

EL TABLERO Y EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

MATERIAL PARA
EL PROFESORADO
PARTICIPANTE

 aulaDjaque

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

SERVICIO DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

“El ajedrez, como la música o el amor,
tiene el poder de hacer feliz a la gente”

Siegbert Tarrasch



Introducción.

aulaDjaque pone al servicio del profesorado participante en el programa una potente, integradora e innovadora herramienta educativa. El ajedrez educativo utiliza técnicas, actividades y recursos propios del ajedrez y el diseño del programa permite que puedan beneficiarse de aulaDjaque docentes sin conocimientos previos del juego. Por ello, debemos comenzar este apasionante viaje desde cero. ¡Adelante!



El ajedrez.

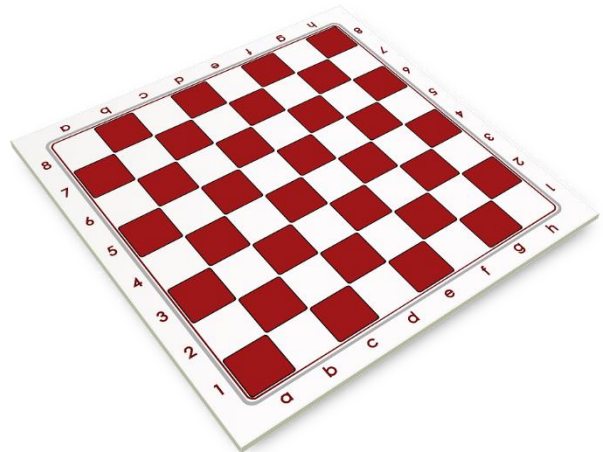
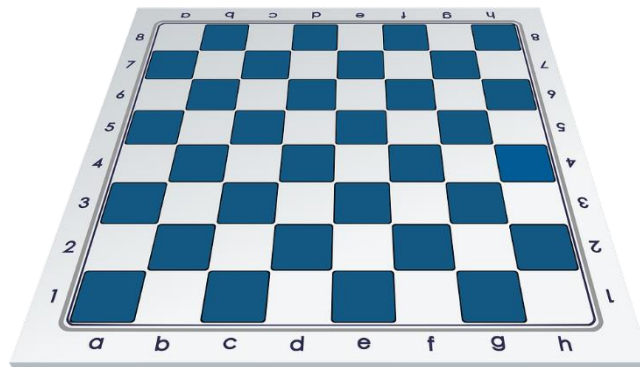
El ajedrez es un juego que simula una batalla entre dos ejércitos, tradicionalmente formados por piezas blancas frente a piezas negras, comandados por dos participantes. El objetivo del juego es alcanzar una posición llamada jaque mate o mate, en la que una de las piezas rivales, llamada el rey, está amenazada de captura y no se puede evitar dicha amenaza en su turno. Para alcanzar dicho objetivo, los participantes mueven sus piezas por turnos alternativos sobre un tablero arlequinado según unas reglas que veremos más adelante. Comienza la partida el participante que dirige las piezas blancas.



El tablero. Introducción.

El tablero de ajedrez es el espacio en el que se juega la partida; metafóricamente, es el terreno en el que se desarrolla la batalla. Pero en ajedrez educativo, el tablero es un recurso más o, dicho de otra manera, una fuente de oportunidades de aprendizaje.

El tablero de ajedrez es un cuadrado compuesto por 64 casillas cuadradas que forman filas y columnas de ocho casillas cada una. Las casillas, también llamadas *escaques*, son alternativamente *claras* y *oscuras*.



Los tableros de ajedrez pueden ser de muy diversos materiales (plástico, madera, metal, cristal, goma EVA, papel y otros), tamaños y colores. Esa es la razón de que sea más preciso referirnos a las casillas como *claras* y *oscuras* que como *blancas* y *negras*, aunque a veces usaremos ambos términos indistintamente.

Algunos tableros tienen cifras y letras en la parte exterior, que forman un sistema de coordenadas que permite identificar cada casilla de la manera que veremos más adelante. En

los tableros que no poseen esas cifras y letras las casillas se identificarán de igual modo aunque el sistema de coordenadas se haya elidido.

