

# EL AJEDREZ EN LA ESCUELA

Para niños de 8 a 10 años



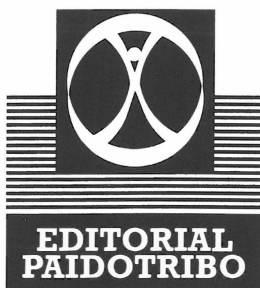
o Domingo García del Rosario



# EL AJEDREZ EN LA ESCUELA

**Para niños de 8 a 10 años**

*Apolonio Domingo García del Rosario*



Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Dirección de colección y revisor técnico: Josep Escaramís

© 2001, Apolonio Domingo García del Rosario  
Editorial Paidotribo  
paidotribo@paidotribo.com  
Consejo de Ciento, 245 bis, 1º 1ª  
08011 Barcelona  
Tel. 93 323 33 11 - Fax. 93 453 50 33  
<http://www.paidotribo.com/>

Primera edición:  
ISBN: 84-8019-557-6  
Fotocomposición: Editor Service, S.L.  
Diagonal, 299- 08013 Barcelona  
Impreso en España por A & M Gràfic

# ÍNDICE

EL TABLERO.....	5
BUSCAR CASILLAS .....	9
LAS FILAS.....	21
LAS COLUMNAS .....	27
LAS DIAGONALES .....	31
LOS PERSONAJES.....	35
COLOCACIÓN DE LOS PERSONAJES.....	39
LA POSICIÓN.....	41
EL SISTEMA ALGEBRAICO.....	43
JUEGOS DIDÁCTICOS RELACIONADOS CON EL AJEDREZ	51
BIBLIOGRAFÍA.....	57

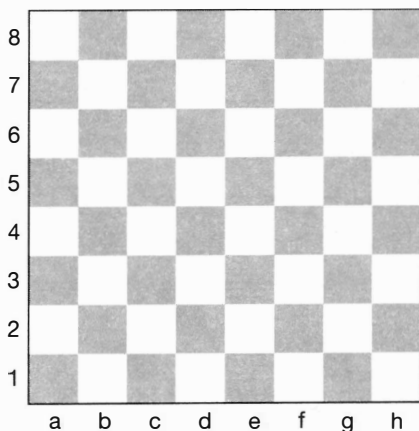


# EL TABLERO

El tablero es el campo de batalla donde dos ejércitos, uno de color blanco y otro de color negro, se enfrentan, dirigidos cada uno por un rey.

El tablero está dividido en sesenta y cuatro (64) casillas o escaques alternando los colores blancos con los negros.

Treinta y dos (32) casillas son de color blanco y otras treinta y dos (32) son de color negro.



Para jugar correctamente al ajedrez debes tener en cuenta que la primera casilla de tu mano derecha debe ser de color **BLANCO**

Aquí tienes un tablero.

## ACTIVIDADES

1. Busca en el diccionario y luego escribe con tus propias palabras el significado de:

a) Tablero: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

b) Ejército: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

c) Casillas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

d) Alternando (Alternar): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

e) Ajedrez: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuántas casillas tiene un tablero de ajedrez? \_\_\_\_

3. ¿Cuántas casillas hay de color blanco? \_\_\_\_

4. ¿Cuántas casillas hay de color negro? \_\_\_\_

5. ¿De qué color debe ser la primera casilla de tu mano derecha para poder jugar correctamente al ajedrez? \_\_\_\_\_

6. Pinta correctamente este tablero para que tú y un/a amigo/a puedan jugar.

Tú

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

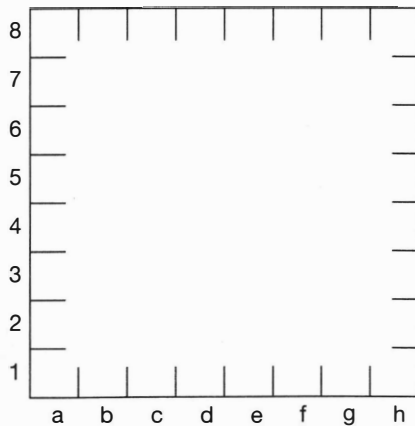
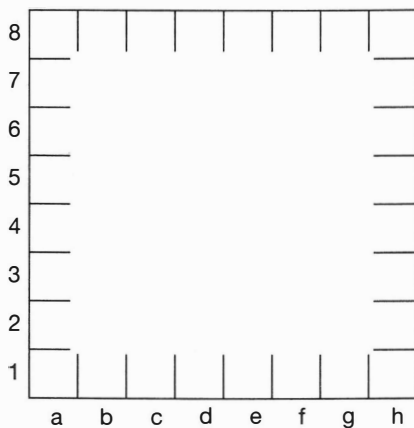
Tu amigo

7. Pinta, en estos tableros, las casillas de color negro que aún están sin pintar.

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

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

8. Ayudándote con una regla, termina estos tableros. Luego píntalos correctamente.



9. Utilizando un folio cuadriculado, realiza un tablero de tal forma que cada casilla del mismo tenga dos cuadrados. Píntalo, escribe luego las letras y los números, recórtalo y pégalo donde te indica la flecha.

10. Ayudándote con una regla y un folio sin cuadricular, realiza un tablero de 1 cm de lado por casilla. Píntalo correctamente, luego escribe las letras y los números, recórtalo y pégalo donde te indica la flecha.

# BUSCAR CASILLAS

Para localizar una casilla en el tablero se utilizan letras en minúsculas y números.

Las letras se escriben en sentido horizontal, de izquierda a derecha y son ocho: a, b, c, d, e, f, g y h.

Los números se escriben en sentido vertical, de abajo hacia arriba y son: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.





## ACTIVIDADES

1. Busca en el diccionario y luego escribe con tus propias palabras el significado de:

a) Localizar \_\_\_\_\_

b) Horizontal \_\_\_\_\_

c) Vertical \_\_\_\_\_

d) Minúsculas \_\_\_\_\_

2. Escribe correctamente las letras que se utilizan en un tablero de ajedrez. \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_

3. ¿Estas letras se escriben con mayúsculas o con minúsculas? \_\_\_\_\_.

4. COMPLETA. Las letras, de un tablero de ajedrez, se escriben con \_\_\_\_\_ y en sentido \_\_\_\_\_ de izquierda a \_\_\_\_\_.

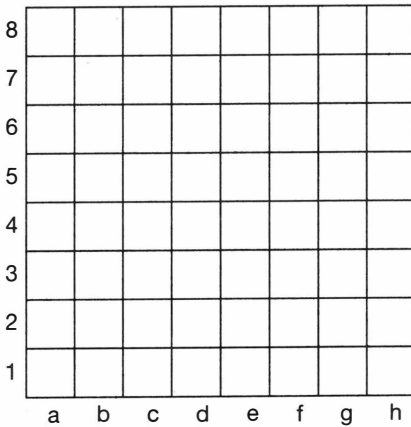
5. COMPLETA. a, \_\_\_\_, c, \_\_\_\_, \_\_\_\_, f, \_\_\_\_, h.

6. Escribe, de mayor a menor, los números que se utilizan en un tablero de Ajedrez \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_.

7 COMPLETA. Los números que se utilizan en un tablero de ajedrez se escriben en sentido \_\_\_\_\_ de abajo hacia \_\_\_\_\_

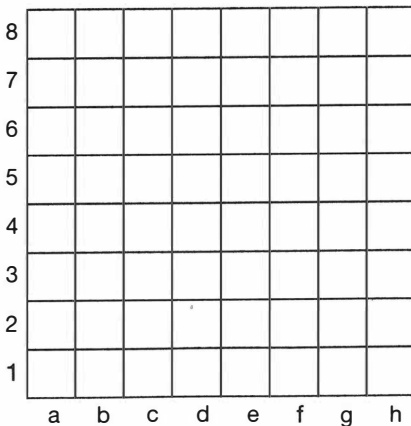
8. COMPLETA. 1, \_\_\_\_, 3, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 6, \_\_\_\_, 8.

