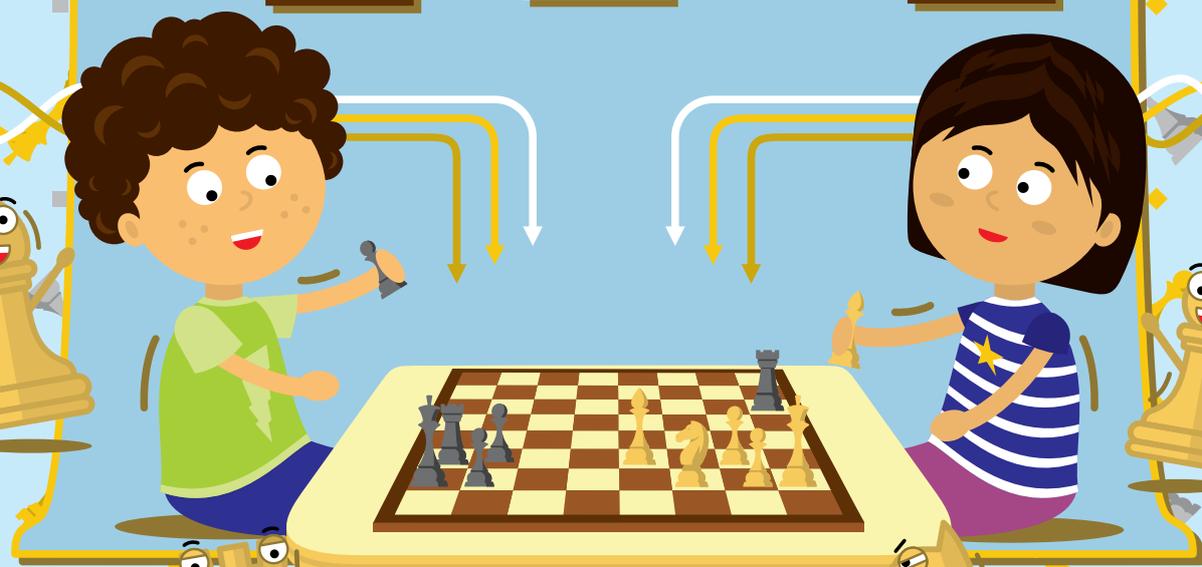


EDUCAR

a través del

AJEDREZ



AJEDREZ PARA TODOS

La Coordinación de Ajedrez Educativo, dependiente de la Dirección General de Educación Física y Deportes del Ministerio de Educación, se propone fortalecer las trayectorias escolares de los estudiantes, promoviendo los procesos de abstracción, concentración y planificación a través de la práctica del ajedrez; impulsando de este modo el aprendizaje mediante el formato lúdico.

Para alcanzar ese objetivo se proyectó y desarrolló, conjuntamente con la Federación de Ajedrez Chubutense, la difusión de esta disciplina deportiva en el ámbito educativo por todo el territorio provincial en tiempos de aislamiento social y preventivo, propiciando una articulación entre el fortalecimiento de las trayectorias escolares y la promoción de una política de crecimiento deportivo para el ajedrez.



CONTEXTO

La situación sanitaria ocasionada por la pandemia de COVID-19 modificó los hábitos y costumbres del ser humano, y la práctica de disciplinas deportivas no fue la excepción. Frente a un mundo en pausa en el que las rutinas cambiaron y las herramientas tecnológicas fueron cobrando protagonismo, la búsqueda de alternativas y nuevas prácticas se transformaron en un gran desafío.

Frente a este panorama inédito, el ajedrez educativo se adaptó para continuar desarrollándose y darles nuevas propuestas a los alumnos del Chubut, adaptando su práctica tradicional para poder llegar a cada hogar chubutense.



Se realizaron dos torneos provinciales digitales en los que se superó el centenar de jugadores. Además, se organizó un certamen patagónico en el cual se invitó a jugar a jóvenes de la región llegando a casi 400 participantes entre estudiantes de Nivel Primario y Secundario.

Este tipo de formato virtual, permitió realizar eventos masivos, participativos, solidarios, que promuevan el disfrute de jugar.

Se debe sumar la destacada participación del equipo chubutense en la final nacional por equipos de escuelas secundarias, y la infinidad de competencias locales virtuales que se desarrollan en las plataformas para que los estudiantes sigan disfrutando y aprendiendo sobre las tablas virtuales.

LLEGAR AL HOGAR, ENSEÑAR A LA FAMILIA

Si bien los torneos que se realizaron contaron con la participación de estudiantes que ya tenían conocimiento de la disciplina y cierta práctica en el juego, la Coordinación de Ajedrez Educativo cuenta con distintas estrategias para aquellos que no tienen conocimientos previos.

Uno de los materiales utilizados es “Educar a través del ajedrez”, una renovación de la revista “Ajedrez en los recreos” de la que ya se entregaron más de 4.000 ejemplares a estudiantes de cuarto grado en varias localidades de la provincia durante el 2018 y el 2019.



Este nuevo material busca llegar al niño que desconoce el juego, y muestra de una manera amena de qué se trata, invitando a la familia a descubrir las maravillas del ajedrez dentro del marco del aislamiento y distanciamiento social y preventivo que rige desde marzo de 2020.



La revista cuenta con una serie de actividades integradoras de aritmética, lectura, análisis y comprensión de texto que permiten a niñas y niños, con la ayuda de algún integrante de la familia, realizar cada una de las propuestas sin dificultad.

Una vez aprendidos los movimientos básicos de las piezas, y a través del juego, podrán trabajar lo leído mientras disfrutan de una partida de ajedrez. Esto permitirá que, a través de procesos de abstracción y concentración, los chicos puedan planificar estimulando su capacidad hipotético-deductiva mediante un formato lúdico.

