este libro es de:

aquí estoy:

todo lo que me gusta:

Mi Ajedrez
7, 8 y 9 años

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
Diseño de un Libro Experimental para la Enseñanza Lúdica de los Fundamentos del Ajedrez

Mi Ajedrez
7, 8 y 9 años

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
Diseño de un Libro Experimental para
la Enseñanza Lúdica de los Fundamentos del Ajedrez
Fernanda Barreno Mora

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Quito - Ecuador
2011

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright ©.

introducción

El ajedrez como juego y herramienta didáctica, es capaz de desarrollar en los niños habilidades intelectuales, sociales, deportivas y culturales. Este libro fue diseñado como un material de apoyo para la enseñanza del ajedrez. Los fundamentos del juego representan el primer paso (familiarización) en la secuencia ascendente del aprendizaje. Las ilustraciones y los textos fragmentados en versos, abogan por una descripción más amigable de las piezas de ajedrez. El tratamiento gráfico y textual de este material se ha inspirado en los libros de cuentos infantiles, que presentan textos de dimensiones mayores a las de un libro normal, ilustraciones alusivas, grandes espacios blancos, referentes cromáticos evidentes en las páginas, portadas alegóricas y un número especial de hojas. El libro Mi Ajedrez 7, 8 y 9 años, pretende ser un amigo de estudio, una herramienta lúdica, capaz volcar la atención al mundo del ajedrez y de abrir nuevos espacios y oportunidades que contribuyan al desarrollo escolar en nuestro país.

Dedicado a los niños y niñas del Ecuador.

índice

el ajedrez.....12

el tablero.....18

el peón.....24

el caballo.....28

el alfil.....32

la torre.....36

la dama.....40

el rey.....44

el ajedrez

El ajedrez es una guerra en miniatura.

Dos ejércitos se enfrentan
sobre el campo de batalla
que singularmente
alterna sus tonadas
en cuadrados blancos y negros.

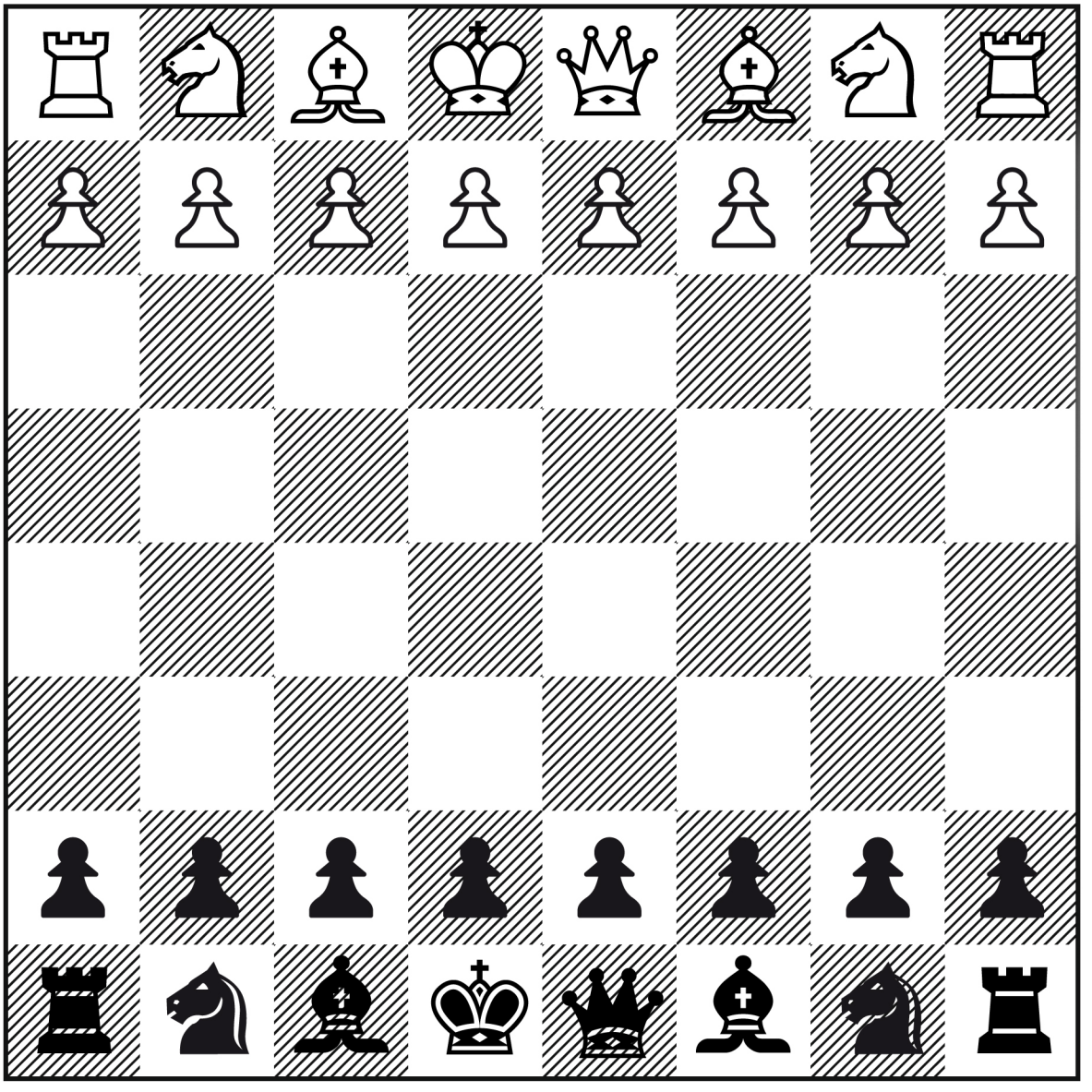
Podemos aventurarnos
en simpáticos laberintos sin salida,
en corredores resbalosos
y trampas decisivas.