9. Para nombrar o localizar una casilla, ¿qué se escribe en primer lugar, el número o la letra? \_\_\_\_\_



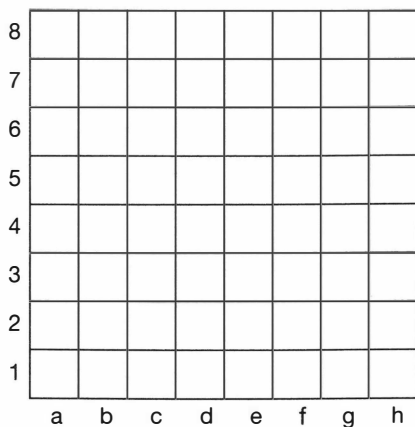
10. En este tablero pinta de color:

- a) Verde: a7, b4, c3
- b) Azul: d5, e8, f1
- c) Rojo: g2, h6.



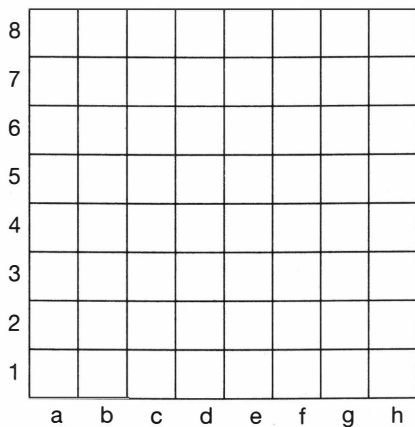
11. En este tablero pinta de color:

- a) Rojo: Las casillas negras de número impar.
- b) Amarillo: Las casillas blancas de número par.



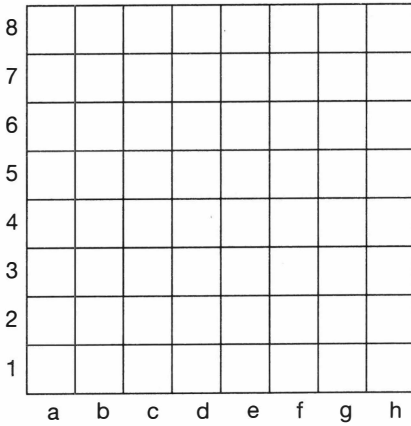
12. En este tablero pinta de color:

- a) **Marrón:** Las casillas negras de letra consonante.
- b) **Azul:** Las casillas blancas de letra vocal.



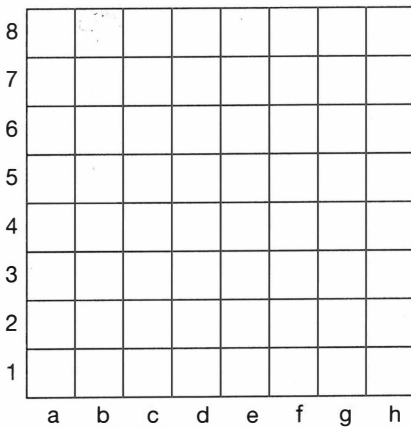
13. En este tablero pinta de color:

- a) **Verde:** Las casillas negras de letra consonante y número impar.
- b) **Naranja:** Las casillas blancas de letra vocal y número par.



14. Pinta las casillas que se indican de color:

- a) Marrón: d1, d2.
- b) Azul: c3, c4, c5, c6, c7, d3, d7, e3, e4, e5, e6, e7
- c) Verde: d4.
- d) Naranja: d5.
- e) Rojo: d6.



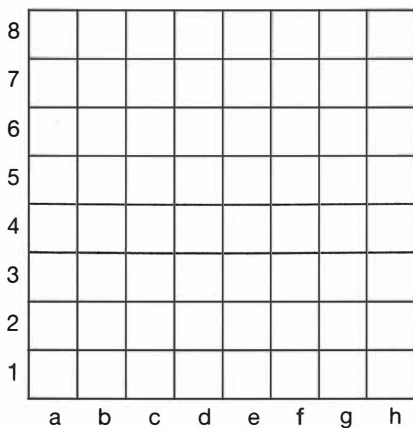
15. Realiza un dibujo utilizando solamente figuras cuadradas.



16. Pinta en este rectángulo:

f) Dos líneas verticales en color **azul**.

g) Dos líneas horizontales en color **rojo**.



17. En este tablero pinta de color **rojo** las siguientes casillas:

**d4, d5**

**e4, e5.**

Esto que has hecho se llama el **CENTRO**.



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

18. Pinta de color rojo:

c3, c4, c5, c6

d3, d6

e3, e6

f3, f4, f5, f6.

Esto que has hecho se llama el **GRAN CENTRO**.

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

19. Pinta de color rojo:

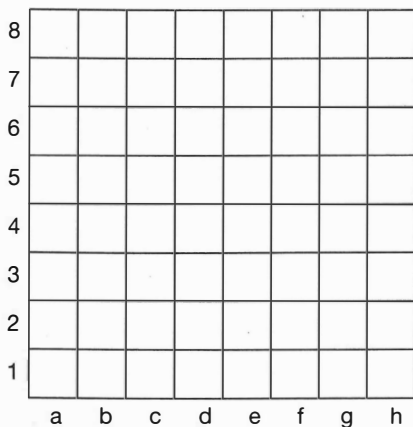
a) Desde "a1" hasta "a8".

b) Desde "b1" hasta "b8".

c) Desde "c1" hasta "c8".

d) Desde "d1" hasta "d8".

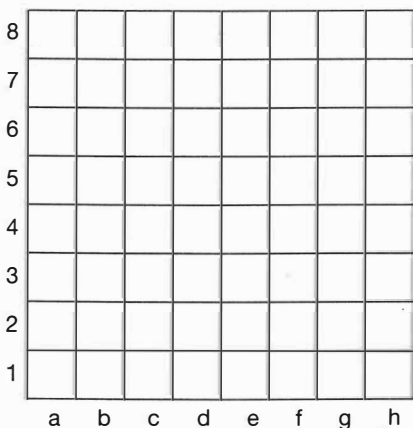
Esto que has hecho se llama **FLANCO DE DAMA**.



20. Pinta de color rojo:

- a) Desde "e1" hasta "e8"
- b) Desde "f1" hasta "f8"
- c) Desde "g1" hasta "g8"
- d) Desde "h1" hasta "h8"

Esto que has hecho se llama **FLANCO DE REY**.



21. Pinta de color rojo:

- a) "a1" y "a8"
- b) "h1" y "h8"

Esto que has hecho se llama **LAS ESQUINAS**.

22. Explica qué es el **centro** del tablero y escribe las casillas que lo componen. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

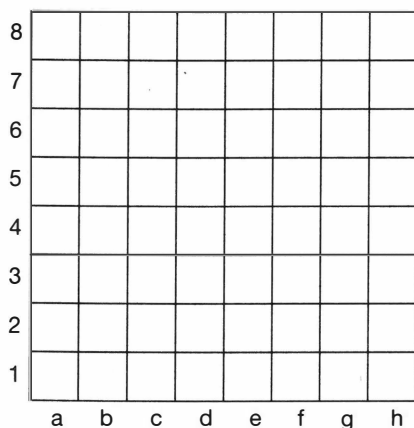
23. Explica qué es el **gran centro** y escribe las casillas que lo componen. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

24. Explica qué es el **flanco de dama** y escribe las casillas que lo componen. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

25. Explica qué es el **flanco de rey** y escribe las casillas que lo componen. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

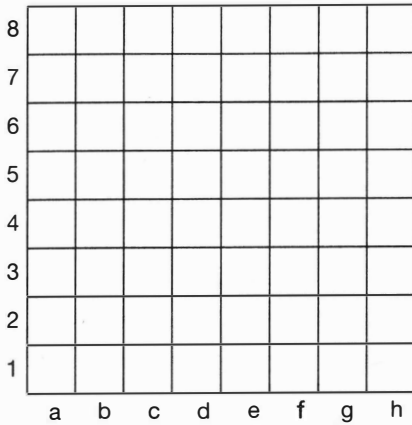
26. Explica qué son las **esquinas** y escribe sus casillas. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

27. En este tablero  
escribe las letras en  
mayúsculas que están a  
continuación y podrás leer  
los diferentes personajes  
del ajedrez.

