



**SISTEMA DE CAPACITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
PARA ENTRENADORES DEPORTIVOS
Modelo curricular 5 niveles**

ÁREA TEÓRICA-PRÁCTICA

MANUAL PARA EL ENTRENADOR

AJEDREZ

NIVEL 1

MEXICO

MCC

PRESENTACIÓN

La Federación Nacional de Ajedrez en coordinación con la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte presentan este Manual para Entrenadores Nivel 1 del modelo curricular de 5 niveles del SICCED con el fin de preparar de manera sistemática a los futuros docentes del juego-ciencia en todo el país, tanto a los entrenadores oficiales de las selecciones infantiles y juveniles de cada estado como a los profesores de educación física que nos ayudan a divulgar el ajedrez en sus planteles escolares.

Esta guía inicial, que comprende desde las reglas básicas del juego hasta los elementos técnicos más importantes (y que contiene además útiles anexos), pretende servir al entrenador como un primer apoyo didáctico y será complementada por otros dos manuales de niveles más avanzados con lo que tendrán una base de conocimientos más amplia y sólida para desarrollar con éxito su misión laboral.

Federación Nacional de Ajedrez

INTRODUCCIÓN

¿Qué es el ajedrez? No es posible dar una respuesta definitiva a esta pregunta, ya que depende de quién y cómo lo practique. Básicamente es un juego de habilidad intelectual, una lucha de ideas y conocimientos entre dos rivales que cuentan con las mismas fuerzas y donde el azar no interviene, pero por su profundidad, dificultad y pasión que ha generado a través de cientos de años en millones de personas en todo el mundo es, sin duda, más que eso. Es un deporte por el amplio sistema de organización de torneos regidos por una Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E. por sus siglas en francés). Se celebran todo tipo de torneos, desde los campeonatos mundiales y nacionales, hasta sencillos eventos escolares. Esto ha permitido que cualquier interesado en el juego-ciencia, sin importar su edad o nivel competitivo, pueda participar en esta actividad en forma organizada.

No debemos olvidar que en el ajedrez, como en otros deportes, para lograr una superación constante, es imprescindible adquirir ciertas cualidades de índole mental y físico, como complemento de los conocimientos técnicos del juego: una gran ambición de vencer, poder de concentración, confianza en uno mismo, así como una adecuada condición física, pues el ajedrez de competencia de alto nivel así lo requiere. Sin embargo, comprende otros aspectos, por ejemplo, el elemento artístico del juego, ya que es una lucha continua de ideas estratégicas y tácticas donde cualquiera puede contribuir con jugadas originales y sorpresivas y darlas a conocer en las revistas especializadas, obteniendo una gran satisfacción estética. Esta particularidad, que obliga al que lo practica a pensar en forma independiente y ser creativo en el más amplio sentido de la palabra, es un factor de gran atractivo. Ha servido, por ello, como un excelente medio de expresión para mucha gente y en algunos casos, como un adecuado soporte existencial, ya que el ajedrez nos ayuda a valorar nuestras facultades mentales. Al respecto, citaré las palabras del Dr. Siegbert Tarrasch, uno de los mejores ajedrecistas de principios de este siglo:

“El ajedrez es una forma de productividad intelectual, en esto consiste su peculiar encanto. La productividad intelectual es uno de los grandes goces, si no el más grande, de la existencia humana. No cualquiera puede escribir una obra teatral, construir un puente o incluso inventar un buen chiste. Pero en el ajedrez cualquiera puede, y cualquiera debe, ser intelectualmente creativo y así poder participar en este goce selecto”.

Su valor como actividad recreativa y positiva para la sociedad tampoco debe ser desestimado. Es una sana disciplina de esparcimiento en el tiempo libre ya que promueve, con una guía adecuada, elementos valiosos en la educación integral del aficionado al juego al estimular tanto el pensamiento racional y analítico como el imaginativo e intuitivo. El ajedrez también se ha relacionado con otros campos del quehacer humano como la psicología, la educación, la literatura, la cibernética, etcétera. Es por tanto, una actividad intelectual que ha interesado a un amplio sector de la sociedad. Recordemos el lema de la Federación Internacional que es "*GENS UNA SUMUS*", es decir, *Somos una Familia*. Esto simboliza el gran poder que tiene el

ajedrez para unir en forma fraterna a sus devotos practicantes en lazos de amistad perdurables.

Por lo anterior, se presenta este **Manual para entrenadores Nivel 1**, (una adaptación de mi libro *Ajedrez Práctico* de la editorial Selector) con el fin de introducir en el fascinante mundo del juego-ciencia al público en general, además de servir como apoyo didáctico a los docentes y entrenadores del mismo. La primera parte tratará sobre las reglas del juego, mientras que en las dos unidades siguientes se verán aspectos técnicos esenciales, como la anotación de las partidas, las diversas fases del juego, la táctica y estrategia en el ajedrez, etc. A lo largo de cada capítulo el entrenador encontrará en forma de consejos y prácticas para aplicar al alumno que lo ayudará en la organización de cada sesión y también se incluyen ejercicios de autoevaluación para reafirmar su aprendizaje. Se agregan asimismo, una serie de anexos que servirán para complementar la información sobre el vasto mundo del ajedrez.

Guil Russek
Maestro Internacional

ÍNDICE

Capítulo 1

LAS REGLAS DEL AJEDREZ

- 1.1 Introducción
- 1.2 Breve historia del juego
- 1.3 El tablero y las piezas
- 1.4 Movimiento de las piezas
- 1.5 El valor de las piezas
- 1.6 Movimientos especiales
- 1.7 El jaque y el jaque mate
- 1.8 Las situaciones de empate
- 1.9 Conclusiones
- 1.10 Sugerencias didácticas
- 1.11 Autoevaluación

CAPÍTULO 2

PRINCIPIOS ELEMENTALES

- 2.1 Introducción
- 2.2 Anotación de las partidas
- 2.3 El ataque y la defensa
- 2.4 Las tres fases del juego
- 2.5 Mates en el final de la partida
- 2.6 Conclusiones
- 2.7 Sugerencias didácticas
- 2.8 Autoevaluación

