

ENCUENTROS ESTUDIANTILES DE RESOLUCION DE PROBLEMAS

A TRAVES DEL AJEDREZ - **ENERPA**

**CUADERNILLO DE EJERCITACIONES Nº 1 (4º y 5º grados primaria)**

1. Introducción y aclaraciones para entrenadores: la presente Olimpiada se caracteriza en lo específico y para el año 2007 por:

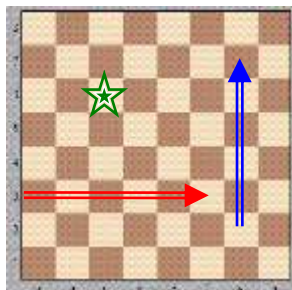
- su adecuación en todo lo organizativo y reglamentario a los lineamientos de la Comisión Provincial de Actividades Científicas y Tecnológicas Juveniles (COPRACyT) de Misiones;
- 3 (tres) Niveles de competencia (1: 4º año, 2: 5º año y 3: 6º año EGB 2) y 4 (cuatro) categorías de problemas (Ajedrecísticos de Mate-Ajedrecísticos de Valoración Posicional-de Resoluciones Lúdicas-Interdisciplinarios o Curriculares) para cada uno de ellos;
- 2 (dos) instancias de competencia (escolar y provincial) sin una intermedia Zonal;
- estar abierta a la participación de TODAS las escuelas misioneras, con la condición de que **los alumnos** participantes **conozcan suficientemente el AJEDREZ** (sin importar donde lo hayan aprendido) y que sean **acompañados/entrenados por un DOCENTE también con conocimientos mínimos del juego**, del establecimiento al que representan;
- su carácter de “experiencia piloto”, que demandará tanto la tolerancia como la sana crítica y colaboración de todos para evaluar la pertinencia y utilidad de **la Resolución de Problemas a través del AJEDREZ** como herramienta educativa.
- Los tipos y definición de Problemas a resolver por los alumnos serán:
  - a) **Problemas Ajedrecísticos de Mate:** Soluciones en la cantidad de jugadas estipuladas para cada NIVEL, avanzando desde los cuadernillos hasta la instancia provincial de menor a mayor dificultad.  
Se podrán incluir problemas de ganancia de material en la misma cantidad de jugadas. Se incluirán asimismo algunos problemas para tablas en la misma cantidad de jugadas.
  - b) **Problemas Ajedrecísticos de Valoración o evaluación posicional:** Posiciones críticas simples de acertar jugadas posicionales o enunciar planes mono-escalonados sencillos. Soluciones abiertas con respuestas de análisis subjetivos escritos y enumeración de jugadas o breves variantes. Con manipulación de piezas y tablero en los tres NIVELES.
  - c) **Problemas de resoluciones lúdicas:** Referidos a entretenimientos de ajedrez no convencional (ta-te-drez, ajedrez progresivo, ajedrez chino, piezas fantasma, etc) que comprometan su habilidad para resolver acertijos, conjeturar, descubrir pistas y ejercitar sus competencias viso-perceptivas y espaciales.
  - d) **Problemas inter-disciplinarios (o curriculares):** Con vinculación real de conceptos o procedimientos asimilables entre el ajedrez y otras disciplinas del diseño curricular (matemática, lengua, tecnología, artística, educación física y otras). Denotarán el grado de profundización alcanzado por los investigadores y docentes de ajedrez en tratamientos epistemológicos no superficiales en lo inter-disciplinario.
  - e) **Problemas de invención/composición:** creación/recreación de problemas en base a consignas.

## EJERCITACIONES NIVEL 1 y 2

(4º y 5º grados Primaria):

**INTRODUCCIÓN:** el presente cuadernillo cumplirá también una necesaria función de ‘alfabetización ajedrecística’, además de brindar los ejercicios preparatorios.

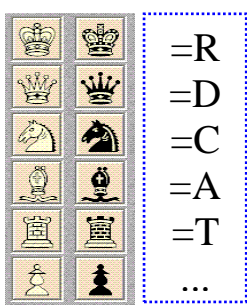
Al respecto, lo más importante para los seis NIVELES es **dominar** la NOTACIÓN ALGEBRAICA, por su importancia en la graficación y la comunicación escrita de las soluciones.



