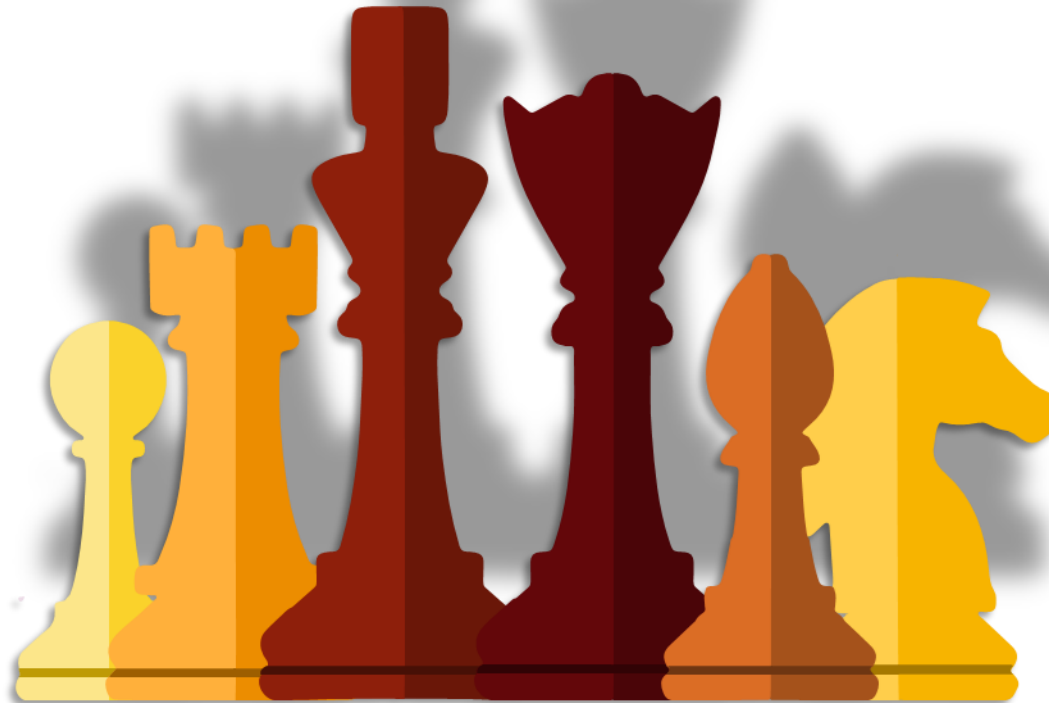


CENTRO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO
E INNOVACIÓN EDUCATIVA DE SEGOVIA



El ajedrez en el aula

15/11/2021



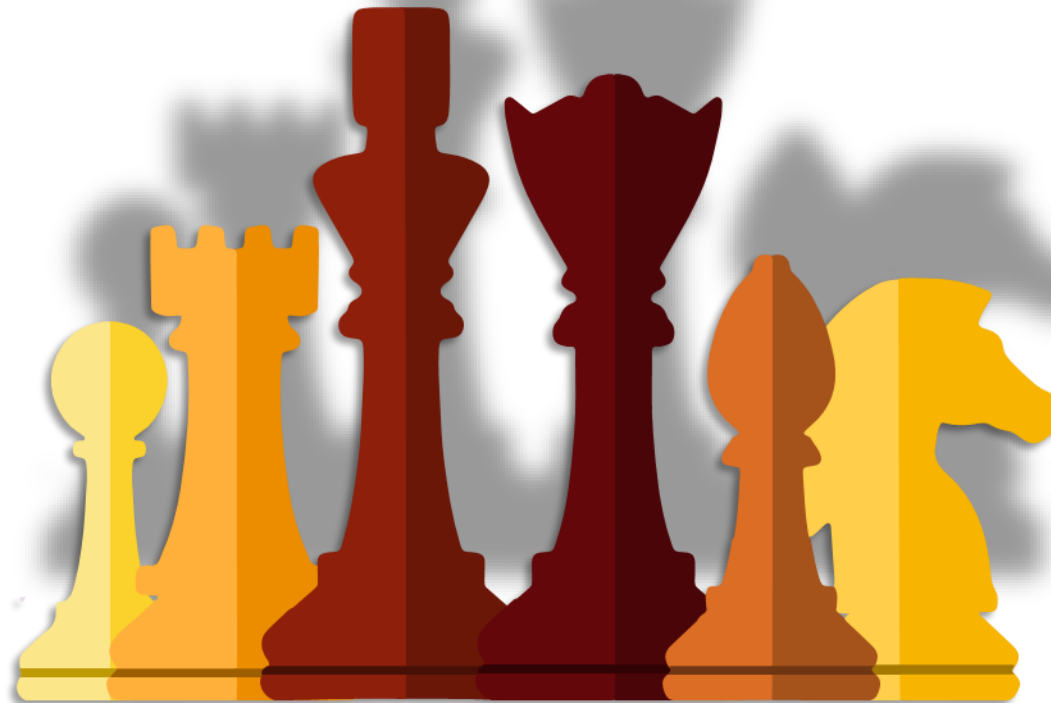
Imparte: Club deportivo Alfilxh7!!

Objetivos

Desarrollar la habilidad en el manejo de los conceptos técnicos y didácticos para la enseñanza del ajedrez.

Fomentar las habilidades múltiples que el ajedrez ofrece.

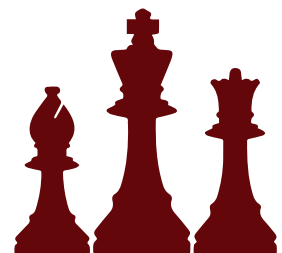
Conocer herramientas TIC relacionadas con el ajedrez.



Contenidos

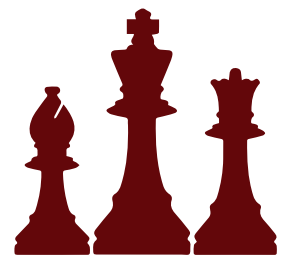
Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez

Planificación y desarrollo de unidades didácticas para el ajedrez de iniciación.



Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez

El valor del ajedrez como una herramienta para la educación y los beneficios sociales fue reconocido por primera vez por Benjamin Franklin en 1786.



Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez

“ *El ajedrez es gimnasia intelectual.*

— Wilhelm Steinitz ”

<https://jugadoresdeajedrez.com/frases-de-ajedrecistas/frases-de-jose-raul-capablanca/>

Contribuye al desarrollo afectivo y social

Concentración, atención, habilidades espaciales, pensamiento lógico, imaginación y creatividad.


Aceptación de ideas contrarias.

Control inhibitorio (control de acciones reflejas).

Prioriza la reflexión (piense antes de actuar).

Fuente: cis.fide.com



Taxonomía de Bloom Ámbito cognitivos	
evaluación	NIVEL DE COMPLEJIDAD ALTO
síntesis	
análisis	
aplicación	
comprensión	
Conocimiento	

09

Las ventajas generales citadas con más frecuencia incluyen el desarrollo de:

- Habilidades cognitivas, como atención, memoria y pensamiento lógico; habilidades esenciales para el desarrollo del individuo.
- Mayor creatividad, a través de la resolución de problemas.
- Se desarrolla el pensamiento crítico, mejorando la capacidad de evaluar fortalezas y debilidades, establecer juicios de valor y tomar decisiones.
- Sentido ético. A menudo se observan mejoras en la actitud y el comportamiento general.
- Mejoras en la alfabetización.
- Mejores resultados en matemáticas.

A finales de los años 50 del pasado siglo, había una corriente psicológica en los Estados Unidos encabezada por la escuela de Chicago que estaba muy preocupada por cómo **se aprende y cómo evaluar los aprendizajes**. Se comprobó rápidamente que no todas las acciones cognitivas tenían la misma complejidad, por ejemplo, no es lo mismo recordar un cierto dato que analizarlo o valorarlo.

Bloom desarrolló **una jerarquía de los objetivos educativos** que se querían alcanzar con el alumnado, dividiéndolo en tres ámbitos: **Ámbito cognitivo**, ámbito afectivo y ámbito psicomotor. Es del primer ámbito del que surge la tabla de la taxonomía de Bloom.