CAPÍTULO 3

NOCIONES AVANZADAS

- 3.1 Introducción
- 3.2 La táctica: el cálculo concreto de jugadas
- 3.3 Ejemplos de temas y motivos tácticos
- 3.4 El sentido lógico en el ajedrez
- 3.5 Conclusiones
- 3.6 Sugerencias didácticas
- 3.7 Autoevaluación

ANEXOS

Hoja de respuestas
Aperturas y defensas más comunes
Consejos para el estudio del ajedrez
Los campeones del mundo
Lecturas recomendables
Glosario de términos
“AJEDREZ” Jorge Luis Borges
Bibliografía

CAPÍTULO 1

LAS REGLAS DEL AJEDREZ

SECCIÓN	CONTENIDO
1.1	Introducción
1.2	Breve historia del juego
1.3	El tablero y las piezas
1.4	Movimiento de las piezas
1.5	El valor de las piezas
1.6	Movimientos especiales
1.7	El jaque y el jaque mate
1.8	Las situaciones de empate
1.9	Conclusiones
1.10	Sugerencias didácticas
1.11	Autoevaluación

SICCED

Manual para el Entrenador

Nivel 1

LAS REGLAS DEL AJEDREZ

OBJETIVO

Explicar el contexto histórico en el cual aparece el ajedrez, así como las reglas básicas del juego.

INSTRUCCIONES

Analice cada uno de los puntos que aborda el presente capítulo con el fin de que al término del mismo usted sea capaz de:

- Conocer el contexto histórico del ajedrez.
- Identificar las características del tablero, el movimiento de las piezas y su valor.
- Enseñar el jaque y el jaque mate así como las distintas situaciones de empate que pueden presentarse.

1.1 INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego de ingenio entre dos bandos (blancas y negras) iguales en fuerzas y formación, regido por ciertas reglas preestablecidas. Comprende un tablero, que es propiamente el campo de batalla y 16 piezas por bando. La realización de las jugadas o movidas es alternada jugando primero el que tiene las piezas blancas y el objetivo final es llevar al rey enemigo a una posición especial conocida como **jaque mate**, en el que se encuentra sin escape posible. En este juego la suerte no tiene cabida, por lo tanto, es fundamental el estudio del mismo, complementando sus aspectos teóricos y prácticos para desarrollar la suficiente habilidad y destreza. El detectar y corregir sus propios errores debe ser un hábito importante para todo ajedrecista.

1.2 BREVE HISTORIA DEL JUEGO

El ajedrez, tal como lo conocemos en la actualidad, tiene más de cinco siglos de existencia, ya que su modificación definitiva ocurrió en el transcurso del siglo XV, en los albores del Renacimiento europeo. Sin embargo, en esencia es mucho más antiguo pues, se cree, proviene del “**chaturanga**”, juego que se practicaba en la India por el siglo V antes de nuestra era. De ahí llegó a Persia y a fines del primer milenio lo introdujeron a Europa los árabes en la España Medieval, sufriendo cambios constantes en las reglas y forma de movimiento de las piezas a través de los siglos hasta llegar a su forma actual. Desde la península ibérica, el juego se extendió primero a Italia, Francia y de allí hasta abarcar el continente, desde donde se expandió por todo el mundo.

Sin embargo, otras hipótesis lo relacionan con juegos de tablero egipcios, babilónicos y romanos. En resumen, puede decirse que un velo de misterio rodea la fascinante historia del ajedrez. Al respecto existe una bella y aleccionadora leyenda sobre el origen del juego que merece ser conocida y difundida:

A principios del siglo V de nuestra era había en la India un joven monarca, muy poderoso y arrogante, el rey Shirham. Éste, aburrido de los juegos de azar superfluos, ordenó a su ministro, el sabio Sisa, inventar un juego de ingenio digno de su realeza. Sisa le mostró el ajedrez y aprovechó para darle una lección de humildad al rey. Le demostró, conforme le enseñaba las reglas del juego, que era imposible derrotar a los ejércitos enemigos sin el total apoyo de su séquito. Cada pieza en el ajedrez y cada soldado de su ejército debían armonizar sus fuerzas para la victoria final, siempre protegiendo la vida del rey, la pieza más vulnerable del juego. El rey Shirham, que comprendió la alegoría, se maravilló del nuevo juego y ofreció la recompensa que su ministro considerase adecuada. Sisa no solicitó oro ni diamantes sino una cantidad de trigo distribuido del siguiente modo: un grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta, 16 por la quinta casilla y, en ese orden progresivo, hasta cubrir los 64 cuadros. Al monarca le pareció muy modesta esta extraña petición y ordenó a sus tesoreros que fueran por el trigo. Sin embargo, al hacer los cálculos necesarios se dieron cuenta de la fabulosa cantidad de granos de trigo que debían conseguir, muy superior a todos los tesoros del Imperio. ¡Ni más ni menos que 18.446.744.073.709.551.615 granos! El rey, desde luego, no pudo cumplir su compromiso y así se consumaba la segunda lección, esta vez de prudencia y sagacidad.

Regresemos a la historia.... el año de 1851 marcó un hito especial en la historia del ajedrez, ya que se celebró en Londres el primer torneo internacional (ganado por el gran jugador alemán Adolf Anderssen). Desde ese entonces, la popularidad del juego no ha dejado de incrementarse: hoy en día se juega en prácticamente todo el mundo, siendo la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) fundada en París en 1924 unas de las que más países conjunta.