Marcos Pirola

Coordinación de Ajedrez Educativo





♟ MATERIAL ♟

INTEGRADOR

LA LEYENDA DEL AJEDREZ

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo reinaba en cierta parte de la India un rey llamado Sheram.

En una de las batallas en las que participó su ejército perdió a su hijo, y eso lo dejó profundamente triste. Nada de lo que le ofrecían sus súbditos lograba alegrarlo.

Un buen día, un joven llamado Sissa, se presentó en su corte y pidió audiencia. El rey la aceptó y Sissa le propuso un juego que, aseguró, conseguiría divertirlo y alegrarlo de nuevo: el AJEDREZ.

Después de explicarle las reglas y entregarle un tablero con sus piezas, el rey comenzó a jugar y se sintió maravillado: jugó y jugó y su pena, en gran parte, desapareció ¡Sissa lo había conseguido!

Sheram, agradecido por tan preciado regalo, le dijo a Sissa que como recompensa pidiera lo que deseara. El joven rechazó esa recompensa, pero el rey insistió y Sissa le pidió lo siguiente:

Deseo que ponga un grano de trigo en el primer cuadro del tablero, dos, en el segundo, cuatro en el tercero, y así sucesivamente, doblando el número de granos en cada cuadro, y que me entregue la cantidad de granos de trigo resultante.

El rey se sorprendió bastante con la petición creyendo que era una recompensa demasiado pequeña para tan importante regalo y aceptó. Mandó a los matemáticos más expertos de la corte a que calcularan la cantidad exacta de granos de trigo que había pedido Sissa, es decir:

$$1 + 2 + 4 + 8 + \dots + 2^{62} + 2^{63}$$

Enorme fue su sorpresa cuando los expertos le comunicaron que no podía entregar esa cantidad de trigo ya que ascendía a:

¡18.446.744.073.709.551.615 GRANOS DE TRIGO!

El rey se quedó de piedra. Pero en ese momento Sissa renunció a la recompensa. Tenía suficiente con haber conseguido que el rey volviera a estar feliz y además les había dado una lección matemática que no se esperaban.



COMPRESIÓN DE TEXTO

■ Completá con V o F

- A. Sissa era un criado de Sheram.
- B. El rey quiso recompensarlo con oro, joyas y riquezas.
- C. Sissa quería un grano de trigo por cada casilla.
- D. El rey Sheram no tenía los suficientes granos en toda su corte para pagarle.
- E. Para pagarle cambio todas sus monedas de oro y compró trigo en otros reinos.
- F. Sissa solo quería aliviar la tristeza del rey.

■ Uní con flechas

Millón	Es un millón de millones	Se escribe 1.000.000.000
Billón	Es mil veces mil	Se escribe 1.000.000
Trillón	Es un millón de millones	Se escribe 1.000.000.000.000.000

■ ¿Qué razón le dio Sissa al rey para rechazar todos sus regalos?

.....

■ Pintá del mismo color los sinónimos.

AGRADECIMIENTO

REY

PREMIO

ALEGRÍA

AJEDREZ

RECOMPENSA

FELICIDAD

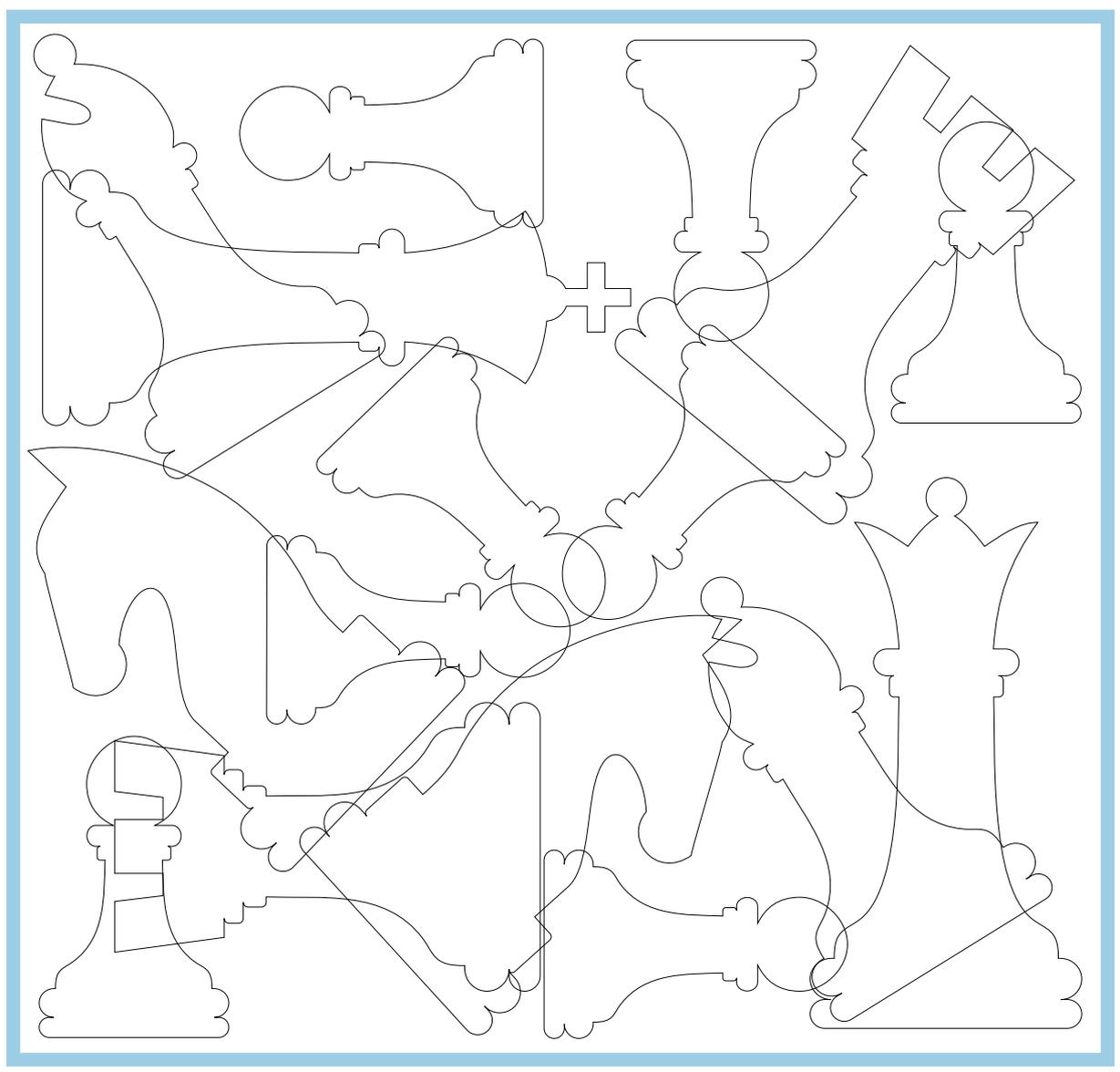
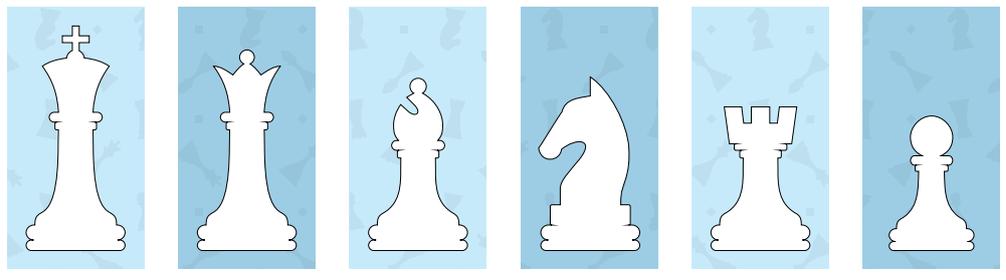
MONARCA

