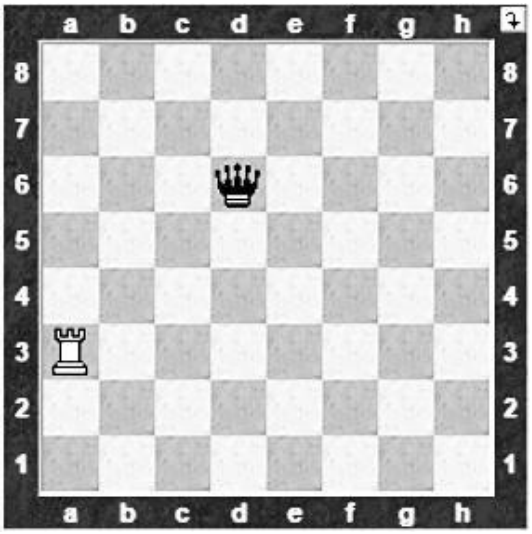
La dama blanca captura al alfil negro verticalmente.

Ejercicio 5. Captura la pieza blanca con la dama negra. Muestra la solución con una flecha.

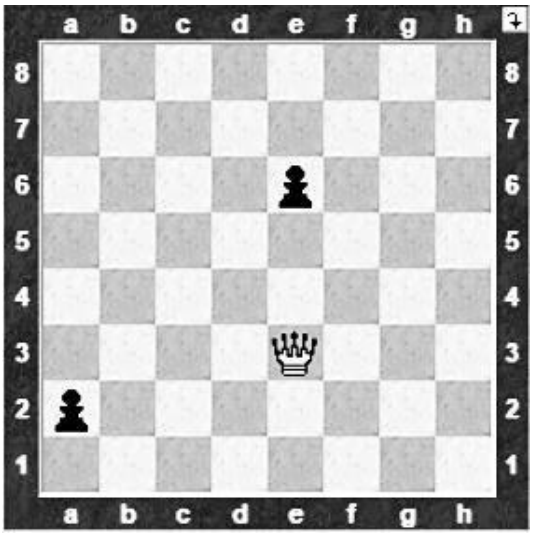


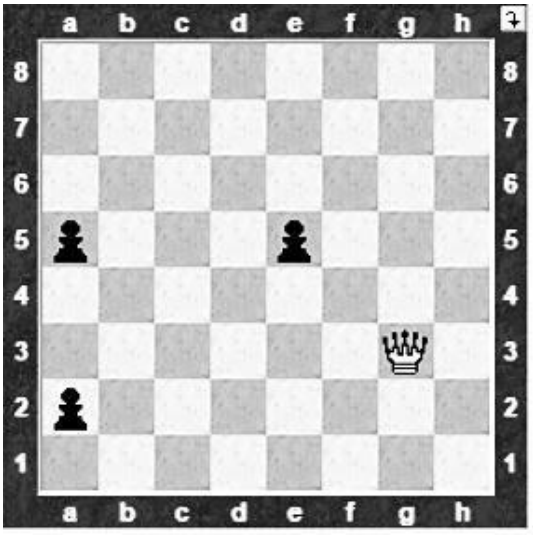


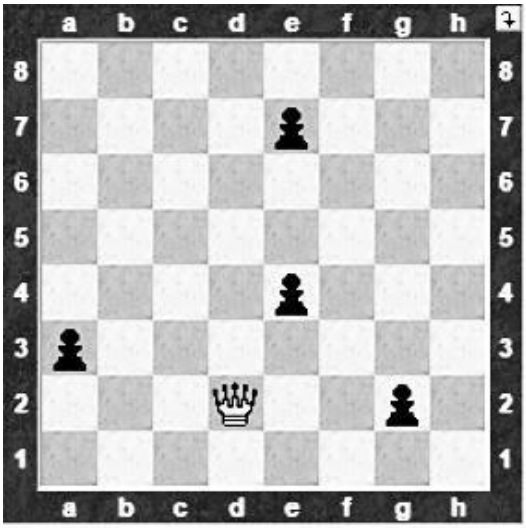




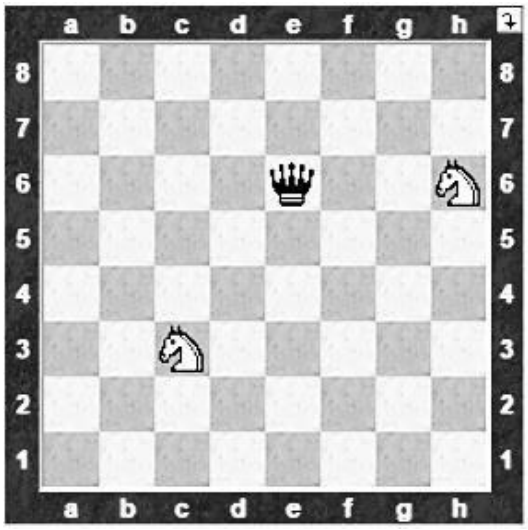
Ejercicio 6. Captura todos los peones negros con la dama blanca. La dama blanca captura un peón negro en un movimiento. Muestra la solución con flechas.

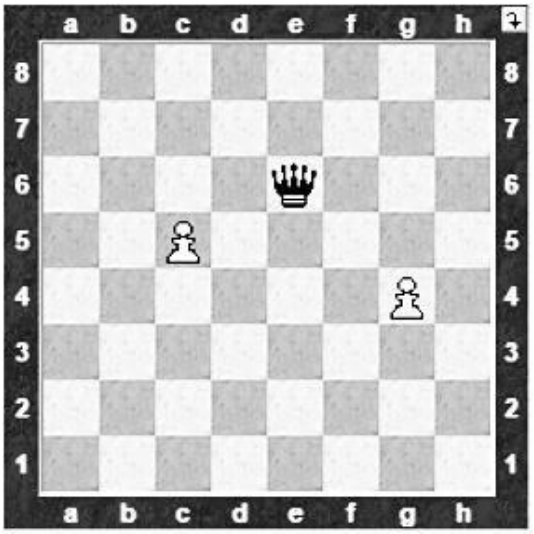




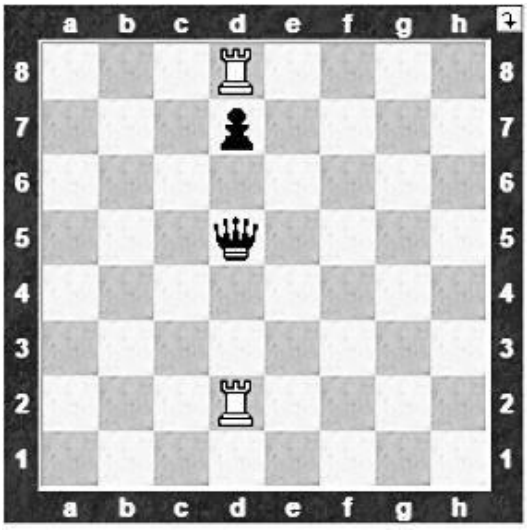


Ejercicio 7. La dama negra sólo puede capturar una pieza blanca.
¿Cuál? Muestra la solución con una flecha.

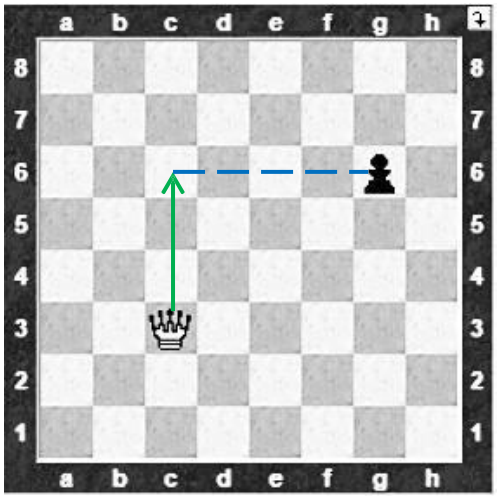




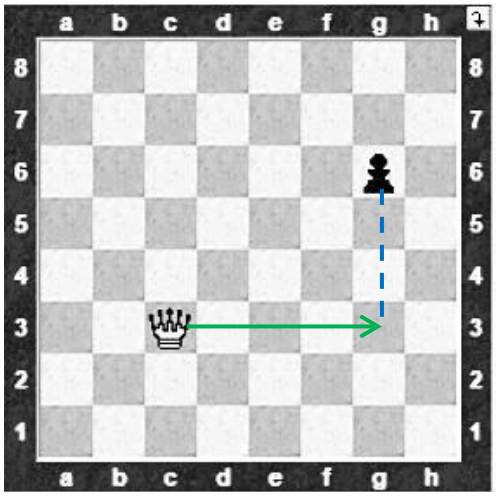
¡Recuerda que **la dama negra no salta sobre** las piezas negras!



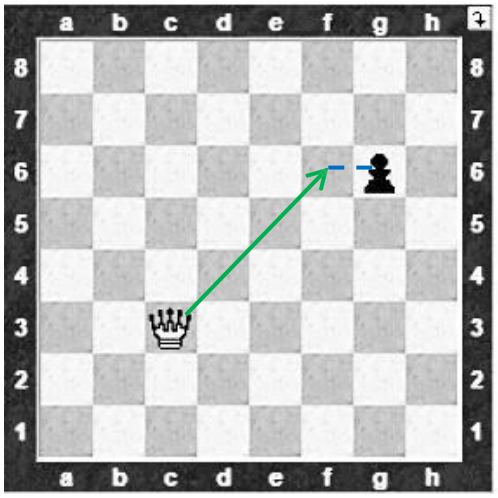
La dama puede **atacar piezas** de color opuesto. La dama blanca ataca las piezas negras. La dama negra ataca las piezas blancas.
Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza.



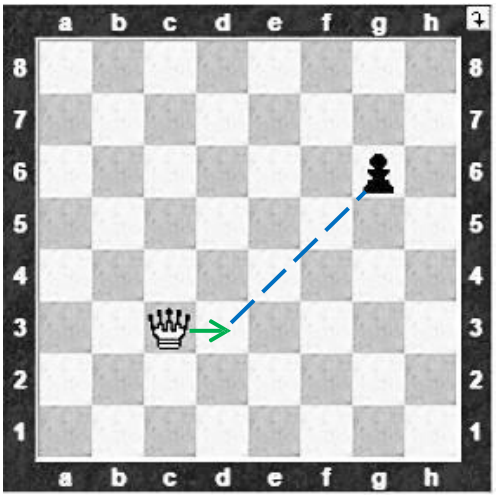
La dama blanca se mueve a c6 verticalmente y ataca al peón negro horizontalmente.



La dama blanca se mueve a g3 horizontalmente y ataca al peón negro verticalmente.



La dama blanca se mueve a f6 en diagonal y ataca al peón negro horizontalmente.

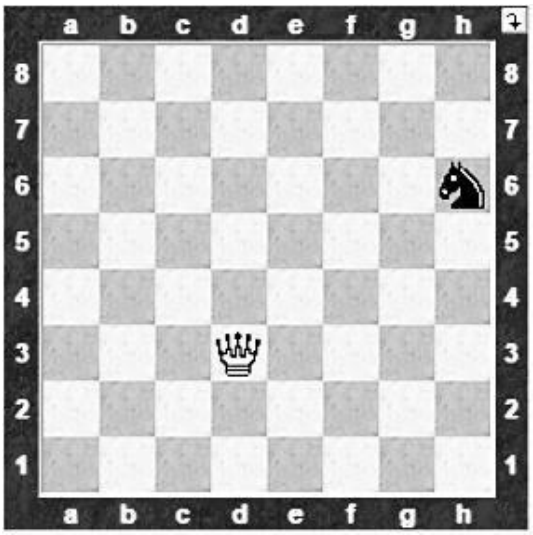


La dama blanca se mueve a d3 horizontalmente y ataca al peón negro en diagonal.

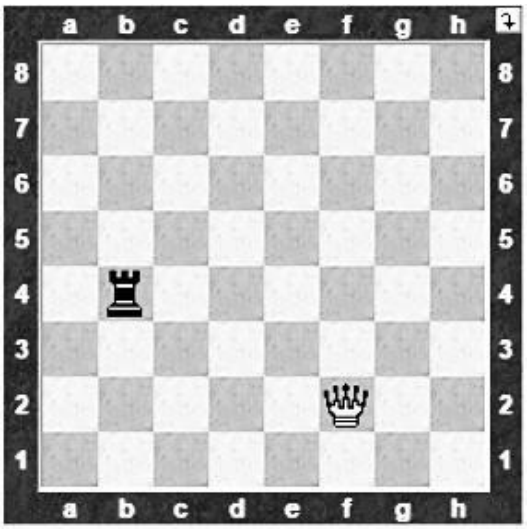
Ejercicio 8. Ataca la pieza negra con la dama blanca. Muestra la solución con una flecha.

Mueve la dama blanca verticalmente y ataca el peón negro horizontalmente.

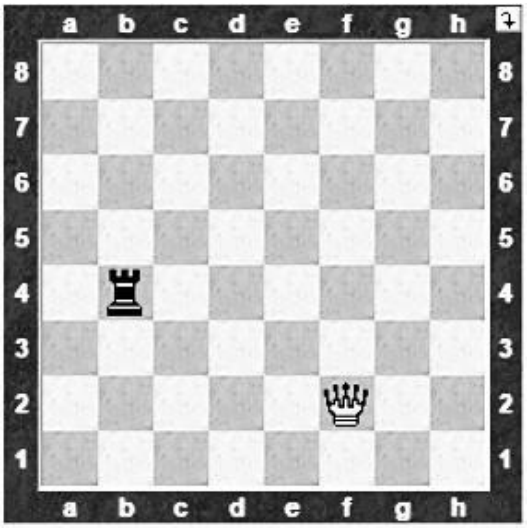
Mueve la dama blanca horizontalmente y ataca al caballo negro verticalmente.



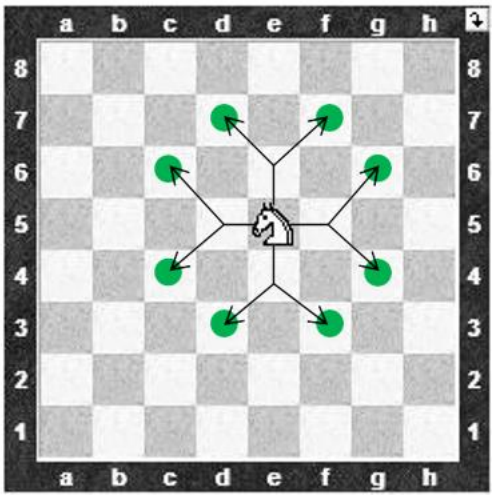
Mueve la dama blanca horizontalmente y ataca la torre negra en diagonal.



Mueve la dama blanca en diagonal y ataca la torre negra en diagonal.



LECCIÓN 8. EL CABALLO

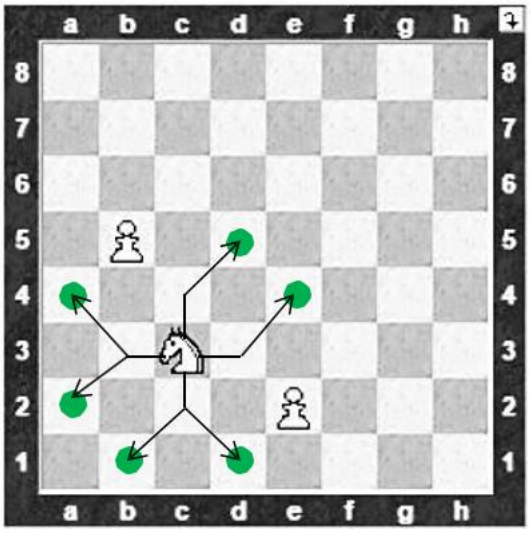


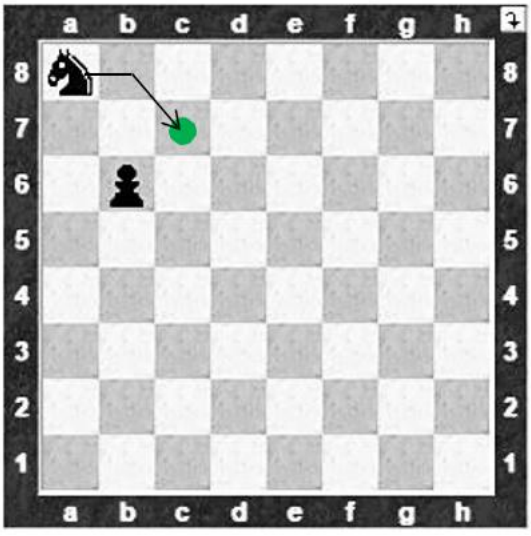
El caballo se mueve un escaque recta en cualquier dirección horizontalmente o verticalmente (adelante ↑, atrás ↓, a la derecha →, a la izquierda ←), y luego un escaque en diagonal (↖ ↗ ↘ ↙) y se para en este escaque. El caballo no puede pararse en medio del camino.

Los puntos verdes muestran los escaques a los que puede moverse el caballo blanco. Las flechas muestran las direcciones en las que puede moverse el caballo.

El caballo blanco puede moverse a a2, a4, b1, d1, d5 y e4. b5 y e2 están ocupados por **peones blancos.**

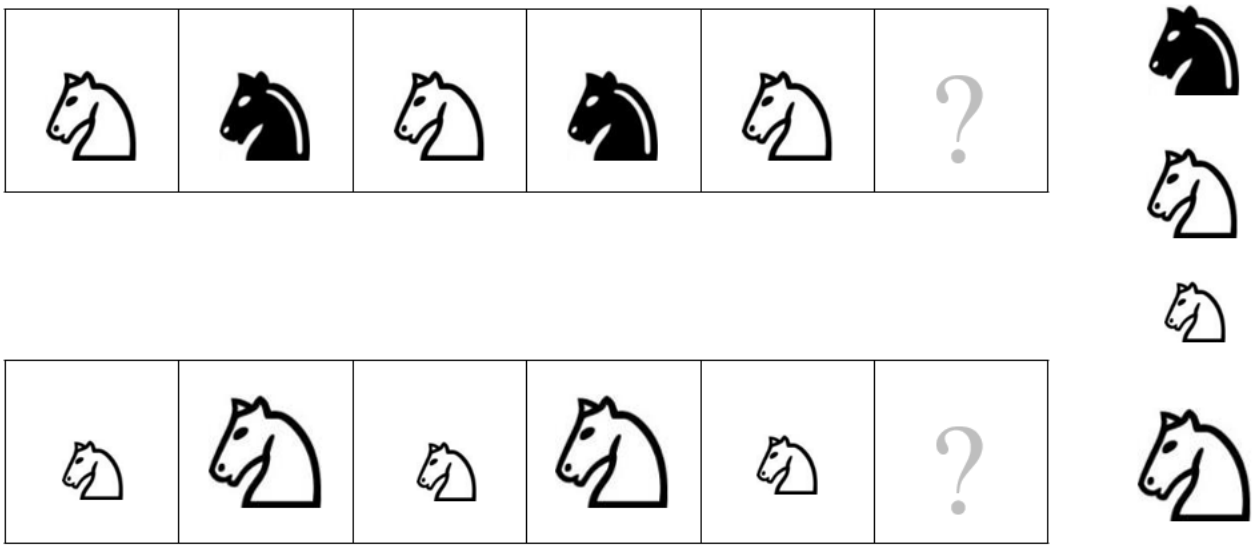
El caballo blanco no puede estar en el mismo escaque que los peones blancos.



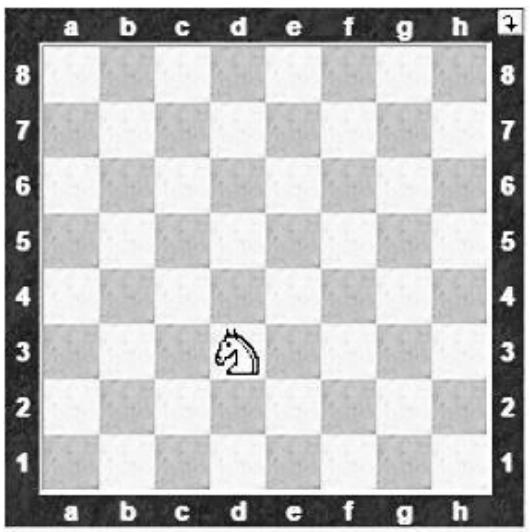


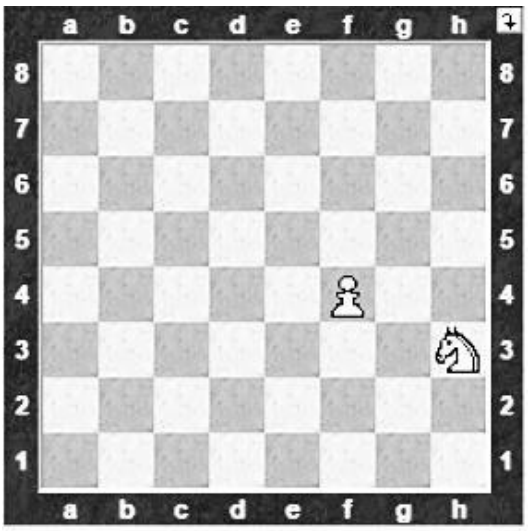
El caballo negro sólo puede moverse a c7.

Ejercicio 1. ¿Qué caballo debe moverse al último escaque? Muestra la solución con flechas.

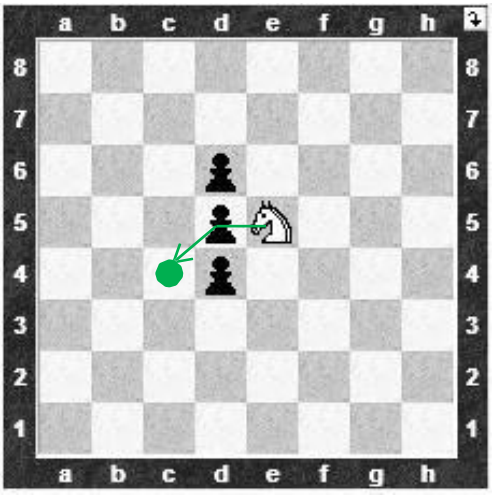


Ejercicio 2. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse el caballo blanco.



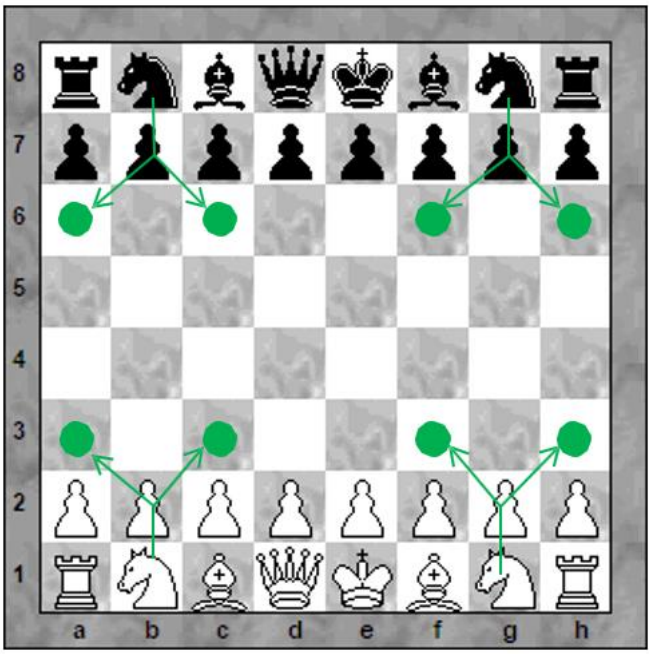


El caballo puede saltar sobre piezas del mismo color y de color opuesto. El caballo blanco salta sobre piezas blancas y negras. El caballo negro salta sobre piezas blancas y negras.
Saltando sobre piezas de color opuesto, el caballo no las captura. Permanecen en el tablero.



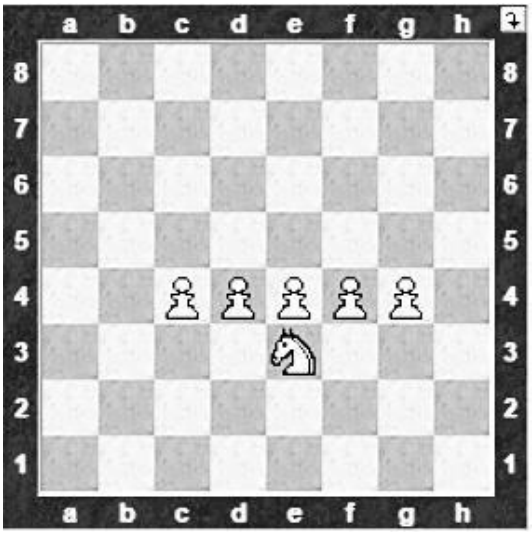
El caballo blanco quiere moverse a c4.

El caballo blanco salta sobre los peones negros y se para en c4. Los peones negros permanecen en el tablero.



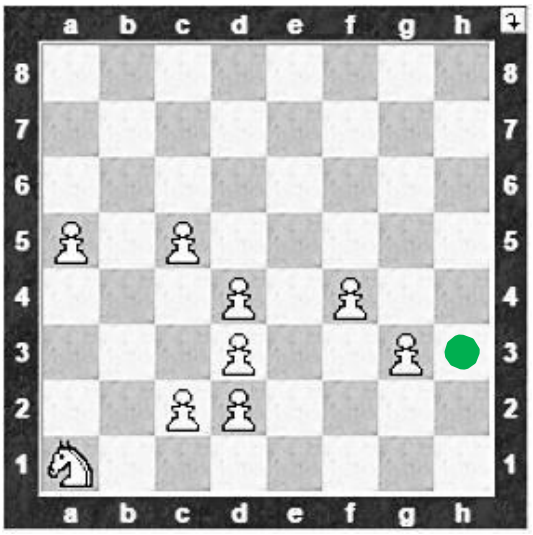
Desde la posición inicial, el caballo blanco en b1 puede moverse a a3 o c3. El caballo blanco en g1 puede moverse a f3 o h3. El caballo negro en b8 puede moverse a a6 o c6. El caballo negro en g8 puede moverse a f6 o h6.

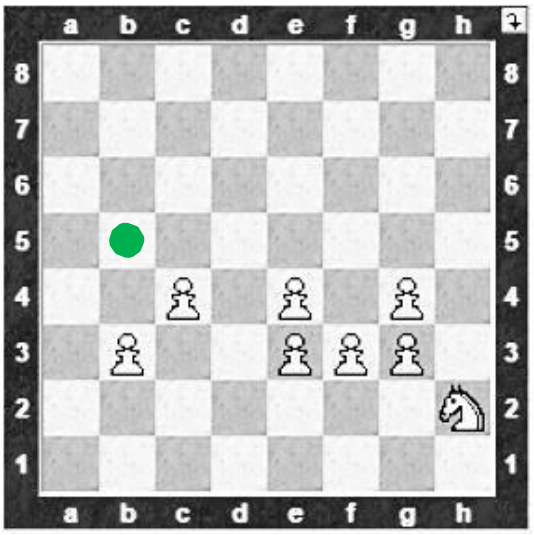
Ejercicio 3. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse el caballo blanco.



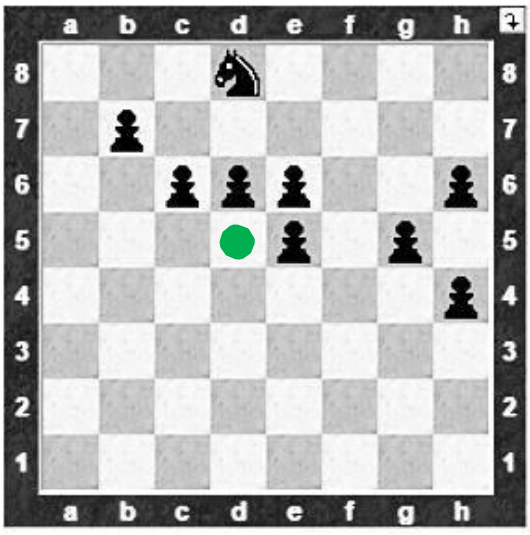
Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse **el caballo negro**.

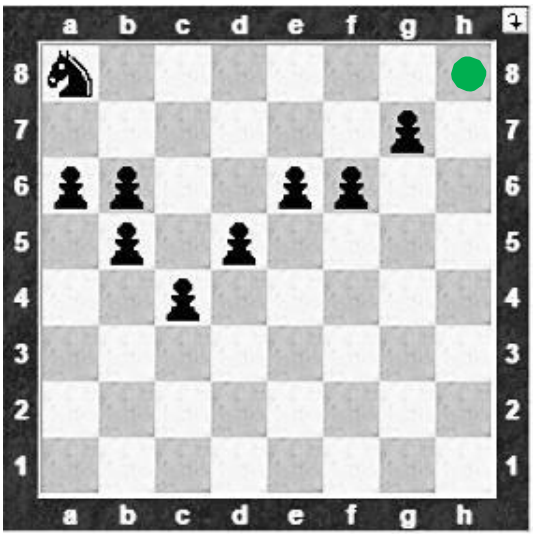
Ejercicio 4. Guía **al caballo blanco** por el laberinto y llévalo al punto verde. Sólo se mueve el caballo blanco. Muestra la solución con flechas.





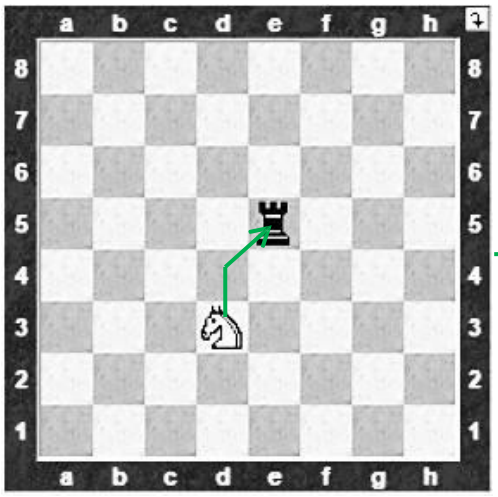
Guía **al caballo negro** por el laberinto y llévalo al punto verde. Sólo se mueve el caballo negro. Muestra la solución con flechas.



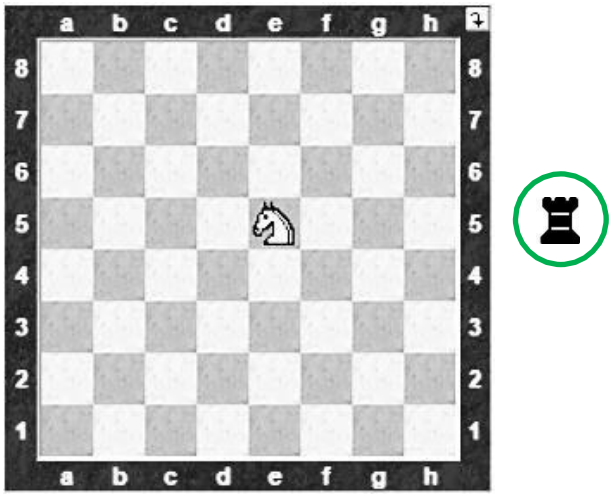


Un caballo puede capturar una pieza de color opuesto si esta pieza está en un escaque al que el caballo puede moverse. El caballo blanco captura piezas negras. El caballo negro captura piezas blancas.

La **captura** se realiza de la siguiente manera: la pieza del oponente se retira del tablero y el caballo se para en el escaque que estaba ocupado por la pieza capturada. La pieza capturada se coloca cerca del tablero. **Nota: ¡Se puede usar sólo una mano para capturar una pieza!**

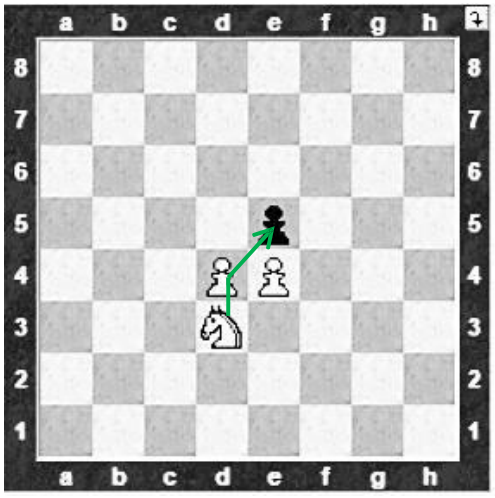


El caballo blanco captura la torre negra.

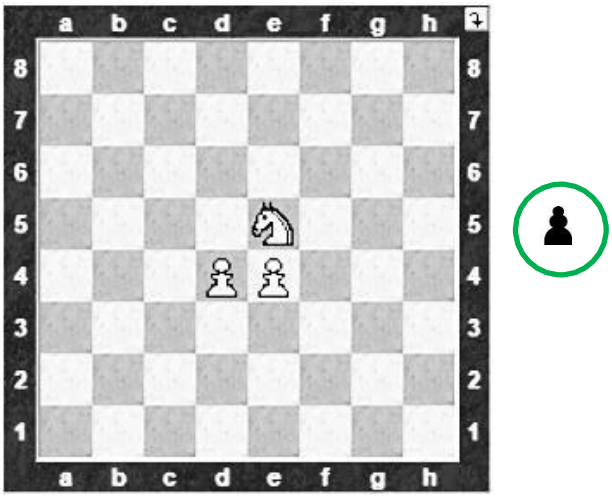


El caballo blanco ocupa el escaque de la torre. La torre se retira del tablero.

Mira cómo **el caballo blanco captura las piezas negras** saltando sobre otras piezas**.**

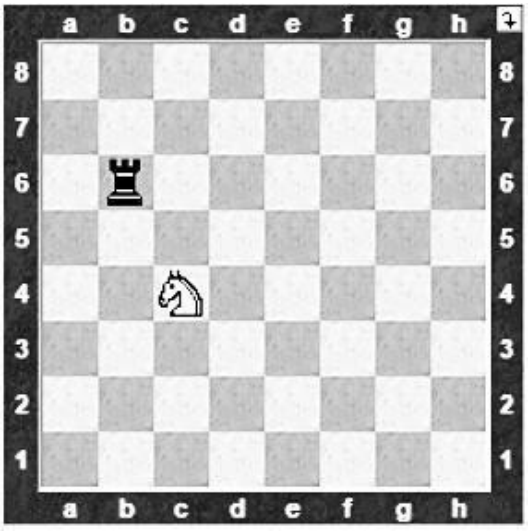


El caballo blanco salta sobre los peones blancos y **captura el peón negro**.

