

Contenido

Prefacio	4	4. El peón	72
El primer paso	5	5. Defensa	81
¿Cómo aprenden los niños?	6	6. Jaque	90
Organización	10	7. Mate (1).....	97
¿Quién tiene que enseñar ajedrez?..	12	8. Mate (2).....	104
Motivación	13	9: Enroque.....	113
		10. Cambio con ventaja.....	118
Cómo enseñar ajedrez	14	11. Ataque con dos piezas	124
– Orientación	17	12. Tablas	130
– Conocimientos previos	18	13. Mate con la dama.....	135
– Adquisición	18	14. Capturar al paso	139
• Introducción.....	18	15. La anotación.....	142
• Conceptos	18	Cuadernos complementarios.....	148
• Aprendizaje.....	19	Paso 1 más	
• Resumen	22	1 ⁺ . Ganar material	152
– Práctica	22	2 ⁺ . Defensa	157
• Recuerda	22	3 ⁺ . Mate.....	165
• Cuaderno.....	22	4 ⁺ . Visión del tablero.....	170
• Juegos	28	5 ⁺ . Defensa contra el mate	178
– Pruebas de evaluación	38	6 ⁺ . Tablas.....	183
• Certificado	39	7 ⁺ . Inventar el mate	187
Gestionar un grupo.....	40	8 ⁺ . El peón pasado.....	192
Chess Tutor	44	Primer pasito	198
Indicaciones para el uso de este manual.....	46	Las «clases de ajedrez».....	203
Paso 1 básico		Glosario.....	217
1. Tablero y piezas	47	El método Juguemos Ajedrez.....	224
2. El movimiento de las piezas	53		
3. Atacar y capturar	63		

El primer paso

En Paso 1 se explican todas las reglas del juego. También prestamos mucha atención a la técnica básica necesaria para jugar al ajedrez. En total son 13 capítulos. ¿Tantos? ¿Realmente se necesitan 13 capítulos y 208 páginas para enseñar ajedrez a un principiante? ¿No sería mucho más sencillo explicar a los niños cómo se da un jaque mate y después dejarles jugar? Pues no, ese sería un método equivocado. Muy poco después de que se publicara Juguemos Ajedrez, quedó muy claro que los niños que aprenden con este método juegan mejor que aquellos que se dedican fundamentalmente a jugar. Para aprender de la mejor manera posible, son tan necesarias las clases (con el manual) como los ejercicios (con el cuaderno) y jugar. Una manera reducida de enseñarles ajedrez es limitarse a repartir los cuadernos, pero sin darles clase; es algo mejor que otras formas, pero está lejos de lo ideal. Resolver problemas es útil, pero sin la explicación necesaria el aprendizaje se limita al reconocimiento de patrones. Y se le puede sacar mucho más jugo.

A quienes no se dejen convencer por las experiencias vividas por otras personas, les presento una segunda razón para justificar el método Juguemos Ajedrez.

¿Cómo aprendemos? Dos factores tienen mucha importancia: la memoria a largo plazo y la memoria de trabajo, respectivamente la capacidad de almacenar información y el área con la que pensamos. El intercambio entre ambas es importante. El ajedrez consiste en la resolución de problemas, cada movimiento da lugar al reto de encontrar un movimiento bueno. Los buenos ajedrecistas almacenan muchos conocimientos de ajedrez en su memoria a largo plazo y, a la vez, son capaces de realizar buenos movimientos sin tener que pensar demasiado. Les confiere esa habilidad su enorme experiencia, almacenada en forma de esquema mental. Hay que pensar en conocimientos, patrones (diversas posiciones arquetípicas), procedimientos (cómo dar mate solo con la dama), reglas de oro, soluciones (estándar) para problemas que sirven de modelo, etcétera.

Quien no juega al ajedrez, sea joven o mayor, no ha aprendido nada todavía y su memoria a largo plazo, en lo concerniente al ajedrez, está vacía. Depende únicamente de su memoria de trabajo. Esta no solamente es limitada en cuanto a la capacidad (de 4 hasta 7 elementos), también lo es en términos temporales (en 30 segundos se olvida todo, salvo si hacemos algo con la información).

Sin una instrucción adecuada, un principiante nunca aprenderá de forma correcta. Justamente esa instrucción y la práctica de lo aprendido producen un almacenamiento estructurado en la memoria a largo plazo que el jugador puede aprovechar

durante una partida. Exclusivamente jugando, también se aprende, pero no solo cosas buenas, también cosas malas. Algunos aspectos (importantes) del juego no se aprenderán nunca.

El ajedrez se aprende paso a paso. Despacito, pero de forma segura. El material del curso puede parecer sencillo (y lo es desde el punto de vista del jugador experimentado) y algunos monitores «consiguen» pasar el Paso 1 en tres meses. Sin embargo, esa no es la mejor manera, ni para los niños ni para los adultos. Solamente el proceso de automatizar los caminos de las piezas y cómo jugar movimientos seguros tarda meses. Algunas técnicas ajedrecistas fundamentales (como dar mate) requieren un tiempo de aprendizaje más largo. Se recomienda entonces dedicar por lo menos un año al Paso 1, para aprender bien los conocimientos básicos (aunque siempre hay excepciones). Combina las clases teóricas con jugar mucho, incluso cuando aún no se conocen todas las reglas. Más adelante se recuperará «el tiempo perdido» con facilidad.

¿Cómo aprenden los niños?

Jugar al ajedrez atrae mucho a los niños. Las piezas fascinan por su forma y sus movimientos sobre el tablero. Es un juego donde el niño manda, pero tiene que asumir las consecuencias de sus movimientos. No existe la buena o mala suerte de otros juegos, como el parchís. Enseguida, a los niños les gusta el ajedrez, incluso lo consideran «guay».

