



MÓDULO PRÁCTICO

para formadores en habilidades blandas, sobre ajedrez

Socio: Federacion Letona de ajedrez

Título del Módulo: Introducción al ajedrez (Parte práctica)



Summary

1-	3	
1.1	Description of the practice	3
1.2	Schedule	4
2-	5	
2.1	Control questions/situation analysis of each chess piece	5
2.2	Chess puzzles of each chess piece movements	10

1- Contenidos

1.1 Descripción de la práctica

El factor clave del éxito para convertirse en un buen jugador de ajedrez es la práctica. Pero antes de practicar, es muy importante aprender los conceptos básicos del ajedrez. En el módulo de aprendizaje teórico se describió de manera secuencial la introducción al juego de ajedrez, incluyendo estos temas:

- 1.) Que es el ajedrez;
- 2.) Cual es la historia del ajedrez;
- 3.) Introducción al tablero y las piezas de ajedrez;
- 4.) Términos ajedrecísticos importantes;
- 5.) La estrategia del juego de ajedrez: apertura, medio juego, final;
- 6.) Movimientos de las piezas de ajedrez.

Para reforzar los conocimientos teóricos obtenidos se ofrecen dos tareas prácticas:

- 1.) Preguntas de control/análisis de situación sobre cada pieza de ajedrez;
- 2.) Práctica con acertijos de ajedrez incluyendo el análisis de los movimientos de cada pieza de ajedrez.

Las preguntas de control/análisis de situaciones ayudarán a comprender más profundamente el papel de cada pieza del ajedrez.

La práctica con problemas de ajedrez le permitirá aprender los conceptos básicos de los movimientos de las piezas de ajedrez, que son la base del juego de ajedrez.

1.2 Programa

Actividad	Duración (Horas o minutos)
1. Preguntas de control/análisis sobre cada pieza de ajedrez	60 minutos
2. Problemas de ajedrez, sobre el movimiento de las piezas	60 minutos



2- HERRAMIENTAS

Para fortalecer los conocimientos teóricos de los conceptos básicos del ajedrez, se deben realizar dos tareas prácticas:

- 1.) Preguntas de control/análisis de situación sobre cada pieza de ajedrez.;
- 2.) Práctica con problemas de ajedrez incluyendo el análisis de los movimientos de cada pieza de ajedrez.

2.1 Preguntas de control/analisis de situacion de cada pieza de ajedrez

2.1.1. Por favor, lee y responde las siguientes preguntas sobre cada pieza de ajedrez.

La Torre

- 1.) ¿Puede la torre moverse en ambas casillas, blancas y negras?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

- 2.) ¿Puede la torre avanzar seis o siete casillas en un solo movimiento?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

- 3.) ¿Puede la torre avanzar nueve casillas más en un solo movimiento?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

- 4.) ¿Puede la torre saltar sobre una figura de su propio color?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

5.) ¿Qué pasa cuando la torre se encuentra con una pieza del oponente?
Respuesta libre:

6.) ¿Puede la torre capturar dos piezas del oponente en un solo movimiento?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

7.) ¿Puede la torre moverse en diagonal?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

El Caballo

1.) ¿Puede el caballo saltar de una casilla blanca a otra casilla blanca en un solo movimiento?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

2.) ¿Puede el caballo saltar sobre otro caballo?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

3.) ¿Puede el caballo negro capturar a la dama negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

4.) ¿El caballo captura a las piezas que salta por encima?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

5.) ¿Puede el caballo saltar de una casilla negra a una blanca?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

6.) ¿Puede el caballo realizar dos movimientos consecutivos?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

El Alfil

1.) ¿Puede el alfil moverse en ambas casillas, blanca y negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

2.) ¿Puede el alfil moverse en diagonal?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

3.) ¿Puede el alfil saltar sobre otro alfil?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

4.) ¿Puede el alfil blanco capturar la torre blanca?



