

Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy

“Porque Leer es Crecer”

Cartilla de Ajedrez: “Pienso, luego juego”

Autor: Prof. Sebastián Palomo

Setiembre de 2017



Proyecto: Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy

Programa “Por Más Lectores” -CONABIP

Presidenta

Prof. Nena Reynoso

Coordinadora

Lic. Érica Ibarra

Producción

Sebastián Palomo

Colaboradores:

Samuel Romero

Lectores y aprendices

CPN Mario Guido García

Comisión Directiva - BP Prof. Nora R. Godoy

Presidente:

Prof. Ramona Reynoso

Vice-Presidente:

Prof. Sergio Mariano Bravo

Secretaria:

Prof. Delia López

Tesorera:

Prof. Laura Mena Serrano

Vocal Titular 1ra.

Lic. Érica Ibarra

Agradecimientos

La Comisión Directiva de la Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy festeja la realización del Proyecto y la materialización de la Cartilla de Ajedrez "Pienso, Luego Juego" a través de la valorable colaboración de CONABIP que permitió a niños, jóvenes y adultos tener la posibilidad de encontrarse en espacios que les permite ver, leer e interpretar realidades diferentes en una misma Comunidad.

Este Proyecto apuntó a comprender que a través del juego pueden relacionarse no solo personas sino también historias, anécdotas y hechos concretos de los diferentes participantes, puesto que el juego de Ajedrez nos invita a pensar diferentes alternativas para un mismo movimiento, es el generador de nuevas ideas y debates.

La Comisión Directiva, junto a la especial participación del Prof. Sebastián Palomo, sentimos que este proyecto fue el disparador para continuar con más y mejores actividades dentro de las instalaciones de la Biblioteca como también articulando con otras instituciones.

PROLOGO

El ajedrez es para algunos un deporte, un juego-ciencia, un arte o un simple pasatiempo. Comprender su belleza es complicada y eso es lo atrayente tanto para niños, jóvenes y adultos.

La biblioteca como espacio de promoción y desarrollo cultural, no debe estar ajena a la realidad social, por lo cual realizar esta cartilla en forma conjunta con los jóvenes alumnos de la biblioteca, analizando sus errores y aciertos, sus deficiencias y fortalezas, sus estilos de juego, etc. lo enriquece y los hace coautores del mismo, brindando así un enfoque que se aparta del modelo tradicional y nos permite un trato más directo con los lectores del mismo.

“Pienso, luego juego” pretende principalmente fomentar a través de la lectura de nuestra cartilla el aprendizaje del ajedrez y presentar los beneficios que brinda su práctica en los distintos niveles y edades.

Durante una partida de ajedrez un jugador se enfrenta a muchas preguntas, alternativas y a la necesidad de plantearse ¿Qué amenaza mi rival?, ¿Qué puedo amenazar?, lo que brinda un pensamiento crítico y analítico, dicho razonamiento genera responsabilidades en la toma de decisiones.

El ajedrez debe hacer hincapié no solo en la parte competitiva, sino también favorecer la integración y socialización.

En el transcurso de la cartilla nos encontraremos con un poco de historia del ajedrez y la leyenda de los granos de trigo, aspectos básicos y reglas generales del juego ciencia, mates típicos y galería de fotos de nuestros pequeños grandes campeones de la biblioteca. No pueden faltar los mates directos y ejercicios tácticos y estratégicos compuestos y jugados en partidas vivas por jugadores salteños. También realizaremos ejercicios matemáticos, lógicos, comprensión lectora, etc., relacionados con la práctica de este hermoso juego.

La siguiente cartilla empleara el sistema de enseñanza básico aplicado en la Biblioteca Popular “Prof. Nora Raquel Godoy”. Esperamos que sea de su agrado y puedan disfrutar de su contenido.

Índice

1. Leyenda del ajedrez _____	8
1.1 Leyenda de los granos de trigos _____	8
2. Aspectos básicos y reglas generales del ajedrez _____	10
2.1 Tablero de Ajedrez _____	10
2.2 Casillas: Líneas verticales, horizontales y diagonales _____	11
2.3 Casillas Centrales y Casillas Laterales _____	12
3. Las Piezas: Movimientos y Valores _____	13
3.1 Torre _____	13
3.2 Alfil _____	14
3.3. Dama _____	14
3.4 Rey _____	15
3.5 Caballo _____	15
3.6 Peón _____	16
4. Posición inicial: _____	17
5. Anotación Algebraica: _____	18
6. Movimientos Especiales _____	18
6.1 Enroque _____	18
6.2 Peón al paso _____	19
6.3 Promoción _____	20
7. Jaque y Jaque Mate _____	20
7.1 Tipos de Jaque Mates _____	22
8. Tablas _____	23
8.1 Ejemplo de Tablas _____	24
9. Como anotar una partida de ajedrez _____	24
9.1 Símbolos de Anotación _____	25
10. Habilidades principales generadas con la práctica del Ajedrez _____	26
10.1 Ejercicios matemáticos: Capacidad de cálculos y razonamiento lógico _____	28
10.1.1 Sumas, Restas, Multiplicaciones, Divisiones, Lógica y Ecuaciones _____	28
10.2 Ejercicios de Ajedrez y Comprensión lectora: _____	33
11. Mates Directos _____	34
11.1 Características _____	34

12. Ejemplo de resolución de mate directo en dos	36
13. Mates directos de compositores salteños: #2	37
14. Mates directos de compositores salteños: #3	40
15. Mates directos de compositores salteños: #4	43
16. Mates directos de compositores salteños: #n	46
17. Soluciones Mates directos:	47
18. Galería de Fotos: Biblioteca Popular "Prof. Nora Raquel Godoy"	52

1. Leyenda del ajedrez

Antes de comenzar a jugar al ajedrez es necesario conocer el origen milenario de este hermoso juego. El origen es tan antiguo como discutido. La leyenda de los granos de trigos es la más conocida.

1.1 Leyenda de los granos de trigos

Hace mucho tiempo, en uno de los reinos de la antigua India vivía un poderoso y desdichado rey llamado Sheram, quien había perdido a su hijo en una guerra.

Triste el rey se abandonó a sí mismo, descuidando su propio reino y a los que vivían allí. Sus concejeros, amigos y el pueblo entero trataban de animarlo invitando a cantores, músicos y bailarines. Sin embargo, él no podía dejar de pensar que la victoria en la guerra había significado la pérdida de su hijo, el rey era infeliz.

Un día apareció un sabio llamado Sissa que conocía el dolor que el rey sentía y luego de muchos intentos logró que Sheram le diera una entrevista. Sissa le enseñó al rey el juego del ajedrez que había creado y le mostró su similitud con una batalla real. El rey que era un gran amante de los planes de guerra no tardó mucho tiempo en entender el juego, Sissa le enseñó al rey como era de importante sacrificar alguna pieza para lograr el partido (haciéndole ver que el sacrificio que su hijo había hecho fue lo mejor para el reino).

Feliz por el juego que acababa de descubrir, el rey jugó durante horas, días y semanas contra sus ministros, consejeros y todo aquel dispuesto a retarle. Agradecido de que por fin alguien hubiera conseguido distraerlo, le ofreció a Sissa cualquier cosa que este quisiera. Tras mucho insistir, puesto que Sissa se negaba

a aceptar sus regalos, el sabio aceptó y le pidió a cambio de su juego lo siguiente:

“Quiero un grano de trigo en la primera casilla del juego, y 2 en la segunda, y 4 en la tercera y así sucesivamente...” El rey, extrañado porque alguien con tanta sabiduría, capaz de crear un juego como aquel, le pidiera tan poco, ordenó a sus ayudantes que calcularan el número total de granos de trigo y se los dieran a Sissa.

Tras unos días calculando, los ayudantes le comunicaron al rey que no había en el reino cantidad suficiente de trigo para pagar la deuda con el sabio Sissa. La cantidad equivalía a:

18. 446. 744. 073. 709. 551. 615 granos de trigo!

Dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince.

El rey quedó sorprendido, jamás podría haber imaginado que lo que el sabio le pedía era imposible de pagar incluso con sus enormes riquezas. No obstante, satisfecho por haber conseguido que el rey volviera a estar feliz y por la lección matemática y de humildad que le había dado, Sissa renunció al presente. El rey lo recompensó nombrándolo su sabio consejero para que lo ayudara a gobernar hasta los últimos días de su reino.

¿Cuánto trigo es?