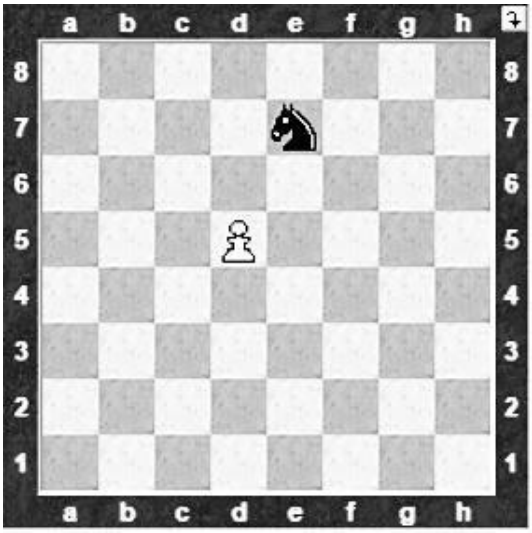


El caballo blanco ocupa el lugar del peón negro capturado.

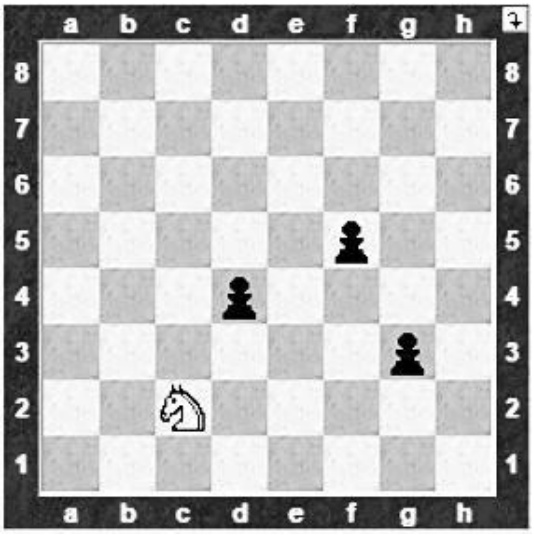
Ejercicio 5. Captura la pieza negra con **el caballo blanco.** Muestra la solución con una flecha.

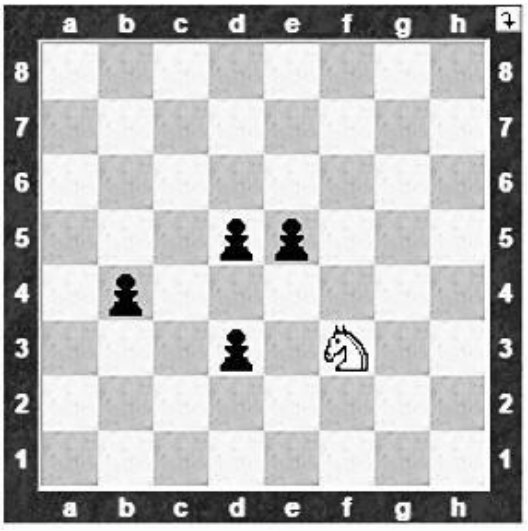


Captura la pieza blanca con **el caballo negro**. Muestra la solución con una flecha.

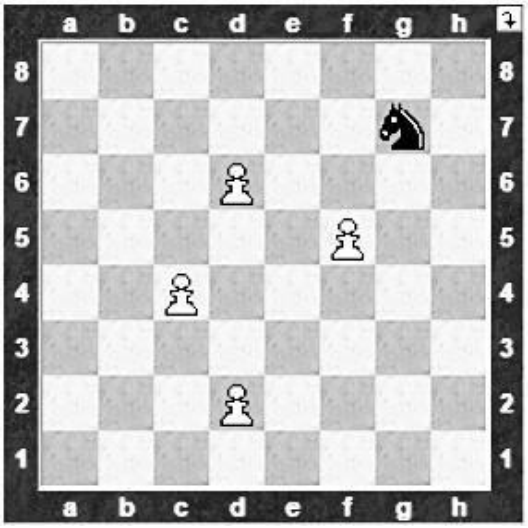


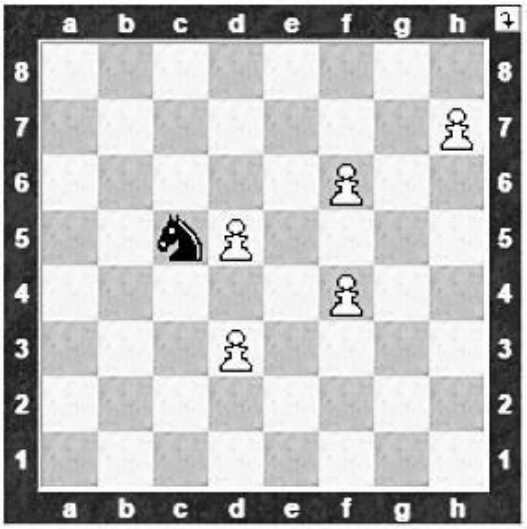
Ejercicio 6. Captura todos los peones negros con **el caballo blanco.** El caballo blanco captura un peón negro en un movimiento. Muestra la solución con flechas.



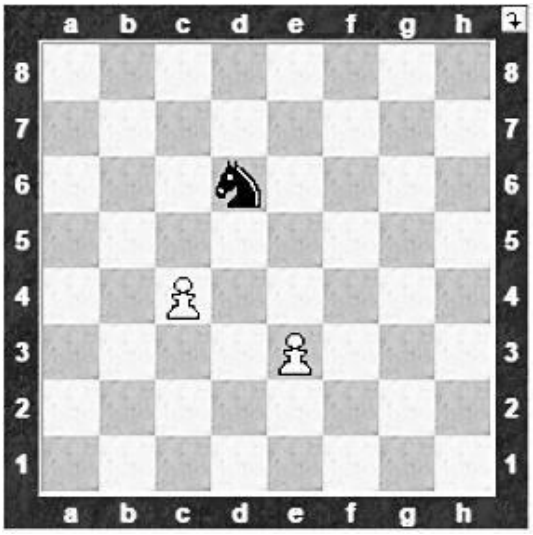


Captura todos los peones blancos con **el caballo negro.** El caballo negro captura un peón blanco en un movimiento. Muestra la solución con flechas.

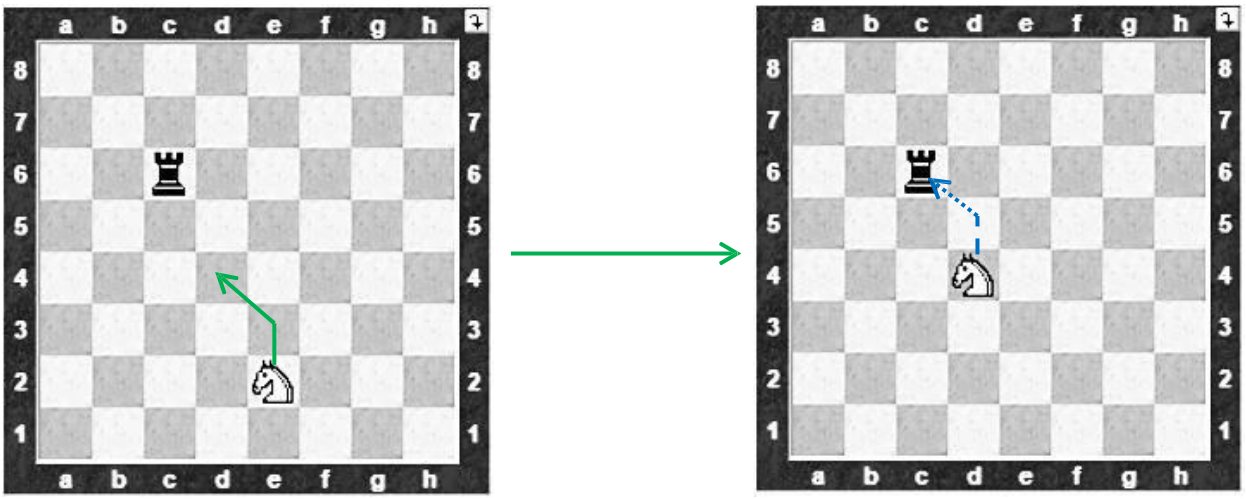




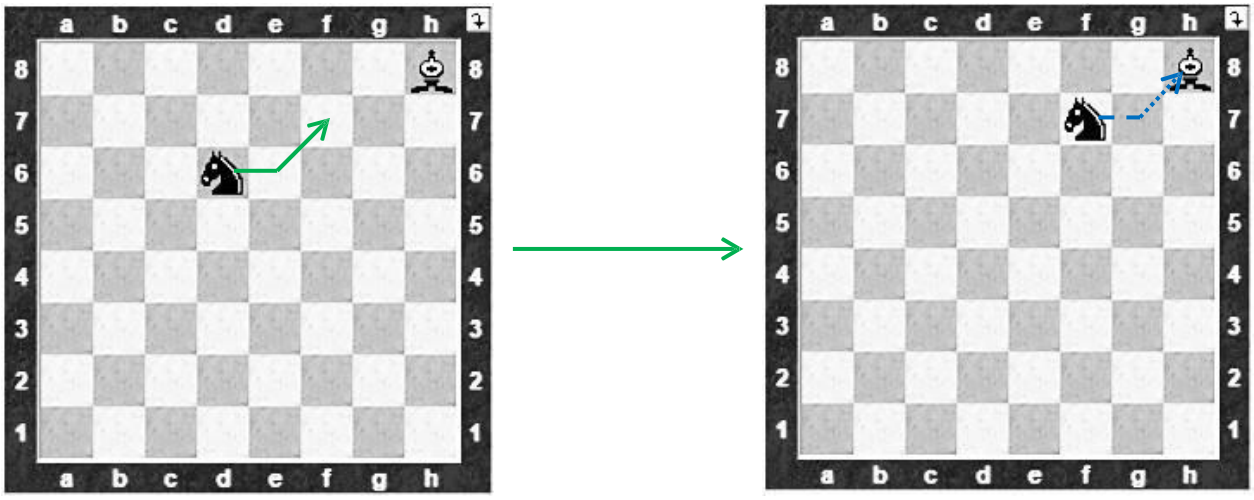
Ejercicio 7. El caballo negro puede capturar sólo una pieza blanca.
¿Cuál? Muestra la solución con una flecha.



El caballo puede **atacar piezas** de color opuesto. El caballo blanco ataca piezas negras. El caballo negro ataca piezas blancas.
Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza.

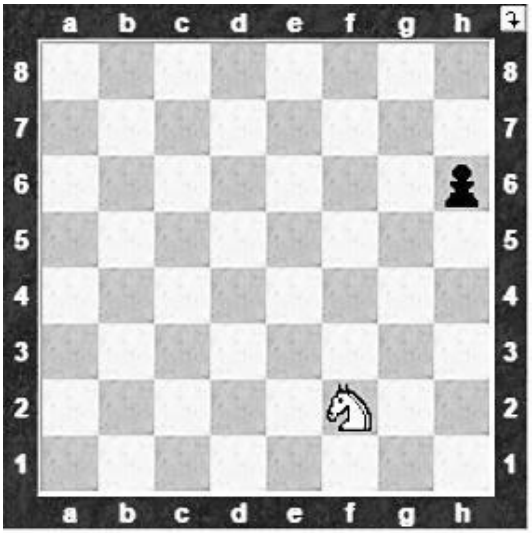


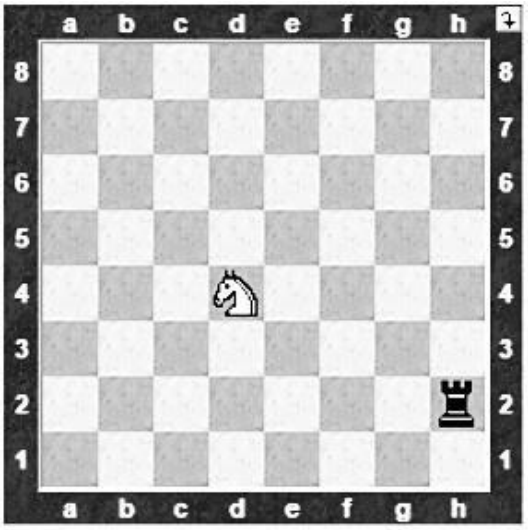
El caballo blanco se mueve a d4 y ataca a la torre negra.



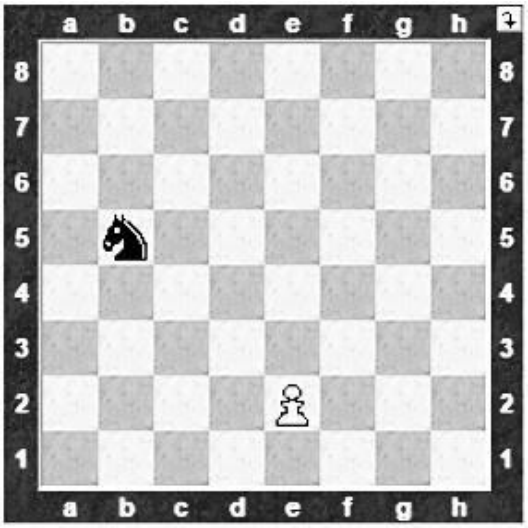
El caballo negro se mueve a f7 y ataca al alfil blanco.

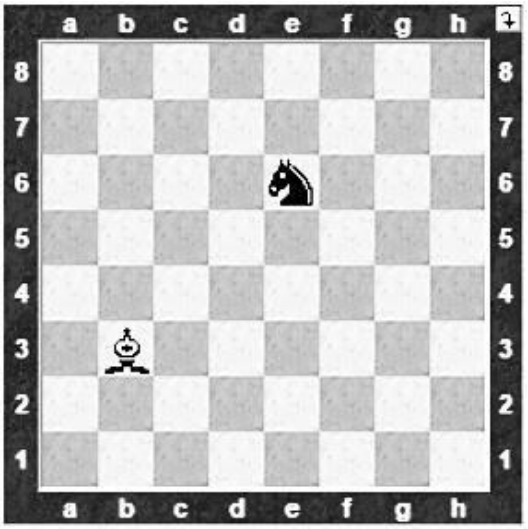
Ejercicio 8. Ataca la **pieza negra** con el caballo blanco. Muestra la solución con una flecha.



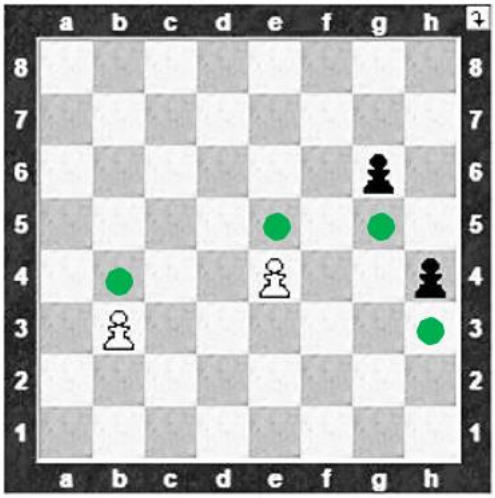


Ataca la pieza blanca con el **caballo negro.** Muestra la solución con una flecha.





LECCIÓN 9. EL PEÓN



El peón sólo avanza un escaque verticalmente.

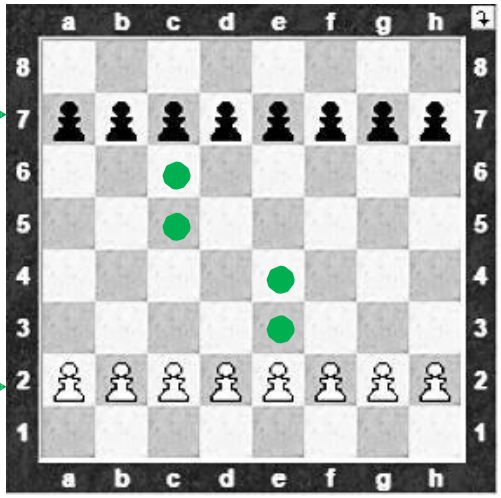
Los peones blancos se mueven hacia la línea horizontal 8. Los peones negros se mueven hacia la línea horizontal 1.

¡Los peones no retroceden!

Los puntos verdes muestran a qué escaque puede moverse cada peón. El peón blanco en b3 se mueve a b4. El peón blanco en e4 se mueve a e5. El peón negro en g6 se mueve a g5. El peón negro en h4 se mueve a h3.

La posición inicial de los peones negros (línea horizontal 7)

La posición inicial de los peones blancos (línea horizontal 2)



Pero **desde la posición inicial** (peones blancos en la línea horizontal 2, peones negros en la línea horizontal 7), **cada peón** puede moverse **dos escaques o un escaque a la vez.**

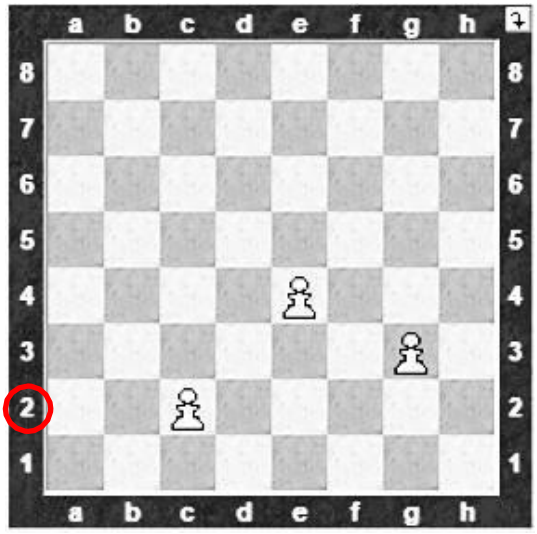
Depende de ti cuántos escaques se moverá el peón desde la posición inicial: uno o dos.

El peón blanco en e2 puede moverse a e3 o e4. Luego, avanza sólo un escaque.

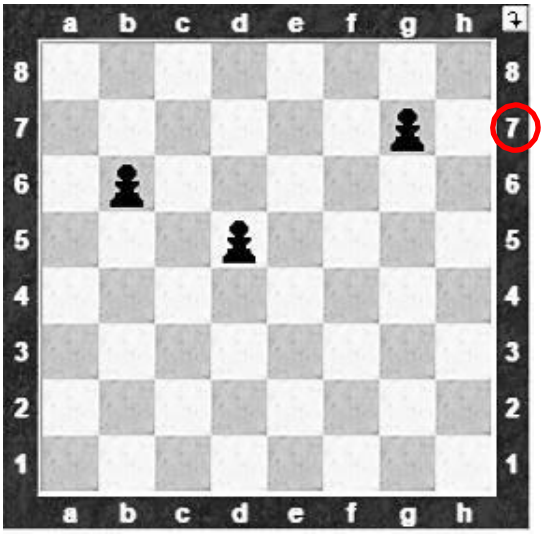
El peón negro en c7 puede moverse a c6 o c5. Luego, avanza sólo un escaque.

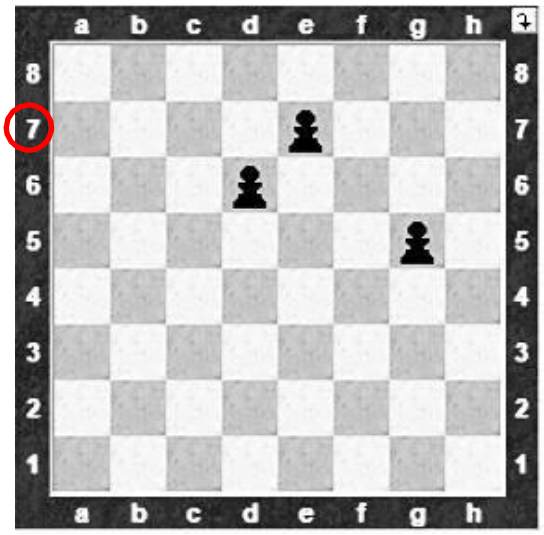
¡Los peones no retroceden!

Ejercicio 1. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse **cada peón blanco.** ¡Recuerda cómo se mueven los peones desde la posición inicial!

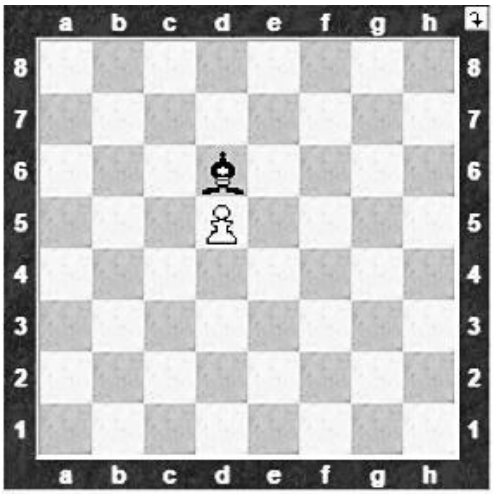


Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse **cada peón negro.** ¡Recuerda cómo se pueden mover los peones desde la posición inicial!





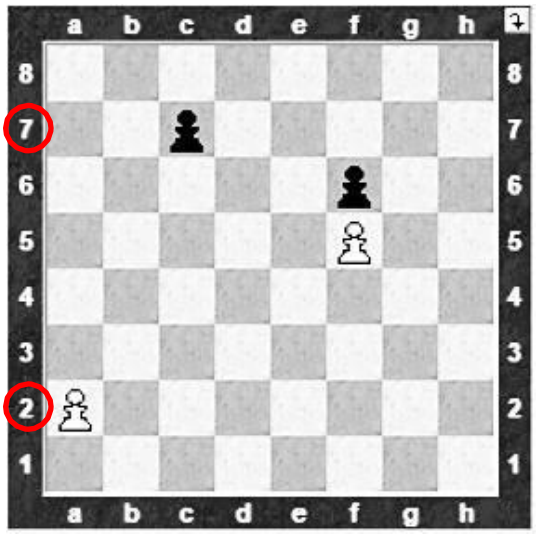
Si una pieza de color opuesto está en el camino del peón**, entonces el peón no se mueve más y permanece en su lugar**.



El peón blanco en d5 no puede moverse.

El peón blanco en f4 y el peón negro en f5 no pueden moverse.

Ejercicio 2. Dibuja círculos en los escaques a los que se pueden mover **los peones blancos y negros.** ¿Qué peones **no se pueden mover**? Rodéalos.

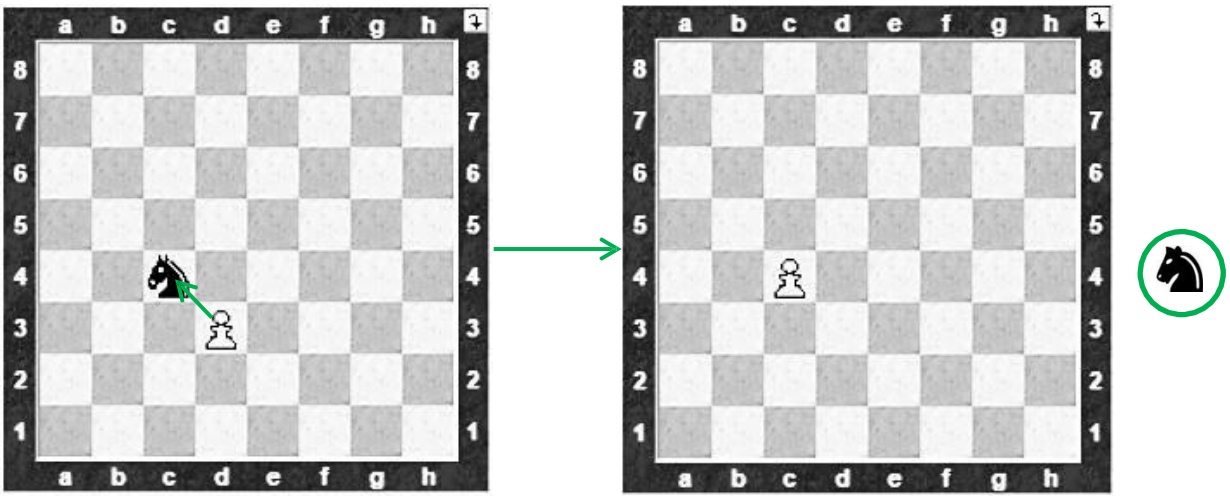


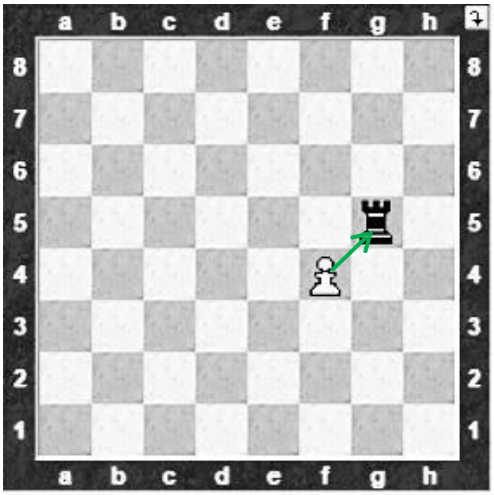
El peón captura sólo aquellas piezas que están un escaque **en diagonal hacia adelante** y toma el lugar de la pieza capturada. La pieza capturada se coloca cerca del tablero.

Nota: ¡Se puede usar sólo una mano para capturar una pieza!

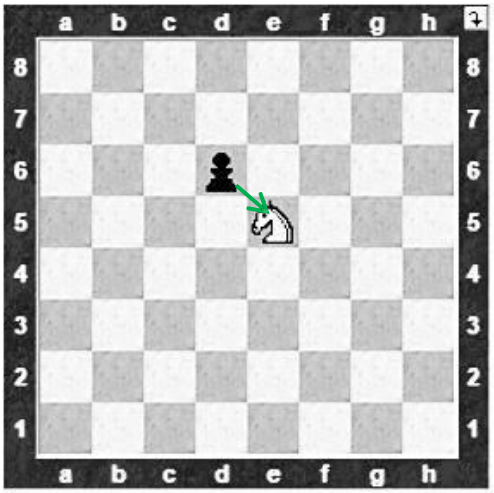
Los peones blancos capturan piezas negras. Los peones negros capturan piezas blancas.

¡Los peones no capturan hacia atrás!



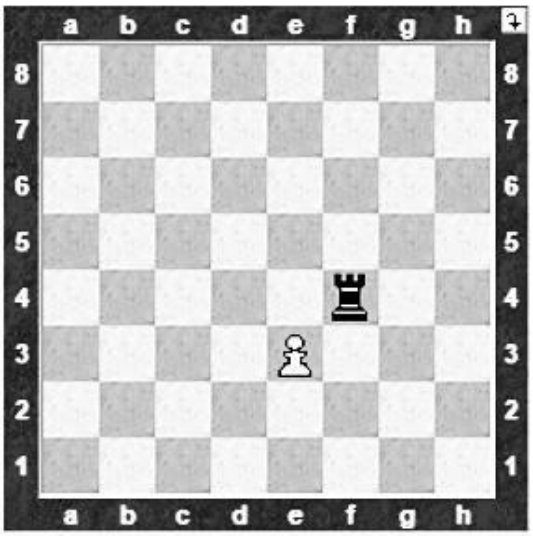


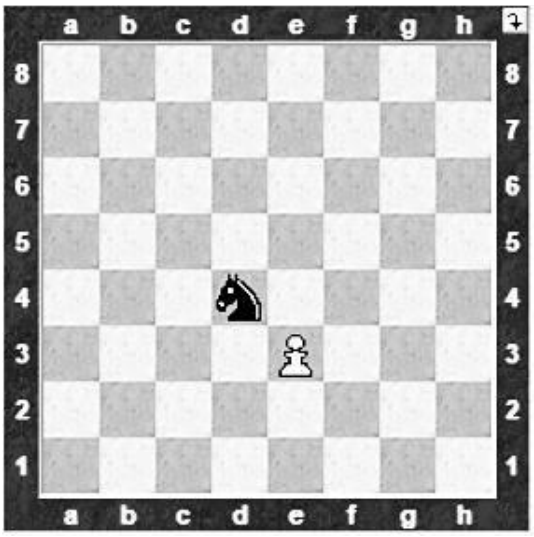
El peón blanco captura la torre negra.



El peón negro captura al caballo blanco.

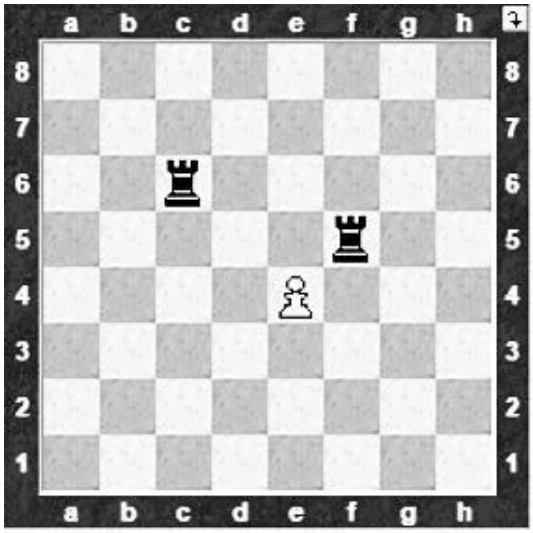
Ejercicio 3. Captura la pieza negra con **el peón blanco.** Muestra la solución con una flecha.



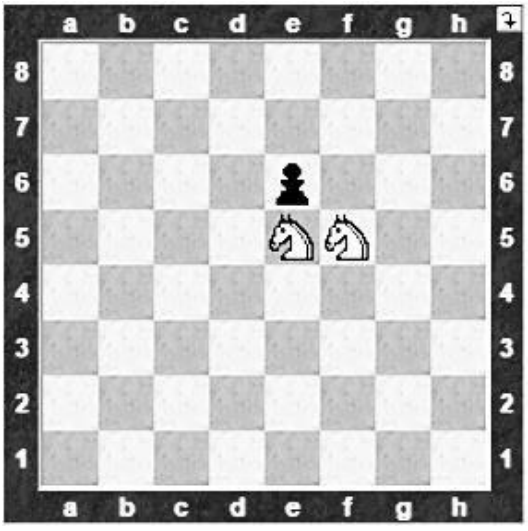


Captura la pieza blanca con **el peón negro.** Muestra la solución con una flecha.

Ejercicio 4. El peón blanco sólo puede capturar una pieza negra.
¿Cuál? Muestra la solución con una flecha.

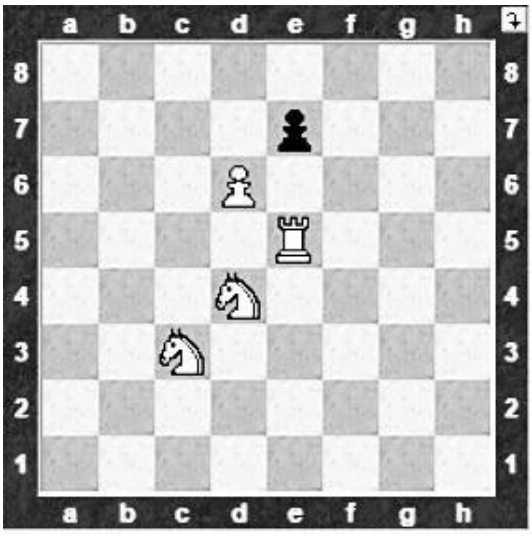


El peón negro sólo puede capturar una pieza blanca. ¿Cuál? Muestra la solución con una flecha.



Ejercicio 5. Captura todas las piezas negras con **el peón blanco.** El peón blanco captura una pieza negra en un movimiento. Muestra la solución con flechas.

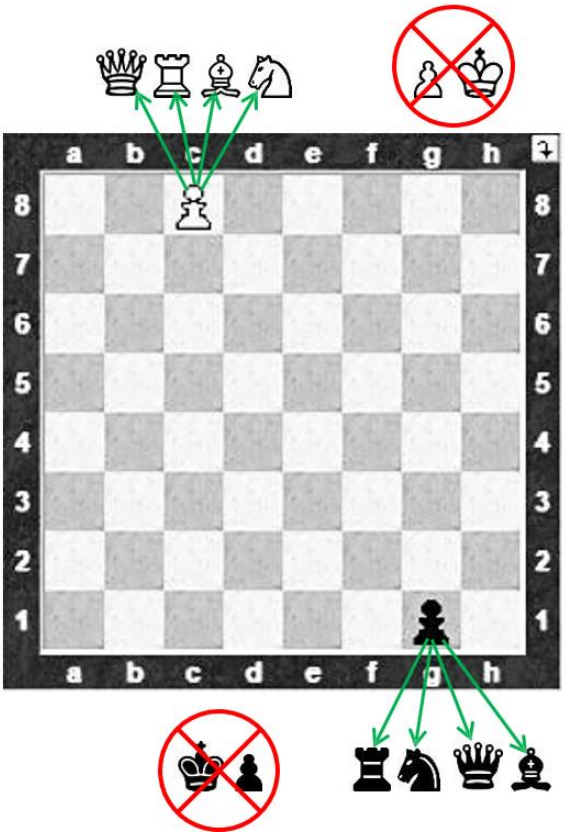
Captura todas las piezas blancas con **el peón negro.** El peón negro captura una pieza blanca en un movimiento. Muestra la solución con flechas.

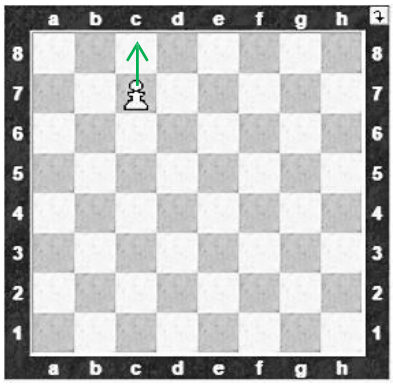


La promoción del peón

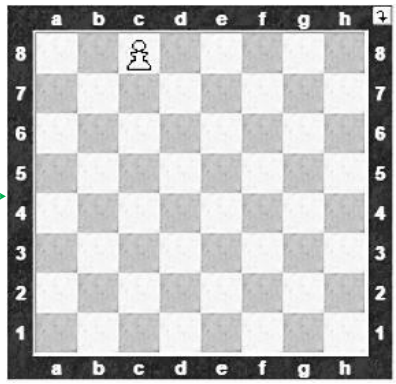
Cuando un peón blanco alcanza la línea horizontal 8 o un peón negro alcanza la línea horizontal 1, este peón **se convierte en una de cuatro piezas: una dama, una torre, un alfil o un caballo.** Depende de ti en cuál.

El peón **no puede** convertirse en rey o seguir siendo el peón.