Capturar

Después de haber aprendido el movimiento de las piezas y cómo capturar, el ajedrez se convierte en una fiesta. Los niños consideran que capturar las piezas del contrincante es el primer objetivo del juego. Colocan las piezas capturadas en orden de batalla junto al tablero, preferiblemente a su lado. Cuentan y recuentan sus ganancias. También las cuentan entremedias, aunque no hayan capturado ninguna nueva pieza. En esta etapa, para ellos, el objetivo del juego es capturar. No les importa demasiado perder material. Incluso cuando ya conocen lo que es un mate y saben aplicarlo en parte, el hecho de capturar les fascina tanto que para ellos permanece como primer objetivo. Eligen una pieza (cada niño tiene su pieza favorita) y la sacan de caza. Cuando cae esa pieza, cogen la siguiente. Si una de las jugadas termina en mate, muchas veces es resultado de una coincidencia que sorprende a ambos. ¡Prefieren seguir jugando! «Estás mate» se compensa con «Sí, pero yo te he comido la dama».

Fase material

El periodo en el que los niños están ocupados con el material se identifica fácilmente. A esta etapa la llamamos **fase material**. Exploran las piezas y los movimientos sobre el tablero y gradualmente se vuelven más habilidosos. Ya no dudan más cómo se mueven las piezas. No obstante, para que obtengan una visión completa del tablero todavía falta mucho. La conciencia de qué piezas están en peligro y cuáles se pueden capturar de forma segura se desarrolla mucho más despacio. Practicar con muchos juegos y muchas partidas es la forma más natural de desarrollar esa «visión del tablero».

Si se les ofrece la oportunidad, a los niños les ayudará enormemente ir a su propio ritmo y pasar esta fase material de la manera más completa posible. Eso evitará, entre otras cosas, que «regalen» piezas en partidas futuras.

Fase espacial

Controlar el concepto de mate no se logra de un día para otro. Para que un niño sea capaz de buscar un mate de manera eficaz, necesita entender que las piezas no solamente se relacionan entre sí, sino también con las casillas del tablero. Solo después de esto se puede hablar de (un intento de) control espacial. Empezar con esta fase sin haber pasado por la previa conduce a fallos innecesarios en sus partidas posteriores.

Estas tres etapas no están claramente delimitadas en periodos concretos, sino que en parte transcurren por caminos paralelos. Únicamente los comienzos y los finales de cada fase se encuentran en un punto distinto en el proceso del aprendizaje. La fase espacial comienza más tarde que la material y, por lo tanto, también se completará después.

Después pasa un tiempo largo hasta que empieza la fase siguiente.

Fase del tiempo

En ajedrez, cuando realizamos una jugada tenemos en mente un determinado objetivo. Necesitamos tiempo para alcanzar ese objetivo. El tiempo lo expresamos en movimientos. Los ajedrecistas a un movimiento lo llamamos «un tiempo». Cuanto más mejore nuestro juego, mayor importancia tendrán «los tiempos». Hasta jugar con blancas será entonces una ventaja, porque las blancas comienzan la partida (aunque se trate solamente de medio movimiento).

A la tercera fase del desarrollo la llamamos **fase del tiempo**. El hecho de que a un niño le lleve varios años alcanzar este nivel requiere cierta explicación.

En el primer paso los estudiantes no tienen ni idea de la importancia del tiempo. A veces inventan planes maravillosos de unas pocas jugadas; por ejemplo, capturar un peón con su rey. Desafortunadamente, el oponente, llegado el momento, puede parar la amenaza con una sola jugada. Desde nuestro punto de vista, hay una pérdida de tiempo, pero ellos no se dan cuenta de que podían haber utilizado

esas jugadas perdidas de forma más eficaz. Incluso cuando ya están estudiando el Paso 2, persiguen con su rey un peón del oponente llenos de optimismo aunque sea inútil (por ejemplo, con un peón blanco en a4 y el rey negro en b3: 1. a5 Rb4 2. a6 Rb5 3. a7 Rb6 4. a8D). Por la manera en que reaccionan, podemos pensar que ni siquiera se extrañan. «¡Por poco!», parecen decirse.

Es un poco curioso que no entiendan este concepto de tiempo. A los niños no les gusta verse obligados a dejar pasar un turno en el juego de la oca. Se dan perfectamente cuenta de que tardarán más en llegar al final. En el ajedrez nunca pierdes tu turno, porque juegas cada vez que te toca. A lo mejor entienden que realizar un movimiento torpe equivale a perder un turno, pero es superior el deseo de que su contrincante no se dé cuenta de la amenaza.

Como resultado de las clases y del análisis de sus partidas, a partir del Paso 2 comenzarán a entender que el ajedrez es más que una secuencia de movimientos aislados. Mediante los ejercicios, aprenderán la importancia de mirar unas jugadas por delante. Y gracias a los capítulos dedicados a la apertura (sobre todo con los gambitos) aprenderán que se puede «cambiar» material por espacio y tiempo. Pero entonces ya estaremos en el Paso 3, que será cuando los conceptos de ganar o perder un tiempo adquieran significado. Cuando analicemos sus partidas, insistiremos en este tema: «Así ganas un tiempo», «Pierdes un tiempo en el desarrollo», «Eso te va a costar un tiempo».

La importancia de las clases de ajedrez

Al principio de una fase determinada, los niños necesitan toda nuestra atención y energía. Eso es lógico, porque todavía han automatizado poco y todo depende de la memoria de trabajo. Esta memoria tiene una capacidad limitada, que además en los niños es menor que en los adultos. Después de algún tiempo, cuando observemos que empiezan a dominar lo que tienen que aprender en esa fase, se puede comenzar poco a poco con la siguiente. Eso les irá capacitando poco a poco para aprovechar su memoria a largo plazo.