18.446.744.073.709.551.615 granos -> 737.869.762.948.382 Kg

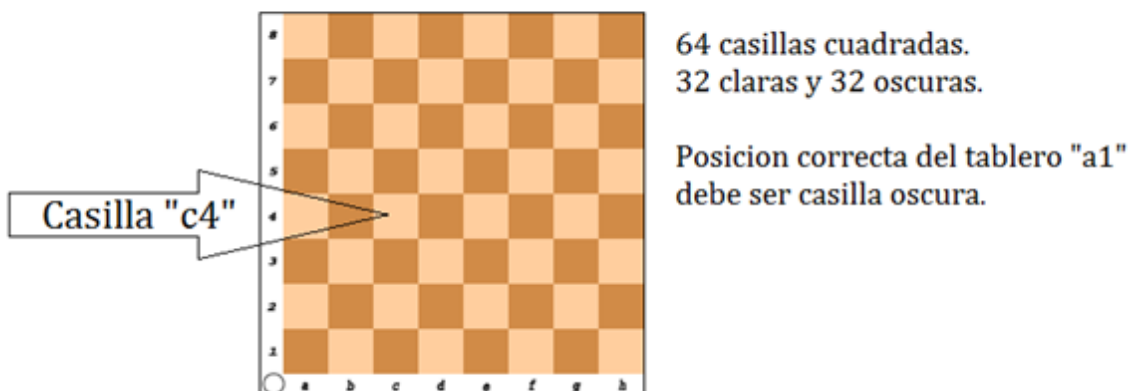
es decir 737.869.762.948 Toneladas de granos de trigo



2. Aspectos básicos y reglas generales del ajedrez

El juego de ajedrez está compuesto por un tablero cuadrado de 64 casillas que se alternan entre colores claros y oscuros. Cada escaque tiene un nombre compuesto por una letra y un número (sistema de anotación) . Si comparamos el ajedrez con una guerra, el tablero sería el campo de batalla donde las piezas se enfrentan.

2.1 Tablero de Ajedrez



La partida de ajedrez se juega entre dos jugadores que mueven sus propias piezas sobre un tablero cuadrado. El jugador con piezas blancas realiza el primer movimiento.

2.2 Casillas: Líneas verticales, horizontales y diagonales
Para jugar es necesario tener en cuenta las siguientes líneas:

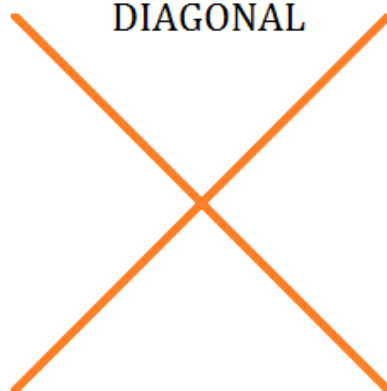
VERTICAL



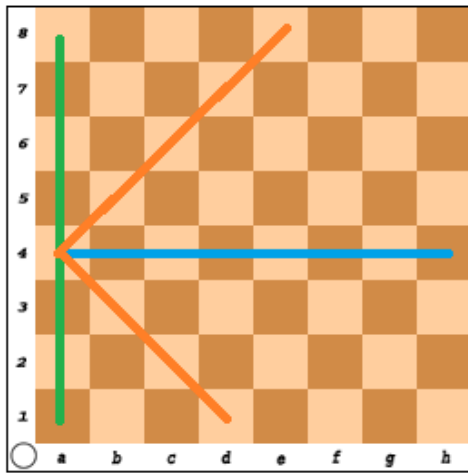
HORIZONTAL



DIAGONAL



2.3 Casillas Centrales y Casillas Laterales



Líneas verticales forman columnas

Líneas horizontales forman filas

Líneas diagonales

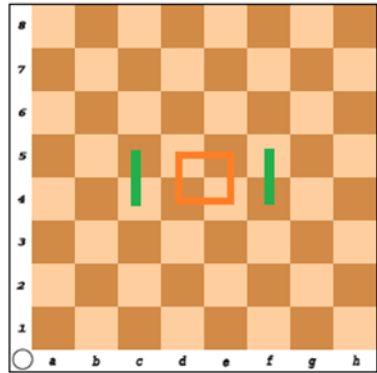
Diagrama "A"

Las columnas son conjuntos de casillas que van de arriba hacia abajo o viceversa. Son líneas verticales como la columna vertebral. Las columnas se identifican con letras minúsculas (a,b,c,d,e,f,g,h). Ejemplo del diagrama A: columna letra "a".

Las filas son conjuntos de casillas que van de izquierda a derecha o viceversa. Son líneas horizontales, es como mirar al horizonte. Las filas se identifican con números (1,2,3,4,5,6,7,8). Ejemplo del diagrama A: fila N° 4.

Las líneas diagonales pueden ser de abajo hacia arriba, como sale disparada una pelota de fútbol. También puede ser de arriba hacia abajo como cae la lluvia o un meteorito. Hay diagonales claras y oscuras. Ejemplo del diagrama A: diagonales claras.

Cada casilla tiene nombre propio y están formadas por una letra y un número. Ejemplo del diagrama "A" donde se unen todas las líneas: casilla "a4".



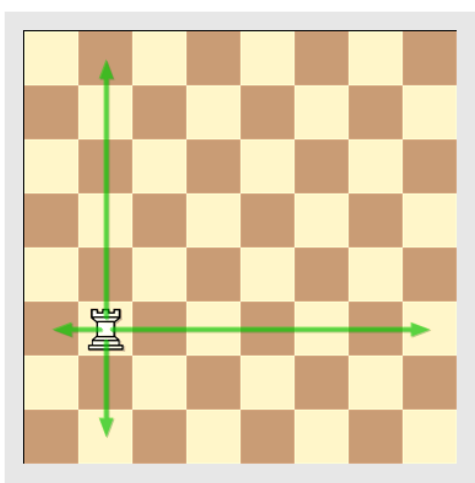
Casillas centrales:
d4,e4,e4,e5

Casillas centro laterales:
c4,c5,f4,f5

3. Las Piezas: Movimientos y Valores

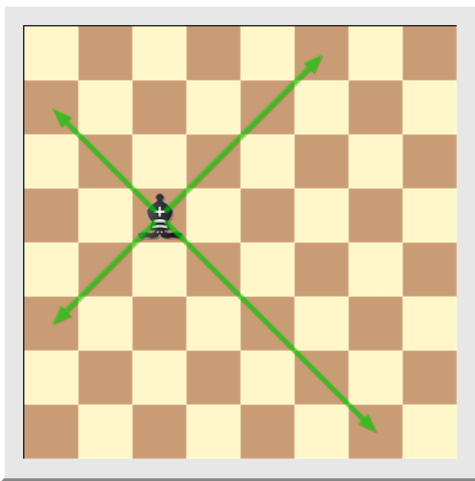
El ajedrez puede ser visto como un juego de enfrentamiento entre dos reinos. En el campo de batalla combaten las piezas claras y oscuras (generalmente blancas y negras). Cada jugador cuenta con 16 piezas (un rey, una dama, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones).

3.1 Torre



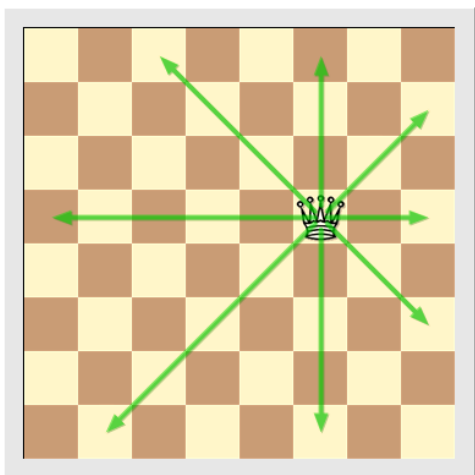
La torre realiza movimientos verticales y horizontales. Puede mover de una o varias casillas a la vez, ya sea hacia adelante o atrás. Tiene un valor de 5 puntos y representa a los castillo donde viven el rey y la dama.

3.2 Alfil



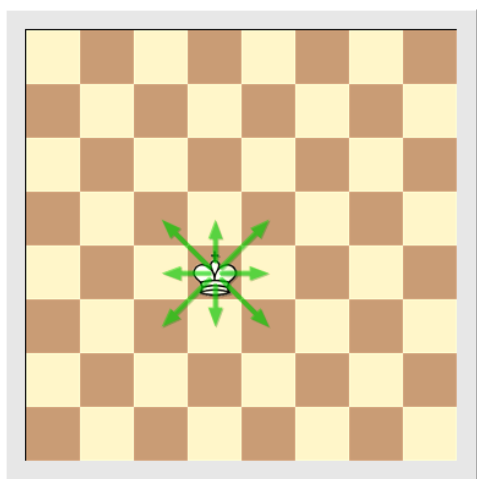
El alfil mueve sobre las diagonales. Se desplaza de una o varias casillas a la vez, ya sea hacia adelante o atrás. Tenemos un alfil que se desplaza sobre casillas claras y otro por las oscuras. Tiene un valor de 3 puntos. Representan a los consejeros o sacerdotes que aconsejan al rey la dama.