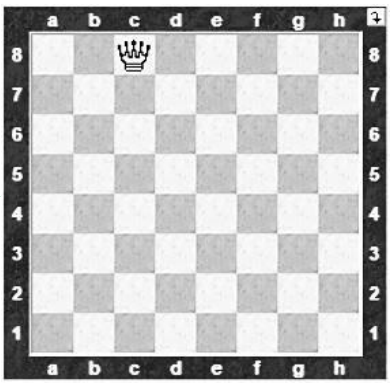




El peón blanco se mueve a c8.



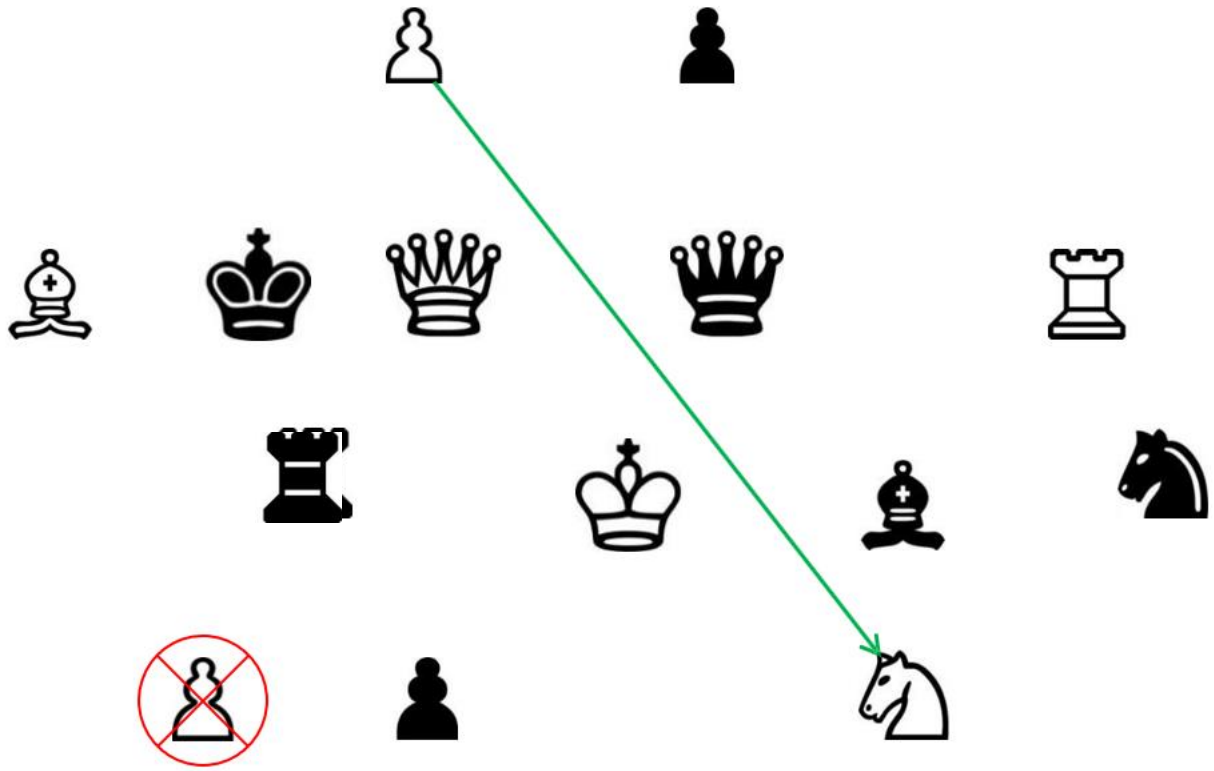
El peón blanco se encuentra en c8.
El peón no puede ir más lejos.



El peón blanco es reemplazado por una dama blanca. **Promocionamos el peón a una dama.**

Ejercicio 6. ¿En qué piezas se pueden convertir los peones blancos y negros? El peón blanco se convierte en piezas blancas. El peón negro se convierte en piezas negras. Muestra la solución con una flecha.

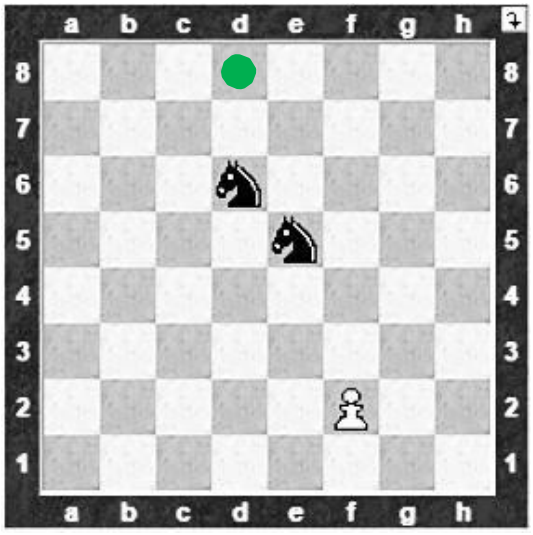
Tacha las piezas en las que el peón no puede convertirse.

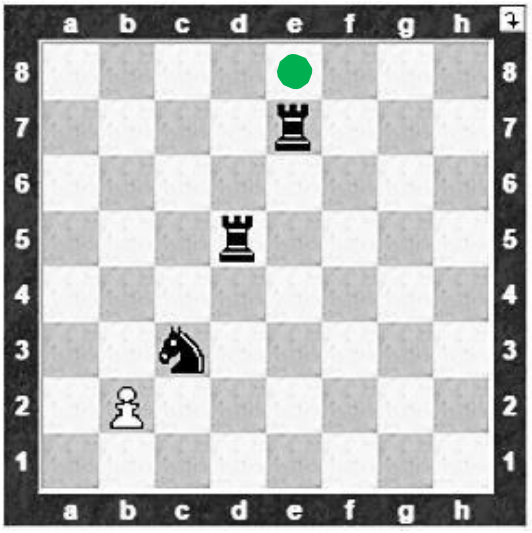


Ejercicio 7. Encuentra la palabra de ajedrez en cada fila.

TIERRA	TORRE	TORO	TORTA
LEÓN	LADRÓN	PEÓN	CAMPEÓN

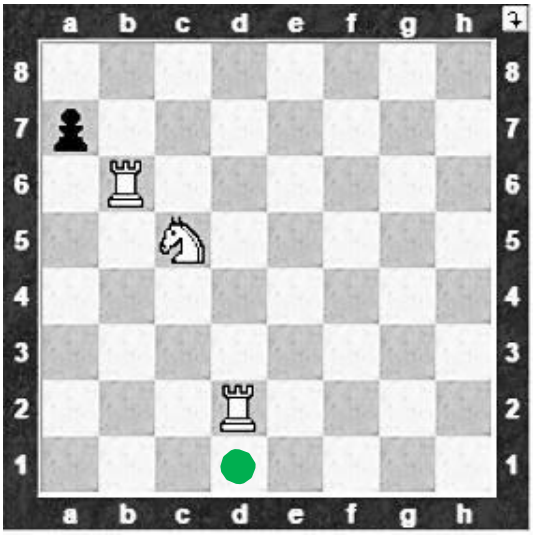
Ejercicio 8. Lleva **el peón blanco** al punto verde. El peón blanco puede mover y capturar piezas negras. Sólo el peón blanco se mueve y captura. Muestra la solución con flechas.





¿A qué pieza promocionarás el peón blanco?

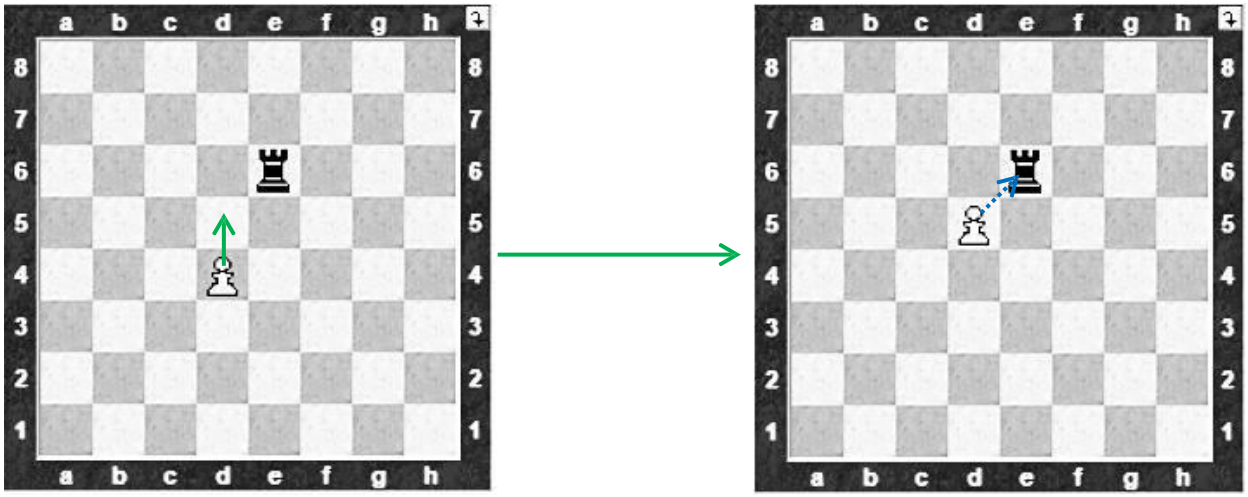
Lleva **el peón negro** al punto verde. El peón negro puede mover y capturar piezas blancas. Sólo el peón negro se mueve y captura. Muestra la solución con flechas.



¿A qué pieza promocionarás el peón negro?

Los peones pueden **atacar piezas** de color opuesto. Los peones blancos atacan piezas negras. Los peones negros atacan piezas blancas.

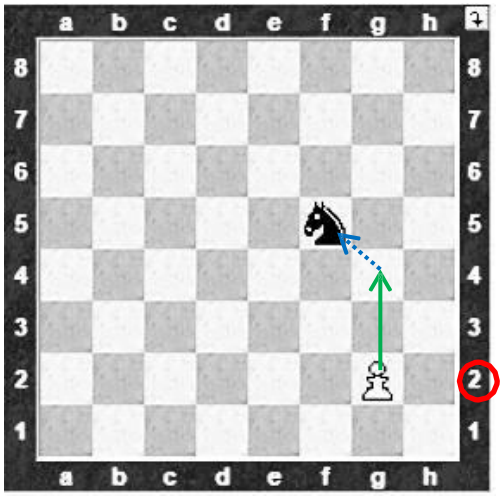
Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza.



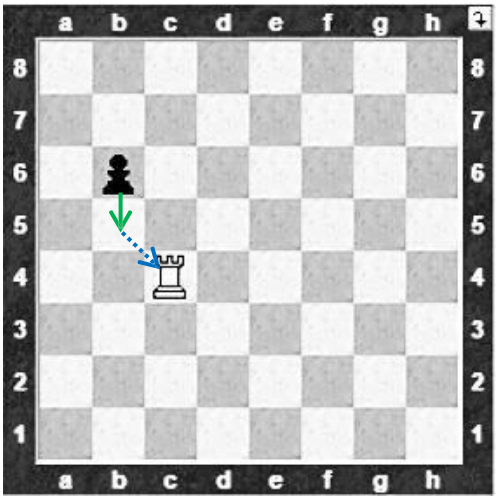
El peón blanco se mueve a d5 y ataca la torre negra en diagonal.

***¡El peón se mueve verticalmente y ataca en diagonal*!**

Aquí están más ejemplos de cómo atacan el peón blanco (desde su posición inicial) y el peón negro:

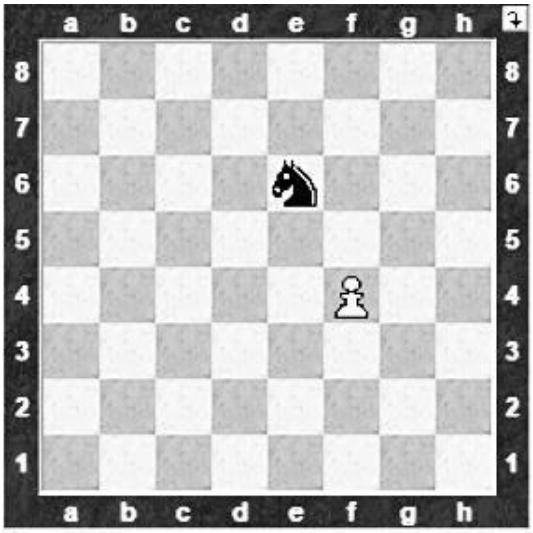


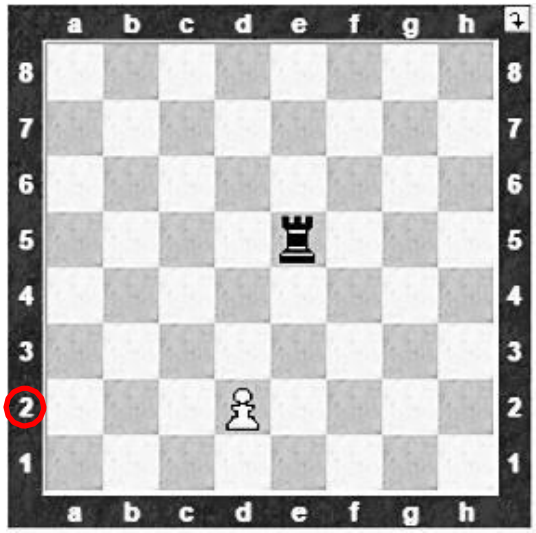
El peón blanco se mueve a g4 y ataca al caballo negro.



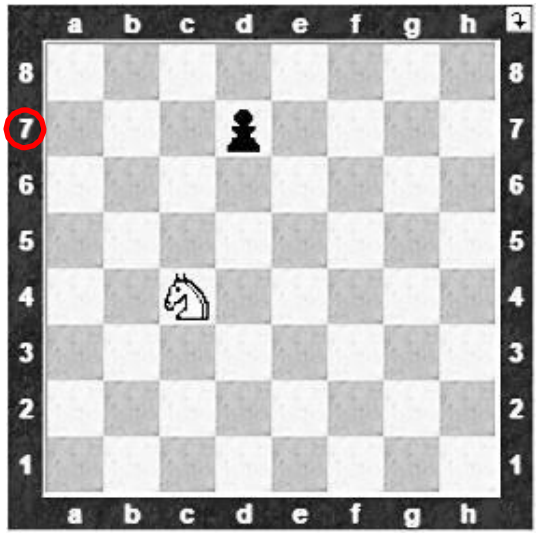
El peón negro se mueve a b5 y ataca la torre blanca.

Ejercicio 9. Ataca la pieza negra con ***el peón blanco.*** Muestra la solución con una flecha.





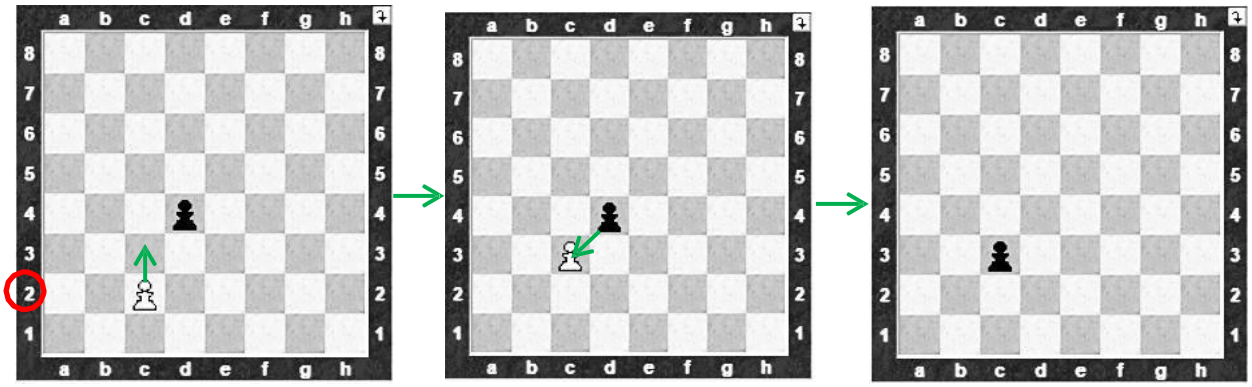
Ataca la pieza blanca con ***el peón negro.*** Muestra la solución con una flecha.



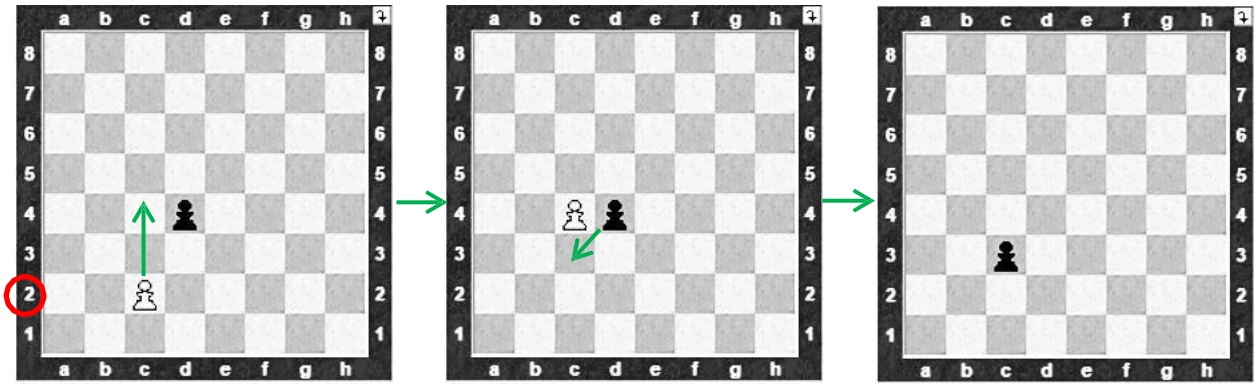
La captura al paso

El peón tiene una característica muy interesante, ***la captura al paso*** (o, en francés, captura «en passant»).

Mira la posición de abajo. El peón blanco en c2 (***desde la posición inicial***) se mueve a c3. Entonces el peón negro en d4 puede capturar el peón blanco.



Ya sabes que un peón blanco ***desde la posición inicial puede avanzar 2 escaques*** verticalmente. Mira la posición de abajo.



El peón blanco desde la posición inicial avanza 2 escaques y pasa c3, donde podría ser capturado por el peón negro.

Pero el peón negro todavía puede capturar el peón blanco ***(capturarlo al pasar).***

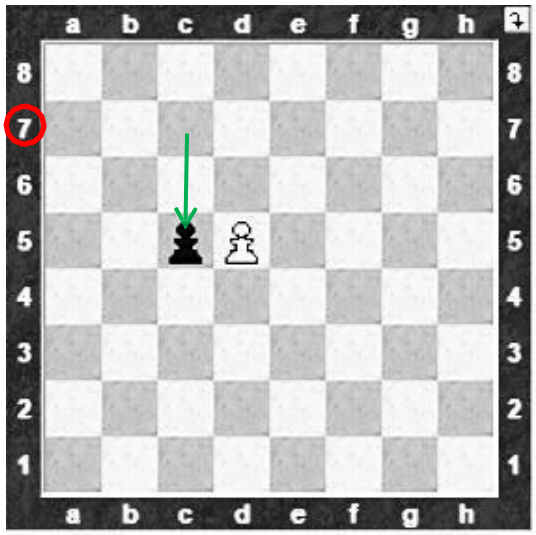
El peón blanco se retira del tablero y el peón negro va a c3.

El escaque c3, a través del cual pasó el peón blanco, se llama ***escaque atacado.***

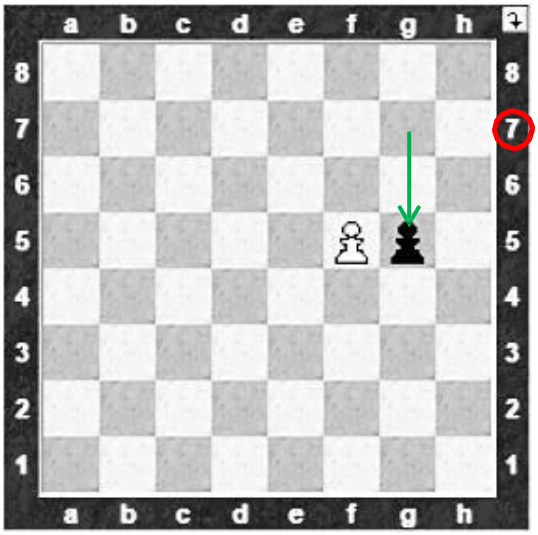
La captura al paso es válida ***sólo para peones,*** uno de los cuales ***va 2 escaques desde la posición inicial y*** pasa ***el escaque atacado***.

Es necesario capturar el peón al pasar inmediatamente, en el próximo movimiento esta oportunidad desaparece.

Ejercicio 10. Captura el peón negro al paso con **el peón blanco.** Muestra la solución con una flecha.



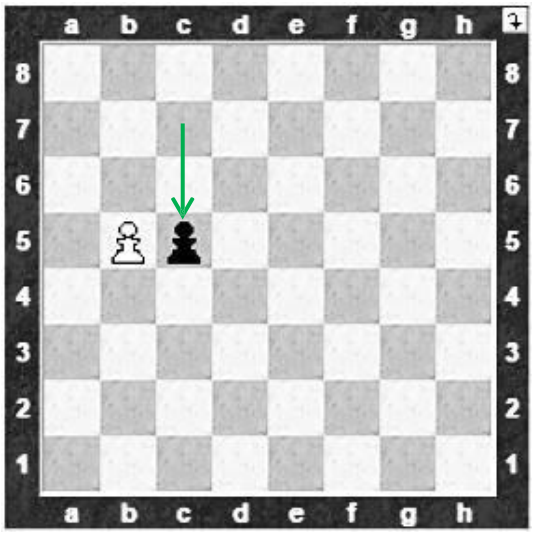
El peón negro se mueve de c7 a c5.



El peón negro se mueve de g7 a g5.

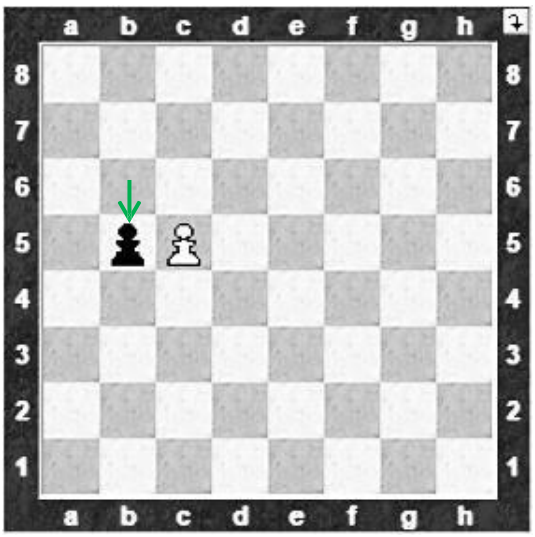
Ejercicio 11. ¿Puede el **peón blanco** capturar el peón negro al paso?
Rodea la respuesta correcta.

El peón negro se mueve de c7 a c5.



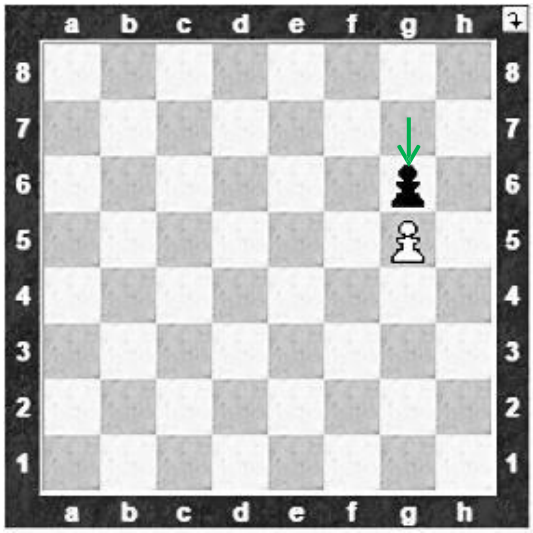
Sí **No**

El peón negro se mueve de b6 a b5.



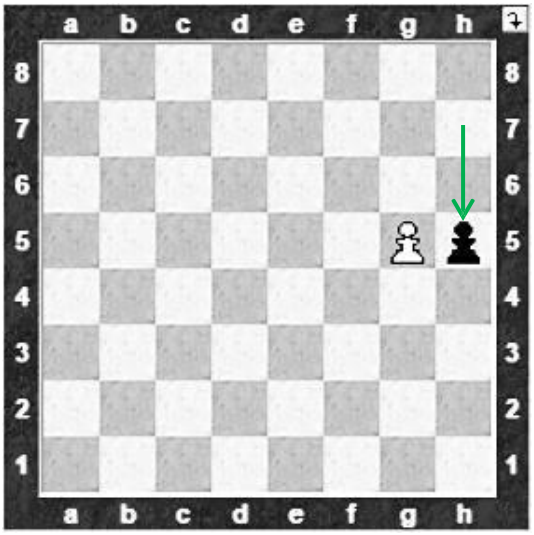
Sí **No**

El peón negro se mueve de g7 a g6.



Sí **No**

El peón negro se mueve de h7 a h5.



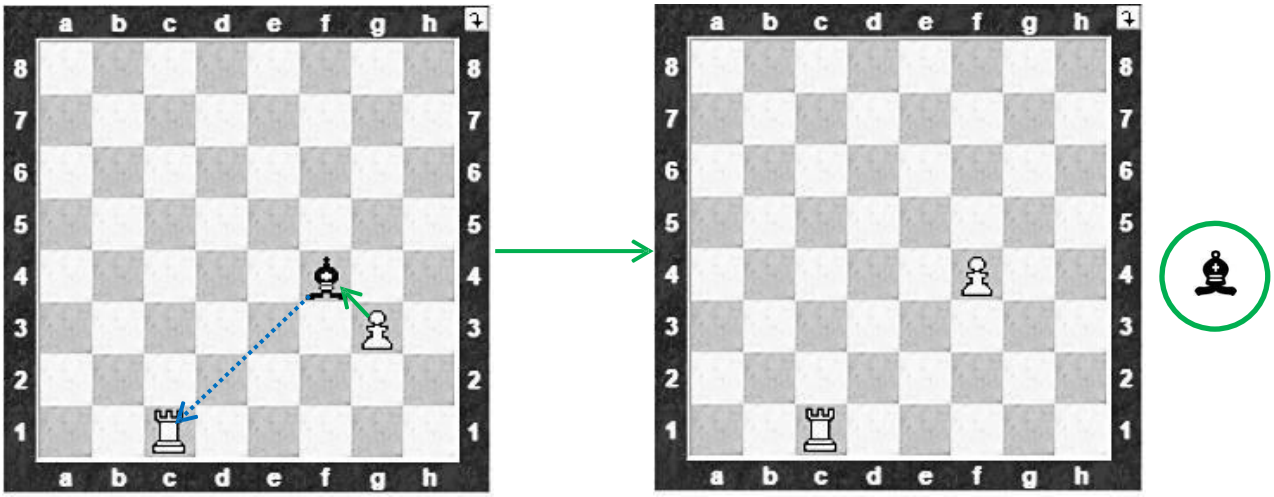
Sí **No**

LECCIÓN 10. DEFENSA. ATAQUE DOBLE

Cuando vuestra pieza es atacada por la pieza del oponente, debe ser defendida.
Hay tres formas de defender una pieza:

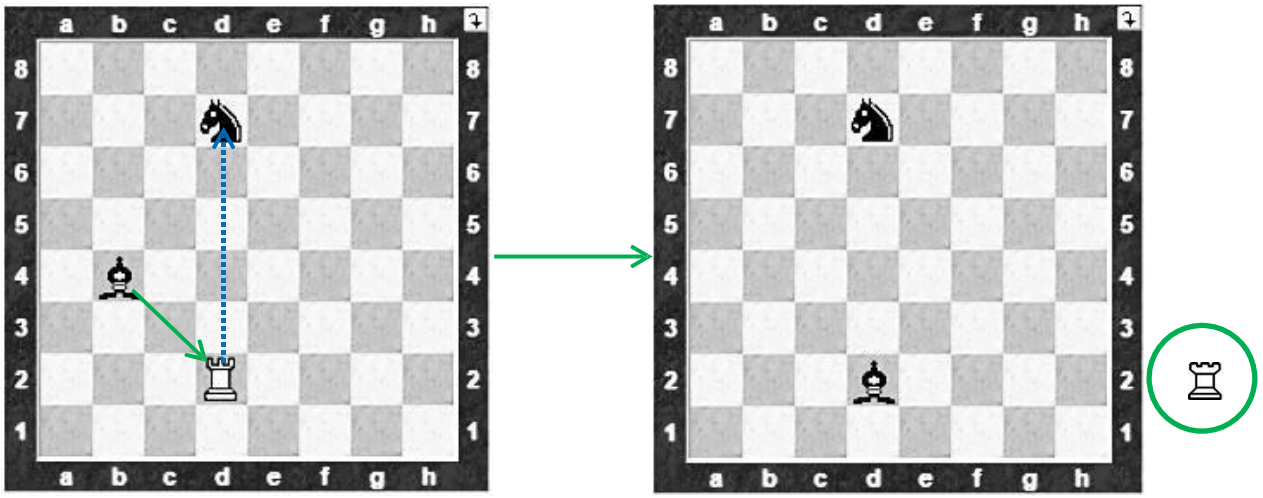
1. Capturar la pieza que ataca
2. Salir del ataque
3. Defender la pieza con otra pieza tuya.

1. Captura de la pieza atacante



El alfil negro ataca a la torre blanca.
El peón blanco captura al alfil negro.

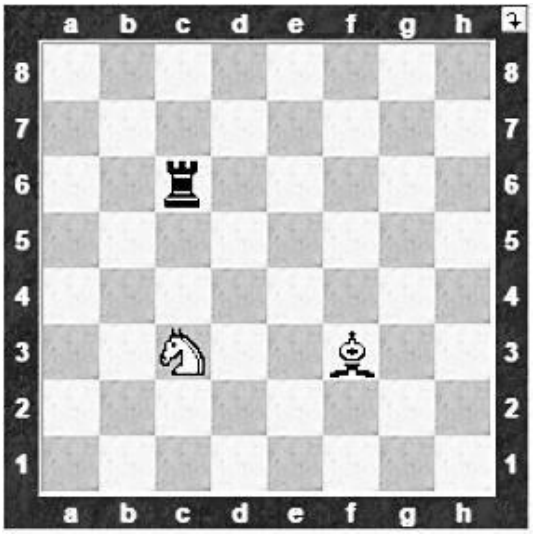
El peón blanco capturó al alfil negro.
El alfil negro no ataca a la torre blanca.

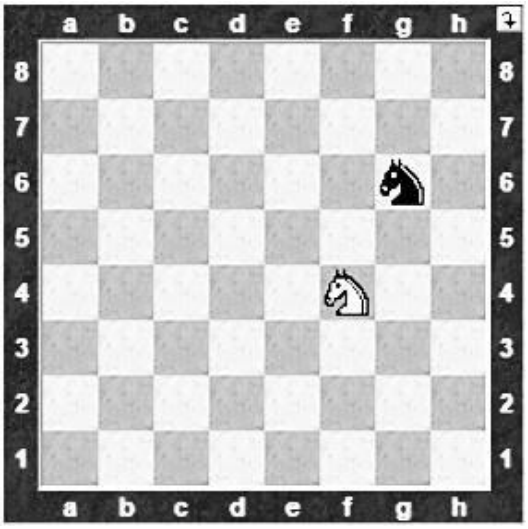


La torre blanca ataca al caballo negro.
El alfil negro captura a la torre blanca.

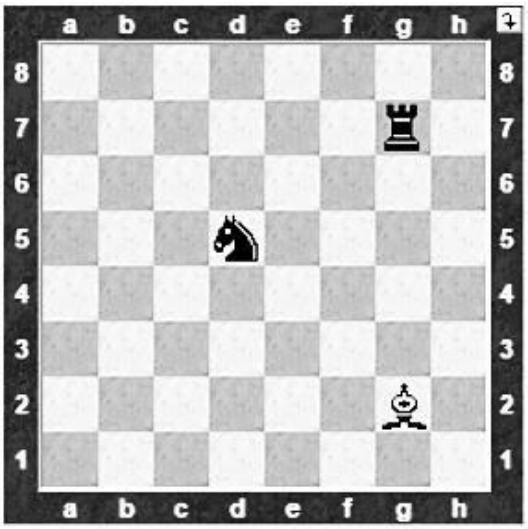
El alfil negro capturó a la torre blanca.
La torre blanca no ataca al alfil negro.

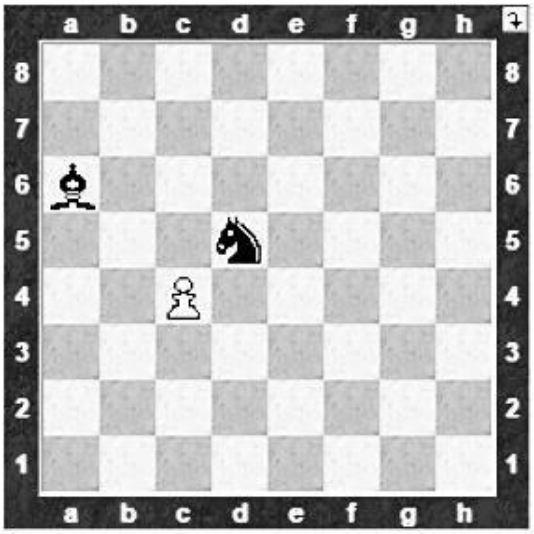
Ejercicio 1. Captura la pieza negra que ataca al caballo blanco.
Muestra la solución con una flecha.

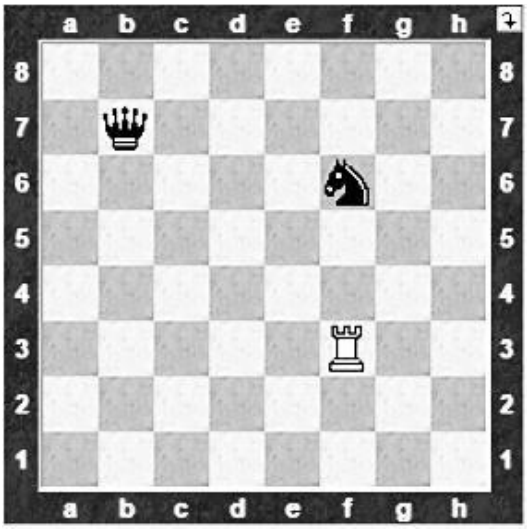




Ejercicio 2. Captura la pieza blanca que ataca al caballo negro.
Muestra la solución con una flecha.

