

*Mis Primeras Pasos
en el Ajedrez*



M. I. Alberto Barreras

Índice

Mis Primeros Pasos en el Ajedrez

Alberto Barreras

Portada: Francisco Pérez
(Campeón Nacional Sub-10)
Fotografía: J.J. Herrera
Diseño: Sergio Jiménez
Gabriela Filomeno

ISBN: 980-328-619-6

Depósito Legal: LF2521999396319

Derechos reservados © por M.I. Alberto Barreras

Índice

Prólogo:	9
Breve Historia del Ajedrez:	12
El Tablero.....	13
Las columnas, filas y diagonales:	14
Las columnas:	14
Las filas o líneas:	14
Las diagonales:	14
Colocación de las piezas.	14
La marcha o movimiento de las piezas:	15
El Rey:	15
La Dama:	15
Las Torres:	16
Los Alfiles:	16
El Caballo:	17
El Peón:	17
La captura al paso:	19
El Jaque y el Jaque Mate:	20
El Enroque:	21
Notación de la partida:	23
Las Tablas:	25
El valor numérico de las piezas:	26
Mates Simples:	27
Mate con dos torres:	27
Mate con la dama:	28
Mate con una torre:	28
Mate con dos alfiles:	29
Medios que se requieren en la	

enseñanza del Ajedrez.	30
Algunos Consejos	32
Útiles:	32
La Apertura:	32
El Medio Juego:	32
El Final:	33
Ejercicios:	35
Respuestas a los Ejercicios:	37
20 Partidas Instructivas	38
Recomendaciones Finales:	43
BIBLIOGRAFIA	45

“Los niños son los que saben querer;
los niños son la esperanza del mundo”.

José Martí.

Amiguito:

Siempre ha sido una preocupación de los mayores, llevar al sistema educativo de cada país, elementos que ayuden a mejorarlo. Así han ido apareciendo una asignatura tras otra, nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje, la especialización de los profesores, etc. buscando la mejor preparación para la vida futura de cada niño.

Hace algunos años, muchos países comprendieron la importancia del aprendizaje del Ajedrez en las edades tempranas, y el interés en incorporar el antiguo juego al programa de actividades escolares ha ido en aumento al apreciar las virtudes que desarrolla entre quienes lo practican. Hoy Venezuela se suma a este movimiento, precisamente en el “Año Internacional del Ajedrez en las Escuelas”, y este pequeño libro será un paso importante en la masificación del juego, por su método sencillo y ameno de hacerte andar tus primeros pasos en el Ajedrez.

Este es un libro de niños para niños. En su elaboración intervinieron los alumnos de la Selección Infantil del Estado Carabobo, muchos de ellos Campeones Nacionales de sus categorías, que han representado con honor a su estado y su país dando ideas en la diagramación, las fotos, el diseño de la portada, etc.

¿Qué desarrolla el Ajedrez en los niños?

El Ajedrez es una forma de expresión de la personalidad y el carácter de las personas; es una filosofía con lenguaje pro-

pio que ayuda al desarrollo armónico del individuo, destacando rasgos de su personalidad, tales como la creatividad, el sentido de la justicia, la autocrítica, el análisis, la solidaridad, el trabajo individual y colectivo, la inteligencia y el patriotismo. Ayuda a desarrollar asimismo, en el aspecto psicológico, mecanismos de memoria, atención, fantasía, concentración, voluntad, tenacidad y disciplina, entre otros.

El gran prócer de la independencia de América, Simón Bolívar, cuando se elaboraba el conjunto de reformas educativas que necesitaban las nuevas repúblicas, escribió: "...Los juegos y las recreaciones son tan necesarios a los niños como el alimento (...) útiles y honestos son conocidos los juegos con pelotas... y el ajedrez." (Decreto de Instrucción Pública, 1825.) Con ésto soñaba el Libertador hace casi dos siglos, hoy su patria chica, Venezuela, pretende hacerlo realidad.

Hace tiempo el Ajedrez dejó de ser patrimonio de los abuelitos de barbas y bigotes que meditaban durante horas inclinados sobre unas figuras de madera; el milenario juego se incorporó al dinamismo del mundo actual y hoy resulta la manifestación deportiva más cercana al arte y las ciencias que se conoce... y con estas tres palabras si se ha hecho un enredo, porque algunos dicen que es un arte con carácter de ciencia deportiva... otros, que es una ciencia que tiene de arte y deporte, pero para ti, por ahora sólo va a ser un juego, un juego sano, un juego que te va a ayudar en muchas cosas que necesitas desarrollar como estudiante y como hombre del mañana.

Vas a disfrutar mucho con tus victorias, pero lo más importante será que aprendas de tus derrotas. El Gran Maestro cubano José Raúl Capablanca, que fue Campeón Mundial desde 1921 hasta 1927, y considerado uno de los más grandes ajedrecistas de todos los tiempos, recomendaba a todos los que se iniciaban que estudiaran mucho las partidas perdidas,

pues de ellas se obtenían valiosas enseñanzas para el futuro y mostraban lo que había estado equivocado en nuestras ideas.

La Secretaría de Educación del Estado Carabobo, ha dado pasos seguros en la elaboración de un proyecto de Ajedrez en las Escuelas, y tu vas a ser uno de los pioneros de este movimiento, que a la vuelta de pocos años podrá o no formar muy buenos ajedrecistas, pero lo que sí es seguro, es que formará muy buenos hombres y mujeres, mejor preparados para enfrentar las tareas que se necesitan en el engrandecimiento de la Patria.

El Autor.

Breve Historia del Ajedrez:

Se sostiene que la cuna del Ajedrez fue la India. El relato de su invención tiene a Susa Ben Dahir, el Hindú, como protagonista, relatando la historia de un Rey cuyos médicos habían recomendado alguna distracción agradable, y que cuando conoció el juego que le presentaba Susa, le dijo que pidiera lo que quisiera. Susa le pidió un "disheme" (antigua moneda de la India) por la primera casilla, dos por la segunda, cuatro por la tercera y así, doblando la cantidad siempre, hasta la casilla 64... El Rey ordenó que fuese complacido el deseo de Susa de inmediato, pero al día siguiente los matemáticos del reino aún no habían terminado los cálculos, que llegaron a ser de 18.446.073.709.551.616 dishemes, y aunque viviera mil años y afluyeran a él todos los tesoros de la tierra, no podría llegar a pagar esa cantidad.

Esta leyenda fue luego relatada por el Conde de

Basterar, y los dishemes se convirtieron en granos de trigo, Susa en la Brahamann de Sissa. Siguiendo las transformaciones, con el tiempo Sissa se convirtió en Caissa, hermosa doncella que desde el Siglo VIII es considerada la musa o diosa del Ajedrez.

Sissa había complacido al Rey Balhaid con el Chaturanga, que significa ejército compuesto de cuatro cuerpos, explicando que había escogido la guerra como modelo para el juego, porque era la escuela más efectiva para aprender el valor, la decisión, la fuerza, la circunspección y el coraje. La leyenda y la Historia coinciden en señalar que el Ajedrez surgió como un modelo, una imitación directa y formal de los ejércitos de una época determinada. El Chaturanga estaba compuesto por carros de guerra, caballería, elefantes e infantería, dirigidos por el Rey y el Visir, como reflejo de la realidad social de aquellos tiempos.

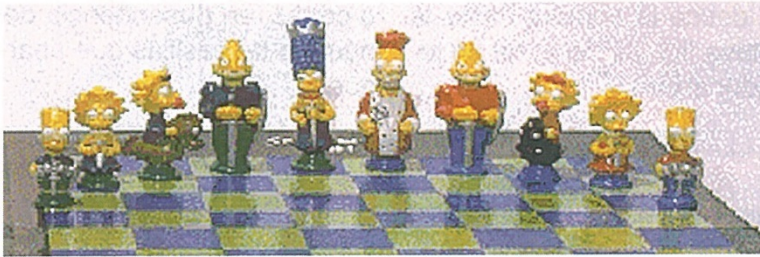
Es muy probable que se jugaran diferentes tipos de

Ajedrez, ya que Alfonso X “El Sabio”, describe hasta 9 tableros diferentes en un valioso documento titulado “El Libro de los Juegos”, escrito en Sevilla, España en el año 1270.