A cualquier monitor de ajedrez le conviene tener en cuenta estas etapas en sus clases. De esta forma, beneficiará a sus alumnos permitiéndoles jugar una cantidad de juegos suficiente y dejándoles resolver los ejercicios durante la fase material. Así aprenderán a manejar sus habilidades y los conceptos correctos en el momento adecuado. No sirve de nada que los alumnos aprendan un aspecto espacial como dar mate si al mismo tiempo tienen que estar pensando cómo se mueve determinada pieza.

La duración de cada fase es diferente en cada niño. Esta es la razón por la que nuestra meta tendría que ser adaptar la enseñanza todo lo posible a las necesidades de cada niño. En la práctica, por supuesto que hay dificultades, como la falta de personal, pero, con los ejercicios y dejándoles jugar muy a menudo, nos acercamos

bastante a lo que buscamos. Los juegos son más productivos. La cantidad de información que hay que tener en cuenta es mucho menor que en una partida normal. Toda la atención se puede enfocar en el ataque y la defensa, y el proceso de automatización se desarrolla más rápidamente.

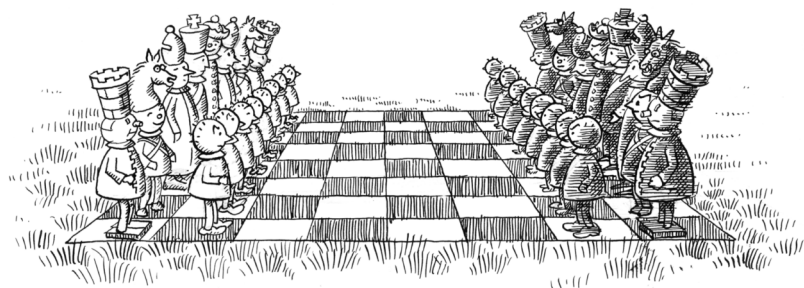
Consecuencias en la práctica

Las fases anteriormente mencionadas también tienen importancia para la práctica del juego. No tiene mucho sentido señalar aspectos relacionados con la división espacial del tablero durante la fase material ni explicar cómo dar mate en cierta posición. Tampoco tiene mucho sentido forzar a los niños a pensar mucho tiempo sobre sus jugadas.

El hecho es que la naturaleza del problema del juego está representada, para ellos, a través del material que está en el tablero y no por otros factores. En la práctica, hemos observado cómo mucha gente sensata cree que contribuye a que los niños tengan un desarrollo positivo si les fuerza a pensar un largo rato en sus jugadas. Desafortunadamente, es más cierto lo contrario. El niño se empieza a aburrir hasta el momento en que se le permita hacer de nuevo sus jugadas y acaba perdiendo interés por el juego.

Es evidente que en esta etapa no es apropiado jugar con un reloj, que solo tiene como consecuencia que el niño pierda la concentración.

En una partida amistosa, un apoyo del tipo «Mira bien, puedes capturar una pieza» es la manera correcta de actuar. Tanto durante la clase como cuando se analizan partidas, siempre tenemos que tener presente la fase en la que se encuentran. De esta manera podremos corregir sus errores de forma más eficaz.



3

Atacar y capturar

OBJETIVO DEL CAPÍTULO

- aprender cómo interactúan las piezas

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- los movimientos de las piezas
- el orden de las piezas según su valor relativo

ADQUISICIÓN

Conceptos

Ataque, capturar, saltar, movilidad, vulnerable, mutuo, seguro, protegido, desprotegido, captura.

Aprendizaje

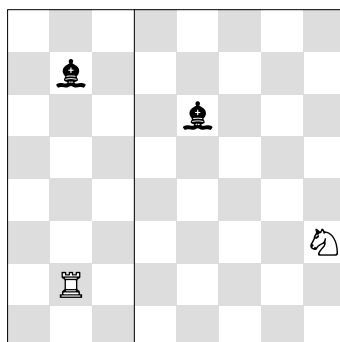
Repasaremos con los alumnos el conocimiento previo según las dificultades que nos hayamos encontrado en el capítulo anterior. Las partes fáciles no necesitan más que una breve atención. El movimiento del caballo todavía les costará a algunos.

En este capítulo, las piezas de ambos bandos se enfrentan e influyen mutuamente. Esa interacción implica que los alumnos tendrán que estar atentos a dos piezas. Eso requiere prestar mucha atención.

Ataque y captura

Mostramos el diagrama (♞) y señalamos que la torre está mirando al alfil. Decimos que la torre ataca al alfil. Las blancas pueden capturarlo. La torre se mueve a b7 y reemplaza al alfil, que desaparece del tablero y ya no juega más. La torre ha capturado al alfil. Este tipo de movimientos se llama captura.

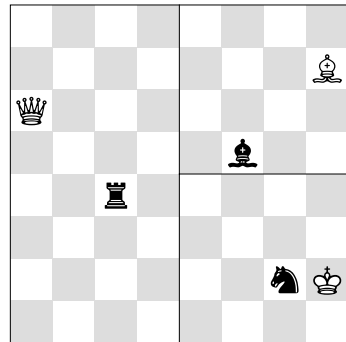
A la derecha, el alfil negro ataca al caballo. Puede capturar el caballo.



Damos algunos ejemplos más con otras piezas. Intercambiamos entre piezas negras y blancas, y capturamos hacia delante y hacia atrás. Capturar hacia atrás les cuesta más; capturar a larga distancia también aumenta la dificultad. A la izquierda, en el diagrama (♙), la dama ataca a la torre.

Arriba a la derecha, los alfiles se atacan mutuamente. Aquí es importante a quién le toca mover primero.

Abajo a la derecha, el rey puede capturar el caballo. Invitamos a un alumno al tablero mural para que muestre el ataque y ejecute la captura.