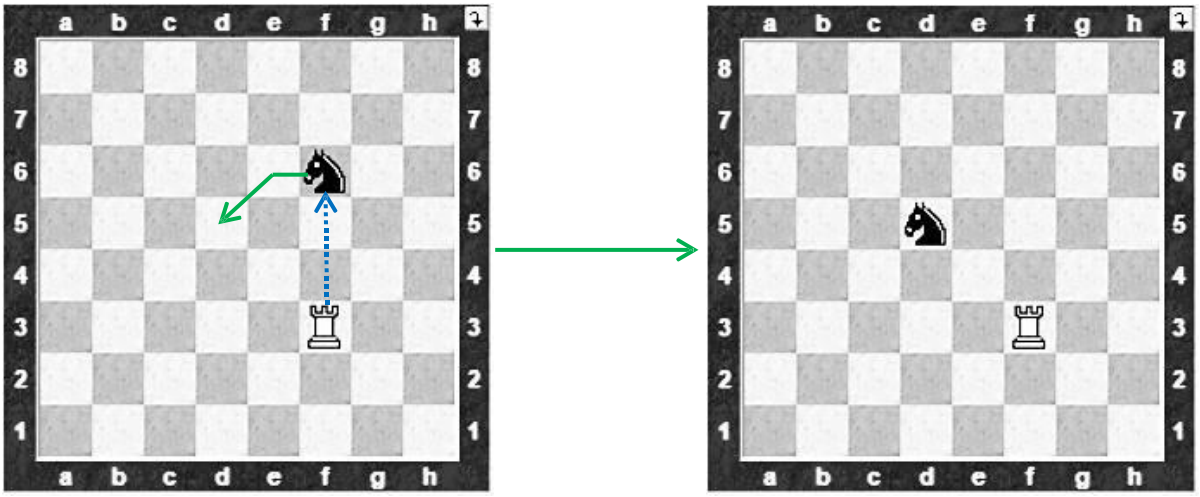






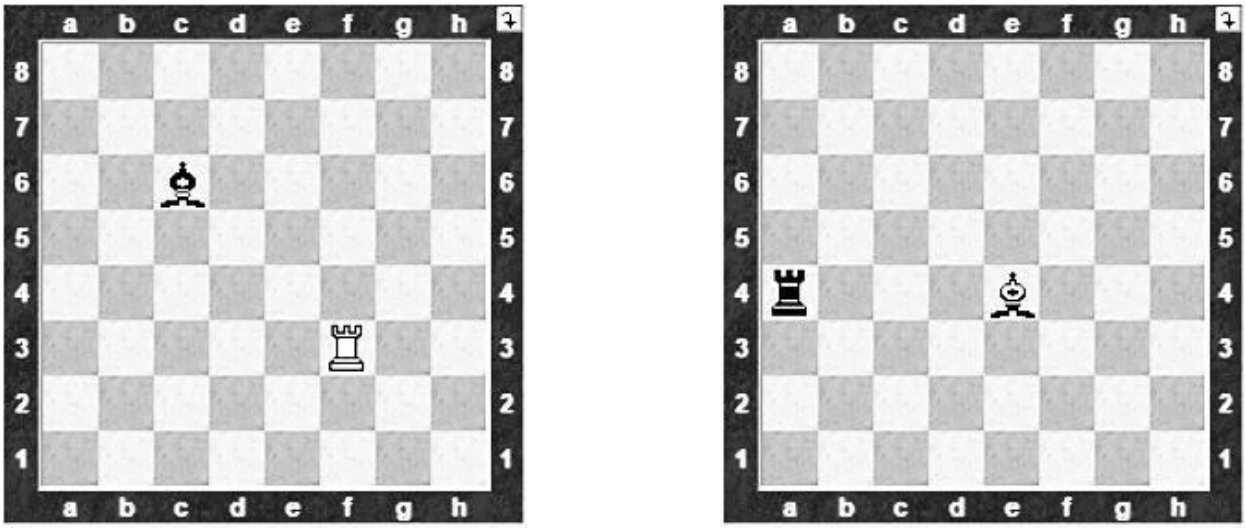
2. Salida del ataque

La torre blanca en f3 **ataca** al caballo negro.
El caballo sale del ataque moviéndose a ed5.

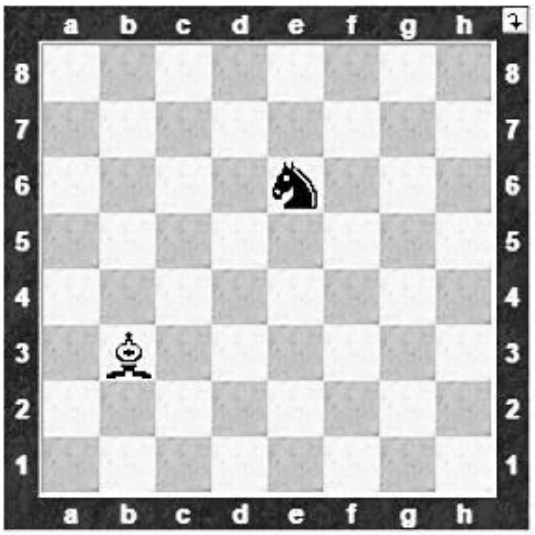


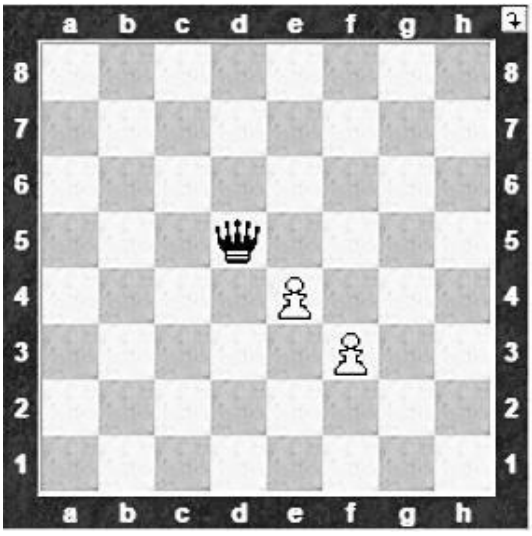
La torre blanca ***no ataca*** al caballo negro.

Ejercicio 3. Sal del ataque con **la pieza blanca.** Muestra la solución con una flecha.

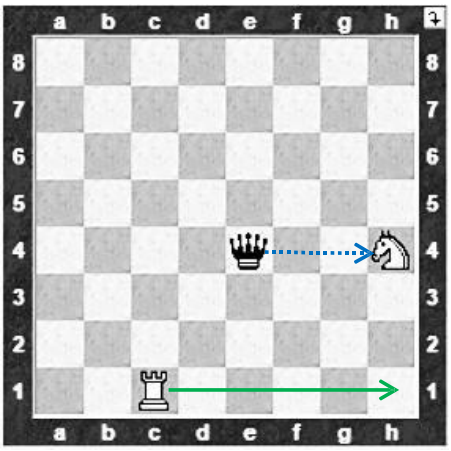


Ejercicio 4. Sale del ataque con **la pieza negra.** Muestra la solución con una flecha.





3. Defensa de una pieza con otra pieza tuya



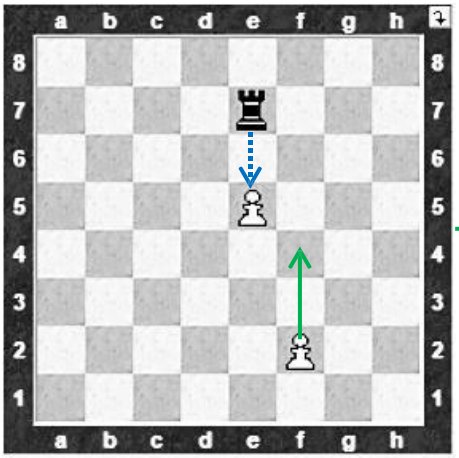
La dama negra en e4 **ataca** al caballo blanco.

El caballo no tiene buenos movimientos. Si el caballo blanco se mueve a g6, f5, f3 o g2, será capturado por la dama negra.

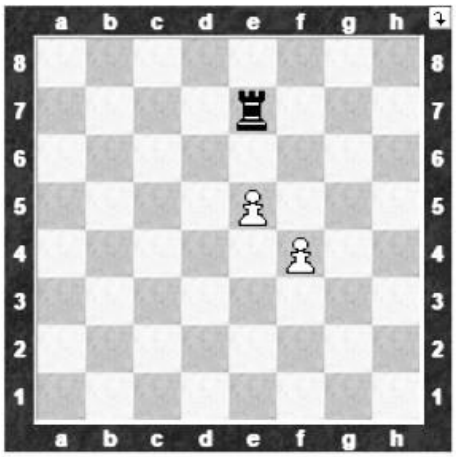
El **caballo blanco** debe defenderse con otra pieza **blanca.** En esta posición, el **caballo blanco** estará defendido por la torre **blanca**.

La torre blanca se mueve a h1 y defiende al caballo **blanco.** Si la dama negra captura al caballo blanco, entonces la dama negra será capturada por la torre blanca.

Aquí está otro ejemplo de defensa.

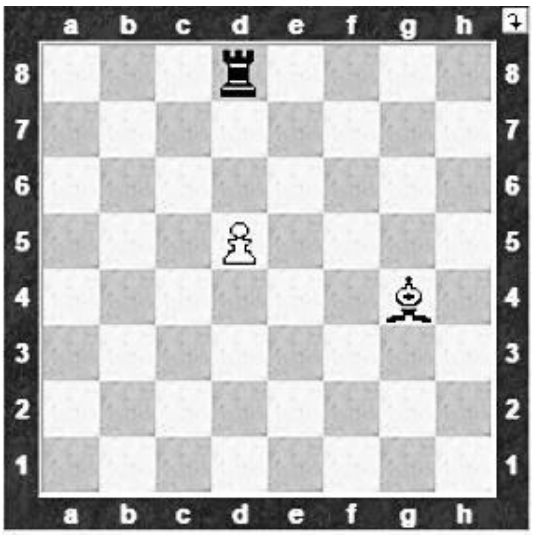


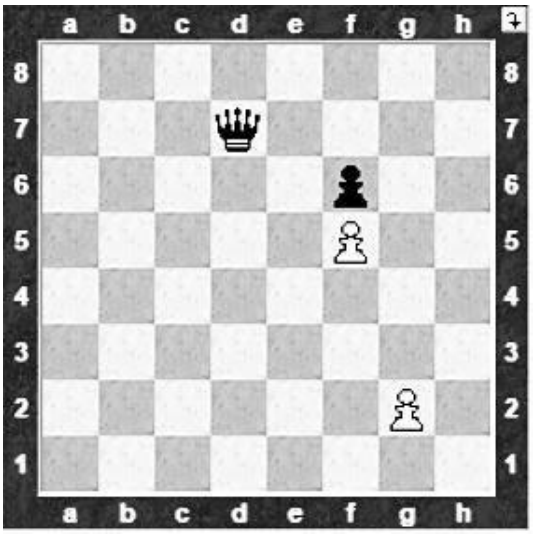
La torre negra ataca al peón blanco en e5.



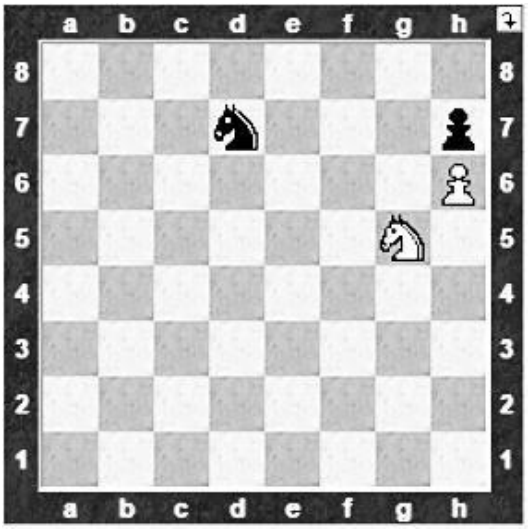
El peón blanco en f2 se mueve a f4 y defiende al peón blanco en e5.

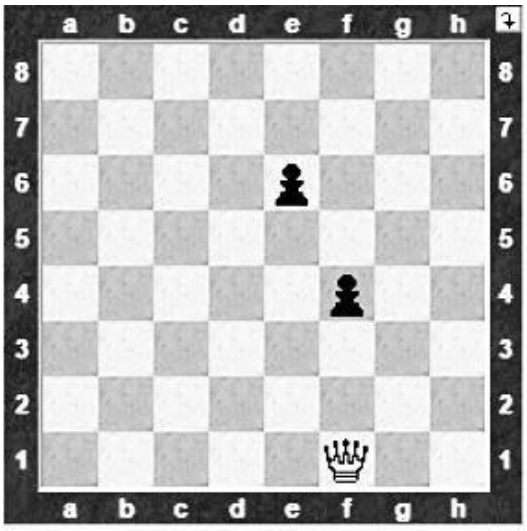
Ejercicio 5. Defiende el peón blanco con otra pieza blanca. Muestra la solución con una flecha.





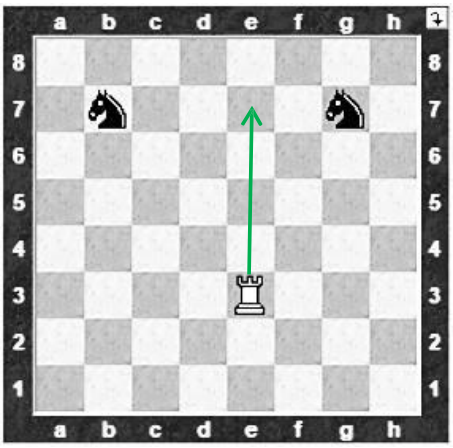
Ejercicio 6. Defiende el peón negro con otra pieza negra. Muestra la solución con una flecha.



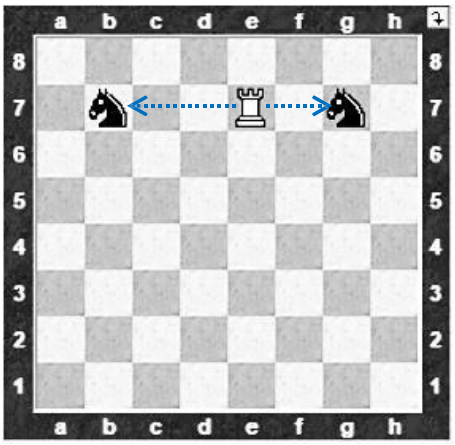


El ataque doble

Cualquier **pieza de ajedrez puede atacar dos piezas** de color opuesto simultáneamente. Este ataque se llama **ataque doble.**

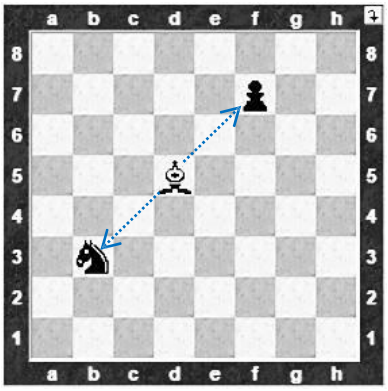


La torre blanca se mueve a e7 **y ataca a dos** caballos **negros a la vez.**

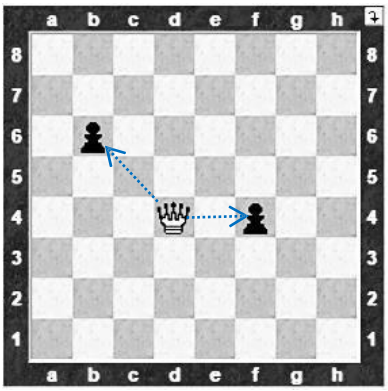


Ataque doble con la torre blanca.

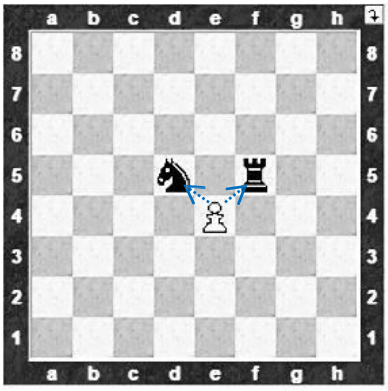
Aquí están algunos **ejemplos más del ataque doble.**



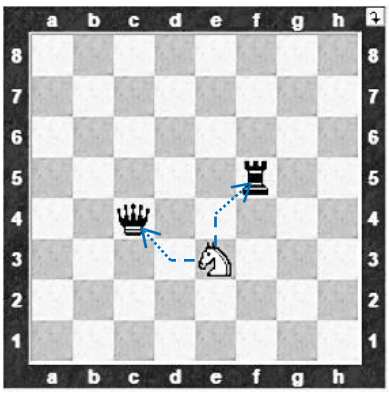
Ataque doble con el alfil blanco.



Ataque doble con la dama blanca.

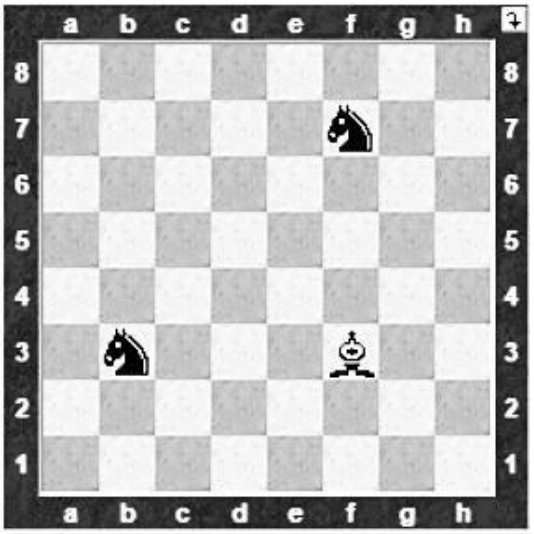


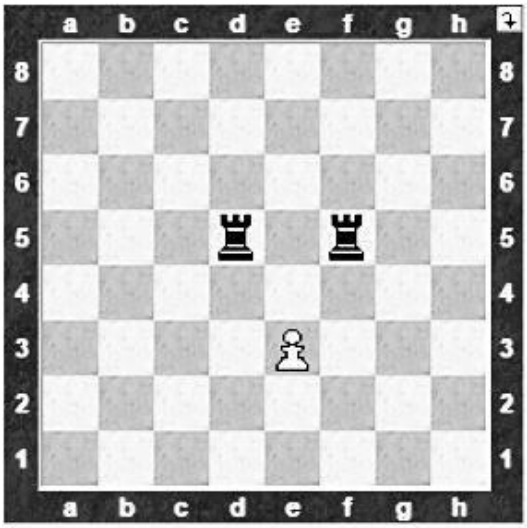
Ataque doble con el peón blanco.

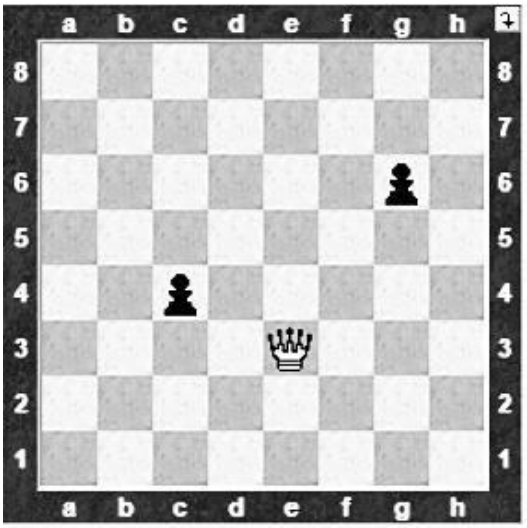


Ataque doble con el caballo blanco.

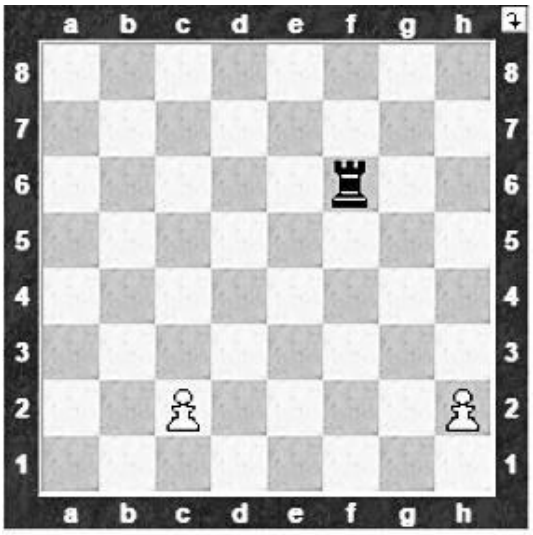
Ejercicio 7. Haz un ataque doble con **la pieza blanca.** Ataca dos piezas negras a la vez con la pieza blanca. Muestra la solución con una flecha.

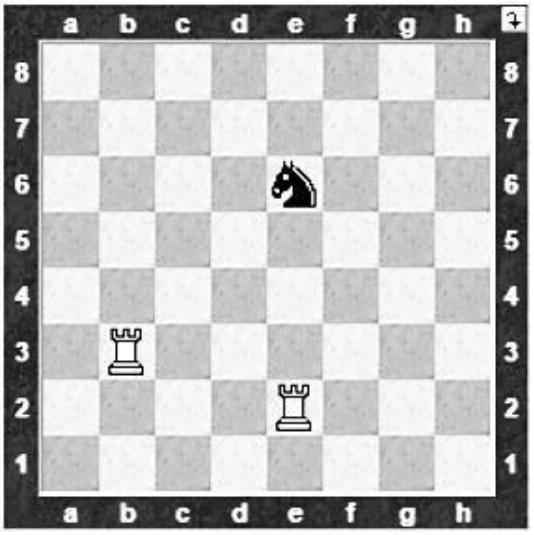


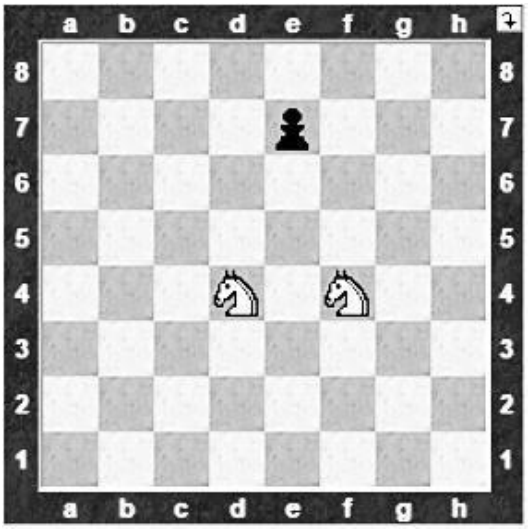


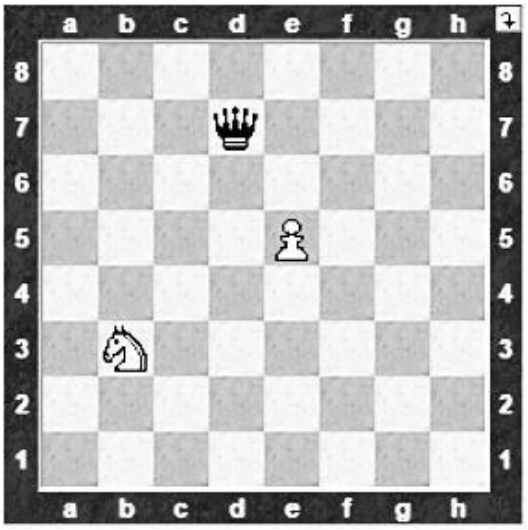


Ejercicio 8. Haz un ataque doble con **la pieza negra.** Ataca dos piezas blancas a la vez con la pieza negra. Muestra la solución con una flecha.



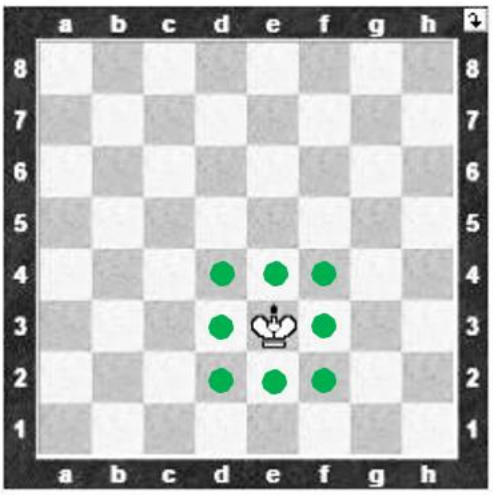






LECCIÓN 11. EL REY

El rey es la pieza **más importante** del ajedrez. No se puede jugar sin el rey.
Se puede capturar cualquier pieza de ajedrez, excepto el rey. **El rey no puede ser capturado.**

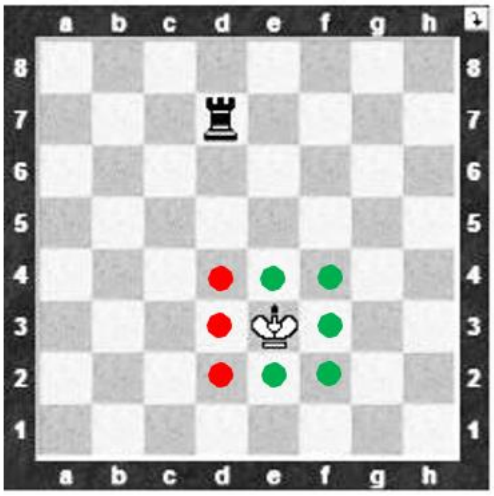


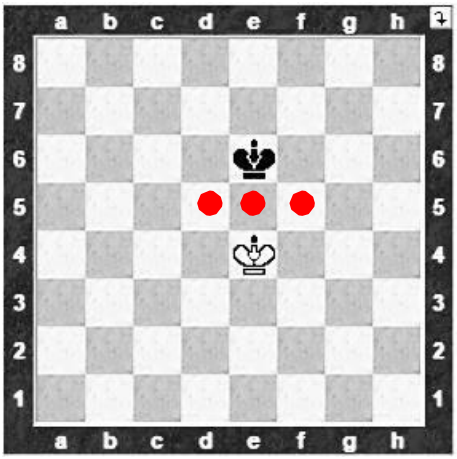
El rey puede moverse **un escaque en un movimiento** horizontalmente, verticalmente y diagonalmente**.**

El rey es una pieza especial. **No puede estar bajo el ataque de las piezas del oponente**.

El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras. El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas.

La torre negra no permite que el rey blanco se mueva a d2, d3, d4.



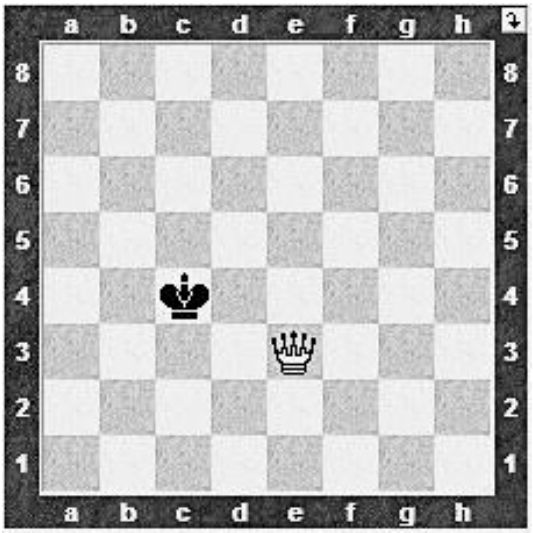


¡En ajedrez, **los reyes no se acercan**!

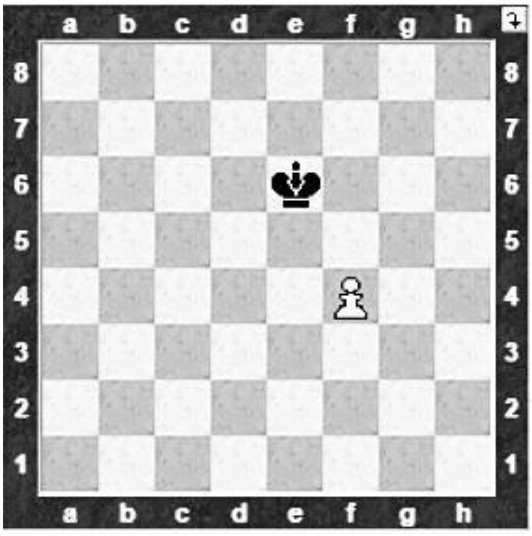
El rey blanco no puede moverse a d5, e5, f5. El rey negro tampoco puede moverse a d5, e5, f5.

Ejercicio 1. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse el rey blanco. ¡Cuidado! **El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras.**

Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse el rey negro. ¡Cuidado! **El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas.**

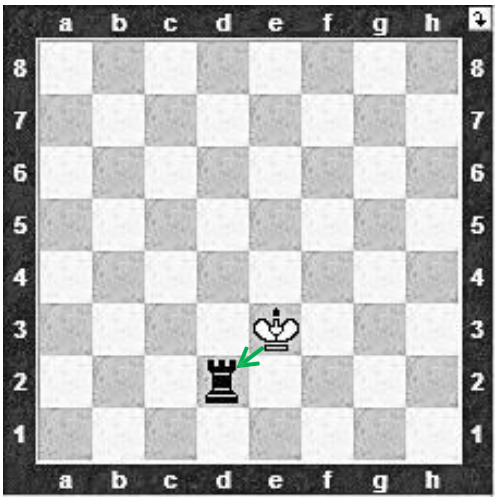


Ejercicio 2. Dibuja círculos en los escaques a los que puede moverse el rey negro. ¡Cuidado! **El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas.**

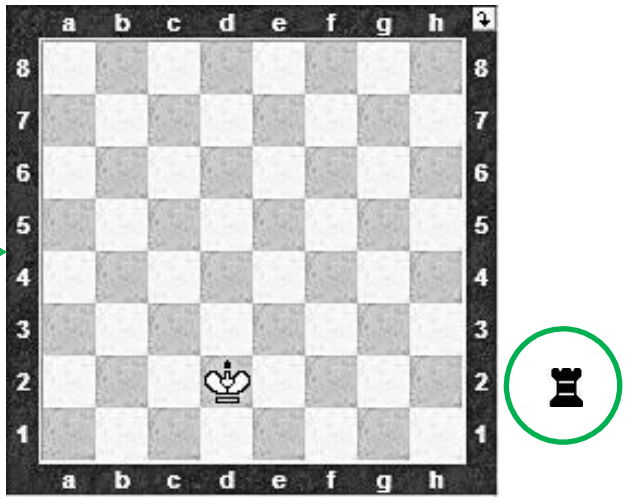


¡Los reyes no se acercan!

El rey captura piezas de color opuesto de la misma manera que se mueve: un escaque horizontalmente, verticalmente y diagonalmente. El rey blanco captura piezas negras. El rey negro captura piezas blancas.

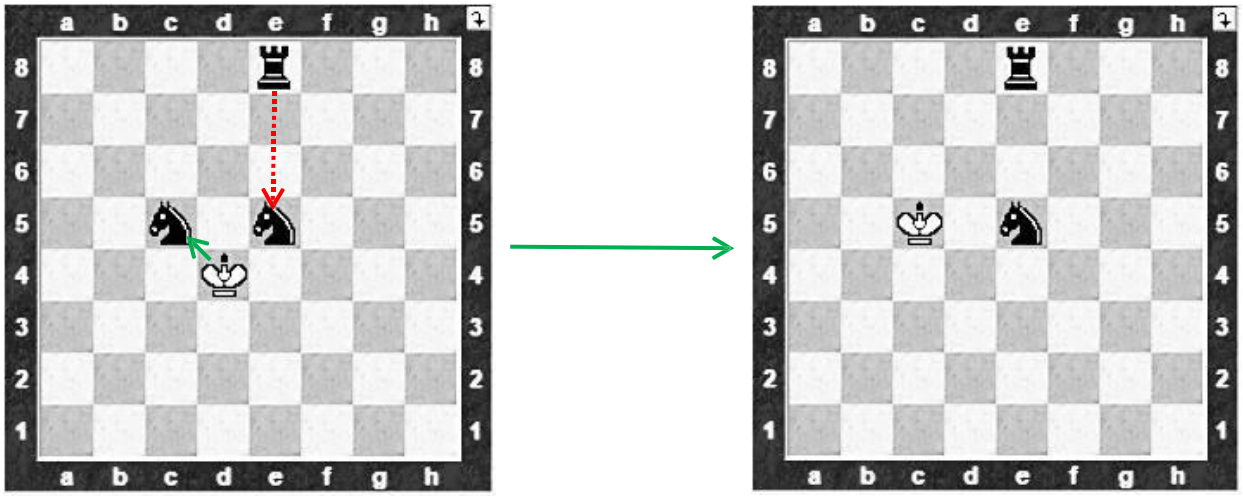


El **rey blanco captura** a la torre negra.



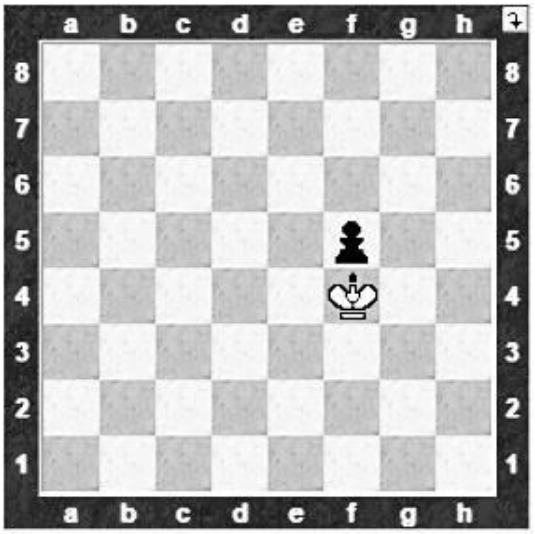
El **rey** blanco ocupa el escaque de la torre negra.