La NOTACIÓN ALGEBRAICA combina letras de imprenta minúscula para las **COLUMNAS** (la flecha azul del tablero señala la Columna ‘g’) y números para las **FILAS** (la flecha roja señala la 3ª Fila) para designar las casillas.

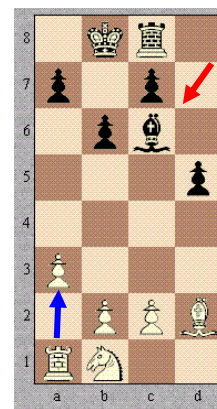
La casilla marcada se escribe “c6” por ejemplo, pues en ella coinciden la columna ‘c’ y la fila ‘6’.

Con dicho sistema y anteponiendo la inicial mayúscula de la PIEZA movida, se escribe una jugada en AJEDREZ.

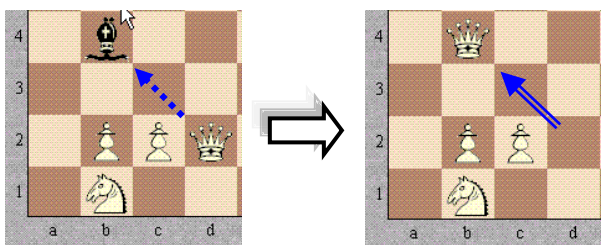


En el diagrama de la derecha, la jugada realizada por las **BLANCAS** se escribe **a3** (cuando se mueve un peón se omite la inicial mayúscula y solo se registra la casilla de destino) y la jugada de las **negras** **Ac6**, y se ubican en una planilla de notación como se ve más abajo.

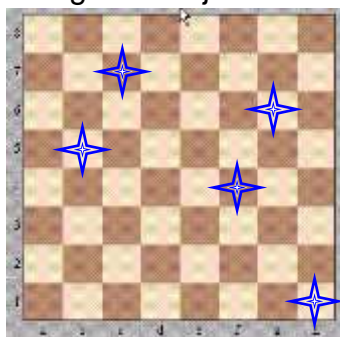
Nº	Blancas	Negras
1	a3	Ac6
2	...	
3		
4		



En el caso de una captura, se inserta un signo “x” antes de la casilla de destino: en el ejemplo siguiente la jugada de captura del Alfil se escribiría “Dxb4”...



El siguiente ejercicio te desafía a escribir el nombre de todas las casillas marcadas en el diagrama de la izquierda y las últimas jugadas realizadas (señaladas con flechas) en el tablero de la derecha (sin importar el orden):



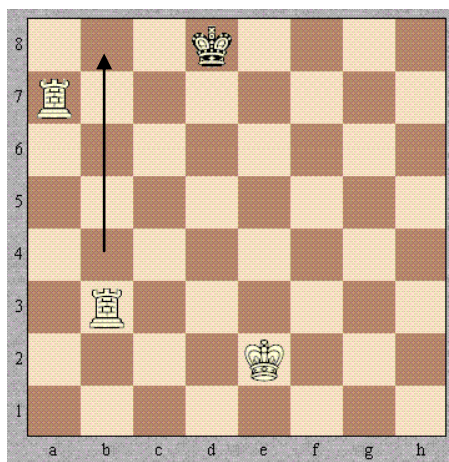
Nº	Blancas	Negras
1	...	...
2	...	...
3	...	...
4	...	...
5		



**NOTA:** al jugar partidas de recreación o entrenar con posiciones, es conveniente el permanente registro de las mismas mediante el uso de la notación algebraica.

## A) PROBLEMAS AJEDRECÍSTICOS DE MATE EN UNA JUGADA:

No solo serán resueltos en la forma tradicional que predomina en la bibliografía específica de Ajedrez (encontrar la jugada o secuencia de jugadas), sino que además se demandará ocasionalmente al alumno expresar por escrito o gráficamente su proceso de resolución, los motivos hallados y sus objetivos perseguidos.

