

**DESCRIPCION GENERAL DE LA PROPUESTA:** Les invitamos a realizar juntos un recorrido que nos permita conocer y experimentar los conceptos de **jaque, jaque mate**, y demás contenidos afines (**defensas al jaque, rey ahogado, jaque perpetuo, zugzwang**), ubicando cada concepto en un enorme mapa conceptual, que nos permita visualizar a golpe de vista como todos los contenidos del ajedrez están mutuamente interrelacionados.

**MARCO PEDAGÓGICO:** Proponemos tener una mirada y una escucha en todo momento desde la humildad y la empatía, pues todos estamos aprendiendo de forma continua. Tengamos siempre en cuenta a los alumnos como sujetos activos del proceso de aprendizaje. Ellos tienen una historia de vida, una trayectoria educativa, forman parte de una institución o colectivo, son portadores de un contexto socioeducativo y vienen con improntas sociales, barriales y comunitarias. Y definitivamente no son una sábana en blanco. Seguramente tienen conocimientos previos, algunos acertados y correctos y otros no. Y tengamos presente y estemos informados también, de los proyectos institucionales, sociales y educativos que atraviesan y modelan nuestras intervenciones.

Desde una **perspectiva constructivista** de la educación, consideramos que el proceso de acercamiento al conocimiento es un proceso continuo, progresivo e inacabado. Esto significa que pensamos la figura y el rol del docente, como una persona que **acompaña y transita** junto a los alumnos. Que **presenta propuestas** y que funciona como **mediador y articulador** de la cultura y el conocimiento. Una persona que **estimule y motive la construcción de procedimientos** para **resolver** diferentes **situaciones problema**.

Es importante que usted pueda construir un **mapa conceptual** a manera de esquema visual, donde ud. plasme los contenidos que nos planteamos como conceptos a experimentar, trabajar y aprender. Habrá conceptos centrales y principales y otros secundarios y periféricos. Pero si ud. en su planificación los visualiza a priori, tendrá gran parte del territorio "mapeado". Y claro, hay conceptos y contenidos que prescriben como obligatorios. Es decir que si o si, tenemos la obligación de trabajar, experimentar y enseñar. La idea es que todo esquema, mapa conceptual, grilla de contenidos y planillas de planificación le sirvan a usted a la hora de pensar sus intervenciones educativas. La idea es que todos esos documentos en papel o soporte digital **le sean extremadamente útiles y operativos a usted y sus alumnos. Antes, durante y después de las clases efectivamente dadas**. A manera de ejemplo compartimos el mapa conceptual que utilizamos como borrador para trabajar esta temática en las clases de Ajedrez Escolar:

# CONOCIMIENTOS PREVIOS

MOVIMIENTOS DE PIEZAS

MOVIMIENTOS EXCEPCIONALES

# CONCEPTOS PRINCIPALES

## JAQUE

DEFINICION  
OBLIGACION DE DEFENSA  
REGLAMENTO JUGADAS  
LEGALES E ILEGALES

## DEFENSAS DEL JAQUE

CAPTURAR  
CUBRIR  
CORRER

ALEJARSE  
BLOQUEAR  
CAPTURAR

## JAQUE MATE

DEFINICION  
ETIQUETA Y CORTESIA

REY AHOGADO

JAQUE PERPETUO

ZUGZWANG

## ESTRATEGIA

CENTRO.  
DESARROLLO.  
INICIATIVA.  
ESPACIO.  
ATAQUE.  
SEGURIDAD.  
CONTRAJUEGO.

## TACTICA

DOBLETES.  
CLAVADAS.  
ENFILADAS.  
JAQUE DOBLE.  
JAQUE DESCUBIERTO.  
SOBRECARGA.  
EXTRACCION.  
BLOQUEO.  
ELIMINACION.  
COMBINACIONES.  
SACRIFICIOS.

ATAQUES AL REY  
PLAN DE JUEGO  
PROCEDIMIENTOS

REGLAMENTO.  
JUGADAS LEGALES E ILEGALES.