A los árabes se debe la gran difusión del Shatranj (vocablo derivado del Chaturanga que posteriormente dio origen al español Axedrez y que luego se convirtió en Ajedrez). Ellos lo aprendieron en Persia y lo propagaron por todos los

países conquistados, y especialmente en España tuvo gran arraigo.

En la última mitad del Siglo XV comenzó en España la transformación estructural del Ajedrez, cambiando el movimiento y función de la mayoría de las piezas, con lo que ganó en riqueza de combinaciones y dinamismo, y así ha llegado hasta nuestros días, y así es como tú lo vas a conocer.

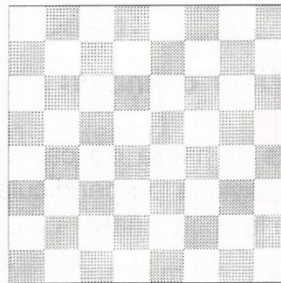


¡Los Simpson también son ajedrecistas!

El Tablero.

El tablero es un cuadrilátero que se convierte en el campo de batalla de los dos ejércitos. Tiene ocho casillas por cada lado, alternativamente claras y oscuras, que suman 64 en total. Para comenzar, el tablero siempre se coloca con la casilla blanca a la

derecha del jugador.

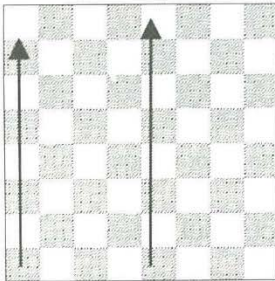


Las columnas, filas y diagonales:

Es importante conocer la organización de estas casillas del tablero, pues así se puede aprender rápidamente la marcha o movimiento de las piezas, y posteriormente facilita el cálculo de jugadas a realizar durante una partida.

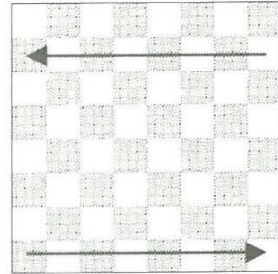
Las columnas:

La hilera de casillas que va desde la primera hasta la octava fila, es decir, de un jugador al otro.



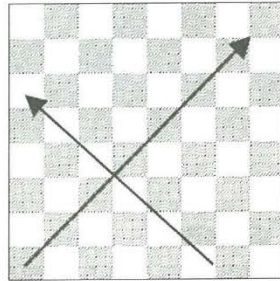
Las filas o líneas:

Es la hilera de casillas que atraviesa perpendicularmente las columnas.



Las diagonales:

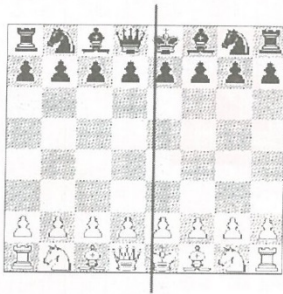
Son dos o más casillas unidas por su vértice, y siempre del mismo color. Las diagonales pueden ser largas o cortas, en dependencia del número de casillas que abarquen.



Colocación de las piezas.

Al comienzo de la partida, las piezas se colocan como se indica en el diagrama.

ma. Lo más importante a tener en cuenta, es la posición de las damas, que siempre van en casillas de su color, al lado del Rey. En cada casilla solamente puede haber una pieza. El lado donde queda ubicado el Rey se conoce por el nombre de FLANCO REY, y el lado donde se sitúa la Dama, entonces, será llamado FLANCO DAMA.



Flanco Dama Flanco Rey

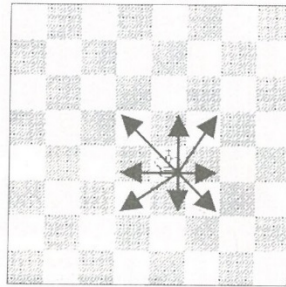
La marcha o movimiento de las piezas:

El Rey:

El Rey es la pieza más importante. Cuando él recibe mate,



la partida termina, y se produce la victoria del ejército que logró acorralar y dar mate al Rey del contrario; por esta razón hay que pensar en la seguridad del Rey en todo momento, y defenderlo del ataque de las piezas enemigas.



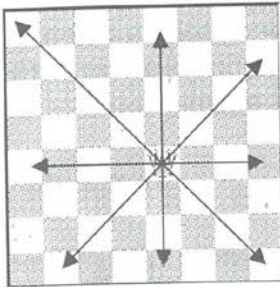
El Rey puede mover en todas direcciones, pero solamente un espacio, como señalamos en el diagrama.

La Dama:

La Dama o Reina es la pieza más poderosa del ejército; ella puede moverse la can-



cantidad de casillas que desee por columnas, filas y diagonales,



La Dama es una pieza muy poderosa, la de mayor movilidad.

Las Torres:

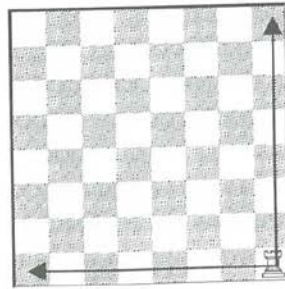
Las Torres solamente pueden moverse a través de columnas y filas, cualquier cantidad de casillas.



Es una pieza poderosa, sobre todo en el final del juego, cuando se han

cambiado la mayoría de las fi-

guras.



La torre sólo puede mover por filas y columnas.

Los Alfiles:

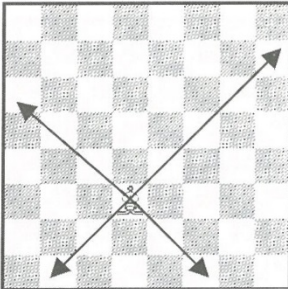
Los Alfiles se mueven solamente por las diagonales.



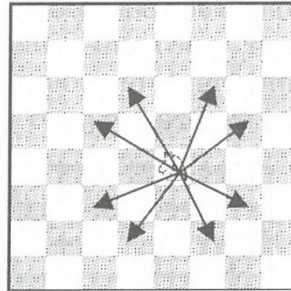
Al comenzar el juego, cada Alfil ocupa una casilla de un color diferente, por tanto, siempre se moverá por casillas de ese color, y tiene la desventaja de que nunca podrá atacar una pieza enemiga co-



locada en una casilla de un color contrario al de las diagonales por las que se mueve.



El alfil sólo puede mover por casillas de su propio color.



Desde el centro del tablero las piezas tienen más casillas a su disposición.

El Caballo:

El Caballo es la pieza más representativa del Ajedrez y tiene un movimiento muy particular. Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás, propias o del contrario. El puede moverse una casilla como la torre y una como el alfil, por lo que siempre llegará a una casilla de color diferente a la que se encontraba, y alejada dos espacios. Veamos sus saltos en el siguiente diagrama:



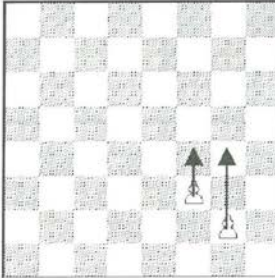
encontraba, y alejada dos espacios. Veamos sus saltos en el siguiente diagrama:

El Peón:

El Peón es la única pieza que no puede retroceder. Cada bando dispone de ocho peones y su movimiento es siempre por la columna que ocupan, en línea recta. La característica de su movimiento es diferente a las piezas que ya conocemos. En primer lugar, como ya dijimos, no puede retroceder. En segundo lugar, al comenzar el juego, desde su casilla inicial, el peón puede mo-



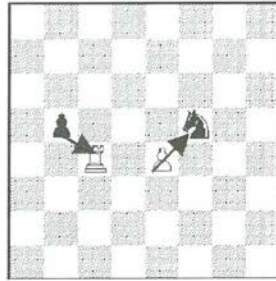
ver uno o dos pasos, según se desee, pero una vez que abandone ésta, solamente podrá avanzar un paso.



El peón de f3 solamente puede avanzar un paso. El peón de g2 puede avanzar uno o dos pasos, como mejor convenga.