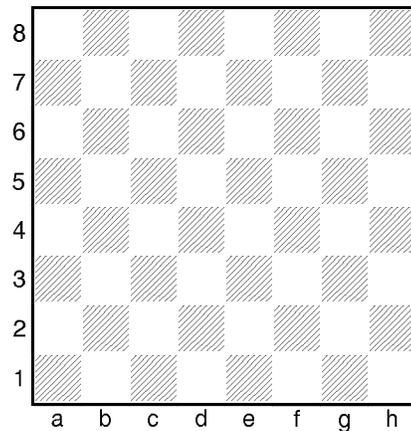
La imagen del ajedrez ha estado simbolizada a través de sus grandes figuras, desde el legendario jugador norteamericano Paul Morphy (considerado primer campeón no oficial al vencer a Anderssen en 1858) o el austriaco Wilhelm Steinitz (primer campeón oficial al derrotar a Zukertort en 1886). Le siguieron otras grandes personalidades del juego-ciencia como el alemán Emmanuel Lasker (poseedor del reinado más duradero: desde 1894 hasta 1921), el prodigioso cubano José Raúl Capablanca (vencedor de Lasker) y el ruso Alexander Alekhine. La hegemonía soviética comenzó luego de finalizar la segunda guerra mundial con Mijail Botvinnik y se mantuvo con Vassily Smyslov, Mijail Tal, Tigran Petrosian y Boris Spassky y sólo se detuvo con la aparición del genial jugador norteamericano "Bobby" Fischer (que destronó a Spassky en 1972 en un memorable encuentro). En 1975 Anatoly Karpov se proclamó campeón mundial al negarse Fischer a defender su trono, pero lo perdió en 1985 contra otro grande: Garry Kasparov que se ha mantenido desde entonces como el mejor ajedrecista del orbe, aunque sin poseer el título oficial de campeón de la FIDE.

Mayores detalles en Anexos donde se muestra la lista de campeones mundiales.

El ajedrez, a través de los años, ha tenido la particularidad de abarcar todo tipo de modalidades diferentes con variados ritmos de juego: desde torneos de ajedrez postal (que pueden durar varios años) a las competencias de ajedrez rápido (partidas de cinco minutos o incluso menos) aunque los torneos de ritmo clásico (de un promedio de 4 a 5 horas por partida) siguen siendo los de carácter oficial. Los avances tecnológicos no han sido ajenos al juego y la aparición de inmensas bases de datos y del Internet han revolucionado la práctica del juego al originar una explosión de información sin precedentes y dar la posibilidad de seguir las competencias internacionales en tiempo real y de medirse de manera instantánea con aficionados o profesionales de cualquier lugar del mundo.

1.3 EL TABLERO Y LAS PIEZAS

El ajedrez se juega en un tablero cuadrado de 64 casillas o escaques que se van alternando de colores claros y oscuros (cuadros blancos y negros). La colocación del tablero debe disponerse de forma tal que cada jugador tenga a su derecha una esquina de color claro. (Recuerden: "cuadro blanco a la derecha"). Es importante conocer algunos términos referentes al tablero: Las ocho filas horizontales se llaman "líneas" y las ocho filas verticales se llaman "columnas". Las cuatro primeras columnas, de izquierda a derecha del jugador de las piezas blancas, las conoceremos como "ala" o "flanco de dama" y las otras cuatro como "ala" o "flanco de rey". Existen dos "grandes diagonales", las que van de esquina a esquina. Las cuatro casillas centrales conforman el "centro del tablero". Las cuatro primeras líneas (de abajo hacia arriba del diagrama) forman el campo de las blancas y las otras cuatro, el campo de las negras.



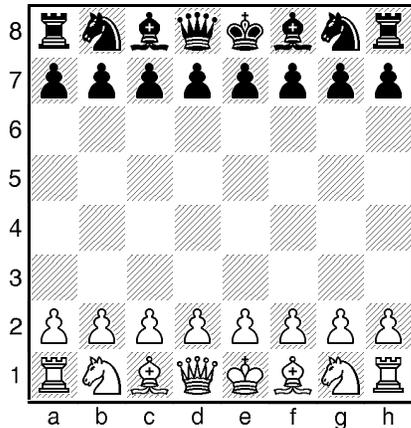
Cada bando posee 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.



LA COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

En el diagrama que se muestra a continuación se observa la forma en que se colocan las piezas en el tablero de ajedrez. Se debe observar que la dama

blanca va en casilla blanca y la dama negra en cuadro oscuro ("la dama siempre va en su color").

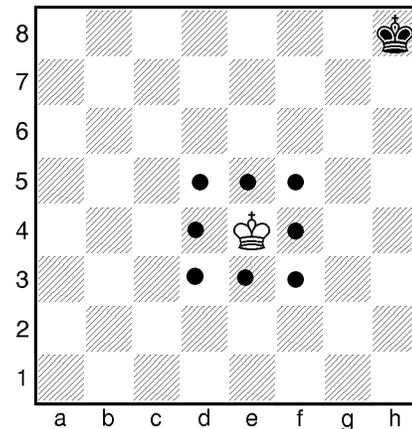


POSICIÓN INICIAL

1.4 EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

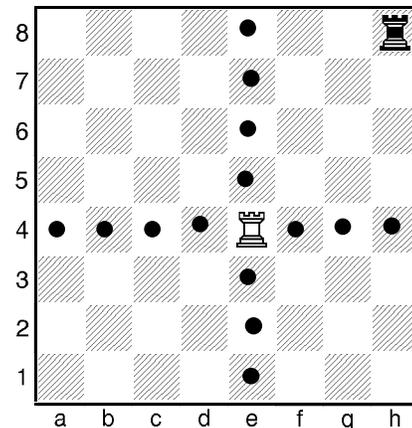
A continuación se explicará el movimiento de cada una de las piezas. Mostraremos una pieza blanca en el centro del tablero y una negra ubicada en la esquina. Compárese la diferencia de movimientos entre una y otra. Como podrá ver, las piezas **centralizadas** dominan el mayor número de casillas (salvo la torre).

-EL REY: Es la pieza más importante en el ajedrez, al que debemos proteger, pues si se le ataca y acorrala el juego finaliza. Sólo puede mover a una casilla a su alrededor, ya sea en forma horizontal, vertical o diagonal. Se ubica, en la posición inicial, en la casilla "e1" ("e8" el rey de las negras).



En el centro del tablero el rey dispone de ocho casillas mientras que en la esquina sólo puede mover a tres.

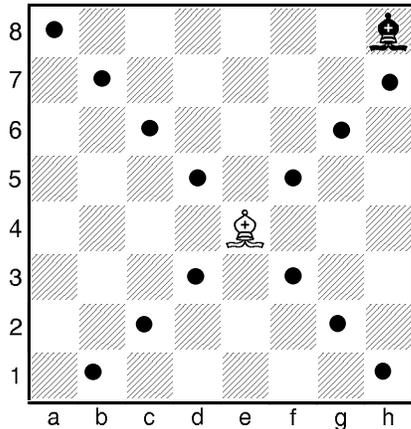
-LA TORRE: Su movimiento es en línea recta a cualquier número de casillas que se desee. Se colocan en las esquinas del tablero (escaques "a1" y "h1" de las blancas y "a8" y "h8" las torres negras).