PATRONES MENTALES  
DE MATES CLASICOS  
LOCO, PASTOR, LEGAL,  
ARABE, PHILIDOR, ANASTASIA, PASILLO

ETAPAS DE JUEGO  
MATES EN APERTURA  
MATES EN MEDIO JUEGO  
MATES EN FINAL

MATES BASICOS  
REY Y DAMA  
REY Y TORRE  
REY Y ALFILES  
REY, CABALLO Y ALFIL.

POSIBLES  
RESULTADOS DE PARTIDA.

TABLERO  
POSICION  
VER - PENSAR - MOVER  
ESCENARIO  
ACTORES  
ACCION DRAMATICA

PONERSE EN EL LUGAR DEL OTRO.  
MOVIMIENTOS DEL RIVAL.  
CASILLAS DE ESCAPE.

**METACOGNICION**  
**PROCESOS PENSAMIENTO.**

**SOLILOQUIOS.**

**HEMISFERIO IZQUIERDO.**  
POSICION.  
CALCULO.

**HEMISFERIO DERECHO.**  
JUGADAS ILÓGICAS.  
IRRACIONALES.

Reglas de urbanidad y etiqueta. Fórmulas de cortesía. Corrección deportiva. Saludar. Dar la mano. Tercer tiempo.



Jaque Mate significa “rey capturado”, o en lenguaje de “CSI” significa ni más ni menos “que lo atrapamos con vida”.

Recuerda que la partida finaliza en el instante de dar el jaque mate, por lo cual el rey vencido nunca es comido. No es correcto agarrarlo con mis manos como si hubiera capturado un peón, una torre o un caballo. Repetimos nuevamente: el rey no se come. Se le “captura vivo”.

Si en el apuro por acorralar al rey rival le vamos quitando casillas de escape, podemos llegar a una situación muy particular. El rey no tiene ninguna casilla a donde poder moverse y escaparse y tampoco existen movimientos posibles de otras piezas que se encuentren sobre el tablero. Es decir que uno de los bandos no tiene jugada legal posible que se pueda hacer.

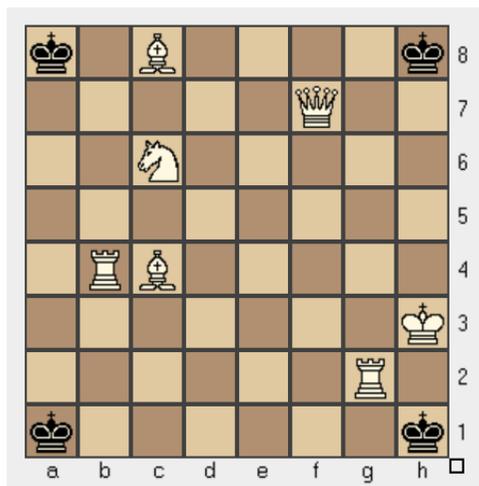
Estamos ante la situación que conocemos como **REY AHOGADO**. El rey “está cercado”, pero no “está capturado”, **PUES NO SE ENCUENTRA EN JAQUE**.

Si le pidiéramos al rey “cercado” que exprese sus pensamientos en voz alta diría algo así como:

**-“Aún no estoy en jaque. Estoy completamente cercado y es mi turno de mover. No tengo casillas de escape. Es más, no tengo ninguna jugada legal que pueda realizar. Pues si muevo, quedaría en jaque y no tengo permitido realizar un movimiento así. Yo quisiera seguir jugando pero..... ¡no tengo jugadas posibles!”.**

Cuando llegamos a la situación de rey ahogado, la **partida finaliza en ese instante** pues no es posible seguir jugando. **El resultado es empate.**

Se conoce como **Tablas por rey ahogado**.



