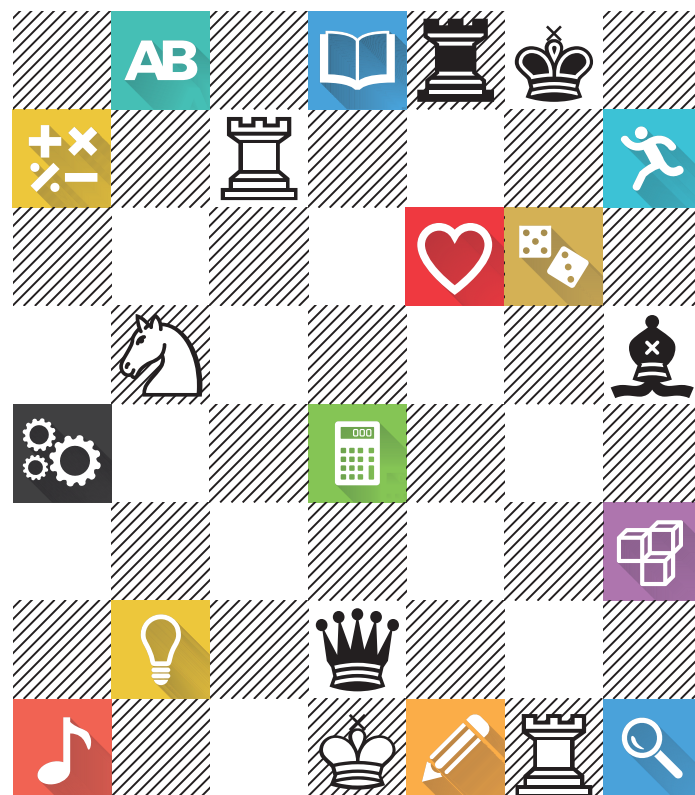




Miniaturas transversales



Educachess

Edita: Balàgum Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edición:	febrero 2018
ISBN:	978-84-15184-30-0
Depósito legal:	L. 157-2018
Diseño cubiertas:	Jordi Prió Burgués
Maquetación:	Jordi Prió Burgués
Ilustraciones:	Ramon Mayals Marbà

© Apolonio Domingo García del Rosario
Jordi Prió Burgués
Balàgum Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.