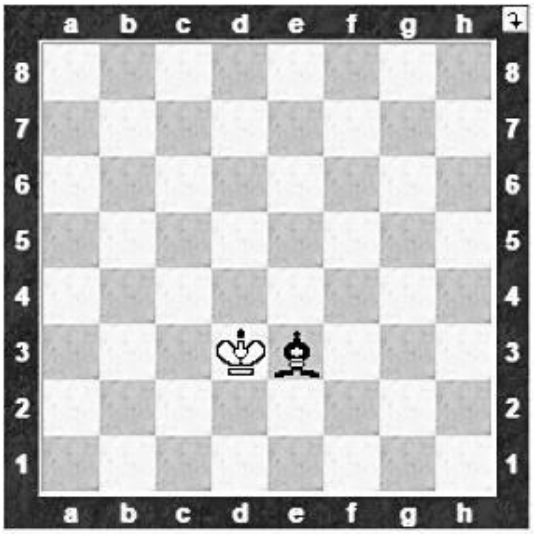
El rey no puede capturar una pieza defendida.



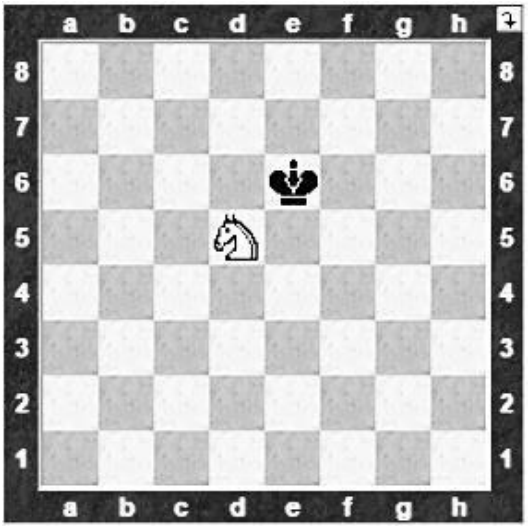
El rey blanco sólo puede capturar al caballo negro en c5. No puede capturar al caballo negro en e5, ya que este caballo está defendido por la torre negra en e8.

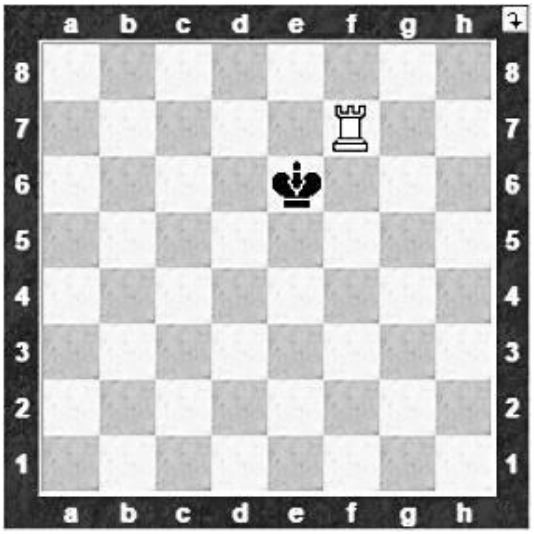
Ejercicio 3. Captura la pieza negra con el rey blanco. Muestra la solución con una flecha.



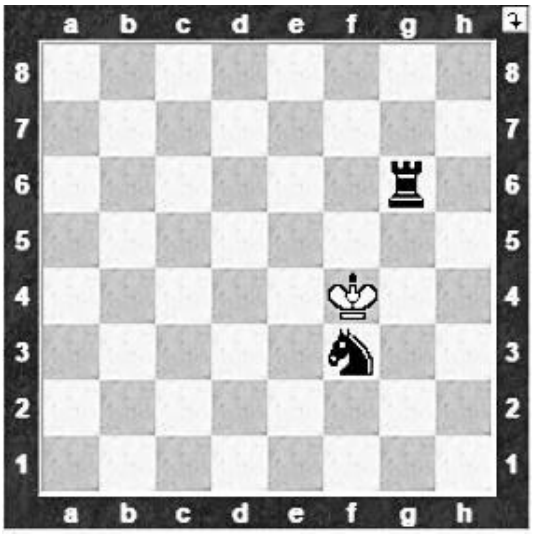


Captura la pieza blanca con el rey negro. Muestra la solución con una flecha.

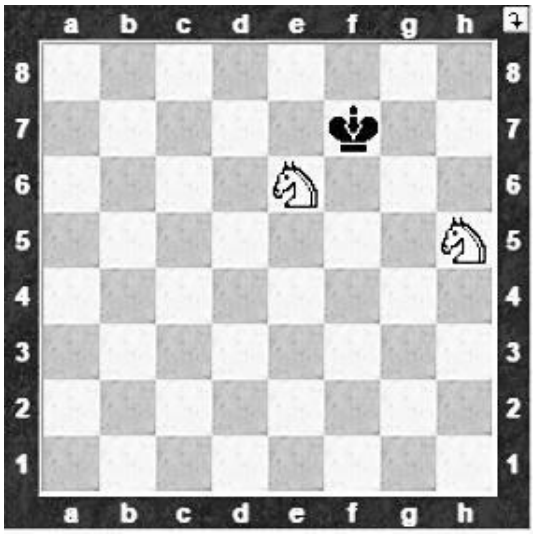




Ejercicio 4. ¿Qué pieza negra el rey blanco puede capturar? Muestra la solución con una flecha.

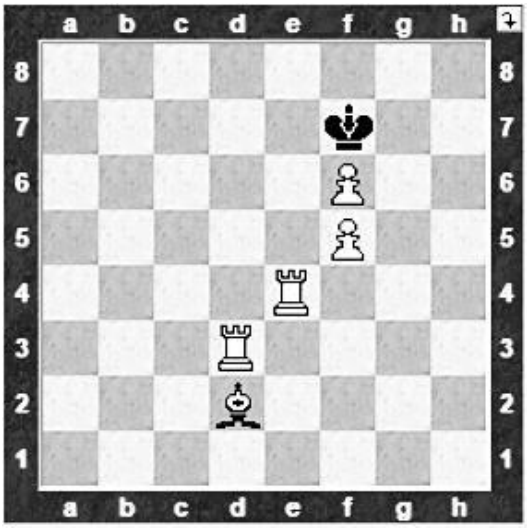


¿Qué pieza blanca el rey negro puede capturar? Muestra la solución con una flecha.



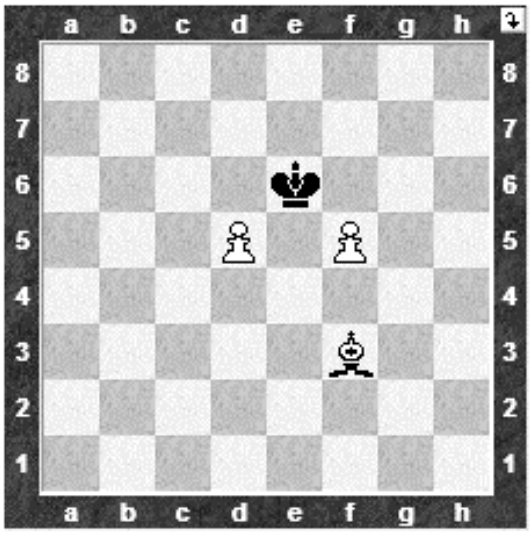
Ejercicio 5. Captura todas las piezas negras con **el rey blanco.** El rey blanco captura una pieza negra en un movimiento. Muestra la solución con flechas.

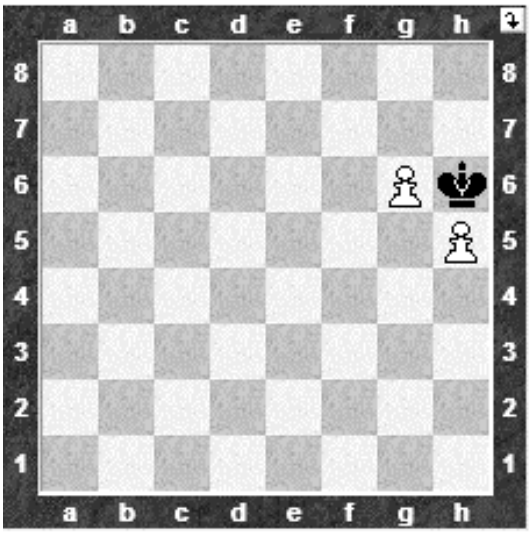
Captura todas las piezas blancas con **el rey negro.** El rey negro captura una pieza blanca en un movimiento. Muestra la solución con flechas.



Ejercicio 6. Usa el **rey blanco** para capturar la pieza negra que no está defendida. Muestra la solución con una flecha.

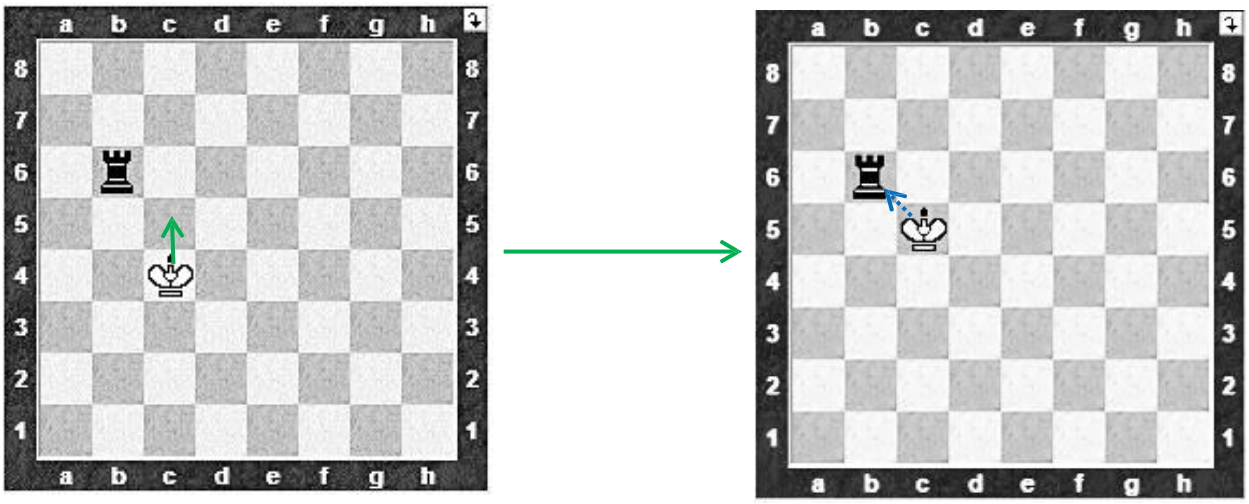
Usa **el rey negro** para capturar la pieza blanca que no está defendida. Muestra la solución con una flecha.





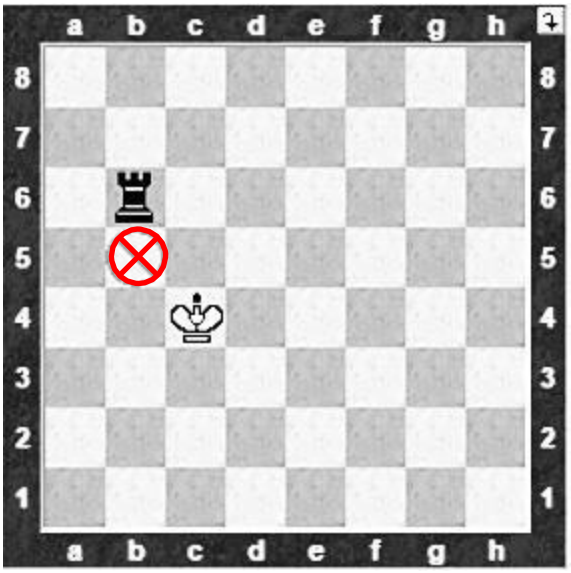
El rey puede **atacar piezas** de color opuesto. El rey blanco ataca piezas negras. El rey negro ataca piezas blancas.

Atacar es plantear una amenaza de capturar una pieza.

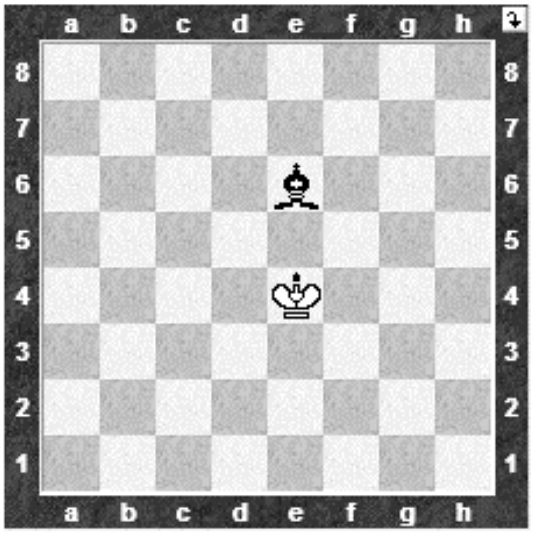


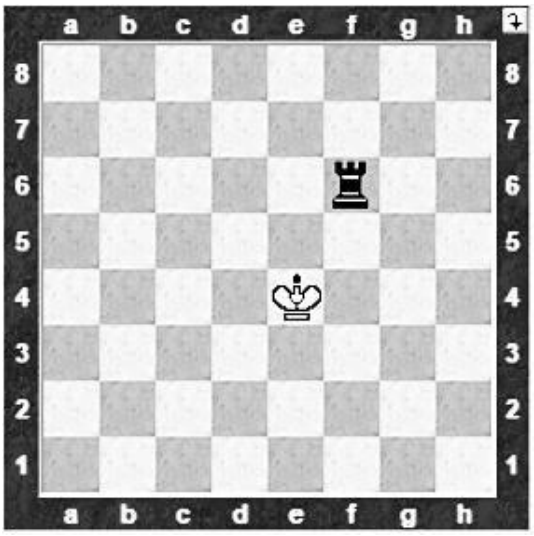
El rey blanco se mueve verticalmente a c5 y ataca a la torre negra en diagonal.

El rey blanco no puede moverse a b5, ya que cae bajo el ataque de la torre negra.

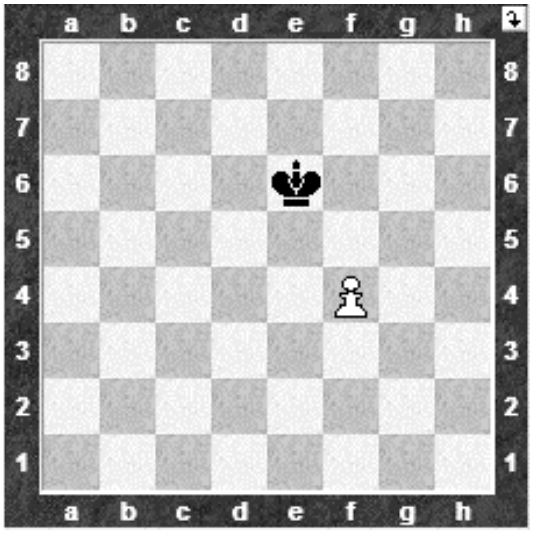


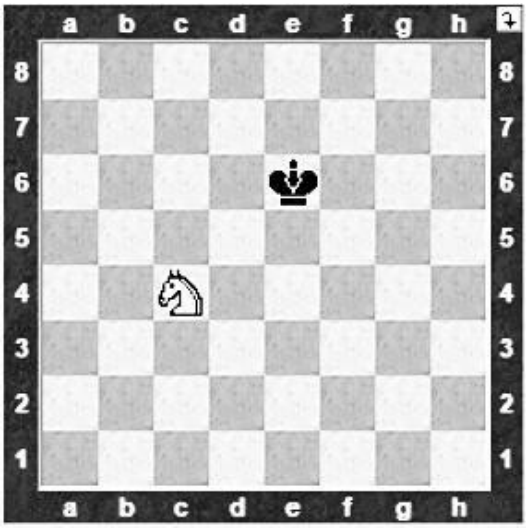
Ejercicio 7. Ataca la pieza negra con el **rey blanco.** ¡Cuidado! El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras. Muestra la solución con una flecha.





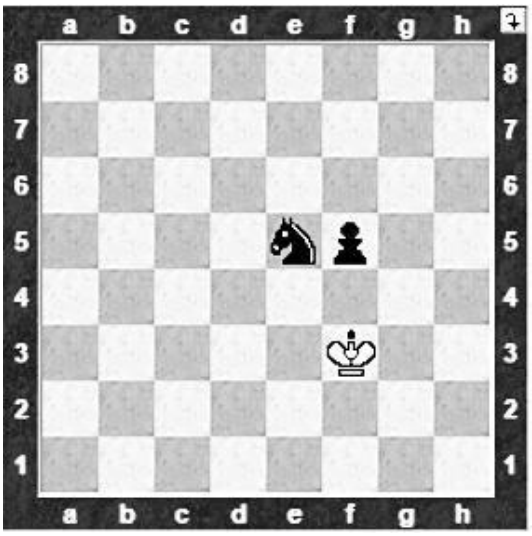
Ataca la pieza blanca con el **rey negro.** ¡Cuidado! El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas. Muestra la solución con una flecha.



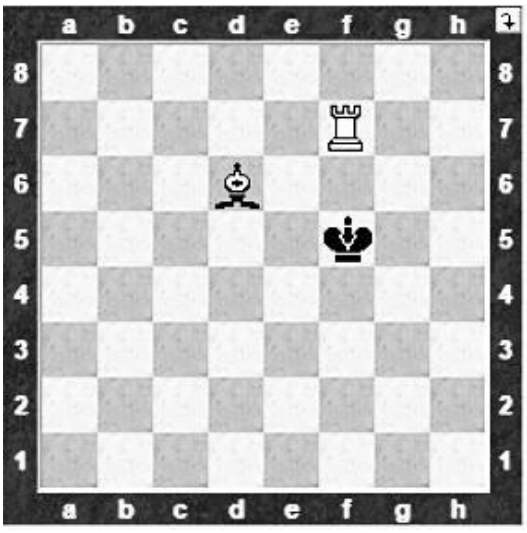


Ejercicio 8. El ataque doble.

Ataca dos piezas negras a la vez con **el rey blanco.** ¡Cuidado! El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras. Muestra la solución con una flecha.



Ataca dos piezas blancas a la vez con **el rey negro.** ¡Cuidado! El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas. Muestra la solución con una flecha.

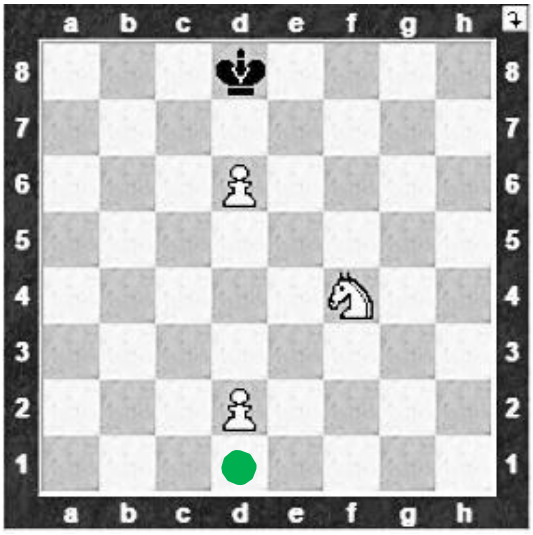


Ejercicio 9. Lleva al **rey blanco** al punto verde. El rey blanco puede moverse, atacar y capturar piezas negras. Sólo el rey blanco se mueve, ataca y captura. Muestra la solución con flechas.

¡Cuidado! **El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras.**

Lleva al **rey negro** al punto verde. El rey negro puede moverse, atacar y capturar piezas blancas. Sólo el rey negro se mueve, ataca y captura. Muestra la solución con flechas.

¡Cuidado! **El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas.**

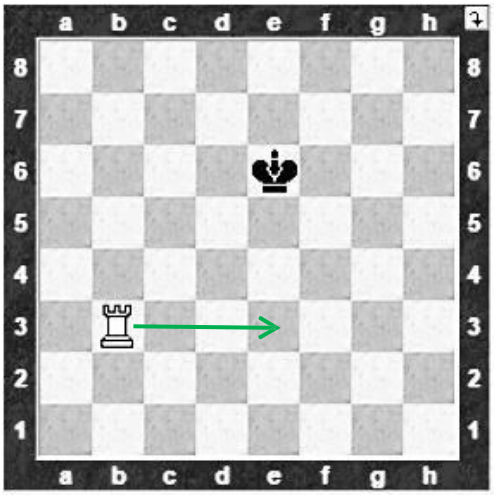


LECCIÓN 12. EL JAQUE

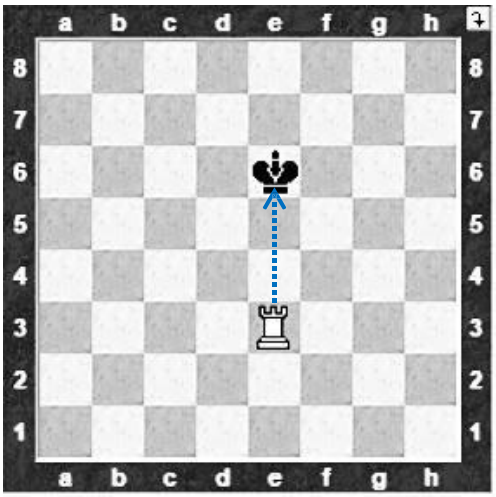
El jaque es una situación cuando las piezas de color opuesto atacan al rey. Las piezas blancas dan jaque al rey negro. Las piezas negras dan jaque al rey blanco.

El rey blanco no puede dar jaque al rey negro. Y el rey negro no puede dar jaque al rey blanco. Porque los reyes no se acercan.

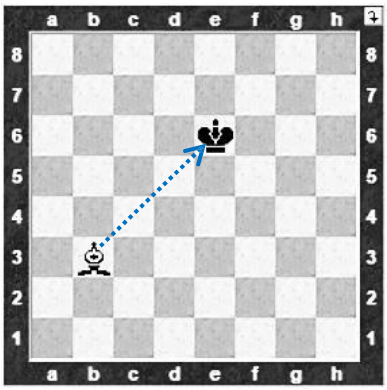
Mira cómo las piezas blancas dan jaque al rey negro.



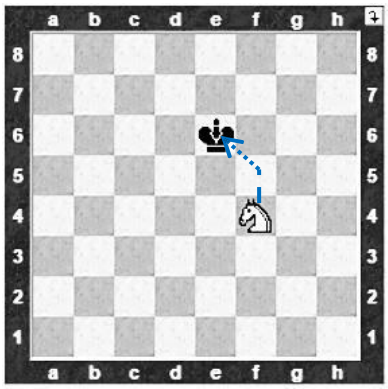
La torre blanca se mueve a e3 y ataca al rey negro.



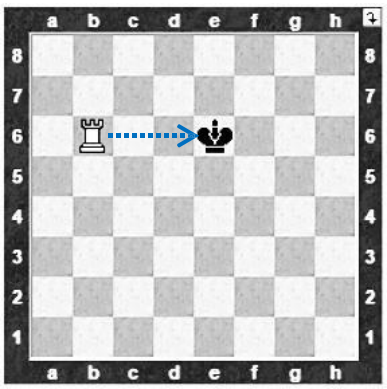
La torre blanca **da jaque** al rey negro.



El alfil blanco **da jaque** al rey negro.



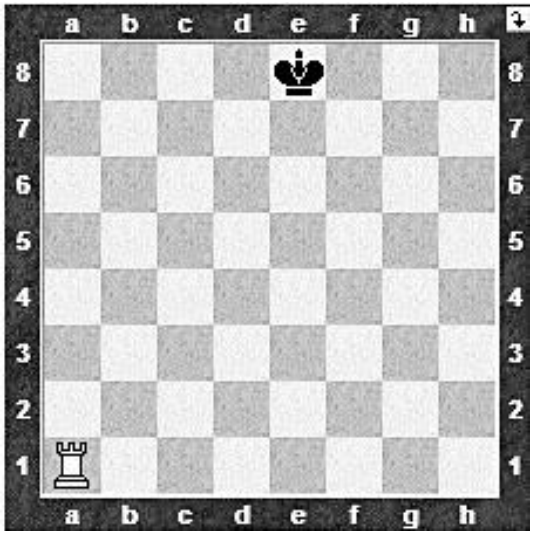
El caballo blanco **da jaque** al rey negro.



La torre blanca **da jaque** al rey negro.

Ejercicio 1. Da jaque al rey negro con **piezas blancas.** Muestra la solución con flechas.

2 jaques con la torre blanca



2 jaques con el alfil blanco

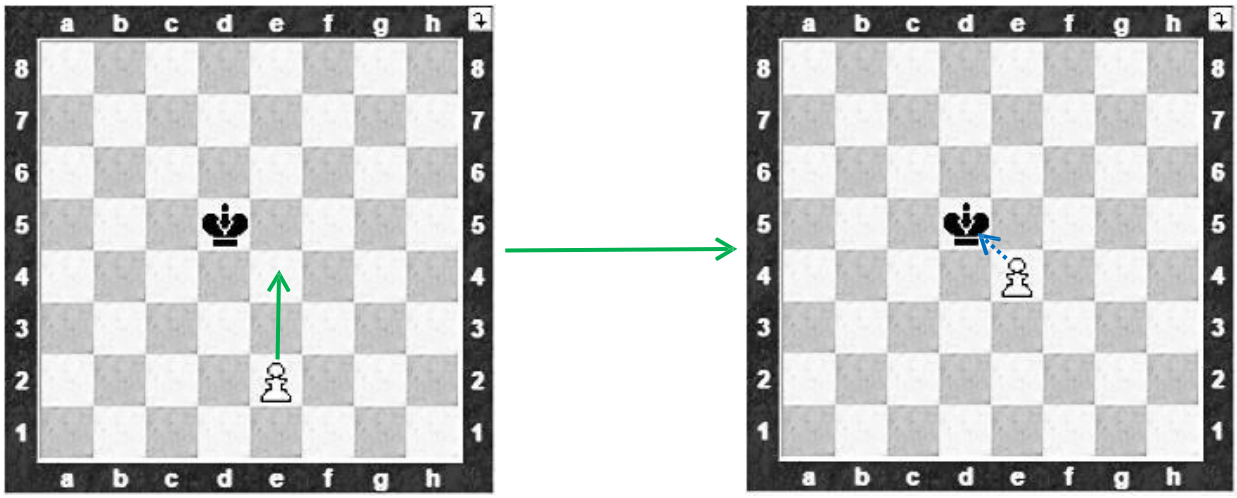
Da jaque al rey blanco con **piezas negras.** Muestra la solución con flechas.

2 jaques con el alfil negro

2 jaques con el caballo negro

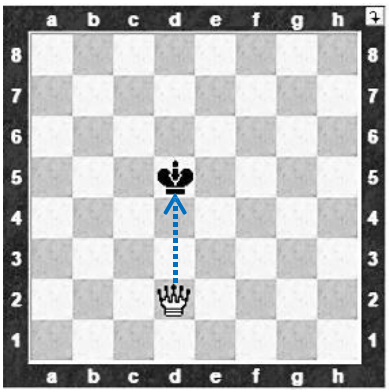
El jaque de peón. El jaque de dama

Mira cómo el peón blanco da jaque al rey negro.

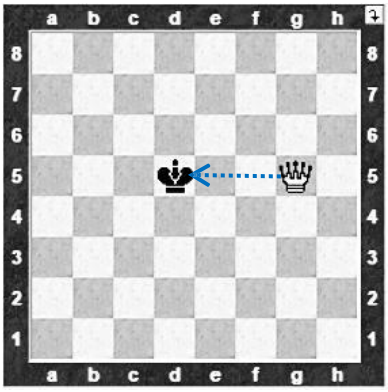


El peón blanco ***se mueve verticalmente*** a e4 (desde la posición inicial, dos escaques hacia adelante a la vez) y ***da jaque*** al rey negro ***en diagonal*** (un escaque hacia adelante, a la izquierda).

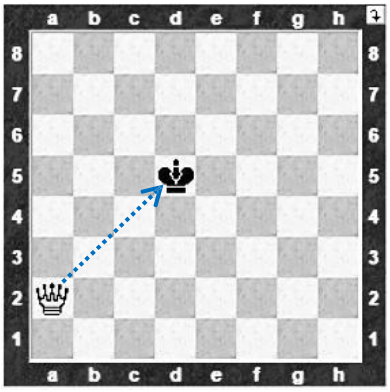
Mira cómo la dama blanca ***da jaque*** al rey negro.



La dama blanca da jaque verticalmente.



La dama blanca da jaque horizontalmente.

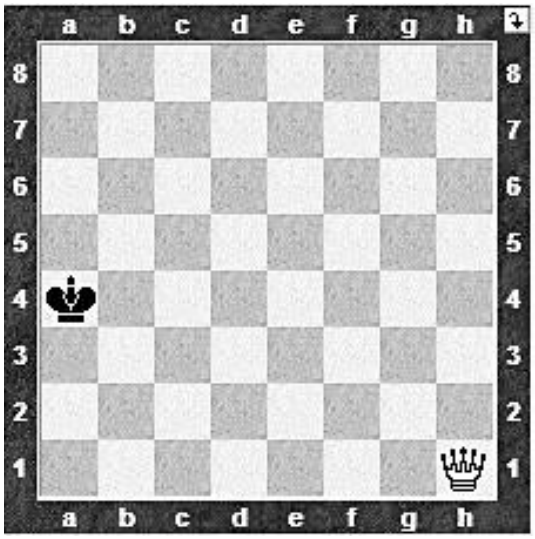


La dama blanca da jaque en diagonal.

Ejercicio 2. Da jaque al rey negro con **piezas blancas.** Muestra la solución con flechas.

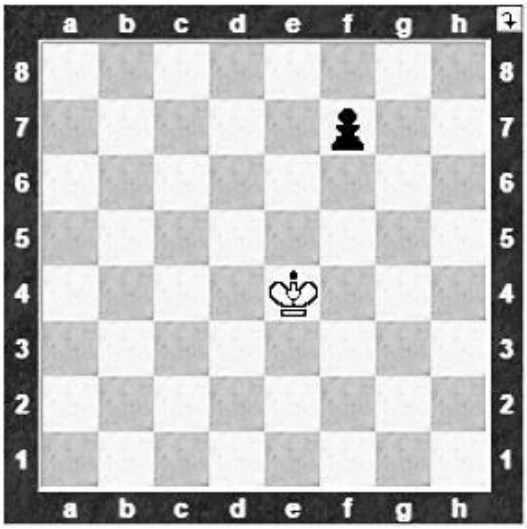
1 jaque con el peón blanco

6 jaques con la dama blanca

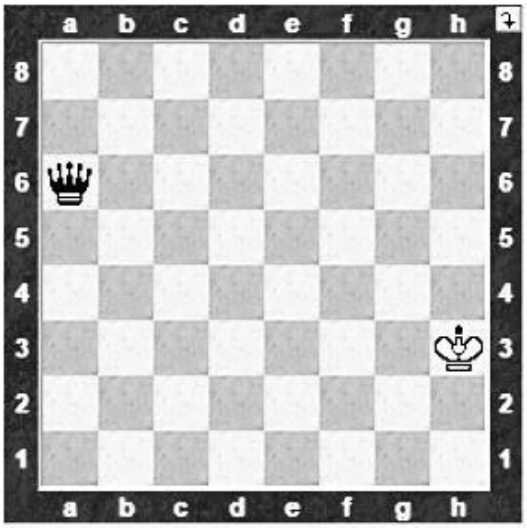


Da jaque al rey blanco con ***piezas negras.*** Muestra la solución con flechas.

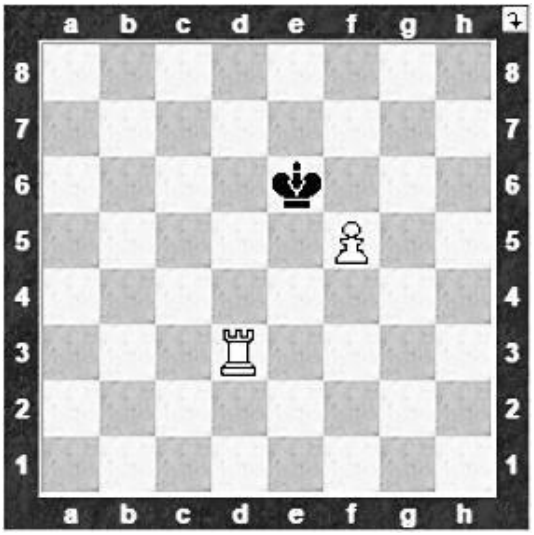
1 jaque con el peón negro



6 jaques con la dama negra

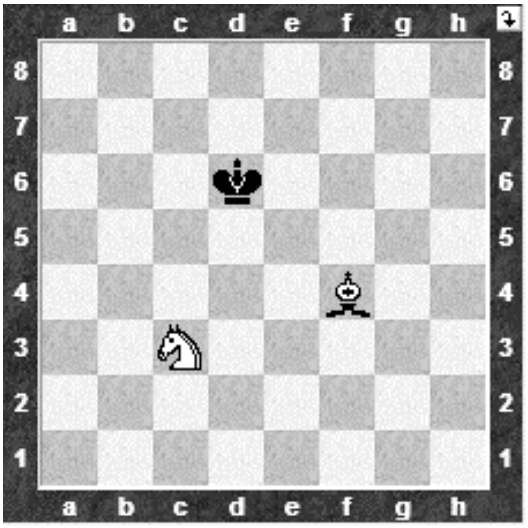


Ejercicio 3. Rodea la **pieza blanca** que dio jaque al rey negro.

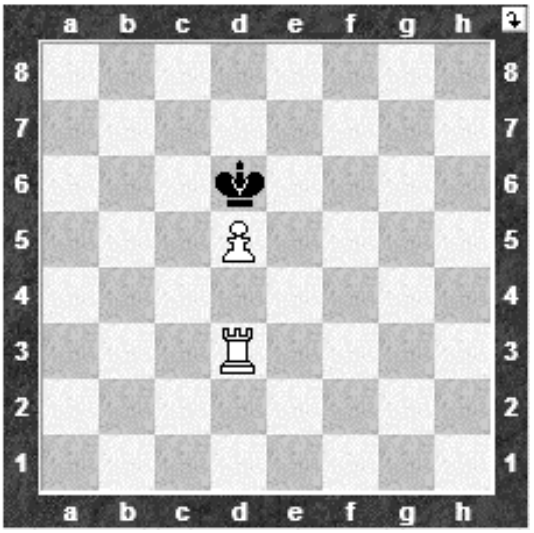


Rodea la **pieza negra** que dio jaque al rey blanco.