TREBEJOS

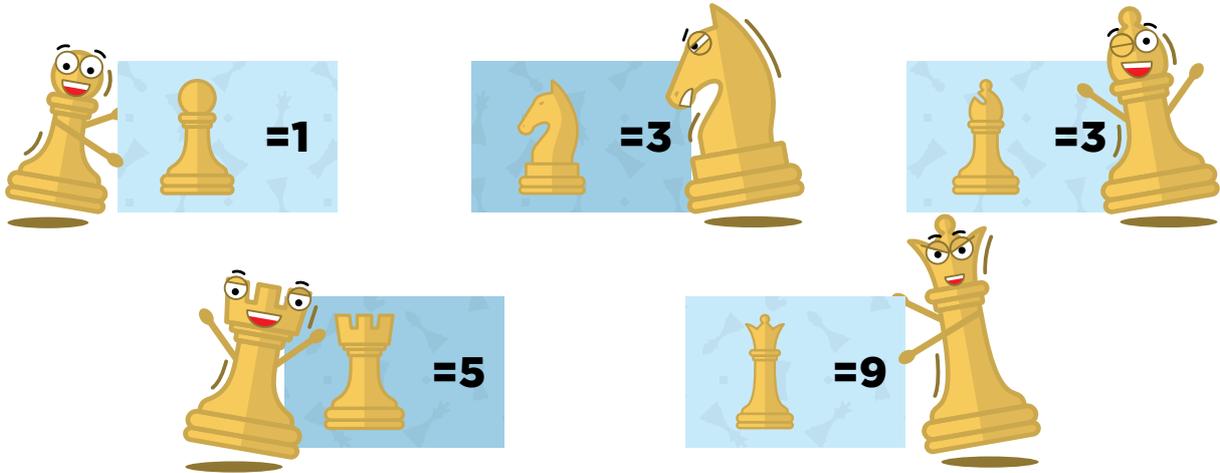
GRATITUD

REINALDO Y SU REINO

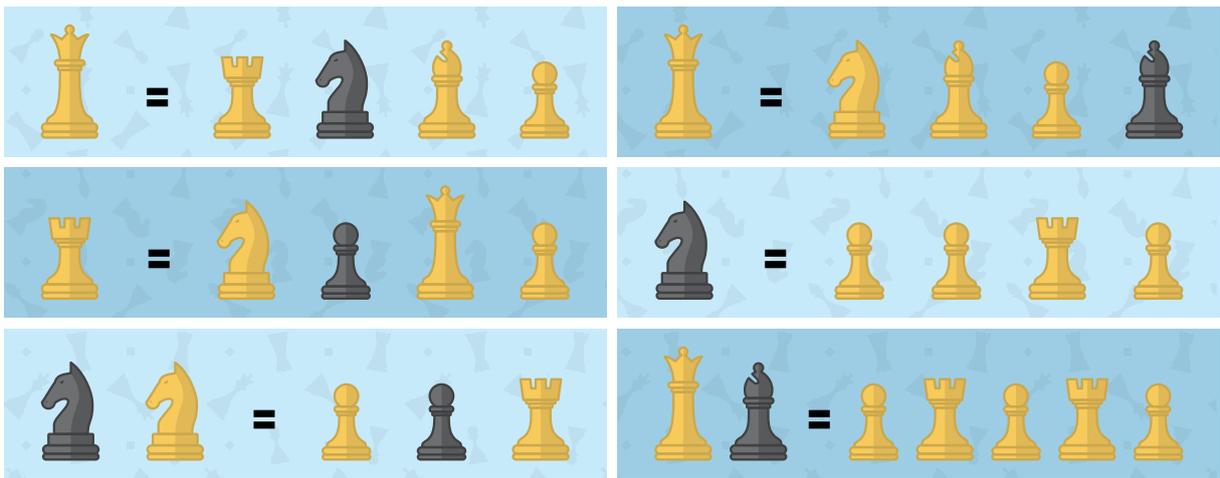
¿Sos capaz de contar cuántas piezas hay en mi reino? Pintá del mismo color las piezas iguales. Contá cuántas son y anotalas dentro de las piezas.