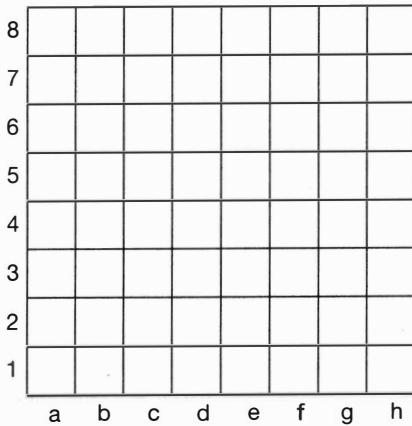


**A:** b7, d3, d5.  
**B:** c6.  
**C:** a8  
**D:** d6.  
**E:** a2, d1, e8, g1.  
**F:** f5.  
**I:** g6.  
**L:** e4, f3, h7.

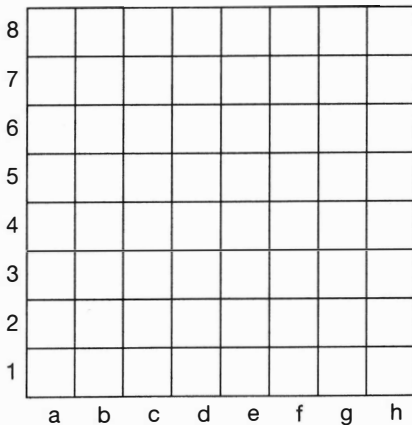
**M:** d4.  
**N:** f1  
**O:** a5, e1, g2.  
**P:** c1.  
**R:** a3, a4, d8.  
**S:** a1, h1.  
**T:** a6.  
**Y:** f8.



28. En este tablero, utilizando sólo cuadrados y diferentes colores para cada casilla, pinta un número del 1 al 9.

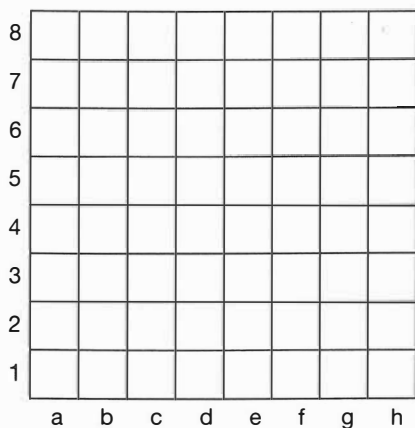


29. En este tablero escribe una letra, utilizando diferentes colores.



30. Utilizando solamente cuadrados y diferentes colores realiza un dibujo.





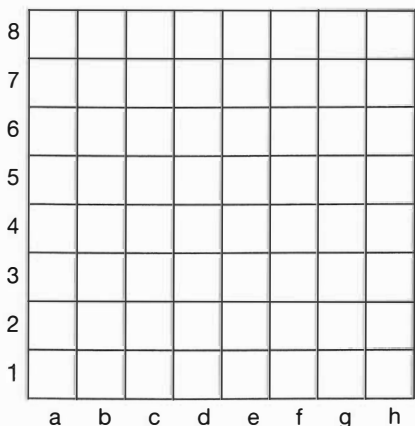
31. En este tablero  
escribe las siguientes  
palabras:

**AJEDREZ, CASILLAS  
y TABLERO.**

*(Cada letra debe  
ocupar una sola casilla.  
Se puede leer en todos  
los sentidos)*

### CÓDIGO

A \_\_\_\_, J \_\_\_\_, E \_\_\_\_, D \_\_\_\_, R \_\_\_\_, E \_\_\_\_, Z \_\_\_\_.  
C \_\_\_\_, A \_\_\_\_, S \_\_\_\_, I \_\_\_\_, L \_\_\_\_, L \_\_\_\_, A \_\_\_\_, S \_\_\_\_.  
T \_\_\_\_, A \_\_\_\_, B \_\_\_\_, L \_\_\_\_, E \_\_\_\_, R \_\_\_\_, O \_\_\_\_.



32. En este tablero  
escribe las siguientes  
palabras:

**FILAS, COLUMNAS  
y DIAGONAL.**

*(Cada letra debe  
ocupar una sola casilla.  
Se puede leer en todos  
los sentidos)*

### CÓDIGO

F \_\_\_\_, I \_\_\_\_, L \_\_\_\_, A \_\_\_\_, S \_\_\_\_.  
C \_\_\_\_, O \_\_\_\_, L \_\_\_\_, U \_\_\_\_, M \_\_\_\_, N \_\_\_\_, A \_\_\_\_, S \_\_\_\_.  
D \_\_\_\_, I \_\_\_\_, A \_\_\_\_, G \_\_\_\_, O \_\_\_\_, N \_\_\_\_, A \_\_\_\_, L \_\_\_\_.

# L A S F I L A S

Se llama **fila** a cada una de las ocho líneas de casillas horizontales respecto a los jugadores cuando el tablero está en posición de juego.

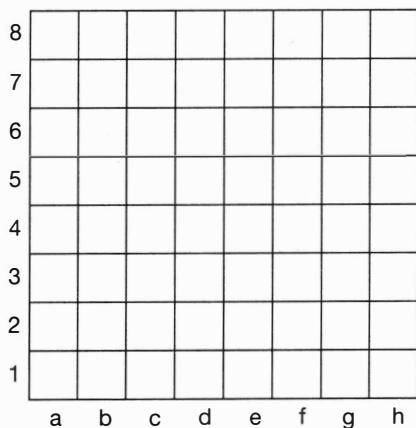
Hay ocho **filas** y se reconocen según el número: **1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª, 8ª**.

Cada fila tiene ocho casillas.

Toda fila tiene a su vez cuatro casillas de color blanco y otras cuatro de color negro.

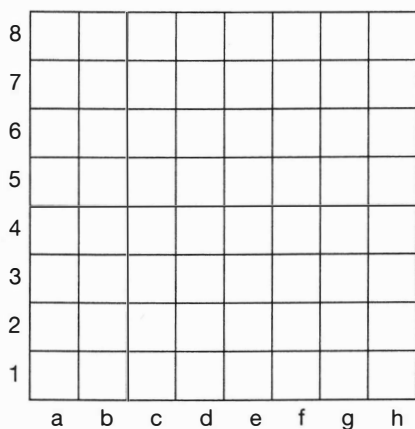
Fila base o fila 1ª es aquella en la cual se sitúan el rey, la dama, los alfiles, los caballos y las torres al inicio de la partida.

## ACTIVIDADES



1 En este tablero pinta de color:

- a) **Verde:** La fila tercera.
- b) **Amarillo:** La fila séptima.
- c) **Azul:** La fila octava.



2. En este tablero  
pinta de color:

a) **Rojo:** a5, b5, c5,  
d5, e5, f5, g5, h5

b) **Azul:** a8, b8, c8,  
d8, e8, f8, g8, h8

Esto que has hecho  
se llama **FILA**.

3. Explica con tus propias palabras qué es una fila. \_\_\_\_\_

---



---

4. ¿Cuántas filas hay en total? \_\_\_\_\_

5. Completa. 1ª, \_\_, 3ª, \_\_, \_\_ 6ª, \_\_, 8ª.

6. ¿A qué se llama fila base? \_\_\_\_\_

---



---

7. Escribe las casillas de la fila segunda. \_\_\_\_\_

---



---

8. ¿Todas las filas tienen el mismo número de casillas? \_\_\_\_\_

9. ¿Cuántas casillas tiene una fila? \_\_\_\_\_

10. ¿Cuántas casillas blancas tiene una fila? \_\_\_\_\_

11. ¿Cuántas casillas negras tiene una fila? \_\_\_\_\_

12. Dibuja tres líneas horizontales en este rectángulo.

13. Completa:

a) a7, \_\_\_\_, \_\_\_\_, d7, \_\_\_\_, f7, \_\_\_\_, \_\_\_\_.

b) a2, b2, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, g2, \_\_\_\_.

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

15. En este tablero pinta de color:

a) **Rojo:** Las filas primera, segunda, séptima y octava.

b) **Amarillo:** Las filas tercera, cuarta, quinta y sexta.