Mate del loco

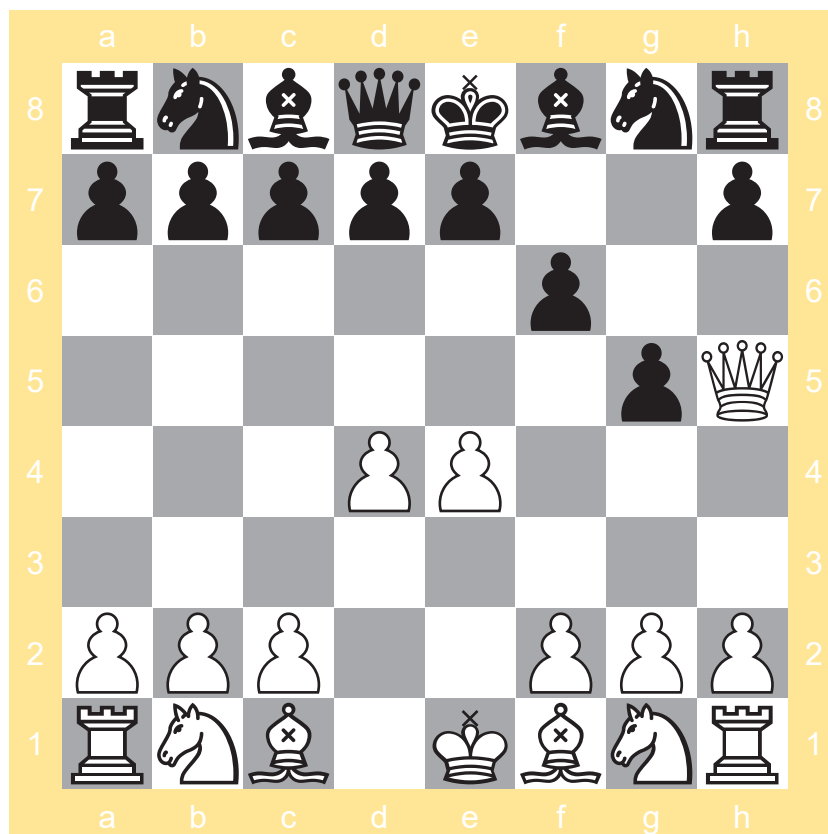
Las Olimpíadas de ajedrez

Este mate en tres jugadas, se denomina **mate del loco** y se enseña a los principiantes lo que nunca deben hacer en las primeras jugadas.



En la Olimpíada del año 2014 en Noruega, la jugadora Rhoda Masiyazi de Zimbabue derrotó con este mate a Akua Kosife Esse de Togo.

Es la partida más corta que se ha jugado en un torneo oficial. Seguramente fue un acuerdo, aunque misterioso, porque la gran mayoría de aficionados conoce este famoso mate.



<https://goo.gl/tEWHKL>

“No estés triste, piensa que me has hecho un regalo el día de mi vigesimoséptimo cumpleaños”.

Frase de Torán Román a Arthur Bisguier, el día 8 de octubre de 1958, cuando le ganó la partida en las Olimpíadas de Munich. <https://goo.gl/iFpC83>



1

Reproduce en un tablero las jugadas indicadas en las siguientes instrucciones. Anota estos movimientos en la planilla.

Blancas

Negras

1	El peón e avanza dos casillas	El peón g avanza dos casillas
2	El peón d avanza dos casillas	El peón f avanza una casilla
3	La dama da jaque mate en h5	



1		
2		
3		-

2

Relaciona las jugadas de la miniatura anterior indicadas en la izquierda (número y color) con un comentario de la derecha.

1

Avanzan un peón lateral que no sirve para controlar el centro.

1

Se da jaque al rey por la diagonal que han abierto las negras.

2

Esta jugada es un grave error porque facilita el jaque mate de las blancas.

2

Avanzan un peón central que ayuda a controlar el centro.

3



3

Indica mediante flechas los principios o reglas de la apertura que se han respetado por cada jugador en el **mate del loco**.

**Avanzar peones para dominar el centro.**

Se mueven los peones de las columnas **c**, **d** y **e**. Se facilita el movimiento de los áfiles y la dama.

**Mover los caballos y los áfiles cuanto antes mejor.**

Facilitan el enroque y ayudan a defender y atacar.

Enrócate cuanto antes mejor.

Para que el rey quede protegido en un rincón del tablero y la torre pueda moverse fácilmente.

Comunicación de las torres.

Mover las piezas de la fila 1 u 8 para que no haya piezas entre las torres y, así, se defiendan mutuamente.

4

Indica mediante flechas los errores cometidos por cada jugador en las jugadas del **mate del loco**.

**Mover demasiados peones.**

Retrasa jugar los caballos, áfiles y el enroque. Éstos nos ayudan a defender y a atacar.

Mover innecesariamente la misma pieza varias veces.

Retrasa jugar caballos, áfiles y el enroque.

Piezas menores amenazadas.

Evitar mover caballos y áfiles a casillas donde puedan ser atacados.

**Mover la dama incorrectamente.**

Si se mueve al principio será fácilmente atacada por las piezas del adversario.

Peones débiles.