3.3. Dama



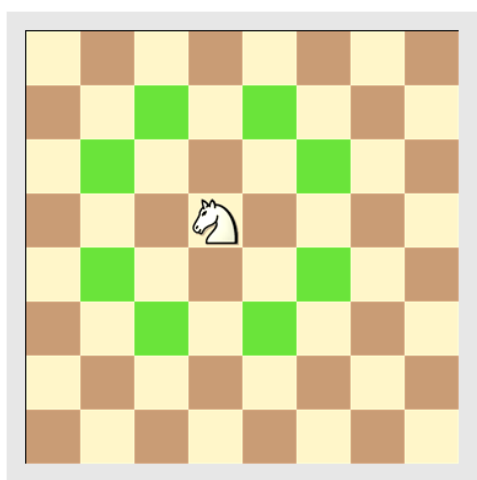
La dama es una fusión de la torre y el alfil. Por lo tanto mueve en forma vertical, horizontal y diagonal. Puede mover de una o varias casillas a la vez, ya sea hacia adelante o atrás. Tiene un valor de 9 puntos y representa a la reina del pueblo y las tropas.

3.4 Rey



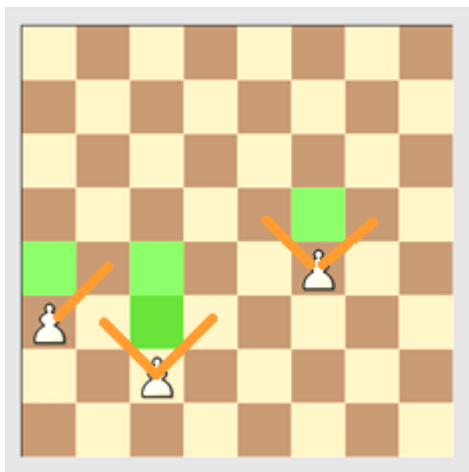
El rey juega igual que la dama (vertical, horizontal y diagonal), pero solo de una casilla a la vez. Esta pieza aunque mueva poco tiene un valor infinito, ya que si perdemos esta pieza el juego finaliza. Representa al soberano del reino que dirige al pueblo y las tropas de batalla.

3.5 Caballo

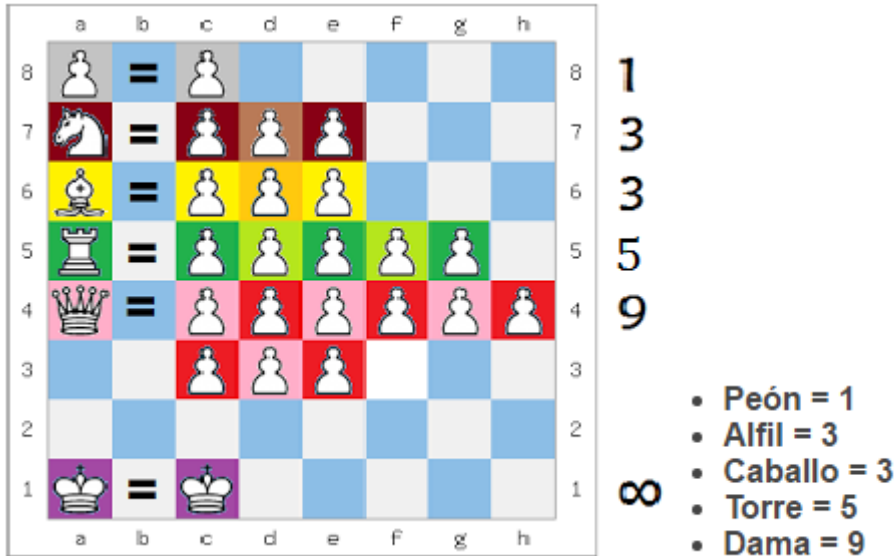


El caballo salta en forma de la letra “L” mayúscula. Tiene un valor de 3 puntos. Puede saltar sus propias piezas y las enemigas. Representa a la caballería del ejército.

3.6 Peón

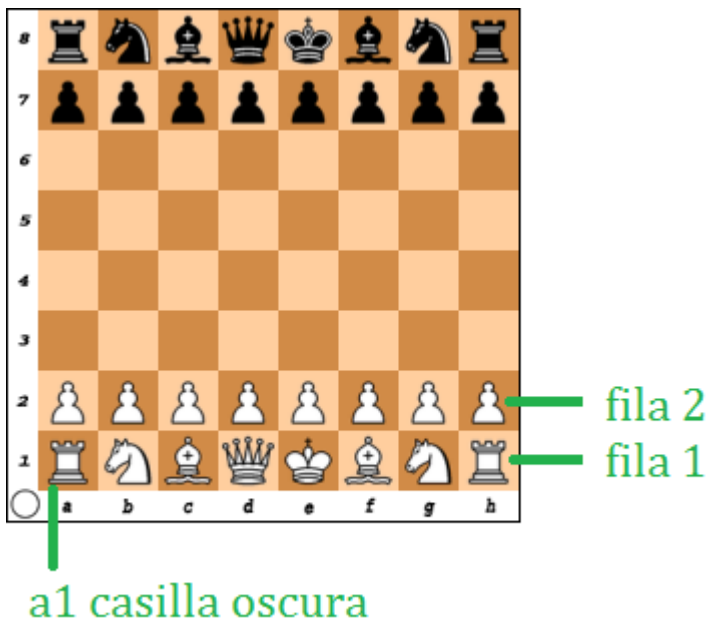


El peón mueve en vertical y come en horizontal. Es la única pieza que no puede retroceder. El peón en su primer movimiento puede elegir mover una o dos casillas, luego solo avanza y come de un solo escaque. Tiene un valor de 1 punto y representa a la infantería.



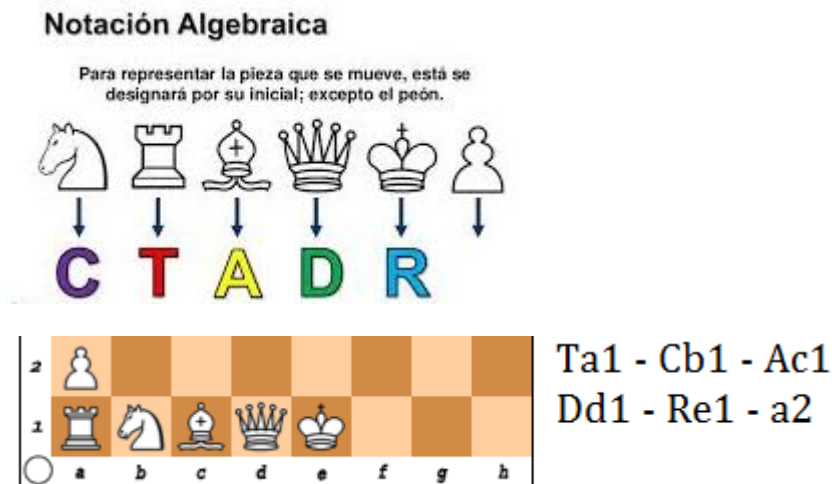
4. Posición inicial:

Las piezas blancas se ubican en la fila 1 y 2. Las negras en fila 7 y 8. La primera casilla es "a1", que siempre es de color oscura. La dama blanca se ubica en casilla clara y la dama negra en casilla oscura.



5. Anotación Algebraica:

Las piezas se anotan con la inicial mayúscula de su nombre. La casilla se escribe con la letra minúscula (columna) y el número correspondiente (fila).



6. Movimientos Especiales

6.1 Enroque

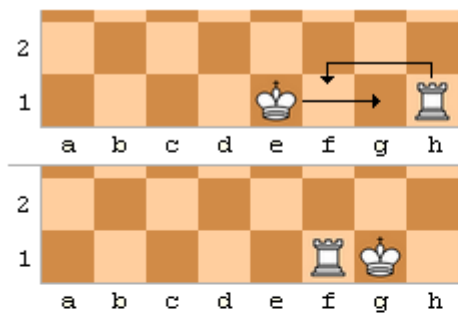
Es un movimiento especial, que se realiza con el rey y la torre. Se mueven las dos piezas como parte de una misma jugada.