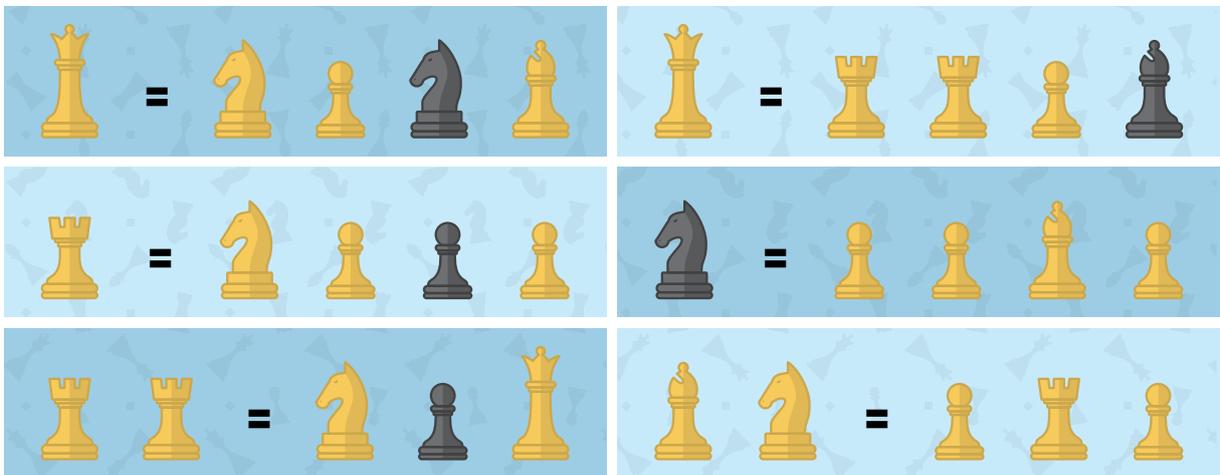
EL VALOR DE LAS PIEZAS



Tachá las piezas que sobran para que valgan lo mismo.

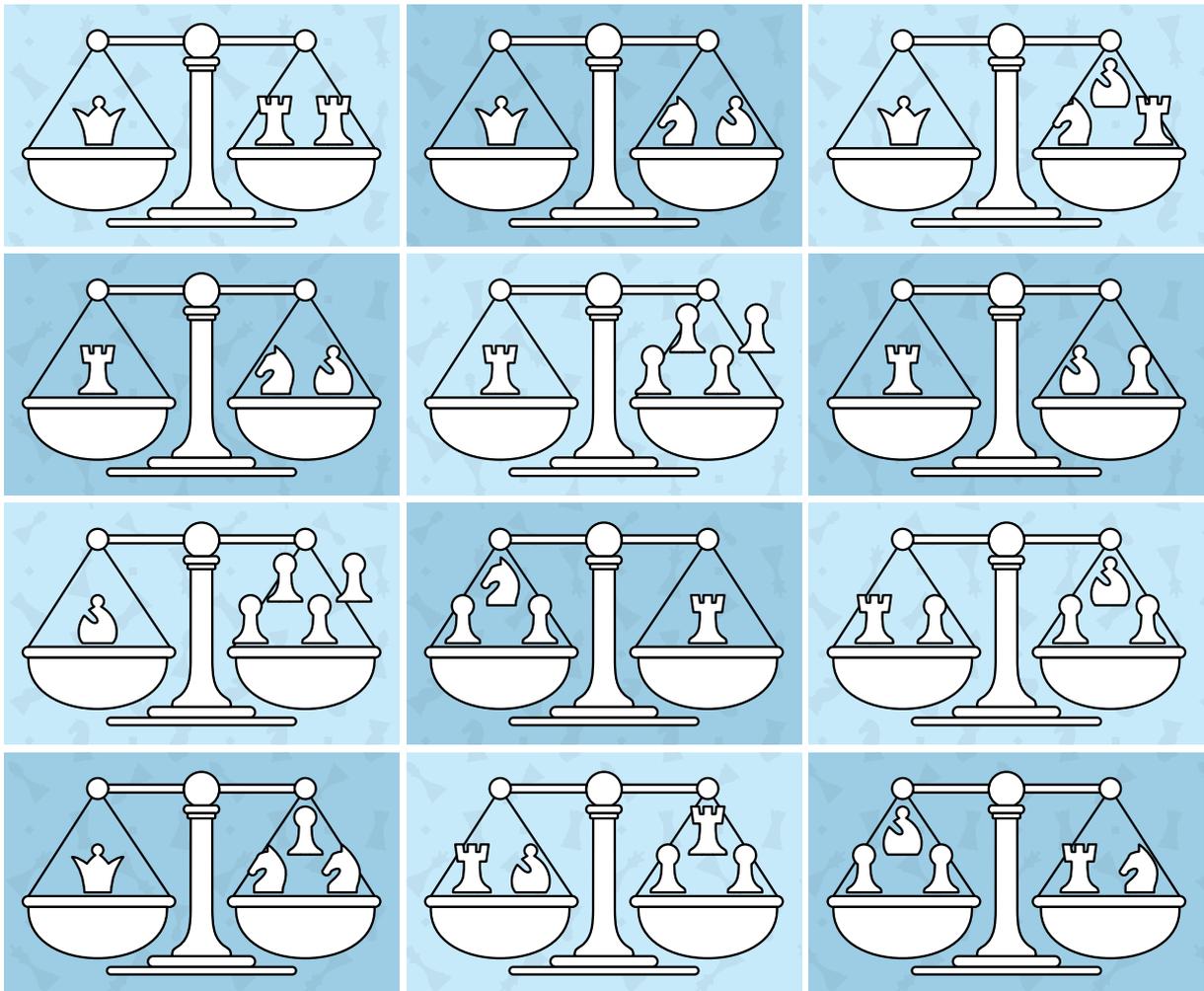
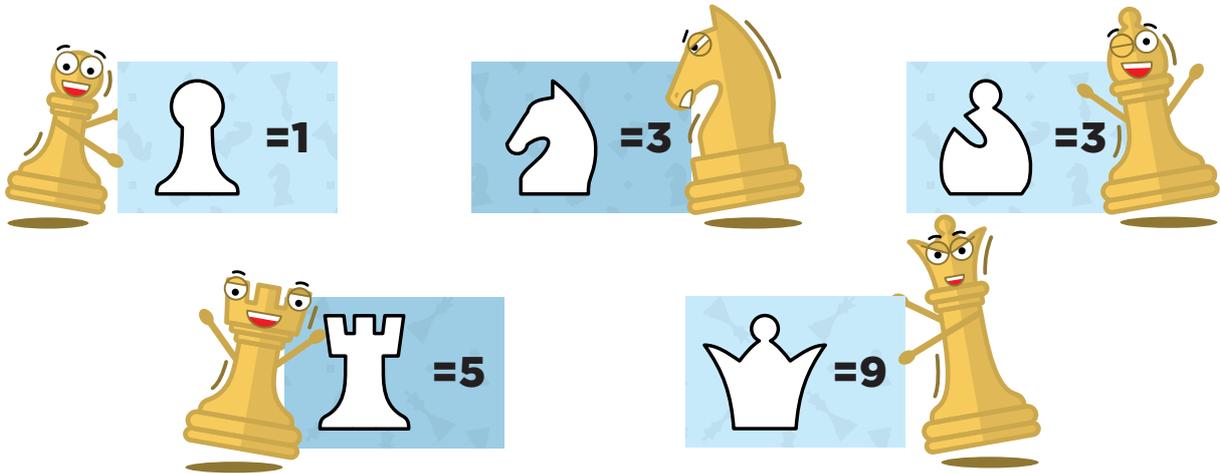