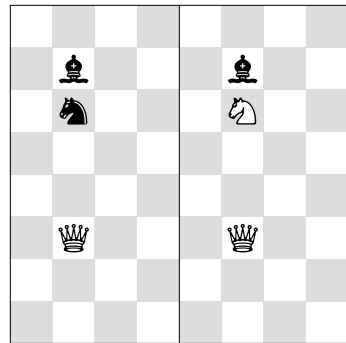
Reglas respecto a capturar

¡No es obligatorio capturar! En cualquier caso, capturar tiene sus normas. En los ejemplos siguientes tratamos de cuándo no se puede capturar.

En el diagrama (♞) la dama ataca al caballo, pero no al alfil. La dama solamente puede capturar el caballo y entonces atacará al alfil. No se puede capturar varias piezas a la vez, al contrario que en las damas.

Sustituimos el caballo negro por uno blanco (la parte derecha) y explicamos que ahora la dama tampoco puede capturar el alfil.

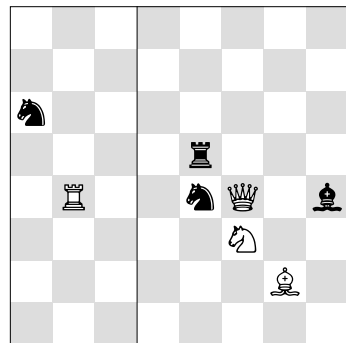
Resumiendo, las piezas no pueden saltar otras piezas para capturar. No obstante, hay una excepción.



El caballo si puede saltar a otras piezas

La captura con el caballo requiere una atención especial. Aparte de capturar de la manera habitual, el caballo puede capturar «saltando». En el diagrama (♞) a la izquierda, el caballo negro puede capturar la torre. Nada especial.

En la parte derecha del diagrama, el caballo situado en f3 puede elegir entre capturar la torre en e5 o el alfil en h4. No importa que haya piezas en e4 y f4 «en medio». El caballo puede saltar

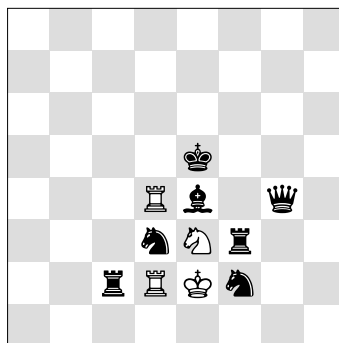


por encima de las piezas de su propio bando y de las de su rival. Los niños, particularmente los más pequeños, pueden tener dificultades con esas capturas «saltando». Para ellos, las otras piezas realmente están en medio. Cogen el caballo, lo mueven hacia e4, encuentran un obstáculo en el camino y deciden moverlo a otra parte.

En este capítulo el juego ¿Qué caballo come más rápido? es un buen ejercicio.

En el diagrama (⇒) encerramos el caballo en e3 casi por completo, dejándole solo una salida (f4). Si los alumnos realizan los ocho movimientos posibles con el caballo (entre ellos dos capturas) sin dudar, han entendido el salto y la captura del caballo.

Dejamos que los niños participen en la clase utilizando su propio tablero todo lo que sea posible. Pero debemos tener en cuenta que trasladar las posiciones del tablero mural a su propio tablero es relativamente complicado para ellos si la posición incluye muchas piezas.

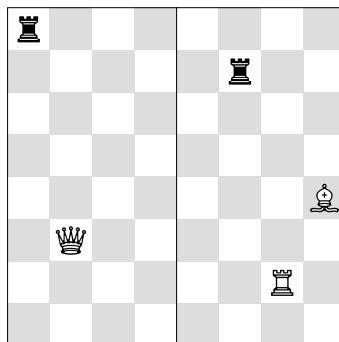


Atacar de forma segura

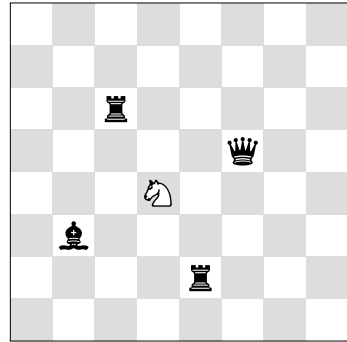
Atacar piezas requiere cierta cautela. Hay que tener cuidado de que no te capturen a ti.

En el diagrama (⇓) la dama tiene que atacar la torre de forma segura. Eso únicamente lo logra en diagonal. Un movimiento correcto, por ejemplo, es **1. Dd5**. En cambio, si la dama quiere atacar a un alfil, lo hará en línea recta (es decir, por la fila o la columna).

En la parte derecha del diagrama, a la torre negra no le conviene atacar a la torre blanca, porque esta la comería. En cambio sí puede atacar de forma segura al alfil blanco con **1. ... Th7** o **1. ... Tf4**.

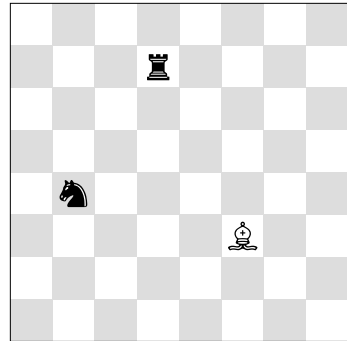


Otra vez el caballo es un caso aparte. El caballo puede atacar a cualquier otra pieza (excepto a otro caballo) sin ser atacado por ella. En el diagrama (↑) las blancas han movido su caballo a d4. Aquí solamente se trata de mostrar el ataque seguro. El concepto de «ataque doble» no se menciona todavía.



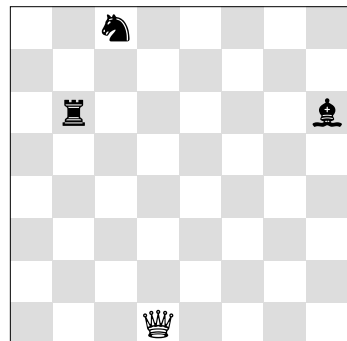
En general, cuando hay un ataque habrá más de dos piezas sobre el tablero. Cada pieza que se suma implica que hay una mayor interacción. Cuando se pretende atacar a una pieza, otras piezas pueden estropear el plan.