Enroque corto:

El rey mueve dos casillas a la derecha y la torre lo salta ubicándose a su lado.

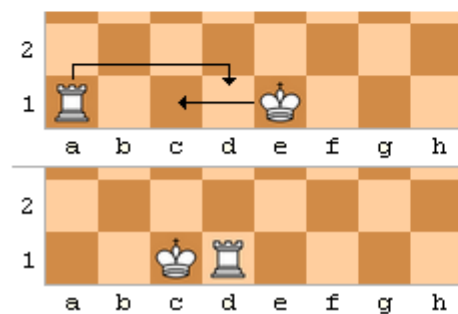
Enroque largo:

El rey mueve dos casillas a la izquierda y la torre lo salta ubicándose a su lado.



ENROQUE CORTO

0-0



ENROQUE LARGO

0-0-0

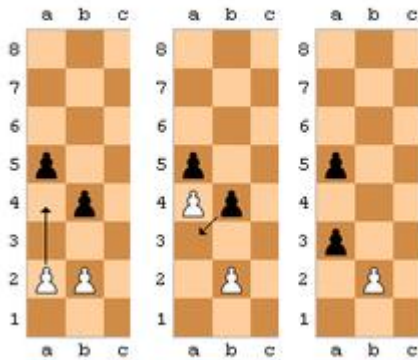
El enroque se puede realizar una vez por partida y no se puede realizar:

- Cuando el rey o la torre ya se movieron;
- Cuando el rey está en jaque;
- Cuando esta atacada alguna casillas por donde debe pasar el rey.

6.2 Peón al paso

Es la posibilidad que existe de comer un peón enemigo cuando este se mueve dos casillas desde su posición inicial. Es como si el peón del primer jugador se hubiera movido solo una casilla y el otro peón lo hubiera capturado normalmente.

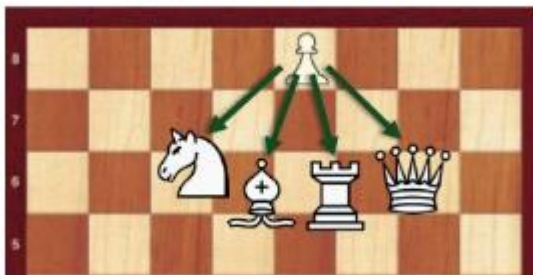
CAPTURA AL PASO



6.3 Promoción

Cuando un peón alcanza el otro lado del tablero puede elegir promocionar una dama, torre, caballo o alfil. Se realiza mediante un cambio del peón por la pieza a coronar.

Coronación

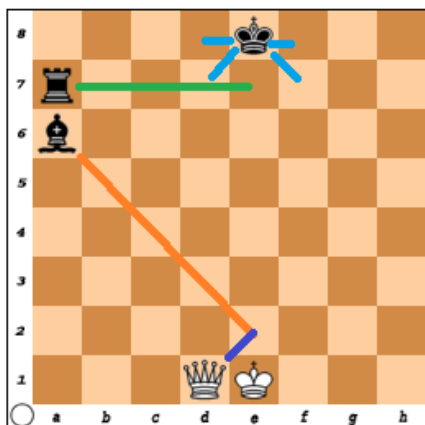


7. Jaque y Jaque Mate

Jaque

Es una amenaza al rey con una pieza contraria. En este caso el rey tiene tres alternativas:

JAQUE



Si estoy en jaque tengo tres opciones:

1.De2+, Axe2 **COMER**

1.De2+, Te7 **TAPAR**

1.De2+, Rd8 **ESCAPAR**

El signo (+) simboliza jaque

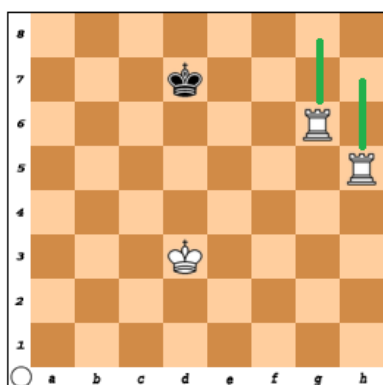
a) ¿Cuál sería la mejor opción en la posición?

b) Anotar las posibles casillas de escape del rey amenazado.

Jaque Mate

Es una amenaza al rey con una pieza contraria. En este caso el rey no tiene alternativas de comer, tapar ni escapar. El jugador que da jaque mate gana la partida.

JAQUE MATE



1.Th7+, Re8 2.Tg8++

El signo (++) simboliza jaque mate

Si al rey negro lo ubico en e7

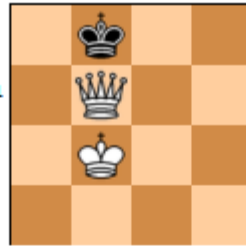
¿Sería jaque mate en dos?

El jugador que da JAQUE MATE gana la partida.

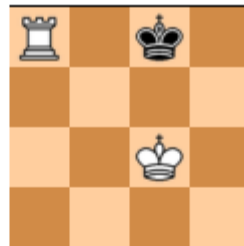
7.1 Tipos de Jaque Mates

JAQUE MATE

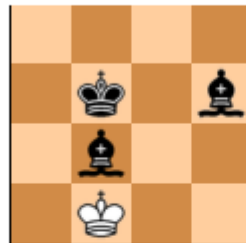
Mate con Dama



Mate con Torre



Mate con alfil

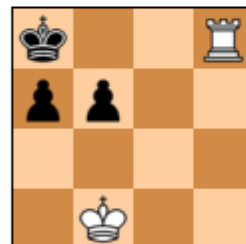


Mate con caballo



JAQUE MATE

Mate del pasillo



Mate de la Coz



Mate de Anastasia



Mate de Damiano



Mate del pastor

1.e4 e5 2.Ac4 d6 3.Df3 Cc6 4.Dxf7++



Mate del loco

1.f3 e5 2.g4 Dh4++



8. Tablas

Así como en el ajedrez se puede ganar o perder, también existe la posibilidad de empatar. Hay varias formas de que una partida termine en tablas:

- Por acuerdo mutuo de los jugadores
- Por falta de material para dar jaque mate. Por ejemplo rey y caballo contra rey.
- Por repetición de jugadas de ambos jugadores o por jaques perpetuos.
- Cuando se realizan cincuenta movidas sin que se produzcan capturas ni movimientos de peón.
- Por ahogo del rey

8.1 Ejemplo de Tablas

Ejemplos de Tablas



Juegan blancas y logran tablas por repetición



9. Como anotar una partida de ajedrez

Anotar los movimientos de una partida es una tarea sencilla y muy útil que nos permitirá guardar nuestras partidas y leer libros de ajedrez sin ninguna dificultad. Al anotar una partida debemos incluir una serie de datos sobre la misma, lo habitual es poner el nombre de ambos jugadores, fecha, torneo y lugar de juego. Veamos un ejemplo de cómo se debe anotar una partida, siempre numerando las jugadas.

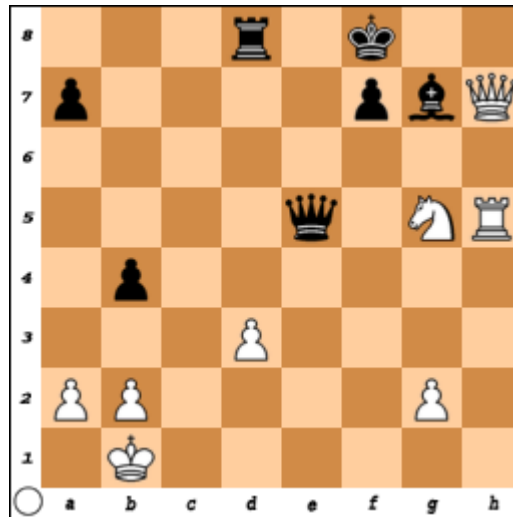
Palomo Sebastián -Torres Nahuel Año 2017 - "Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy"

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Cbd7 5.Cf3 Ag7 6.Ad3 0-0 7.Ae3
 Cg4 8.Dd2 e5 9.0-0-0 Cxe3 10.Dxe3 exd4 11.Cxd4 Cc5 12.h4 Ag4
 13.Tde1 Cxd3+ 14.cxd3 c5 15.Cde2 b5 16.h5 gxh5 17.Cg3 Da5
 18.e5 Tfe8 19.Cxh5 Axx5 20.Txh5 dxe5 21.fxe5 Te6 22.Dxc5 Dd8
 23.Dd5 Dc8 24.Rb1 b4 25.Ce4 De8 26.Cg5 Td8 27.De4 Txe5
 28.Dxh7+ Rf8 29.Txe5 Dxe5 0-1

9.1 Símbolos de Anotación

A continuación otros símbolos que nos permitirán anotar una partida:

- x : captura de una pieza
- 0-0 : enroque corto
- 0-0-0 : enroque largo
- + : jaque
- ++ : jaque mate
- ! : jugada buena
- ? : jugada mala
- !! : jugada excelente
- ?? : error grave
- !?: jugada interesante
- ?! : jugada dudosa
- + - : ventaja de las blancas
- + : ventaja de las negras
- = : posición igualada



10. Habilidades principales generadas con la práctica del Ajedrez

El aprendizaje del ajedrez presenta beneficios en todas las edades ya sea: memoria, concentración, razonamiento, capacidad de cálculo, sentido crítico, pensamiento científico son algunas de ellas. Cuando juegas ajedrez comienzas a asimilar conceptos de organización y estructuración mental, planificación y aprendizaje en base de errores.