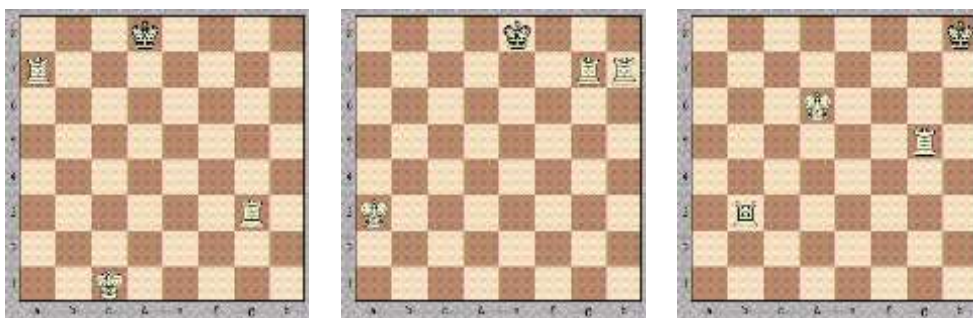


### Mates simples: Rey y dos Torres

Es muy común que nuestros alumnos lleguen a finales con importante diferencia de material, generalmente varias piezas contra sólo el rey, pero también es normal que se les dificulte dar jaque mate.

Tenemos que recordar que podemos dar jaque mate en cualquier punto del tablero, pero es mucho más fácil si el rey contrario se encuentra sobre una de las bandas, porque tiene menos casillas donde mover. De modo que nuestro primer objetivo será "empujar" al rey contrario hacia uno de los costados. Una vez allí, como en el presente diagrama, será fácil ejecutar el JAQUE MATE moviendo **Tb8++**.

En los siguientes ejemplos, las blancas dan este tipo de MATES (llamados comúnmente "mate tijera", o "escalera" o "del caminante") en una jugada:



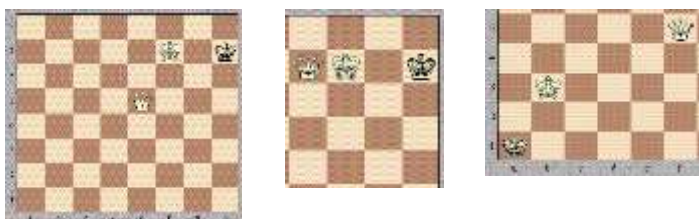
### Mates simples: Rey y Dama:

Del mismo modo que en el caso anterior, nuestra dama se ocupará de ir empujando y encerrando al rey contrario, manteniéndose a salto de caballo del rey. Una vez que el rey contrario se halle en la banda, acercamos nuestro rey para que acompañe el ataque de la dama. Una vez que enfrentamos nuestro rey al contrario, podemos dar jaque mate ubicando la dama entre ambos reyes o dando jaque desde la banda. Por ejemplo:

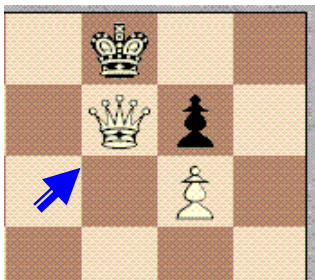


Podemos dar JAQUE MATE jugando tanto **Dd8++** como **Da7++** o **Db7++**

En los siguientes ejemplos, las blancas dan estos tipos de MATE con la DAMA, en una jugada:



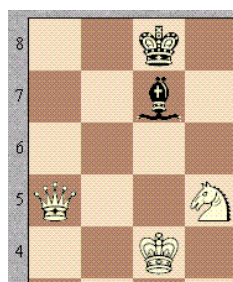
Mate apretado o ‘Beso de la Muerte’:



Es un tipo de JAQUE MATE que se realiza únicamente con la DAMA y que ya vimos en algunas variantes del Mate de Rey y Dama.

Consiste en que la poderosa pieza mencionada se coloque en la casilla inmediata delante de un Rey que se encuentra en la banda o en la esquina del tablero, pero **ayudada por otra pieza** para no ser capturada por dicho Rey. En el cuadro de la izquierda, la DAMA puede dar el mortal ‘beso’ de JAQUE MATE gracias a la ayuda de su peón blanco.

