



En Jaén a 28 de octubre del 2009

Estimado/a amigo/a:

La Asociación Deportivo Cultural Casino Primitivo imparte **II Curso de iniciación completo de ajedrez** para niños de 7 a 16 años.

Lugar: Sede social del club en calle Maestra, 16 (Palacio Municipal de Cultura) de Jaén.

Coordinador; Antonio Barruz

Datos alumno: cumplimentar ficha.

Duración: Día 7 de noviembre 2009 hasta 5 de junio 2010.

Día y horario: sábados de 10:30 h a 13:30 h.

Plazas: máximo 30 plazas.

Precio: 50 €.

Edades: Nacidos desde año 2002 a 1994.

Conseguir una oferta educativa adaptada – tanto cuantitativa como cualitativamente – a las nuevas condiciones y a las nuevas demandas sociales, exige un esfuerzo considerable de organización y dotación de recursos humanos y materiales. El club tiene suficientes recursos propios que nos permite estar en disposición de afrontar la gestión de nuestra Escuela de Ajedrez ->



• **MATERIAL;** 1. Amplia sala situada en el casco antiguo de Jaén que reúne las condiciones idóneas para la práctica de ajedrez; buena iluminación, sin ruidos, calefacción y aire acondicionado, los servicios, biblioteca, salón de actos y bar son compartidos con el resto de las dependencias del Palacio. 2. Amplio material de enseñanza de ajedrez. 3. Página Web www.casinoprimitivojaen.es con juego de ajedrez e-mail, noticias, foro, chat.

• **PROFESORADO;** una plantilla docente formada por socios del club.

- ✓ **Monitor titulado;** José Martínez Rivilla
- ✓ **Monitor;** Rubén Cano Padilla y Antonio Barruz
- ✓ **Psicólogos;** Juan Manuel Berrio (docente) y José Manuel Halcón (psicoanalista)

Todo el mundo reconoce los beneficios que la práctica del ajedrez produce en los niños en edad escolar. Debido a ello, cada vez más este fascinante juego ha logrado incorporarse a la vida en la escuela como un recurso pedagógico más. Sin embargo no es fácil, para aquel que intenta llevarlo adelante, vencer los miedos que provoca su implementación: cómo incorporarlo a la escuela, qué método de enseñanza utilizar, cómo debe ser el material para las clases, etc.

El CLUB de AJEDREZ Casino Primitivo propone despejar gran parte de estos interrogantes capacitando al alumno en los diferentes temas que hacen a la tarea de implementar correctamente un taller de ajedrez. Por otra parte presenta un método simple y flexible para poder aplicarlo según la realidad que enfrenta el profesor en el establecimiento educativo en el cual se desempeña.

Seleccionaremos a cada uno de los alumnos en el nivel que le corresponda (nivel básico y nivel avanzado), así conseguiremos mayor atención y motivación de ellos.

Para desarrollar adecuadamente los contenidos, sobre todo el avanzado, nos apoyaremos en las nuevas tecnologías como programas informáticos e internet.

Conferencias de psicología aplicada al ajedrez para los alumnos.

Conferencias de psicología enfocada a los padres de los alumnos.

Visita de jugadores con título de gran maestro.

Se impartirán varias clases de inglés básico aplicado al ajedrez.

Disponemos de un juego de ajedrez, tablero y piezas, para personas invidentes.

Realizaremos test, ejercicios y hablaremos de los campeones del mundo.

Ofreceremos simultáneas e inscribiremos el mayor número posible de alumnos en torneos celebrados en Jaén.



Materia del curso:

Nivel básico

CAPÍTULO I.

El tablero de ajedrez, filas, columnas, casillas, centro, flancos, campos, diagonales.
La posición inicial, los peones; cómo capturan, promoción.
Cómo mueve y captura cada pieza, concepto de jaque, jaque doble, jaque mate, mate de rey y dama, mate básico de torre, mate de dos alfiles, mate de alfil y caballo.
Enroque, tablas, valores materiales de las piezas, escala de valores, valor relativo.
Cómo se anota.

CAPÍTULO II.

La cooperación de las piezas
La explotación de grandes ventajas materiales. Concepto de plan.
Pieza menor y peón contra rey, dos caballos contra peón, dama contra peón, dos peones contra rey.
Fases de la partida; apertura, medio juego y final.
Principios básicos de la apertura.

CAPITULO III

Cómo empezar una partida, errores.
Acerca de los finales, rey y peón contra rey.
Regla del cuadrado, la oposición.
Dos peones contra uno.
Trampas o celadas en las aperturas.
Rey y peón de torre contra rey, rey y peón de torre contra rey y peón.

CAPITULO IV

Concepto de desarrollo.
Valoración de posición.
Caballo contra peón, caballo contra dos peones, caballo y peón contra caballo.
El ataque, la defensa, introducción al concepto de sacrificio clasificación de las combinaciones, ejemplos.
Partidas instructivas; aperturas abiertas y semiabiertas.
Finales básicos de alfiles, alfil y peón contra rey, alfil contra dos y tres peones, la chistera del mago.
Combinaciones típicas de mate, columnas contra el enroque, un caballo todopoderoso.