14. ¿A qué país pertenece esta bandera? \_\_\_\_\_

8	2	x	3	-	1	+	4	=
7								
6	5	-	1	:	2	+	6	=
5								
4	8	-	3	x	2	-	3	=
3								
2	4	+	3	x	1	-	1	=
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

15. Realiza **mentalmente** las operaciones matemáticas de estas filas y escribe los resultados.

Fila 2 =              Fila 6 =  
Fila 4 =              Fila 8 =

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

16. En este tablero pinta la bandera de **ARGENTINA** y luego escribe el código.

**FILAS    COLORES**

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

17. En este tablero pinta la bandera de **LA RIOJA** y luego escribe el código.

**FILAS    COLORES**



8	Q	A	D	N	O	D	E	R
7	A	N	E	G	R	A	U	P
6	E	D	F	Y	U	S	C	O
5	S	E	M	I	F	U	S	A
4	F	A	C	N	A	L	B	I
3	J	H	F	U	S	A	G	J
2	A	E	H	C	R	O	C	G
1	B	M	B	G	F	E	W	X
	a	b	c	d	e	f	g	h

18. Localiza en este tablero y luego pinta de color **amarillo** las seis notas musicales:

**REDONDA, BLANCA, NEGRA, CORCHEA, FUSA, SEMIFUSA.**

8	A	M	A	P	O	L	A	S
7	D	S	E	R	R	A	D	A
6	S	F	G	I	O	J	N	L
5	A	D	A	L	U	B	O	L
4	F	H	E	N	D	I	D	A
3	A	R	E	T	N	E	D	F
2	A	A	D	I	T	R	A	P
1	D	E	N	T	A	D	A	H
	a	b	c	d	e	f	g	h

19. Localiza y luego pinta de color **amarillo** las seis clases de hojas:

**ENTERA, SERRADA, DENTADA, LOBULADA, HENDIDA, PARTIDA.**

8	C	U	E	R	P	A	D	R
7	W	A	T	S	I	V	Q	E
6	S	G	U	S	T	O	F	N
5	S	F	T	O	T	C	A	T
4	A	S	R	T	U	B	N	C
3	M	U	I	O	T	G	H	N
2	O	L	F	A	T	O	A	S
1	D	O	D	U	O	I	D	O
	a	b	c	d	e	f	g	h

20. Localiza y luego pinta de color **amarillo** los cinco sentidos del cuerpo humano:

**VISTA, GUSTO, TACTO, OLFATO, OÍDO.**

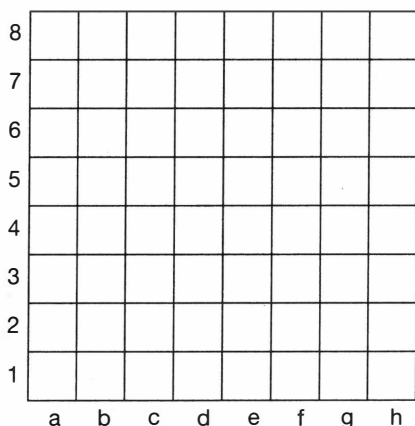
# L A S C O L U M N A S

Se llama columna a cada una de las ocho **filas** o líneas **verticales** respecto a los jugadores cuando el tablero está en posición de juego.

Hay ocho columnas y se representan por las letras: **a, b, c, d, e, f, g, h.**

Cada columna tiene ocho casillas.

## ACTIVIDADES



1 En este tablero  
pinta de color:

- a) **Rojo**: La columna "b"
- b) **Azul**: La columna "f"

Esto que has hecho  
son **dos columnas**.

2. ¿Cuántas columnas tiene un tablero de ajedrez? \_\_\_\_\_.

3. Escribe las letras por las que se reconocen las columnas.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

4. ¿Todas las columnas tienen el mismo número de casillas?

\_\_\_\_\_.

5. Nombra las letras y números que componen la columna "d".

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

6. ¿Cuántas casillas tiene una columna? \_\_\_\_\_.

7. ¿Cuántas casillas blancas tiene una columna? \_\_\_\_\_.

8. ¿Cuántas casillas negras tiene una columna? \_\_\_\_\_.

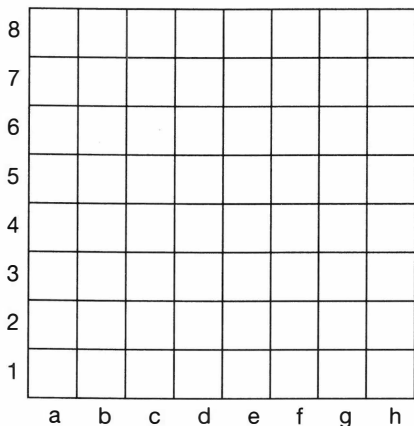
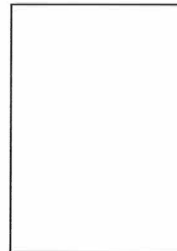
9. Escribe correctamente las casillas de la columna "c".

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

10. Explica con tus propias palabras qué es una columna. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

11. Dibuja tres líneas verticales en este rectángulo.



12. En este tablero pinta de colores las siguientes columnas:  
 "a" y "b" de color **marrón**  
 "c" y "d" de color **blanco**  
 "e" y "f" de color **azul**  
 "g" y "h" de color **amarillo**.

13. ¿A qué comunidad autónoma española pertenece esta bandera? \_\_\_\_\_

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

14. En este tablero pinta la bandera de **BÉLGICA** y luego escribe el código.

**COLUMNAS COLORES**

15. Escribe las casillas que faltan en la serie:

- a) **a1**, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **a5**, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **a8**.  
 b) \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **c3**, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **c7**, \_\_\_\_\_.  
 c) \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **d8**.  
 d) \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **f5**, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.  
 e) \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, **h4**, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

8	4		6		3		5	
7	+		:		×		-	
6	2		3		4		4	
5	×		-		:		+	
4	1		1		2		3	
3	:		×		-		×	
2	3		4		5		2	
1	=		=		=		=	
	a	b	c	d	e	f	g	h

16. Realiza **mentalmente** las operaciones señaladas en estas columnas y escribe los resultados.

Columna "a" =  
 Columna "c" =  
 Columna "e" =  
 Columna "g" =

8	B	V	Q	S	Z	W	T	X
7	A	C	Y	I	N	A	K	Ñ
6	R	V	A	A	A	R	V	O
5	R	M	A	P	C	E	A	Z
4	A	V	O	L	L	D	L	I
3	N	F	V	A	O	L	L	C
2	C	T	M	M	V	A	E	A
1	O	A	R	E	K	C	A	M
	a	b	c	d	e	f	g	h

17. Localiza en estas columnas y luego pinta de **amarillo** las seis formas más características del relieve canario:

**VOLCÁN, BARRANCO, CALDERA, MALPAÍS, VALLE y MACIZO.**

8	S	S	A	S	V	B	A	N
7	E	O	L	O	E	S	N	Z
6	M	L	T	T	U	O	I	E
5	D	U	F	A	H	R	M	R
4	U	M	D	R	R	R	B	T
3	A	U	H	T	E	I	O	O
2	Y	C	I	S	R	C	S	P
1	H	B	O	E	S	A	Y	E
	a	b	c	d	e	f	g	h

18. Localiza en estas columnas y luego pinta de **amarillo** las casillas donde están los cuatro tipos de nubes:

**ESTRATOS, CIRROS, CÚMULOS y NIMBOS.**

8	T	R	S	S	R	F	Y	U
7	R	F	W	I	Y	L	H	Q
6	E	G	O	G	A	U	I	A
5	Z	D	Ñ	L	N	S	O	R
4	E	I	A	O	A	T	S	O
3	M	A	F	H	M	R	C	H
2	E	D	G	B	E	O	B	P
1	S	I	S	E	S	A	N	A
	a	b	c	d	e	f	g	h

19. Localiza en estas columnas y luego pinta de **amarillo** las casillas donde están las seis unidades de tiempo:

**MES, AÑO, SEMANA, SIGLO, DÍA, HORA y LUSTRO.**

# L A S D I A G O N A L E S

Se llama diagonal al conjunto de casillas de un mismo color, que están en sentido oblicuo, partiendo de la posición normal del tablero.

Hay veintiséis (26) diagonales. Trece son de color blanco y otras trece son de color negro.

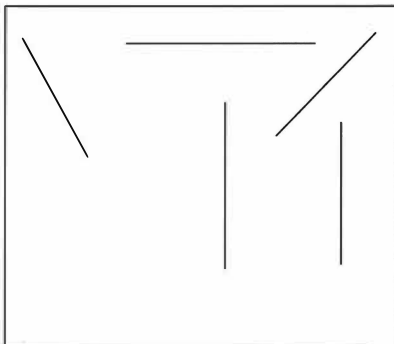
Todas las diagonales no tienen el mismo número de casillas.