**Diagrama 05.**

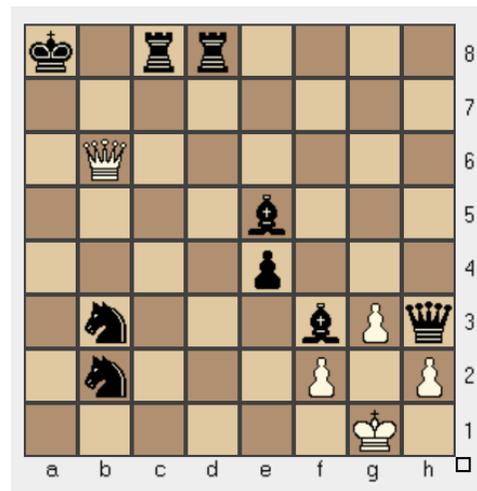
Mueven las negras. Los reyes no tienen movimientos legales posibles. Estamos ante “reyes ahogados”. La partida finaliza aquí. El resultado es empate.

También puede suceder que el bando que está en inferiores condiciones pueda lograr realizar algún recurso que le permita amortiguar tan enorme ataque. Ése es el sentido de responder dando jaque una vez, y otra vez y otra.

Cuando quienes se defienden, dan jaque de forma continua y quien ataca no puede evitar recibir esos jaques “continuos”; estamos ante una situación que impide que el juego se resuelva a favor de uno u otro bando.

No hay vencedores ni vencidos. El resultado es empate.

Se trata de las **tablas por jaque perpetuo**.



**Diagrama 06.**

Observando el tablero vemos que las piezas negras tienen una supremacía material enorme. Además amenazan hacer jaque mate en una jugada.

¿Que pueden jugar las piezas blancas para lograr empatar la partida?

En la situación de rey ahogado hay una responsabilidad de las piezas atacantes en haberse apurado y dejar sin movimientos al rey rival, mientras que, cuando la situación es de jaque perpetuo, el bando en inferioridad de condiciones logra por mérito propio ese recurso defensivo, dando jaque una y otra vez hasta el infinito, logrando así empatar la partida.

## ADAPTACIONES Y PROPUESTAS PARA TENER EN CUENTA LOS NIVELES INICIALES Y NIVELES COGNITIVOS SUPERIORES:

Para los **niveles más básicos** proponemos tableros armados con situaciones donde poder dar jaque y también poder defendernos de los mismos. Y por supuesto situaciones donde poder dar jaque mate en una jugada.

En **niveles superiores y avanzados** podemos proponer análisis retrospectivos, carreras de mate, despedidas y reyes escondidos y figuras de fantasía que podemos suministrar a través de tableros murales, diagramas y puzzles o posiciones de piezas escritas en notación algebraica.

## POSIBLES SECUENCIAS DIDÁCTICAS:

El proceso de aprendizaje y de aproximación al conocimiento siempre es un proceso que se despliega y se desarrolla en el tiempo. Es necesario que transcurra tiempo para poder aprender e incorporar nuevos conocimientos. Y este proceso de apropiación del conocimiento, es un proceso continuo, progresivo y siempre inacabado.

Esto significa que las personas necesitan de varias aproximaciones a determinados contenidos para ir incorporándolos al universo simbólico que ya traen consigo. Entonces nuevamente repetimos, por ello es necesario que se despliegue un proceso a través del tiempo. Recordemos y tengamos presente que los aprendizajes van de lo más simple a lo más complejo, de lo más particular a lo más general, de los objetos concretos a las cuestiones más abstractas y formales.

**Por lo tanto, necesariamente vamos a tener que secuenciar las actividades de aprendizaje.** Y para ello voy a tener que tener presente algunas cuestiones: ¿Cómo indago los conocimientos previos? ¿Qué contenidos presento primero y cuáles después? ¿Los presentamos desde una dimensión conceptual, procedimental o actitudinal? ¿Qué competencias y habilidades para la vida, podemos fortalecer desde estos contenidos?

Las secuencias didácticas implican, por su definición, la posibilidad de ir aumentando los niveles de complejidad con los cuales presento las actividades y también suponen que voy a presentar los contenidos a aprender desde muy diversas puertas de entrada a la información.