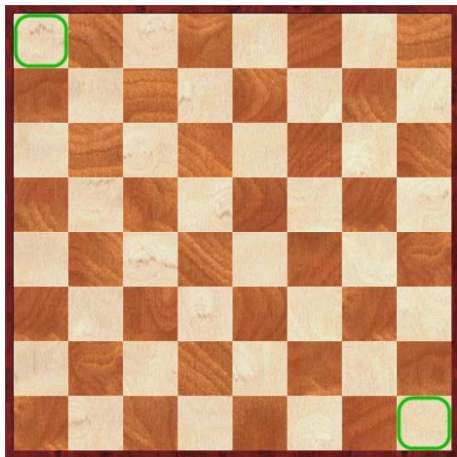
También existen diferentes tableros según el uso al que estén destinados, como por ejemplo tableros de mesa, tableros murales, tableros de suelo, tableros de jardín y tableros digitales, entre otros.



El tablero. Colocación.

Para jugar una partida de ajedrez o realizar cualquier actividad sobre el tablero, en primer lugar necesitamos colocarlo de la manera adecuada.

El tablero está **colocado adecuadamente** cuando en la fila más cercana a cada jugador la **casilla** de su **derecha** es **clara**.



En los diagramas, la convención es situar el tablero de forma que haya una casilla clara en las esquinas inferior derecha y superior izquierda.

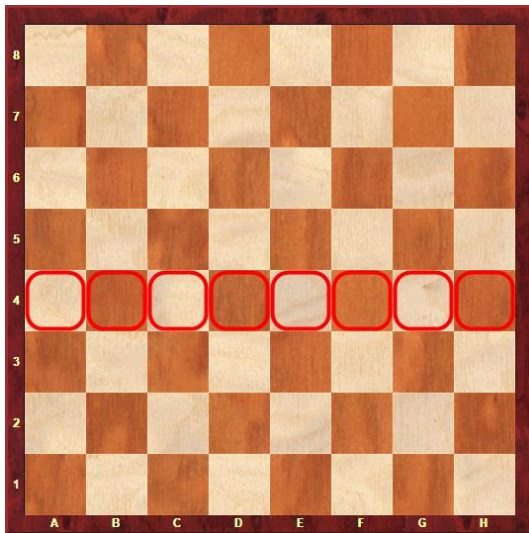


El excampeón del mundo Boris Spassky juega una simultánea en Zurich en 2009. Observa que la casilla de la derecha de la fila más cercana a cada jugador es clara.

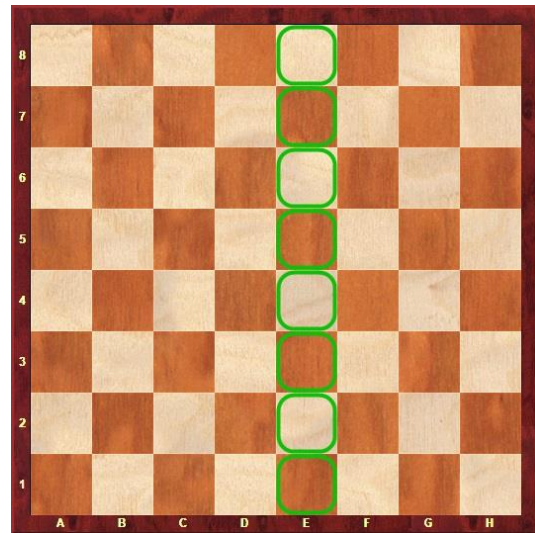


El tablero. Filas y columnas.

El tablero de ajedrez se divide en *filas* y *columnas*. Una fila es una línea horizontal, formada por ocho casillas. Una columna es una línea vertical, formada también por ocho casillas.



Las casillas marcadas en rojo forman la cuarta fila.



Las casillas marcadas en verde forman la columna e.

En el tablero de ajedrez hay ocho filas y ocho columnas. Las filas se nombran con un número del **1** al **8**. En la fila **1** se sitúan las piezas blancas y en la **8**, las negras.

Las columnas se nombran con las primeras ocho letras del alfabeto, de la **a** a la **h**, de izquierda a derecha desde la posición de las blancas. Por tanto, la columna **a** corresponde a la columna situada más a la izquierda de las piezas blancas y la **h**, a la columna situada más a la derecha.