Encerrá con un círculo las piezas que necesitás para que valgan lo mismo.



EL VALOR DE LAS PIEZAS

■ Colorea el platillo de la balanza que tenga el mayor valor y a ambos platillos si valen lo mismo



☞ SOPA DE LETRAS

- Encontrá las 18 palabras relacionadas al mundo del ajedrez que se ocultan, pueden estar listadas en forma horizontal, vertical o diagonal.



AJEDREZ

PIEZAS

CABALLO

TORRE

PEÓN

REY

DAMA

ALFIL

TABLERO

JAQUE

JAQUE MATE

COLUMNA

DIAGONAL

CAPTURA

SISSA

TRIGO

TREBEJO

CASILLA

D	Q	W	F	C	T	Y	U	M	I	A	S	S	I	S	H	B	I	O	P
H	I	J	R	C	A	S	I	L	L	A	S	P	Q	W	D	H	N	E	M
D	F	A	C	B	Y	H	U	N	I	M	O	L	T	T	B	M	O	K	L
A	Q	E	G	D	C	T	A	J	E	D	R	E	Z	R	Y	N	U	H	J
P	Q	E	R	O	Y	U	N	B	Q	E	T	R	F	H	C	X	Z	B	V
H	J	T	K	B	N	E	Q	C	G	H	J	K	E	R	T	F	I	L	A
T	A	W	R	E	T	A	X	O	Z	Q	W	B	M	N	Q	R	T	Y	N
A	Q	O	P	I	W	T	L	L	E	P	O	P	I	E	Z	A	S	I	O
B	D	I	O	T	G	F	L	U	T	E	P	M	U	T	Q	M	Y	Y	O
L	R	U	J	G	E	O	I	M	V	Y	Y	K	R	U	M	Y	R	I	P
E	T	Y	G	B	N	Q	J	N	Z	E	H	P	T	I	Z	T	I	T	T
R	Y	T	D	Y	R	W	U	A	R	O	T	L	D	A	M	A	K	R	O
O	U	R	S	H	O	P	R	X	E	M	E	K	Q	O	P	M	T	E	R
O	I	E	A	N	Q	G	F	B	R	T	I	A	T	P	K	N	U	W	R
T	O	W	X	U	U	R	A	V	A	R	F	E	I	U	J	H	T	Q	E
R	P	Q	Z	J	E	T	E	M	Q	U	C	A	B	A	L	L	O	T	T
E	A	L	F	I	L	K	E	G	Y	R	B	N	U	Q	W	E	T	U	S
B	Q	A	S	F	R	U	B	H	J	Y	T	R	C	A	P	T	U	R	A
E	Q	Z	E	R	Q	Z	B	T	C	H	J	Y	U	O	P	N	P	E	O
J	A	W	Q	A	Ñ	O	Q	Q	J	A	Q	U	E	A	M	Ñ	K	J	N
O	T	Y	J	U	I	K	O	L	C	E	D	T	B	N	M	Q	A	Z	E

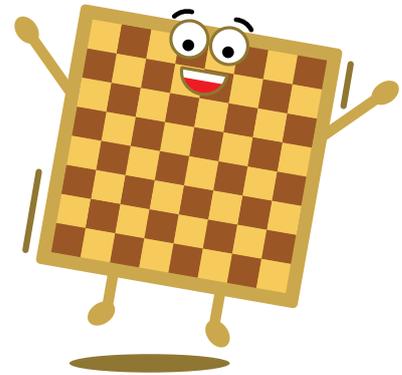
¿QUÉ TE PARECE SI EMPEZAMOS A CONOCER EL MUNDO DEL AJEDREZ?

Imaginemos que somos un rey de esos cuentos que leímos en las páginas anteriores. ¡Tenemos nuestro castillo, nuestro territorio y un ejército el cual deberíamos alistar!