CAPITULO V

Finales básicos de alfil contra caballo, alfil y dos peones contra caballo, alfil y peón contra caballo, caballo y dos peones contra alfil, caballo y peón contra alfil.
Combinaciones para lograr tablas, jaque perpetuo, ahogado.
Finales básicos de damas.
Errores de cálculo.
La transposición de jugadas.
La jugada intermedia.
Finales básicos de torres, torre contra peón y dos peones, torre y peón contra torre, torre y dos peones contra torre.
La táctica.
Ataques directos sobre el enroque, sobre el punto h7, sobre el punto g7.
Mates de dama y alfil, dama y caballo, torre y alfil, torre y caballo, torre y pieza menor.



CAPITULO VI

Interdefensión de piezas.
Temas combinativos.
Clavada.
El ataque descubierto.
El molino de Torre.
La desviación.
La atracción.

CAPITULO VII

La intercepción.
Destrucción de la defensa.
Liberación de espacio.
Rayos X.
El bloqueo táctico.
Sacrificios de calidad.

CAPITULO VIII

Combinaciones para ganar material.
Combinaciones para conseguir un final favorable.
El peón pasado como factor táctico.
El peón avanzado en el entorno enemigo.

Nivel avanzado

CAPITULO I

Los peones: el alma del ajedrez.
El avance de los peones, tipo de peones.
Peones aislados, unidos, retrasados, doblados, colgantes, pasados.
La cadena de peones.
La estructura de peones.
La fuerza de las piezas en función de la estructura de peones.
Carácter de la posición, el plan.
Cómo se debilitan los peones.
El valor relativo de las piezas.
Diferencias cualitativas del valor.
Valor óptimo de las piezas.

CAPITULO II

Avances de peones.
Peones pasados.
El bloqueo.
La agresión lateral de peones.
Alfil bueno y alfil malo.
Superioridad del alfil sobre el caballo.
Superioridad del caballo sobre el alfil.

CAPITULO III

Peón central.
Mayoría de peones en el centro y flancos.
Estructuras de peones centrales.
Tensión de peones en el centro.
Debilidades estructurales en la formación de peones.
La promoción de peones como tema combinativo.



CAPITULO IV

La pareja de alfiles.
La creación de columnas abiertas.
Torre en séptima, dos torres en séptima, dama y torre en séptima.
Posición expuesta del rey.
Enroque debilitado.
Cadena de peones óptima.
Centro semibloqueado.
Piezas centralizadas.

CAPITULO V

Cómo apoderarse de la iniciativa.
Ataques de flanco.
La lucha por la conquista de una casilla importante.
Ventaja en el desarrollo.
Sacrificios posicionales.
Enroques opuestos.

CAPITULO VI

Clasificación de las aperturas.
Apertura Española.
Gambito de Rey.
Apertura Escocesa.
Defensa Petrov.
Defensa Francesa.
Defensa Caro-Kann.
Defensa Aliojin.
Defensa Siciliana.
Gambito de Dama.
Defensa Nimzoindia.
Defensa India de Rey
Defensa Tarrasch

Este programa está orientado a satisfacer las necesidades de formación en ajedrez nivel avanzado, involucrar a los padres a que participen en su desarrollo con el fin de mejorar el logro académico de los alumnos y la escuela.

Charlas de psicología

1. Técnicas de relajación.
2. Trabajo en equipo.
3. ETC...

Los beneficios de jugar al Ajedrez”

El ajedrez puede ser practicado con uno o varios objetivos, dentro de los cuales podemos destacar: a) diversión y entretenimiento, b) competición, c) mejoramiento de la concentración, la memoria y la creatividad, y d) complemento a la educación y formación de niños y jóvenes. Pero, independientemente de los objetivos con los que las personas practican el ajedrez, a éste se le han reconocido múltiples beneficios en las áreas del desarrollo de la capacidad intelectual y de las habilidades de inteligencia emocional. Muchos de esos beneficios han sido probados mediante



diversas investigaciones realizadas en varios países en las últimas décadas. Los beneficios de la práctica del ajedrez se han manifestado también como un mejoramiento del coeficiente intelectual y un mejoramiento en el rendimiento escolar de la mayoría de los niños y jóvenes que lo han practicado. A continuación se presenta un resumen de los beneficios de la práctica del ajedrez, fundamentado en las conclusiones de diversos investigadores y reconocidos autores.

CAPACIDAD INTELECTUAL

Atención y concentración: esta es una de las capacidades que más rápidamente desarrolla el ajedrez en quienes lo practican. El desarrollo de una partida puede ser arduo, con múltiples alternativas y tener una duración significativa. Una desatención puede ocasionar la pérdida de la misma. Por lo tanto, el ajedrecista debe mantener un altísimo grado de atención y concentración durante la misma. Este mejoramiento en la capacidad de concentración se llega a manifestar también en otras áreas de desempeño de la persona.