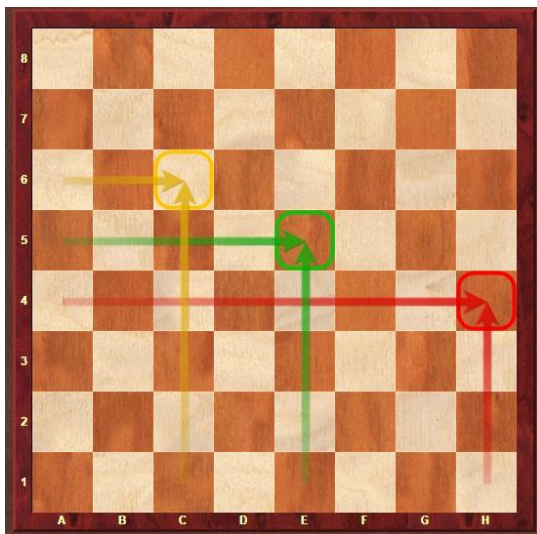
Las columnas siempre se nombran con letras minúsculas, aunque en algunos diagramas verás que los tableros tienen las coordenadas en mayúsculas.

Las **columnas** siempre se nombran con **letras minúsculas**.



El tablero. Casillas.

Cada casilla del tablero puede identificarse unívocamente como *la intersección de la fila y la columna* en las que se encuentra. Así, cada casilla recibe un nombre, formado por la letra de la columna seguido del número de la fila en la que se encuentra.



La casilla marcada en amarillo se encuentra en la intersección de la columna c y la sexta fila. Es la casilla **c6**.

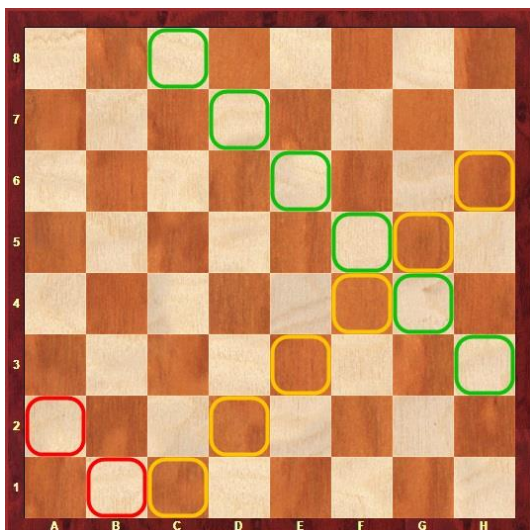
La casilla marcada en verde se encuentra en la intersección de la columna e y la quinta fila. Es la casilla **e5**.

La casilla marcada en rojo se encuentra en la intersección de la columna h y la cuarta fila. Es la casilla **h4**.



El tablero. Diagonales.

El tercer tipo de línea que distinguimos en el tablero se llama *diagonal*. Una diagonal es una línea de casillas del mismo color que une dos bordes contiguos del tablero.



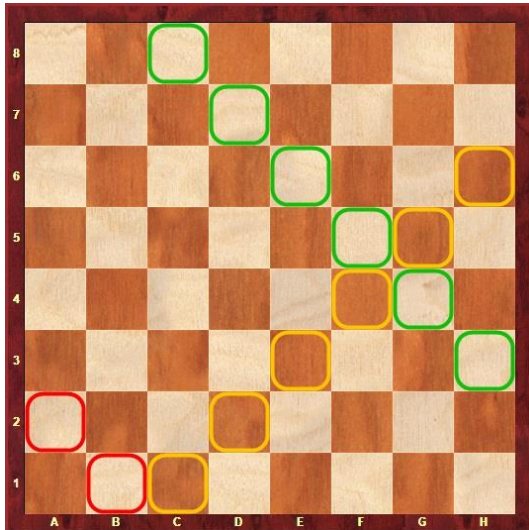
En rojo, una diagonal que une el borde inferior con el borde izquierdo del tablero.

En amarillo, una diagonal que une el borde inferior con el borde derecho del tablero.

En verde, una diagonal que une el borde superior con el borde derecho del tablero.

En el tablero de ajedrez hay un total de 26 diagonales. **Las diagonales tienen diferente longitud:** las más cortas tienen dos casillas, y las más largas tienen ocho casillas.

Las diagonales se identifican nombrando las dos casillas que las definen, que son las casillas que las limitan en cada borde. Convencionalmente se nombra primero la casilla de la fila inferior.