Ese territorio, es el **TABLERO**. Está formado por 8 columnas y 8 filas que forman también diagonales. (Entonces, repasemos un poquito las tablas... ¡Ejem! ¿Cuánto es 8×8 ?).

¡Así es! Si pensaron en 64, la respuesta es correcta. Y ese número es la cantidad de casillas o escaques que tiene el tablero.

Hay dos colores de casillas: blancas y negras.



LAS PIEZAS



ACTIVIDAD:

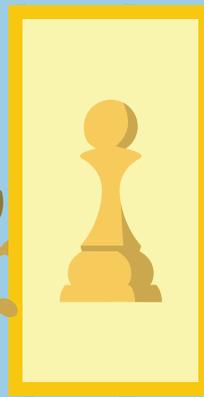
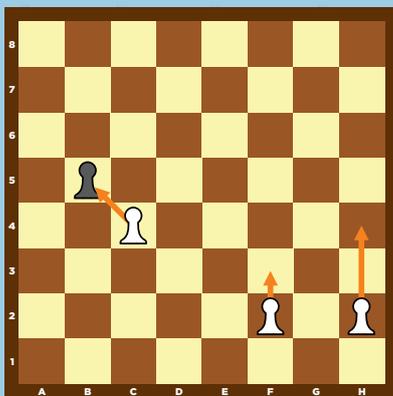
Mencionamos a un jugador muy importante de nacionalidad francesa. Investiga en qué continente se ubica el país, su capital y los colores de su bandera.

LOS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

EL PEÓN

Es la pieza más valiente del juego porque siempre va para adelante y es la única que nunca retrocede.

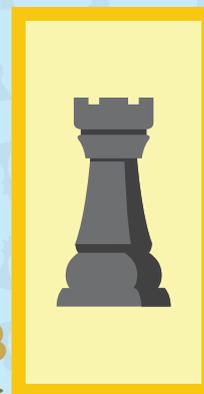
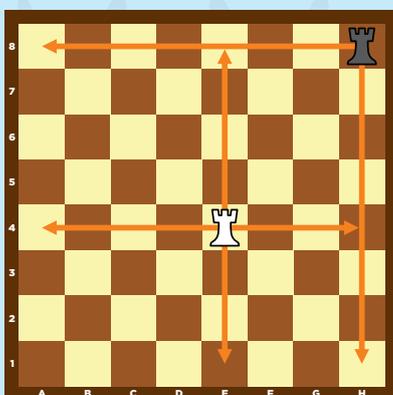
En su primer movimiento podrá avanzar dos casillas de golpe, después irá de una en una. La captura la hace en diagonal en la casilla inmediata. Su valor es de 1 punto.



LA TORRE

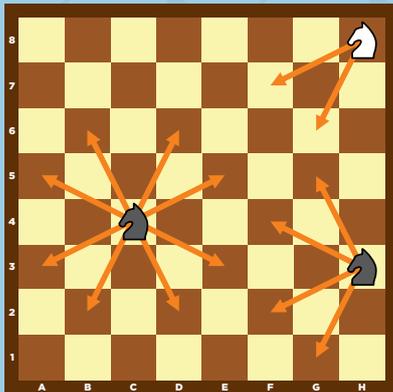
Se parece a la torre de un castillo. Puede moverse horizontal y verticalmente tantas casillas como sea posible y puede atacar a las piezas en su camino. Su valor es de 5 puntos.

Si ponemos una torre en una esquina y en el centro del tablero ¿En qué lugar domina más casillas?



EL CABALLO

Es la pieza más complicada del juego. Se mueve en forma de “L”, es decir, dos casillas horizontales y una vertical, o viceversa, en cualquier dirección. El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de otras. Solo ataca a las piezas que se encuentran en las casillas donde aterriza. Su valor es de 3 puntos.



■ **ACTIVIDAD:** Observá el tablero. Contá la cantidad de casillas que domina cada uno de los caballos. ¿Cuál te parece que está mejor situado?

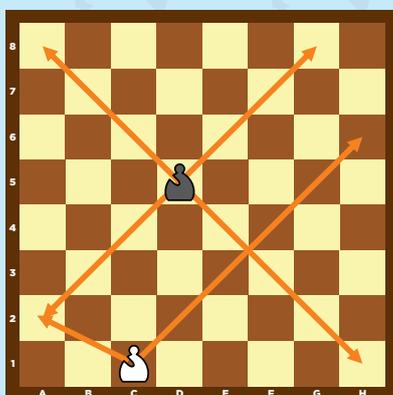
El que está más en el centro

El que está en el costado

El que está en la esquina

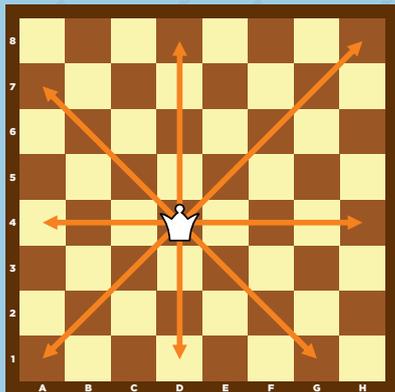
EL ALFIL

Su movimiento sobre el tablero es en una línea recta diagonal. Se mueve tantas casillas como se quiera, hasta que se encuentre con el final del tablero o con otra pieza. El alfil no puede saltar sobre otras piezas. Captura del mismo modo que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Debido a la manera en la que se mueve el alfil, la pieza siempre permanece en las casillas del mismo color que su casilla original. Cada jugador empieza con dos alfines, uno en la casilla blanca y otro en la casilla negra. Su valor es de 3 puntos.



LA REINA O LA DAMA

Se considera como la pieza más poderosa del tablero. Se puede mover cualquier número de casillas en línea recta, tanto de manera horizontal como vertical o diagonal. La reina se mueve como la torre y el alfil juntos. Excepto en una captura, la reina se debe mover a una casilla desocupada y no puede saltar sobre otras piezas. La reina captura de la misma manera en la que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Su valor es de 9 puntos.