En el diagrama (⇒), el alfil de f3 puede atacar a la torre de d7 desde c6 y desde g4. Pero si lo hace desde c6, el caballo negro puede capturarlo, así que el ataque es malo. El movimiento correcto, entonces, es **1. Ag4**.



Protegida y desprotegida

En el diagrama (↓) la dama tiene que atacar a una pieza. Preguntamos a los alumnos: «¿Qué movimiento harías tu?». Descubrirán por su cuenta qué movimiento es el más inteligente. Cuando se ataca a otras piezas no solamente es importante hacerlo de forma segura. Es igual de importante si la pieza enemiga se puede comer de forma segura o no. Hay tres piezas negras en el tablero, pero no es seguro capturar la torre ni el alfil. Están protegidos. Si capturamos la torre con la dama, el caballo captura a la dama y si capturamos el alfil con la dama, la torre captura la dama. Quedará claro que solo tiene sentido atacar al caballo. El caballo está desprotegido. Los buenos movimientos son **1. Dc2**, **1. Dd7** y **1. Dg4**.



Resumen

Las piezas enemigas atacadas pueden capturadas. No es obligatorio capturar. La dama, las torres y los alfiles no pueden saltar por encima

de otras piezas. Un caballo sí captura saltando por encima de otras piezas.

Hay que atacar piezas de forma segura. No solamente eso, la captura también debe ser segura.

Hay que recordar que el oponente también puede atacar y (re)capturar.

PRÁCTICA

Forma de juego

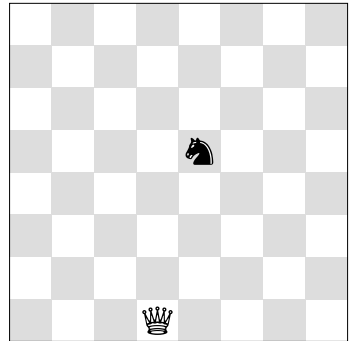
Dama contra caballo

En el diagrama (⇒), la dama tiene que atrapar al caballo. Solamente en el borde del tablero y todas las casillas adyacentes (columnas b y g, y segunda y séptima filas) es posible acorralar al caballo usando nada más que la dama. Los conceptos de movilidad (caballo en el centro) y vulnerabilidad (caballo dirigido al borde del tablero) son importantes.

Después de cada juego los niños cambian de bando.

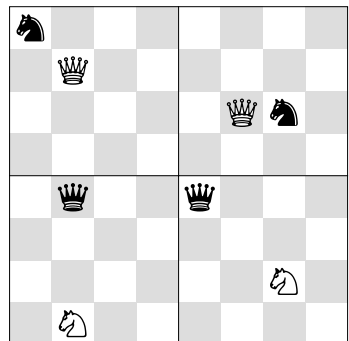
En grupos pequeños es preferible jugar simultáneas. Demasiado a menudo los alumnos se dejan el caballo, lo que quita la gracia al juego. Por supuesto, al monitor le toca el caballo.

Después de jugar un rato, algunos alumnos pueden enseñar sobre el tablero mural cómo han logrado capturar al caballo.



En el diagrama (⇓) hay cuatro posibilidades. Los alumnos tienden a atacar al caballo desde lo más cerca posible. Al principio apenas se producen las capturas que se muestran en la parte de abajo del diagrama.

Las primeras veces los alumnos juegan de cualquier manera. Después de algunas clases, se puede repetir este juego. Los niños se enfocarán mejor y capturarán el caballo más rápido, incluso si el oponente juega de la manera correcta.



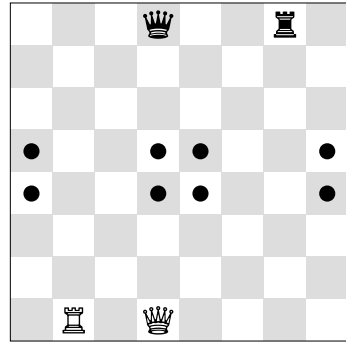
Capturar

Hay que capturar todas las fichas, botones o monedas del diagrama (↑). Es preferible no usar peones, porque no es lógico comer peones de tu propio color.

La idea es comer el máximo número de fichas sin ser capturado. No se puede saltar por encima de las fichas.

En este juego destaca la importancia de las casillas del centro (d4, d5, e4, e5).

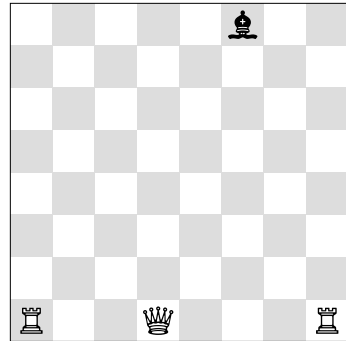
Variante: ambos bandos pueden jugar con una torre más.



Dama y torres contra el alfil

La dama y las dos torres blancas tienen que capturar al alfil negro (diagrama ⇒). Pueden empezar en la posición inicial. Se puede poner como condición que las blancas tienen que mantener todas sus piezas. Si esto es demasiado difícil, las blancas pueden perder una torre que esté protegida.

Una variante muy complicada es con una torre solo. En este caso, si el bando débil se defiende correctamente, solo es posible atrapar al alfil metiendo la torre protegida, pero para un niño es casi imposible descubrir eso. Es una variante del juego muy difícil, de modo que en este momento solo tendría sentido para un alumno muy avanzado y para el resto es preferible más adelante.