La diagonal roja es la diagonal b1-a2.

La diagonal amarilla es la diagonal c1-h6.

La diagonal verde es la diagonal h3-c8.



Las diagonales son algo menos intuitivas que las filas y las columnas, por lo que el alumnado de Educación Infantil puede tener problemas para identificarlas.

Puedes contarle al alumnado de **Educación Infantil** que las **diagonales** son **escaleras** con escalones del mismo color.

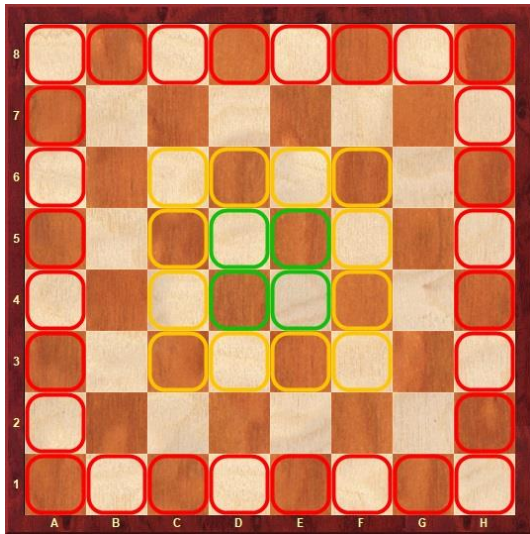


El tablero. Zonas del tablero.

En el tablero podemos encontrar diferentes zonas: el centro, las bandas o bordes, los flancos y los campos.

El centro es la zona formada por las cuatro casillas centrales del tablero: **d4, d5, e4 y e5**. Es importante estratégicamente porque quien domina el centro suele tener ventaja en la partida.

Las bandas o bordes son las filas y columnas exteriores del tablero: filas 1 y 8, columnas a y h. Son importantes porque es en ellas donde se suele producir el jaque mate.



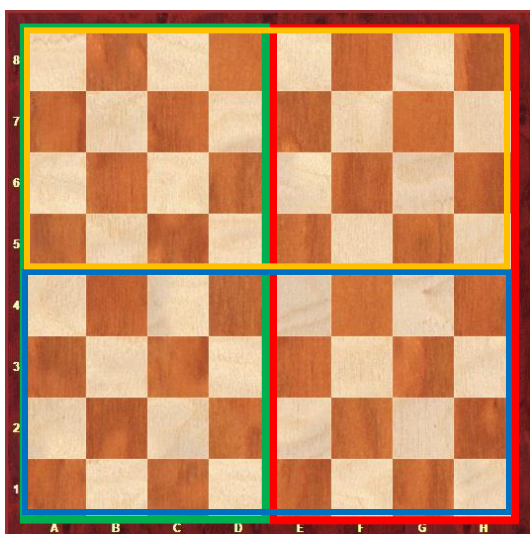
En verde, el centro del tablero, formado por las casillas **d4, e4, d5 y e5**.

En amarillo, una zona llamada centro ampliado, formada por el cuadrado con vértices en **c3, c6, f6 y f3**.

En rojo, las bandas o bordes del tablero, formadas por las filas 1 y 8 y las columnas a y h.

Los flancos o alas dividen el tablero verticalmente. Distinguimos el flanco de dama, compuesto por las columnas a, b, c y d; y el flanco de rey, formado por las columnas e, f, g y h.

Los campos dividen el tablero horizontalmente. Distinguimos el campo blanco, compuesto por las filas 1, 2, 3 y 4; y el campo negro, formado por las filas 5, 6, 7 y 8.



En el diagrama observamos el flanco de dama, en verde, formado por las columnas a, b, c y d; y el flanco de rey, en rojo, formado por las columnas e, f, g y h.

Los flancos nos permiten establecer zonas en el tablero que evitan las ambigüedades que se producirían si habláramos de “derecha” e “izquierda”, ya que la derecha para el blanco es la izquierda para el negro y viceversa.

Observamos también el campo blanco, en azul, formado por las filas 1, 2, 3 y 4; y el campo negro, en amarillo, formado por las filas 5, 6, 7 y 8.

El campo blanco es la zona de influencia de las piezas blancas y el campo negro, la de las piezas negras.