## SECUENCIACIÓN SUGERIDA:

- Amenazas a cualquier pieza.
- Jaque simple.
- Jaque con defensas que resuelven la situación (CCC) capturo, cubro, corro. (ABC) alejarse, bloquear, capturar.
- Jaque mate con una pieza sola. Torre, alfil, dama, caballo, peón.
- Jaque mate con la dama y una pieza que acompaña como guardaespaldas.
- Varias piezas juntas y trabajando en equipo.
- Rey ahogado, jaque perpetuo, zugzwang.
- Mates básicos.  
Rey y dama, rey y dos torres, rey y torre, rey y dos alfiles, rey caballo y alfil.
- Combinaciones de mate.
- Sacrificios de dama.
- Jugadas ilógicas.

## SOBRE LOS TIEMPOS DE TRABAJO:

Tengamos presente que lo deseable es que toda actividad que realicemos tenga tres momentos epistémicos: un momento de inicio, un momento de desarrollo y un cierre o final. Y que necesariamente deberemos pensar y disponer un generoso tiempo para que las personas jueguen, toquen las piezas, las “animen” insuflándoles voz y movimiento. Una partida de ajedrez es como una pequeña obra de teatro. Donde hay un escenario, hay personajes y hay una acción dramática que se desarrolla.

Recuerde que como bien dice el profesor Álvaro Donatti, **“este juego es un juego de mirar, pensar y mover”**. Repetimos y volvemos a afirmar: observamos, reflexionamos y movemos.

Sobre los momentos de la actividad quisiéramos compartir que cuando damos indicaciones a través de **consignas verbales** es deseable que estas sean claras, sencillas, acordes al nivel de desarrollo de las personas y expresadas con un lenguaje apropiado.

En el momento de presentar el material concreto y pasar a la actividad es importante pedir que controlen si están todas las piezas. Y reforzar el cuidado y buena conservación de los materiales- Al finalizar, una buena idea es dejar todas las piezas en su posición original, de tal forma de poder rápidamente hacer un paneo visual que nos indique que estás todas las piezas y no se perdió ninguna. También tener presente que los tiempos para focalizar y concentrarse en una actividad van aumentando según aumentan las edades de los chicos.

No es casual que cuando se trata de tareas domiciliarias los tiempos van aumentando de 10 minutos en 10 minutos desde 1ro a 6to año escolares.

### **POSIBLES SOPORTES DE TRABAJO:**

- Físico concreto, tablero y piezas.
- Mesas grupales.
- Tablero mural.
- Ajedrez Gigante.
- Narraciones, relatos y cuentos.
- Diagramas con problemas y ejercicios impresos.
- Posiciones en notación algebraica.
- Mates básicos.
- Mates clásicos. Pastor, loco, Legal, Philidor, Árabe, Anastasia, Besito de la muerte, del Pasillo.
- Soportes digitales como monitores, proyector, tablets, internet.

**PROBLEMAS O EJERCICIOS.** Cuando presentamos determinados materiales y ponemos frente a ciertos desafíos cognitivos a los alumnos es necesario que tengamos presente que tipo de material hemos presentado y que cualidades tiene. ¿Es un problema o es un ejercicio? Si lo que presentamos tiene muchas formas posibles de solución y no importa tanto el resultado, la solución. Sino que el foco esta centrado en la actividad de reflexionar, comparar, ensayar, contrastar, discutir y acordar con otros, pues estamos ante la presencia de lo que llamamos PROBLEMA, si lo que presentamos tiene una solución y lo hacemos como forma repetitiva como cuando hacemos abdominales pues seguramente estemos ante la presencia de los EJERCICIOS. ¿Son mejores unos que otros? Bueno, nosotros pensamos que son buenos los dos tipos de material. Lo que define cual presentemos es la estrategia didáctica y los propósitos que tenga el docente en cuestión.