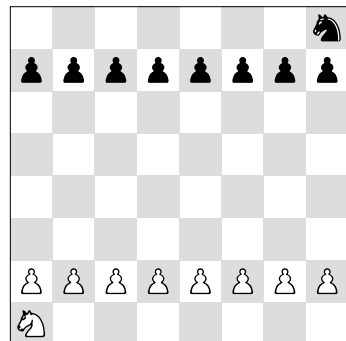


Salto del caballo sin capturar

Estos juegos para automatizar el camino del caballo pueden ser muy útiles todavía. No es difícil inventarse más variantes. Para otras formas de juego, véase el capítulo 2.

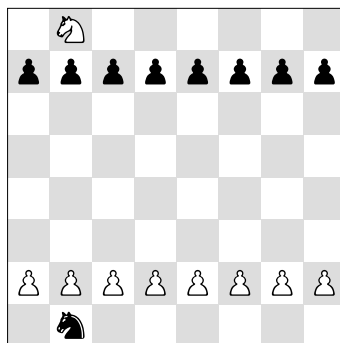
Cada jugador tiene dos caballos y ahora sí se puede capturar.

En el diagrama (↓) los caballos tienen que llegar a la otra esquina (Ca1 debe ir a h1 y



Ch8 a a8) pasando por las casillas b1, c1, d1 hasta h1 (y negras por g8, f8, e8 hasta a8). Los peones complican el camino. También es útil que el caballo tenga que saltar de vez en cuando. Se puede jugar individualmente, a modo de solitario.

Un reto es la variante con el caballo blanco en a1 y el negro en h8 (en esta ocasión sin peones). El juego consiste en llevar tu caballo antes que el contrario a la esquina opuesta (a h8 las blancas y a a1 las negras), pero en esta ocasión los caballos se pueden comer entre sí. Las blancas ganan prácticamente siempre, salvo que expliquemos a nuestros alumnos que no es necesario que pierdan las negras. Simplemente, el caballo negro mueve todo el rato Ch8-f7-h8 y no hace nada más. Un poco más atractivo es moverlo desde f7 a e5. Las negras juegan Ce5-g6 para después volver a e5. Las blancas no llegan a f7 ni a g6 de forma segura, por lo que no pueden alcanzar h8. Ambos caballos empiezan en una casilla negra y, por tanto, en el primer movimiento se desplazan a una casilla blanca. Por esta razón, el caballo de las negras nunca puede ser atacado.



Movimientos del caballo con captura

En el diagrama (\Rightarrow), los caballos tienen que comer los peones enemigos lo antes posible.

Recuerda

◇ *Atacar y capturar*

Cuaderno

□ *Reglas del juego / Movimiento de las piezas:* B ♞

Explicación: Los alumnos tienen que marcar con un + las casillas adonde puede llegar la pieza con un movimiento y con un círculo la pieza enemiga que pueden capturar.

Error: Capturar piezas de su propio equipo.

Apoyo: Cuando los alumnos centran su atención en la captura, olvidan otros factores. Capturar es divertido y cuantas más piezas se comen mejor. Reproducir la posición del diagrama en el propio tablero les sirve de ayuda. Les pedimos que realicen el movimiento y les preguntamos: «¿Qué pieza vas a capturar? Observa bien la posición antes de mover».

Error: Capturan muy pocas piezas.

Apoyo: Cuando ven que pueden capturar una se dan por satisfechos. A fin de cuentas, ¡solo se puede capturar una pieza con un movimiento! Montamos la posición y preguntamos qué más piezas se puede capturar.

Error: La dama, la torre y el alfil pueden saltar.

Apoyo: El error puede deberse a un desconocimiento de las reglas. Más probable es que el alumno piense que debe usar una pieza equivocada (por ejemplo, la que acaba de capturar). Suele ser suficiente con indicarle que se usa siempre la misma pieza.

□ *Ataque / Atacar de forma segura: A* ⚡

Explicación: Esta página de ejercicios requiere una buena introducción, porque se trata de elegir la mejor opción, no de encontrar todas las posibles. El oponente también puede responder, que será lo habitual a partir de este momento. ¡Merece la pena elegir el mejor método desde el principio!

Lo primero que deben hacer los alumnos es encontrar todos los posibles ataques en una posición dada (es suficiente con marcar en el diagrama las casillas con una X), comparar las distintas opciones y elegir el mejor movimiento. Un requisito es que no pueden capturar su propia pieza. La mejor consigna es: «¡Ataca de forma segura!». En algunos diagramas, los alumnos también tienen que encontrar la pieza que debe atacar. Esto es más complicado.

El movimiento correcto se marca con una flecha.

Error: La pieza que ataca puede ser capturada ella misma.

Apoyo: A menudo la causa del error es que el estudiante solo se fija en lo que puede hacer él mismo. Debemos realizar el movimiento que propone en su propio tablero y preguntarle: «¿Qué puede hacer el contrincante ahora?».

Error: Se equivocan con los diagramas 8 y 10.

Apoyo: Hay un ataque correcto, pero el contrincante puede capturar una pieza con la pieza atacada. Movemos en el tablero del niño y le preguntamos: «¿Qué puede hacer ahora el contrincante?».