La torre, como puede observarse, domina el mismo número de casillas (14) estando en cualquier parte del tablero. Es la única pieza que tiene esta particularidad.

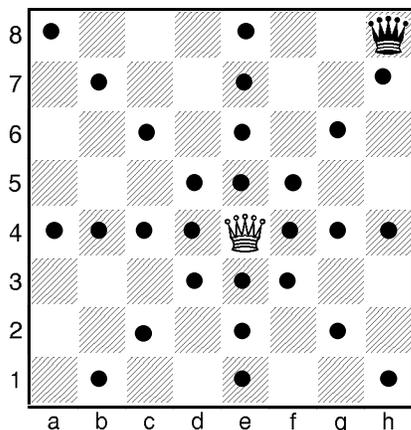
-EL ALFIL: Se mueve formando una diagonal el número de casillas que sea necesario. Se ubican en las casillas "c1"

y "f1" los alfiles blancos y en "c8" y "f8" los negros. Obsérvese que cada bando posee un alfil que sólo domina cuadros blancos y otro que va únicamente por los negros.

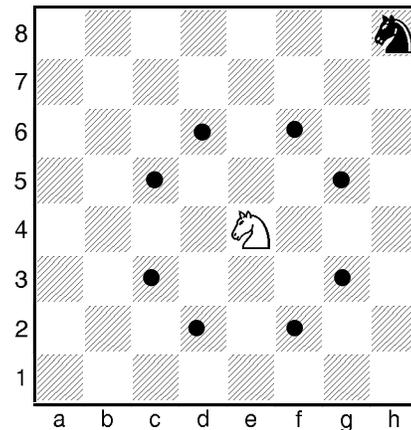


El alfil negro, ubicado en una esquina del tablero, domina la "gran diagonal". Controlando siete escaques, mientras que el alfil blanco (que también domina la otra "gran diagonal") puede mover a 13 casillas, al estar en el centro del tablero.

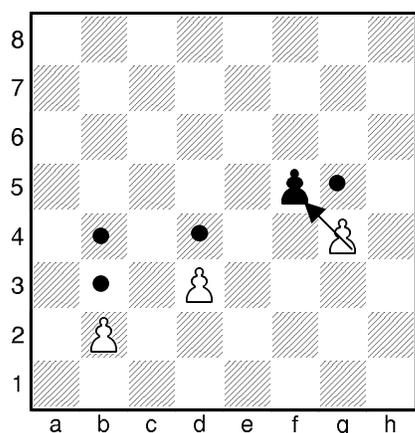
-LA DAMA: Es la pieza más poderosa en el juego por su gran movilidad. Combina los movimientos de la torre y el alfil, es decir, se mueve en línea recta o en diagonal. Se coloca en "d1" la dama blanca y en "d8" la negra.



-EL CABALLO: Se mueve realizando una letra "L" pasando por sólo tres casillas. Es la única pieza que puede "saltar" por piezas propias o rivales. Se colocan en "b1" y "g1" los caballos blancos en su posición inicial y en "b8" y "g8" los negros. El caballo ubicado en el centro es superior al de la esquina, ya que domina mayor número de casillas y puede trasladarse más rápidamente a cualquier parte del tablero. El caballo blanco puede saltar a ocho escaques mientras que su contraparte negro tiene, exclusivamente, dos movimientos posibles.



-EL PEÓN: Cada bando tiene ocho peones y se colocan en la segunda línea los blancos y en la séptima los negros. Su movimiento es limitado, ya que se mueven una casilla hacia adelante, aunque en su posición inicial (en la segunda línea) pueden mover también dos cuadros. Es la única pieza que no puede retroceder, siempre va hacia adelante. El peón, cuando captura alguna pieza rival, lo hace en forma diagonal, una sola casilla. Es decir, sus movimientos de avance y de captura son diferentes.



Estudie las posibles jugadas de cada peón blanco. El primero (de izquierda a derecha) puede mover una o dos casillas, ya que se halla en su posición original. El segundo sólo puede jugar un escaque. El siguiente puede mover hacia adelante o capturar el peón enemigo en diagonal.

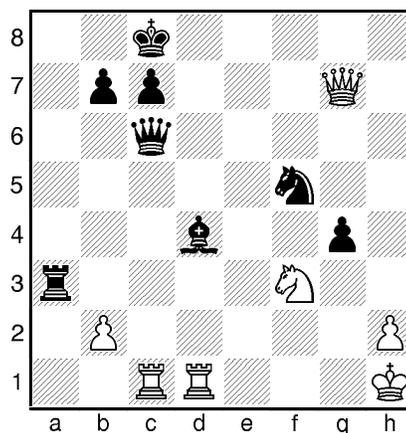
LA CAPTURA DE LAS PIEZAS

El movimiento de las piezas está limitado por dos factores:

- 1) Si encuentra en su camino piezas del mismo bando no podrán pasar. Sólo el caballo puede "brincar" las piezas. En la posición inicial es la única pieza que tiene posibilidad de moverse, las otras están encerradas por los peones.
- 2) Tampoco es posible pasar sobre las piezas rivales (salvo el caballo). Si una pieza ataca a una rival es posible "capturarla", es decir, instalarse en la casilla ocupada por la pieza enemiga y remover ésta del tablero. Las capturas en el ajedrez no son forzadas. Nota importante: **al rey nunca se le captura**, sino se le acorralla (y llegar al jaque mate);

esto se explicará un poco más adelante.

En el diagrama siguiente se deben observar los diversos movimientos de las piezas y las posibles capturas.



Las blancas pueden realizar seis capturas: Las torres blancas pueden "comerse" la dama y el alfil adversarios mientras que la dama le es posible capturar el alfil y dos peones rivales. El peón de b2 puede capturar la torre negra pues come en diagonal. Es importante señalar que el caballo blanco **no puede moverse** ya que está "clavado" por la dama negra y dejaría en descubierto a su propio rey, algo que no está permitido. Las negras tienen la opción de siete capturas distintas: la dama negra puede capturar la torre y el caballo blancos. La torre también amenaza al caballo enemigo. El alfil y caballo negros pueden capturar a la dama blanca. Por último, el peón negro de la columna "g" ataca al caballo rival.