La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

5.) ¿Puede el alfil blanco capturar la torre negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

La Dama

1.) ¿Puede la dama moverse en ambas casillas, blancas y negras?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

2.) ¿Puede la dama moverse en diagonal?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

3.) ¿Puede la dama negra capturar la torre negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

4.) ¿Puede la dama saltar por encima de la torre?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

5.) ¿Puede la torre negra capturar a la dama blanca?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

6.) ¿Podrá la dama blanca capturar a la dama negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

El Rey

1.) ¿Puede el rey pasar de una casilla blanca a una casilla negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

2.) ¿Puede el rey negro saltar sobre la torre negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

3.) ¿Se puede poner el rey blanco justo al lado del rey negro?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

4.) ¿Puede el rey blanco capturar la torre negra?
La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

5.) ¿Se puede capturar al rey?
La respuesta debería ser una única opción:

Si

6.) ¿Es posible realizar una jugada con el rey en la posición inicial de una partida de ajedrez?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

El Peon

1.) ¿Puede el peón moverse de una casilla negra a otra casilla negra (haciendo un movimiento normal, no capturando la figura de un oponente)?

La respuesta debería ser libre:

2.) ¿Puede el peón capturar la figura que se encuentra frente a él?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

3.) ¿Puede el peón negro saltar sobre la dama negra?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

4.) ¿Puede el peón, al llegar a la última fila, convertirse en caballo?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

5.) ¿Puede el peón al llegar a la última fila convertirse en rey?

La respuesta debería ser una única opción:

Si
No

6.) ¿Puede retroceder el peón?

La respuesta debería ser una única opción:

Si

No

2.1.2. Debate las respuestas con el monitor y/o el compañero.

2.2 Problemas de ajedrez de los movimientos de cada pieza.

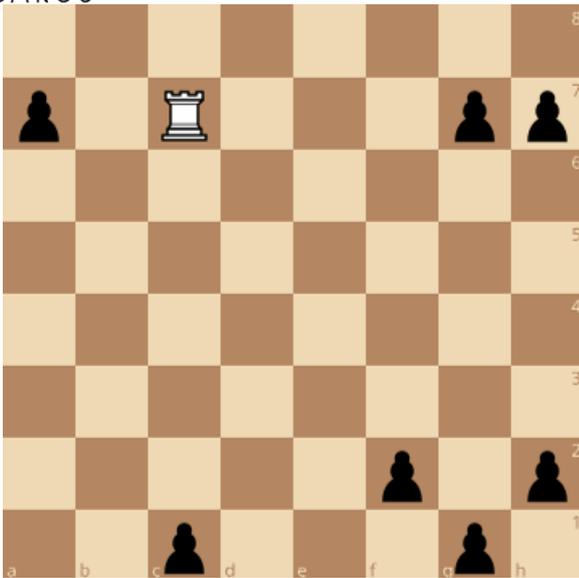
2.2.1. Por favor, resuelve los problemas de ajedrez de los posibles movimientos de cada pieza.

La Torre

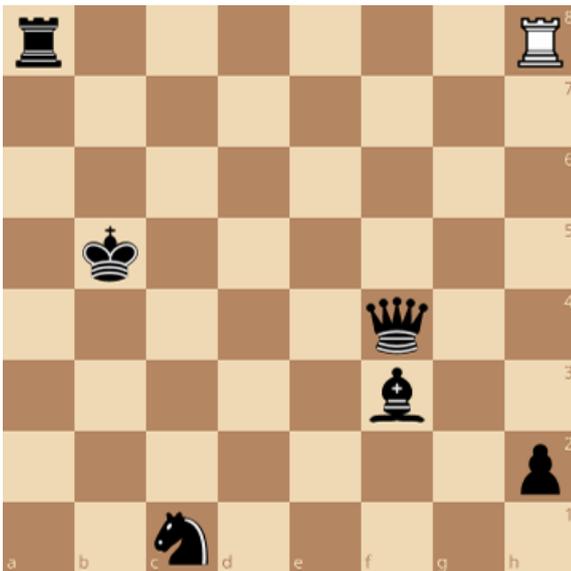
Nivel 1. Llega al objetivo con el menor número de movimientos posible, evitando las casillas con el cartel de "STOP".