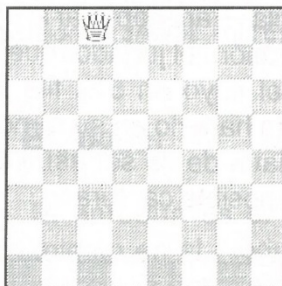
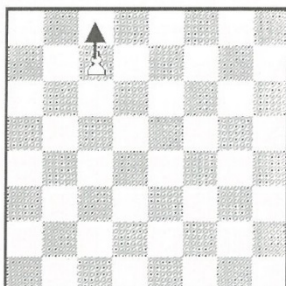
Realizar una captura con un peón también tiene sus diferencias. Para capturar una pieza o un peón enemigo, él tendrá que hacerlo entonces en diagonal, pero sólo una casilla. El peón es la pieza de menor poder, aunque tiene la virtud de construir sólidas defensas y colaborar valientemente en un ataque.

En el próximo Diagrama, el peón blanco puede capturar el Caballo negro y el peón negro puede capturar la Torre blanca.



Pero... ¿qué sucede cuando un peón llega hasta la octava fila, si él ya no puede retroceder? Entonces, el humilde peón, se convierte en una poderosa Dama, o en cualquier pieza que convenga al jugador en ese momento. Este momento se conoce como promoción o coronación del Peón. El pequeño soldado es premiado al llegar sano y salvo al final de su carrera. No importa que ya se tenga una Dama, se pueden tener tantas damas como peones coronen. El peón puede convertirse también en una Torre, un Caballo, o un Alfil; pero nunca en un Rey.

Aquí vemos un peón en 7ma. Su próximo movimiento lo convierte en una pieza de mayor valor.



El humilde peón, se ha convertido en una poderosa Dama.



Figuras del famoso cuento de Lewis Carrol
"Alicia en el País de las Maravillas".

La captura al paso:

Los peones tienen, además de las características que ya hemos mencionado, otra muy especial con relación a su movimiento para realizar una captura, y es la opción de capturar "al paso" otro peón.

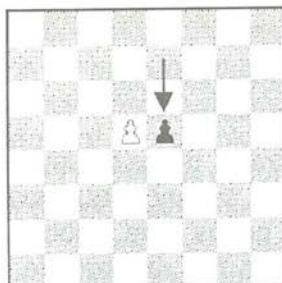
Cuando un peón se ha colocado en 5ta. fila, y un peón

contrario, de las columnas vecinas, (adyacentes) avanza dos pasos y se coloca en la misma fila, al lado de este peón enemigo avanzado, entonces surge la posibilidad de decidir, si es conveniente eliminar el peón que acaba de avanzar, capturándolo de la misma manera que se hace comúnmente, es decir, considerando que el peón está en

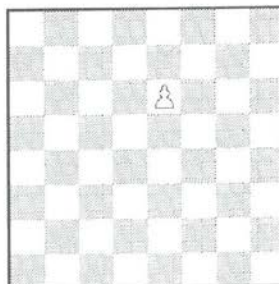
6ta. fila. Para capturar al paso este peón, el jugador que posee el suyo en 5ta. fila sólo puede hacerlo en su turno inmediato, de no ser así, ya no será posible capturarlo.



Posición inicial.



El peón negro se ha movido dos pasos.



Posición Final.

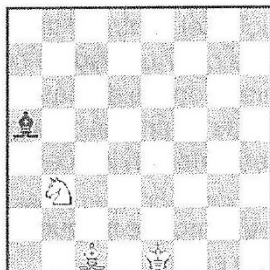
El Jaque y el Jaque Mate:

Se conoce como Jaque, cuando una pieza cualquiera tiene al rey enemigo en su radio de acción, es decir, cuando una pieza de un bando está amenazando al Rey del bando contrario. Al Jaque es obligatorio responder, y se puede hacer de cualquiera de las siguientes maneras, de acuerdo a las conveniencias del jugador:

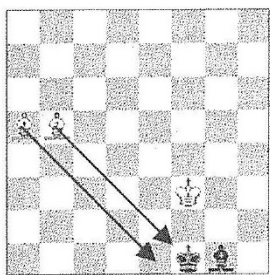
- Moviendo el Rey para quitarlo de la amenaza.
- Capturando la pieza que está dando el Jaque.
- Colocando una pieza propia entre la acción de la pieza enemiga y el propio Rey.

Cuando no puede hacer-

se nada de lo anterior, este Jaque se convierte en Jaque Mate y la partida concluye.



- Las blancas pueden:
- a) Mover el Rey.
 - b) Capturar el Alfil con su Caballo.
 - c) Obstruir el jaque en d2 con el Alfil o el Caballo.

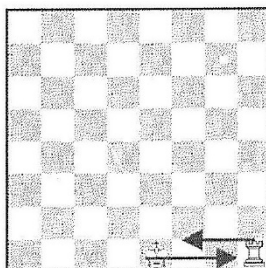


El alfil de casillas blancas está amenazando al Rey negro (Jaque), pero el monarca no puede escapar hacia la derecha porque está su propio alfil, ni hacia la izquierda porque esa casilla está "tomada" por el alfil de casillas negras de las blancas. No puede "subir" porque el Rey contrario domina todas las

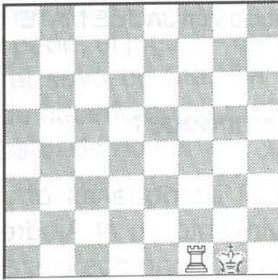
casillas de la segunda fila. ¡Se ha producido un JAQUE MATE!

El Enroque:

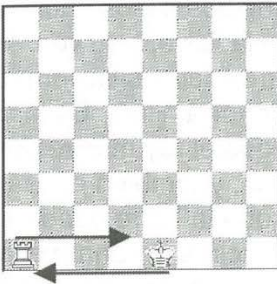
El enroque es el único movimiento en el Ajedrez en que participan dos piezas del mismo bando al mismo tiempo. En esta jugada, se mueve el Rey dos pasos hacia la Torre, y la Torre, a su vez, se coloca en la casilla inmediata posterior al Rey. Es la única vez que el rey mueve dos espacios, y también es la única vez que la Torre puede saltar por encima de una pieza. El enroque puede ser LARGO, (cuando se realiza hacia el Flanco Dama) o CORTO, cuando se realiza hacia el Flanco Rey.



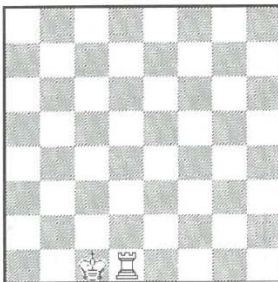
Enroque Corto. Posición inicial.



Enroque Corto. Posición final.



Enroque Largo. Posición inicial.

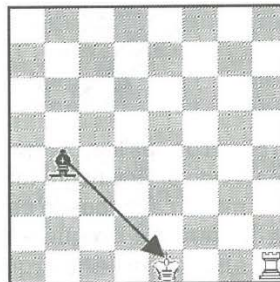


Enroque Largo. Posición final.

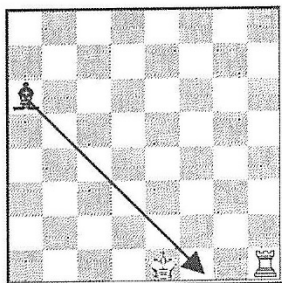
El enroque solamente puede hacerse una vez durante la partida y sirve para poner en seguridad el Rey, alejándolo del centro, y darle a la torre la oportunidad de comunicarse con las demás piezas y con las columnas más importantes, que son las centrales.

El enroque no puede realizarse sí:

- El Rey o la Torre ya se han movido.
- Si alguna pieza está dando jaque al Rey.
- Si alguna pieza está dominando una de las casillas por donde debe mover el Rey.
- Cuando existe alguna pieza, propia o adversaria entre el Rey y la Torre.



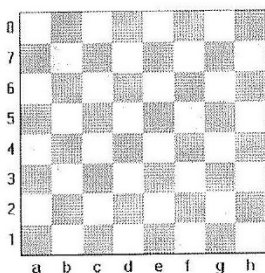
El blanco no puede enrocar; está en jaque.



El blanco no puede enrocar.
El alfil negro domina la casilla f1.