Cada ejército está compuesto por:
un rey
una dama
dos torres
dos alfiles
dos caballos y
ocho peones.

Tus 16 piezas están listas para la batalla.



Las jugadas deben alternarse,
una tú, una yo, y así
hasta que alguien
se aventure al ataque.


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

el tablero

El tablero de ajedrez es
el divertido y nunca impasible
campo de batalla.

Como *jefe de tu ejército*,
tu misión es capturar al rey enemigo.



Los escaques configuran el tablero.
¿Y qué son los escaques?

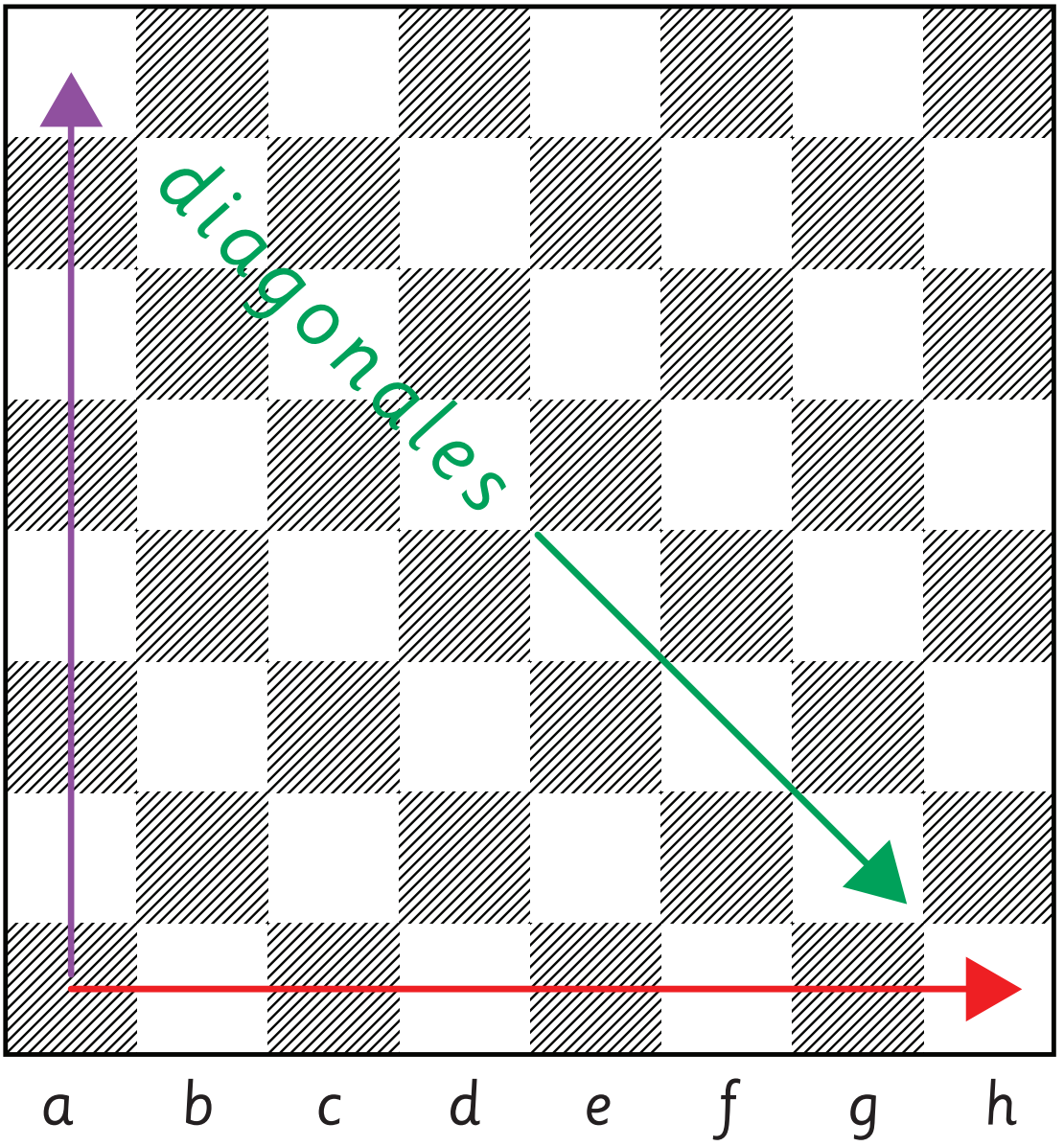
Son los cuadrados alternados
entre claros y oscuros.