Fuentes:

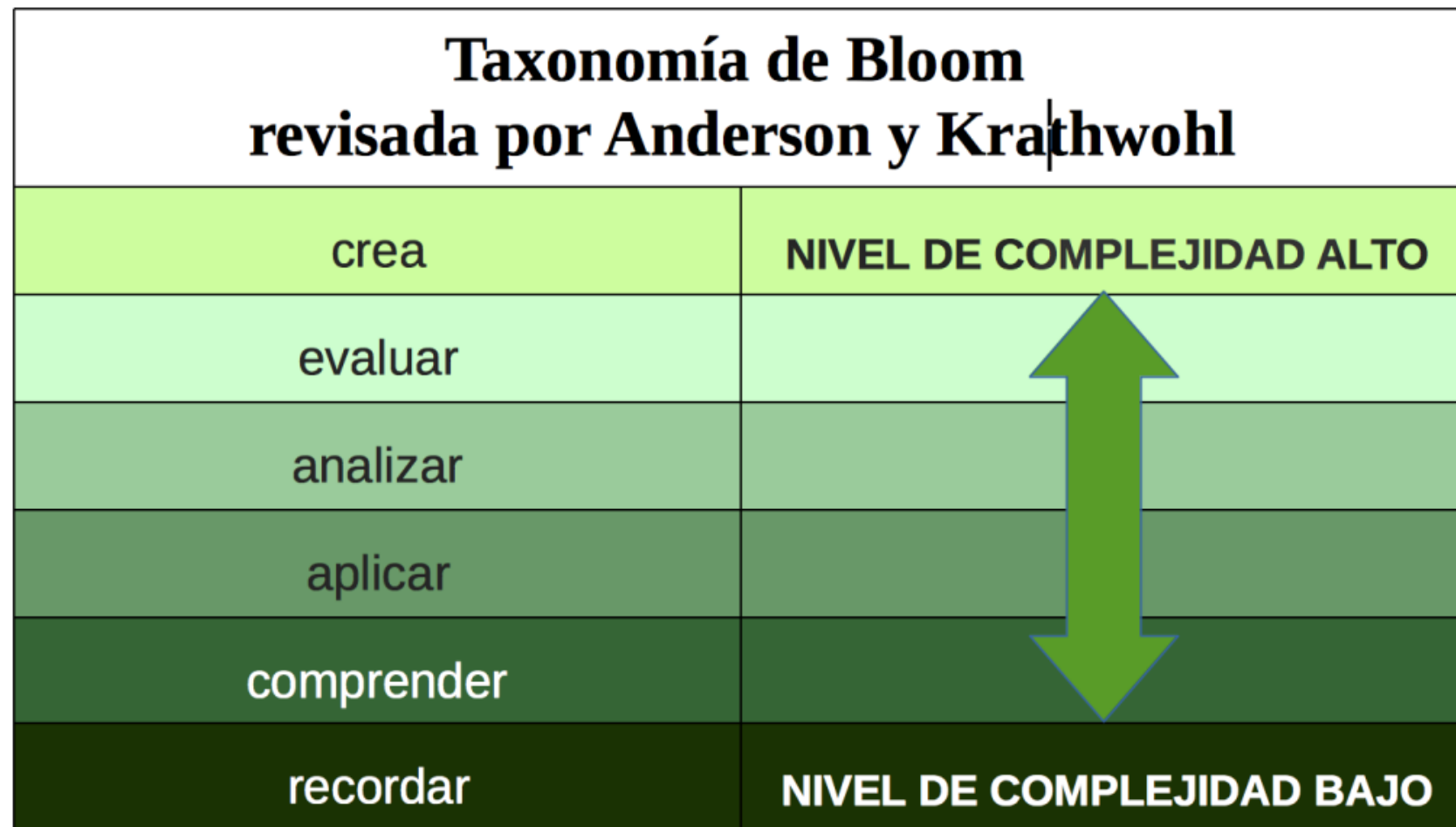
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestenerifesur/2015/12/03/la-taxonomia-de-bloom-una-herramienta-imprescindible-para-enseñar-y-aprender/>



Esta no es la forma en la que la taxonomía ha llegado hasta nosotros puesto que en el 2001 sufrió una revisión por parte de Lorin Anderson y David R. Krathwohl antiguos alumnos del propio Bloom. Los cambios que realizaron estos discípulos supuso:

- Cambiar los **sustantivos por verbos**.
- La denominación del primer nivel pasa a ser **recordar en vez de conocimiento o conocer**.
- Ampliar el nivel de **síntesis relacionándolo con la creación como un concepto más amplio**.
- Cambiar el orden de los dos últimos niveles, anteponiendo el la evaluación a la **creación**. De esta manera crear supone el pensamiento mayor orden.

La taxonomía quedó finalmente de esta forma:



Fuente:

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestenerifesur/2015/12/03/la-taxonomia-de-bloom-una-herramienta-imprescindible-para-ensenar-y-aprender/>



RECORDAR			COMPRENDER			APLICAR			ANALIZAR			EVALUAR			CREAR		
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.			Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.			Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.			Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.			Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.			Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.		
PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:		
Elegir	observar	mostrar	Preguntar	esquematizar	Actuar	emplear	practicar	Examinar	priorizar	encontrar	Medir	opinar	argumentar	Adaptar	estimar	planear	
Copiar	omitir	deletrear	Generalizar	predecir	Identificar	seleccionar	agrupar	Centrarse	agrupar	asumir	Evaluar	premiar	testar	Añadir	experimentar	testar	
Definir	rastrear	afirmar	Clasificar	dar ejemplos	Calcular	elegir	resumir	Razonar	destacar	causa-efecto	Decidir	debatir	convencer	Construir	extender	sustituir	
Decir	cuándo	duplicar	Comparar	relacionar	Entrevistar	planear	desarrollar	Inferencia	separar	aislar	Apoyar	explicar	seleccionar	Cambiar	formular	reescribir	
Citar	repetir	qué	Contrastar	ilustrar	Enseñar	transferir	interpretar	Comparar	distinguir	reorganizar	Defender	comparar	deducir	Combinar	hipotetizar	suponer	
Leer	relacionar	nombrar	Parafrasear	demostrar	Usar	demostrar	categorizar	Dividir	motivar	diferenciar	Justificar	percibir	recomendar	Componer	innovar	teorizar	
Quién	listar	repetir	Informar	discutir	Conectar	dramatizar	construir	Buscar	similitudes	descomponer	Criticar	probar	estimar	Compilar	mejorar	pensar	
Recitar	escribir	localizar	Inferir	revisar	Planear	manipular	resolver	Inspeccionar		Investigar	Juzgar	influir	persuadir	Componer	maximizar	simplificar	
Cómo	dónde	Memorizar	Interpretar	mostrar	Simular	seleccionar	unir	Simplificar		categorizar	Valorar	demostrar		Crear	minimizar	proponer	
Por qué	reconocer		Explicar	resumir	Hacer uso		organizar	Preguntar		ordenar				<u>Descubrir</u>	modelar	visualizar	
			Expresar	observar				Elegir	poner a prueba					Diseñar	modificar	Desarrollar	
			Traducir					Establecer	observar					originar	Elaborar	transformar	
								<u>Encuestar</u>									
ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO	
Describir	Definición		Clasificar	Colección		Desempeñar	Demostración		Atribuir	Reseña		Atribuir	reseña		Construir	anuncio	
Encontrar	Hechos		Comparar	Ejemplos		Ejecutar	Diario		<u>Deconstruir</u>	Gráfica		Comprobar	gráfica		Diseñar	película	
Identificar	Etiquetado		Ejemplificar	Explicación		Implementar	Ilustraciones		Integrar	Lista de control		<u>Deconstruir</u>	base de datos		Trazar	juego	
Listar	Listado		Explicar	Etiquetado		Usar	Entrevista		Organizar	Base de datos		Integrar	informe		Idear	dibujar	
Localizar	Cuestionario		Inferir	Listado		Emplear	interpretación		Esquematizar	Gráfico		Organizar	hoja de cálculo		Planificar	plan	
Nombrar	Reproducción		Interpretar	Esquema		Realizar	Simulación		Estructurar	Informe		Esquematizar	encuesta		Producir	proyecto	
Reconocer	Test		Parafrasear	Cuestionario			Presentación			Encuesta		<u>Estructurar</u>			Hacer	canción	
Recuperar	Cuaderno		Resumir	Resumen			Dibujo			Hoja de cálculo						Historia	
	Fotocopia			Muestra y cuenta												Producto audiovisual	
PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS		
¿Puedes enumerar...?			¿Puedes explicar que está ocurriendo...?			¿Cómo usarías...?			¿Cuáles son las partes o rasgos de...?			¿Estás de acuerdo con...?			¿Qué cambios harías para...?		
¿Puedes recordar...?			¿Cómo clasificarías...?			¿Qué ejemplos sobre...puedes encontrar?			¿En qué aspectos está...?			¿Cuál es tu opinión sobre...?			¿Cómo mejorarías...?		
¿Puedes seleccionar...?			¿Cómo compararía/contrastaría...?			¿Cómo organizarías... para presentar...?			¿Relacionado/a con...?			¿Cómo comprobarías...?			¿Qué pasaría si...?		
¿Cómo ocurrió...?			¿Cómo podrías parafrasear el significado de...?			¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...?			¿Por qué opinas que...?			¿Sería mejor si...?			¿Podrías proponer una alternativa?		
¿Cómo es...?			¿Cómo resumirías...?			¿Qué enfoque usarías para...?			¿Qué motivo hay para...?			¿Por qué ese personaje...?			¿Puedes elaborar...basándote en...?		
¿Cómo describirías...?			¿Qué puedes decir sobre...?			¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...?			¿Puedes hacer un listado de las partes...?			¿Cómo valorarías...?			De qué forma evaluarías...?		
¿Podrías explicar...?			¿Cuál es la mejor respuesta...?			¿Qué preguntas harías en una entrevista a...?			¿Qué ideas justifican...?			¿Cómo determinarías...?			¿Podrías formular una teoría alternativa?		
¿Cómo mostrarías...?			¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras...?						¿Qué conclusiones extraes de...?			¿Cómo priorizarías...?			¿Qué harías para maximizar/minimizar...?		
¿Qué es...?									¿Qué evidencias de... encuentras?			¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista?			¿Cómo pondrías a prueba...?		
¿Cuál...?									¿Puedes distinguir entre...?			¿Cómo justificarías...?			¿Podrías construir un modelo que cambie...?		
¿Quién fue...?									¿Cuál es la relación entre...?			¿Qué datos te llevaron a esa conclusión?			¿Se te ocurre un modo original para...?		
¿Quiénes fueron los principales...?									¿Cuál es la función de...?			¿Qué seleccionarías para...?			¿Cómo cambiarías el guión/plan?		
¿Por qué...?												¿Qué elección hubieras tomado si...?			¿Cómo adaptarías... para...?		