## ACTIVIDADES

1. Busca en el diccionario y luego explica con tus propias palabras el significado de oblicuo. \_\_\_\_\_

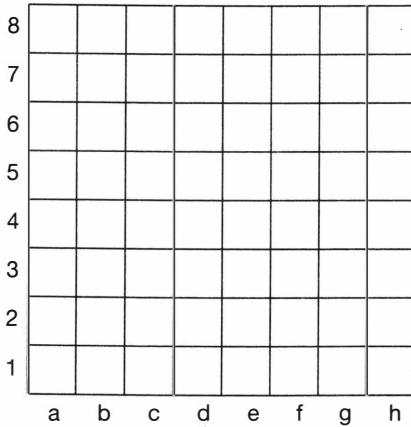
---

---



2. En este rectángulo pinta de color:

- a) **Verde:** Las líneas horizontales.
- b) **Azul:** Las líneas verticales.
- c) **Rojo:** Las líneas oblicuas.



3. En este tablero  
pinta de color:

d) Verde: a3, b4, c5,  
d6, e7, f8.

e) Azul: d1, e2, f3, g4,  
h5.

Esto que has hecho son  
**DIAGONALES.**

4. Explica con tus propias palabras qué es una diagonal. \_\_\_\_\_

5. ¿Cuántas diagonales hay en total? \_\_\_\_\_

6. ¿Todas las diagonales tienen el mismo número de casillas?  
\_\_\_\_\_

7. ¿Cuántas diagonales hay de color negro? \_\_\_\_\_

8. ¿Cuántas diagonales hay de color blanco? \_\_\_\_\_

9. ¿Cuántas diagonales hay que tengan dos casillas? \_\_\_\_\_

10. ¿Cuántas diagonales hay que tengan tres casillas? \_\_\_\_\_

11. ¿Cuántas diagonales hay que tengan cuatro casillas? \_\_\_\_\_

12. ¿Cuántas diagonales hay que tengan cinco casillas? \_\_\_\_

13. ¿Cuántas diagonales hay que tengan seis casillas? \_\_\_\_

14. ¿Cuántas diagonales hay que tengan siete casillas? \_\_\_\_

15. ¿Cuántas diagonales hay que tengan ocho casillas? \_\_\_\_

16. Escribe las casillas que contiene la diagonal que va desde "f1" hasta "a6". \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_

17. Escribe correctamente las casillas comprendidas en la diagonal que va desde "d8" hasta "a5". \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_

18. Completa las series.

a) a1, \_\_\_\_, \_\_\_\_, d4, \_\_\_\_, \_\_\_\_, g7, \_\_\_\_

b) f1, \_\_\_\_, \_\_\_\_

c) f1, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_

d) d8, \_\_\_\_, \_\_\_\_, g5, \_\_\_\_

e) d8, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_

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

19. En este tablero pinta la bandera de **GALICIA** y escribe luego el código.

**COLORES DIAGONAL**



8	C	X	A	O	Q	U	E	I
7	O	O	O	G	N	P	I	O
6	B	V	N	S	U	A	A	Y
5	R	Z	A	V	U	D	L	R
4	O	E	T	C	E	T	O	L
3	P	Q	C	Y	N	X	B	D
2	U	W	I	T	I	Ó	O	O
1	A	T	O	N	O	N	C	M
	a	b	c	d	e	f	g	h

20. Localiza en estas diagonales y luego pinta de **amarillo** seis clases de ángulos:

**LLANO, RECTO,  
CÓNCAVO,  
CONVEXO, AGUDO  
y OBTUSO.**

8	Q	W	M	U	T	A	R	F
7	Z	F	Y	I	L	O	R	K
6	L	S	B	U	T	O	F	P
5	D	I	T	I	N	É	E	O
4	A	Ó	B	T	M	R	I	N
3	R	Ú	A	U	O	D	E	S
2	C	L	R	N	A	T	O	R
1	G	A	É	R	R	C	I	A
	a	b	c	d	e	f	g	h

21. Localiza en estas diagonales y luego pinta de color **amarillo** siete huesos del cuerpo humano.

**FRONTAL, FÉMUR,  
RÓTULA, TIBIA,  
PERONÉ, RADIO  
y CÚBITO.**

8	R	I	O	M	A	O	T	U
7	A	W	A	N	G	P	O	T
6	I	I	E	R	Y	N	A	Z
5	Z	V	O	J	E	D	O	T
4	A	S	H	T	A	R	R	M
3	R	M	N	B	R	I	I	R
2	S	E	E	A	G	J	R	I
1	C	C	N	O	O	Z	Y	O
	a	b	c	d	e	f	g	h













22. Localiza en estas diagonales y luego pinta de **amarillo** ocho clases de cereales:

**TRIGO, CENTENO,  
AVENA, CEBADA,  
MAÍZ, ARROZ, MIJO  
y SORGO.**

# LOS PERSONAJES

Los personajes son las piezas que cada jugador posee al inicio de la partida.

En el siguiente cuadro tenemos el número, las piezas, las iniciales, los símbolos y los valores de cada una de las piezas.

NÚMERO	PIEZAS	INICIALES	VALORES	SÍMBOLOS
Uno	Rey	R		 
Una	Dama	D	9 peones	 
Dos	Torres	T	5 peones	 
Dos	Caballos	C	3 peones	 
Dos	Alfiles	A	3 peones	 
Ocho	Peones		1 peón	 

Si te fijas bien en el cuadro anterior, notarás que el **rey** no tiene valor numérico alguno ya que no se puede comparar con ninguna otra pieza porque es lo que está en juego y tan pronto se le dé jaque mate al **rey** la partida habrá terminado. Y si no se puede matar al **rey**, la partida se declara tablas.

Los **peones** no llevan iniciales porque se reconocen por la casilla que ocupan en el tablero, o sea nombrando la letra y el número de la casilla que ocupan.

Para asignar los valores a cada pieza se ha tomado como referencia el valor del **peón**, que es uno. Sin embargo, este valor sirve para la parte teórica; la práctica es muy diferente ya que si un jugador advierte que conseguirá jaque mate en muy pocas jugadas, podrá entregar una **dama** (que vale 9 **peones**, por un **caballo**, que vale tres **peones** o incluso por un **peón**).

Los nombres y las abreviaturas de los personajes en los idiomas inglés y francés son los siguientes:

PERSONAJES	INGLÉS	ABREV.	FRANCÉS	ABREV.
Rey	King	K	Roi	R
Dama	Queen	Q	Dame	D
Torre	Rook	R	Tour	T
Caballo	Knight	N	Cavalier	C
Alfil	Bishop	b	Fou	F
Peón	Pawn	P	Pion	P

## ACTIVIDADES

1. ¿Cuántos personajes posee cada jugador al inicio de la partida? \_\_\_\_\_

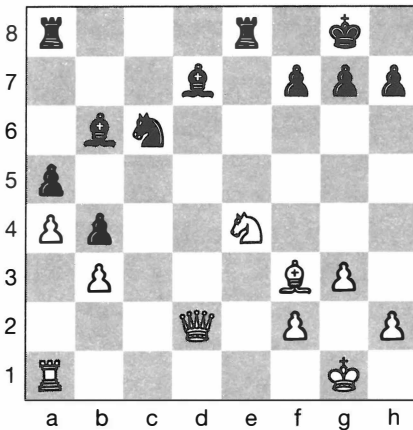
2. ¿Cuánto es la suma de todos los valores que posee cada jugador al inicio de la partida? \_\_\_\_\_.