El tablero de ajedrez está compuesto por diagonales, filas y columnas.

Las filas se representan con números,
desde el 1 hasta el 8.

Las columnas con letras,
desde la a hasta la h.

Son 64 casillas, es decir que tenemos
8 filas por 8 columnas.



columnas: a, b, c, d, e, f, g, h

filas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

el peón

Los peones conforman una infantería
muy guapa y valerosa.

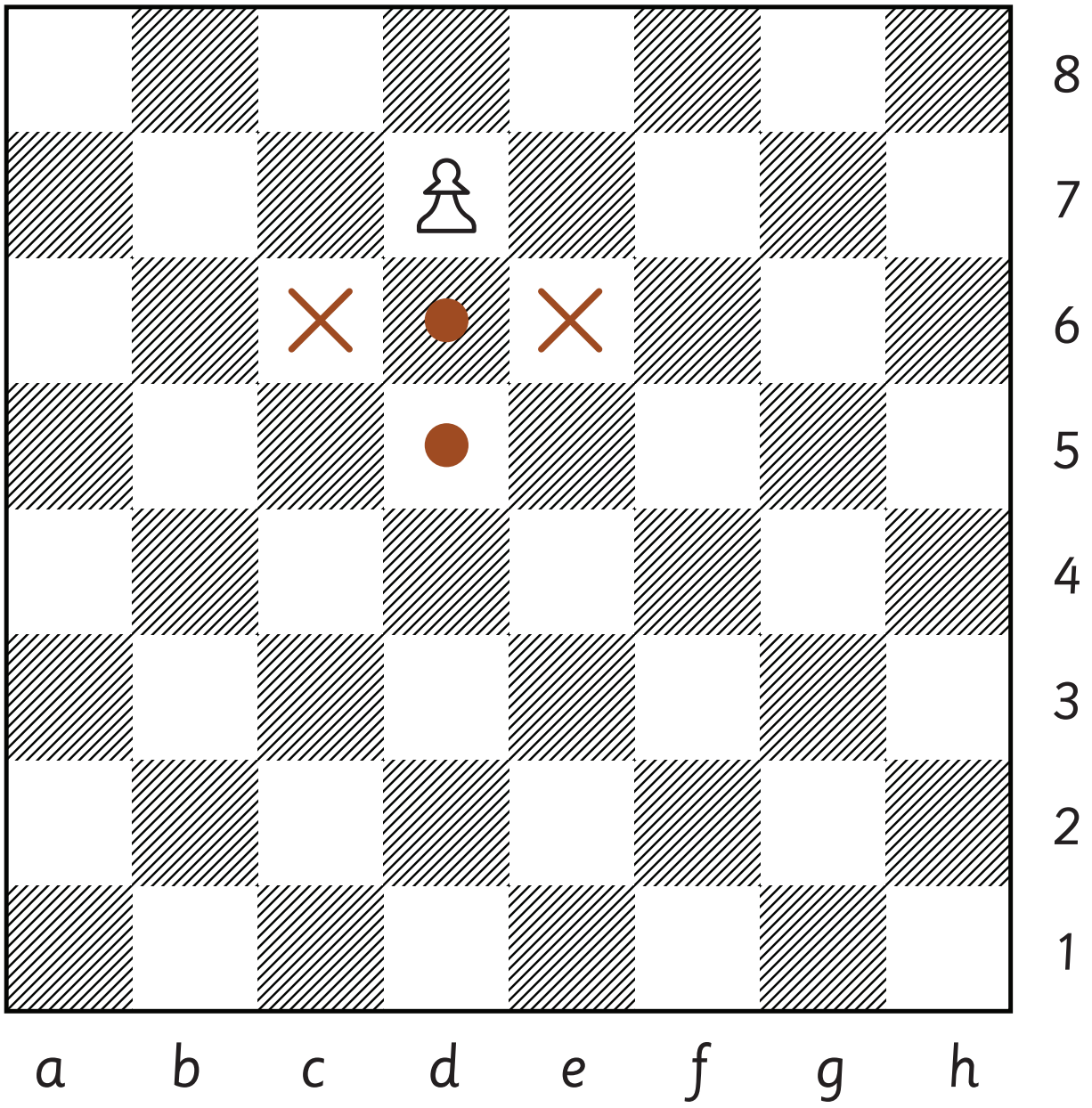
Son ocho soldados,
los que alistan su corazón
para la batalla.