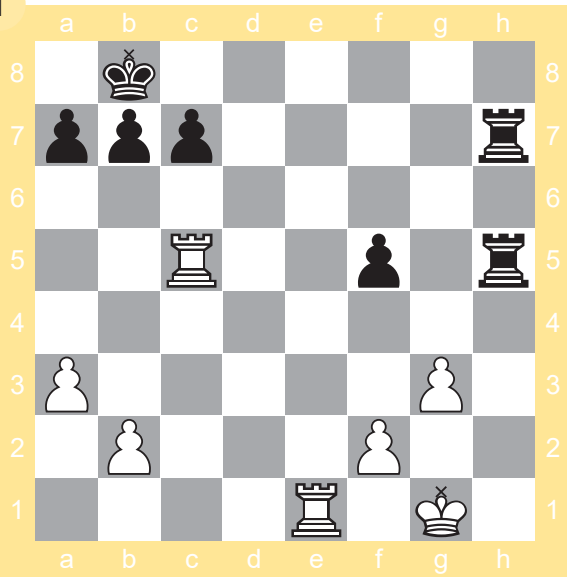
Si es posible, evitar que después de cambios de piezas, queden peones doblados o aislados.



5

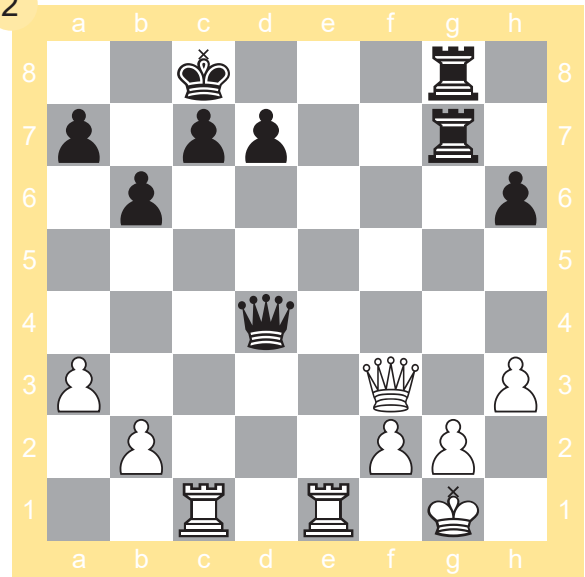
Anota las jugadas para dar mate al rey adversario.