El ajedrez posibilita la elaboración de analogías entre el juego y la vida real, por ejemplo, anticiparnos, pensar y planificar un día cotidiano. En el juego como en la vida, primero debemos analizar múltiples alternativas de respuestas y decidir cual es la mejor opción y generar un pensamiento crítico.

Se trata de un juego que fomenta los aspectos intelectuales y recreativos de aquellos que lo practican, de allí el nombre de la cartilla, "Pienso, luego juego". Al elaborar estrategias personales para la resolución de problemas, el ajedrez genera responsabilidades en la toma de decisiones, ya sea hacerse cargo de una jugada o tomar la mejor opción en la vida real. Esta anticipación a resolver los problemas en un tablero se emplea prácticamente en nuestra realidad.

El ajedrez favorece la integración y la socialización ya que no es importante la edad, la nacionalidad, el idioma, etc. Otro aspecto importante es la experimentación de la creatividad y la imaginación. Se jugaron y seguirán jugando millones de partidas distintas, el ajedrez nos brinda un abanico inmenso de posibilidades para crear e imaginar diversas jugadas en un tablero.

Vemos que el ajedrez puede ser practicado como diversión, competición, mejoramiento de la concentración, la memoria y

la creatividad, complemento a la educación, formación de niños y jóvenes, etc. Este hermoso e infinito juego nos brinda innumerables beneficios.



No es objetivo pretender que los niños o jóvenes jueguen el resto de su vidas al ajedrez, sino explotar los beneficios de su práctica con el objetivo de brindarles herramientas para que desarrollen en ellos capacidades que le permitan afrontar sus estudios, relaciones sociales, tomas de decisiones y enriquecer sus habilidades mediante un simple y divertido juego.

El programa de Ajedrez Educativo tiene como objetivos difundir e incentivar el Juego del Ajedrez entre los usuarios de las bibliotecas populares y a su vez que estas entidades civiles sin fines de lucro incorporen al ajedrez entre las actividades culturales, educativas y recreativas que realizan y así promoverlas y afianzarlas como espacios de aprendizaje y recreación.

Una vez enumerados los beneficios del ajedrez como herramienta didáctica propondremos la realización de una serie

de ejercicios matemáticos, juego de lógica y comprensión lectora, enfocada, principalmente, al ámbito infantojuvenil.

10.1 Ejercicios matemáticos: Capacidad de cálculos y razonamiento lógico

Mediante la práctica del ajedrez, se ejercitan procesos propios del trabajo matemático como pueden ser el razonamiento, análisis, simbolización, cálculo etc. A continuación algunos ejercicios:











10.1.1 Sumas, Restas, Multiplicaciones, Divisiones, Lógica y Ecuaciones

Ajedrez y Matemáticas

Ejercicio N°1

Completar con Numeros.

Suma de números y piezas

			
+	+	+	+
			
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
	8		10

Ajedrez y Matemáticas

Suma de números y piezas.

Ejercicio N° 2
Completar con Piezas.

$$\begin{array}{r} 6 \\ + \square \\ \hline \text{Reina} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{Caballo} \\ + \square \\ \hline 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + \square \\ \hline \text{Alfil} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square \\ + 5 \\ \hline 10 \end{array}$$

Ajedrez y Matemáticas

Resta de números y piezas

Ejercicio N° 3
Completar con Números.

$$\begin{array}{r} \text{Reina} \\ - \text{Peón} \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{Caballo} \\ - 1 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ - \square \\ \hline \text{Alfil} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{Alfil} \\ - \text{Caballo} \\ \hline \square \end{array}$$

Sumas de números y piezas

Ejercicio N°4

Completar con Figuras de Ajedrez.

$$\begin{array}{r} - \quad \text{Rey} \\ 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} - \quad 11 \\ 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} - \quad 5 \\ 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} - \quad \text{Torre} \\ 2 \\ \hline \square \end{array}$$

Multiplicaciones

Ejercicio N°5

Completar con Números.

$$\begin{array}{r} \text{X} \quad \text{Caballo} \\ \text{Peón} \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{X} \quad \text{Alfil} \\ \text{Caballo} \\ \hline \square \end{array}$$







$$\begin{array}{r} \text{X} \quad \text{Torre} \\ 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{X} \quad \text{Peón} \\ \square \\ \hline \text{Peón} \end{array}$$

Ajedrez y Matemáticas
Multiplicaciones

Ejercicio N° 6

Completar con Figuras de Ajedrez.







X 	X 	X <input data-bbox="915 325 1002 394" type="text"/>	X 9
		3	
<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>
<input data-bbox="313 548 399 617" type="text"/>	<input data-bbox="621 548 708 617" type="text"/>		<input data-bbox="1179 548 1265 617" type="text"/>

Ajedrez y Matemáticas

Divisiones

Ejercicio N° 7

Completar con Números.




\div 	\div 	\div 	\div 
3		3	
<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>
<input data-bbox="313 1073 399 1142" type="text"/>	<input data-bbox="621 1073 708 1142" type="text"/>	<input data-bbox="899 1073 985 1142" type="text"/>	<input data-bbox="1179 1073 1265 1142" type="text"/>

Ajedrez y Matemáticas

Divisiones

Ejercicio N° 8

Completar con Figuras de Ajedrez.

\div 	\div 9	\div <input data-bbox="915 1419 1002 1488" type="text"/>	\div 9
3		3	
<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>	<hr style="width: 100%;"/>
<input data-bbox="313 1631 399 1701" type="text"/>	<input data-bbox="621 1631 708 1701" type="text"/>	3	<input data-bbox="1179 1631 1265 1701" type="text"/>



Ajedrez y Matemáticas

Ejercicio N°9 Completar con Números

$$\begin{array}{l}
 \text{Peón} = 1 = \text{Bart Simpson} \\
 \text{Caballo} = 3 = \text{Lisa Simpson} \\
 \text{Alfil} = 3 = \text{Maggie Simpson} \\
 \text{Torre} = 5 = \text{Homer Simpson} \\
 \text{Reina} = 9 = \text{Bart Simpson} \\
 \text{Rey} = \text{reemplazamos infinito por el número 0} = \text{Homer Simpson}
 \end{array}$$

LÓGICA

símbolos tradicionales vs. símbolos creativos

Si  +  = 10

Entonces  +  =

$$\begin{array}{l}
 \text{Homer Simpson} + \text{Lisa Simpson} \\
 + \\
 \text{Bart Simpson} + \text{Homer Simpson} \\
 \hline
 \text{---}
 \end{array}$$

Ajedrez y Matemáticas

Ejercicio N°10 Completar las ecuaciones

ECUACIONES 1º GRADO

$$\text{Torre} + \text{Reina} + X = 20$$

$$\text{Caballo} \times X + \text{Alfil} = 12$$

$$\frac{\text{Reina}}{X} - \text{Peón} = 2$$

10.2 Ejercicios de Ajedrez y Comprensión lectora:

La práctica del ajedrez en edades escolares potencia la capacidad del alumno a la hora de enfrentarse a un texto. Dicha práctica está relacionada con ciertos procesos cognitivos que son también utilizados en el proceso de comprensión lectora.

De acuerdo a la leyenda de ajedrez de los granos de trigos contestar las siguientes preguntas:

a) ¿En los reinos de que antigua civilización se desarrolla la leyenda?

.....

b) ¿Cómo se llamaba el rey y el sabio?

.....

c) ¿Con que se compara o tiene similitud el juego de ajedrez?

.....

d) ¿Qué le enseñó Sissa al rey Sheram?