Notación de la partida:

Para que los grandes encuentros no fueran olvidados, se establecieron sistemas para anotar las partidas de Ajedrez. El sistema más comúnmente empleado es el que se conoce por Sistema Algebraico. Es muy sencillo:



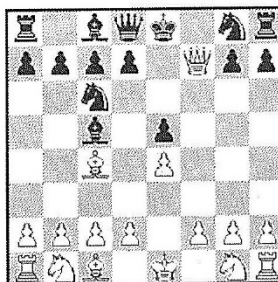
se numeran las filas desde la 1 a la 8, y las columnas se denominan por letras de la "a"

hasta la "h", siempre desde la posición donde se sitúan las piezas blancas.

Ahora, cuando se mueve una pieza, se coloca la inicial de su nombre, excepto si es un peón, luego la columna, y finalmente el número de la fila de la casilla a la que llegó.

Trata de reproducir la siguiente partida, que se conoce como "Mate del Pastor":

- | Blancas. | Negras. |
|----------|---------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Ac4 | Cc6 |
| 3.Df3 | Ac5 |
| 4.Dxf7++ | |



El signo "x" significa que en esa casilla ha ocurrido una captura.

Las cruces (++) indican que la jugada final ha producido un Jaque Mate.

Una sola cruz (+) indica que en la jugada ha producido un Jaque.

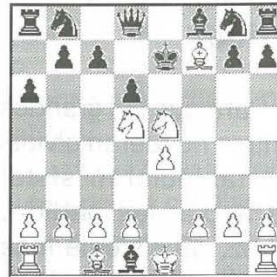
El Mate de menor número de jugadas al comienzo de la partida, es conocido como **"Mate del Loco"**:

Blancas.	Negras.
1.g4	e5
2.f3	Dh4++



El siguiente se conoce como el **"Mate de Legal"**:

Blancas.	Negras.
1.e4	e5
2.Cf3	d6
3.Ac4	a6
4.Cc3	Ag4
5.Cxe5	Axd1
6.Axf7+	Re7
7.Cd5++	



Hasta los simpáticos "Picapiedras" han sido convertidos en ajedrecistas.

Es necesario aprender a anotar correctamente las partidas que jugamos, porque en los torneos de ajedrez, es obli-

gatorio anotar todas y cada una de las jugadas propias y del contrario, de forma clara y legible. Además, estando fa-

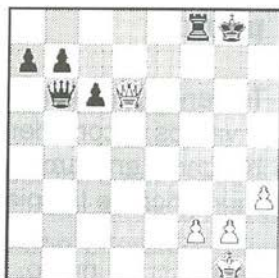
miliarizados con el sistema de anotación, tendremos el placer de poder reproducir partidas que se han jugado en cualquier época por los mejores jugadores de la Historia.

Las Tablas:

Cuando la partida no puede ser ganada por ninguno de los adversarios, entonces se dice que su resultado final es un empate, que en Ajedrez se conoce como Tablas.

Hay varios casos especiales de Tablas, que vamos a relacionar:

a) Cuando uno de los bandos da Jaque perpetuo o continuo.



Las Blancas tienen mucha desventaja material y no

les queda otro camino que forzar las tablas mediante el jaque perpetuo. Esto lo consiguen así:

1.Dg6+ Rh8 2.Dh6+ Rg8 3.Dg6+ etc. Las negras no pueden impedirlo.

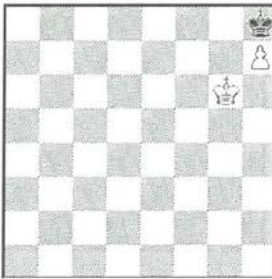
b) Cuando ambos jugadores insisten en repetir la misma posición. (Tres posiciones iguales.)



La posición es equivalente. Las negras juegan: **1...De5** y las blancas responden con **2.Dd2**, entonces las negras no encuentran nada mejor que jugar **2...De6** y las blancas hacen **3.Dd4** llegando por segunda vez a una posición igual a la del comienzo. Si las negras juegan ahora: **3...De5**, y las blancas **4.Dd2**, tendremos una posición igual a la conseguida tras la jugada 2 de

las blancas. Finalmente, si las negras juegan **4...De6** y las blancas **5.Dd4**, se han alcanzado tres posiciones iguales, por lo que cualquiera de los adversarios pueden reclamar ante el árbitro, las tablas por repetición de posiciones.

c) Cuando uno de los bandos se halla "ahogado", es decir, que debiendo mover, no puede hacerlo.

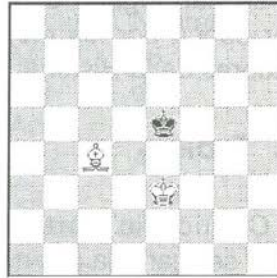


En este momento le toca jugar a las negras, que no pueden mover su Rey a ninguna casilla, por lo que la partida concluye en Tablas por Ahogado.

a) Cuando no existe material para poder realizar el Mate.

Este caso es muy sencillo. Con el material que le res-

ta a uno de los bandos, es materialmente imposible realizar el Jaque mate.



b) Cuando ambos rivales se ponen de acuerdo.

Aquí no necesitamos colocar ninguna posición, pues pueden ponerse de acuerdo en cualquier momento.

El valor numérico de las piezas:

Tomando como unidad el Peón, vamos a considerar lo que ha dado en llamarse el valor numérico de las piezas:

Peón:	1 punto.
Caballo:	3 puntos.
Alfil:	3,5 puntos.
Torre:	5 puntos.
Dama:	9 puntos.

Al Rey no podemos asignarle valores, porque cuando recibe mate, termina la partida.

Así podemos aprender que 4 peones valen más que un Alfil o un Caballo, que el Alfil es ligeramente mejor que el Caballo, que la Torre vale más que un Alfil o un Caballo; pero que dos alfines, dos caballos, o un Alfil y un Caballo juntos, valen más que una Torre, que dos torres son superiores a la Dama, y muchas variantes más. Pero recuerda que todo ésto es relativo, porque un peón puede promover y convertirse en una Dama, y una pieza cualquiera puede dar mate al Rey contrario, por lo que su valor entonces, es infinito.

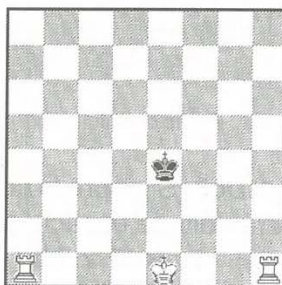
Mates Simples:

Vamos a estudiar las formas de dar Mate al Rey contrario con diferentes piezas, cuando ya no existen piezas enemigas. Son conocidos como mates simples porque el bando enemigo no tiene material para defenderse.

Lo fundamental en todos y cada uno de estos mates, es llevar al Rey enemigo a una de las bandas del tablero, donde él tenga menor cantidad de movimientos, y preparar entonces la estocada final. Te recomendamos que practiques estos mates desde diferentes posiciones hasta que llegues a dominarlos a la perfección.

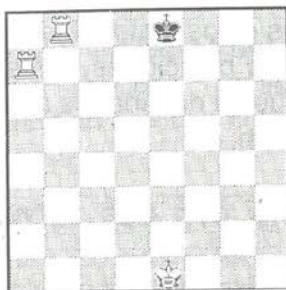
Mate con dos torres:

Este es el único mate donde no es necesario que nuestro Rey intervenga. Las Torres son suficientes para llevar el Rey a la banda y darle mate. Pero es necesario que ellas se encuentren en columnas o filas diferentes para que el efecto sea preciso y no se estorben entre sí.



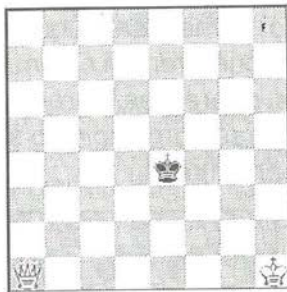
Posición inicial

1.Th3 (Comenzando a llevar el rey negro a la banda.)
1...Rd4 2.Ta4+ Re5 3.Th5+ Rf6 4.Ta6+ Rg7 5.Tb5 (Para mantener las torres en "escalones" diferentes.) **5...Rf7 6.Ta7+ Re8 7.Tb7 ++**



Posición final.