**RELATOS:** Nos parece bien importante que sea cual sea los contenidos que trabajemos del ajedrez, podamos presentar este universo escaqueado con las palabras y los significados que permitan envolver y contener lingüísticamente lo que estemos trabajando. Somos **Homo Ludens**, también **Homo Sapiens**, y también creemos fundamentalmente que somos **Homo Narrens**. Vamos a darnos todos el permiso de utilizar imágenes, metáforas y anécdotas, que ayuden y potencien la capacidad de almacenar y memorizar patrones visuales y acciones sobre el tablero. Bienvenidos el marcianito de Marcelo Reides, el Dr. Copiowsky de Javier Caramía, el peor jugador del mundo de Esteban Jaureguizar, el profesor Maleficus de quien escribe, la dama besuqueira que da el besito de la muerte, las torres que hacen el torniquete, y todas las figuras y relatos que se nos ocurran. Con los escolares muchas veces planteamos: ¿Sabes qué? A través de internet me contactó Toribio, un niño de otra galaxia. Y me preguntó, pues tiene mucha curiosidad ¿qué es este asunto del ajedrez?, pues en su planeta no se conoce este juego. ¿Algunos de Uds. se anima, con palabras, a explicarle, describirle y contarle a nuestro amigo intergaláctico que es esto del ajedrez? Cuál es el objetivo del juego? ¿Que es un jaque? ¿Cómo nos podemos defender? ¿Qué pasa si el rey no tiene movimientos posibles? ¿Y si no tiene defensa?

### **SOBRE EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES PARA LA VIDA.**

Como educadores del tercer milenio debemos tener en cuenta que una educación integral no solamente considera la enseñanza de contenidos sino que tiene muy en cuenta el desarrollo de competencias y habilidades para la vida. Cuando nos referimos a competencias nos referimos a los conocimientos, habilidades, valores y actitudes, que nos permiten desenvolvernos de forma asertiva y respetuosa, en la sociedad que nos toca vivir. De por sí el juego mismo desarrolla ciertas cuestiones que tienen que ver con el tipo de seres humanos que pretendemos ayudar a formar y desarrollarse. Recordemos que el juego es ni más ni menos que una guerra. Una batalla entre dos ejércitos que se desarrolla en un lugar determinado: el tablero. Con ciertas reglas de juego y con una igualdad en posibilidades y fuerzas, que denota una lucha de igual a igual. Y claro, es una guerra, una batalla, donde no muere nadie. Ni tampoco corre sangre. Entonces se llena de sentido este mensaje que el juego nos trasmite: “podemos resolver todas nuestras diferencias y conflictos sentados alrededor de una mesa”. Y que el dialogo es la herramienta privilegiada para resolver todos los conflictos. Dialogo entendido como alternancia de turnos. Donde observo y escucho lo que el otro me propone.

Recibo con respeto y atención, lo que el otro me comunica. Y me doy el tiempo para reflexionar, pensar y elegir cuál es la mejor forma de responder. No en vano el querido profesor Álvaro Donatti dice que el ajedrez es un juego de “observar, pensar y mover”. El paralelismo con la vida misma es muy elocuente. Entonces se llena de sentido que propongamos y señalemos como deseables las actitudes de observar, percibir, interpretar. Ponernos en el lugar del otro para comprender sus movimientos. Imaginar, anticipar, crear y proyectar nuevos y diferentes escenarios. Construir secuencias y procedimientos para llevar adelante un plan de juego.

Antes de comenzar el juego nos saludamos dándonos la mano. Y cuando finalizamos también. Somos amigos que compartimos un juego. El otro, es un rival que abreva de la misma agua que nosotros. Estamos nutriéndonos de juego y experiencia en la misma rivera del mismo río de la vida. Como dice Susan Polgar: **“gana con gracia y si pierdes, pierde con dignidad”**. No eres el próximo campeón por haber ganado. Tampoco eres el peor de toda la comarca por haber perdido. Si te toca ganar recibe el apretón de manos con corrección, gentileza y cortesía. Igual que si te toca saludar por haber inclinado tu rey. El ajedrez nos permite cosechar infinidad de amigos en todos los continentes. Eso se gana con corrección, gentileza y actitud deportiva. Si toqué la pieza, pues tengo que moverla.