Los peones llevan la insignia
de legítimos defensores.

El peón es la única pieza
que no retrocede.



El peón
puede avanzar 1 o 2 casillas
al inicio de la partida,
y come un paso en diagonal.


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

el caballo

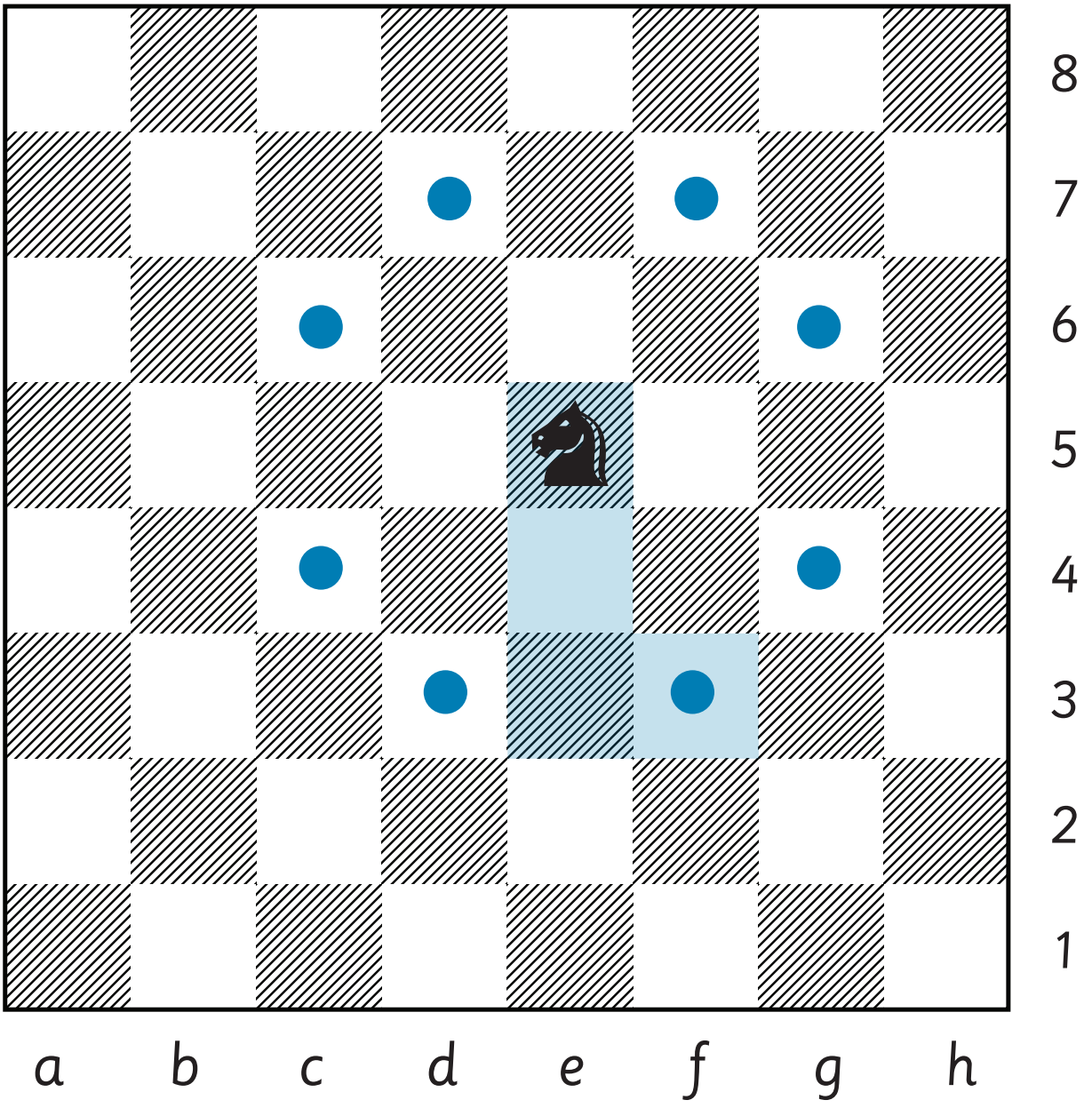
El caballo
es la única pieza
que puede saltar a otra,
esto significa
que puede hacer su movimiento
aún si por el camino se encuentra
con piezas contrarias
o de su mismo equipo.