Nivel 2. Captura todos los peones. Solo tienes 7 movimientos para hacerlo, por lo tanto, asegúrate de capturar un peón con cada movimiento.



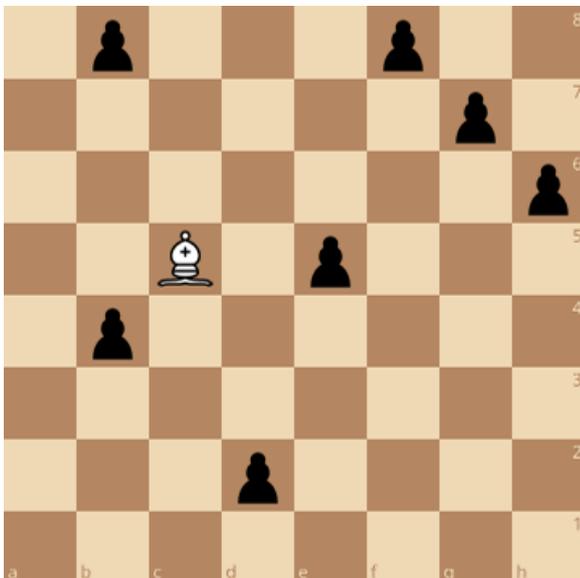
Nivel 3. Dale un jaque al rey negro mientras evitas las piezas del oponente. Recuerda, no se mueven, pero pueden capturar tu pieza si la colocas en una casilla protegida. Intenta hacer esto en la menor cantidad de movimientos posible.



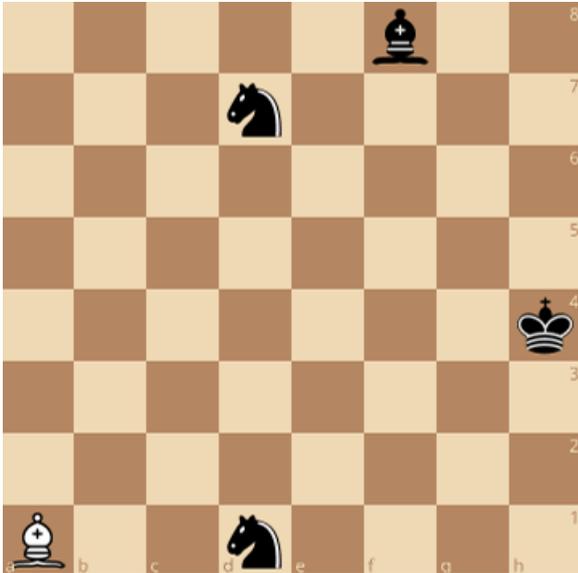
Nivel 1. Llega al objetivo con el menor número de movimientos posible, evitando las casillas con el cartel de "STOP".



Nivel 2. Captura todos los peones. Solo tienes 7 movimientos para hacerlo, por lo tanto, asegúrate de capturar un peón con cada movimiento.

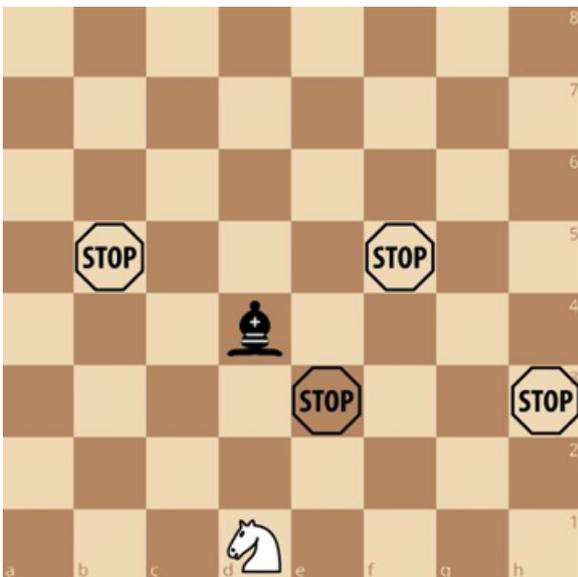


Nivel 3. Dale un jaque al rey negro mientras evitas las piezas del oponente. Recuerda, no se mueven, pero pueden capturar tu pieza si la colocas en una casilla protegida. Intenta hacer esto en la menor cantidad de movimientos posible.