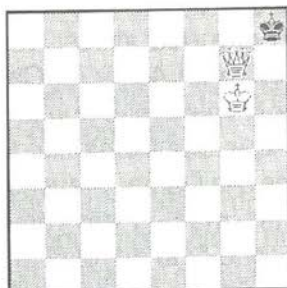
Mate con la dama:



Posición inicial.

1.Dc3 (Siempre lo primero será quitarle espacio al rey negro.) **1...Rd5 2.Db4 Re5 3.Rg2** (Ahora comienza a acercarse el monarca blanco,

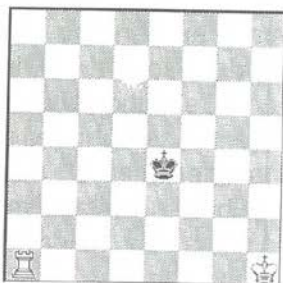
la Dama sola no puede dar mate.) **3...Rd5 4.Rf3 Re5 5.Dc5+ Re6 6.Rf4 Rf6 7.Dd6+ Rf7** (Observa como se ha reducido el campo a disposición del Rey negro.) **8.Rg5 Rg7 9.De7+ Rg8 10.Rg6 Rh8 11.Dg7++**. También es posible el mate en la casilla h7, o en cualquiera de la octava fila.



Posición final.

Mate con una torre:

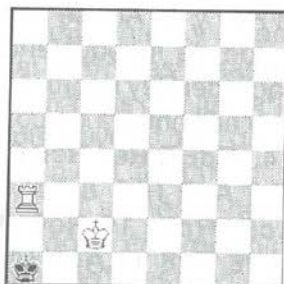
Para dar este mate, además de llevar el Rey contrario a la banda, es necesario obligarlo a colocarse frente al nuestro, con una casilla entre ambos, lo que en otra oportunidad conocerás como oposición; de esta manera, nuestro Rey le está quitando tres casillas al Rey enemigo.



Posición inicial.

1.Ta5 (Observa que luego de esta jugada, el rey negro sólo dispone de la mitad del tablero.) **1...Rd4** **2.Rg2** (El Rey blanco se acerca inmediatamente.) **2...Rc4** **3.Rf3** **Rb4** **4.Td5** (Ya el espacio para el Rey negro se ha reducido a una cuarta parte del tablero.) **4...Rc4** **5.Re4** **Rc3** **6.Td4** **Rc2** **7.Td3** (Paso a paso, el fin del rey negro se acerca.) **7...Rb2** **8.Rd4** **Rc2** **9.Rc4** **Rb2** **10.Tc3** [También es posible otro método: **10.Td2+ Ra1** **11.Th2** (Obligando al rey negro a colocarse en oposición.) **11...Ra4** **12.Ta2++**.] **10...Ra2** **11.Tb3 Ra1** (Ya el espacio del Rey negro ha quedado reducido a las casillas a1 y a2, sólo resta colocar nuestro Rey frente a él, o a salto de Caballo, si se encuentra en un ángulo del

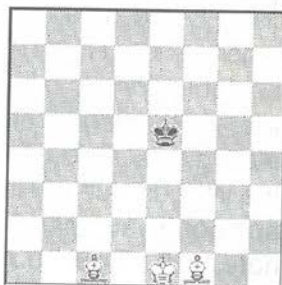
tablero.) **12.Rc3 Ra2** **13.Rc2 Ra1** **14.Ta3++**.



Posición final.

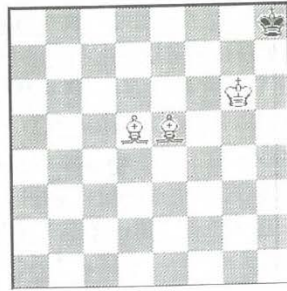
Mate con dos alfiles:

En este caso, el Rey que va a recibir el mate, debe ser conducido a cualquiera de los ángulos del tablero; allí uno de los alfiles se encargará de darle el jaque final, mientras el otro le impide escaparse del ángulo, todo con la ayuda del propio Rey. Veamos el procedimiento:



Posición inicial.

1.Ae3 Re4 2.Re2 Re5
3.Rd3 Rd5 4.Ad4 (Solamente el Rey y un Alfil se han encargado de ir reduciendo el espacio del Rey negro, pronto el otro alfil entrará en combate.) **4...Rd6 5.Re4 Rc6 6.Re5 Rd7 7.Ag2 Re7 8.Ad5 Rd7 9.Ac5 Rc7 10.Re6 Rd8 11.Ad6 Rc8 12.Ag2** (Ahora comienza la reagrupación de las piezas para conducir el Rey negro hasta cualquier ángulo, en este caso las blancas planificaron dar el mate en la casilla h8.) **12...Rd8 13.Ab7 Re8 14.Ac7 Rf8 15.Rf6** (Este es uno de los valores de la oposición, el Rey blanco impide que el negro abandone la banda.) **15...Re8 16.Ac6+ Rf8 17.Ad6+ Rg8 18.Rg6** (Nuevamente el espacio del Rey negro ha quedado reducido a solamente dos casillas, g8 y h8, ahora el mate es sencillo.) **18...Rh8 19.Ag2** (O cualquier otra casilla, su misión es dar jaque en d5, mientras que la misión del otro alfil es impedir que el Rey se escape por f8, además de dar el mate.) **19...Rg8 20.Ad5+ Rh8 21.Ae5++**



Posición final.

Medios que se requieren en la enseñanza del Ajedrez.

1.- Juegos de Piezas y tableros.

2.- Tableros Murales. El profesor podrá describir un tema cualquiera frente a un grupo de alumnos. Es como el pizarrón que utiliza el profesor de cualquier materia escolar.

3.- Bibliografía específica. Es necesario tener acceso a la bibliografía ajedrecística que es muy amplia y variada. Existen infinidad de libros sobre Aperturas, Medio Juego, finales, Historia, Problemas, Finales Artísticos, y

otros. Para facilitar la enseñanza y aprendizaje a nuestros niños, hemos elaborado un libro que contiene todos los temas importantes. Este libro, llamado "Curso General de Ajedrez" estará a tu disposición también, va a ser la continuación o segunda parte, en tu formación como ajedrecista.

4.- Relojes de Ajedrez.

Desde el año 1851 se emplea en todos los eventos, un reloj especial para aplicarlo a las partidas de Ajedrez, y poderlas enmarcar dentro de un límite de tiempo.

5.- Computadoras y programas de Ajedrez. El desa-

rollo tecnológico no ha olvidado a nuestro antiguo juego. Hoy existen programas que juegan muy bien y pueden derrotar a un maestro; también hay programas que juegan en diferentes niveles para que los niños vayan teniendo, de acuerdo al aumento de sus capacidades ajedrecísticas, un "contrario" más fuerte.

6.- Hojas de anotación o planillas.

Como ya explicamos antes, es importante conservar las partidas que hemos jugado para poder conocer los errores que cometimos. Este es un magnífico método para mejorar rápidamente y seguramente tu profesor te lo recomendará.



El Baseball también rinde homenaje a nuestro antiguo juego.

7.- Cuaderno de Ajedrez. Debes tener un cuaderno para el Ajedrez como para cualquier otra asignatura. En este cuaderno podrás desarrollar las soluciones de los ejercicios dados en clases, copiar las partidas que te gusten, y luego, incluir tu propio repertorio de Aperturas.

Algunos Consejos Útiles:

En una partida de ajedrez existen tres fases, y cada una de ellas tiene sus características. Trataremos de darte algunos consejos de cómo conducir cada una de ellas:

La Apertura:

Es la fase inicial, donde comienzan a desarrollarse las figuras. Debes movilizar tus piezas buscando siempre controlar el centro del tablero, que tus piezas lleguen rápidamente a las principales casillas centrales, porque desde allí, ellas estarán más cerca de cualquier flanco para poder emprender un ataque en cualquier momento.

No es recomendable mover muchos peones durante la apertura, porque estos movimientos representan pérdidas de tiempo, y crean debilidades. Sólo debes mover los peones que te garanticen la salida de tus piezas, por ejemplo, los peones "e" y "d".

No debes mover la Dama en la apertura, ella es muy valiosa y tu adversario desarrollará sus piezas mientras ataca tu Dama.