Prácticas de entrenamiento

Se sugieren las siguientes prácticas para afianzar el aprendizaje del alumno. Es importante que cada uno disponga de su propio tablero (o al menos de un

tablero por cada dos alumnos) y un cuaderno de notas y que el entrenador les explique la clase a todos con ayuda de un tablero mural.

- 1) Mencionar las características básicas del tablero de ajedrez.
- 2) Practicar la colocación de las piezas en el tablero de ajedrez. El alumno deberá poder colocar las piezas de forma correcta cada vez más rápido.
- 3) Contar el número de jugadas que tiene cada una de las piezas en el centro, en uno de las bandas y en una esquina del tablero.
- 4) El caballo es la pieza cuyo movimiento le resulta más extraño al principiante por lo que deberemos prestarle especial atención. Dos ejercicios útiles son:
 - a) Recorrer con el caballo de la casilla "a1" a la "h8" en el menor número de jugadas.
 - b) Recorrer con el caballo desde el cuadro "a1" al "h8" pasando por cada una de las casillas del tablero.
- 5) Invente posiciones con diversas capturas por ambos bandos y pida al alumno mostrar cada una de ellas, contando el total de capturas de las blancas y de las negras.

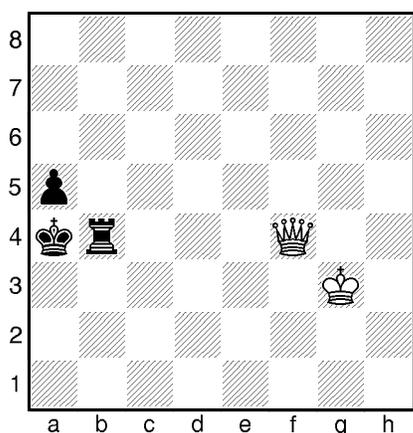
Recuerde que para pasar al siguiente tema, el entrenador deberá estar seguro que cada uno de sus alumnos domine a la perfección el tema precedente, de lo contrario se acabará obviamente en confusiones y graves deficiencias en el aprendizaje.

1.5 EL VALOR DE LAS PIEZAS

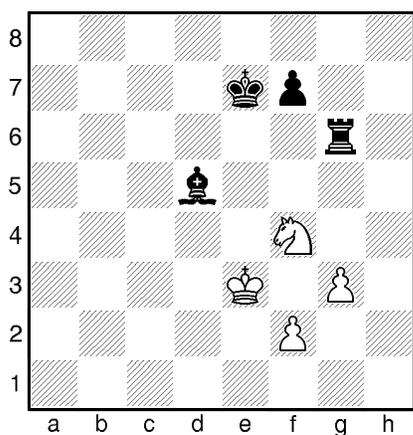
En el ajedrez cada pieza tiene un cierto valor de acuerdo a su capacidad de movimiento (tanto al número de casillas que logran dominar como a su respectiva velocidad de desplazamiento de un sector a otro del tablero). Por ejemplo, la torre que puede llegar a ocupar las 64 cuadros del tablero va a valer más que el alfil que sólo domina la mitad. El caballo, aunque es lento en su desplazamiento, tiene la cualidad especial de "brincar" las piezas con lo que su valor será semejante al alfil y así sucesivamente con cada una de las piezas. Con base a todo esto, se puede saber cuándo es favorable, en la mayoría de los casos, cambiar una pieza por otra, así como darnos una idea de quién tiene ventaja (o si existe equilibrio) en el factor material del juego. Es importante señalar que estos valores son **relativos** (se aplican de manera flexible de acuerdo a la situación concreta de cada posición) excepto el del rey, que tiene un valor absoluto (ya que es una pieza que no se puede capturar). A continuación se muestran los valores de las piezas más aceptados por la mayoría de los expertos:

PEON	=	1
CABALLO	=	3
ALFIL	=	3
TORRE	=	5
DAMA	=	9

Veamos dos sencillos ejemplos sobre el tema del valor de las piezas en el ajedrez.



En el diagrama anterior, la torre negra y la dama blanca se están atacando mutuamente. Si el turno de juego es del negro, le favorece capturar la dama rival ya que ésta es más valiosa (9 puntos) que la torre (5 puntos). En cambio, si le corresponde jugar a las blancas, no les conviene capturar la torre ya que está defendida por el rey y peón negros y perderían material. Por lo tanto, deben retirar la dama de la acción de la torre en su próxima jugada. (Observe y explique al alumno por qué las piezas de menos valor suelen ahuyentar a las de mayor valor).



En el diagrama anterior, el turno de juego es del blanco, que ataca con el caballo (3 puntos) a dos piezas

enemigas. Puede capturar la torre (5 puntos) o el alfil (3 puntos). Si se captura la torre, sería a su vez capturado por el peón rival. La conclusión es que en este caso es más conveniente capturar el alfil, que no está defendido. Este tipo de análisis sobre el valor de las piezas y su posible intercambio (el aspecto material del ajedrez) se debe realizar de forma continua en cada partida.

Prácticas de entrenamiento

- 1- El entrenador inventará posiciones del tipo de los dos diagramas anteriores para que sus alumnos comprendan perfectamente los conceptos de captura y valor de las piezas. Deberá poner la posición en su tablero mural y decirle a sus alumnos que las copien en sus respectivos tableros (esto es útil como ejercicio de visualización de las piezas en el tablero).
- 2- Organizar a los alumnos en parejas y dejar que jueguen varias partidas. Ganará el que capture más piezas del oponente (menos el rey). De esta manera practicarán la colocación, el movimiento y las capturas de las piezas y empezarán a intuir por sí mismos (de forma lúdica y entretenida) algunas estrategias correctas para vencer a su rival.