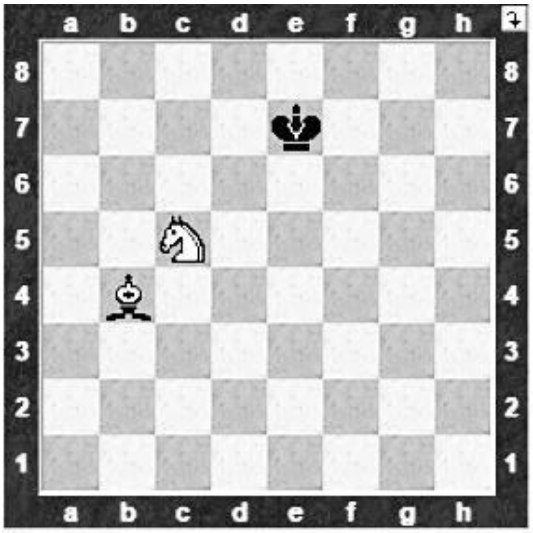
Ejercicio 4. Fíjate bien en las posiciones. Responde la pregunta: **¿las piezas blancas dieron** jaque al rey negro **o no**? Rodea la respuesta correcta.



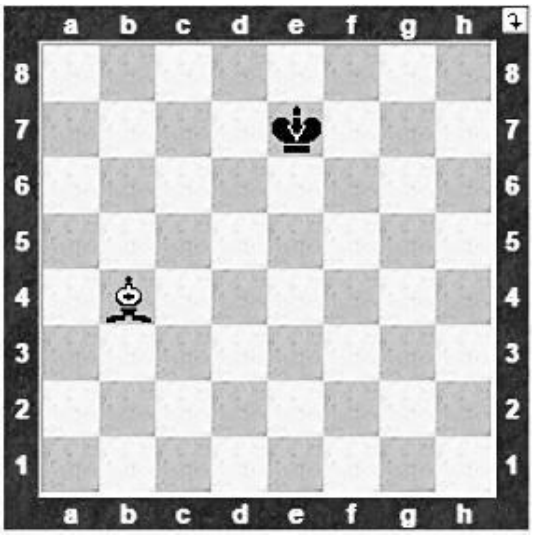
Sí **No**



Sí **No**



Sí **No**

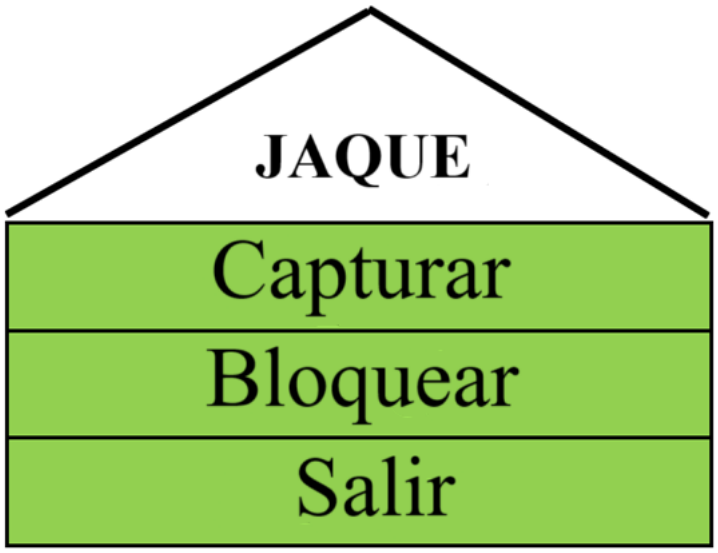


Sí **No**

En ajedrez, **no se puede dejar al rey en jaque.** El rey debe **ser defendido del jaque**.

Hay tres formas de defender al rey del jaque:

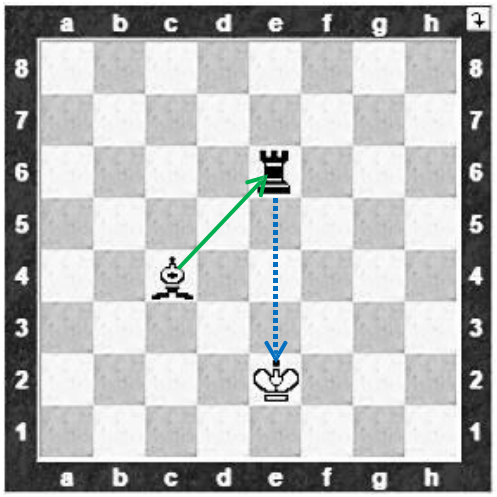
- Capturar la pieza de jaque.
- Bloquear el jaque con otra pieza tuya.
- Salir con el rey.



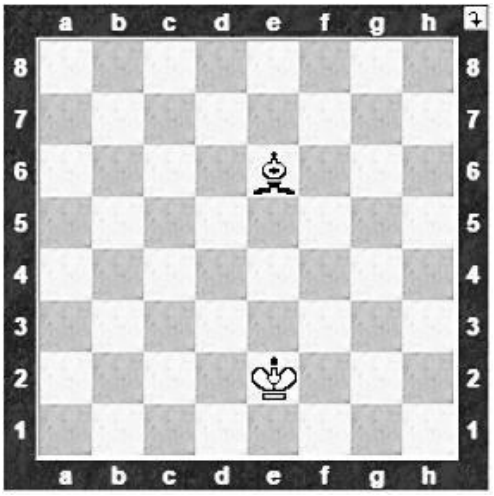
Si un caballo o peón da jaque a un rey, sólo hay dos formas de defender al rey:

- Capturar el caballo o peón.
- Salir con el rey.

1. Captura de la pieza de jaque

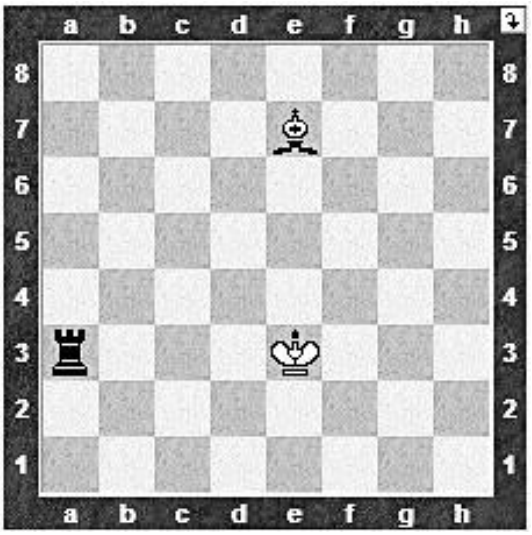


La torre negra da jaque al rey blanco.
El alfil blanco captura a la torre negra.

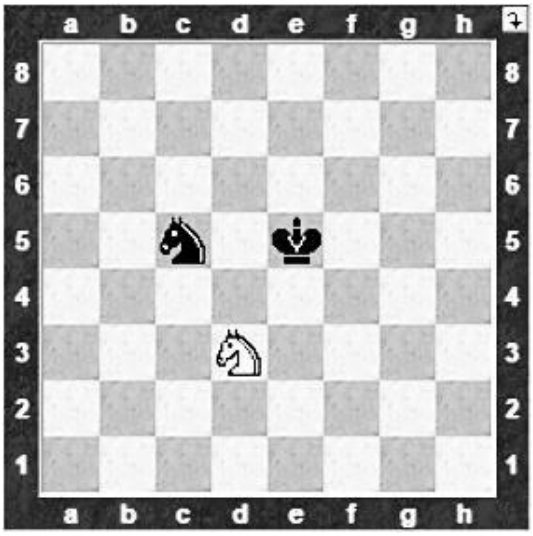


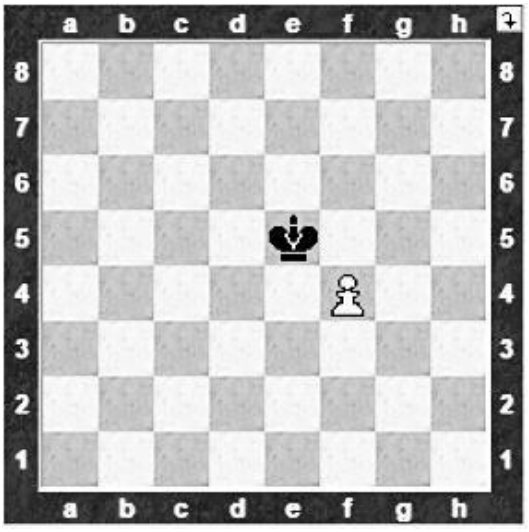
El alfil blanco puede capturar la torre negra. El alfil ocupa el escaque de la torre capturada. El rey blanco no está jaqueado.

Ejercicio 5. Captura la pieza negra que dio jaque al rey blanco. Muestra la solución con una flecha.

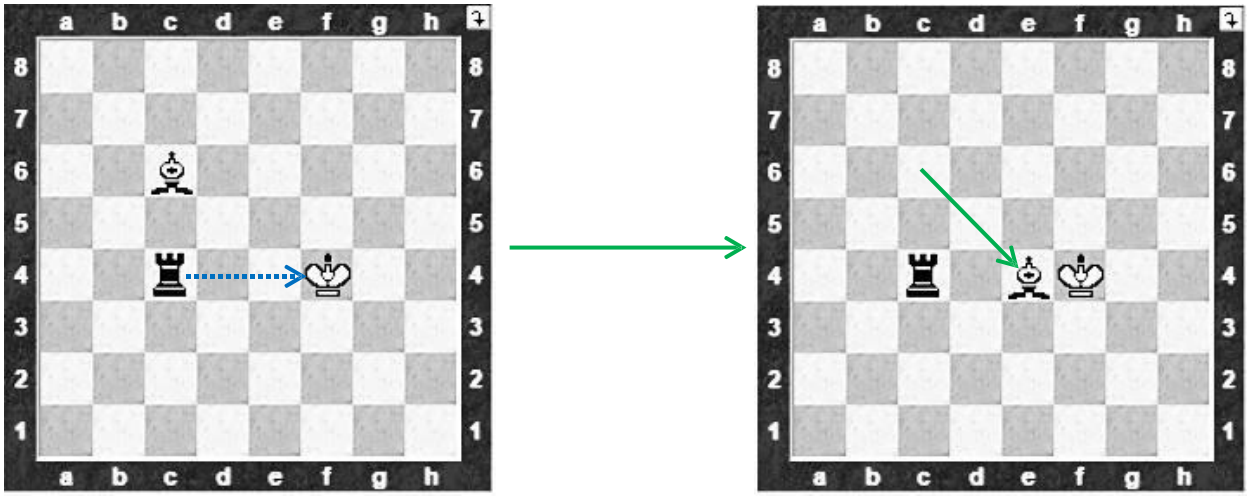


Ejercicio 6. Captura la pieza blanca que dio jaque al rey negro. Muestra la solución con una flecha.



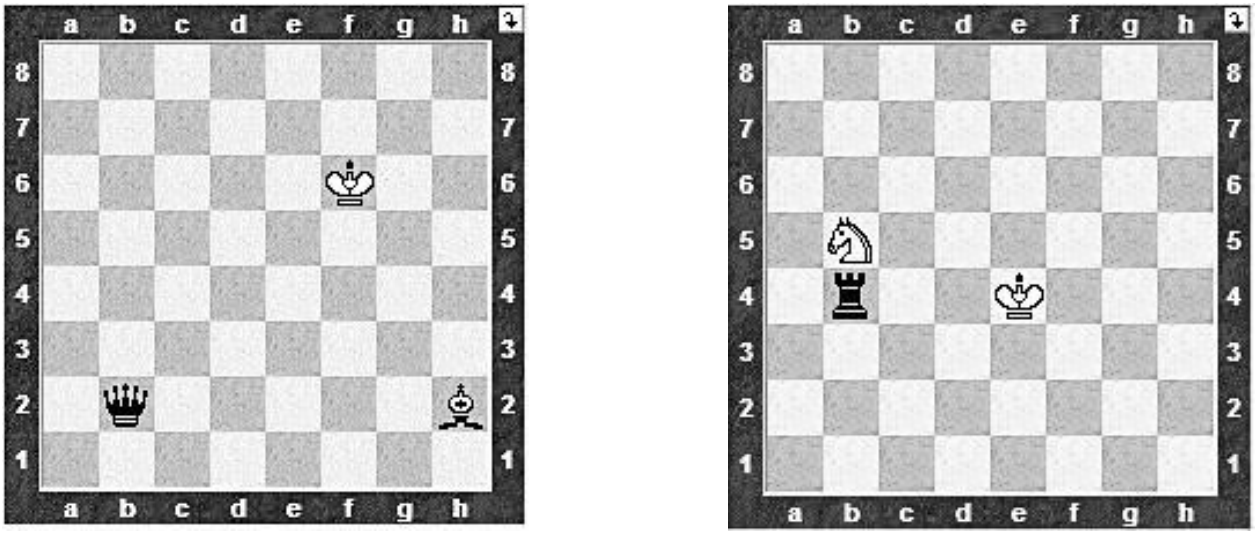


2. Cubierta del jaque con otra pieza tuya

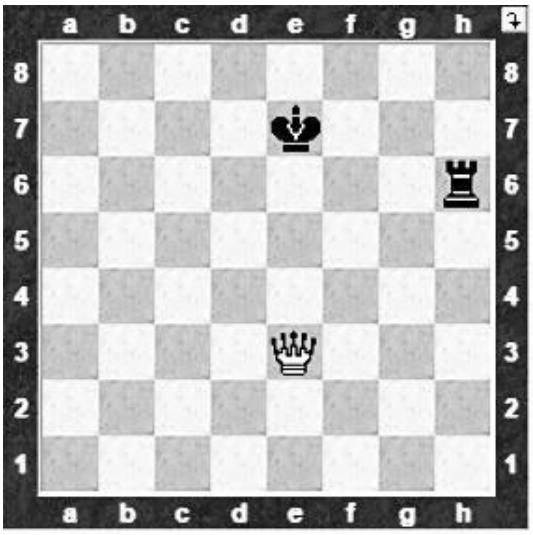


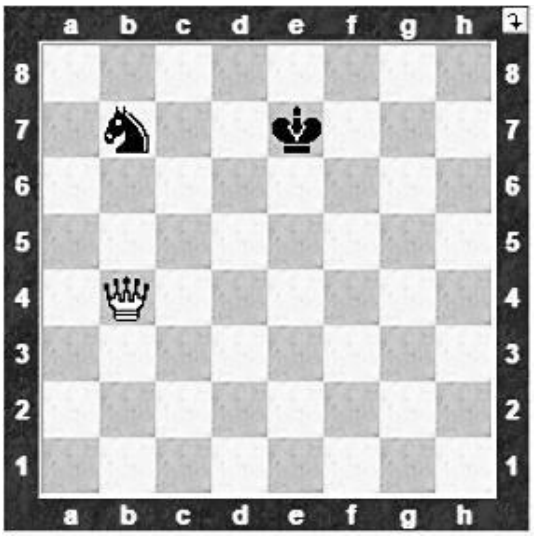
La torre negra da jaque al rey blanco. El alfil blanco se mueve a e4 y **cubre** al **rey blanco desde el jaque**. **El rey no está jaqueado.**

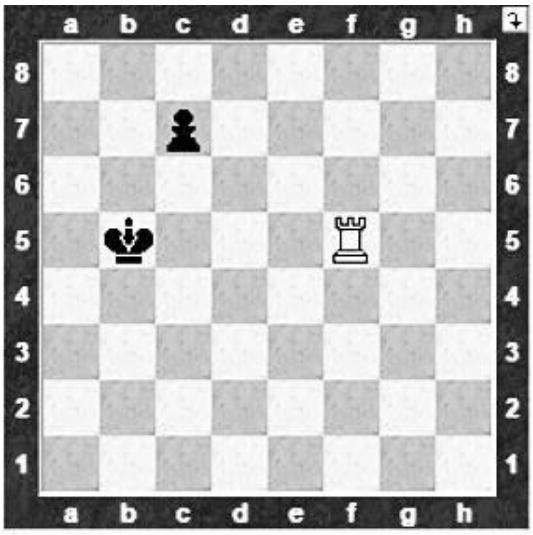
Ejercicio 7. La pieza negra da jaque al rey blanco. **Cubre al rey blanco** del jaque con otra pieza blanca. Muestra la solución con una flecha.



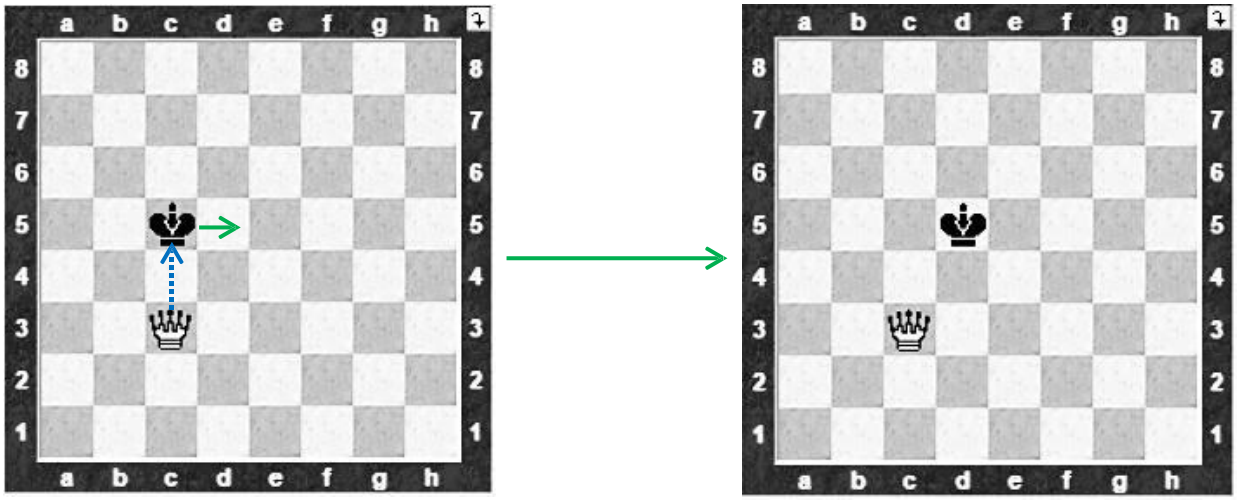
Ejercicio 8. La pieza blanca da jaque al rey negro. **Cubre al rey negro del jaque** con otra pieza negra. Muestra la solución con una flecha.





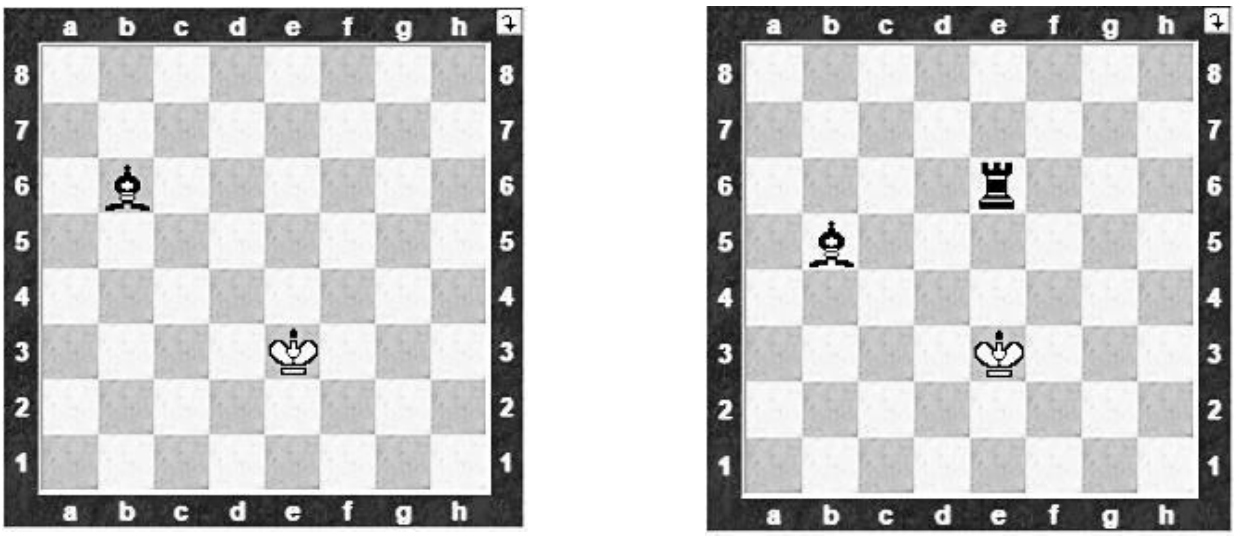


3. Salida del jaque

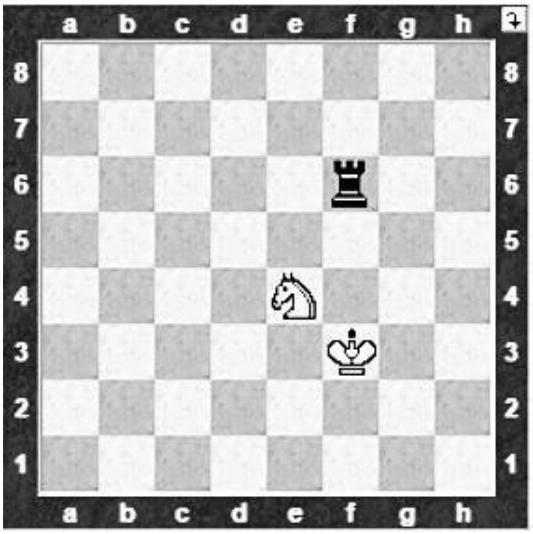


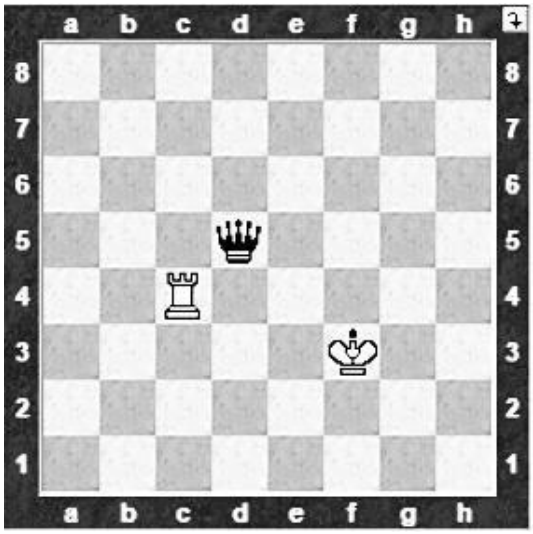
La dama blanca da jaque al rey negro. No puedes capturar a la dama blanca. No puedes cubrir al rey con otra pieza negra. **El rey negro sale del jaque.** Por ejemplo, a d5 (o d6, b6, b5). **El rey no está jaqueado.**

Ejercicio 9. La pieza negra da jaque al rey blanco. **Sal del jaque con el rey blanco.** Muestra la solución con una flecha.
¡Cuidado! El rey blanco no puede moverse bajo el ataque de las piezas negras.



Ejercicio 10. La pieza negra da jaque al rey blanco. Elige la mejor defensa contra el jaque. Muestra la solución con una flecha.





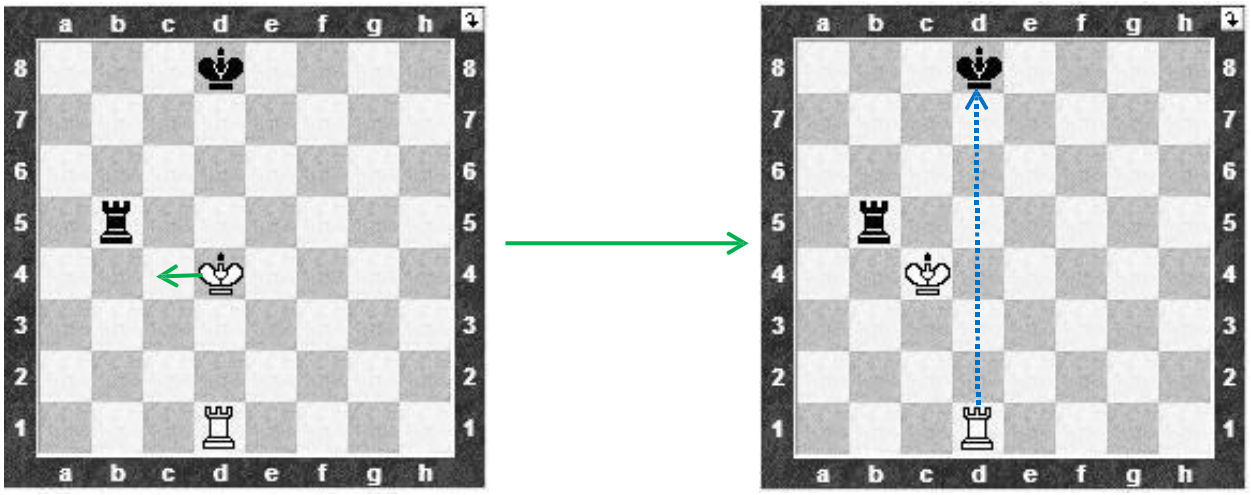
La pieza blanca **da jaque al rey negro. Elige la mejor defensa contra el jaque.** Muestra la solución con una flecha.

¡Cuidado!
El rey negro no puede moverse bajo el ataque de las piezas blancas.

El jaque descubierto. El jaque doble

Hay varios jaques.

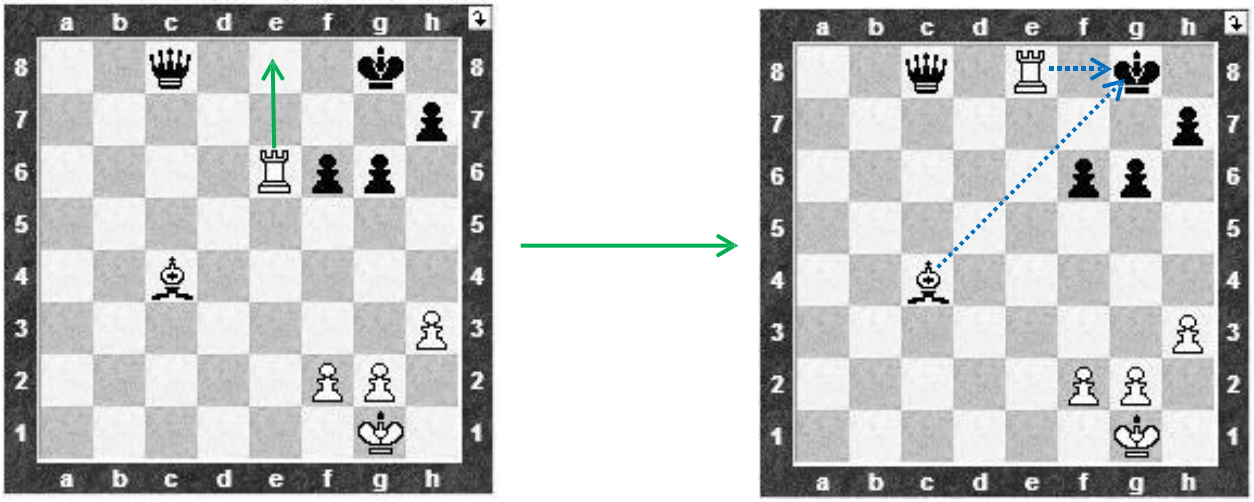
El jaque descubierto es una situación en la que una pieza se mueve y al mismo tiempo abre una línea para un jaque a otra pieza.



La torre blanca quiere dar jaque al rey negro. Pero el rey blanco está en su camino. **El rey blanco se mueve** a c4 (también son posibles c3, e3, e4, e5) **y abre la línea de jaque para la torre blanca.**

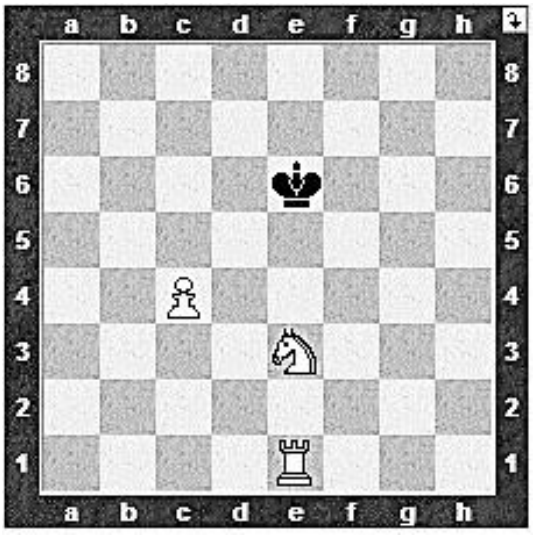
El jaque doble es una situación en la que dos piezas dan jaque al rey a la vez.

La torre blanca se mueve a e8. Tanto la torre blanca como el alfil blanco están dando jaque.

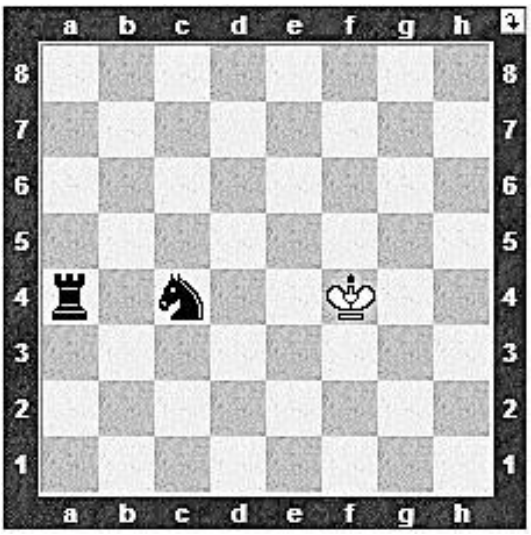


Sólo hay una defensa contra un jaque doble: salir. No sirve de nada capturar a la torre con la dama negra porque el alfil todavía está dando jaque al rey. No sirve de nada capturar al alfil con la dama negra porque la torre sigue dando jaque al rey.

Ejercicio 11. Da el jaque descubierto al rey negro. Una pieza blanca se mueve y otra pieza blanca da jaque. Muestra la solución con una flecha.

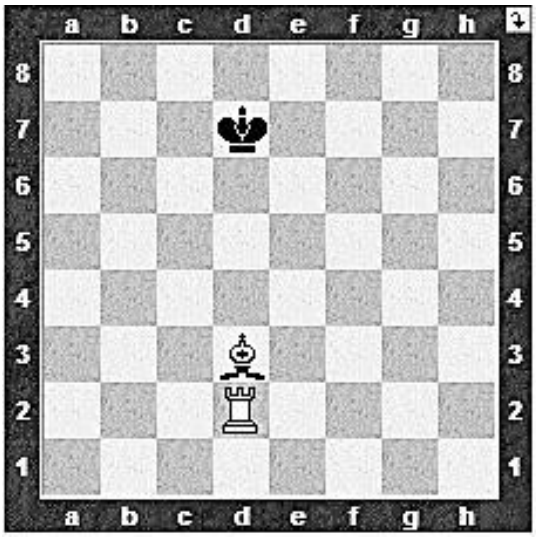


Da el jaque descubierto al rey blanco. Muestra la solución con una flecha.
Una pieza negra se mueve y otra pieza negra da jaque.



Ejercicio 12. Da jaque doble **al rey negro con** piezas blancas. Muestra la solución con flechas.

2 maneras

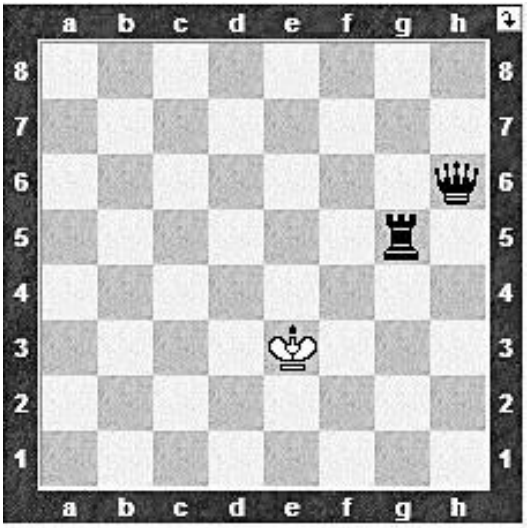


2 maneras

Da jaque doble al rey blanco con piezas negras. Muestra la solución con flechas.

2 maneras

2 maneras



LECCIÓN 13. EL ENROQUE

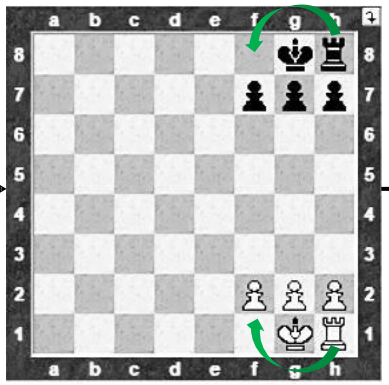
El rey es la pieza más importante. El rey debe ser protegido. El rey tiene un movimiento especial. Este movimiento se llama **enroque.** El enroque se hace para esconder a tu rey de las piezas del otro jugador.

¡El enroque es **el movimiento del rey!** Sólo **se puede hacer una vez** por partida.

1.

El rey blanco en e1 (el rey negro en e8) se mueve 2 escaques horizontalmente hacia la torre en h1 (h8).

2.

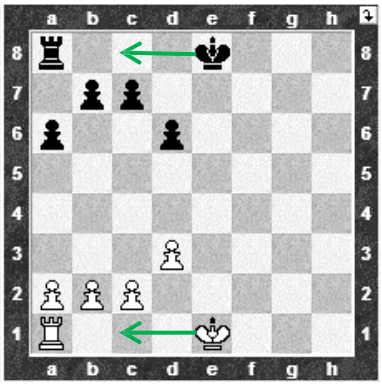


La torre blanca (la torre negra) salta sobre el rey y se para en f1 (f8).

3.

Esto **es un enroque corto**.

1.

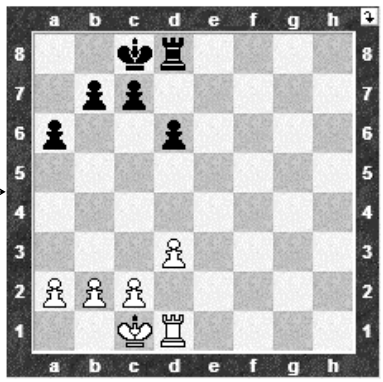


El rey blanco en e1 (el rey negro en e8) se mueve 2 escaques horizontalmente hacia la torre en a1 (a8).

2.

La torre blanca (la torre negra) salta sobre el rey y se para en d1 (d8).