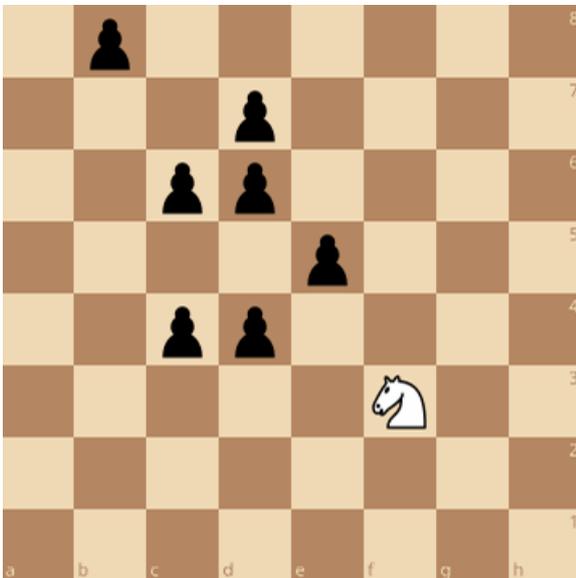


El Caballo

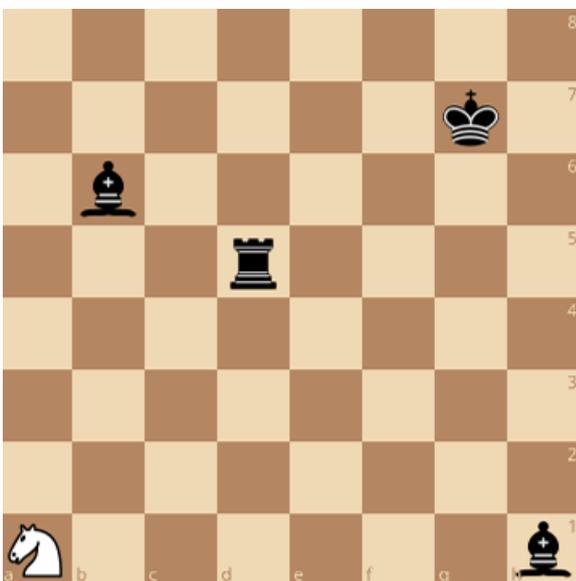
Nivel 1. Captura el alfil negro con el menor número de movimientos posibles, evitando las casillas marcadas con el cartel de "STOP".



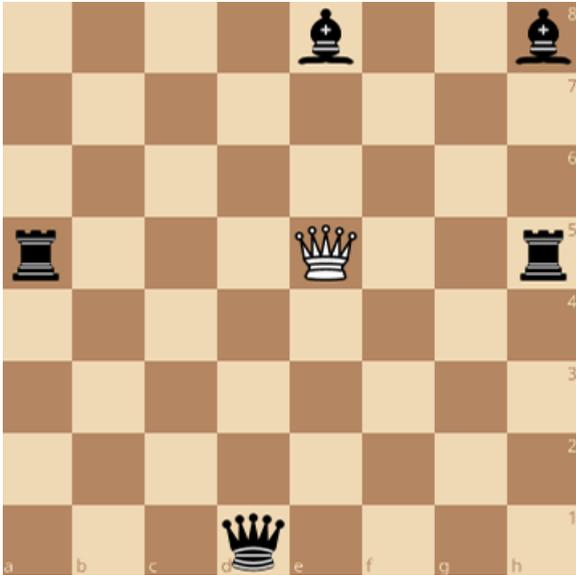
Nivel 2. Captura todos los peones. Solo tienes 7 movimientos para hacerlo, por lo tanto, asegúrate de capturar un peón con cada movimiento.