3 Explica por qué el **rey** no tiene valor comparativo con otras piezas. \_\_\_\_\_

4 Escribe, al lado de estas iniciales, el nombre completo.

D=      R=      C=      T=      P=      A=

5. Dibuja lo mejor que puedas los símbolos de los personajes.



6. Escribe a continuación el valor numérico de esta posición.

a) Valor de las blancas \_\_\_\_

b) Valor de las negras \_\_\_\_

7. Escribe a continuación los nombres y las abreviaturas de los personajes en inglés.

Rey \_\_\_\_\_ Dama \_\_\_\_\_ Torre \_\_\_\_\_

Caballo \_\_\_\_\_ Alfil \_\_\_\_\_ Peón \_\_\_\_\_

8. Escribe a continuación los nombres y las abreviaturas de los personajes en francés.

Rey \_\_\_\_\_ Dama \_\_\_\_\_ Torre \_\_\_\_\_

Caballo \_\_\_\_\_ Alfil \_\_\_\_\_ Peón \_\_\_\_\_

# COLOCACIÓN DE LOS PERSONAJES

Las piezas blancas irán colocadas en las filas primera y segunda.

Las piezas negras irán colocadas en las filas séptima y octava.

Recuerda que para jugar correctamente al ajedrez debes tener presente que, colocada tu mano derecha sobre el tablero, la primera casilla debe ser blanca. Pues bien, en esa casilla -"h1"- se coloca una **torre**. En la otra esquina -"a1" - se coloca la otra **torre**. Al lado de las **torres** van los **caballos**, o sea en las casillas "b1" y "g1". Al lado de los **caballos** colocaremos los **alfiles** en "c1" y "f1".

Faltan por colocar dos personajes mayores -el **rey** y la **dama**- y tenemos dos casillas libres aún. Una casilla es de color blanco y la otra es negra. ¿De qué color es la **dama** que tienes? Blanca. Muy bien. Entonces irá colocada en la casilla blanca, y el **rey** en la otra casilla.



## ACTIVIDADES

1. Escribe correctamente la casilla donde deben ir colocados todos estos personajes.

**BLANCAS.** Rey \_\_\_\_\_ Dama \_\_\_\_\_ Torres \_\_\_\_\_  
Caballos \_\_\_\_\_ Alfiles \_\_\_\_\_.

**NEGRAS.** Rey \_\_\_\_\_ Dama \_\_\_\_\_ Torres \_\_\_\_\_  
Caballos \_\_\_\_\_ Alfiles \_\_\_\_\_.

2. Explica con tus propias palabras dónde va colocada la dama. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿En qué fila van colocados los **peones blancos**? \_\_\_\_\_

4. ¿En qué fila van colocados los **peones negros**? \_\_\_\_\_

5. Practica en tu tablero la colocación de los personajes.

# LA POSICIÓN

Se llama posición a la estructura o colocación en el tablero de los **peones** y piezas de los dos bandos en un momento dado de la partida.

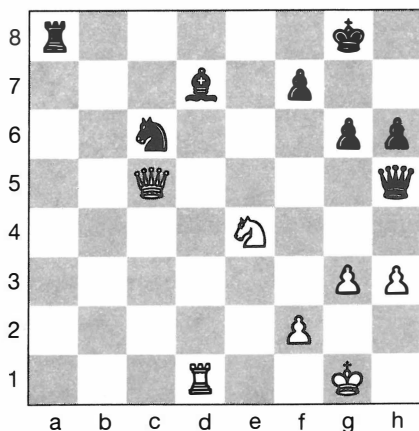
Para anotar una posición se indica la inicial de la pieza, en mayúscula, seguida de la casilla donde la pieza esté colocada.

Recuerda que los **peones** no llevan iniciales; se les reconocen por la casilla que ocupen.

La posición se emplea para saber si el bando de las **blancas** está mejor, igual o peor que el de las **negras**, para analizar una partida, para dar mate en una, dos o más jugadas, etc.

## ACTIVIDADES

1. Busca en el diccionario el significado de posición y luego explícalo con tus propias palabras. \_\_\_\_\_



2. Escribe la posición de las piezas de este diagrama.

BLANCAS. \_\_\_\_

\_\_\_\_\_

NEGRAS. \_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Coloca en tu tablero esta posición:

a) **BLANCAS.** Rg1, Th4, Cg4, Ce7, f2, g2, h2.

b) **NEGRAS.** Rb8, Ta8, Tf8, Df7, a7, b7, c7.

3. Invéntate una posición. Escríbela en tu cuaderno. Intercámbiala con un compañero o una compañera. Luego comprueba si ambas coinciden.



# EL SISTEMA ALGEBRAICO

Las partidas de ajedrez deben ser anotadas para después analizarlas y descubrir los aciertos y errores que se han cometido.

Hay varios sistemas para anotar una partida de ajedrez. Nosotros emplearemos el sistema algebraico. Este sistema es muy sencillo. Vamos a explicarlo:

a) Los movimientos se anotan indicando la casilla de origen o de salida, seguida de un guión (-) y a continuación la casilla de llegada. (Hoy en día se utiliza más la simplificada, que consiste en anotar sólo la casilla de llegada y si dos piezas pueden ir a una misma casilla se debe anotar la casilla de salida, para saber qué pieza se ha movido.)

b) Cuando es una pieza mayor la que se mueve, se antepone, en mayúscula, su letra inicial; por ejemplo:

**R** si es el **rey** el que se mueve.

**D** si es la **dama**.

**T** si es la **torre**.

**C** si es el **caballo**.

**A** si es el **alfil**.

Recuerda que los peones no llevan iniciales.

c) Cuando una pieza "**captura o come**" a otra, en vez del guión se escribe el signo (**x**).

d) Otros signos que se utilizan:

1. **Enroque corto**

**+** **Jaque**

**i** **Buena jugada**

**=** **Coronación del peón**

**O-O-O** **Enroque largo**

**++** **Jaque mate**

**?** **Mala jugada**

**a.p.** **Comer al paso**

## ACTIVIDADES

1. Explica por qué se deben anotar las partidas de ajedrez. —

---



---

2. Explica cómo se anotan los movimientos. —

---



---

3. Cuando es una pieza mayor la que se mueve, ¿qué se le antepone? —

---

4. Cuando una pieza "captura o come", ¿qué signo se escribe?

---

5. Explica qué significan estos signos:

? =

i =

O-O =

=

O-O-O =

a.p. =

+ =

+ + =

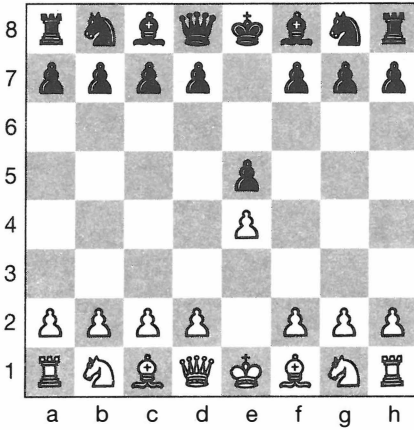
6. Explica cómo escribimos la colocación de los **peones** en una posición. —

---

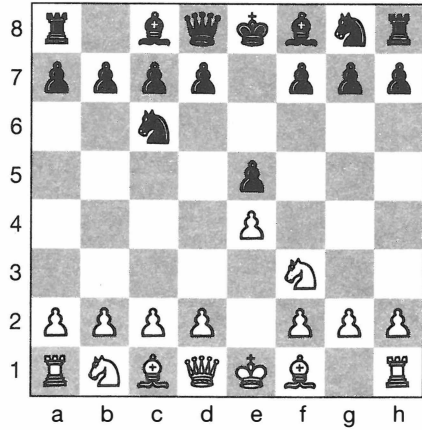


---

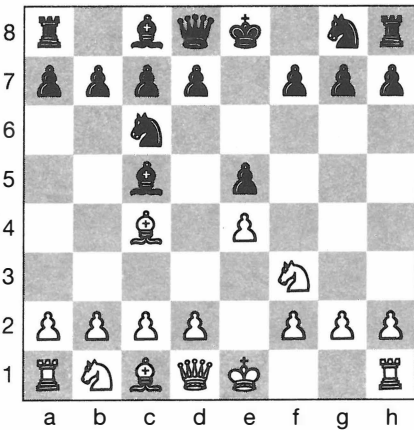
7. Escribe debajo de los siguientes diagramas los movimientos realizados



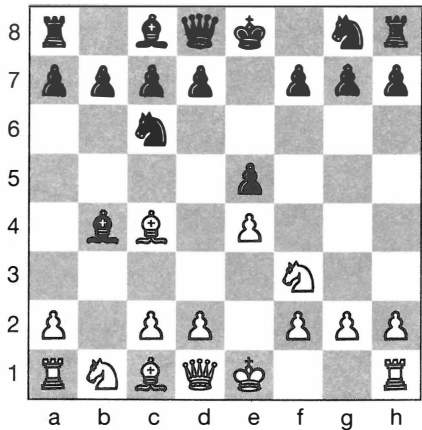
BLANCAS 1. NEGRAS 1.