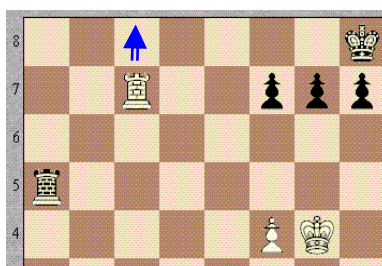
En los siguientes ejemplos, uno de los dos bandos da estos tipos de MATE con la DAMA, en una jugada:



Debilidad de la octava línea: Mate “Pasillo”

La debilidad de la “octava línea” o última fila del tablero, se refiere a la situación vulnerable de un REY allí situado y que está bloqueado por sus propios peones y piezas, sin un “aire” para escapar de los peligrosos Jaques de Dama o de Torre. Precisamente estas piezas por sus características asestan el famoso MATE PASILLO cuando se presenta dicha debilidad.

En el cuadro siguiente, una TORRE explota la debilidad en la fila ocho de las negras, dando un JAQUE MATE ‘PASILLO’ al mover a ‘c8’:



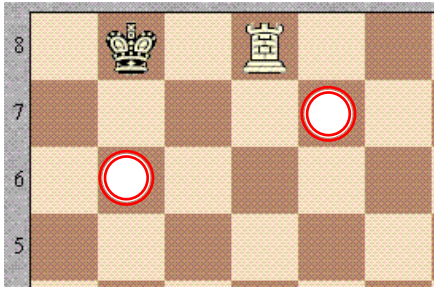
En los siguientes ejemplos, las blancas dan con la DAMA o la TORRE, en una jugada:

estos tipos de MATE



Dibujar-descubrir la pieza que falta:

Este ejercicio de visualización táctica requiere combinar el hallazgo del objetivo a lograr en una posición y luego decidir qué pieza o piezas pueden cumplirlo.



En el cuadro de la izquierda la pista es la siguiente: “¿**Qué pieza blanca falta para que el Rey negro se encuentre en JAQUE MATE?**”

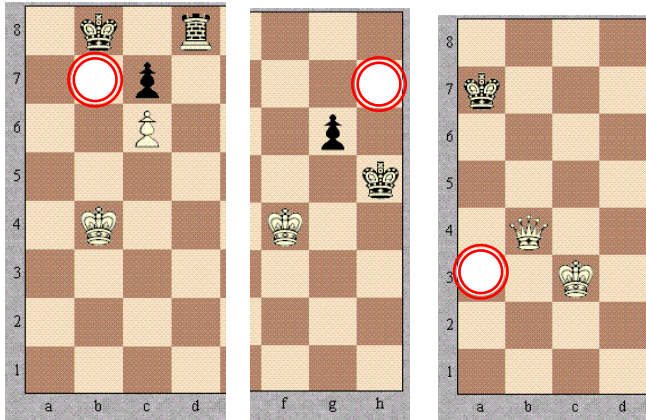
Existe más de una respuesta:

- a) una TORRE en e7 (casilla marcada);
- b) una DAMA en e7 (la misma);

c) un REY en b6 (casilla marcada).

**NOTA:** es conveniente **siempre** registrar **todas las soluciones** encontradas, aunque se solicite solo una o no se especifique cuantas existen en la posición-problema.

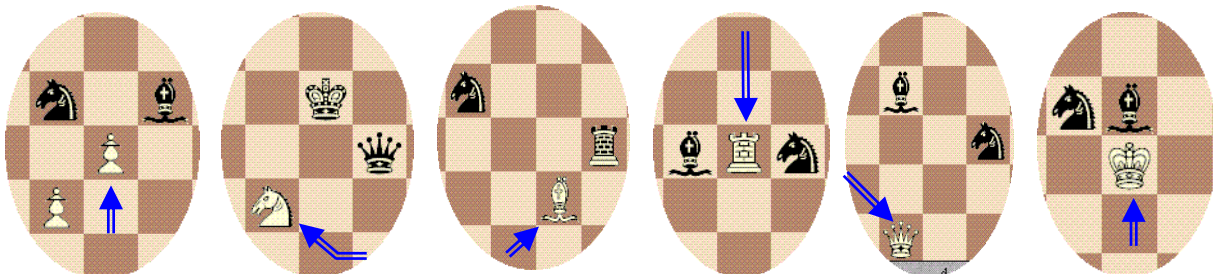
En los siguientes ejemplos hay que agregar la/s pieza/s que faltan para completar la FIGURA DE MATE (siempre con las Blancas):



Doble amenaza: es un ‘elemento táctico’ (o

“herramienta táctica”) que –como su nombre lo sugiere- pone bajo amenaza dos o más piezas rivales simultáneamente. En la mayoría de los casos, si es efectivamente utilizada, resulta útil para conseguir ‘ganancia material’ (capturar más piezas al adversario de las que este me captura a mí).