1.6 MOVIMIENTOS ESPECIALES

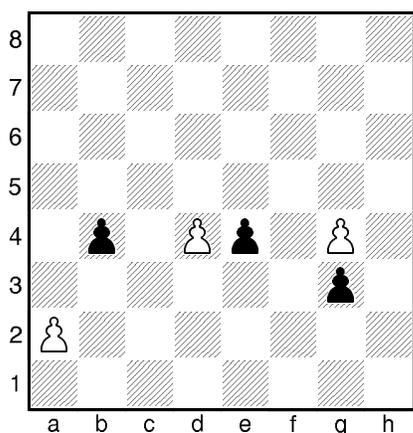
Antes de pasar a explicar el objetivo fundamental del juego (el jaque mate) conviene enseñar los tres movimientos especiales que tiene el ajedrez.

1) CORONACIÓN DEL PEÓN

(También llamado **promoción** de peón). Una peculiaridad más del peón es que se transforma en otra pieza de mayor valor (salvo el rey) al llegar a su octava fila. El jugador debe sustituir el peón por la pieza que él elija: por una dama, torre, caballo o alfil. En la gran mayoría de los casos se cambia por la dama al ser la pieza de mayor movilidad, y por tanto, la más valiosa. Se puede pedir la dama incluso si está ya en el tablero (el límite de damas que puede tener un bando es nueve: la inicial y transformando los ocho peones).

2) LA CAPTURA AL PASO

Los peones tienen una forma especial de capturar algún peón enemigo. Si tenemos un peón en la quinta línea y un peón rival en columna adyacente al nuestro mueve dos casillas y se ubica a un lado de nuestro peón lo podemos "comer" en diagonal. Esta captura sólo puede realizarse a la jugada siguiente del movimiento del peón rival, y si no se efectúa la captura al paso, se pierde el derecho a hacerlo después.

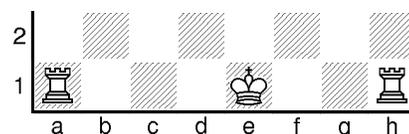


En la posición anterior se observan desde la izquierda tres momentos distintos en una captura "al paso". El

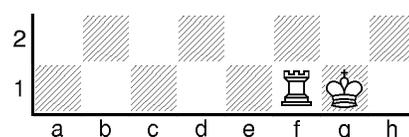
peón blanco avanza dos casillas, y es capturado en diagonal por el peón negro que está a su lado. El peón blanco es, desde luego, removido del tablero.

3) EL ENROQUE

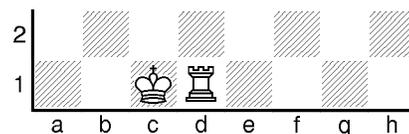
Este movimiento especial involucra al rey y a cualquiera de las dos torres. Se conoce como **enroque corto** cuando el rey, en su posición inicial, se mueve dos casillas y se coloca en "g1" y la torre de rey se traslada a su lado, en "f1". En el **enroque largo** el rey se mueve también dos cuadros, ubicándose en "c1" y la torre del ala de dama se coloca a su lado, en la casilla "d1". Esta jugada se utiliza para dejar a nuestro rey mejor protegido atrás de sus peones y al mismo tiempo darle mayor actividad a las torres. El enroque se puede realizar una sola vez en la partida por cada bando.



posición inicial



enroque corto

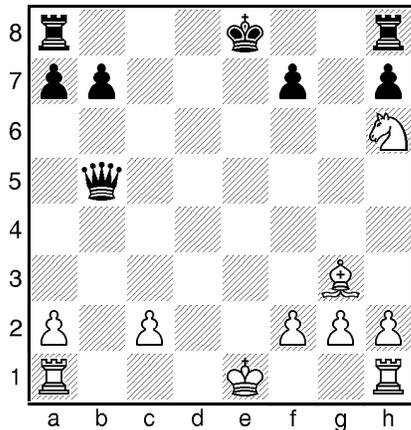


enroque largo

En el primer diagrama vemos la posición del rey y de las torres dispuestas a enrocarse en cualquier flanco. En los dos siguientes encontramos realizados el enroque corto y el enroque largo.

Existen ciertas condiciones especiales para poder efectuar el enroque:

- a) No es posible realizarlo si alguna pieza (propia o rival) se encuentra en el camino del rey y la torre.
- b) Si el rey o la torre ya se han movido antes tampoco es legal el enroque.
- c) Para poder realizar el enroque, el rey no podrá estar o pasar por jaque, o sea, por la acción de alguna pieza contraria.



En el diagrama anterior los dos bandos no pueden enrocar corto, ya que los reyes pasan por el ataque de las piezas contrarias: la dama negra impide el paso del rey por la casilla "f1", y el caballo blanco controla la casilla "g8". En cambio, sí pueden enrocar largo, ya que sólo las torres pasan por la acción de piezas rivales, pero no el rey, por lo que es válido el enroque.

Prácticas de entrenamiento

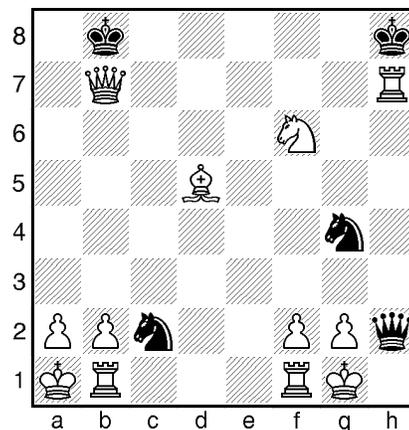
Al finalizar de exponer estas tres reglas especiales sobre el movimiento de las piezas es conveniente, para afianzar el conocimiento, pasar al tablero mural a algunos alumnos y que expliquen al resto del grupo lo aprendido.

1.7 EL JAQUE Y EL JAQUE MATE

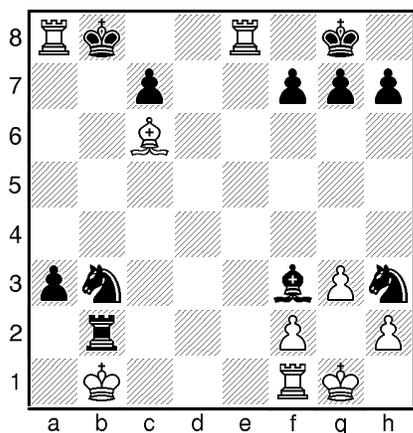
Se ha visto ya cómo se atacan y capturan las piezas. Los reyes también pueden ser atacados y esta acción de amenaza directa al rey se conoce como **jaque**. En vista de que los reyes no pueden ser capturados es obligatorio oponerse al ataque rival, es decir, **es ilegal ponerse o permanecer en jaque**. Esto, desde luego, limita el movimiento del rey ya que no puede ir a ninguna casilla dominada por alguna pieza rival. Existen tres maneras diferentes de combatir el jaque al rey:

- 1) Capturar la pieza que da jaque.
- 2) Mover el rey a una casilla disponible.
- 3) Interponer una pieza entre la acción de la pieza que da jaque y el rey.