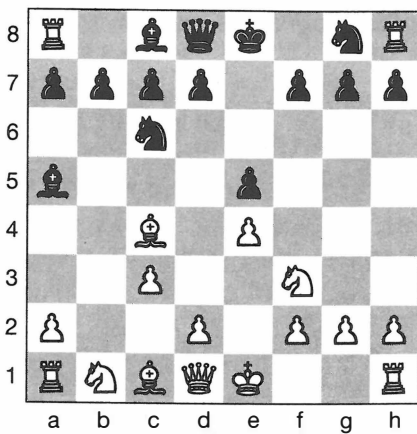
BLANCAS 2. NEGRAS 2.



BLANCAS 3. NEGRAS 3.



BLANCAS 4. NEGRAS 4.

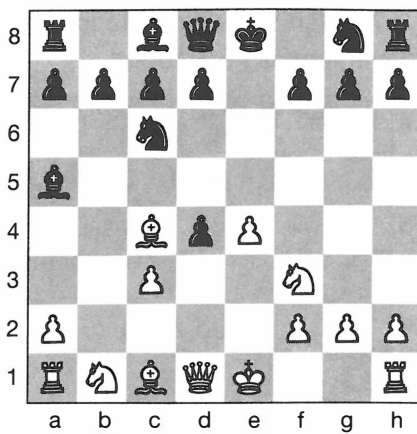


BLANCAS

5.

NEGRAS

5.

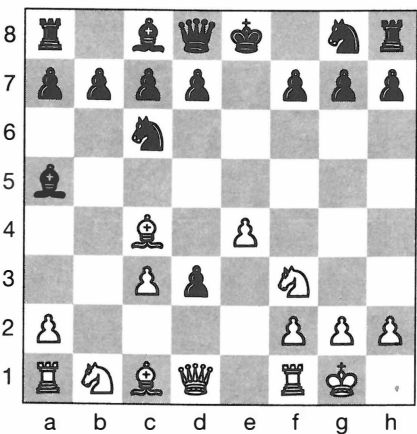


BLANCAS

6.

NEGRAS

6.

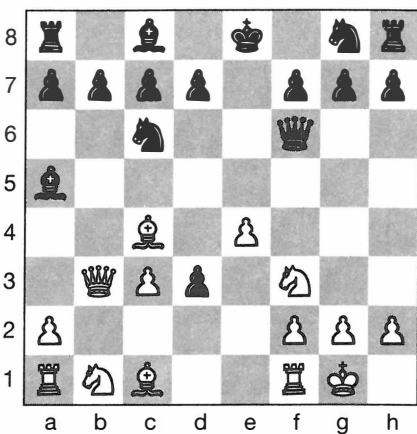


BLANCAS

7.

NEGRAS

7.



BLANCAS

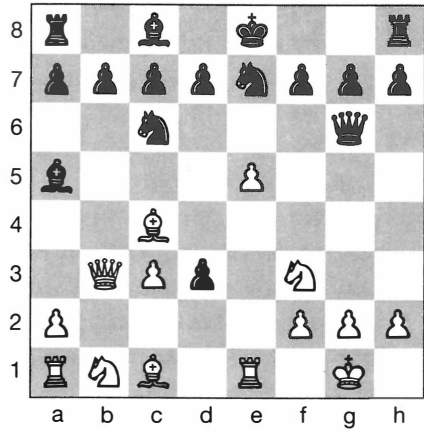
8.

NEGRAS

8.



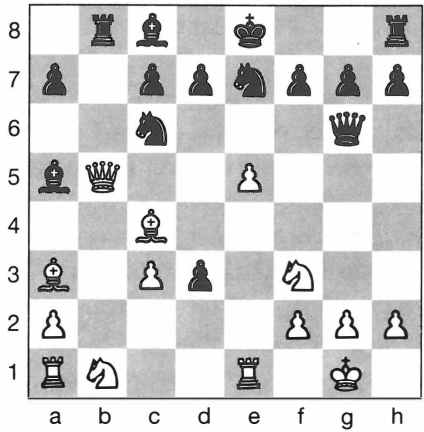
BLANCAS 9.  
NEGRAS 9.



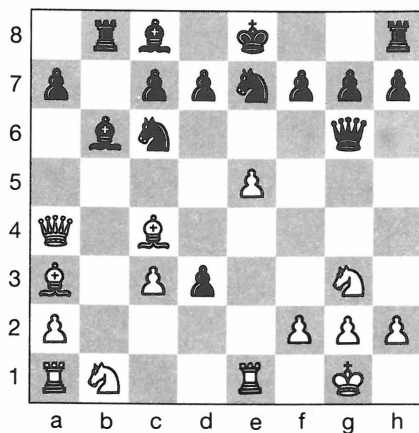
BLANCAS 10.  
NEGRAS 10.



BLANCAS 11.  
NEGRAS 11.

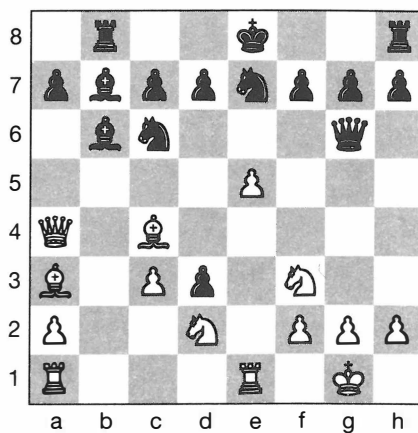


BLANCAS 12.  
NEGRAS 12.



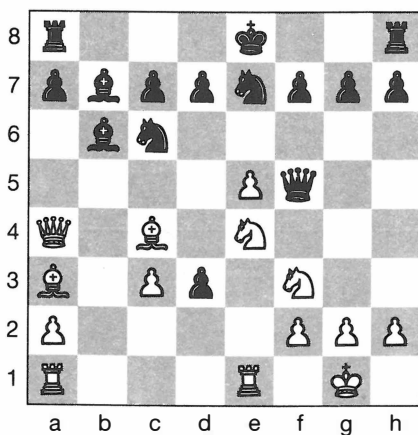
**BLANCAS**  
13.

**NEGRAS**  
13.



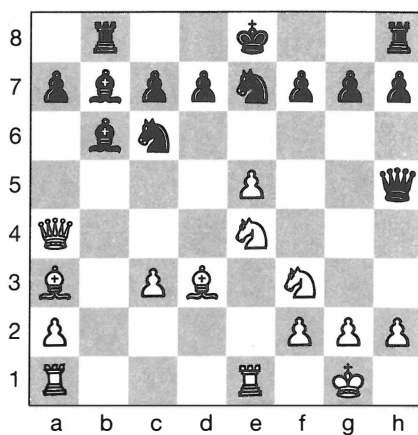
**BLANCAS**  
14.

**NEGRAS**  
14.



**BLANCAS**  
15.

**NEGRAS**  
15.



**BLANCAS**  
16.

**NEGRAS**  
16.



BLANCAS 17. NEGRAS 17.