1



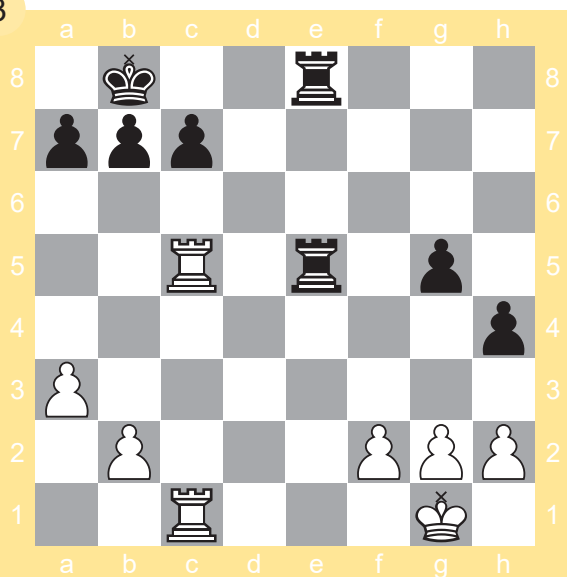
1		-
---	--	---

2



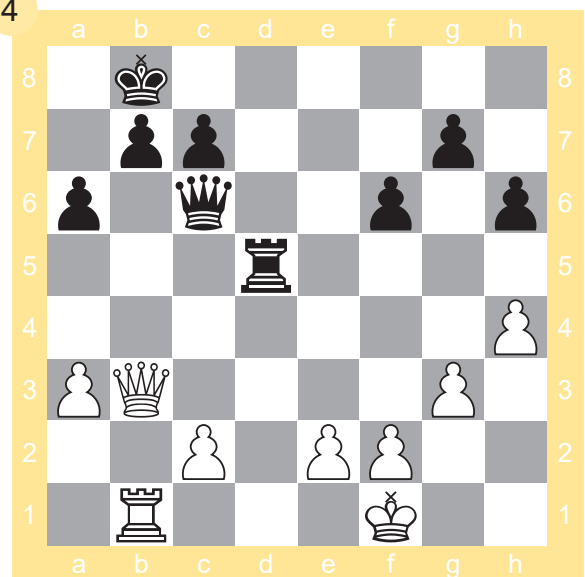
1		-
---	--	---

3



1	-	
2		

4



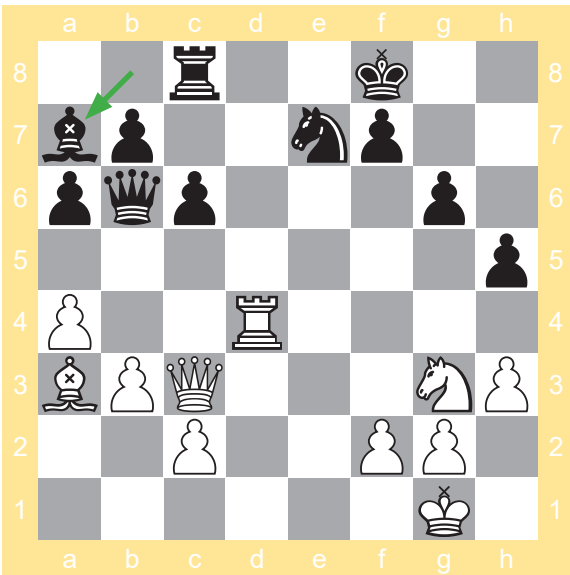
1	-	
2		



9

Analiza la jugada del adversario (flecha verde) y qué conseguimos con nuestra respuesta. Anota las jugadas.

1



Jugada adversario

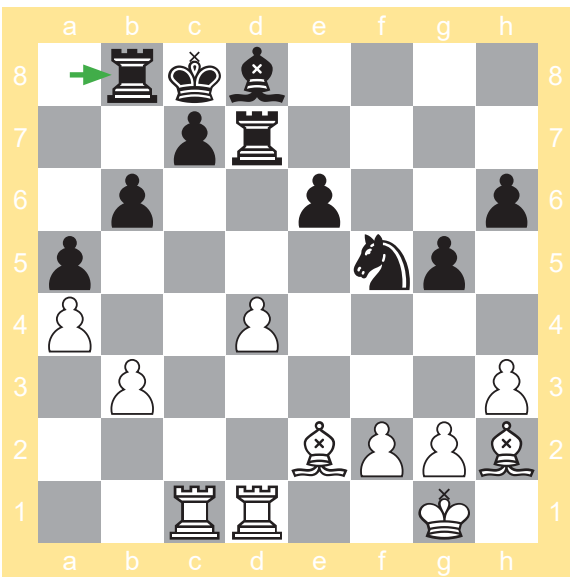
- De ataque
- De defensa
- Errónea
- Otra

Jugada(s) respuesta

- Defendernos
- Ganancia material
- Minimizar pérdida
- Jaque mate

	□	■
1		
2		
3		

2



Jugada adversario

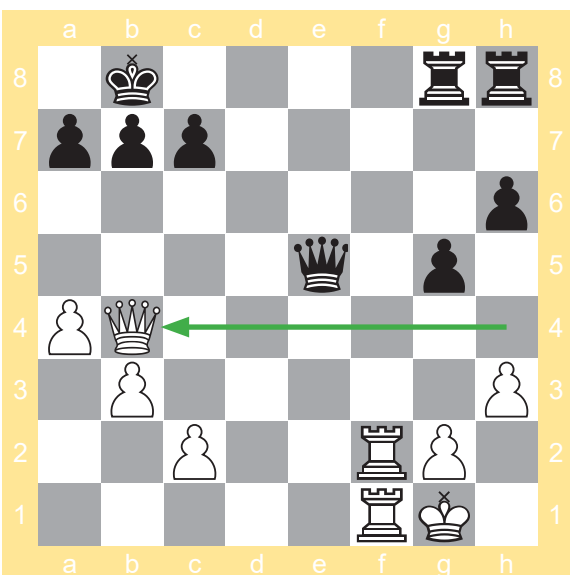
- De ataque
- De defensa
- Errónea
- Otra