Fuente: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestenerifesur/2015/12/03/la-taxonomia-de-bloom-una-herramienta-imprescindible-para-ensenar-y-aprender/>



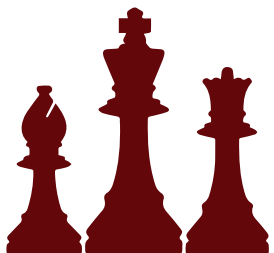
“

El ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual.

— José Raúl Capablanca

”

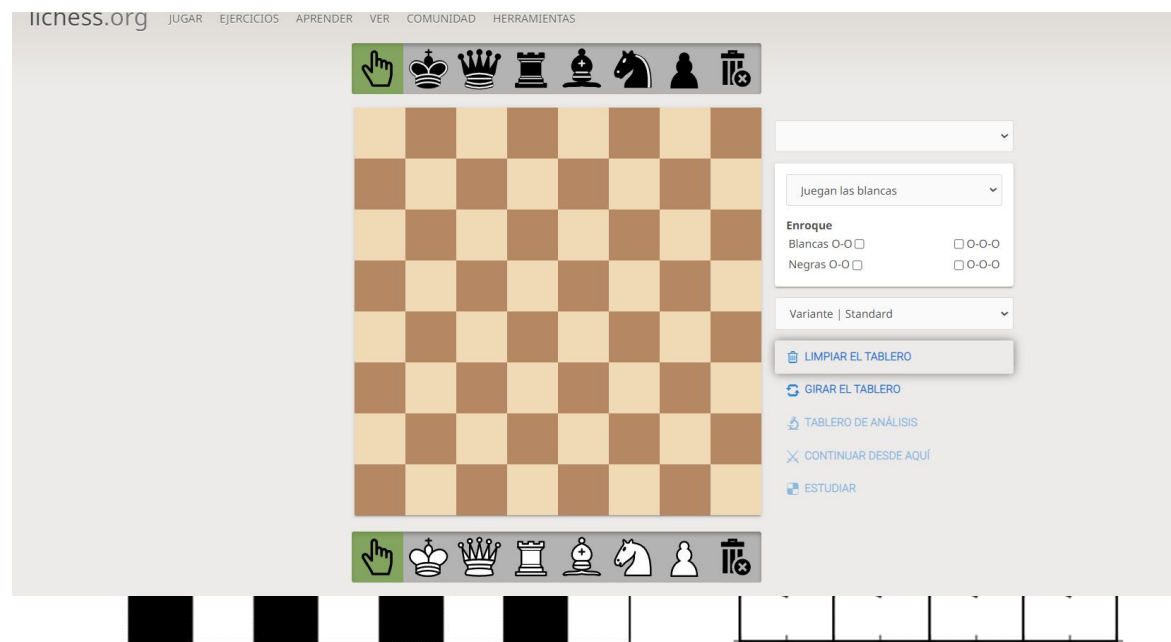
<https://jugadoresdeajedrez.com/frases-de-ajedrecistas/frases-de-jose-raul-capablanca/>



Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez

“La influencia del ajedrez tanto a nivel cognitivo (atención, memoria, concentración, percepción, razonamiento lógico, orientación espacial, creatividad, imaginación...) como a nivel personal (responsabilidad, control, tenacidad, análisis, planificación, autonomía, discusión, control, tenacidad...) avala su importancia en los sistemas educativos de muchos países del mundo” (Gairín y Fernández, 2010).

El tablero de ajedrez



<https://lichess.org/editor>



Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez



$$T_{64} = 2^0 + 2^1 + 2^2 + \dots + 2^{63}$$

2^{56}	2^{57}	2^{58}	2^{59}	2^{60}	2^{61}	2^{62}	2^{63}
2^{48}	2^{49}	2^{50}	2^{51}	2^{52}	2^{53}	2^{54}	2^{55}
2^{40}	2^{41}	2^{42}	2^{43}	2^{44}	2^{45}	2^{46}	2^{47}
2^{32}	2^{33}	2^{34}	2^{35}	2^{36}	2^{37}	2^{38}	2^{39}
2^{24}	2^{25}	2^{26}	2^{27}	2^{28}	2^{29}	2^{30}	2^{31}
2^{16}	2^{17}	2^{18}	2^{19}	2^{20}	2^{21}	2^{22}	2^{23}
2^8	2^9	2^{10}	2^{11}	2^{12}	2^{13}	2^{14}	2^{15}
2^0	2^1	2^2	2^3	2^4	2^5	2^6	2^7