3.



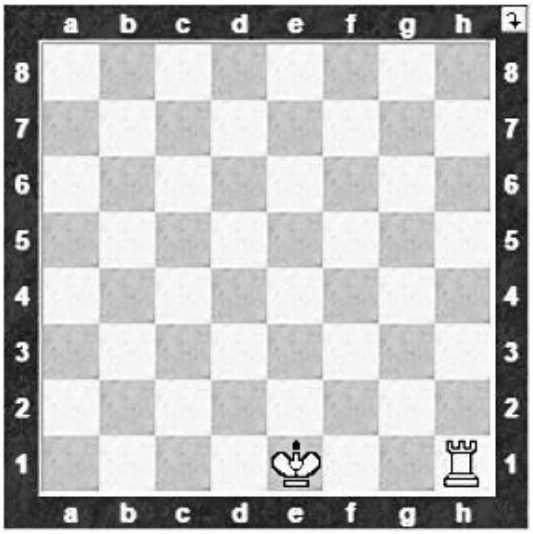
Esto **es un enroque largo**.

Ejercicio 1. Conecta palabras e imágenes (posiciones) usando flechas.

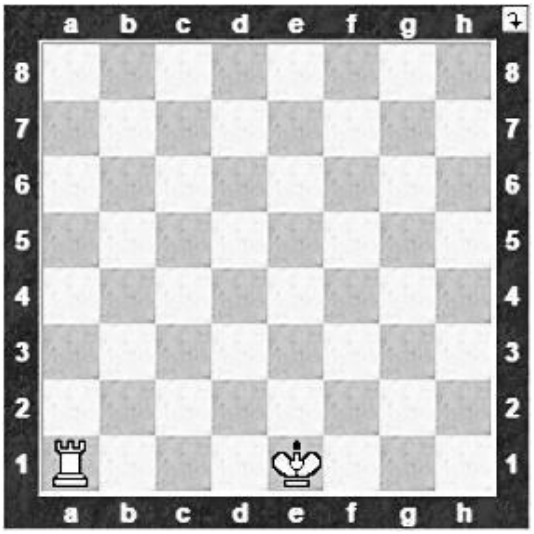
Enroque corto	
Enroque largo	
Enroque corto	
Enroque largo	

Ejercicio 2. Haz un enroque con **las piezas blancas.** Al enrocar, **el rey se mueve primero,** luego la torre. Muestra la solución con flechas.

El enroque corto

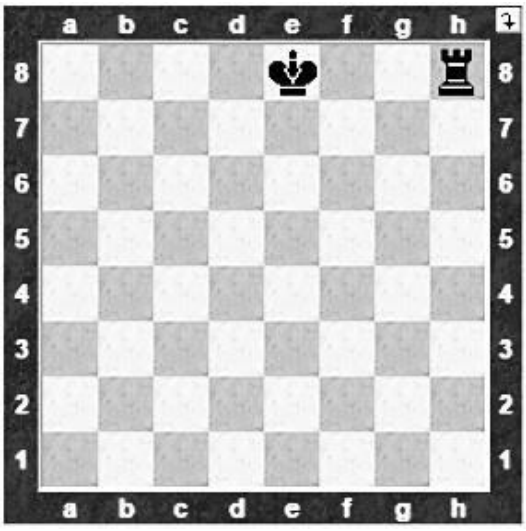


El enroque largo

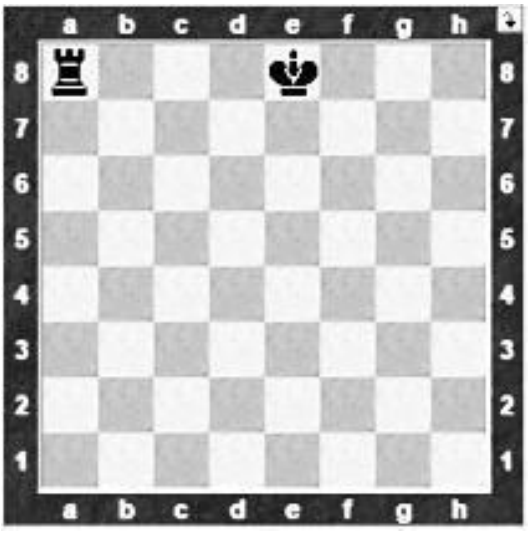


Haz un enroque con **las piezas negras.** Al enrocar, **el rey mueve primero**, luego la torre. Muestra la solución con flechas.

El enroque corto



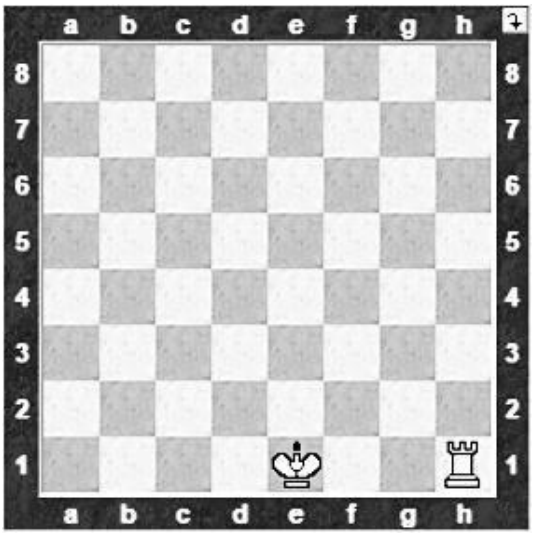
El enroque largo



Hay reglas **que prohíben el enroque**:

- Hay piezas que se interponen entre el rey y la torre con la que el rey quiere enrocar.
- El rey ya se ha movido.
- La torre con la que el rey quiere enrocar ya se ha movido.
- El rey está en jaque.
- El rey será en jaque después del enroque.
- El rey pasa por el **«escaque atacado»** cuando enroca.

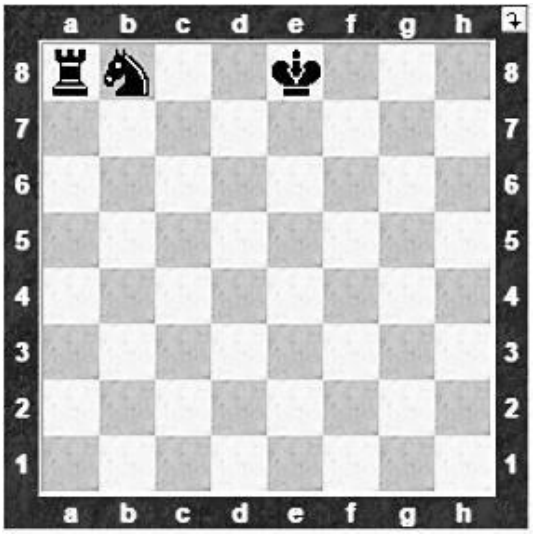
Ejercicio 3. Responde a la pregunta: ¿**puede el rey blanco enrocar?** Rodea la respuesta correcta.



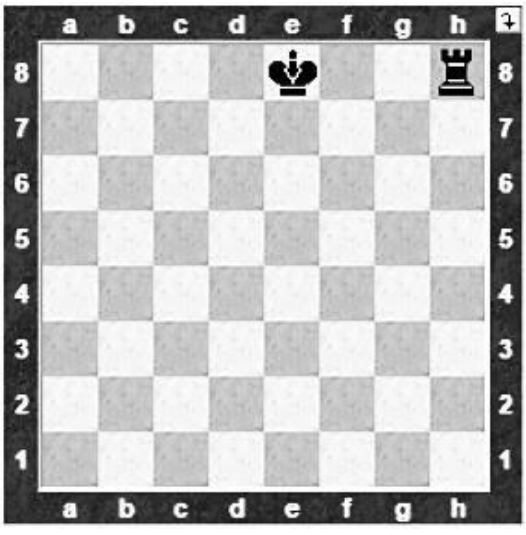
Sí No

Sí No

¿Puede el rey negro enrocar? Rodea la respuesta correcta.

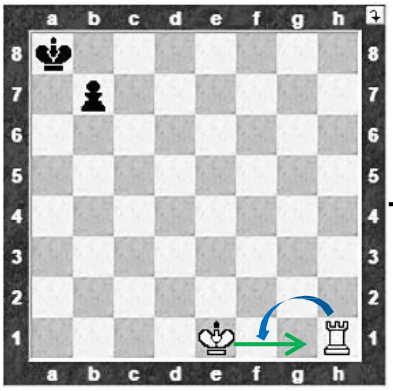


Sí No

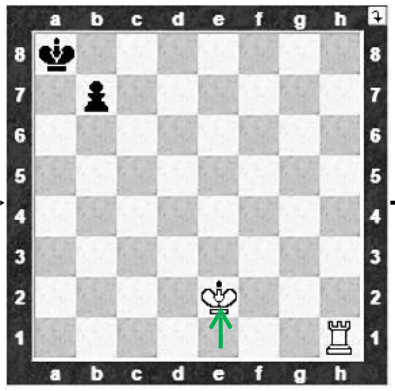


Sí No

No puedes enrocar si el rey ya se ha movido.

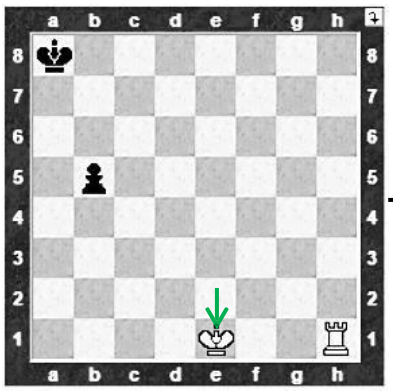


Ahora las piezas blancas pueden enrocar. Pero...

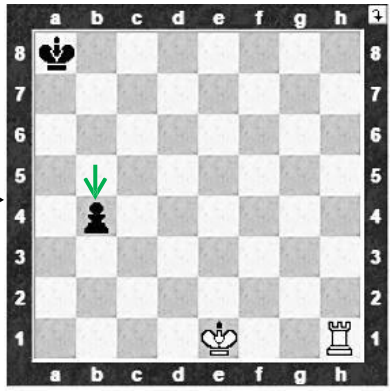


El rey blanco se mueve a e2.

El peón negro se mueve a b5.



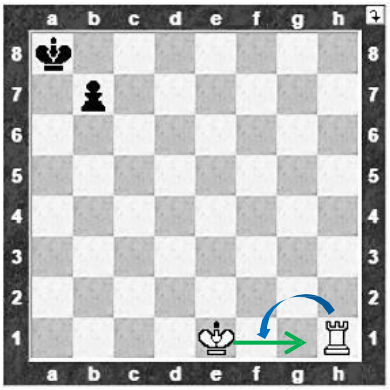
El rey blanco vuelve a e1.



El peón negro se mueve a b4.

Ahora el rey blanco no puede enrocar. Porque el rey blanco ya se ha movido.

No puedes enrocar si la torre ya se ha movido.



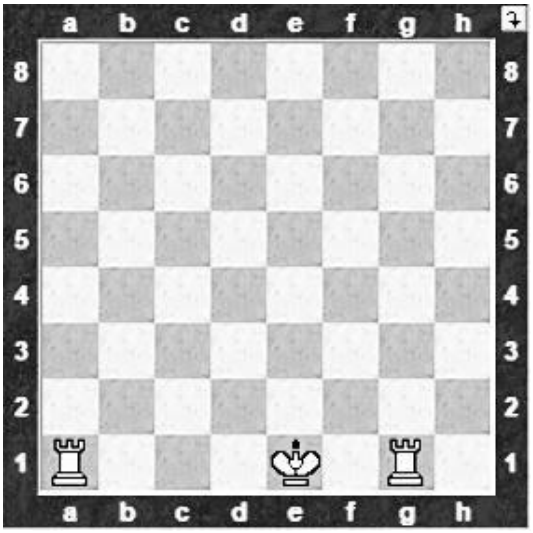
Ahora las piezas blancas pueden enrocar. Pero...

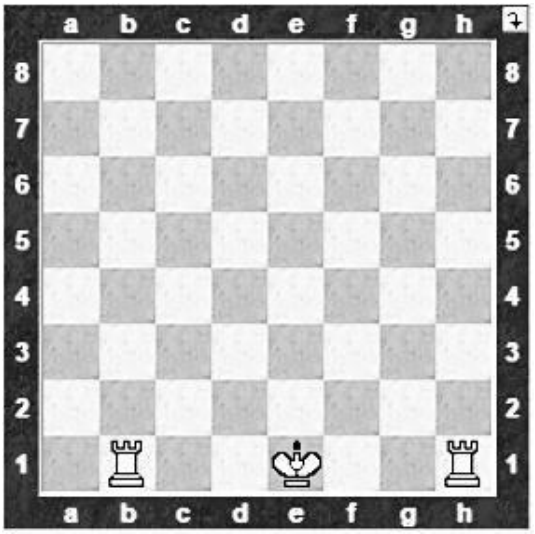
La torre blanca se mueve a h8 y da jaque al rey negro.

El rey negro se mueve a a7. La torre blanca vuelve a h1.

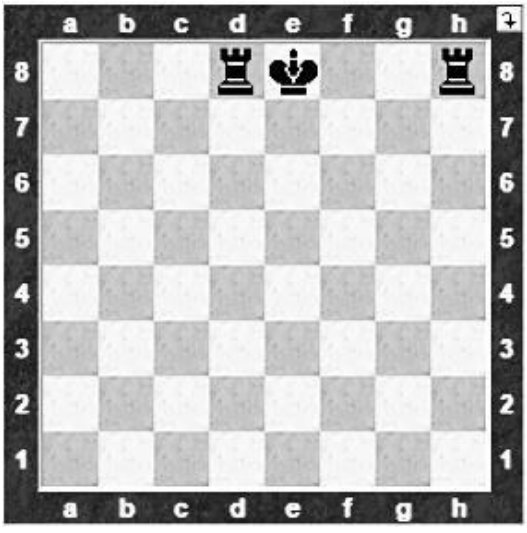
Ahora **el rey blanco no puede enrocar.** Porque la torre ya se ha movido.

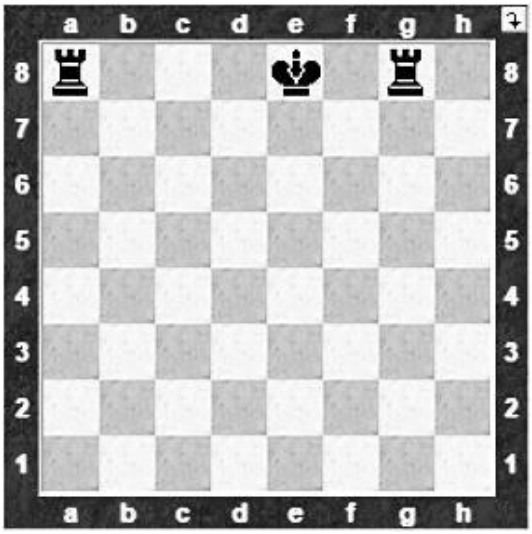
Ejercicio 4. Responde a la pregunta: **¿qué tipo de enroque puede hacer el rey blanco:** corto o largo? Muestra la solución con flechas.



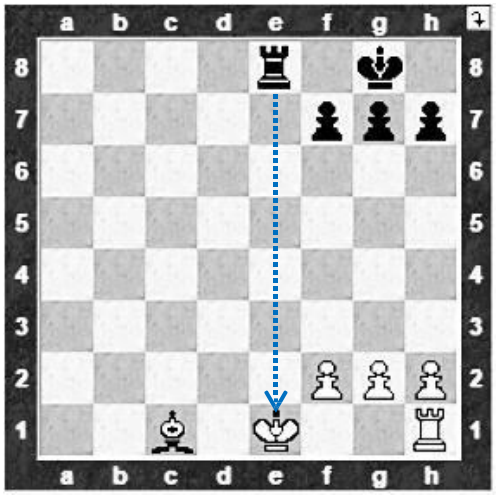


¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey negro: corto o largo? Muestra la solución con flechas.

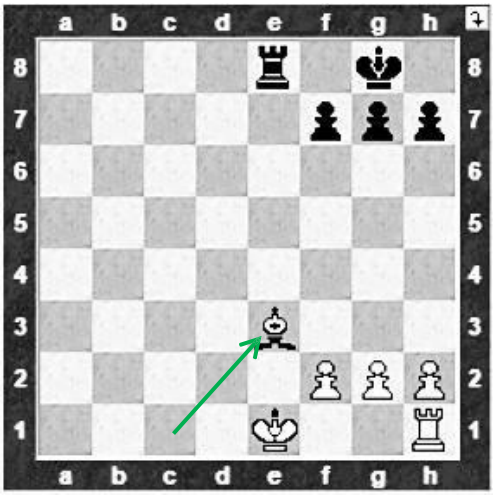




No puedes enrocar si el rey ha sido jaqueado.



La torre negra da jaque al rey blanco. **No puedes enrocar.**



Tienes que proteger al rey blanco del jaque. El alfil blanco se mueve a e3 y cubre al rey blanco. El rey blanco **no está jaqueado.**

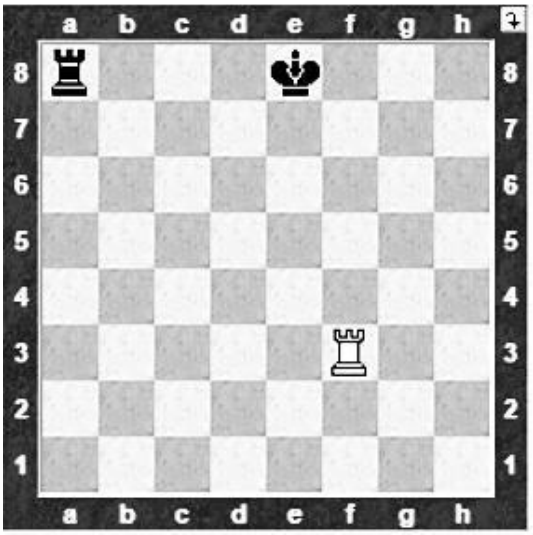
La torre negra se mueve a a8. Ahora el rey blanco puede enrocar.

Ejercicio 5. Responde a la pregunta: ¿**puede el rey blanco enrocar?** Rodea la respuesta correcta.

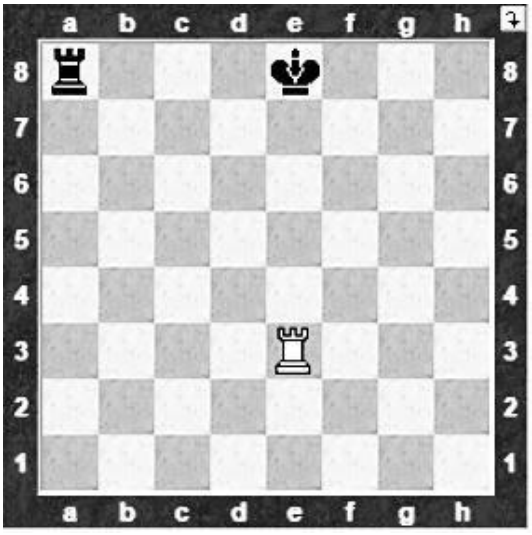
Sí No

Sí No

¿Puede el rey negro enrocar? Rodea la respuesta correcta.

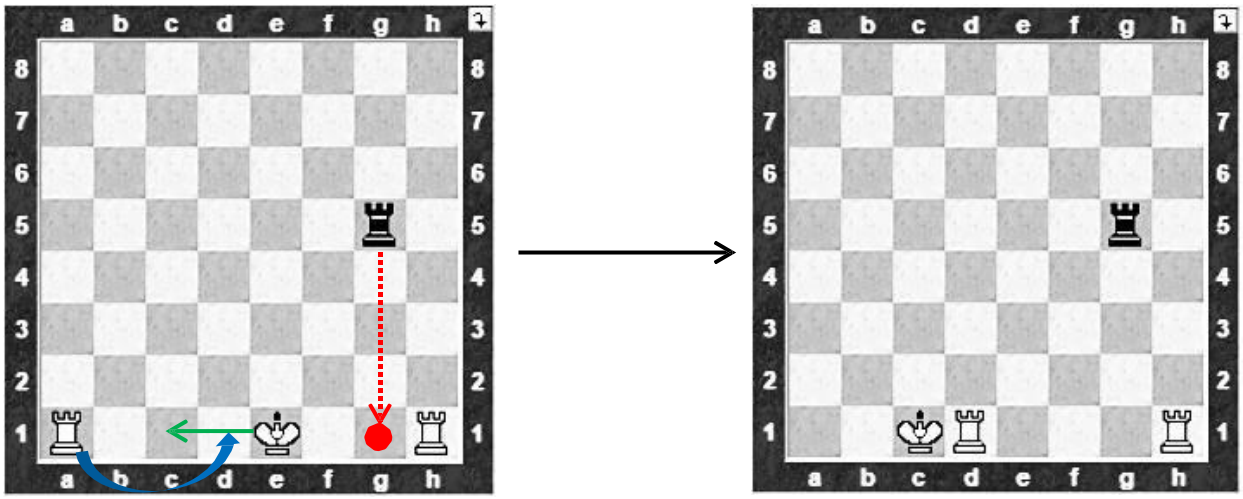


Sí No



Sí No

No puedes enrocar si el rey es jaqueado después.



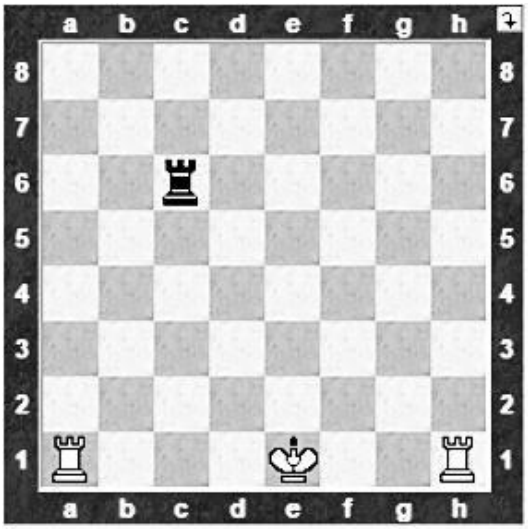
La torre negra no permite que el rey blanco se mueva a g1. Ahora **el rey blanco no puede** hacer un enroque corto**.** Pero el rey blanco **puede hacer un enroque largo.**

Ejercicio 6. ¿Puede el **rey blanco** hacer un enroque largo? Rodea la respuesta correcta.

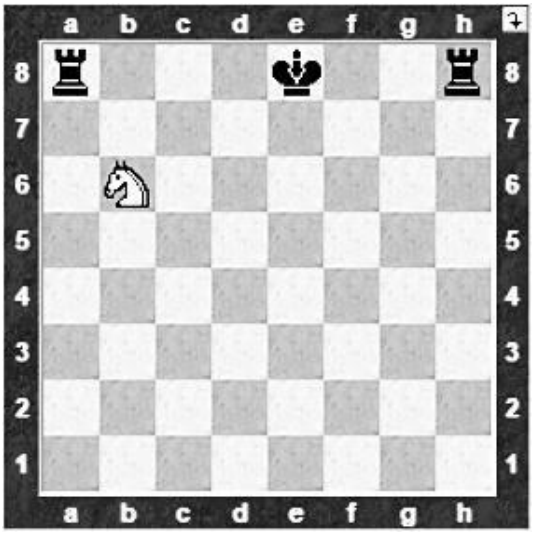
Sí No

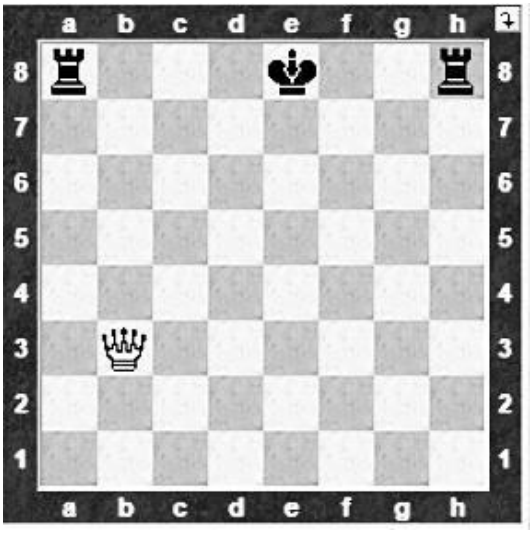
Sí No

Ejercicio 7. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey blanco: corto o largo? Muestra la solución con flechas.

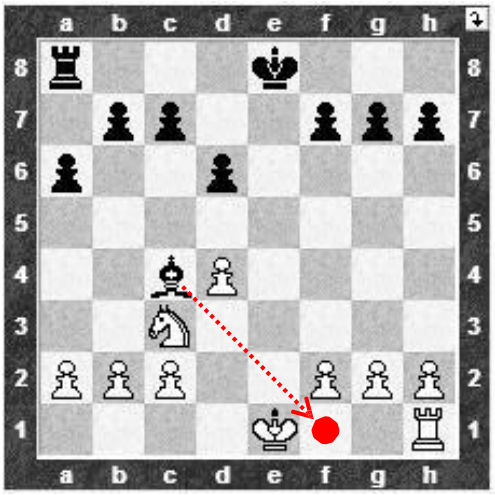


¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey negro: corto o largo? Muestra la solución con flechas.





No puedes enrocar si el rey pasa a través de un «escaque atacado».



En esta posición, **el rey blanco no puede enrocar.** Ya que el alfil negro no permite que el rey blanco pase a f1, a través de que se va a mover a g1.

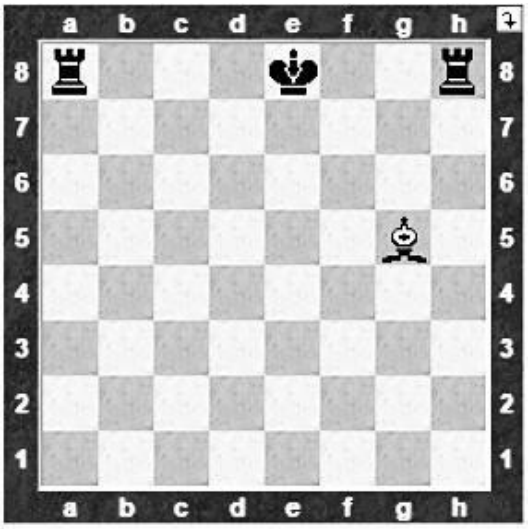
f1 se llama **escaque atacado**.

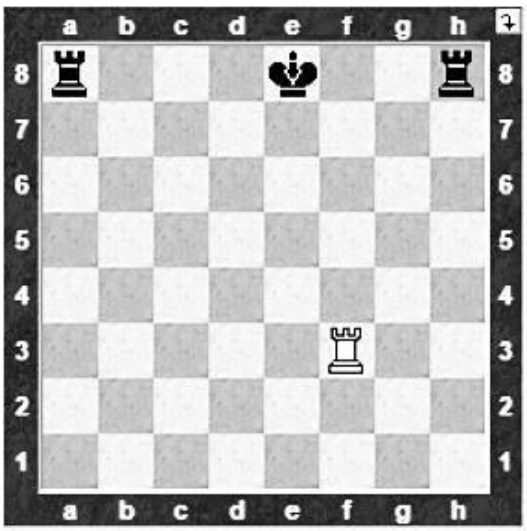
Ejercicio 8. ¿Puede el **rey blanco** hacer un enroque corto? Rodea la respuesta correcta.

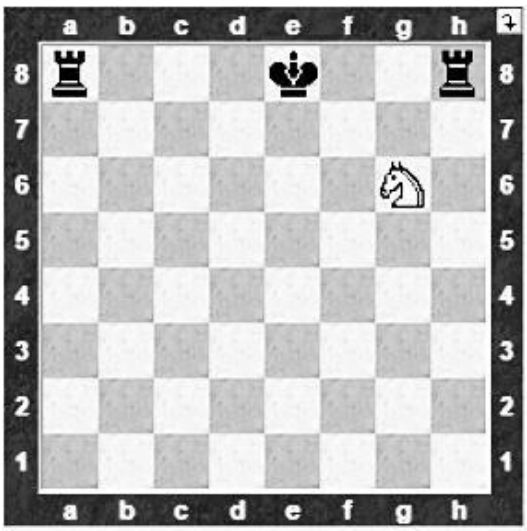
Sí No

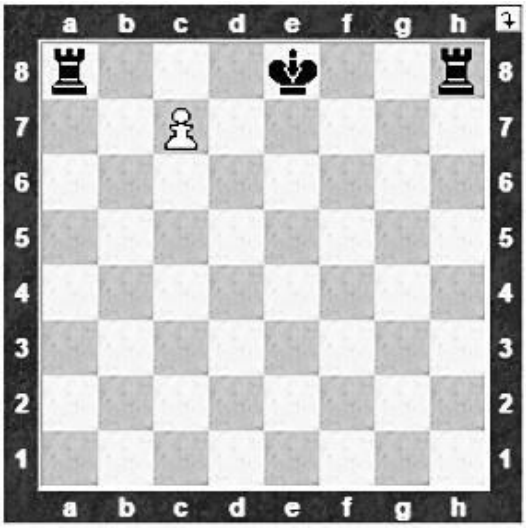
Sí No

Ejercicio 9. ¿Qué tipo de enroque puede hacer el rey negro: corto o largo? Muestra la solución con flechas.









LECCIÓN 14. EL JAQUE MATE

Cuando juegas al ajedrez, tu **objetivo es dar jaque mate al** rey del **otro jugador.**

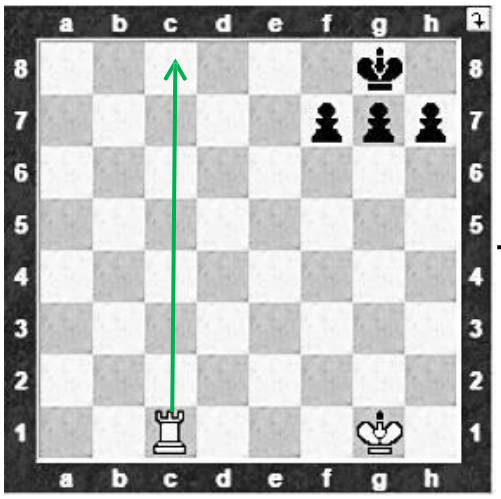
El jaque mate es un jaque que no se puede evitar (no puedes capturar la pieza que atacó al rey, no puedes cubrir al rey con tu otra pieza, tu rey no puede salir).

Si das jaque mate al oponente, ganas el juego. El jaque mate finaliza el juego.

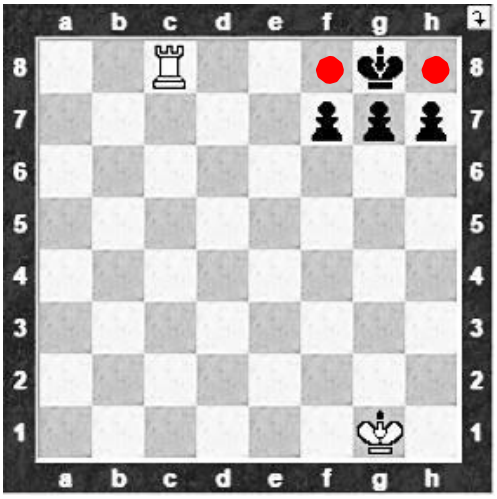
El rey blanco no puede dar jaque mate al rey negro. Y el rey negro no puede dar jaque mate al rey blanco.

Mira cómo se puede hacer jaque mate con diferentes piezas.

El jaque mate de la torre



La torre blanca se mueve a c8 y da jaque al rey negro.

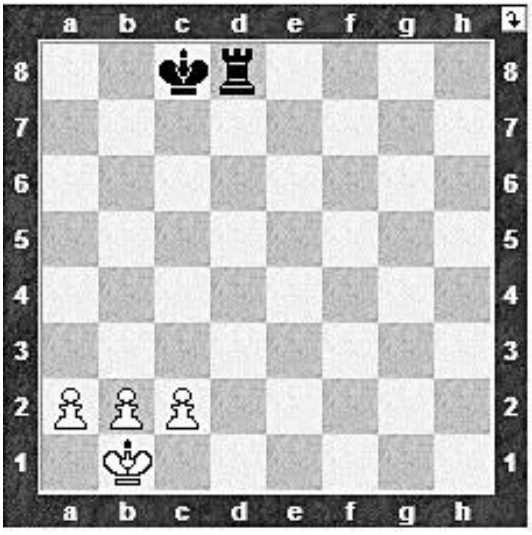


1. No puedes capturar la torre blanca.
2. El rey negro no se puede cubrir del jaque.
3. El rey negro no puede moverse a f8 y h8.

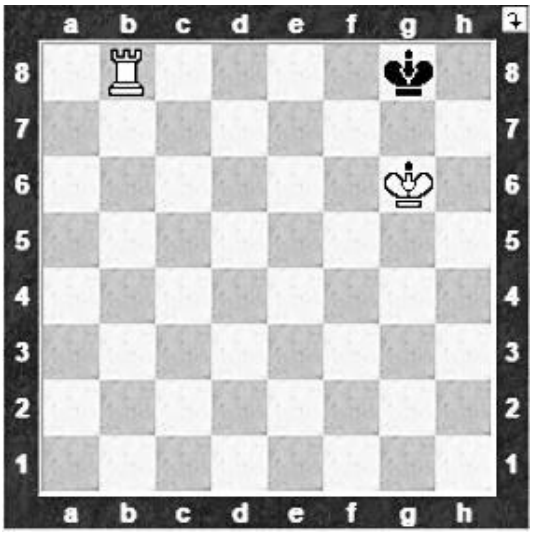
No hay defensa contra el jaque. **La torre blanca da jaque mate** al rey negro.

Ejercicio 1. Da jaque mate al rey negro con la torre blanca. Muestra la solución con una flecha.

Da jaque mate al rey blanco con la torre negra. Muestra la solución con una flecha.

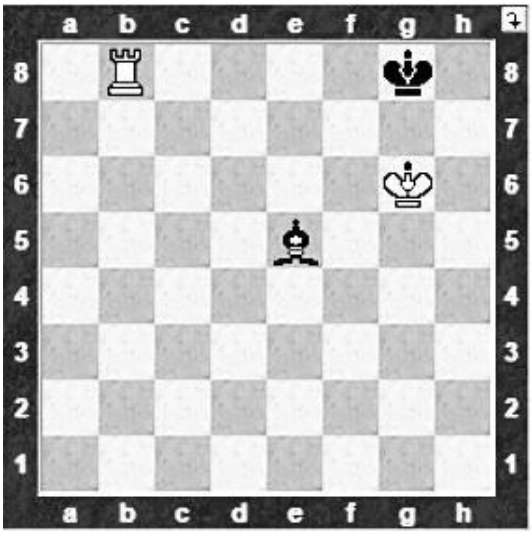


Ejercicio 2. Responde la pregunta. ¿Ha dado **jaque o jaque mate** la torre blanca al rey negro? Rodea la respuesta correcta.