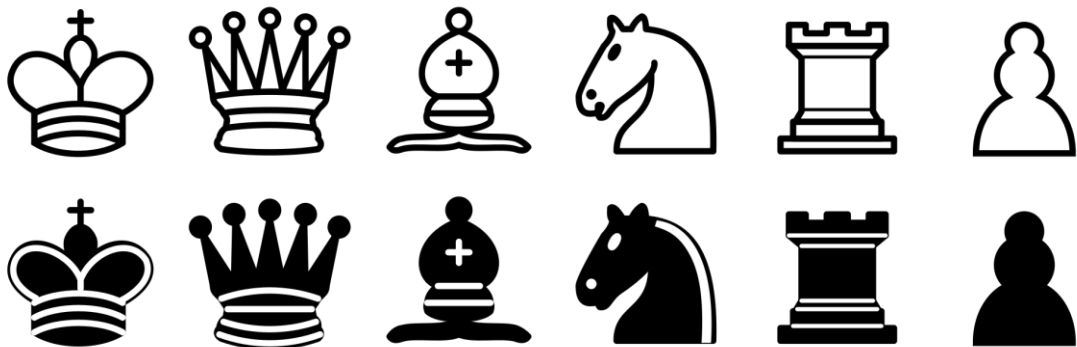


Las piezas de ajedrez.

En ajedrez hay **seis** piezas distintas: **el rey, la dama, la torre, el alfil, el caballo y el peón**. Como ocurría con el tablero, las piezas, también llamadas trebejos, pueden ser de muy distintos materiales, tamaños y colores, pero sus formas son características.



De izquierda a derecha: peón, torre, caballo, alfil, dama y rey negros; rey, dama, alfil, caballo, torre y peón blancos. Observa también cómo las piezas de un mismo juego tienen diferentes alturas.



De izquierda a derecha: reyes, damas, alfiles, caballos, torres y peones.



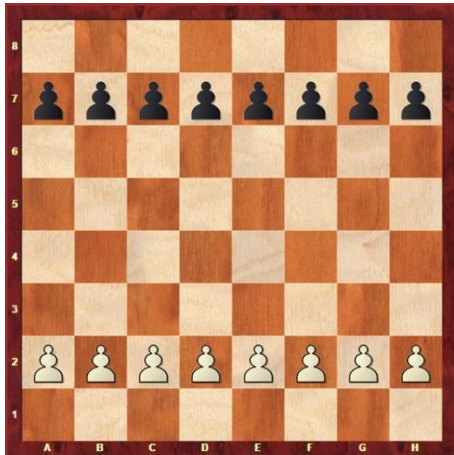
Existen diferentes criterios en cuanto al orden en el que debemos enseñar a mover las piezas. Nosotros sugerimos el siguiente: torre, alfil, dama, rey, caballo y peón.



Colocación inicial de las piezas.

Las piezas blancas se colocan en las filas 1 y 2 del tablero y las negras, en las filas 7 y 8.

Cada bando comienza con 16 piezas: ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, un rey y una dama.



Los ocho peones blancos se colocan en la fila 2.

Los ocho peones negros se colocan en la fila 7.



A continuación se colocan las torres en las esquinas.

Las torres blancas se colocan en **a1** y **h1**.

Las torres negras se colocan en **a8** y **h8**.



A continuación se colocan los caballos junto a las torres.

Los caballos blancos se colocan en **b1** y **g1**.

Los caballos negros se colocan en **b8** y **g8**.



A continuación se colocan los alfiles junto a los caballos.

Los alfiles blancos se colocan en **c1** y **f1**.

Los alfiles negros se colocan en **c8** y **f8**.



A continuación se colocan las damas y reyes.

Las damas se colocan en **d1**, la dama blanca, y en **d8**, la dama negra.

Los reyes se colocan en **e1**, el rey blanco y **e8**, el rey negro.



Los principiantes suelen cometer dos errores al colocar las piezas en la posición inicial: cambiar la posición de alfiles y caballos y **cambiar la posición de reyes y damas**, principalmente.

Una técnica rápida y muy utilizada para eliminar las dudas en la colocación de la dama y el rey es observar que la dama va en casilla de su color. Así, la dama blanca va en casilla clara (d1) y la dama negra, en casilla oscura (d8). Puedes explicarles a tus alumnos/as que **“la dama va en su color”**.