Jugada(s) respuesta

- Defendernos
- Ganancia material
- Minimizar pérdida
- Jaque mate

	□	■
1		
2		
3		

3



Jugada adversario

- De ataque
- De defensa
- Errónea
- Otra

Jugada(s) respuesta

- Defendernos
- Ganancia material
- Minimizar pérdida
- Jaque mate

	□	■
1	-	
2		
3		

1 Completa las frases con las palabras siguientes.

1 torneos mundo Olimpíadas ajedrez

Las son uno de los de más importantes del .

2 cada organiza Internacional año

La Federación de Ajedrez (FIDE) el torneo desde el 1927 y se celebra dos años.

3 suplente equipos competición jugadores

Se trata de una por nacionales.

Cada uno está formado por cuatro y un .

2 Ordena la enumeración de las frases para que la información sea coherente.

- 1 Este sistema suizo permite competir muchos equipos en pocos días.
- 2 Porque los emparejamientos se producen entre equipos con la misma puntuación.
- 3 Además se garantiza que el campeón tenga que competir con los más fuertes.
- 4 Las Olimpíadas se juegan por el sistema suizo y no "todos contra todos".

Ordena:



6 La Olimpiada 41ª se jugó en Troms (Noruega) en agosto del año 2014.

1 ¿Cuántos años han transcurrido entre la primera olimpiada y la de Noruega?

+	-	x	:
---	---	---	---

↓

			=		años
--	--	--	---	--	------

2 Participaron un total de 1.570 jugadores, 881 de ellos en la sección abierta y el resto en la femenina. ¿Qué proporción de jugadoras participó en la competición femenina?

+	-	x	:
---	---	---	---

↓

			=		jugadoras
--	--	--	---	--	-----------

+	-	x	:
---	---	---	---

↓

			x	100	=		%
--	--	--	---	-----	---	--	---

3 La ciudad de Troms tenía en el año 2015 unos 72.681 habitantes. Sabiendo que su superficie es de 2.566 kilómetros cuadrados, calcula la densidad de población.

+	-	x	:
---	---	---	---

↓

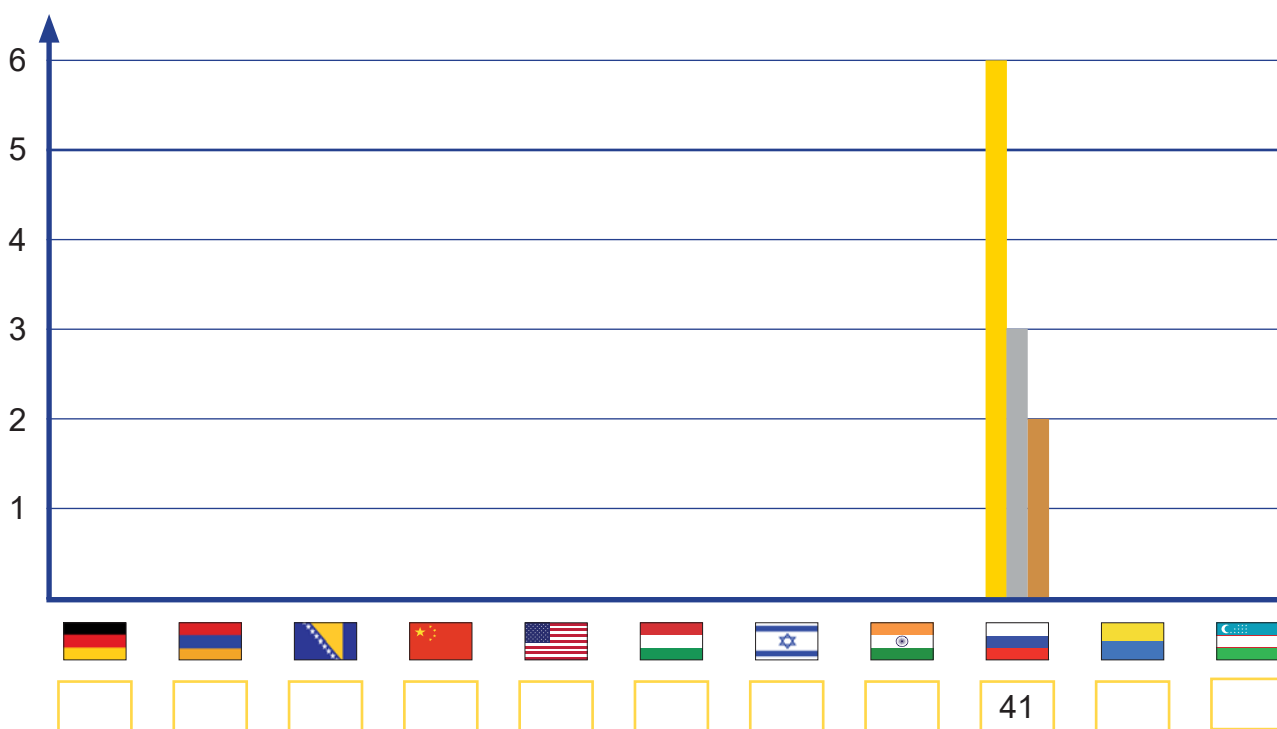
			=		Hab / km ²
--	--	--	---	--	-----------------------