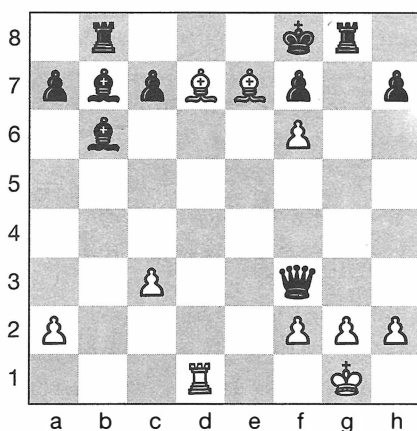
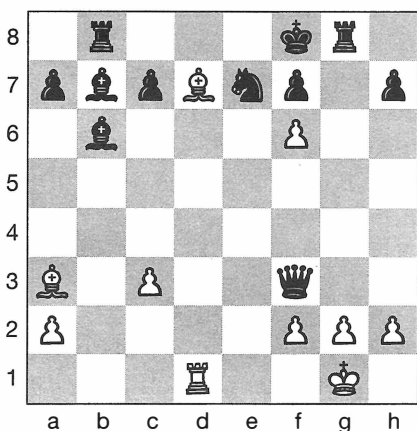
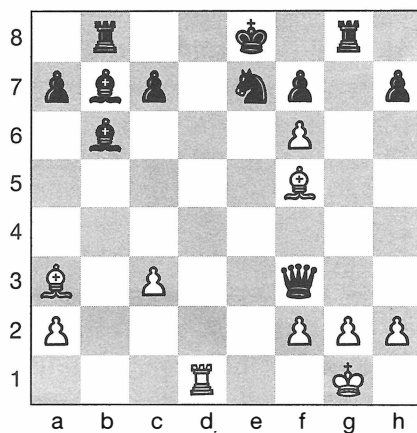
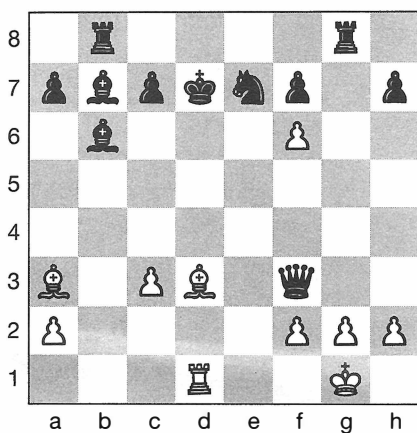
BLANCAS 18. NEGRAS 18.



BLANCAS 19. NEGRAS 19.



BLANCAS 20. NEGRAS 20.



Esta partida fue jugada en Berlín en el año 1852 entre ANDERSEN (blancas) y DUFRESNE (negras). Ha pasado a la historia del Ajedrez como "SIEMPREVIVA"



# JUEGOS DIDÁCTICOS RELACIONADOS CON EL AJEDREZ

## EL JUEGO DE LAS CASILLAS

**OBJETIVO:** CONOCER FILAS, COLUMNAS Y DIAGONALES, ASÍ COMO FAMILIARIZARSE CON EL COLOR DE LAS CASILLAS

**MATERIAL.** En una tabla o cartón de 50 x 50 cm se dibujan las 64 casillas de 6 x 6 cm y se pintan como si fuese un tablero de ajedrez, escribiendo también las letras y los números en sus lados correspondientes.

Se confeccionan, de madera o cartón, 64 fichas de 6 x 6 cm de lado, donde se escribirán las letras y números de todas las casillas; por ejemplo, en una "a1", en otra "a2", en otra "a3", y así sucesivamente hasta completar las sesenta y cuatro casillas.

**DESARROLLO DEL JUEGO.** El número de jugadores puede ser ilimitado, aunque lo aconsejable, para una mayor comprensión del juego, es de cuatro o cinco jugadores por tablero.

Colocadas las fichas boca abajo, cada jugador deberá coger cinco fichas. El resto de las fichas se amontonan colocándolas al lado del tablero.

El jugador que inicie la partida colocará una ficha, por ejemplo: "e4"; el siguiente jugador deberá colocar una ficha de la columna "e" si se juega a columnas, o cualquier ficha que tenga el número "4" si se juega a filas, o, "d5", "d3", "f5" o "f3" si se juega a diagonales. (Se recomienda que antes de empezar se llegue a un acuerdo si se quiere jugar a filas,

columnas o diagonales.) Si el jugador número dos no posee ninguna ficha que pueda ser colocada correctamente, cogerá una del montón y si ésta se puede colocar en el lugar adecuado, lo hará; si no es así, la retendrá en su poder para una posterior jugada, pasando el turno al tercer jugador, que realizará la misma acción que el jugador anterior. Ganará el jugador que primero coloque todas sus fichas.

Una vez colocadas todas las fichas correctamente sobre el tablero, en equipo o bien individualmente, se deberá comprobar si el alumnado posee un completo conocimiento del tablero preguntándose entre sí, si determinadas casillas son de color blanco o negro, anotándose los resultados obtenidos para ir desarrollando la capacidad de deducción lógica.


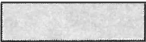



## JUEGO DE DESCUBRIR EL CÓDIGO

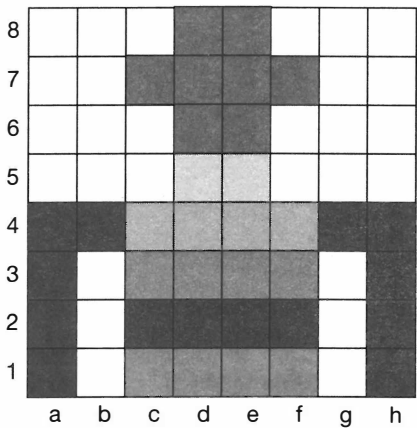
### OBJETIVO: LOCALIZAR CASILLAS

**MATERIALES.** Fotocopias de tableros totalmente en blanco. Dibujos de figuras cuadradas hechos en tableros, pegados en un trozo de cartulina y numeradas. El código de estos dibujos numerados coincidirá con los dibujos de la cartulina.

**DESARROLLO.** A cada alumno o alumna se le entregará un tablero totalmente en blanco y un código numerado; cada uno deberá descifrar el código y realizar el dibujo en la fotocopia del tablero totalmente en blanco .

Cuando haya terminado, se comprobará si coincide con el de la cartulina.

		FICHA N.1
COLORES		CASILLAS
Azul		a1, a2, a3, a4, b4, c2, d2, e2, f2, g4, h1, h2, h3, h4.
Gris		d5, e5.
Celeste		c1, d1, e1, f1, c3, d3, e3, f3.
Rojo		c7, d6, d7, d8, e6, e7, e8, f7.
Verde		c4, d4, e4, f4.



### JUEGO DE ACERTAR LAS CASILLAS

### OBJETIVO: DEDUCIR EL COLOR DE LAS CASILLAS

**MATERIALES.** Al alumnado se le entregará una ficha parecida o igual a ésta:

Nombre \_\_\_\_\_ Nivel \_\_\_\_\_ Tiempo \_\_\_\_\_

Escribe una "B" o una "N" si la casilla es blanca o negra.

a4	e1	a2	e5
b7	f5	b5	f3
c2	g6	c7	g6
d8	h3	d8	h4

**DESARROLLO.** Sin tener tableros a la vista del alumnado, esta prueba se debe realizar una vez al mes, registrando el tiempo empleado en su ejecución así como los resultados obtenidos.

## JUEGO DE ACERTAR LA POSICIÓN

### OBJETIVO: DESARROLLAR LA MEMORIA VISUAL

**MATERIALES.** Al alumnado se le entregará una ficha como la que sigue:

Nombre \_\_\_\_\_ Nivel \_\_\_\_\_





POSICIÓN DE LAS BLANCAS \_\_\_\_\_

POSICIÓN DE LAS NEGRAS \_\_\_\_\_

**DESARROLLO.** Consiste en dividir la clase en dos grupos formando parejas. Un grupo se queda fuera del aula mientras que el otro, individualmente, coloca como desee 6 piezas de ajedrez, tres blancas y tres negras, y escribe la posición.

Cuando todos hayan terminado de escribir la posición, el grupo que estaba fuera del aula entra y dirigiéndose a su pareja ya previamente establecida tiene dos minutos para comprobar si la posición es correcta y procurar retener la colocación de las piezas en el tablero. Transcurridos estos dos minutos se guardan y se mezclan con las demás piezas en sus respectivas cajas y a partir de ahí, sin tiempo límite, se debe colocar lo más acertadamente posible la posición original.

# BIBLIOGRAFÍA

-  **CARPINTERO, Javier, "Curso de Ajedrez", Gráficas Almeida, Cuenca.**
-  **GONNEAU, Patrick, "¡Juega!", Ediciones Martínez Roca, S.A. Barcelona, 1991.**
-  **IBERO, Ramón, "Diccionario de Ajedrez", Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1983.**
-  **MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, Javier, "Dossier de Actividades del Alumno", Gráficas Navarro, S.L., Valencia, 1991.**



# EL AJEDREZ EN LA ESCUELA

ISBN: 84-8019-557-6



9 788480 195577