Si recuerdas la definición de los flancos, ahora te será fácil comprender por qué las columnas a, b, c y d conforman el flanco de dama y las columnas e, f, g y h conforman el flanco de rey.

El flanco de dama es aquél en el que se sitúan las damas y el flanco de rey, aquél en que se sitúan los reyes, en la posición inicial.



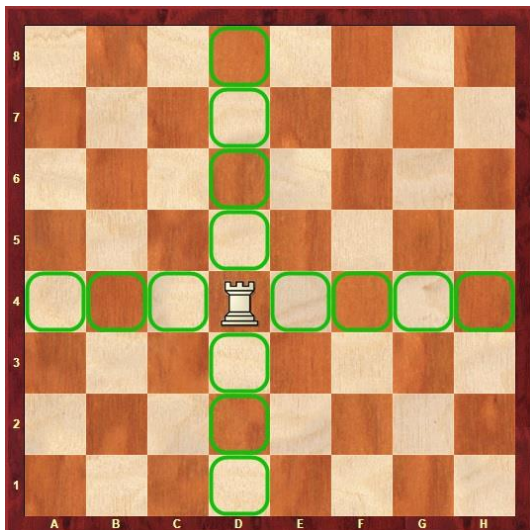
El movimiento de las piezas. Generalidades.

- Una pieza ocupa una casilla y en cada casilla solo puede haber una pieza.
- Si una pieza encuentra una pieza rival en una casilla de su línea de movimiento, puede ocupar dicha casilla, a la vez que la pieza rival es retirada del tablero. Decimos que la pieza ha capturado (o se ha comido) a su rival. Esta regla no se aplica al peón, que captura de manera distinta a como mueve. En ajedrez las capturas no son obligatorias.
- Salvo el caballo, las piezas no pueden saltar sobre las piezas del mismo bando o del bando rival que se encuentren en su línea de movimiento.
- El rey no puede situarse en casillas en las que una pieza rival pueda capturarlo.
- Los peones nunca pueden retroceder.



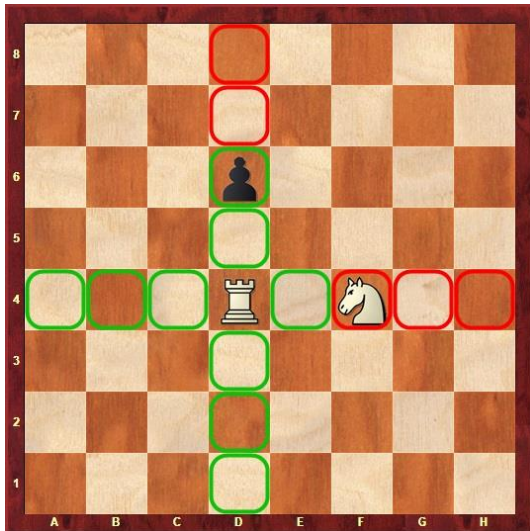
El movimiento de las piezas. La torre.

La torre se puede mover tantas casillas como quiera desde la casilla en la que se encuentra a lo largo de la fila o la columna a la que pertenece dicha casilla.



Desde **d4** la torre puede desplazarse a lo largo de la columna d o a lo largo de la cuarta fila. Tiene 14 jugadas posibles, ya que puede ir a **a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4, d1, d2, d3, d5, d6, d7 y d8**.

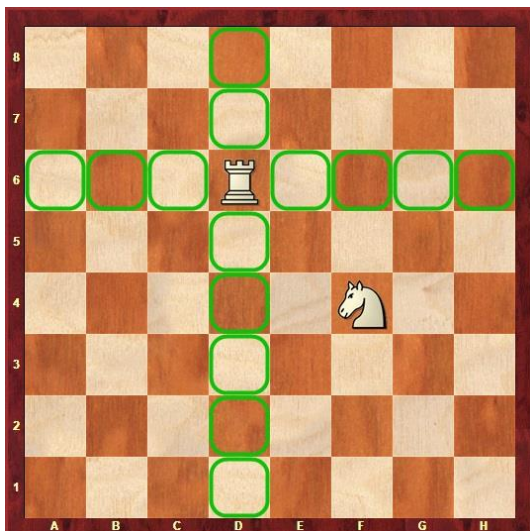
En un tablero vacío la torre siempre puede desplazarse a 14 casillas, tanto si se encuentra en el centro como en una esquina del tablero.