El jaque del caballo
es el único jaque que no
puede cubrirse.

Los caballos pueden ir
por todo el tablero
dando brincos generosos.

Con cada brinco
dibujan una “L”, ¡una ele mayúscula!


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

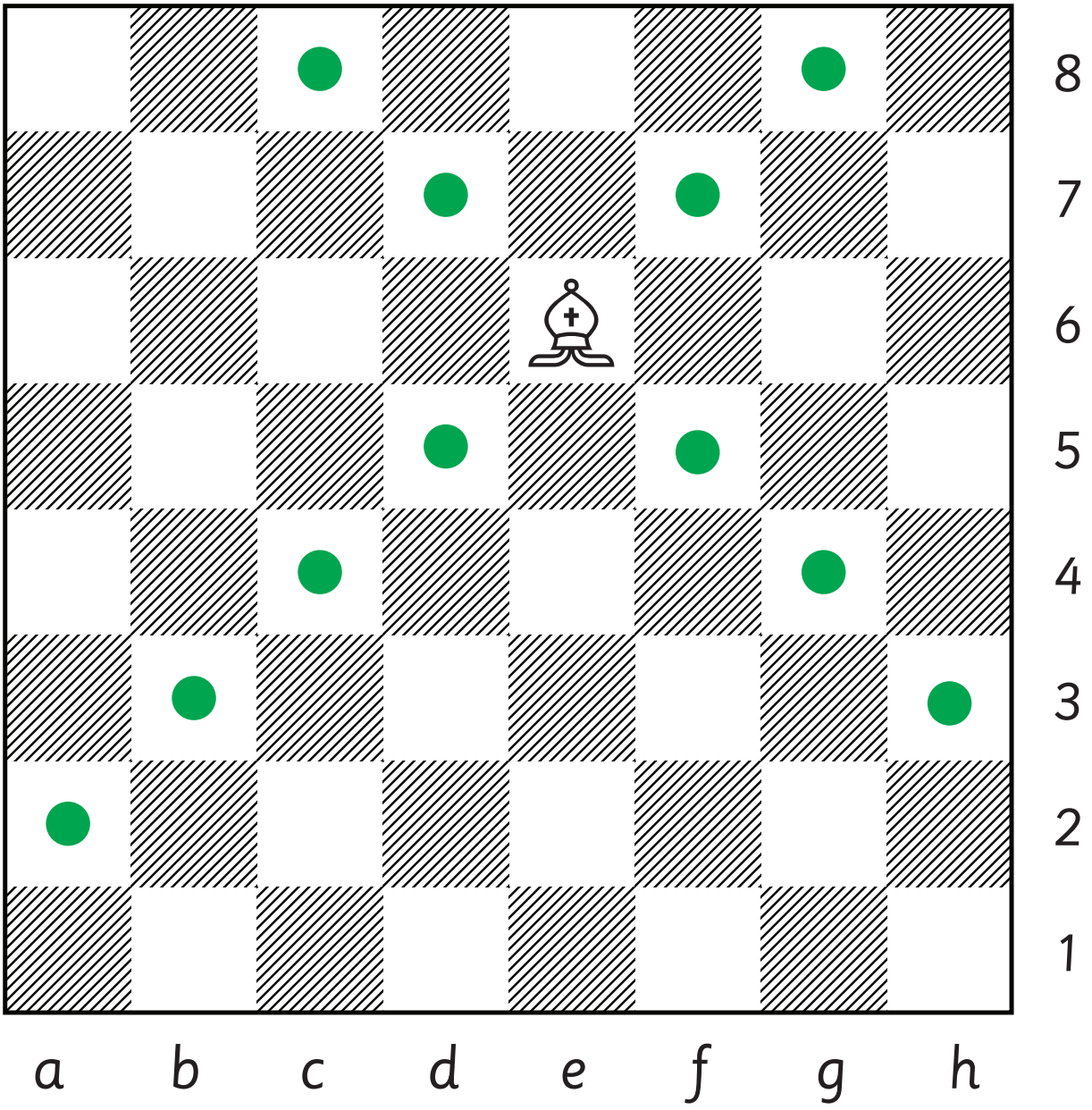
el alfil

Cada equipo tiene
dos alfiles, uno se arma
al lado de la dama
y otro
al lado del rey.