.....

e) ¿Qué le pidió el sabio Sissa al rey?

.....

f) ¿Qué aprendiste de esta leyenda?

.....

g) ¿Cuántos granos de trigos suma la primera fila del tablero?

.....

h) ¿Cómo fue recompensado Sissa?

.....

11. Mates Directos

Los mates directos son posiciones compuestas, cuya solución consiste en dar mate en cierto número de jugadas de una forma unívoca, es decir, que no tenga “dualidad”. Se diferencia del estudio o final artístico en que en este último su objetivo consiste en ganar o hacer tablas, sin un número de jugadas específico.

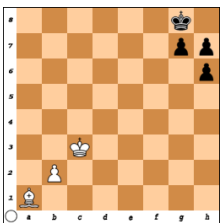
En los mates directos el bando que juega y da mate es el blanco. Quien crea problemas y estudios se conoce como “compositor” . Quienes resuelven los problemas se llaman “solucionistas”. Los problemas no comienzan con jaques o capturas (aunque hay excepciones).

11.1 Características

Originalidad: Cualidad del problema de ajedrez creado o inventado que los hace ser nuevo o novedoso, y que los distingue de las copias o plagios.

Legalidad de la posición: Debe partir de jugadas posibles y legales.

Ejemplo de una posición ilegal: ¿Cómo llego el alfil a la posición “a1”? ¿Y los tres peones negros?



Objetivo claro: El problema de ajedrez debe aclarar el número de jugadas para dar mate (#2, #3, #4, #n, etc.)

Tema: La idea o combinaciones de ideas empleadas en un problema se conocen como temáticas. Por ejemplo, fuga en estrella, Meredith, etc.

Economía: El material de un problema debe ser el mínimo posible o necesario, en el que cada pieza cumpla una función específica. Es decir no debe haber piezas que estén al vicio o que sirvan de distracción al mate directo en sí.

Solución única: Un problema debe tener una solución, sino tendría "Dualidad". Muchos jugadores ven posiciones donde el rey negro está luchando con un arsenal de piezas blancas y se preguntan para que analizar dicha posición si puedo ganar de cientos de maneras. Pero la idea es dar mate de una forma univoca y en el número de jugadas que indique el problema.

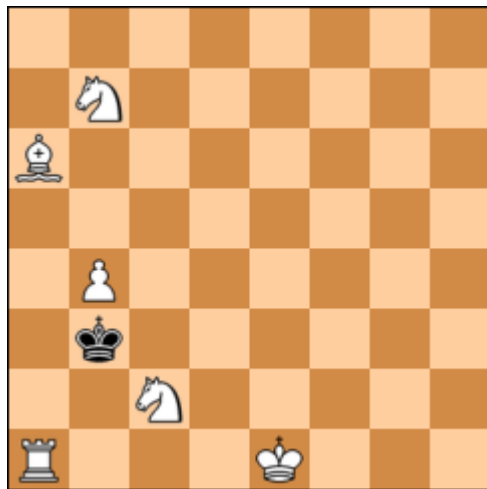
Valor estético: La belleza es relativa y como dice el dicho "sobre gustos no hay nada escrito". Pero la originalidad, el principio de economía, la temática, el número de variantes, etc., son determinantes para medir el valor estético del problema de ajedrez.

También en los mates directos encontramos problemas "Gemelos". Cuando en un problema se consigue otra solución, vinculada temáticamente con la primera, a partir de un cambio en el diagrama, tácitamente se considera "a) diagrama" al original y explícitamente "b) cambio tal" al modificado.

Existen concursos de composición y resolución de problemas donde compiten los diversos estudios, ya sean #2,#3,#4,#n, para obtener un galardón (premios, recomendaciones, etc.).

12. Ejemplo de resolución de mate directo en dos

García Mario - Sitio UAPA - 2011 **(a)**



Mate en dos **(b)**

(a) Los mates directos llevan nombre del compositor, fecha y nombre del concurso o revista en que se presentó el problema, premiación, etc.

(b) El número de jugadas en que las piezas blancas darán el mate.

El problema tiene originalidad y parte de una posición legal. El objetivo es claro, dar mate en dos movimientos. La temática elegida es "fuga en estrella" y existe economía de material (todas las piezas en el tablero cumplen una función específica). A modo de ejemplo esta la solución del problema para aclarar ciertos puntos:

Solución: 1. O-O-O! (Z) (solución univoca)

1... Rc3 2. Td3# (variante a)

1... Ra2 2. Ac4# (variante b)

1... Ra4 2. Cc5# (variante c)

La solución es unívoca, es decir, el enroque es la única manera de dar mate en dos jugadas. El valor estético radica principalmente en la belleza del primer movimiento y en el número de variantes o defensas posibles del bando negro (en este caso tres defensas).