En esta posición la torre puede realizar 9 jugadas, ya que puede ir a **a4, b4, c4, e4, d1, d2, d3, d5** y capturar en **d6**.

La torre no puede ir a **f4** porque esa casilla está ocupada por una pieza de su mismo color, y no puede ir a **g4, h4, d7** y **d8** porque no puede saltar.

La torre puede capturar (comer) al peón de **d6** porque éste pertenece al bando rival.

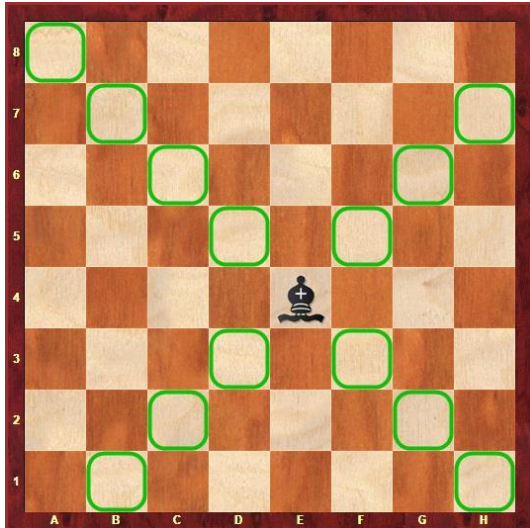


Este diagrama representa la posición después de que la torre haya capturado al peón de **d6**. El peón es retirado del tablero. Ahora la torre vuelve a tener 14 jugadas posibles.



El movimiento de las piezas. El alfil.

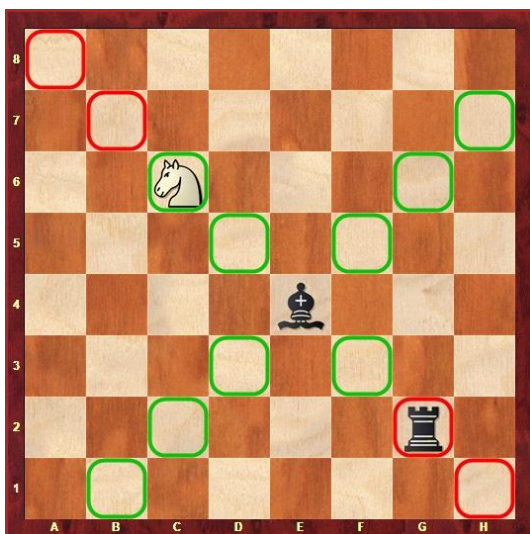
El alfil se puede mover tantas casillas como quiera desde la casilla en la que se encuentra a lo largo de las diagonales a las que pertenece dicha casilla.



Desde **e4** el alfil puede desplazarse a lo largo de las diagonales **h1-a8** y **b1-h7**. Tiene 13 jugadas posibles, ya que puede ir a **a8, b7, c6, d5, f3, g2, h1, b1, c2, d3, f5, g6** y **h7**.

Un alfil situado en el centro de un tablero vacío puede desplazarse a 13 casillas, pero desde una esquina del mismo solo puede desplazarse a 7 casillas.

Observa que todas las casillas a las que puede desplazarse el alfil son claras. El alfil de casillas oscuras nunca puede desplazarse a una casilla oscura y viceversa.



En esta posición el alfil puede realizar 9 jugadas, ya que puede ir a **b1, c2, d3, f5, g6, h7, f3, d5** y capturar en **c6**.

El alfil no puede ir a **g2** porque esa casilla está ocupada por una pieza de su mismo color, y no puede ir a **a8, b7** y **h1** porque no puede saltar.

El alfil puede capturar (comer) al caballo de **c6** porque éste pertenece al bando rival.



¡Enhorabuena! Ya has aprendido a mover cuatro de las seis piezas. Aunque solo te hemos explicado dos, ya sabes todo lo necesario para mover la dama y el rey.