Análisis y síntesis: Durante la partida de ajedrez, el jugador se enfrenta en cada jugada a múltiples alternativas y a la necesidad de contestar a la amenaza del contrario y a plantear una amenaza a su contrario. Ello hace que deba analizar múltiples alternativas de respuesta y sintetizar cuál es la más apropiada, desarrollando a la vez un pensamiento crítico.

Memoria: debido a la multiplicidad de alternativas para cada jugada durante una partida de ajedrez y al relativo corto tiempo para escoger la mejor respuesta, para el ajedrecista la memoria es un aliado muy importante. Muchas de las repuestas pueden basarse en la experiencia o el conocimiento del ajedrecista de posiciones similares jugadas o estudiadas en otras partidas.

Resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión: durante la partida, el ajedrecista enfrenta diferentes problemas para los que debe definir y aplicar una estrategia de solución. Como el tiempo es un factor limitante en las partidas de ajedrez, deben también tomarse importantes decisiones sobre la estrategia a seguir bajo presión de tiempo.

Creatividad e imaginación: en el ajedrez no es suficiente con responder a las jugadas del oponente o tratar de seguir patrones de jugadas estudiadas o practicadas previamente. A fin de lograr ventajas claras sobre su oponente, el ajedrecista debe imaginar posiciones distintas a la que está presente en el tablero y definir estrategias que le permitan llegar a ellas.

El razonamiento lógico-matemático: el tipo de razonamiento empleado en el ajedrez es similar al utilizado en las matemáticas. Algunas investigaciones han mostrado una importante correlación entre la práctica del ajedrez y el mejoramiento de las habilidades lógico-matemáticas en los niños y jóvenes.



HABILIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

Control emocional: el desarrollo de una partida de ajedrez requiere de un alto grado de control emocional. Un jugador no se puede dejar llevar por la ira o la frustración ante una mala jugada realizada, pues podría no lograr recuperarse y perder la partida. Ante una mala jugada propia, el ajedrecista debe actuar de forma fría para que el oponente no lo perciba y definir una nueva estrategia para sobreponerse al error. El ajedrez también permite al niño aprender a controlar sus sentimientos de frustración ante la derrota y convertirlos en energía positiva para enfrentar el próximo reto superando los errores cometidos.

Sentido de transparencia: en el ajedrez se requiere el seguimiento de una serie de reglas cuyo incumplimiento no es aceptable y es penalizado. Tampoco, el jugador puede echarle a nadie la culpa de sus errores. Son sus propias capacidades y acciones las que determinan su desempeño. El jugador debe aprender a ser honesto e íntegro consigo mismo y con quienes le rodean. En el ajedrez se promueve la honestidad y la integridad del jugador.

Adaptabilidad: Durante el transcurso de una partida se presentan múltiples situaciones inesperadas, que exigen al jugador adaptar sus estrategias de acuerdo a la nueva situación en el tablero de juego.

Sentido de logro y autoestima: el ajedrez es un combate mental en el que para mejorar hay que empezar dominándose a sí mismo e ir subiendo el nivel de juego mediante estudio, esfuerzo, experiencia y práctica. La suerte no es un factor de importancia en el juego; es el mejoramiento de las habilidades y el conocimiento del jugador el que le hará mejor. Esto hace que conforme se vaya mejorando en el juego se vaya incrementando el autoestima de la persona y se vaya tomando más confianza para aprender y enfrentar otras situaciones y campos de acción.

Iniciativa: el éxito en el ajedrez requiere de mucha iniciativa durante el desarrollo del juego.

Empatía: en el ajedrez es muy importante comprender la estrategia del oponente e interpretar sus emociones para anticiparse a su estrategia y acciones.

Trabajo en equipo y colaboración: a pesar de ser un juego individual, en ajedrez existen torneos que se juegan en equipos de 4 a 6 personas. En estos torneos el desempeño global depende de todo el equipo. Para tener éxito se desarrolla un trabajo de colaboración entre todos los miembros del equipo, previo a las partidas. Este mismo sentimiento de trabajo en equipo y colaboración se desarrolla a nivel de los clubes de ajedrez y las escuelas en las que se practica. También, es práctica común en los torneos de ajedrez el que los jugadores analicen las partidas después de finalizadas, lo cual es un trabajo ejemplar de colaboración para el mejoramiento del oponente.

Las principales fuentes bibliográficas utilizadas en este artículo son las siguientes: Olías, José María, Desarrollar la inteligencia a través del ajedrez. Colección "Hacer Familia" n. 46. Ediciones Palabra, Madrid 1998.

Blanco, Uvencio, Preajedrez. Ediciones del Ministerio de Educación de Venezuela, Caracas 2004.