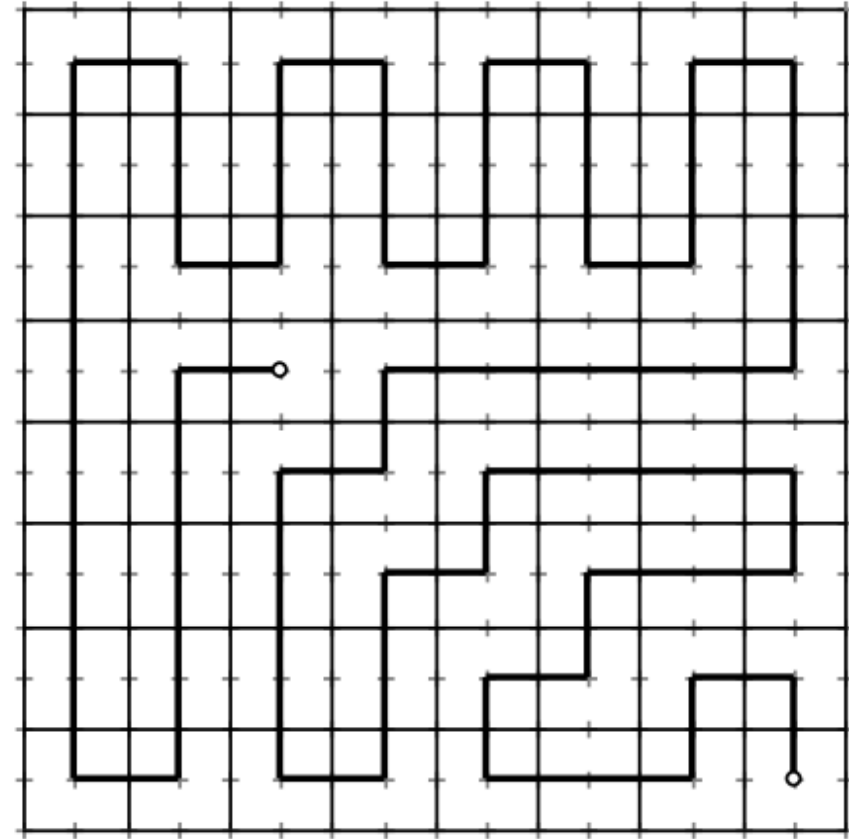
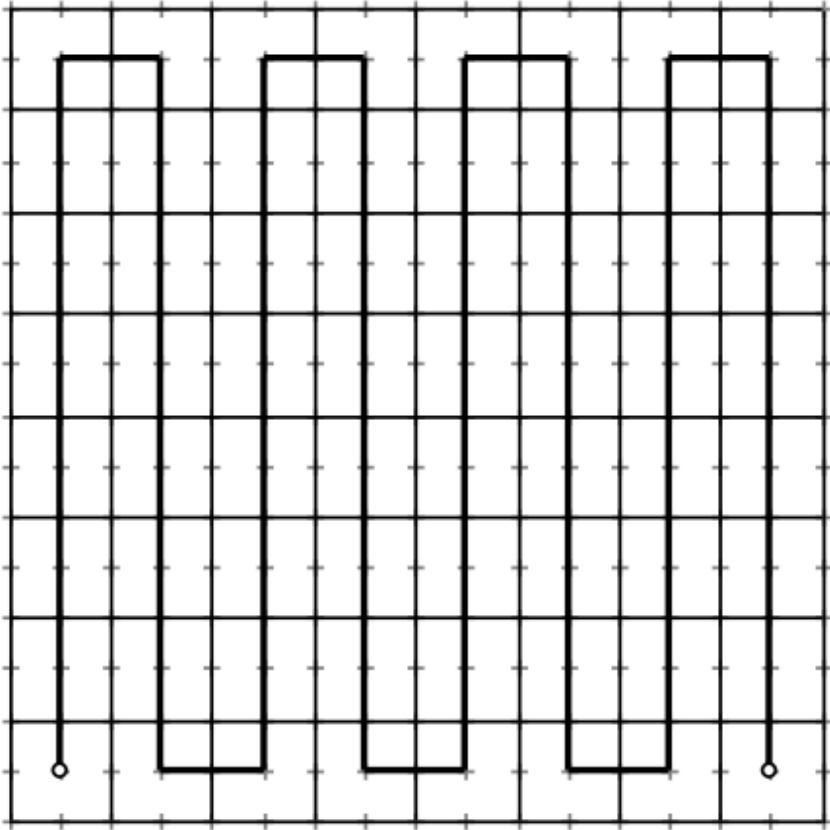
y representarse en notación de sumatoria (sigma mayúscula) como:

$$T_{64} = \sum_{i=0}^{63} 2^i$$

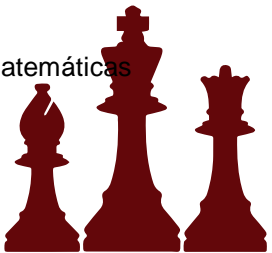
Fuente: <https://maticascercanas.com/2014/03/10/la-leyenda-del-tablero-de-ajedrez-y-los-granos-de-trigo/>



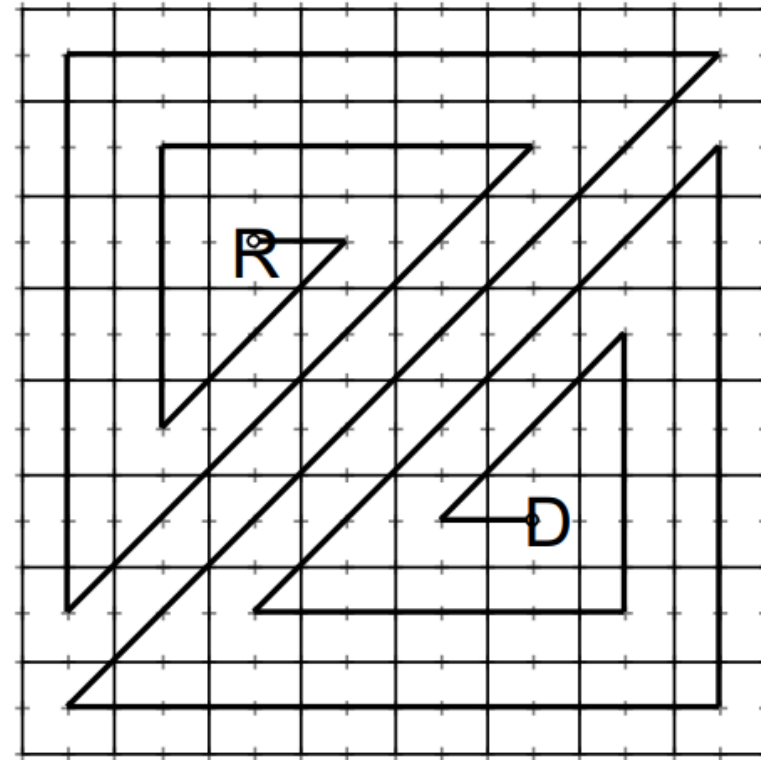
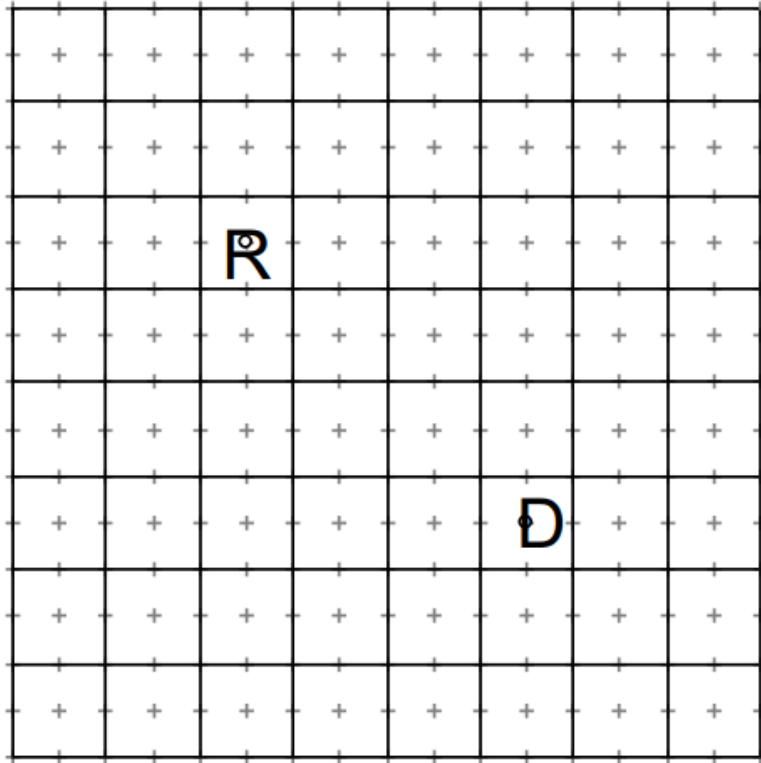
Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez



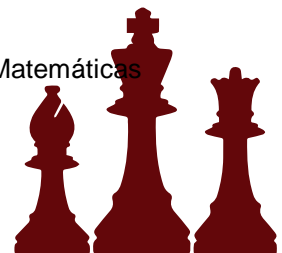
Fuente: El ajedrez como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas



Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez



Fuente: El ajedrez como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas



Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez

“Ustedes no aprenderán ningún arte si se restringen sólo a él; tienen que buscar asociaciones, sus conexiones, también sus relaciones lógicas y sus analogías con el resto de las cosas.