El alfil blanco
solo va por
diagonales blancas.
El negro solo
por diagonales negras.

Los alfiles se mueven
en diagonal,
hacia arriba o
abajo,
a la derecha
y a la izquierda.


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

la torre

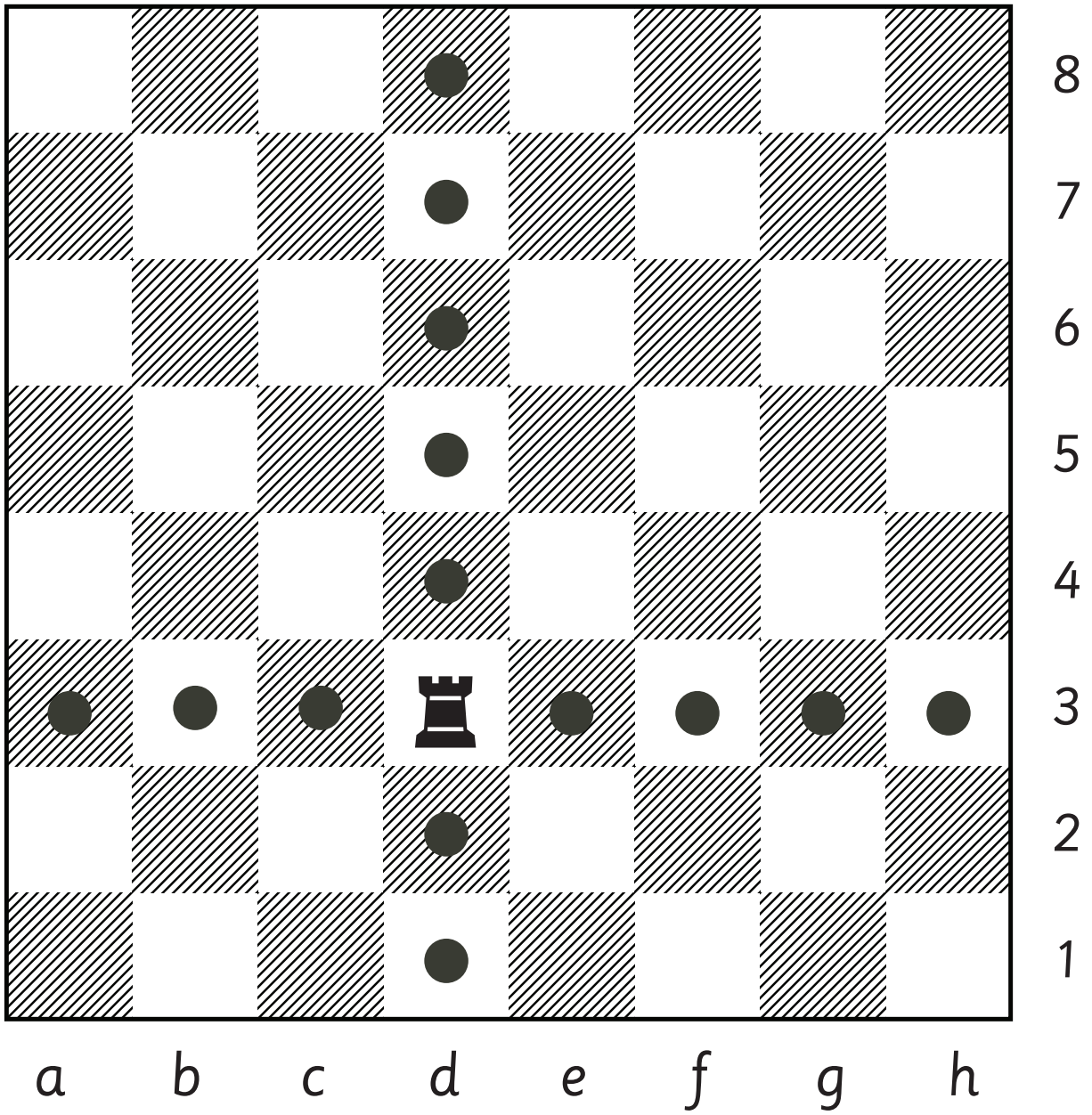
La torre representa
un fuerte,
una pared de seguridad y protección.