En los siguientes ejemplos, las blancas realizan una *doble amenaza* (o “ataque doble”) con cada tipo de piezas:



En cada uno de los siguientes diagramas, existe una jugada de las Blancas que logra alguna amenaza múltiple (doble o triple):



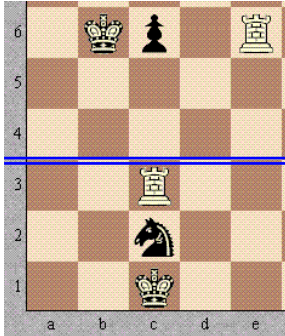
Escribí en cada renglón la jugada Solución:

1	...
2	...
3	...
4	...
5	...
6	...

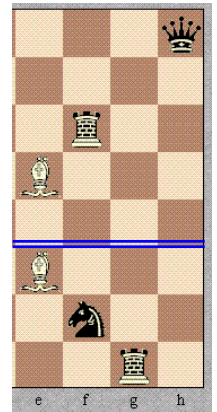
de las blancas que responde a cada

**Clavada:** es otro 'elemento táctico' (o "herramienta táctica") que inmoviliza absoluta o relativamente a una pieza rival. En forma absoluta cuando detrás de la pieza 'clavada' se encuentra el Rey del mismo bando, mientras que se considera relativa cuando detrás se encuentra una pieza de mayor valor que la 'clavada'.

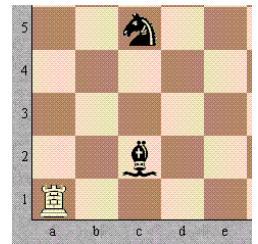
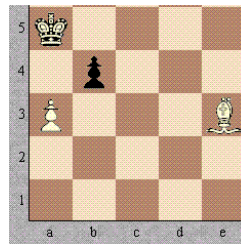
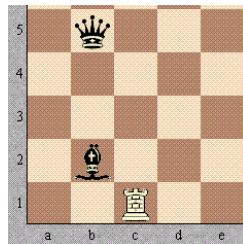
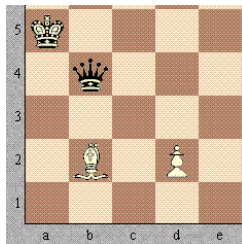
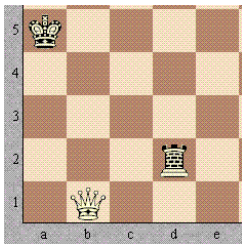
En el diagrama de la izquierda vemos dos clavadas absolutas, pues si se moviera el peón o el caballo clavados por las Torres blancas, el Rey negro quedaría en "jaque" (por lo tanto es una jugada ilegal).



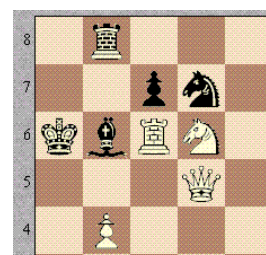
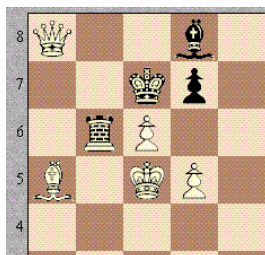
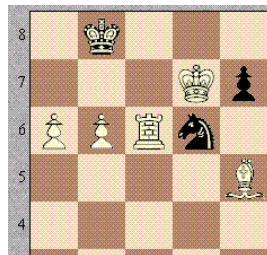
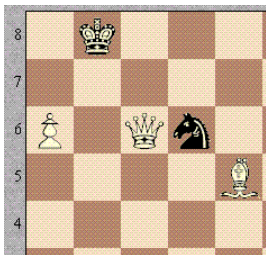
En el de la derecha hay dos clavadas relativas, en cuyos casos las Negras podrían mover la Torre o el Caballo reglamentariamente, aunque perderían la Dama o la Torre que se encuentra detrás, en la línea de acción del Alfil blanco.