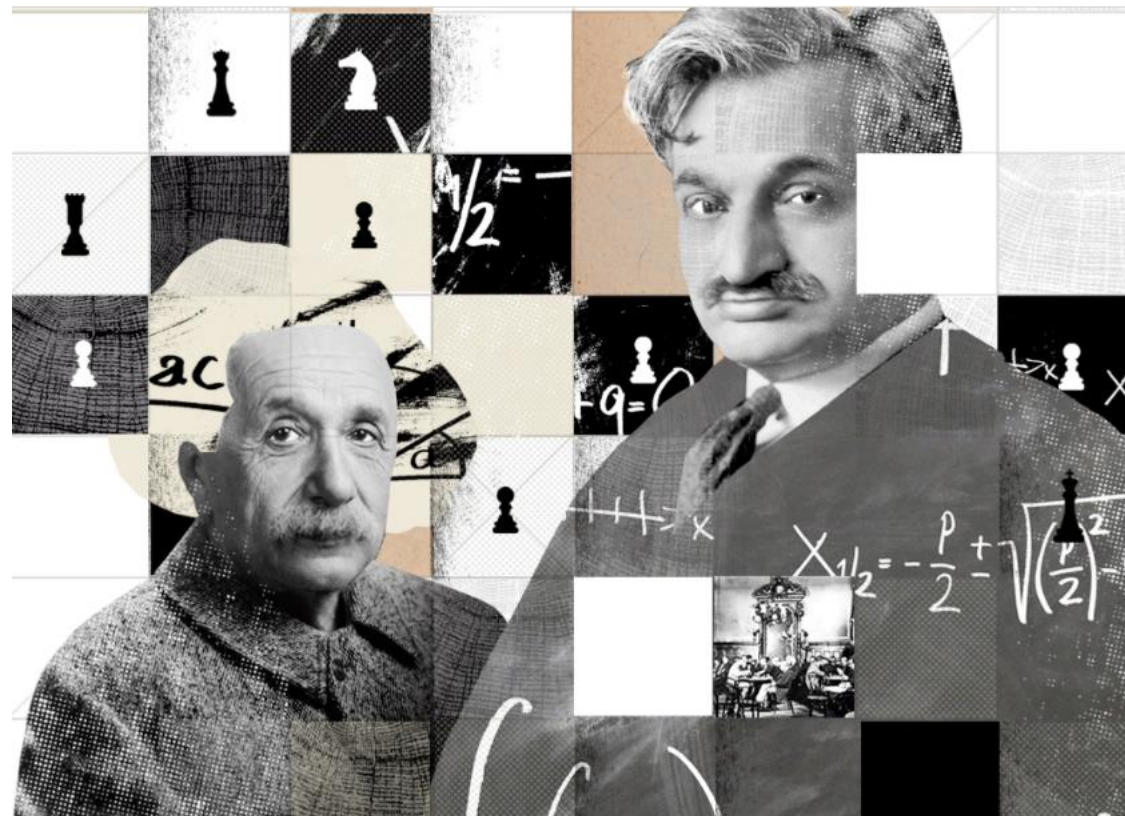
De otra forma no aprenderán más que las mañas, la técnica de su arte y nunca obtendrán una completa comprensión ni un fácil dominio del mismo”.

Dr. Emmanuel Lasker (1868 – 1921)

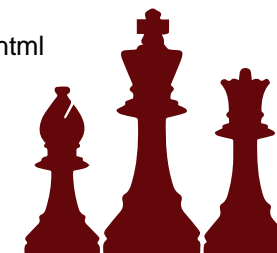
Matemático y filósofo

Campeón mundial de ajedrez del 1894 al 1921

<https://thezugzwangblog.com/solucion-sacrificio-magico-1-enmanuel-lasker/>



<https://www.diariosur.es/culturas/lasker-campeon-mundo-20200411195513-nt.html>

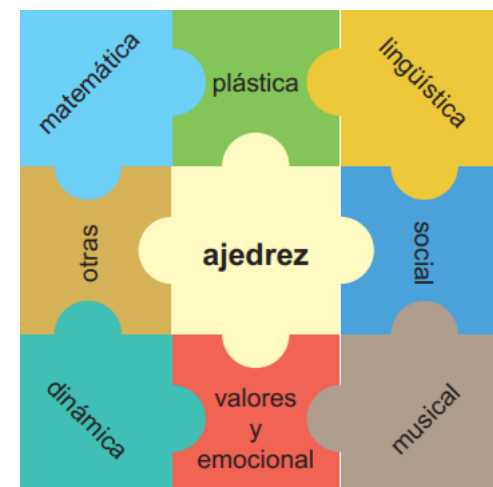


Introducción a las herramientas TIC relacionadas con el ajedrez

La transversalidad aplicada desde el ajedrez en la escuela puede generar multitud de proyectos innovadores, útiles y motivadores para contribuir a una educación integral y adaptada al siglo XXI.

El ajedrez es una gran herramienta pedagógica porque, como centro de interés, facilita el diseño de actividades transversales, y, como juego, fomenta el uso de la gamificación en el aula.

- La transversalidad matemática
- La transversalidad lingüística
- La transversalidad social
- La transversalidad plástica
- La transversalidad musical
- La transversalidad dinámica
- La transversalidad de valores y emocional



https://www.educachess.org/media/es/ee_1_muestra_es.pdf



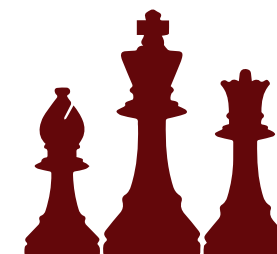


1. **Wilhelm Steinitz** (1886-1894)
2. **Emanuel Lasker** (1894-1921)
3. **José Raúl Capablanca** (1921-1927)
4. **Alexander Alekhine** (1927-1935, 1937-1946)
5. **Max Euwe** (1935-1937)
6. **Mijail Botvinnik** (1948-1957, 1958-1960, 1961-1963)
7. **Vasily Smyslov** (1957-1958)
8. **Mijail Tal** (1960-1961)
9. **Tigran Petrosian** (1963-1969)
10. **Boris Spassky** (1969-1972)
11. **Robert James «Bobby» Fischer** (1972-1975)
12. **Anatoly Karpov** (1975-1985)
13. **Garry Kasparov** (1985-1993-2000)
14. **Vladimir Kramnik** (2000-2007)
15. **Viswanathan Anand** (2007-2013)
16. **Magnus Carlsen** (2013) Actual Campeón

<https://jugadoresdeajedrez.com/informacion-general/campeones-mundiales-de-ajedrez/>

Artículos científicos recomendados

<https://www.edami.com/estudio-ajedrez-educacion-universidad-la-laguna/>



Conocimiento inicial de una partida de ajedrez

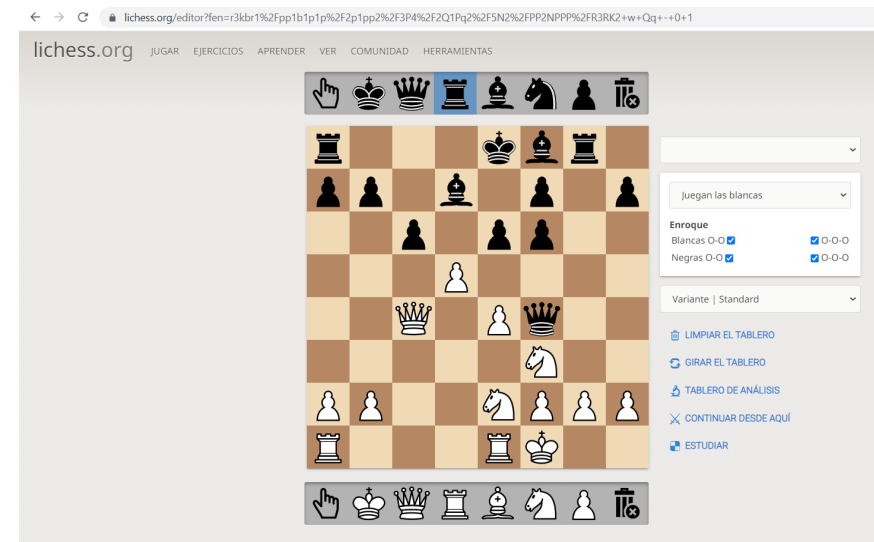
Una partida de **ajedrez** suele dividirse en tres **fases**: apertura, medio juego y final, cada una con características particulares.

Fuente:

https://es.wikipedia.org/wiki/Fases_del_juego_de_ajedrez#:~:text=Una%20partida%20de%20ajedrez%20suele,cada%20una%20con%20caracter%C3%ADsticas%20particulares.

La **estrategia de ajedrez** tiene que ver con la evaluación de posiciones de **ajedrez** y con la elaboración de objetivos y tácticas a largo plazo para los movimientos futuros. Durante la evaluación, un jugador tiene que tener en cuenta el valor de las piezas en el tablero, la seguridad del rey, la posición y control de casillas clave y de grupos de casillas (diagonales, columnas abiertas, debilidad de las casillas blancas o negras, etc).

[https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_\(ajedrez\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_(ajedrez))



<https://lichess.org/editor?fen=r3kbr1%2Fpp1b1p%2F2p1pp2%2F3P4%2F2Q1Pq2%2F5N2%2FPP2NPPP%2FR3RK2+w+Qq++0+1>

*Combinación:
secuencia forzada de
jugadas que conducen
a un resultado positivo.*



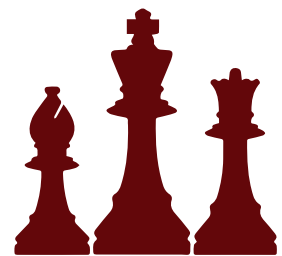
Combinación: secuencia forzada de jugadas que conducen a un resultado positivo.