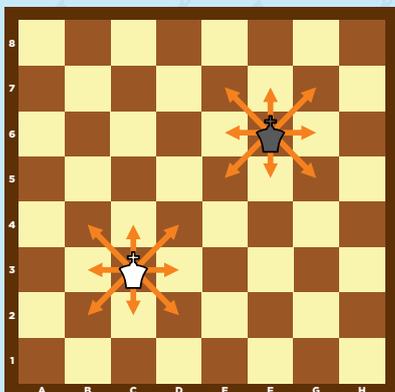


■ **ACTIVIDAD:** ¿Cuántas casillas es lo máximo que puede dominar la reina o dama?

Respuesta:

EL REY

El rey es la pieza más importante del ajedrez. Si él “cae”, la partida se termina. Tiene poca movilidad, por eso está considerado como una de las piezas más débiles del juego. Puede moverse a cualquier casilla adyacente, es decir, de a una casilla en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal. Al rey no le damos un valor numérico porque no es una pieza que pueda ser capturada. Algo MUY IMPORTANTE: los reyes nunca pueden estar enfrentados entre sí: siempre debe haber una casilla que los separe.



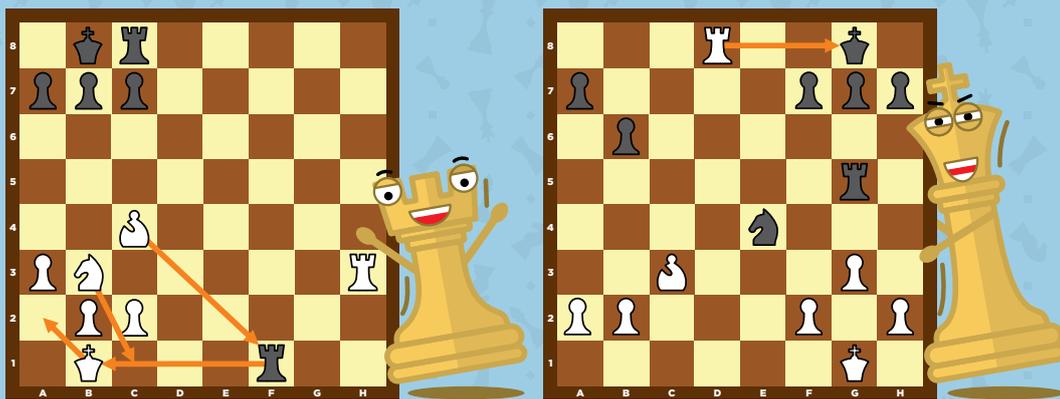
APRENDIMOS COMO SE MUEVEN LAS PIEZAS, PERO... ¿CÓMO SE GANA UNA PARTIDA?

EL JAQUE Y EL JAQUE MATE

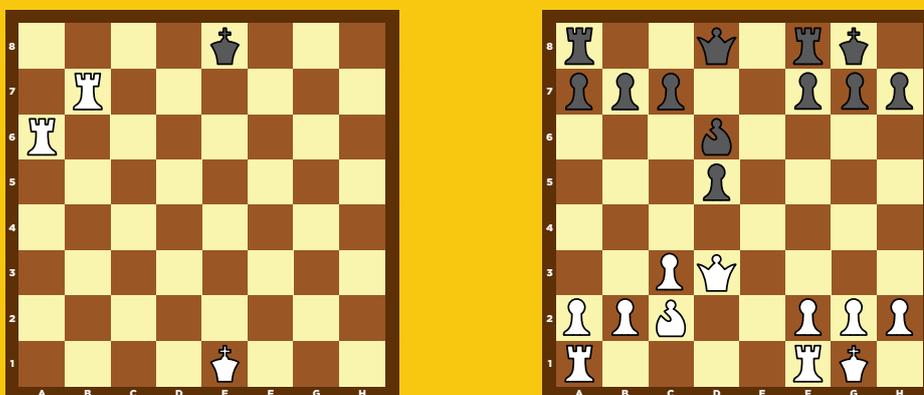
El jaque es una amenaza inmediata de capturar al rey. Como se puede ver en el gráfico, la torre le da un "jaque" al rey blanco.

Esa amenaza debe eliminarse de uno de los siguientes modos: capturando al atacante (el alfil come a la torre), interponiendo una pieza entre la pieza atacante y el rey (es posible si ponemos el caballo al lado del rey) o moviendo el rey a una casilla que no esté amenazada. Si el jaque es con un caballo, no podemos interponer ninguna pieza (recordá que "salta" por sobre las demás).

Si no es posible realizar ninguna de estas tres opciones, se trata de un jaque mate y la partida concluye con la victoria del jugador que consiguió darlo.



■ **ACTIVIDAD:** ¿Se animan a dar jaque mate? Juegan las blancas y ganan en una jugada.