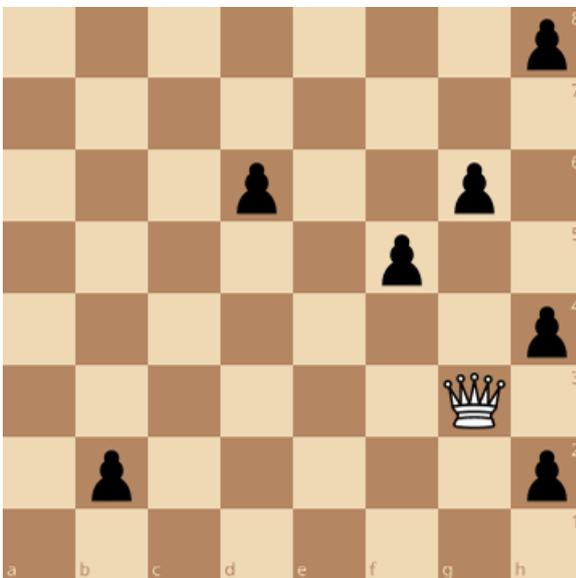
Nivel 3. Dale un jaque al rey negro mientras evitas las piezas del oponente. Recuerda, no se mueven, pero pueden capturar tu pieza si la colocas en una casilla protegida. Intenta hacer esto en la menor cantidad de movimientos posible.



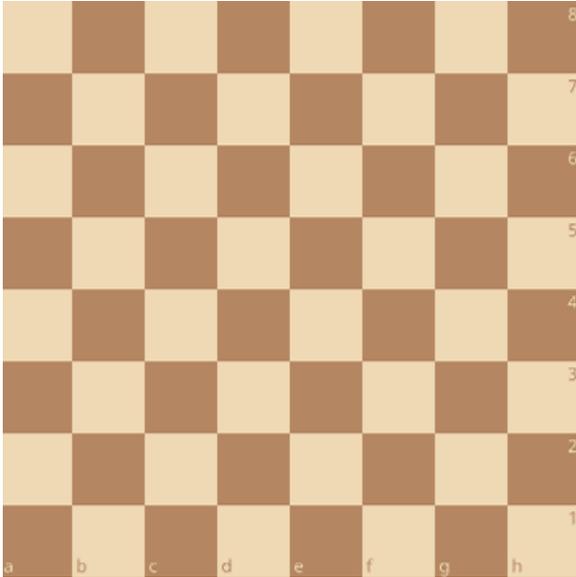
Nivel 1. ¡Captura con la Dama la pieza negra desprotegida!



Nivel 2. Captura todos los peones. Solo tienes 7 movimientos para hacerlo, por lo tanto, asegúrate de capturar un peón con cada movimiento.