The screenshot shows the Lichess.org chess editor interface. The URL in the browser is `lichess.org/editor?fen=r3kbr1%2Fpp1b1p1p%2F2p1pp2%2F3P4%2F2Q1Pq2%2F5N2%2FPP2NPPP%2FR3RK2+w+Qq+-+0+1`. The page title is "lichess.org" with navigation links for "JUGAR", "EJERCICIOS", "APRENDER", "VER", "COMUNIDAD", and "HERRAMIENTAS".

The chessboard is in a standard orientation. The pieces are arranged as follows:

- Row 1 (top): Black King on e1, Black Bishop on f1, Black Rook on g1.
- Row 2: Black Pawn on b2, Black Pawn on c2, Black Bishop on d2, Black Pawn on e2, Black Pawn on f2, Black Pawn on g2.
- Row 3: Black Pawn on c3, Black Pawn on d3, Black Pawn on e3.
- Row 4: White Pawn on d4.
- Row 5: White King on d5, White Pawn on e5, White Queen on f5.
- Row 6: White Pawn on f6, White Knight on g6.
- Row 7: White Pawn on a7, White Pawn on b7, White Knight on c7, White Pawn on d7, White Pawn on e7, White Pawn on f7, White Pawn on g7.
- Row 8 (bottom): White Rook on a8, White Pawn on b8, White Rook on c8, White King on d8, White Pawn on e8.

The interface includes a toolbar with icons for hand, white king, white queen, white rook, white bishop, white knight, white pawn, and a trash icon. On the right side, there are settings for "Juegan las blancas" (set to "Juegan las blancas"), "Enroque" (checked for both sides), and "Variante" (set to "Standard"). Below the settings are buttons for "LIMPIAR EL TABLERO", "GIRAR EL TABLERO", "TABLERO DE ANÁLISIS", "CONTINUAR DESDE AQUÍ", and "ESTUDIAR".



Player Stockfish Player

20... Juegan Negras
(Analizando)

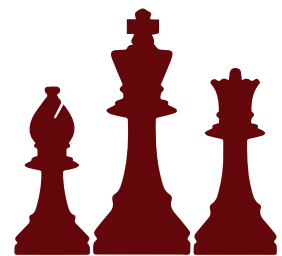
1. Cf3 d5 2. b3 g6 3. Ab2 Cf6 4. c4 Ag7 5. g3 O-O 6. d4
(6. Ag2 c6 7. d4 Af5 8. O-O Cbd7 9. Ch4
(9. Dd2 Te8 10. Ch4 Ae4 11. f3 Axb1 12. Taxb1 e5 13. cxd5 cxd5 14. e3 e4 15. f4 h5 16. Ah3 Cg4 17. Tfc1
(17. Tbc1 Db6 18. Rh1 Da6 19. Tc2 Cdf6 20. Tfc1 Dd3
21. Td1
(21. Aa3)
(21. Tb1)
(21. Te1 Cf2+)
21... Cf2+ 22. Rg2)
17... Db6 18. Tc2
(18. Rh1 Da6 19. Tc2 Dd3 20. Tc3 Cf2+)
18... Da6 19. Ac3 Dd3)
9... Ae4
(9... Te8)
10. f3 Axb1 11. Txb1 e6 12. Dc2
(12. Dd2))
*

[26] >=-2.75 Dxa2 b4
d:26/31 1:Dxa2 t:13.15 n:4161k nps:316k h:49

[Site "r"]
[Date "2021.09.27"]
[Round "?"]
[White "Player"]
[Black "Stockfish 280920"]
[Result ""]
[TimeControl "60/120"]

1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.e3 e6 4.Ad3 Ae7
5.O-O Cbd7 6.Cbd2 h6 7.c3 O-O 8.De2
Te8 9.e4 dxe4 10.Cxe4 a6
(10...Af8 11.Cxf6+ Cxf6 12.Af4 a6
13.Ce5 Ad7 14.Tad1 b6 15.Df3 De7
16.Tfe1
(16.c4 Tac8 17.Cxd7
(17.Tfe1 c5 18.Cxd7
(18.d5 exd5 19.cxd5)
18...Dxd7 19.Axh6 De7
20.d5
(20.Ag5 Te8 21.Dh3
g6 22.Df3 Ag7 23.d5 e5
24.Dh3 Dd6 25.b3
(25.f3)
(25.Rh1 Te8 26.f3
b5 27.cxb5 c4
28.Af1 axb5 29.Dh4
Cd7 30.Df2
(30.a3 Cc5
31.Ae3 Cb3
32.Tc2 Cd4)

Fuente: Elaboración propia



Planificación y desarrollo de unidades didácticas para el ajedrez de iniciación.

Bloque I. INICIACIÓN AL AJEDREZ

1. El tablero.
2. El movimiento de las piezas. Colocación en el tablero.
3. El objetivo del juego. Jaque y Jaque Mate.
4. Reglas especiales I. El Enroque.
5. Reglas especiales II. La captura al paso.
6. Reglas especiales III. Las tablas.

Bloque II. MATES TÍPICOS

7. El lenguaje del ajedrez. Notación algebraica.
8. Mates del pastor, del loco y del tonto.
9. Mate de la escalera: el mate con dos torres.
10. Mate del beso: el mate con rey y dama.
11. Mate con rey y una torre.

Bloque III. TÁCTICA Y ESTRATEGIA I

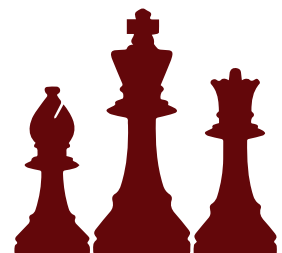
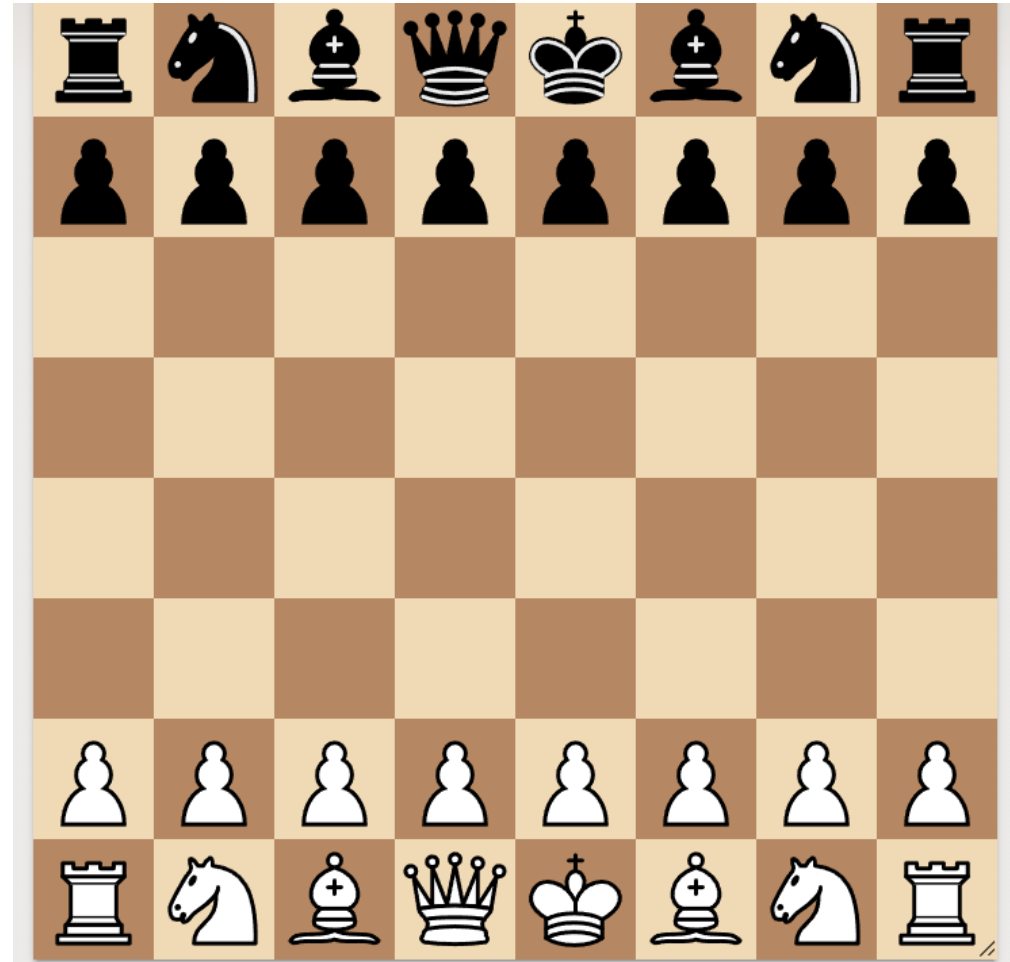
12. Dominio del centro del tablero.
13. La clavada.
14. Desarrollo rápido en la apertura.
15. El Ataque Doble.
16. Seguridad del Rey. Ataques al rey en el centro.
17. El ataque a la descubierta.
18. Ventaja de espacio.
19. El Jaque doble