Recordemos que las principales indicaciones del equipo comandado por el Dr. Jacques Delors para una educación de calidad en el tercer milenio tienen que ver con los principios de: **aprender a ser, aprender a conocerse, aprender a aprender y aprender a hacer, junto con otros que sienten, piensan, dicen y hacen de forma diferente a nosotros.**

### ALGUNAS PROPUESTAS TRANSVERSALES:

- Construir juntos rimas y poemas que den cuenta de los contenidos trabajados. (Lengua).
- Realizar una canción improvisando letras, utilizando elementos sonoros caseros (cotidiáfonos) con ritmos nacionales y latinos. (A.C. Artístico. Exp. Musical).
- Calcular cuántos movimientos se necesitan para dar jaque mate con Rey y Dama, Rey y Torre, Rey dos alfiles. (Matemáticas).
- En equipos, producir siglas, como algoritmos de pensamiento, que sintetizen procedimientos de razonamiento. (Ciencias).
- Realizar una producción gráfica con fotos, datos y diagramas de grandes jugadores de todos los tiempos. (Informática).
- Hacer un boletín escolar con los mates y trucos más conocidos. (Informática).
- Construir un cuento que narre y describa las aventuras y desventuras de Negrín, el rey capturado. (Literatura).
- Jugando y recreando, improvisamos un espacio escénico donde se representen las peripecias de la dama besuqueira y el rey Escapón. (Teatro).

## BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA.

- Álvarez, Diego y Álvarez José.** 30 mates en 1.  
en Ajedrez, paraísoajedrecístico.com
- Capablanca, José Raúl.** Fundamentos del Ajedrez.  
Editorial Sopena. Buenos Aires, 1968.
- Caramía Javier.** Iniciación al ajedrez.  
Álvarez Castillo Editor. Buenos Aires, 2012.
- Caramía, Javier. Moretti, Alejandro.** Didáctica del ajedrez escolar.  
Álvarez Castillo Editor. Bs. As., 2009.
- Chandler, Murray.** Como ganarle a tu papá al ajedrez.  
Ed. La casa del Ajedrez. Madrid, 2008.
- Crusi More, Ramón.** Ataques al Rey. Ed. Paidotribo. Barcelona. 2001.
- González, Jorge y Pontet, Andrea.** Problemas para trabajar en grupo.  
Repartido de Combinaciones y ataques.  
Compilación web de ajedrezutea.com
- Jaureguizar, Esteban.** Carreras de jaque mate. Repartido de temas de Didáctica de Ajedrez Educativo. Inédito.
- Jaureguizar, Esteban.** El caso del asesinato del rey negro. Repartido de temas de Didáctica de Ajedrez Educativo. Inédito.
- Kosteniuk, Alexandra.** Como convertirse en Gran Maestro con 14 años.  
Editorial Ajax. 2002.
- Polgar Laszlo.** 5334 problemas, combinaciones y juegos de ajedrez.  
Black Dog And Leventhal Publishers. 2001.
- Reides, Marcelo.** Jaque mate sobre el tablero mural. Repartido de temas de Didáctica de Ajedrez Educativo. Inédito.
- Reinfeld, Fred.** 1001 Brilliant ways to check mate.  
Ed. Russell Enterprises, 2014.

## RECURSOS WEB Y MULTIMEDIA:

### **ajedrecitos.blogspot.com.uy**

En nuestro blog encontrará muchos de los materiales que hemos utilizado para este capítulo. Son todos altamente sugeridos y recomendados.

### **Curso audiovisual de ajedrez.**

En <https://www.youtube.com/watch?v=nAkuLH9e2Gc>