En la siguiente tabla se muestran los tres primeros equipos clasificados en las Olimpiadas (competición abierta) a partir del año 1992. Calcula los puntos conseguidos por cada país si una medalla de oro son 5 puntos, una de plata son 3 puntos y una de bronce es 1 punto. Completa el gráfico.

8

Año	Edición	Oro	Plata	Bronce
1992	30 ^a	Rusia	Uzbekistán	Armenia
1994	31 ^a	Rusia	Bosnia	Rusia
1996	32 ^a	Rusia	Ucrania	Estados Unidos
1998	33 ^a	Rusia	Estados Unidos	Ucrania
2000	34 ^a	Rusia	Alemania	Ucrania
2002	35 ^a	Rusia	Hungría	Armenia
2004	36 ^a	Ucrania	Rusia	Armenia
2006	37 ^a	Armenia	China	Estados Unidos
2008	38 ^a	Armenia	Israel	Estados Unidos
2010	39 ^a	Ucrania	Rusia	Israel
2012	40 ^a	Armenia	Rusia	Ucrania
2014	41 ^a	China	Hungría	India
2016	42 ^a	Estados Unidos	Ucrania	Rusia





En la siguiente tabla se muestran los tres primeros equipos clasificados en las Olimpiadas (competición femenina) a partir del año 1992.

11

Relaciona los textos de las dos columnas para construir frases correctas.

Año	Equipos	Oro	Plata	Bronce
1992	62	Ucrania	Georgia	Azerbaiyán
1994	81	Georgia	Hungría	China
1996	74	Georgia	China	Rusia
1998	72	China	Rusia	Georgia
2000	86	China	Georgia	Rusia
2002	91	China	Rusia	Polonia
2004	87	China	Estados Unidos	Rusia
2006	103	Ucrania	Rusia	China
2008	114	Georgia	Ucrania	Estados Unidos
2010	115	Rusia	China	Georgia
2012	127	Rusia	China	Ucrania
2014	136	China	Hungría	India
2016	140	China	Polonia	Ucrania

Los países que priorizan la formación de su población acostumbran

la igualdad de género porque se le relaciona con la inteligencia.

El ajedrez es un deporte de un gran prestigio social

porque este juego se enseña a todos los hijos/as dentro del seno familiar.

El ajedrez es un deporte que fomenta

a destacar a nivel ajedrecístico tanto los hombres como las mujeres.

Las mujeres de Georgia son muy aficionadas al ajedrez

enormemente el número de países donde las mujeres juegan al ajedrez.

Durante el siglo XXI ha aumentado

en los países del exbloque comunista.