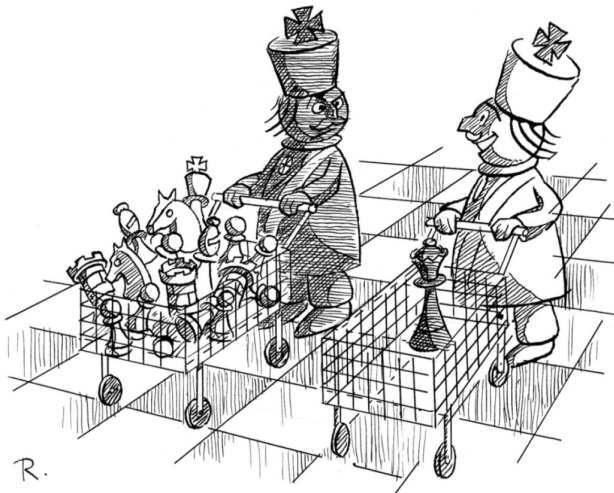
RESPUESTAS

□ Reglas del juego / Movimiento de las piezas: B

- 1) d2, e5, g1, h2, xh4, xg5
- 2) c4, e6, f7, g8, e4, xb3, xf3
- 3) c4, b4, e4, xd5
- 4) d5, e6, e7, e8, d4, f6, f4, xc3, xe4, xf5, xg3
- 5) c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7, g7, h7
- 6) d2, f4, f2, g1, xg5
- 7) c4, c3, c6, c7, d5, xb5, xc2
- 8) g3, g5, g6, f3, f5, h3, h4, h5, xe6, xg7
- 9) c8, e8, f5, f7, xc4, xe4
- 10) e1, e3, e4, e5, e6, e7, e8, a2, b2, c2, d2, f2, g2, h2, d1, f1, xd3
- 11) c5, e5, f5, xe7, xg3
- 12) b2, c1, e1, f4, xc5, xe5

□ Ataque / Atacar de forma segur: A

- | | |
|---|----------------|
| 1) 1. Ag4 | 7) 1. Ah5 |
| 2) 1. Cf6 | 8) 1. Tg6 |
| 3) 1. ... Td1 o 1. ... Te5 | 9) 1. ... Cd3 |
| 4) 1. ... Dd2 o 1. ... Df7 o 1. ... Da2 | 10) 1. Ab4 |
| 5) 1. Td8 | 11) 1. ... Dh8 |
| 6) 1. Cd6 | 12) 1. Ad5 |



Ganarás tu, ¡pero yo te he comido la dama!

Cuadernos complementarios

El desarrollo del método Juguemos Ajedrez empezó en Holanda en 1985 y en 1987 aparecieron el manual y las páginas de ejercicios para el Paso 1 (solo en holandés). La cantidad de ejercicios era poco usual entonces y suscitó entusiasmo, aunque también críticas por ese motivo. ¿Es necesario que los alumnos hagan tantos ejercicios? El paso del tiempo ha respondido afirmativamente. Es más, la demanda de nuevos ejercicios ha crecido a lo largo del tiempo. El resultado directo fue la publicación de dos cuadernos complementarios: Extra y Más. Más o menos a la vez se publicaron Primer pasito 1 y Primer pasito 2, cuadernos para alumnos de alrededor de seis años.

Todavía no todos los profesores de ajedrez están convencidos de los cuadernos Extra y Más, pero Primer pasito 1 y Primer pasito 2 han sido aceptados de forma general.

Tal vez sea necesario explicar mejor por qué se han publicado los cuadernos complementarios. Después de haber terminado el Paso 1, el nivel técnico de casi todos los alumnos sigue siendo insuficiente. En todas las partidas se dejan piezas y a veces se olvidan de capturar las piezas que se ha dejado el contrario. Falta todavía desarrollar la visión del tablero y ver todas las opciones de ataque y defensa. Por eso es necesario reforzar esta visión del tablero, para evitar que se quede en un nivel bajo durante mucho tiempo. No hay que enseñarles cosas nuevas antes de que controlen las habilidades básicas. Si un alumno no se da cuenta de que va a perder una pieza, no tiene mucho sentido enseñarle el ataque doble de Paso 2. Aunque a lo mejor entiende la teoría, en la partida no va a saber aplicarla. Si en una partida te cuesta ver que hay una pieza colgada, seguramente no te darás cuenta de que si haces un movimiento habrá dos.

Una buena forma de que mejoren su visión del tablero es que entrenen con muchos juegos (al principio) y jueguen muchas partidas. Es útil saber que el alumno necesita su tiempo para pasar por cada fase (véase «¿Cómo aprenden los niños?», p. 6). Quizá uno necesite trescientas partidas y otro a lo mejor 1.000. Evidentemente, resolver ejercicios también refuerza la visión del tablero. Por eso hemos decidido publicar más cuadernos con más ejercicios del mismo nivel. No obstante, la dificultad de los ejercicios sube de forma gradual para garantizar que suponga un desafío suficiente para ellos.

Más material para entrenar ofrece varias ventajas:

- Muchos estudiantes comienzan el Paso 2 inmediatamente después de terminar el Paso 1. Sin embargo, su fuerza en el tablero no va al mismo ritmo, porque no saben aplicar sus conocimientos en una partida. Tienen que jugar más. Gracias a los cuadernos complementarios, pueden emplear más tiempo practicando a su nivel. Es importante que el nivel de dificultad no se eleve bruscamente.
- Para resolver diagramas, tienen que aprender a observar bien las posiciones. Cuanto más lo practiquen, más posibilidades habrá de que lo apliquen en las partidas.
- Hay muchas posibilidades para variar. Esto es bueno para los que van más lentos (ejercicios del mismo nivel) y para los más avanzados (más ejercicios más complicados).
- Repetir. Si no repetimos, olvidamos, por lo cual repetir es necesario para no olvidar.

¿Cuándo es el momento de empezar con estos cuadernos? Es difícil dar una recomendación general en este tema. Se puede incorporar el cuaderno Extra cuando todavía están trabajando con el Básico. El monitor debe valorar si es el momento adecuado para plantear temas del Más mientras están trabajando con el Básico. Evidentemente, depende en gran medida del nivel del grupo, pero es muy posible que algún aspecto del Más aparezca cuando juega simultáneas con sus alumnos. Determinados ejercicios del cuaderno se pueden introducir poco a poco, como anticipo. «Planificar la ruta» es un buen ejemplo.

El monitor que conoce bien el Paso 1 y sabe su oficio, puede combinar los distintos elementos.