Debes realizar el enroque lo antes posible, para tener tu Rey en seguridad ante cualquier ataque de tu adversario. Además te sirve para llevar las torres a buenas columnas.

No debes mover dos veces la misma pieza durante la apertura, porque ésto también representa pérdidas de tiempo.

El Medio Juego:

Ya todas las piezas están desarrolladas y comienzan las acciones de ataque y defensa.

Aquí es cuando cada adversario traza su estrategia de la batalla, determina los lugares donde debe atacar o los que tiene que defender con cuidado.

La principal misión es proteger al Rey propio y atacar al del oponente; quien sea más hábil en esta fase, podrá alcanzar ventaja o aún podrá ganar la partida sin tener que llegar al final.

En esta fase la movilidad de las piezas y la cooperación entre ellas es fundamental para poder llevar a buen término cualquier plan de acción que se emprenda. No lo olvides, tus piezas deben estar listas para llegar al flanco o sector donde vas a atacar, y para esto, lo mejor es que estén centralizadas.



Figuras históricas de la Guerra de Secesión de los EE.UU. honran al Ajedrez.

El Final:

Es la última fase de la partida. Las piezas se han ido cambiando y ya queda poco material sobre el tablero. Un peón de ventaja representa acercarse a la victoria. Ahora es cuando el Rey, que ha sido

una pieza para defender, se convierte en una pieza de ataque, participando en las acciones finales con mucha fuerza. Entonces, ya comprenderás que debes ir aproximando el Rey al centro del tablero.

Cuando las piezas van

desapareciendo, el peligro del Mate se aleja, y el centro es un buen lugar para el Rey, que puede participar activamente en la parte final de la batalla. Este es el momento de avanzar los peones buscando la coronación o promoción, y donde te van a servir los conocimientos que has adquirido en la Sección Mates Simples.

Esta fase hay que conducirla con mucha cautela, cualquier error puede ser fatal, porque ya no queda material para contraataques.

Y ahora estás listo para comenzar a disfrutar del más

antiguo de los juegos, vas a ser un gran capitán buscando la mejor manera de que sus tropas derroten al ejército enemigo... pero tu contrario hará lo mismo; entonces ganará quien sea más ingenioso y más hábil.

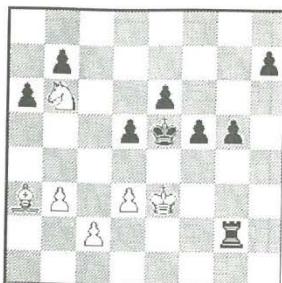
Te recomendamos una práctica muy efectiva: trata de resolver los siguientes ejercicios. Si puedes hacerlo mentalmente, sin mover las piezas, será mucho mejor para el desarrollo de toda una serie de facultades que necesita el ajedrecista, como la memoria visual, la concentración, el cálculo exacto y otras.



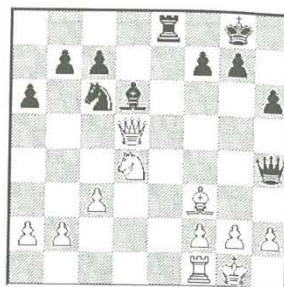
Figuras alegóricas al Antiguo Egipto

Ejercicios:

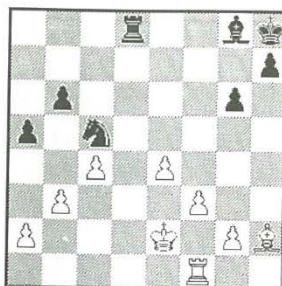
En las seis posiciones que verás a continuación se realiza el mate en una jugada:



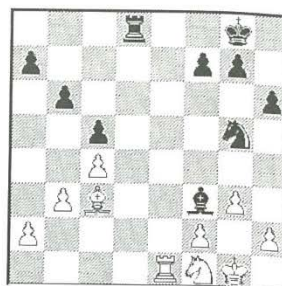
1. Juegan las Blancas.



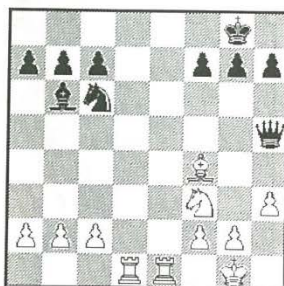
4. Juegan las Negras.



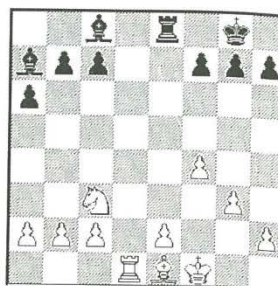
2. Juegan las Blancas.



5. Juegan las Negras.



3. Juegan las Blancas.

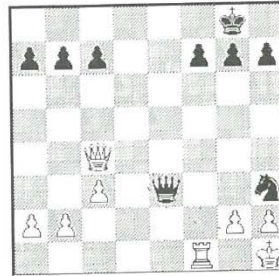


6. Juegan las Negras.

Los siguientes seis son un poco más complicados. El bando que juega da mate en dos jugadas:



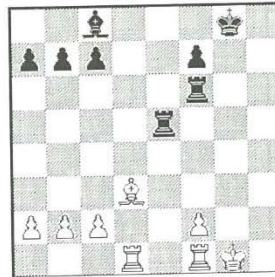
1. Juegan las Blancas.



4. Juegan las Negras.



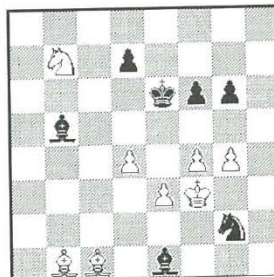
2. Juegan las Blancas.



5. Juegan las Negras.



3. Juegan las Blancas.



6. Juegan las Negras.

Respuestas a los Ejercicios:

Mates en una jugada:

1. 1.Cd7++
2. 1.Ae5++
3. 1.Te8++
4. 1...Dxh2++
5. 1...Ch3++
6. 1...Ah3++

Mates en dos jugadas:

1. 1.f4+ Rg6 2.Ad3++
2. 1.Tg3 (o cualquier casilla de la columna g) 1...f6 2.Axf6++
3. 1.Dxh7+ Rf8 2.Dh8++
4. 1...Dg1+! 2.Txg1 Cf2++
5. 1...Tg5+ 2.Rh1 (o 2.Rh2) 2...Th6++
6. 1...Ch4+ 2.Re4 d5++.



Un futuro campeón se prepara para realizar su jugada.

20 Partidas Instructivas.

1. Andrés – Janssen,
Londres 1864.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♗f3 ♗c6
4.♕c4 ♗f6 5.0–0 ♕e7 6.♗xd4
♗xd4 7.♞xd4 d6 8.f4 b6 9.e5 d5
10.♖b5+ ♕d7 11.exf6 ♕c5
12.♞e1+ ♗f8 13.fxg7+ ♗g8
14.gxh8♞#. Una dama es
poderosa, ¡imaginense dos!

2. Falkbeer – Lieubietel,
Viena 1847.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♗f3 ♗c6
4.♕c4 d6 5.c3 dxc3 6.♗xc3 ♖g4
7.0–0 ♗e5 8.♗xe5 ♕xd1 9.♕xf7+
♗e7 10.♗d5#. Una variación de
lo que conocimos como “Mate
de Legal.”