13. Mates directos de compositores salteños: #2

1) Mario G. García

Estudios Artísticos de Ajedrez -1998



Mate en dos

2) José L. García – Mario G. García

Revista “Estudios Artísticos” – 2001



Mate en dos

3) Víctor Díaz – Mario G. García

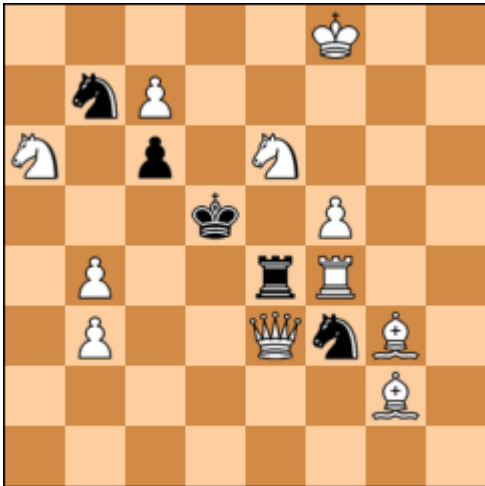
Estudios Artísticos, 2007



Mate en dos

4) S. Palomo - Mario G. García

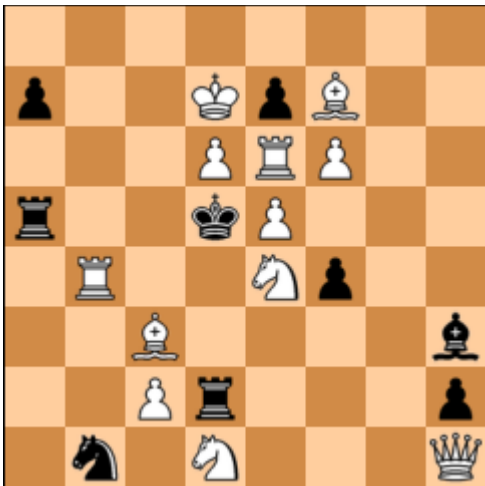
Kozakhin 55 J.T. -2012



Mate en dos

5) José L. García- Mario G. García

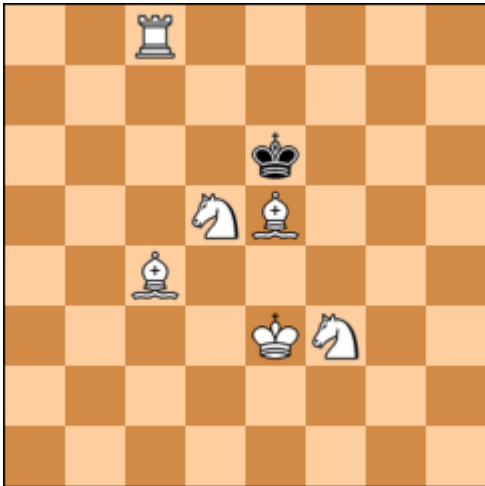
Estudios Artísticos, 2001



Mate en dos

6) Palomo Sebastián

Sitio U.A.P.A. - 2013

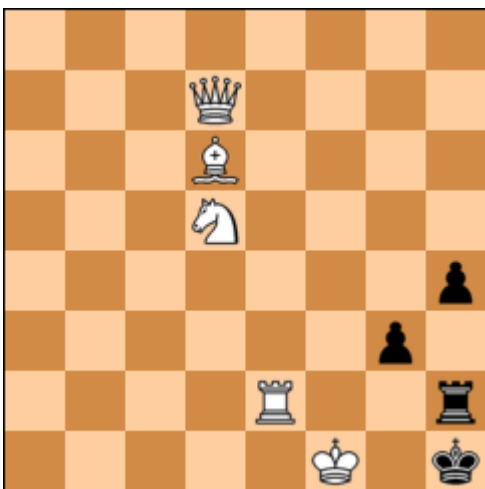


Mate en dos

14. Mates directos de compositores salteños: #3

7) Julio Reynaga - Mario García

Estudios Artísticos - 1996



Mate en Tres

8) Palomo Sebastián - Inédito



Mate en tres

9) Mario García

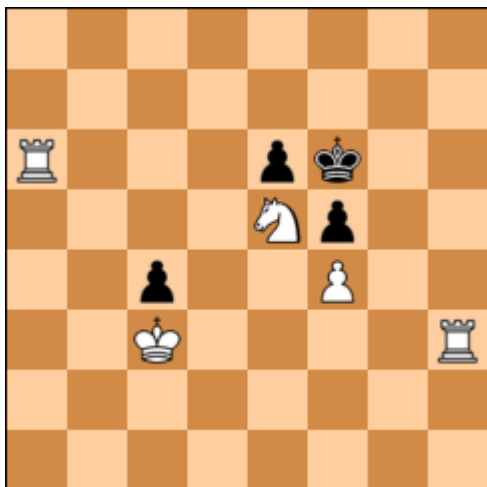
Estudios Artísticos -1998



Mate en tres

10) Mario G. García

Estudios Artísticos - 1998



Mate en Tres

11) Mario G. García

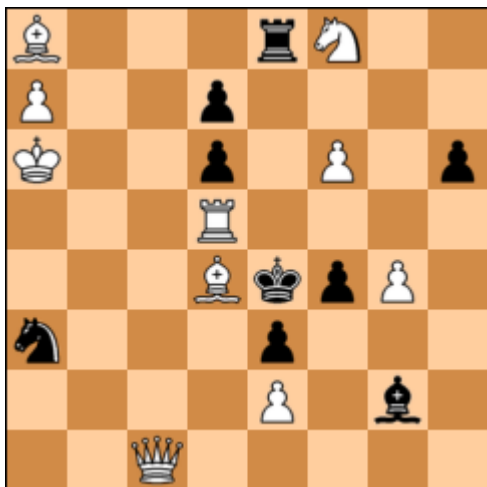
Estudios Artísticos - 1998



Mate en Tres

12) Mario G. García

Estudios Artísticos - 1998



Mate en Tres

15. Mates directos de compositores salteños: #4

13) Rodríguez Alberto - García Mario

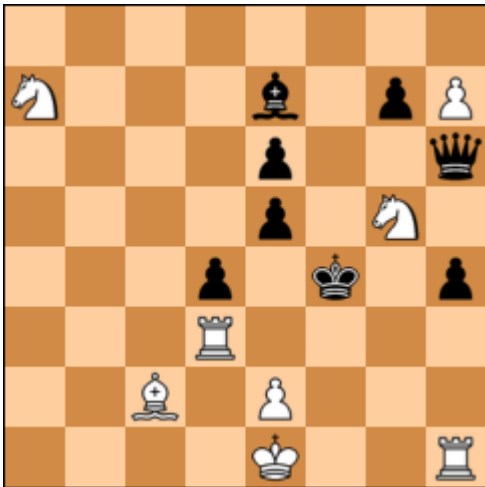
Estudios Artísticos - 1998



Mate en Cuatro

14) Palomo Sebastián – 2014

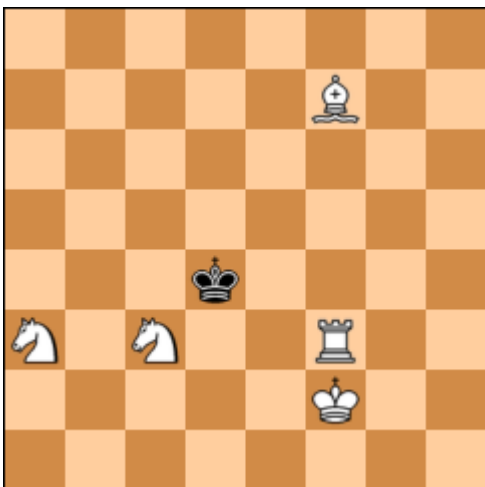
2° M.H. 120 MT A. Ellerman



Mate en Cuatro

15) M. García – J. Villca -2014

Premio Especial Mykolajiv 225



#4 Mate en cuatro Diag. A

Género: #n – Miniaturas. Son siete problemas partiendo del diagrama A

B) Ca3 en f4 – C) Ca3 en d8 – D) Rf2 en d8 – E) Af7 en b7 - F) Ca3 en a4 – G) Af7 en g3

16) Palomo Sebastián – 2014

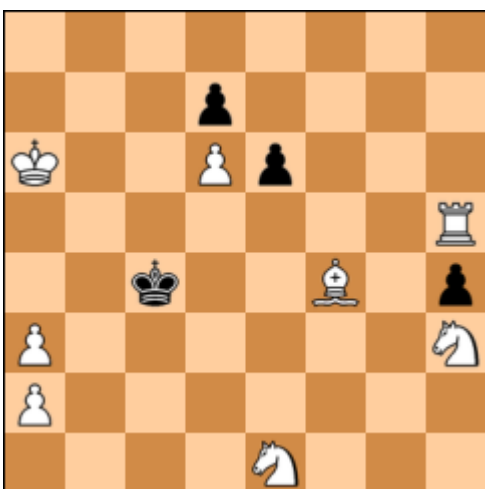
2º premio 120 MT A. Ellerman



Mate en Cuatro

17) J. Reynaga – M. García

“Diario El Tribuno” - 1992



Mate en Cuatro

18) Mario García

Estudios Artísticos - 1998

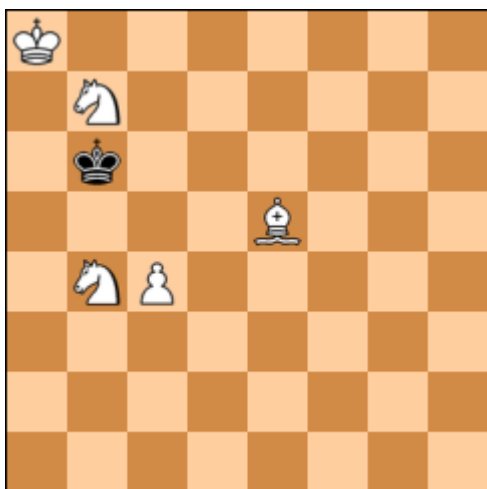


Mate en Cuatro

16. Mates directos de compositores salteños: #n

19) S. Palomo – M. García – 2011

Rec. 4TT Problemist Ukrain



Mate en Seis

20) Mario G. García

Estudios Artísticos - 1998



Mate en Trece

17. Soluciones Mates directos:

Mates en dos

1) **1.Dc4!**

1...Cxc4 2.0-0#

1...Rg2 2.Ae4#;

1...Cxf4 2.Ch4#;

1...g2 2.Ad1#;

1...Ce4 2.Dxe4#

2) **1.Cg3** amenazando Te2#

1...c1D 2.Te2#

1...c1C 2.Cd1#;

1...Cd4 2.Dxd4#;

1...Rxd2 2.Df4#;

1...Txf2 2.Dxf2#;

1...g1C 2.Cxf1#]

3) **1.Dd3!** amenazando f4

1...Dxf3 2.Cxf3#;

1...Dxd3 2.Cxd3#;

1...dxc3 2.Cd7#;

1...Cxe3 2.Dxe3#;

1...f4 2.De4#;

1...g5 2.Te6#

4) **1.Re7!**

1...Cd6 2.Dc5#

1...Cc5 2.Dxc5#

1...c5 2.Dxe4#

1...Tc4 2.bxc4#

1...Txe3 2.Td4#

1...Txf4 2.Cxf4#

1...Txe6+ 2.Dxe6#

1...Cd2 2.Dd4#

5) **1.Ab2!** amenazando c4

1...Tc5 2.Cec3#

1...Ca3 2.Cdc3#

1...Txc2 2.Td4#

1...f3 2.Ce3#

1...Ag2 2.Txe7#

1...Axe6+ 2.Axe6#

6) **1. Ad3!**

1... Rxd5 2.Ac4#

1... Rd7 2. Af5#

1... Rf7 2. Cg5#

Mates en tres

7) **1.Dh3!**

1...g2+ 2.Txg2 Txh3 3.Tg1#

1...Txh3 2.Tg2 3.Tg1#

8) **1Dd7!** amenaza De6++

1...Dxd7 2.Txg5+ Df5 3.Te4++ dama clavada
1...Cd4 2.Cg4+ Rxd5 3.Tc5++ alfil clavado
Rf4 3.Ce2++ caballo clavado
1...Txf6 2.Txg5 Dxc5 3.De6++ torre clavada
1...Axc4 2.De6+ Rd4 3.De4++
Rf4 3.Ch5++
1...Te8 2.Txg5+ Dxc5 3.Te4++
Rxf6 3.Dxc7++
1...Td3+ 2.Cxd3 Rxf6 3. De6++

9) **1.Ag2!**

1...g3 2.Cg4 Rxc4 (2...hxc4 3.Dh8#) 3.De4#
1...Rg3 2.Db8+ Rh4 3.Dh2#

10) **1.Td3!**

1... cxd3 2.Ta7 d2 3.Tf7#
1...Rg7 2.Ta7+ Rh6 (2..Rf8 3.Td8#) 3.Th3#;
1...Re7 2.Td7+ Re8 3.Ta8#

11) 1.Ab6!