Paso 1 extra

En el cuaderno Extra solamente hay ejercicios. En la primera mitad del cuaderno hay ejercicios con los mismos temas que el cuaderno Básico. No solo sirven como ejercicios suplementarios, también son un repaso.

La segunda mitad contiene ejercicios del tipo «mezcla». En estos no se indica el tema del ejercicio, por lo cual se parecen más a una situación en una partida real. Para un alumno de Paso 1, es todavía complicado resolver ejercicios de este tipo. Afortunadamente, los temas del Paso 1 son aún pocos: ganar material, mate en una, defender y poco más. En cada ejercicio el alumno se tiene que plantear tres preguntas:

- ¿Puedo ganar material?
- ¿Puedo dar mate?
- ¿Alguna de mis piezas está en peligro?

Se recomienda animarles al principio para que sigan intentándolo. El papel del monitor es muy importante, hay que ofrecer los ejercicios en el momento adecuado. Las respuestas no vienen en el manual, pero se pueden encontrar en www.juguemosajedrez.com

Paso 1 más

El material educativo estaba estructurado satisfactoriamente al principio, pero nuestra experiencia a lo largo de quince años nos mostró que había aspectos que no se abordaban o que recibían demasiada poca atención. Constatarlo ha sido uno de los motivos para publicar la serie Más.

Los temas en la serie Más se orientan en primer lugar a reforzar la visión del tablero. En gran parte la materia teórica ya se conoce, pero se ha añadido una faceta extra que obliga a elegir entre dos posibilidades. Eso se aplica a los capítulos «Ganar material», «Defensa» (que también se trata en otros dos capítulos) y «Visión del tablero». El capítulo «Planificar la ruta» es muy educativo y además suele ser acogido con mucho entusiasmo.

El aspecto espacial, que todavía es difícil para el nivel que tienen, se trata en los capítulos sobre el mate y las tablas. Profundizamos más respecto a los dos conceptos y ofrecemos ejercicios de tipo distinto. Con conceptos complicados, como el mate, ayuda practicar de forma variada. En Paso 1 más el alumno se ve obligado realmente a pensar. Tiene que tomarse su tiempo.

Trataremos todos los temas en ocho capítulos. A veces de forma breve. Es importante que tengan la oportunidad de hacer los ejercicios de la manera adecuada, por lo que se recomienda ofrecerles explicaciones y apoyo.

En el cuaderno Más se incorporan los siguientes temas:

- temas nuevos:
 - planificar la ruta
 - defensa contra el mate
 - el peón pasado

- profundización de temas importantes:
 - ganar material
 - mate
 - tablas
- ejercicios para mejorar habilidades (en particular, visión del tablero)

Para el cuaderno Más también existen exámenes (de práctica) y un certificado.

Primer pasito 1 y Primer pasito 2

En los años ochenta los niños pequeños apenas jugaban al ajedrez. En los años noventa aumentó considerablemente la demanda de material para niños pequeños como resultado de que los niños aprendían a jugar a una edad cada vez más temprana.

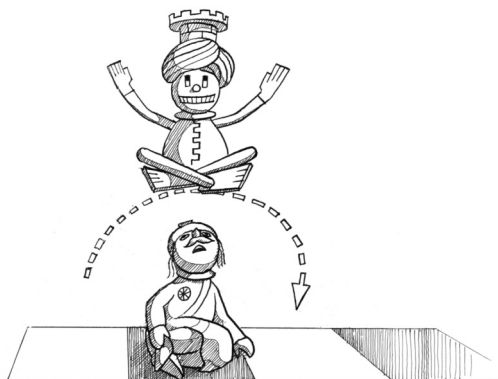
Por este motivo publicamos Primer pasito en 2003. Los cuadernos ofrecen material educativo especialmente pensado para alumnos en torno a los seis años. Se ha evitado el uso de texto y los diagramas son más grandes para que la experiencia del niño sea más satisfactoria. En vista del crecimiento de la demanda en los últimos años, los cuadernos logran su objetivo.

«Paso 1 más»

En la página siguiente empiezan los capítulos del cuaderno Más.

«Primer pasito 1» y «Primer pasito 2»

A partir de la página 198 vienen las indicaciones para el uso de Primer pasito 1 y Primer pasito 2. El guión de las «clases de ajedrez» para dichos.



Juguemos Ajedrez

El método Juguemos Ajedrez consta de 6 pasos, cada uno con diferentes cuadernos y un manual para el profesor (menos Paso 6, que es autodidáctico). En castellano hasta ahora se han publicado:

Paso 1, manual

Paso 1, cuaderno básico

Paso 2, cuaderno básico

Juguemos Ajedrez en su conjunto está constituido por los siguientes títulos:

Manuales para el monitor:

Paso 1, Paso 2, Paso 3, Paso 4, Paso 5

Cuadernos básicos:

Primer pasito 1, Primer pasito 2, Paso 1, Paso 2, Paso 3, Paso 4, Paso 5, Paso 6

Cuadernos extra:

Paso 1 extra, Paso 2 extra, Paso 3 extra, Paso 4 extra, Paso 5 extra, Paso 6 extra

Cuadernos más:

Paso 1 más, Paso 2 más, Paso 3 más, Paso 4 más, Paso 5 más

Cuadernos Anticipar movimientos

Paso 2, Paso 3

Autodidáctico

Paso 6

Todo el método está disponible en holandés (32), inglés (31), alemán (31) y francés (30). Además, se han publicado traducciones de varios títulos en griego (15), sueco (15), turco (10), azerbaiyano (5), checo (4), danés (1) y coreano (1).

Para el ordenador (solo Windows):

Juguemos Ajedrez se puede practicar en el ordenador con Chess Tutor Paso 1, Paso 2, Paso 3. Disponible como descarga y CD.

También se puede descargar. Ver más en www.chesstutor.eu.

Para más información, títulos nuevos, precios y pedidos:

info@juguemosajedrez.com