3. Cochrane – Staunton,
Londres 1842.

1.e4 c5 2.♕c4 e5 3.f4 ♗c6 4.♗f3
exf4 5.0 0 g5 6.d4 cxd4 7.c3 ♕c5
8.cxd4 ♗xd4 9.♗xd4 ♞b6 10.♗h1
♕xd4 11.♗c3 ♕xc3 12.bxc3 ♗e7
13.g3 d5 14.♕xd5 ♕h3 15.♞h5
♕xf1 16.♞xf7+ ♗d8 17.♕a3 ♞e8
18.♞ d1 ♕e2 19.♕c6+ ♕xd1
20.♞xe8+ y las negras
abandonaron. 1–0

4. Steinitz – Walsh,
Londres 1870.

1.e4 c5 2.♗c3 ♗c6 3.♗f3 h6 4.d4
cxd4 5.♗xd4 ♞b6 6.♕e3 ♞xb2
7.♗db5 ♞b4 (No se puede per-
der tiempos en el desarrollo de
las piezas. El “apetito” de las
negras pronto será castigado.)
8.♗c7+ ♗d8 9.♕d2 ♞b8 10.♞b1
♞d4 11.♕d3 ♗b4? (Las negras
insisten en capturar peones sin
desarrollar sus fuerzas.)
12.♗b5 ♗xd3+ 13.cxd3 ♞xd3
14.♗e6+ ♗e8 15.♗bc7# 1–0

5. Morphy – Conde Isouard,
Paris 1858.

1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.d4 ♖g4 4.dxe5
♕xf3 5.♞xf3 dxe5 6.♕c4 ♗f6
7.♞b3 ♞e7 8.♗c3 c6 9.♕g5 b5
10.♗xb5! cxb5 11.♕xb5+ ♗bd7
12.0–0–0 ♞d8 13.♞xd7! ♞xd7
14.♞d1 ♞e6 15.♕xd7+ ♗xd7
16.♞b8+!! ♗xb8 17.♗d8#. ¡Una
de las partidas más lindas de
todos los tiempos!

6. MacDonnell – Finch,
Inglaterra 1830.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.♕c4

♙g7 5.0-0 ♜e7 6.♗c3 c6 7.e5 ♜c5+ 8.d4 ♜xc4 9.♗e4 ♜e6 10.♗d6+ ♗f8 11.♗xg5 ♜g6 12.♗gxf7 ♗e7 13.♗xh8 ♗xh8 14.♜xf4+ ♗g8 15.♜g4 y las negras abandonaron porque sus pérdidas materiales serán muy grandes. 1-0

7. Shumov – Jaenisch, San Petersburgo 1850.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♗f3 ♗c6 4.♙c4 ♙c5 5.♗g5 ♗h6 6.♗xf7 ♗xf7 7.♙xf7+ ♗xf7 8.♜h5+ g6 9.♜xc5 d6 10.♜b5 ♜e8 11.0-0 ♜xe4 12.♜d5+ ♜e6 13.♙g5 ♜e8 14.f4 ♗g7 15.f5 ♜e5 16.f6+ ♗h8 17.f7 ♗g7 18.fxe8=♗+! (Al promover convirtiendo el peón en un Caballo, las blancas ganan un tiempo dando jaque.) 18...♜xe8 19.♜f7+ ♗h8 20.♙f6#.

8. Pogats – Szabo, Hungría 1952.

1.e4 d6 2.d4 ♗f6 3.♗c3 b6 4.f4 ♗b7 5.♙d3 c5 6.d5 ♗a6 7.e5 ♗d7 8.e6 fxe6 9.♜h5+ g6 10.♜xg6+! (Con el alfil pudo ser igual, pero la elegancia de un sacrificio de Dama es incomparable.) 1-0

9. Bronstein – Holderried,

Suiza 1963.

1.e4 c6 2.♗c3 d5 3.♗f3 dxe4 4.♗xe4 ♗d7 5.♜e2 ♗gf6?? 6.♗d6#

El peón de e7 no puede capturar el Caballo. La situación donde una pieza no puede moverse, porque tras ella se encuentra una de mayor valor, se conoce como “Clavada”, y es uno de los recursos o temas tácticos más frecuentes.

10. Andonov – Ivanov, Bélgica 1981.

1.e4 c5 2.♗f3 e6 3.♗c3 ♗c6 4.♗b5 ♗ge7 5.0-0 a6 6.♙xc6 ♗xc6 7.d4 cxd4 8.♗xd4 ♜c7 9.♜e1 ♗b4 10.♗xc6 dxc6 11.e5 ♙d7 12.♜g4 c5 13.♗e4! (¡En busca de la casilla d6!) 13...♙xe1 14.♗d6+ ♗f8 15.♙g5! (Lo más importante en el ajedrez, siempre será el desarrollo y la armonía entre las piezas; es un ejemplo de lo que significa que todos trabajen por una misma causa.) 15...♙a5 16.♙e7+! ♗xe7 17.♜xg7 ♙e8 18.♜d1! (Capturar la torre retrasaría el objetivo de las Blancas. Con esta jugada, se estrecha el cerco sobre el Rey negro.) 18...♜f8 19.♗c8+! y sigue 20.Df6++. Las negras abandonaron. 1-0.

11. Andrade – Prof. Martínez, Cienfuegos 1992.

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.♗xc3 e6 5.♙c4 ♗c6 6.♗f3 ♖c7 7.0–0 ♗f6 8.♖e2 ♗g4 9.h3?? ♗d4!
Las blancas pierden la dama o reciben mate. 0–1

12. Andre – Kao, Olimpiada de Skopje 1972.

1.e4 b6 2.c4 ♗b7 3.♗c3 e6 4.d4 ♗b4 5.♙d3 c5 6.d5 d6 7.♗ge2 ♗f6 8.0–0 0–0 9.♙g5 a6 10.f4 ♗bd7 11.e5 dxe5 12.fxex5 ♗xe5 13.♗e4!
(Las blancas refuerzan su clavada sobre el caballo de f6.) 13...♗eg4 14.♗i2g3 (Ahora amenazan llevar el otro corcel hasta h5, con el mismo objetivo: reforzar la presión sobre el caballo negro clavado en f6.) 14...exd5 15.♗xf6+ ♗xf6 16.♙xf6 ♖d6 17.♖h5 h6 18.♖g4! (Un nuevo tema de clavada, ahora sobre el peón de g7. Las negras abandonan, ya que si: 18...g6 19. ♙xg6 fxg6 20.♖xg6++) 1–0

13. Antropova – Goldman, Moscú 1967.

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♗b4 4.♙d2 b6 5.a3 ♙xc3 6.♙xc3 ♗e4 7.♖c2

♗b7 8.♗f3 0–0 9.e3 ♗xc3 10.♖xc3 ♖f6 11.♙e2 c5 12.♖d1 d5 13.0–0 ♗d7 14.♖fe1 ♖ac8 15.♖b3 cxd4 16.♗xd4? (Era mejor 16.exd4 para no alejar el Caballo de la defensa del Flanco Rey. Siempre es importante tener bien protegido al monarca.) 16...♖g6 17.f3 (Ante la doble amenaza de 17...dxc4 atacando la Dama y amenazando mate en g2.) 17...e5 18.♗c2 dxc4 19.♖a4? (Era mejor jugar 19.♖c3. Ahora la Dama blanca cae en una trampa mortal.) 19...♗c5 20.♖xa7 ♖a8 Y las blancas abandonaron. Aquí puedes ver que entre las piezas blancas no existió armonía y cooperación. 0–1

14. Antunes – Borges, Bayamo 1991.

1.♗f3 d5 2.d4 ♗f6 3.c4 dxc4 4.e3 e6 5.♙xc4 c5 6.0–0 a6 7.♖e2 b5 8.♗b3 ♗b7 9.♗d1 ♗bd7 10.♗c3 ♖b6 11.e4 cxd4 12.♗xd4 ♙c5 13.♙e3 ♙xe4? (Este era el momento preciso para enrocar. Lo primero es la seguridad del Rey.) 14.♗xe4 ♗xe4 15.a4! (Ahora es tarde para alejar al Rey del centro: 15...0–0 16.♗xe6! gana material.)

15...bxa4 16.♙xa4 ♖a7 17.♗g4 ♗d6 18.♗xg7 ♖f8 19.b4 y las negras abandonaron. 1-0.