Cada ejército tiene dos torres
y se arman en las esquinas.



Para activar a las torres,
debemos colocarlas
en las columnas.

El movimiento de la torre
es en línea recta,
horizontal o vertical,
hacia arriba o abajo,
a la derecha o izquierda.


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

la dama

La dama
es la más poderosa de todas.

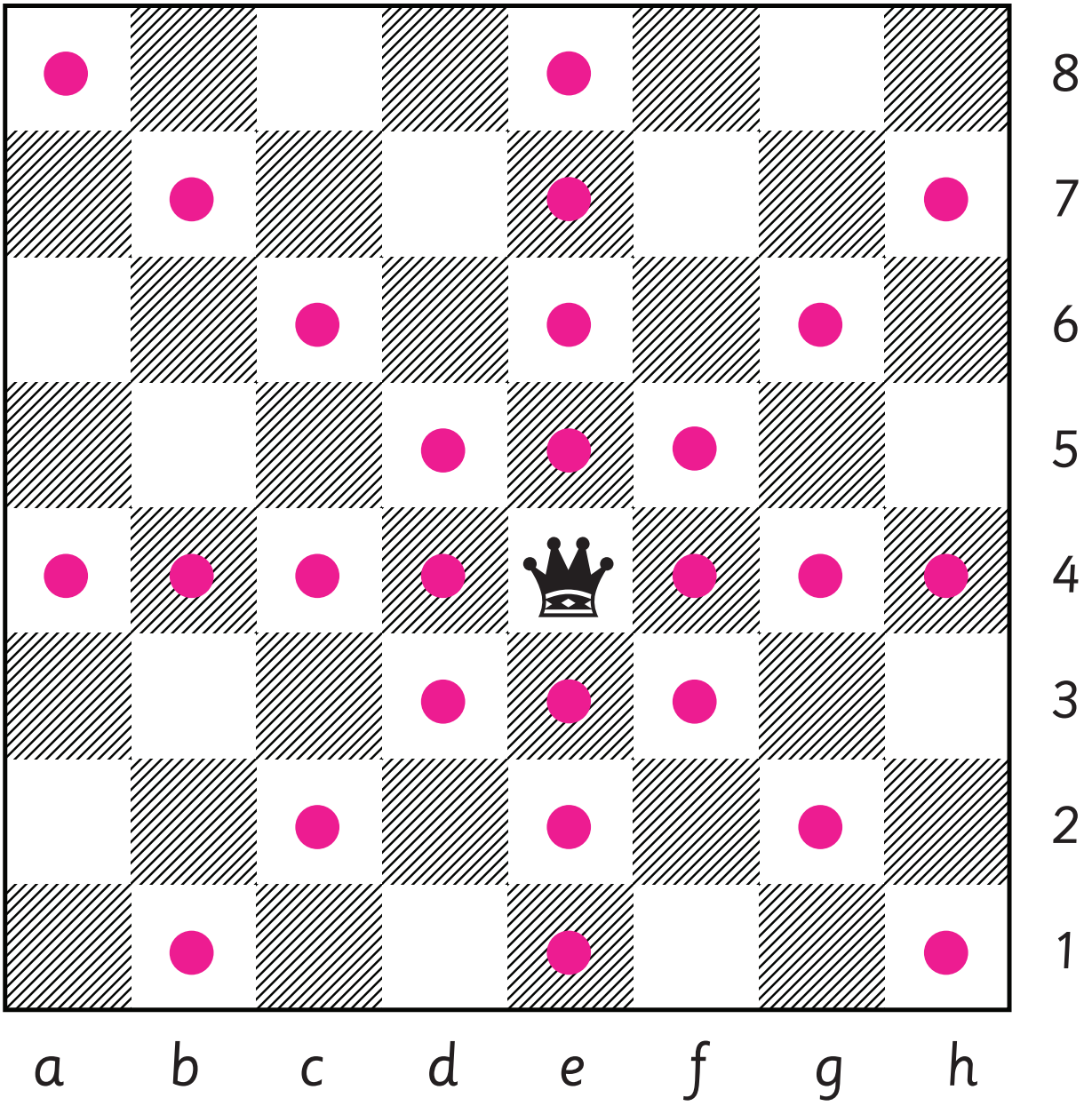
Y ¿por qué?
Por su libertad de acción.