1...Rxb6 2.Cd5+ Rc6 (2...Ra5 3.Ta3#) 3.Axd7#
1...axb6 2.Cb5 Ra5 3.Ta3#
1...exf4 2.Cd5 fxg3 3.Da1 #
1...Tg7 2.Cd5 Txg3 3.Ab5#

12) 1.Dc5!

1...Txa8 2.Te5+ dxe5 3.Dxe5#
1...dxc5 2.Ce6 dxe6 3.Td8#
(2...Txe6+ 3.Td6#; 2...Txa8 3.Te5#; 2...cxd4 3.Cc5#)

Mates en cuatro

13) **1.Cc4!**

1...Tc6 2.Te5+ Rxc4 3.Tc2+ Rxd4 4.e3#
1...Cd6 2.Te5+ Rxc4 0 3.Tc2+ Rxd4 4.e3#
1...De6 2.Te5+ Dxe5 3.Axf7+ Te6 (3...De6 4.Ce3#) 4.Cb6#

14) **1.e4!** amenaza0-0+ (#2)
1...dxe3 2.0-0 Rg3 3.Te3 Rg4 4.Ad1 #
2... Rg4 3.Ad1 e2 4.Axe2#
3...Rg3 4.Txe3#
1...Dxg5 2.Tf1 Rxe4 3.Te3 Rd5 4.Ab3#
3...Rxe3 4.Axg5#
1...Dh5 2.h8D De2 3.Re2 h3 4.Dh4#;
2... Dxg5 3.Tf1 Re4 4.Da8#
3...Rg4 4.Ad1 #
1...Df6 2.h8D Rg5 3.Dh4 Rg6 4.Dh5#

15)
A) **1.Ca4+** Re4 2.Cc4 Rd4 3.Tf4+ Rd3 4.Ag6#
B) Ca3 en f4
1.Cd3+ Rxc3 2.Re3 Rc2 3.Tf1 Rc3 4.Tc1 #
C) Ca3 en d8
1.Cb7 Re5 2.Cb5 Re4 3.C7d6+ Re5 4.Tf5#
D) Rf2 en d8
1.Cab5+
1... Rc5 2.Rc7 Rb4 3.Tf4+ Ra5 [3...Rc5 4.Tc4#] 4.Ta4#
1...Re5 2.Se8 Re6 3.Ad7+ Re5 4.Tf5#
E) Af7 en b7
1.Ce4 Re5 2.Tf6 Rd4 3.Te6 Rd3 4.Td6#
F) Ca3 en a4
1.Tf5 Rd3 2.Ab3 Rd2+ 3.Td5+ Rc1 4.Td1 #
G) Af7 en g3
1.Re2 Rc5 2.Tf6 Rb4 3.Tb6+ Rxa3 [3...Ra5 4.Cc4#; 3...Rxc3 4.Ae5#;
3...Rc5 4.Af2#] 4.Ad6#

16) **1.0-0-0!**

1...Cxb3+ 2.Rb1 Txc2 3.Cg3+ Rxh2 4.Th1 # (3...Rf2 4.Tf1 #)
2...Td2 3.Cxd2+ Rf2 4.Cxb3#;

2...Cf2 3.Cf3+ Rh1 4.Cg3#;

2...Cd2+ 3.Cxd2+ Rf2 4.Cb3#

1...Rf2 2.Txd2+ Rg1 3.Cf3+ Rh1 4.Axg2#

2...cxd2+ 3.Dxd2+ Rg1 4.Dxg2#

1...Cxb2 2.Cxb2+ Rf2 3.Tf1+ Re2 4.exd4#

1...Axe3 2.Cxe3+ Rf2 3.Cexg4+ T5xg4 4.Tf1 #

17) **1. Ae5!**

1...Rd5 2. Rb5 Re4 3. Ac3 Re3 4. Te5#

1... Rc5 2. Cf4 Rc4/c6 3. Th8 R~; 4. Tc8#

18) **1. c3!**

1.....Ac3; 2. Cc5,Ra5; 3. Ta7,Rb4; 4. Ta4 ; 1.....,f1=D; 2. Cc5,Ra5; 3. Ta7,Da6; 4. Ta6

19) **1.Cd3!**

1... Rc6 2. Cdc5 Rb6 3. Rb8 Rc6 4.Ad4 Rb6 5. Cd3+ Ra6
6.Cb4#(5... Rc6 6. Ce5#)

20) **1.Ce3+ !**

1...Rc5 2.Cd3+ Rd6 3.Cc4+ Re6 4.Cc5+ Rf5 5.Cd6+ Rf4 6.Ce6+
Re3 7.Cf5+ Rd3 8.Cf4+ Rc4 9.Rxh1 b3 10.Tc7+ Rb4 11.Cd5+ Rxa4
12.Ac6+ Tb5 13.Ra7#

18. Galería de Fotos: Biblioteca Popular "Prof. Nora Raquel Godoy"



1º Torneo Aniversario de la Biblioteca. Agosto 2014



2º Torneo Aniversario de la Biblioteca. Agosto 2015





Torneo de Ajedrez “Enroque” – Noviembre 2015





Viaje a Torneo de Resolución de Problemas de Ajedrez Misiones





Torneo de Equipos Esc. Abiertas "Colón" y Cadena de Peones (2016)





V Torneo Interprovincial de ajedrez por equipo nivel Primario 2017

Biblioteca Popular Prof. N. Godoy Subcampeones Nacionales



Organiza:  Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy

CURSO DE ALTO RENDIMIENTO DICTADO POR MAESTRO INTERNACIONAL PABLO ACOSTA

Manejo del programa ChessBase
Apertura y táctica
Análisis de partidas comentadas

Destinado a Tallerristas:
Escuelas Abiertas
Playones Educativos
.CAI - CAJ

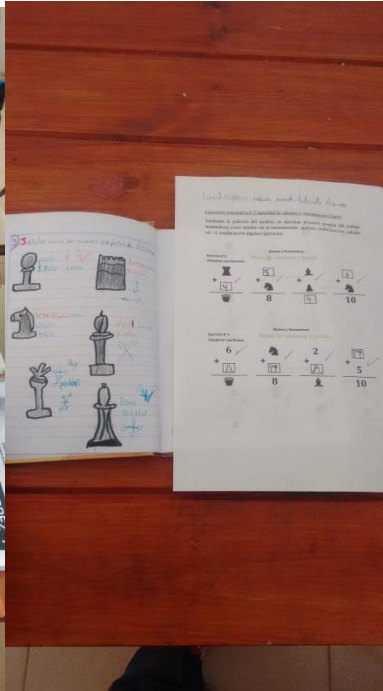
Miércoles 25 - Jueves 26
A partir de 17 hs.

Lugar: B° Solidaridad Mza 435 A- 2° Etapa



Curso de Capacitaciones y Simultaneas de ajedrez dictadas por el Maestro Internacional más joven de la historia Argentina Pablo Acosta (2016 – 2017)





Ajedrez y Lectura Año (2014-2017)



3° Torneo Aniversario de la Biblioteca. Enero 2017



Torneo Abierto "Memorial Ramiro Liendo" 2017



Festejos de cumpleaños con los chicos de la Biblioteca Popular



Salidas a Torneos de Escuelas Abiertas y Playones Educativos



Torneo de Ajedrez “Memorial Gustavo Ramirez” (2017)



Torneo de las Estrellas “El Alfil destacado” 2017.

M.I. Pablo Acosta Campeón



**V Torneo interprovincial de Ajedrez por Equipo Nivel Primario
2017 Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy Subcampeón**



**“Torneo Secundario Centenario Alberto Einstein E.E.T. N°3138”
Biblioteca Pop. Prof. Godoy Subcampeón por equipo e
Individual**



Simultaneas de Ajedrez