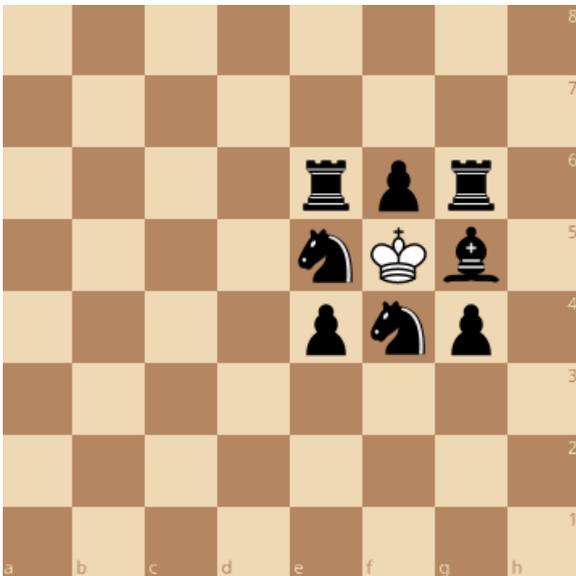


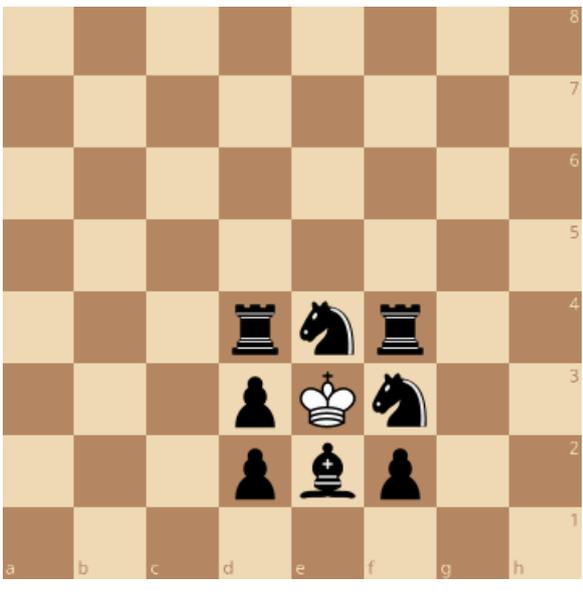
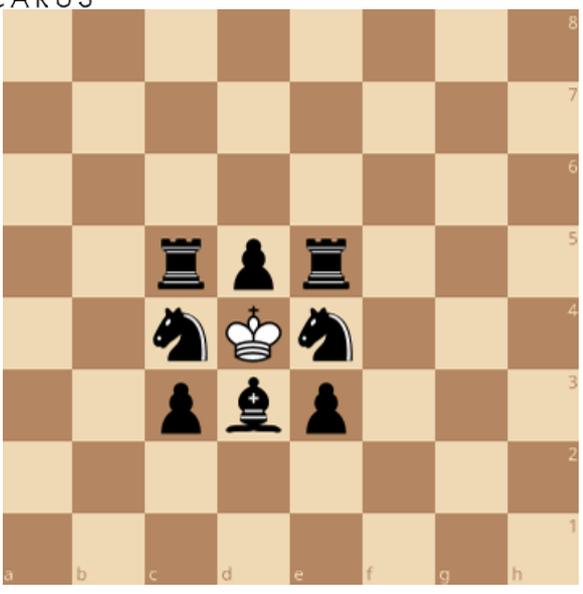
Nivel 3. Coloca tantas damas como puedas en el tablero vacío, asegurándote de que ninguna de las damas pueda atacarse entre sí.



El Rey

¡Descubre qué pieza negra puede capturar el rey blanco en los tres ejercicios!