Bloque IV. TÁCTICA Y ESTRATEGIA II

20. Los Rayos X
21. Columnas y diagonales abiertas
22. La pieza sobrecargada
23. Estructuras de peones
24. La desviación
25. Estrategia de alfiles y caballos
26. La Atracción
27. Casillas o peones débiles

Bloque V. TEORÍA DE FINALES Y DE APERTURAS

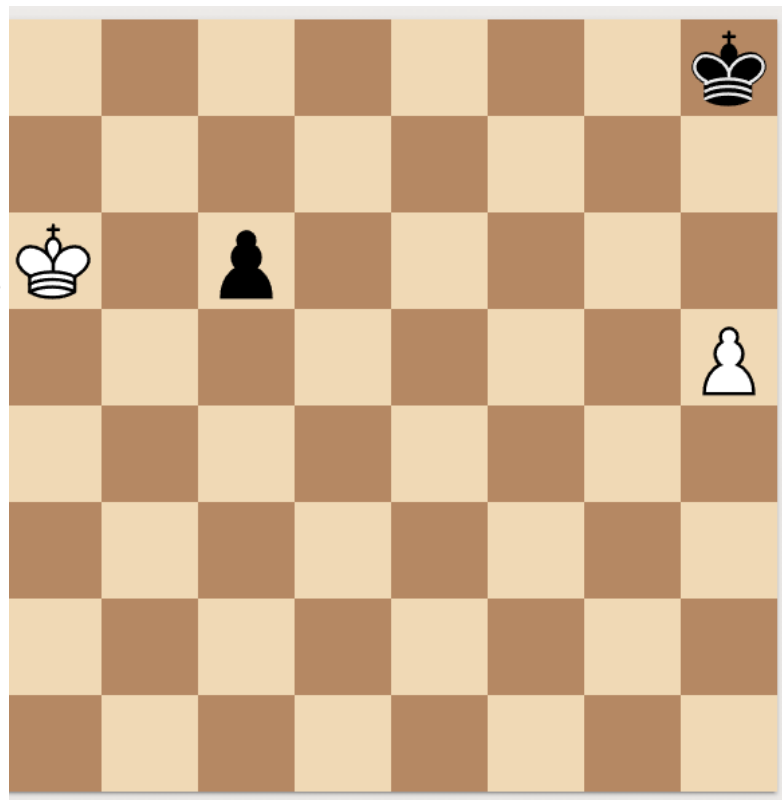
28. Aperturas abiertas: la apertura italiana
29. Finales. Oposición de los Reyes
30. Aperturas: la defensa francesa
31. Finales: La regla del cuadrado
32. Finales de peones y reyes
33. Finales de torres



Planificación y desarrollo de unidades didácticas para el ajedrez de iniciación.

Centro
Apertura (clásicas y modernas)
Aperturas clásicas
Clasificación de las Aperturas
Errores y Celadas en las Aperturas abiertas
Mates básicos

Partidas abiertas
Contactos entre Piezas
Finales de Peones
Mate de dos Alfiles
Capacidad de Juego de las Piezas
Atracción
Bloqueo táctico



<https://lichess.org/editor?fen=7k%2F8%2FK1p5%2F7P%2F8%2F8%2F8%2F8+w+++++0+1>

Estrategia
Nociones estratégicas
Táctica
Binomios tácticos
Mate de Alfil y Caballo

Repertorio de Aperturas
Competición
Técnicas de Entrenamiento

Dama contra Peón en séptima
Aperturas semiabiertas
Errores y Celadas en las Aperturas semiabiertas
Partidas semiabiertas
Combinación
Clasificación de las Combinaciones
Ataque doble
Clavada
Ataque descubierto
Destrucción de la Defensa
Intercepción
Desviación
Rayos X
Ataques contra el Enroque corto
Ataques contra el Rey en el Centro . .
Sacrificios de Calidad

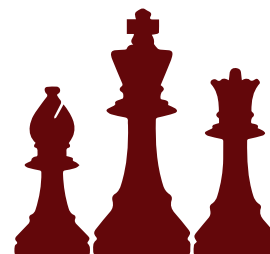
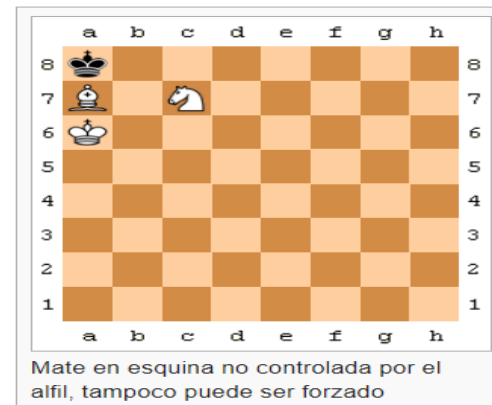
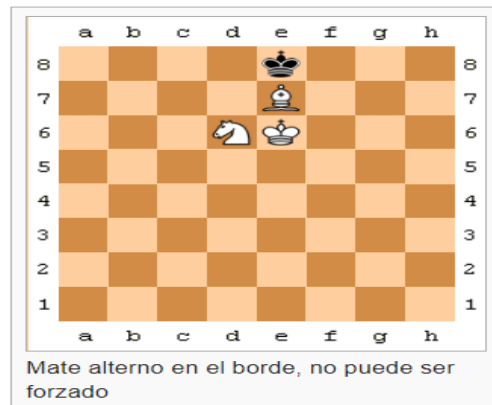
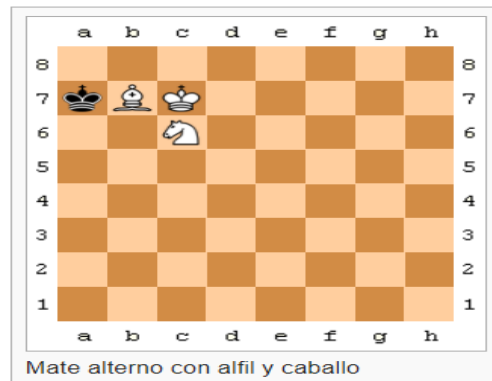
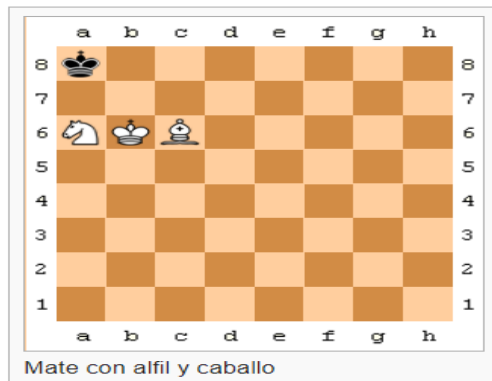




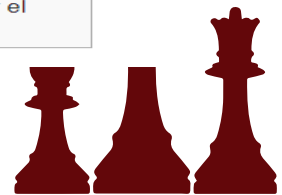
Foto propia

Esquemás básicos de mate [\[editar \]](#)

Las siguientes son posiciones básicas que ilustran las formas en que puede presentarse el mate de alfil y caballo contra rey:

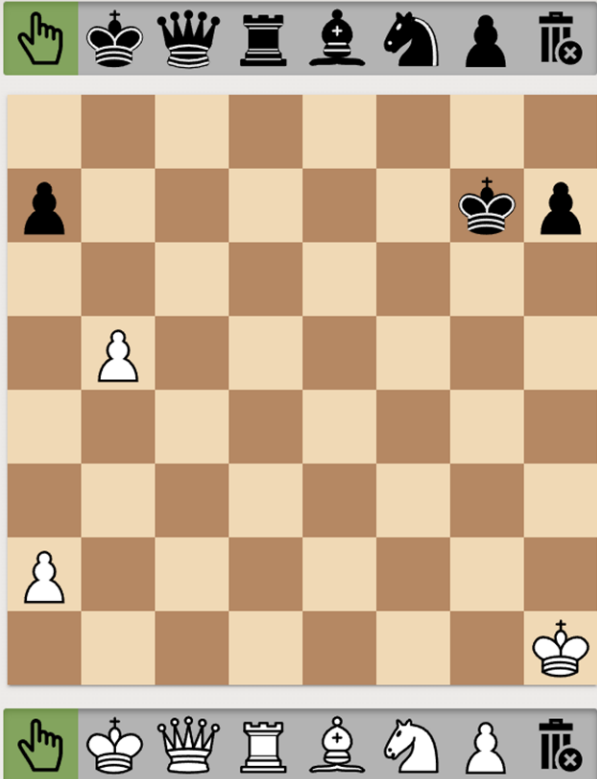


https://es.wikipedia.org/wiki/Mate_de_alfil_y_caballo_contra_rey



→ ↻ lichess.org/editor?fen=8%2Fp5kp%2F8%2F1P6%2F8%2F8%2F7K+w+-+0+1

lichess.org JUGAR EJERCICIOS APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS

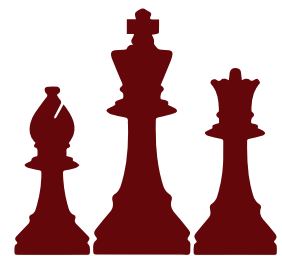


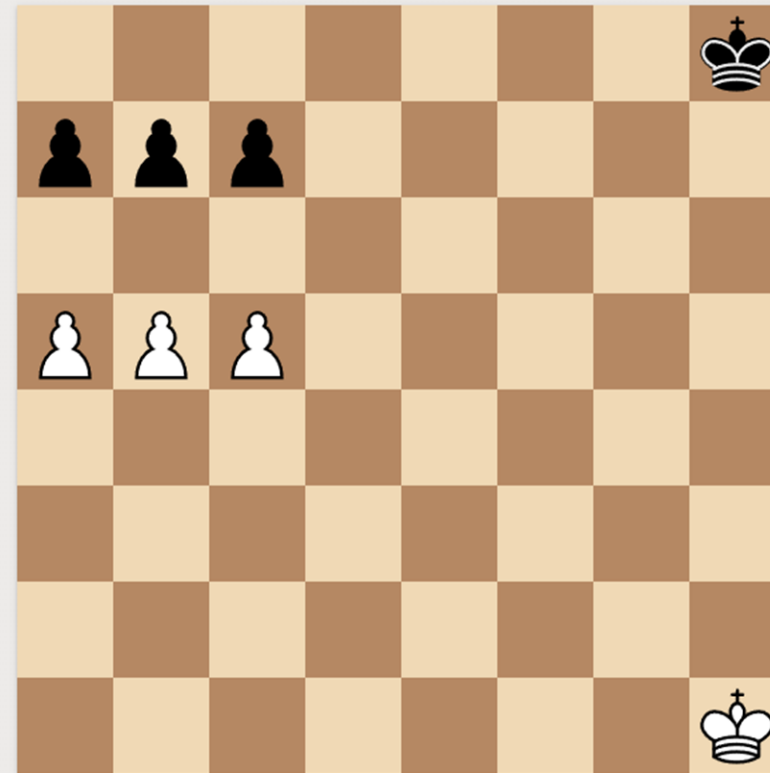
Control panel on the right:

- Dropdown menu (empty)
- Juegan las blancas (dropdown)
- Enroque:
Blancas O-O O-O-O
Negras O-O O-O-O
- Variante | Standard (dropdown)
- LIMPIAR EL TABLERO
- GIRAR EL TABLERO
- TABLERO DE ANÁLISIS
- CONTINUAR DESDE AQUÍ
- ESTUDIAR

FEN 8/p5kp/8/1P6/8/8/P7/7K w - - 0 1

<https://lichess.org/editor>





Dropdown menu

Juegan las blancas

Enroque
Blancas O-O O-O-O
Negras O-O O-O-O

Variante | Standard

LIMPIAR EL TABLERO

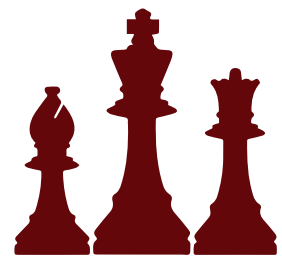
GIRAR EL TABLERO

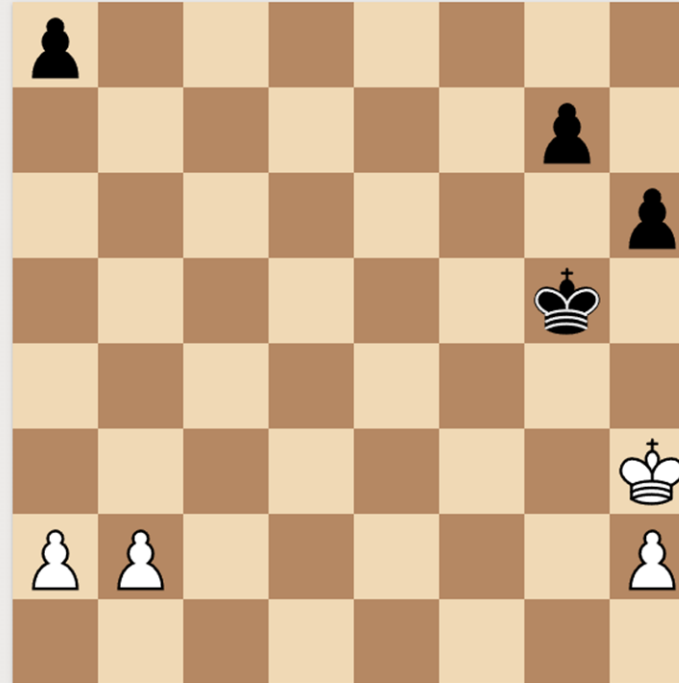
TABLERO DE ANÁLISIS

CONTINUAR DESDE AQUÍ

ESTUDIAR

https://lichess.org/editor





Dropdown menu

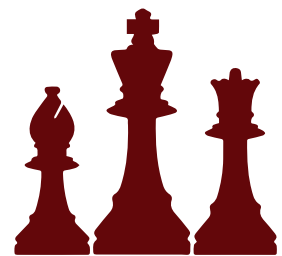
Juegan las blancas

Enroque
Blancas O-O O-O-O
Negras O-O O-O-O

Variante | Standard

- LIMPIAR EL TABLERO
- GIRAR EL TABLERO
- TABLERO DE ANÁLISIS
- CONTINUAR DESDE AQUÍ
- ESTUDIAR

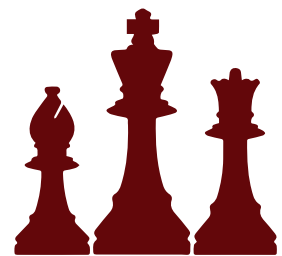
<https://lichess.org/editor>





FEN rn1qkbnr/ppp2pp1/3p3p/4p3/2BPP1b1/2N2N2/PPP2PPP/R1BQK2

<https://lichess.org/editor>



Bibliografía recomendada por niveles

<https://www.amazon.es/Cómo-Enseñar-Ajedrez-Ernst-Bönsch/dp/8499101712>

<http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM002444.pdf>

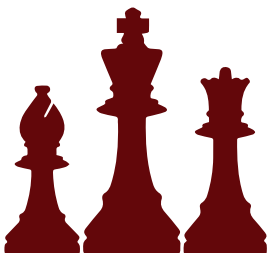
<https://www.amazon.es/ESCUELA-AJEDREZ-Ajedrez-tutor-Antonio/dp/8479022035>

<https://www.amazon.es/Las-100-finales-que-saber/dp/8494817957>

<https://www.amazon.es/Entender-las-aperturas-Jaque-mate/dp/8425517524>

<https://www.amazon.es/Entender-las-aperturas-Jaque-mate/dp/8425517524>

<https://www.amazon.es/Chess-Tactics-Scratch-Understanding/dp/1907982027>



Linkografía para practicar online

- [chess.com](https://www.chess.com)
- [chess24.com](https://www.chess24.com)
- [ichess.com](https://www.ichess.com)
- [lichess.com](https://lichess.org)



Leyes FIDE

<https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Leyes2018.pdf>

<https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/LEYES-2018-bilingues.pdf>

<https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf>

<https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Manual-2021-V3-final.pdf>