Jaque Jaque mate

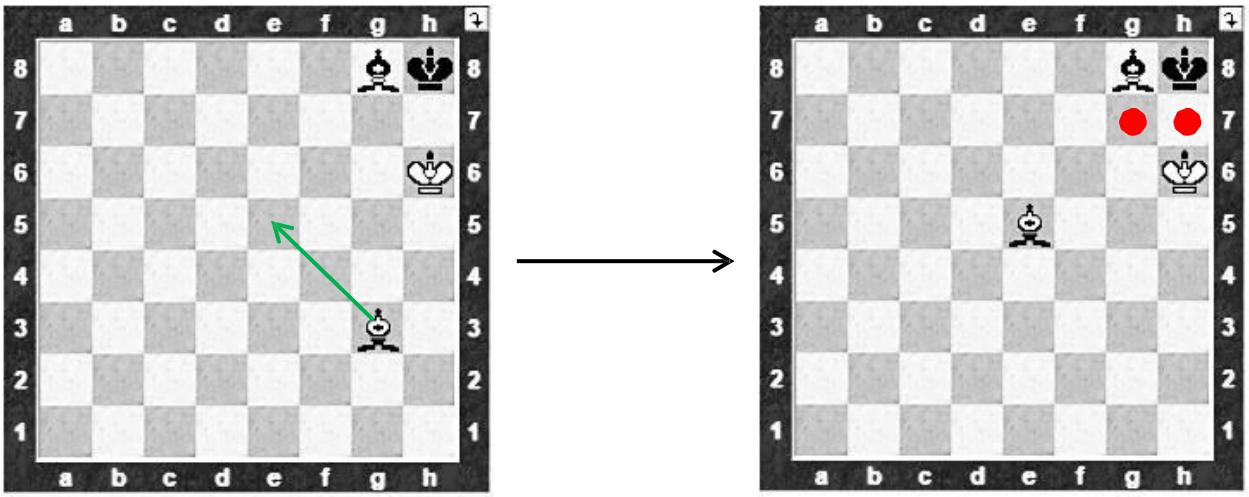
Jaque Jaque mate



Jaque Jaque mate

Jaque Jaque mate

El jaque mate del alfil

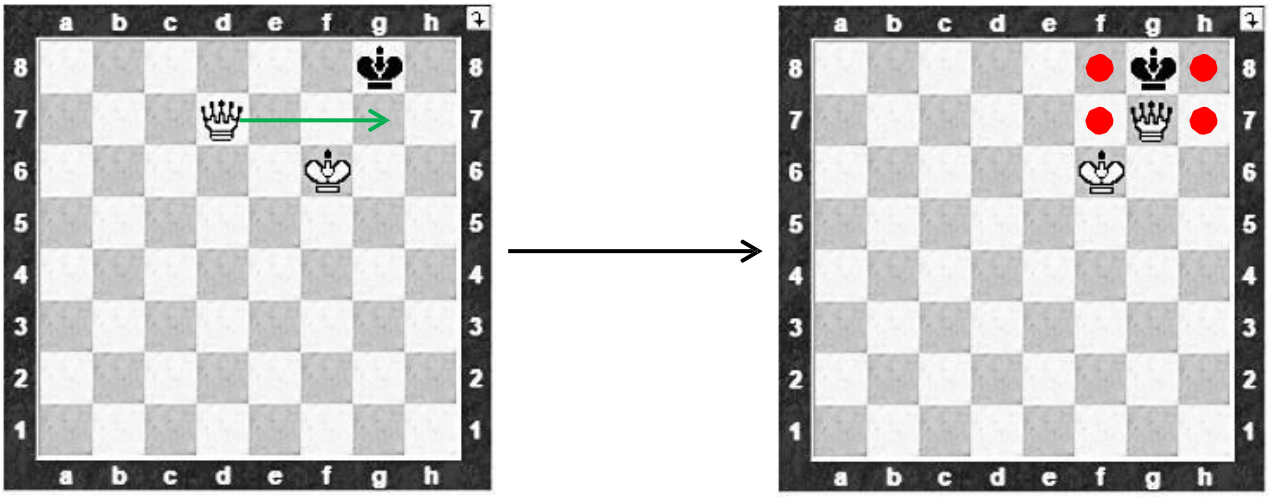


El alfil blanco se mueve a e5 y da jaque al rey negro.

1. No puedes capturar el alfil blanco.
2. El rey negro no se puede cubrir del jaque.
3. El rey negro no puede moverse a g7 y h7.

No hay defensa contra el jaque. **El alfil blanco da jaque mate** al rey negro.

El jaque mate de la dama

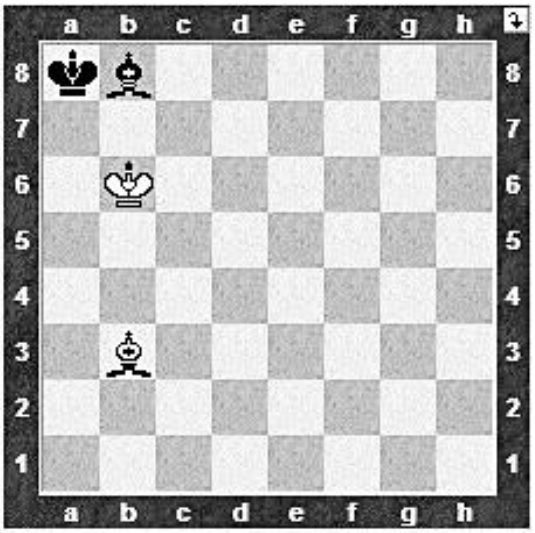


La dama blanca se mueve a g7 y da jaque al rey negro.

1. No puedes capturar la dama blanca.
2. El rey negro no se puede cubrir del jaque.
3. El rey negro no puede moverse a f8, f7, h8 y h7.

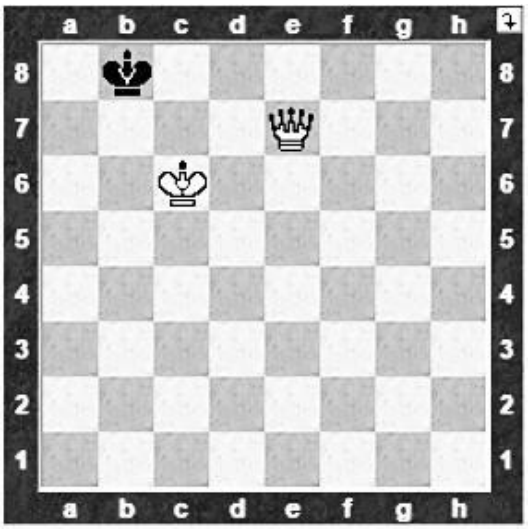
No hay defensa contra el jaque. **La dama blanca da jaque mate** al rey negro.

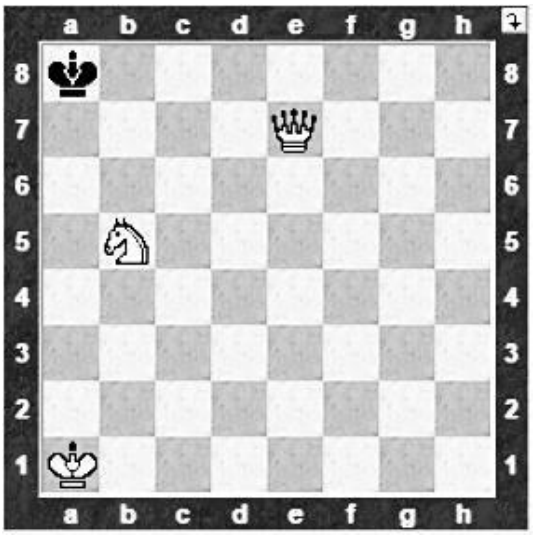
Ejercicio 3. Da jaque mate al rey negro con el alfil blanco. Muestra la solución con una flecha.



Da jaque mate al rey blanco con el alfil negro. Muestra la solución con una flecha.

Ejercicio 4. Da jaque mate al rey negro con la dama blanca. Muestra la solución con una flecha.





Da jaque mate al rey blanco con la dama negra. Muestra la solución con una flecha.

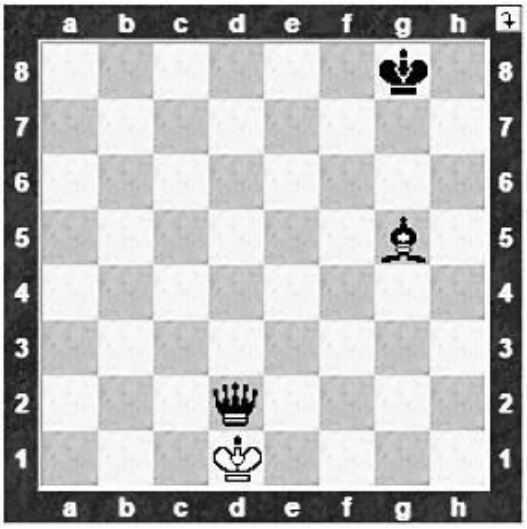
Ejercicio 5. Responde la pregunta. ¿Ha dado **jaque o jaque mate** el alfil blanco al rey negro? Rodea la respuesta correcta.

Jaque Jaque mate

Jaque Jaque mate

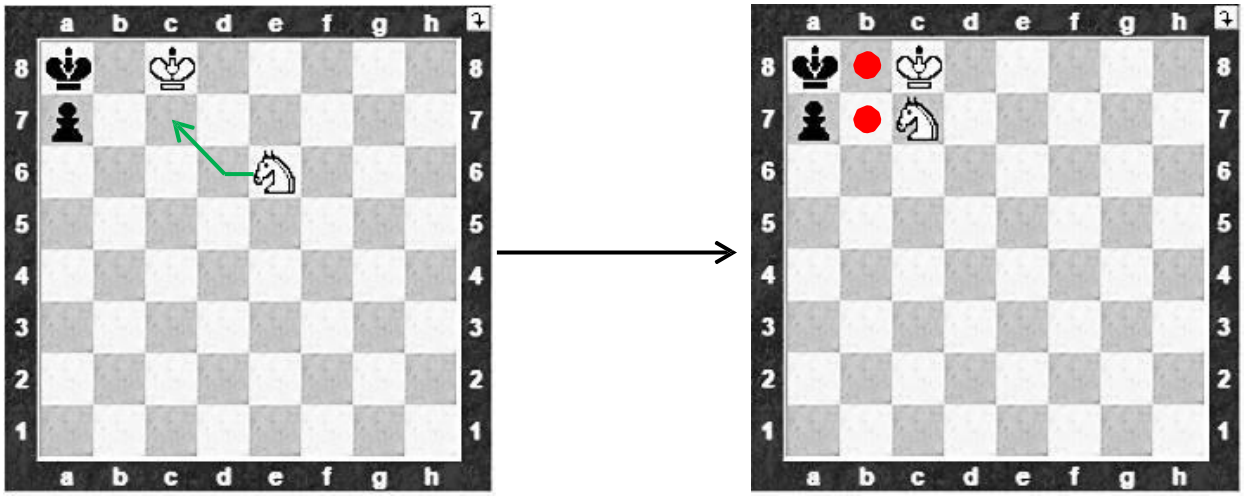
Responde la pregunta. ¿La dama negra **ha dado jaque o jaque mate al rey blanco**?
Rodea la respuesta correcta.

Jaque Jaque mate



Jaque Jaque mate

El jaque mate del caballo

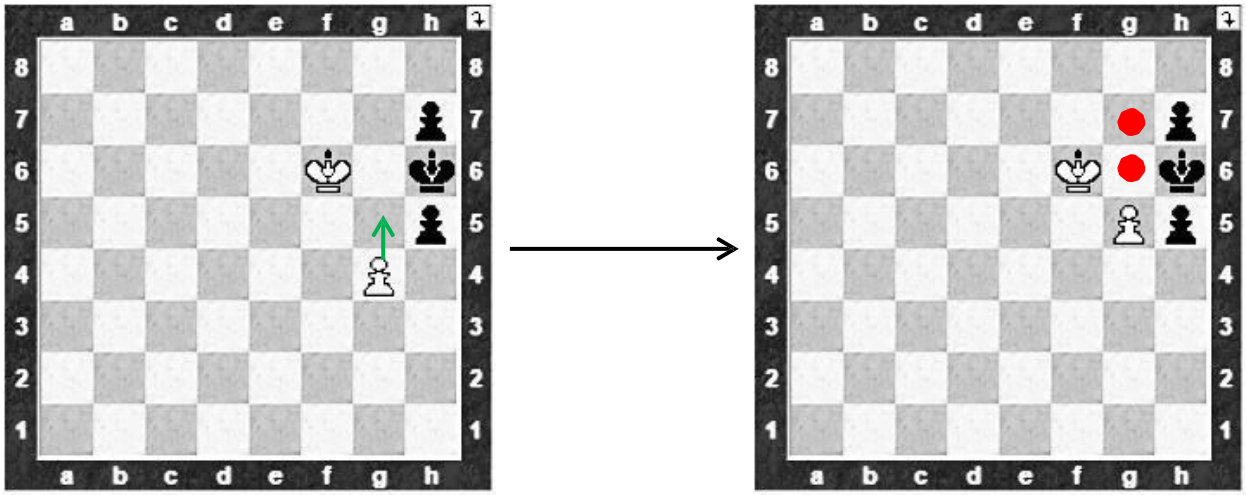


El caballo blanco se mueve a c7 y da jaque al rey negro.

1. No puedes capturar al caballo blanco.
2. El rey negro no se puede cubrir del jaque.
3. El rey negro no puede moverse a b8 y b7.

No hay defensa contra el jaque. **El caballo blanco da jaque mate** al rey negro.

El jaque mate del peón

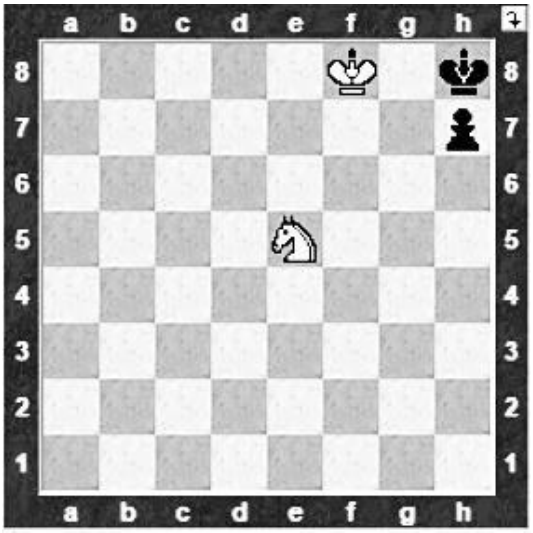


El peón blanco se mueve a g5 y da jaque al rey negro.

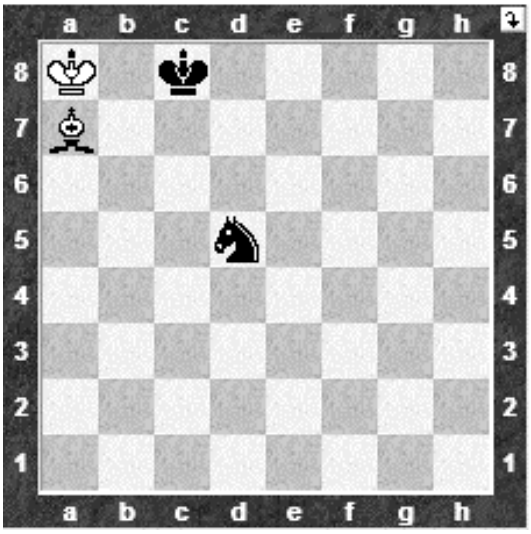
1. No puedes capturar el peón blanco.
2. El rey negro no se puede cubrir del jaque.
3. El rey negro no puede moverse a g6 y g7.

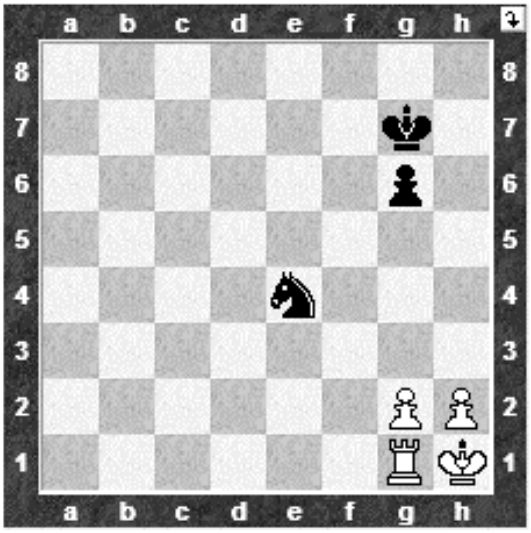
No hay defensa contra el jaque. **El peón blanco da jaque mate** al rey negro.

Ejercicio 6. Da jaque mate al rey negro con el caballo blanco. Muestra la solución con una flecha.

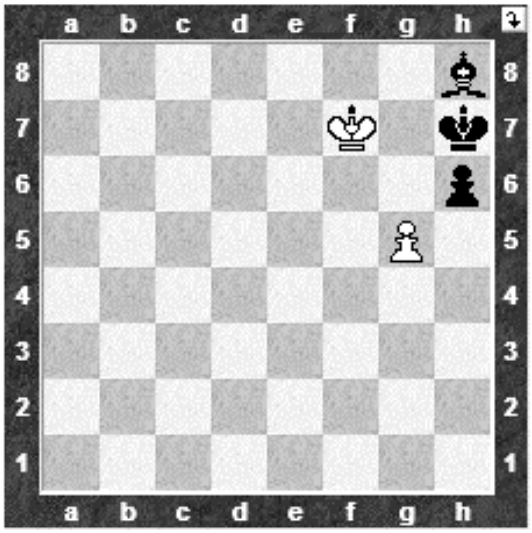


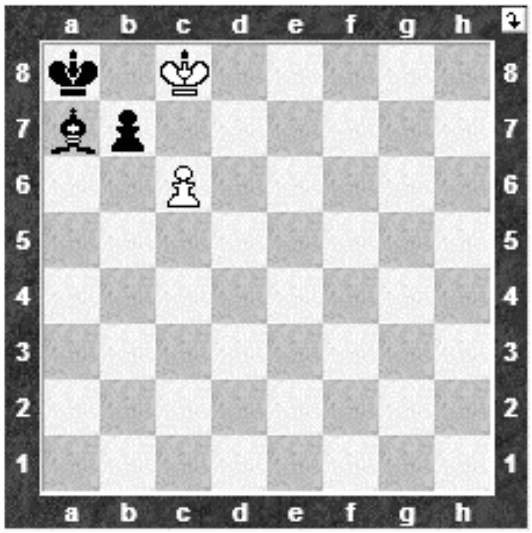
Da jaque mate al rey blanco con el caballo negro. Muestra la solución con una flecha.





Ejercicio 7. Da jaque mate al rey negro con el peón blanco. Muestra la solución con una flecha.





Da jaque mate al rey blanco con el peón negro. Muestra la solución con una flecha.

LECCIÓN 15. EL EMPATE. EL AHOGADO

Cuando juegas al ajedrez, tu **objetivo es dar jaque mate al** rey del **otro jugador**.

Si das jaque mate, **obtienes 1 punto**. Si recibes jaque mate, obtienes 0 puntos.

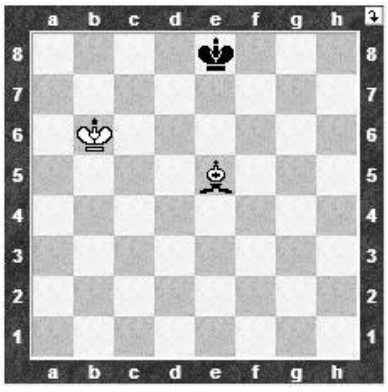
Sucede que el juego ha terminado, pero ninguno de los jugadores da jaque mate. Esto es **un empate.** Cada jugador obtiene medio punto. Medio punto se marca ½.

El juego ha terminado	Al final del juego consigues	
Has dado jaque mate	1	un punto
Empate	½	medio punto
Estás en jaque mate	0	cero puntos

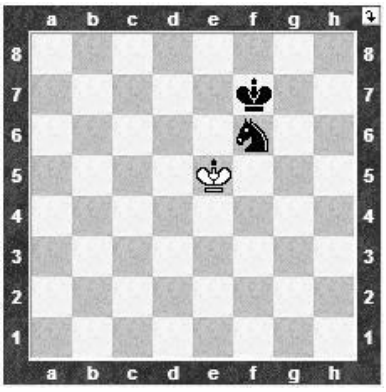
Mira las posiciones en las que ninguno de los jugadores puede ganar.

El empate

Sólo quedan reyes en el tablero.



Un jugador tiene un alfil y un rey. El otro jugador sólo tiene un rey.



Un jugador tiene un caballo y un rey. El otro jugador sólo tiene un rey.

Ejercicio 1. Conecta palabras con imágenes y números usando flechas.

JAQUE MATE

½

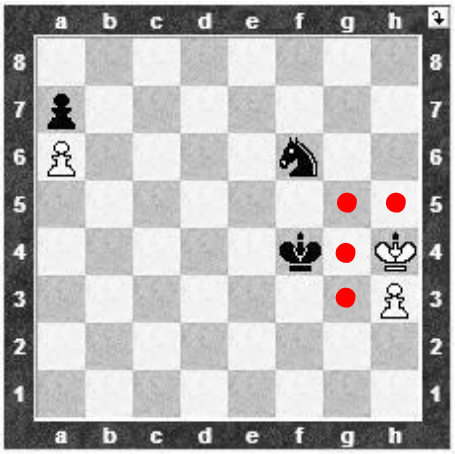
EMPATE

1

También hay **posiciones** en las que **el juego termina en empate**.

En un juego de ajedrez, puede suceder que el rey no esté en jaque y no tenga movimientos. Las piezas de su color tampoco tienen movimientos. Esto es un **ahogado**.

El ahogado es un empate.

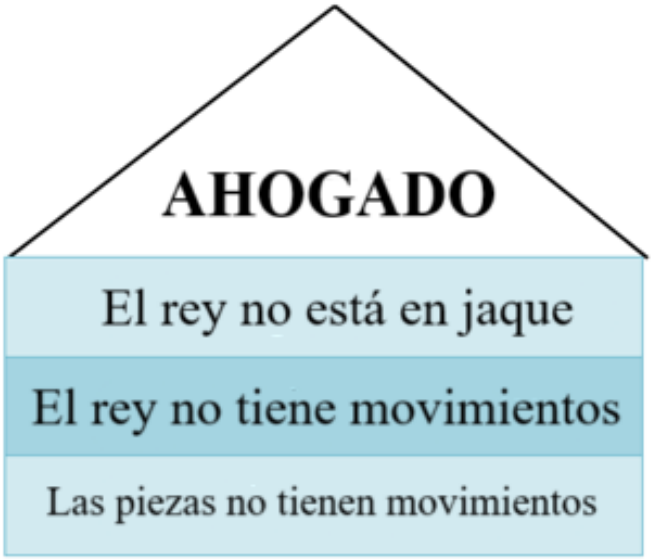


Mira la posición. Es la jugada de las blancas.

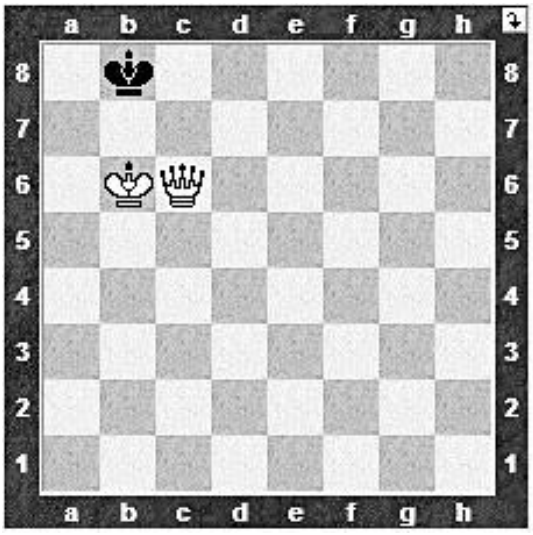
1. El rey blanco **no está en jaque.**
2. El rey blanco **no tiene movimientos.**
3. Las piezas blancas **no tienen movimientos.**

Esto es un **ahogado. El ahogado es un empate.** Si hay un ahogado en el tablero de ajedrez, el juego termina en **empate** (½, medio punto para cada jugador).

El ahogado termina el juego inmediatamente.



Ejercicio 2. Responde la pregunta. ¿Se ha ahogado el **rey negro** o no?
Es la jugada de las negras. Rodea la respuesta correcta.



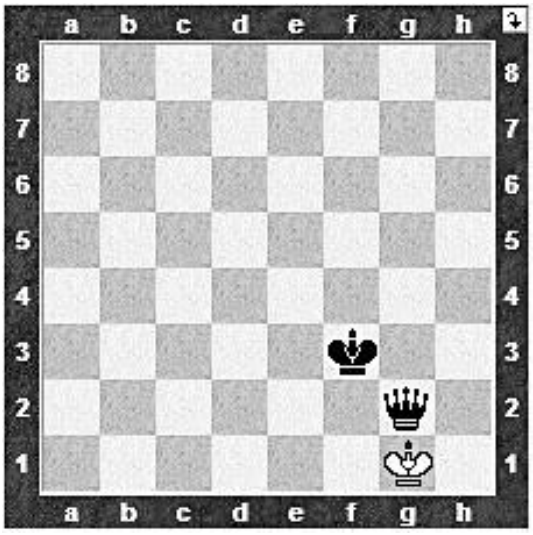
Ahogado No

Ahogado No

Ahogado No

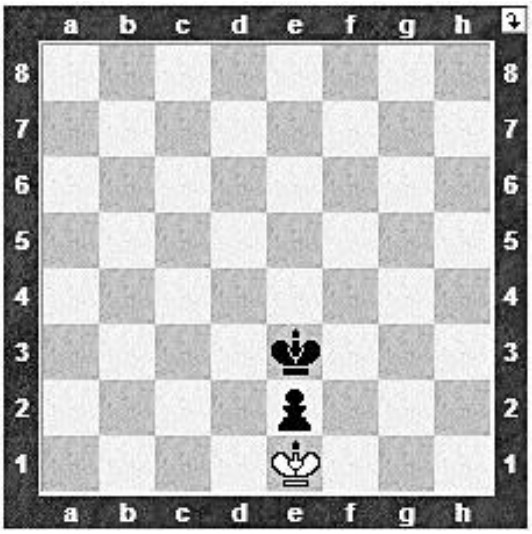
Ahogado No

Ejercicio 3. Responde la pregunta. ¿Está en ahogado o en jaque mate el **rey blanco?**
Es la jugada de las blancas. Rodea la respuesta correcta.



Jaque mate Ahogado

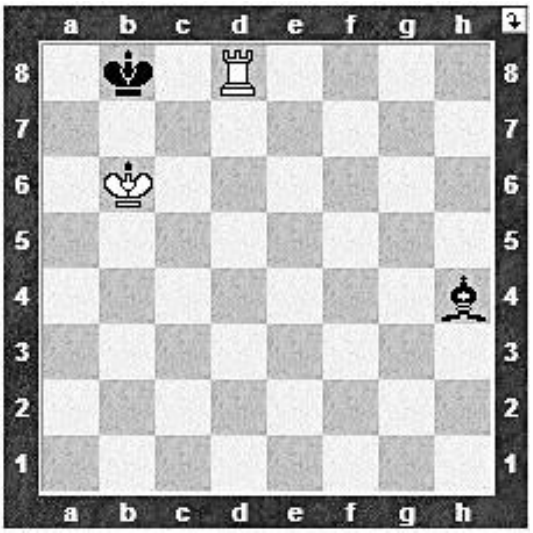
Jaque mate Ahogado



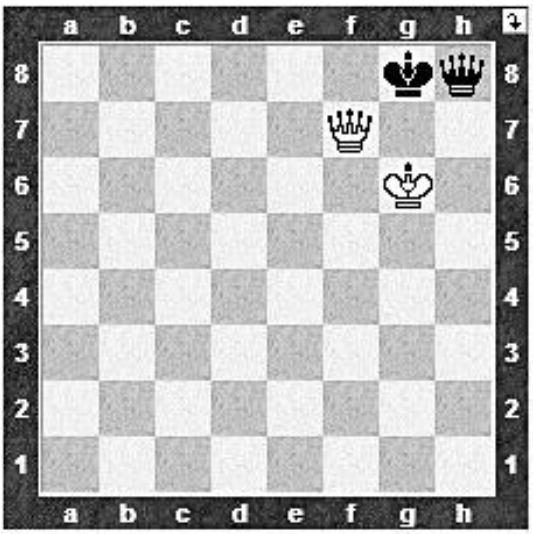
Jaque mate Ahogado

Jaque mate Ahogado

Ejercicio 4. Responde la pregunta. ¿Está en jaque, jaque mate o ahogado **el rey negro?** Rodea la respuesta correcta.
Si el rey negro está en jaque, muestra la defensa con una flecha.



Jaque Jaque mate Ahogado



Jaque Jaque mate Ahogado

Jaque Jaque mate Ahogado

Jaque Jaque mate Ahogado

LECCIÓN 16. LAS NORMAS DE CONDUCTA

Cuando la gente juega al ajedrez, debe observar **las normas.** Hay muchas reglas de ajedrez, y hoy no podrás aprender todo. Por lo tanto, hablaremos de las normas básicas que hay que recordar.

1. Hay que ser cortés.
Los jugadores deben ser educados entre sí. Un juego siempre debe comenzar con un apretón de manos y terminar con él.

2. Hay que guardar silencio durante el juego.
Debes guardar silencio y orden durante el juego. No puedes discutir los movimientos del oponente y los tuyos. Es descortés reírse de los malos movimientos de tu oponente, alardear de los tuyos. **Los apuntes están prohibidos en el ajedrez.**

3. Pieza tocada, pieza jugada.
Si un jugador cuyo turno es hacer un movimiento toca su pieza, debe hacer un movimiento con esta pieza en particular (si esta pieza puede moverse). Si esta pieza no se puede mover, cualquier otra pieza se mueve.
Si un jugador toca la pieza del oponente, debe capturar esta pieza (si este movimiento es posible).

4. Dejar una pieza señala el final del movimiento.
El movimiento se realiza cuando un jugador mueve su pieza de un escaque a otro y retira su mano de ella. **Si este movimiento es posible, entonces no se puede revertir.** Sin embargo, si aún no se ha quitado la mano de la pieza, entonces se puede hacer otro movimiento, pero con la misma pieza.

5. Hay que avisar para ajustar las piezas.
Sucede en un juego de ajedrez que las piezas están mal alineadas, están dislocadas en sus escaques. Si un jugador quiere ajustar sus piezas (o las de su oponente) y luego hacer un movimiento, debe decir la palabra **«j'adoube» («yo ajusto» en francés).** Luego, el jugador puede ajustar una o varias piezas y hacer un movimiento.

6. Hay que jugar con una mano.
Todos los movimientos en ajedrez se realizan con una mano, incluso la captura, el enroque y la promoción del peón.

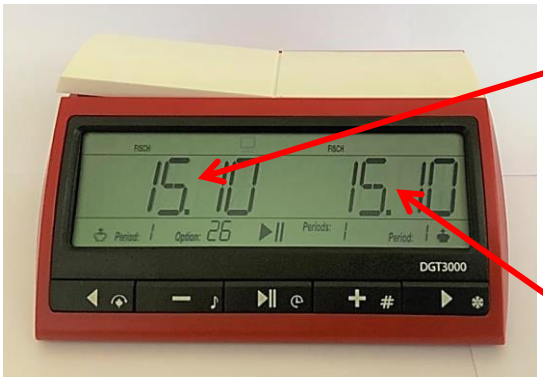
Ejercicio 1. Conecta los rectángulos para obtener oraciones correctas.

Al comienzo del juego, hay que	apuntar movimientos.
Durante el juego, debes	estrechar las manos.
Durante el juego, está prohibido	mantener silencio.
Si tomas una pieza,	con una mano.
Debes hacer movimientos	muévela.

El reloj de ajedrez

El reloj de ajedrez es un reloj especial para jugar al ajedrez.

Cada jugador tiene su propio dial. El dial muestra cuánto tiempo tiene el jugador para jugar el juego. Al comienzo del juego, ambos jugadores tienen la misma cantidad de tiempo.



Las blancas tienen 15 minutos y 10 segundos para todo el juego.

Las negras tienen 15 minutos y 10 segundos para todo el juego.

Se puede configurar cualquier tiempo para cada jugador: una hora, dos horas, 30 minutos, etc. para cada jugador por juego.

Un juego debe ser terminado antes de que acabe el tiempo. Cuando se acabe el tiempo, los diales mostrarán ceros.

Las blancas se han quedado sin tiempo. El juego se detiene. No se puede jugar más.

¿Cómo usar el reloj?

1. Enciende el reloj.

El botón Start del reloj

Pulsa este botón si quieres detener completamente el reloj.

2. Después de hacer un movimiento, pulsa el botón en la parte superior. Pulsar el botón en la parte superior detendrá tu tiempo y comenzará el tiempo de tu oponente.

El botón que pulsas cuando haces un movimiento.

3. Presiona el reloj con la misma mano con la que haces movimientos en el tablero.

El reloj de ajedrez puede verse diferente. Pero las reglas de uso son las mismas.

Acertijo 1. ¿Qué pieza blanca deberías colocar en lugar de un signo de interrogación para dar **jaque mate** al rey **negro?** Escribe la solución a continuación.

_____

_____

Acertijo 2. ¿Qué pieza negra deberías colocar en lugar de un signo de interrogación para dar **jaque mate** al rey **blanco?** Escribe la solución a continuación.

_____

_____

Para obtener más información, póngase en contacto:

Anastasia Sorokina, jefe de proyecto
a.sorokina@fide.com

Maria Tamkovich, coordinadora del proyecto
infinitechess@fide.com

© 2021 – 2024. FIDE. Todos los derechos reservados