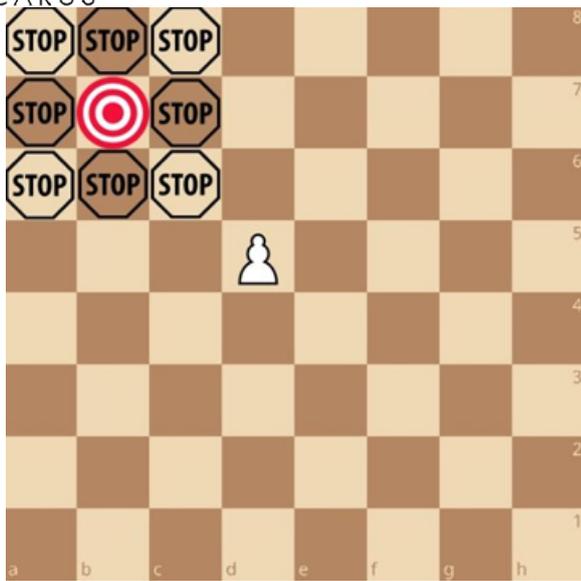




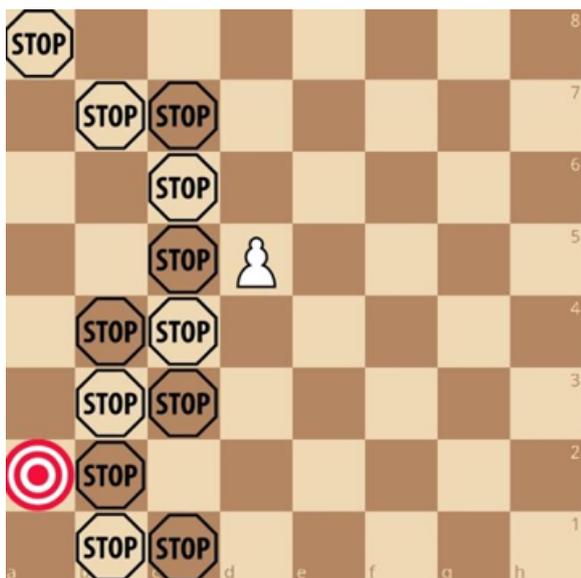
El Peon

Nivel 1. Llega al objetivo con el menor número de movimientos posible, evitando las casillas con el cartel de "STOP".

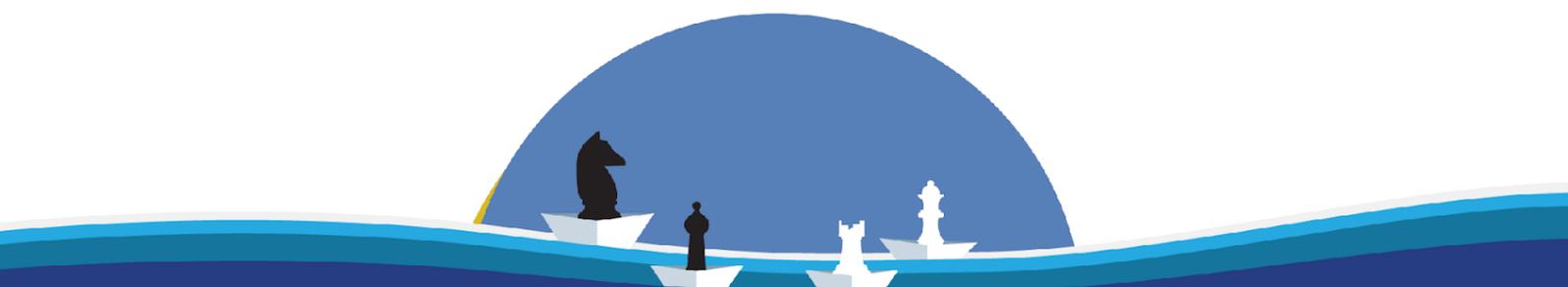


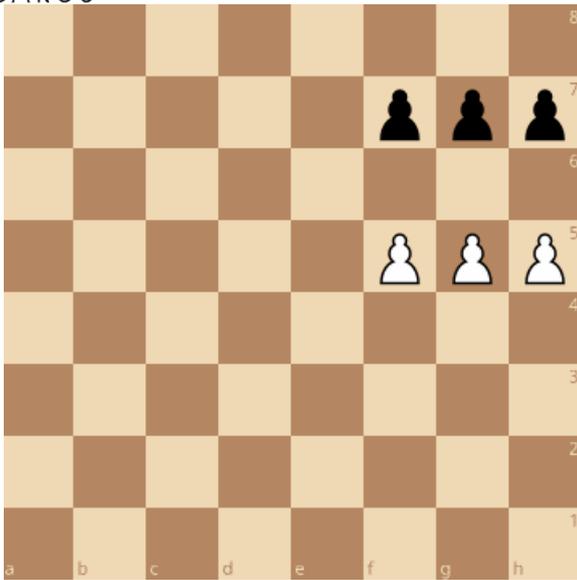


Nivel 2. Llega al objetivo con el menor número de movimientos posible, evitando las casillas con el cartel de "STOP".



Nivel 3. ¡Crea una ruptura de peones y sé el primero en llegar a la última fila!





2.2.2. Debate las respuestas con el monitor y/o el compañero.

Referencias:

Jāns Ēlvests, *Šaha ģimnāzija*, Jumava, 2018 (ISBN: 978-9934-20-196-7)