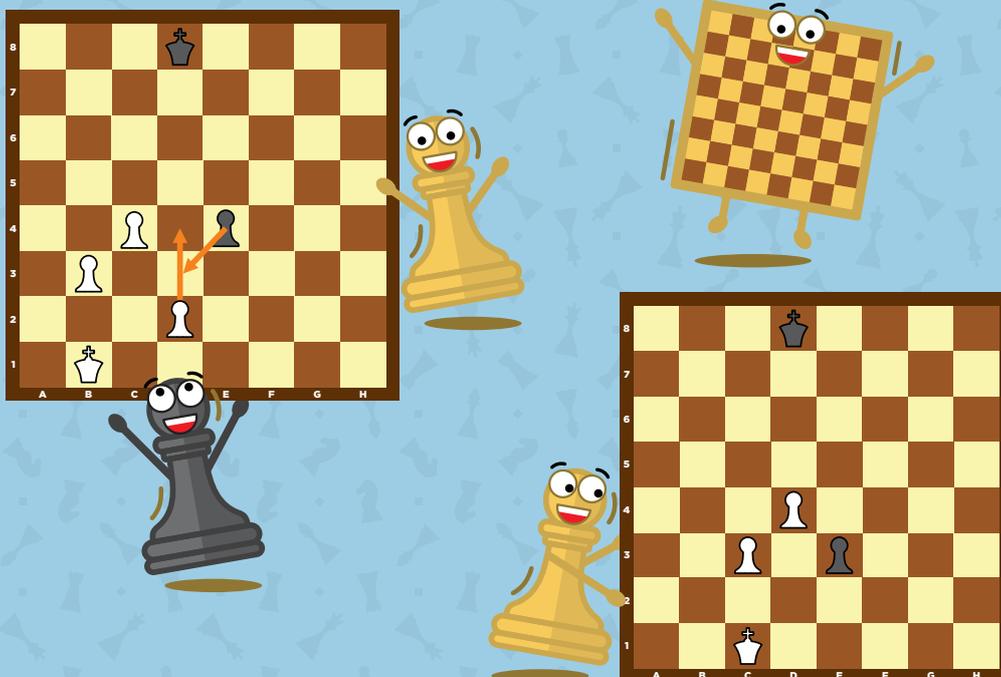
¿MOVIMIENTOS ESPECIALES?

PEÓN AL PASO

Tomar al paso un peón es un movimiento entre peones. La captura se realiza exactamente igual que si el peón se hubiese movido una sola casilla hacia adelante. Existen condiciones especiales para la captura al paso:

- 1 Un peón debe moverse dos casillas desde su posición inicial en un solo movimiento.
- 1 Un peón oponente debe estar atacando la casilla sobre la que se colocó el primer peón.
- 1 La captura solo puede hacerse en el siguiente movimiento del oponente. Si la captura no se realiza, el primer peón está a salvo de la captura al paso para el resto de la partida.

En los diagramas que se ven a continuación, el peón blanco no se movió de su posición inicial. Su primer movimiento puede ser de una o dos casillas hacia adelante. La primera casilla está siendo atacada por el peón negro. El peón blanco se mueve dos casillas hacia adelante evitando el ataque. En el siguiente movimiento, el peón negro se mueve a la casilla a la que el peón blanco habría llegado si solo se hubiera movido una casilla, ataca al peón y lo captura "al paso".

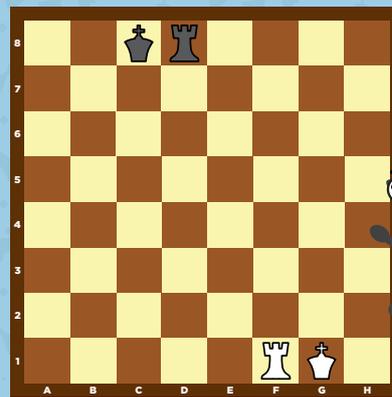
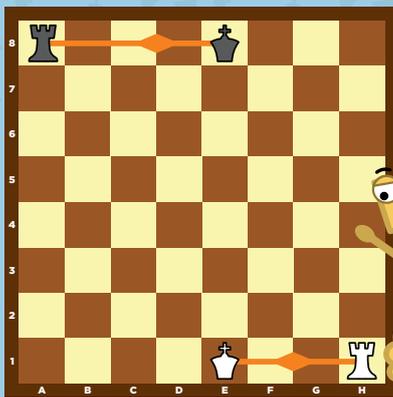


ENROQUE

En el enroque, se usa el rey y una torre y es la única ocasión en la partida en la que se puede mover más de una pieza en un solo turno. En el enroque, un rey se mueve dos casillas hacia la torre y después la torre se mueve hacia la casilla que está al otro lado del rey. El enroque tiene algunos requisitos estrictos:

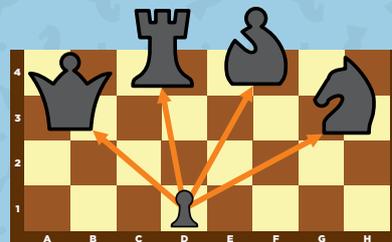
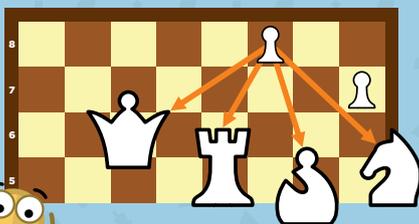
- ✘ Ni el rey ni la torre se movieron nunca antes durante la partida.
- ✘ No hay ninguna pieza entre el rey y la torre.
- ✘ El rey no está en jaque.
- ✘ El rey no cruza una casilla que esté siendo atacada por las piezas del oponente.
- ✘ El rey no finaliza el movimiento en una casilla que está siendo atacada por las piezas del oponente (el movimiento de enroque no puede finalizar con el rey en jaque).

En los diagramas vemos que hay dos formas de enroque. Uno se llama “enroque corto”, que es el que jugaron las blancas por el flanco rey, y el “enroque largo” que fue el que jugaron las negras por el flanco de dama.



CORONACIÓN

Cuando un peón consigue llegar a la octava fila, se dice que un peón corona o se promociona: esto significa que se puede cambiar automáticamente por cualquier pieza excepto un rey u otro peón.



APRENDIDAS LAS REGLAS BÁSICAS, ¡SOLO FALTA CONSEGUIR UN TABLERO Y SENTARTE A JUGAR! ¿QUE ESPERÁS?



1 Coordinación de Ajedrez Educativo 1
Dirección General de Educación Física y Deportes
SUBSECRETARÍA DE COORDINACIÓN TÉCNICA OPERATIVA
DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y SUPERVISIÓN
MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DEL CHUBUT

Diseño gráfico y corrección:
Dirección de Relaciones Institucionales