El jaque al rey que no pueda ser contrarrestado por ninguna de las tres acciones anteriores se conoce por **jaque mate**. Así, el objetivo del juego se ha logrado y el jugador que logró el jaque mate es el vencedor. En los siguientes diagramas se verán algunas posiciones típicas de mate.



En las cuatro posiciones anteriores los reyes se encuentran en posición de jaque mate. Reciben jaque por una pieza rival y no la pueden capturar ni tienen casilla disponible para escapar.



Se muestran otras situaciones de mate. Estudie cada posición y compruebe cómo las piezas propias y contrarias contribuyen a acorralar cada uno de los reyes. Es importante visualizar rápidamente las posiciones de mate ya que éste es **el objetivo del juego**.

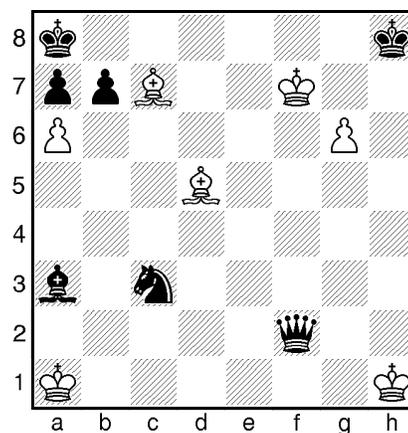
Prácticas de entrenamiento

Invite a los alumnos a descubrir posiciones de mate con diversas combinaciones de piezas, por ejemplo: dos torres contra rey; rey y torre contra rey; dos alfiles y rey contra rey; rey, caballo y alfil contra rey; dama y peón contra rey; torre y caballo contra rey, etcétera. Realice los ejercicios anteriores en forma de competencia interna y ganará el que logre crear la posición de mate más rápido. No olvide motivar siempre con palabras de aliento o con algún otro tipo de estímulo a los alumnos que obtengan los mejores resultados en las competiciones internas.

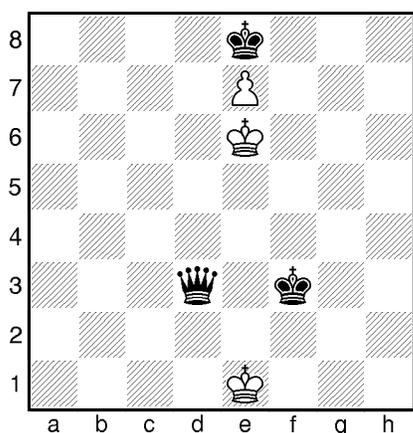
1.8 SITUACIONES DE EMPATE

En el ajedrez no siempre hay un vencedor, y la partida puede acabar en empate. Veamos las diversas posibilidades de que un juego finalice en tablas.

- 1) **AHOGADO.** Cuando un bando, con el turno de mover, no tiene ninguna jugada legal para efectuar (tanto el rey como ninguna de las piezas) se dice que se encuentra "ahogado" y la partida se declara empatada. Es importante señalar que el rey no debe recibir jaque ya que, entonces, sería una posición de mate. En los siguientes diagramas se verán algunas típicas posiciones de ahogado:



En las dos posiciones de arriba del diagrama el turno de juego es de las negras, y en las dos de abajo es de las blancas. Al no poder realizar ningún movimiento (se encuentran ahogados) las cuatro posiciones son declaradas empate.



En la parte superior del diagrama el turno de juego es de las negras. Al no tener movimiento la partida es declarada empatada. En la parte inferior, el rey blanco está sin jugada posible, por lo que es tablas. Hay que hacer notar que si el turno de juego es de las negras podrían efectuar el jaque mate en una jugada. (colocando la dama enfrente del rey blanco).

Prácticas de entrenamiento

En esta ocasión el alumno tendrá que crear posiciones de ahogado con las piezas que el entrenador le sugiera. Por ejemplo, rey y alfil contra rey, rey y torre contra rey, caballo y torre contra rey, caballo y peón contra rey, etcétera.

2) JAQUE PERPETUO. Es tablas por jaque perpetuo cuando un bando demuestra poder dar una serie continua de jaques, sin llegar al mate.

3) FALTA DE MATERIAL. Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate, la partida es tablas; por ejemplo, en los finales de rey contra rey o rey y pieza menor (alfil o caballo) contra rey.

4) NÚMERO DE JUGADAS. Si después de 50 jugadas no ha habido captura

de pieza o movimiento de peón cualquier bando puede reclamar el empate.

5) TRIPLE REPETICIÓN. Si una posición se repite tres veces, el bando que efectúa la "triple repetición" puede reclamar las tablas.

6) MUTUO ACUERDO. En cualquier momento los rivales pueden declarar la partida empatada, si lo consideran pertinente.

1.9 CONCLUSIONES

Las primeras lecciones que el entrenador aplicará a sus alumnos son fundamentales para captar su atención e interés y tendrán como objetivo el pleno conocimiento del tablero y sus características, así como el movimiento de cada una de las piezas. El siguiente paso es enseñar la relación entre las mismas (mediante la captura de las piezas y su valor relativo). Luego de que dominen lo anterior se podrán mostrar con mayor claridad los conceptos como el jaque, el jaque mate y las distintas formas de empatar el juego.

Recuerde que deberá tomar en consideración la diferencia de edades y la diversidad de procedencia y cultura de sus alumnos para adaptar su lenguaje y manera de explicar cada tema para que resulte una sesión amena y motivante ¡El ajedrez debe ser antes que nada una diversión! Por ejemplo, a un grupo de niños de menos de 10 años, puede ser conveniente presentar las piezas como si fuera un ejército medieval (incluso utilizando un tono dramático). Cada entrenador deberá acumular conocimientos de

índole práctico y psicológico (una capacitación continua) a lo largo de su labor docente aprendiendo tanto de lecturas especializadas como de la experiencia propia y ajena. De esta manera podrá tener una opinión personal bien fundamentada del orden preciso de los temas básicos que considere correcto enseñar a sus diferentes tipos de alumnos.