En los ejercicios que siguen a continuación, las Blancas realizan clavadas 'absolutas' o 'relativas', inmovilizando alguna pieza negra en una jugada:



En los siguientes ejercicios, es posible para las Blancas realizar JAQUE MATE en una jugada gracias al tema de 'clavada absoluta' (dicha inmovilización impide a la pieza negra defender casillas claves alrededor de su Rey):



## B) PROBLEMAS AJEDRECÍSTICOS DE VALORACIÓN POSICIONAL:



Analizando el siguiente diagrama -surgido luego de las seis primeras movidas de ambos bandos-:

a) escribir una evaluación comparativa de la posición, considerando los principios básicos de la fase de APERTURA (desarrollo, lucha por el centro y seguridad del rey). Responder especialmente a la pregunta: *¿Qué bando jugó mejor la APERTURA y porqué?*

b) asignarle una valoración final utilizando los siguientes signos internacionales ajedrecísticos:

- = Posición equilibrada;
- Mínima ventaja blanca;
- Mínima ventaja negra;
- Ventaja negra;
- Ventaja blanca;
- + Ventaja negra definitiva;
- + - Ventaja blanca definitiva;
- Con iniciativa;
- Con ataque;
- Flanco Dama;
- Flanco Rey;

c) sumar la cantidad de casillas nuevas que domina cada bando gracias a los 6 movimientos realizados (considerando todas las casillas ocupadas o no por piezas propias o rivales que estén atacadas o dominadas por cada pieza que fue movida). Súmese cada casilla dominada como 1 punto.

Blancas: ..... Negras: .....

d) siendo el turno de las Blancas, seleccionar tres posibles 'buenas jugadas'. Elegir luego una de ellas, fundamentando dicha elección.

## C) RESOLUCIONES LÚDICAS:

Sopas de Letras (F. Pugliese): Encontrar los nombres de los contenidos ajedrecísticos.

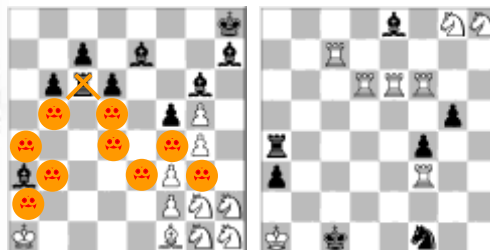
S	T	G	S	O	M	R	N	E	D
E	S	O	R	O	L	I	U	W	I
R	O	G	R	I	D	R	E	R	A
T	E	N	F	R	P	B	V	E	G
N	R	L	U	L	E	U	E	M	O
D	A	P	E	O	N	C	L	O	N
O	O	L	L	A	B	A	C	C	A
S	E	S	R	E	R	R	O	C	L

### Contenidos de ajedrez

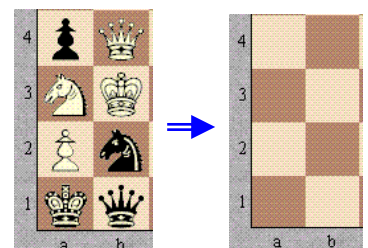
- Denominación de las piezas.
- Jaque: Opciones.
- Movimiento de Alfil y Caballo.
- Valor de las piezas: Peón, Alfil y Dama.

- 1) PIEZAS
- 2) 3 OPCIONES ANTE EL JAQUE
- 3) MOVIMIENTO DE ALFIL
- 4) EL CABALLO SALTA DE BLANCO A .....
- 5) EL ALFIL VALE.....
- 6) 2 PEONES VALEN.....
- 7) UN PEÓN VALE.....
- 8) UNA DAMA VALE

Laberintos (F. Pugliese): El Rey tiene que reunirse con su caballería sin que las piezas negras lo ataquen (como en el diagrama de la izquierda):



"Mini-SUDOKU" (E. Vogel): 1) reubicar las piezas en un tablero de igual forma y tamaño de modo que no se repitan piezas iguales (no importa el color) en ninguna fila, columna ni diagonal del mismo.