Objetivos

Ajedrecísticos

- Saber anotar los movimientos de las jugadas.
- Aprender los conceptos elementales de la apertura: las reglas básicas, los errores típicos, etc.
- Dominar las combinaciones más elementales para dar jaque mate.

Cultura ajedrecística

- Conocer los organismos que rigen el ajedrez de competición.
- Saber los tipos de títulos honoríficos que pueden conseguir los ajedrecistas.
- Los tipos de competiciones y campeonatos.
- Dar a conocer campeones y campeonas de ajedrez.

Metodología

A partir de cada miniatura se propone un tema de ajedrez competitivo, que servirá como de centro de interés para los ejercicios competenciales y, también, para trabajar distintos tipos de mates.

Al alumnado se le presenta una serie de ejercicios ajedrecísticos para que aprenda y/o consolide los conceptos básicos en la realización de las primeras jugadas durante la fase inicial de una partida (apertura).

El profesorado puede explicar o repasar los conceptos utilizando las primeras unidades del libro “Ajedrez para todos. Iniciación 2”. O, también, el alumnado puede aprenderlo de forma autónoma leyendo estas unidades y realizando sus ejercicios (metodología flipped classroom).

Con el primer ejercicio de cada miniatura se contribuye al aprendizaje de la anotación de las jugadas.

Con los ejercicios de mates se pretende que el alumnado identifique los distintos patrones de mate y que, simultáneamente, sepa encontrar jugadas para evitarlos.

Y con la última batería de posiciones de ajedrez, se fomenta que el alumnado valore cada una de éstas con el fin de elegir las mejores acciones (defenderse, atacar, dar jaque mate,...).

Con los ejercicios transversales se fomenta el aprendizaje competencial a partir de la combinación de distintas capacidades cognitivas.

En las dos últimas páginas de cada miniatura se trabajan valores o habilidades emocionales que la práctica del ajedrez fomenta.

Miniaturas



Mate del loco	1
Mate del pastor	17
Mate del rey desprotegido	33

Contenidos de ajedrez competitivo

Las olimpiadas	9-14
La FIDE	25-29
Judit Polgár y tipos de títulos.....	41-46

Contenidos sociales

Igualdad de género.....	15-16
Discapacidades	31-32
Igualdad de género.....	47-48

Contenidos teóricos previos



El alumnado debe conocer los contenidos básicos para jugar una partida, que están explicados en el libro “Ajedrez para todos. Iniciación 1”.

Además, sería muy conveniente aprender previamente los contenidos de las unidades 1, 2 y 3 del libro “Ajedrez para todos. Iniciación 2”, donde se explican de forma clara, sencilla y visual como se anotan las jugadas, las reglas básicas y los errores que se deben evitar en las primeras jugadas de una partida (apertura).

Guía didáctica y solucionario

En una única guía, que se irá actualizando con la publicación de nuevos dossiers de esta colección, se indicarán las respuestas correctas de los ejercicios.

A partir de los ejercicios se sugerirán otras posibles actividades transversales y competenciales para ampliar los contenidos.

En algunos ejercicios se especificarán las capacidades cognitivas que se trabajan y los objetivos específicos.



Miniaturas transversales

Colección de dossiers que se basa en miniaturas ajedrecísticas y que se agrupan en tres niveles de dificultad (verde, amarillo y rojo; de más sencillo a más complejo).

Cada dossier contiene tres miniaturas (partidas cortas donde se cometen errores graves). A partir de cada una se proponen dos series de ejercicios relacionados con la miniatura.

La primera serie permite repasar e introducir los conceptos básicos del juego del ajedrez de forma global e interrelacionada.

En la segunda serie se proponen unos ejercicios transversales para estimular el aprendizaje por competencias basados en contenidos sobre el mundo del ajedrez competitivo.

Recomendados para las etapas de primaria (ciclo superior) y ESO, tanto para el horario lectivo como para las actividades extraescolares. Es necesario que el alumnado ya sepa mover las piezas.