No olvide que en el proceso de enseñanza del ajedrez es necesario realizar muchos ejercicios de manera constante para reafirmar lo aprendido.

1.10 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Al finalizar de estudiar los temas del primer capítulo se sugiere formar equipos entre los participantes (de acuerdo a su número) y que cada uno exponga algunos de los temas precedentes. Así se creará una positiva discusión e intercambio de ideas entre todos sobre las diversas posibilidades pedagógicas que se pueden utilizar.

Se recomienda asimismo al repasar la historia del juego apoyar la exposición con fotografías de los grandes jugadores y un mapamundi donde se podrá ilustrar con mayor facilidad la trayectoria del desarrollo del ajedrez.

1.11 AUTOEVALUACIÓN

- 1) Explique por qué el valor del rey es absoluto y el de las piezas es relativo.
- 2) Explique qué son y cuándo se pueden efectuar la coronación de peón, la captura “al paso” y el enroque.
- 3) Defina los términos “jaque”, “jaque mate” y “rey ahogado”.
- 4) Cuente el número de capturas posibles por ambos bandos en las dos posiciones siguientes.

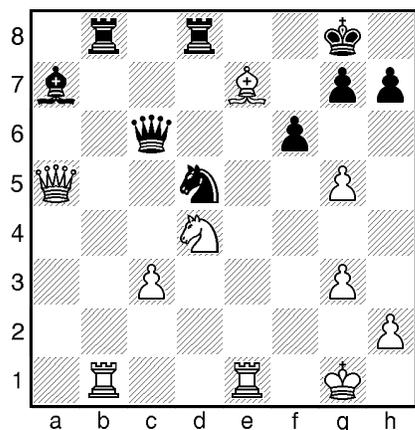


DIAGRAMA 1

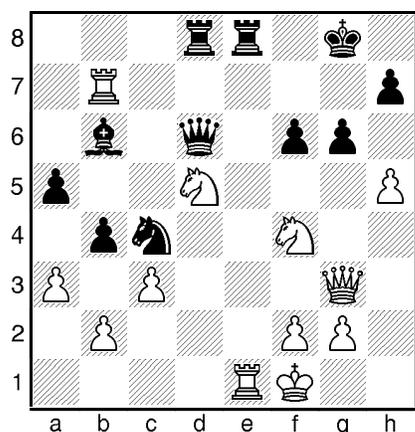
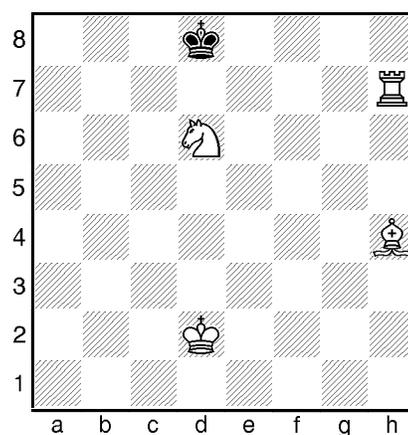
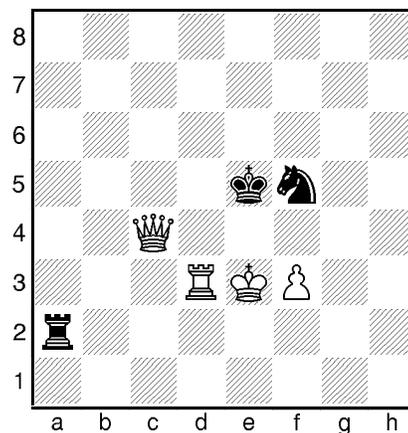


DIAGRAMA 2

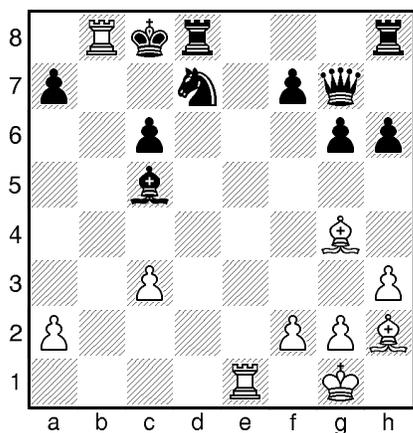
- 5) Analice cada posición y explique por qué son situaciones de jaque mate. Observe siempre al enunciado que se presenta en la parte inferior de cada diagrama, donde se indica de quién es el turno de juego.



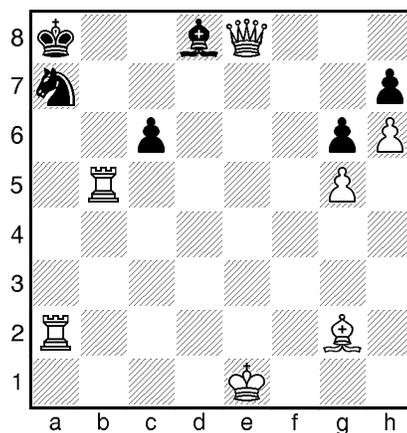
2) JUEGAN NEGRAS



4) JUEGAN BLANCAS

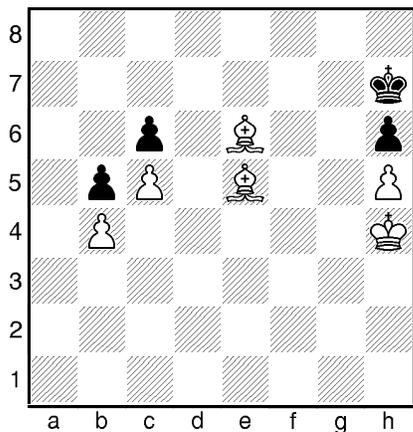


5) JUEGAN NEGRAS



7) JUEGAN NEGRAS

6) Estudie las dos posiciones siguientes y explique por qué son situaciones de tablas por ahogado.



6) JUEGAN NEGRAS