15. Antunes Suta, Corresponsencia 1985.

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♙b4 4.♙g5 h6 5.h4 ♗e7 6.e3 d6 7.♗a4+ ♗c6 8.d5? (Hay que desarrollar las piezas! Lo normal era jugar 8.♙d3) **8...exd5 9.cxd5 ♗e4!** Una doble amenaza. Se ataca al Alfil de h4 al tiempo que se amenaza ganar la Dama luego de **10...♙xc3+**. La doble amenaza es otro valioso elemento que debes conocer. Las negras abandonan. 0-1

16. Barreras – Gil, La Habana 1992.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♗f3 ♗f6 4.♗c3 ♗bd7 5. g3 c6 6. ♙g2 ♙e7 7. 0-0 0-0 8.b3 b6 9.♙b2 ♙b7 10.♗c2 ♖c8 11.e4 dxe4 12.♗xe4 c5? (Las negras pretenden dar vida a su alfil de b7, pero esta diagonal será aprovechada por las blancas mediante un tema de doble amenaza, del que ya hemos hablado.) **13.♗xf6+! ♗xf6 14.dxc5 ♙xc5 15.♗g5!** y las negras abandonan, pues a la

amenaza principal, **16.♙xf6** seguido de **17.♗xh7++**, se suma el ataque al alfil indefenso de b7. 1-0

17. Armas – Ramón, Cuba 1980.

1.e4 c5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 g6 5.♗xc6 bxc6 6.♗d4 f6 7.♙c4 ♙g7 8.0-0 e6 9.♖d1 d5 10.exd5 exd5 11.♙b3 ♗c7? (La Dama es una pieza muy poderosa y debe salir al combate despues de las piezas menores, como ya conoces; aquí las blancas se aprovechan de esta circunstancia para completar su desarrollo mientras la atacan, con ganancias de tiempo.) **12.♙f4! ♗d7 13.c4!** (Cuando el rey esta en el centro, es necesario abrir las columnas de ese sector para dar mayor agilidad a nuestras piezas y dificultar la defensa.) **13...dxc4 14.♗xc4 ♗b7 15.♗c3!** (Nuevos elementos se incorporan al ataque!) **15...♙h6 16.♖e1+ ♗f8 17.♙d6+ ♗g7 18.♖e7+!** Nuevamente una jugada de obstrucción, ahora es para impedir que la Dama negra siga defendiendo la casilla f7. 1-0

18. Arnason – Pribly, Yurmala 1987.

1.e4 d6 2.d4 ♁f6 3.♁c3 c6 4.f4 ♣a5 5.♁d3 e5 6.dxe5 dxe5 7.f5 ♁bd7 8.♁f3 ♁c5 9.♁d2 ♁g4? (Era necesario retroceder con la Dama a c7 ante la amenaza del salto del Caballo de c3, que la atacara) 10.♁g5 ♁f2 11.♣h5 g6 12.♣f3 ♁xh1 13.fxf6 ♣f8 14.g7 ♣c7 (Las negras esperan que luego de 15.gxf8=♣+ ♁xf8 ellas puedan defenderse satisfactoriamente, pero...) 15.g8=♣! Esta jugada se conoce como **Desviación**. Aquí se trata, precisamente, de desviar la acción de una pieza que está comprometida en la defensa, como es el caso de la torre de f8. 1-0

19. Arki – Jaulin, Val Maubuee 1990.

1.e4 d5 2.exd5 ♣xd5 3.♁c3 ♣a5 4.♁f3 ♁f6 5.d4 ♁f5 6.♁d3 e6 7.♁e5 ♁xd3 8.♣xd3 ♁b4 9.♠d0 c6 10.♣g3 ♁xc3? (Aquí veremos otro ejemplo de las consecuencias de dejar al Rey en el centro del tablero. Aquí las negras deberán enrocar.) 11.♣xg7 ♣f8 12.♣xf6 ♁xd4 13.♁g5! (Amenaza 14.♣e7++) 13...♣c7 14.♣ad1 ♁b6 (No era posible: 14...♁xe5 debido a 15.♣d8+♣xd8

16.♣xd8++) 15.♣d7! Este tipo de jugada se conoce como **Obstrucción**, con lo que se interrumpe la acción de una pieza (en este caso la Dama negra) sobre una casilla que defiende (la casilla e7). 1-0

20. Barreras – Fernández, Correspondencia 1992.

1.d4 ♁f6 2.c4 e6 3.g3 c5 4.d5 exd5 5.cxd5 b5 6.♁g2 d6 7.b4! (Estos sacrificios de peones en la apertura se conocen con el nombre de **Gambitos**. Consisten en ofrecer algo de material para abrir filas y desarrollar rápidamente las piezas.) 7...cxb4 8.a3 bxa3 9.♁xa3 ♣b6 10.♁f3 ♣b7 11.♣b3 a6 12.♁d4 ♁d7 13.0-0 ♁e7 14.e4 0-0 15.e5! (Para abrir la diagonal al poderoso alfil de g2.) 15...♁g4 16.♁f4 ♣b6 17.♁f3 dxe5 18.♁c4! (Se aprovecha la clavada del peón b para mejorar la posición del caballo de a3.) 18...♣c5 19.♁cxe5 ♁f6 20.♁g5! y las negras abandonaron, pues no pueden evitar pérdidas materiales. Por ejemplo: 20...♁d6 21.♣fc1 ♣a7 (Si: 21...♣b4 22.♣xb4 ♁xb4 23.d6 ♣a7 24.♁e3 ♁xd6 25.♁xf7 etc.) 22.♁e3 ♣b7 23.♁c4 Un triunfo de la armonía entre las piezas. 1-0

Recomendaciones Finales:

Permítanme brindar una sugerencia en el proceso de la enseñanza del Ajedrez, a los valiosos compañeros que van a participar como profesores, iniciadores, instructores, etc. en este novedoso plan.

Hace algunos años, el método más empleado en los primeros pasos del niño dentro del Ajedrez, era el que conocemos como **Método Expositivo**, en el que a modo de conferencias magistrales se explicaban los movimientos de las piezas y demás elementos. Aquí el niño era un mero espectador de cosas que su imaginación y fantasía superaban; él no las puede hacer suyas si no las “siente”, por tanto, este método queda relegado por otros que se muestran más efectivos, como el **Método Inductivo**, en el cual se exponían los componentes hasta llegar al todo, y posteriormente, en otra etapa de su aprendizaje, prevalecía la aplicación del **Método Deductivo**, donde a partir de un todo, se llegaba a las partes componentes del elemento tratado.

El universo de la enseñanza ha tenido notables transformaciones en los últimos años, y ya sería obsoleto hablar de alguien que explica y otros que aprenden; por tanto, hoy se ha convertido en un proceso de enseñanza – aprendizaje, donde desde los primeros momentos se busca el ejercicio de la **Enseñanza Problémica**, basándose fundamentalmente, en lo conocido como **Método Casuístico**, donde el niño, desde el comienzo va a estar vinculado a la investigación de causas y efectos, de componentes y globalidad.

Al enseñar el Ajedrez de esta manera, donde el alumno tenga constantemente que razonar sobre sus alternativas posibles, con un mínimo de información de parte del profesor, estamos colaborando a la formación y desarrollo de toda una

serie de cualidades, de las que ya hablamos en la introducción a este trabajo. Estimularemos en el niño la capacidad de investigación, de comprobación por sus medios, de confirmación de su criterio de la verdad, y se estará preparando al alumno para enfrentar mucho más que una partida de Ajedrez; independientemente de que en su posible futuro como ajedrecista de competencias, sean éstas las cualidades que lo moverán hacia planos superiores.

Las primeras manos que moldean la dúctil arcilla de la niñez, tienen una gran responsabilidad, pues dejarán allí sus huellas para siempre. Como formadores, es nuestra obligación con el futuro.

BIBLIOGRAFIA

BARRERAS, Alberto: **Incidencias del Ajedrez en el Desarrollo Intelectual del Niño**. Conferencia, Puerto Ordaz, 1998.

BLANCO, Uvencio: **¿Por qué el Ajedrez en las Escuelas?**. Instituto Municipal de Publicaciones. Alcaldía de Caracas, 1998.

Comisión Nacional de Ajedrez: **Curso de Capacitación**. La Habana, Cuba, 1989.

Comisión Nacional de Ajedrez: **Sub-Sistema de Alto Rendimiento**. La Habana, Cuba, 1985.

GRAU, Roberto: **Tratado General de Ajedrez**. Edit Sopena Argentina, S. A. . Buenos Aires, 10^a ed., 1990.

PONCE SALA, Lorenzo: **Tratado Práctico de Ajedrez**. Edit. Hispano Europea, S. A.. Barcelona, España, 1982.

Un método práctico y sencillo para
el aprendizaje del Ajedrez en las
edades tempranas