Dama en su color:
al iniciar la partida
la dama blanca
se arma
en la casilla blanca
y la dama negra
en la casilla negra.

Los movimientos de la dama
combinan los movimientos
de un alfil y de una torre.

Es decir,
que puede moverse en diagonales
blancas y negras y
en línea recta
hacia todas las direcciones.


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

el rey

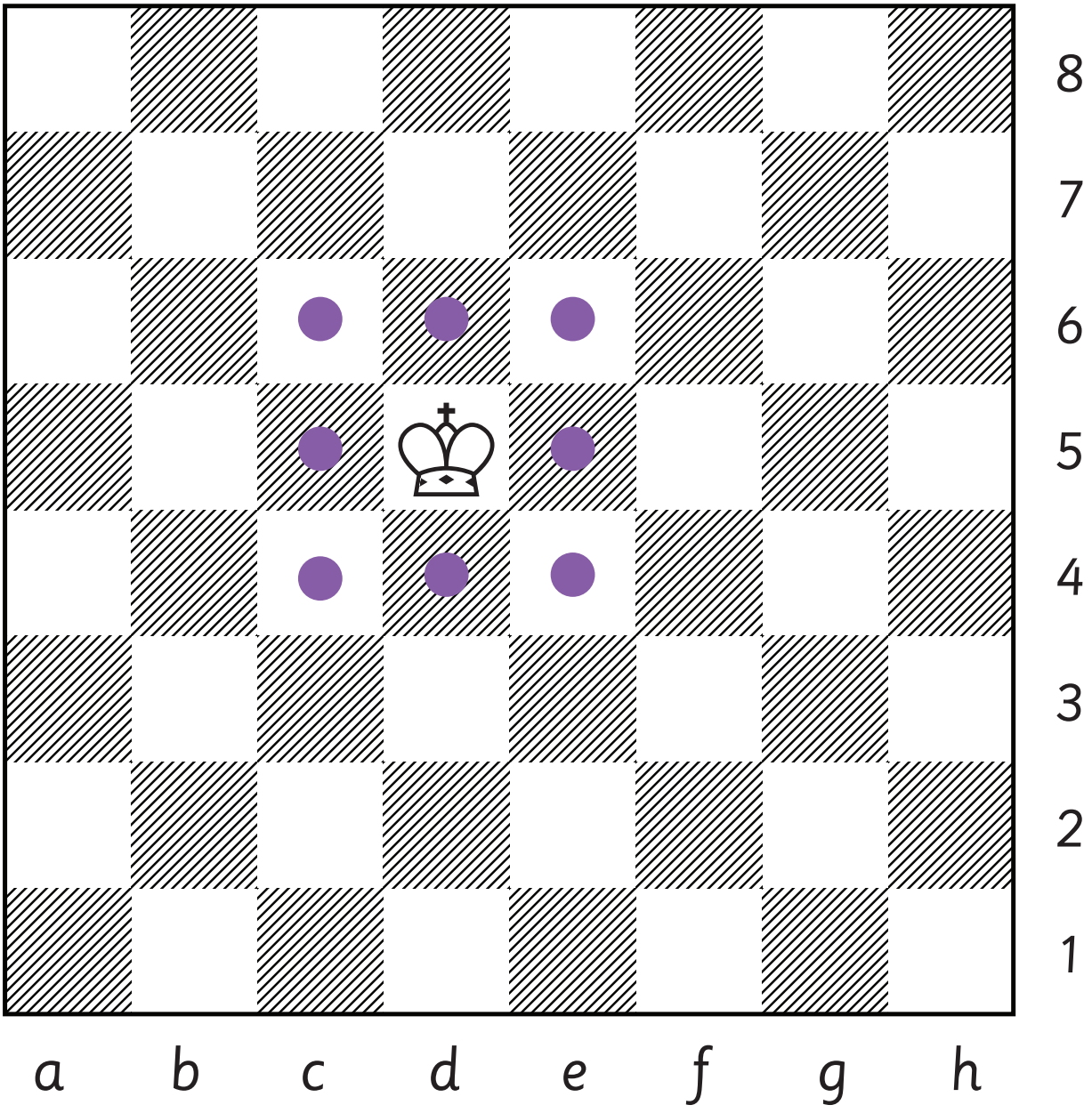
El rey
es la pieza más importante de todas.

Es a quién debemos defender
por sobre cualquier otra.



Para identificar al rey,
fíjate en un detalle:
tiene siempre
una cruz en su cabeza.

El movimiento del rey es corto,
solo puede dar un paso a la vez
pero al igual que la dama
puede moverse
en todas las direcciones.


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