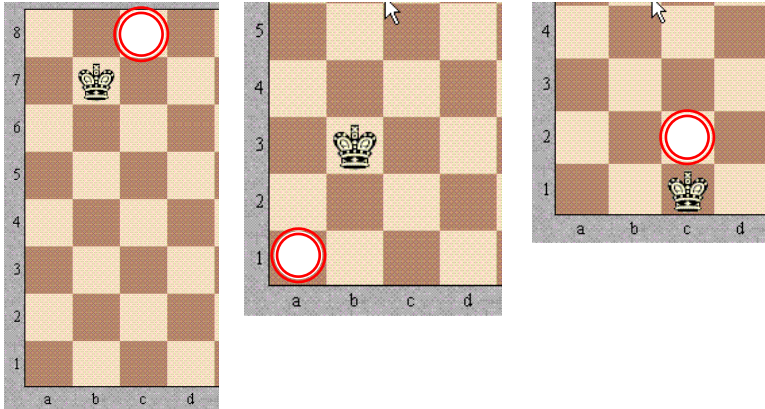
En el diagrama de la izquierda, por ejemplo, no se cumplen dichas consignas porque:

- los 2 peones están en una misma columna, al igual que las 2 Damas;
- los 2 caballos están en una misma diagonal (a3-b2).

2) una vez logrado esto, intentar con la menor cantidad de reemplazos posible y sin contradecir la consigna 1), ubicar todas las piezas de un mismo color en una misma columna.

*Nota: es conveniente ejercitar primero con manipulación de piezas en un tablero y luego sin manipulación (con lápiz y papel con diagramas).*

Agregar las piezas: en los siguientes diagramas deben agregarse todas las PIEZAS BLANCAS posibles que apunten a la casilla marcada con un círculo, con la condición de que no estén dando JAQUE al Rey negro:



## D) PROBLEMAS INTER-DISCIPLINARIOS (o Curriculares):



D “Pasos y vocablos” (E. Vogel): 1) En el diagrama de la izquierda, construir 2 palabras (se permiten nombres propios solamente de Geografía o Historia de Misiones) de tres letras como mínimo, con los movimientos de las piezas incluidas en los mismos (en el flanco Rey las filas a las que muevo indican las letras de la derecha y en el flanco Dama las de la izquierda).

Respetando:

- a) las reglas ortográficas (a excepción de los acentos);
- b) los movimientos reglamentarios de Ajedrez;

Ejemplo: Ad6-Ce1-De2: “Oro”.

2) a- construir una oración de tres palabras (no importa la cantidad de letras de cada una).

Ejemplo: Rd5-Ta2 g4-Ag3-Ca3 Da4-g5-Ae1-Cc4-Da8: “Me fui cerca”

b- construir un concepto ajedrecístico (cualquier palabra específica del juego).

Ejemplo: De8-Ta8-Rd5-Ab8: “DAMA”;

NOTA: las soluciones deben escribirse con notación algebraica como en los ejemplos mencionados.

“Me ubico en el espacio” (N. Müller):

La casilla “c3” de nuestro tablero de Ajedrez mide 2,5 cm. de lado.

a-Calcular el perímetro del cuadrado ‘a1-d4’.

b-Calcular el perímetro del ‘flanco rey’.

“Clave secreta” (C. Chu Lau):



Las operaciones a), b) y c) que se presentan al pie del Diagrama deben ser resueltas. Las soluciones de las mismas nos permiten dar JAQUE MATE en tres jugadas por parte de las blancas, sugiriéndonos la pieza a mover en cada una de ellas.



Si la **incógnita** de la operación es *impar* moverás la TORRE. Si es *par* moverás la DAMA.

SOLUCIÓN: 1. \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ (J. Mate)

- a)  $5 + \_ = 11$   
b)  $9 - \_ = 4$   
c)  $\_ - 4 = 6$

Aclaración Final: las consultas y aclaraciones sobre el presente cuadernillo deberán ser requeridas por el docente entrenador o alumno participante a [ernivo@gmail.com](mailto:ernivo@gmail.com) aclarando los siguientes datos: Apellido y Nombre. N° DNI. Título Docente (año que cursa en caso de Alumnos). Escuela y Localidad (para respetar autoría o referencia).