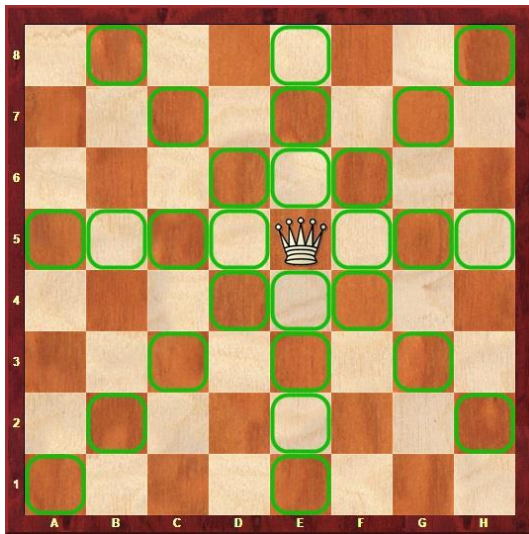
Puedes explicarle esto al alumnado y contarle que las dos piezas siguientes “son gratis”.



El movimiento de las piezas. La dama.

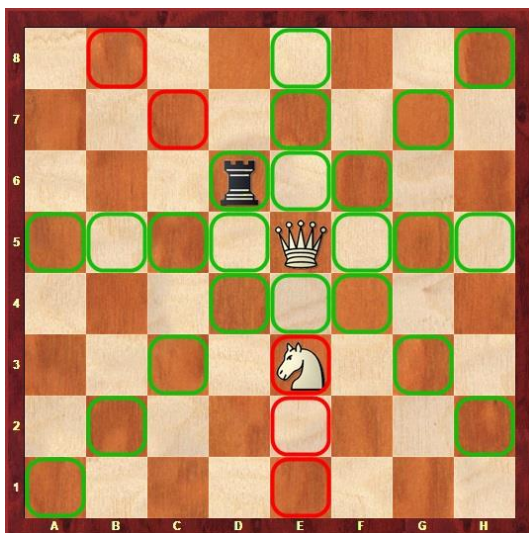
La dama se puede mover tantas casillas como quiera desde la casilla en la que se encuentra a lo largo de la fila, la columna y las diagonales a las que pertenece dicha casilla.

En otras palabras, la dama se puede mover como una torre y un alfil, cuyos movimientos ya conocemos.



Desde **e5** la dama puede desplazarse a lo largo de la quinta fila, de la columna e y de las diagonales a1-h8 y h2-b8. Tiene 27 jugadas posibles, 14 si se desplaza como una torre y 13 si se desplaza como un alfil, ya que puede ir a **a5, b5, c5, d5, f5, g5, h5, e1, e2, e3, e4, e6, e7, e8, a1, b2, c3, d4, f6, g7, h8, h2, g3, f4, d6, c7 y b8**.

Una dama situada en el centro de un tablero vacío puede desplazarse a 27 casillas, pero desde una esquina del mismo solo puede desplazarse a 21 casillas.



En esta posición la dama puede realizar 22 jugadas, ya que puede ir a **a5, b5, c5, d5, f5, g5, h5, e4, e6, e7, e8, a1, b2, c3, d4, f6, g7, h8, h2, g3, f4**, y capturar en **d6**.

La dama no puede ir a **e3** porque esa casilla está ocupada por una pieza de su mismo color, y no puede ir a **b8, c7, e1, y e2** porque no puede saltar.

La dama puede capturar (comer) a la torre de **d6** porque ésta pertenece al bando rival.

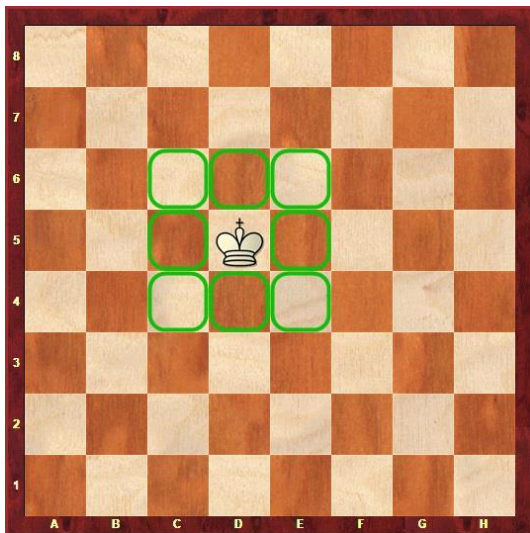


El movimiento de las piezas. El rey.

El rey se puede mover una sola casilla desde la casilla en la que se encuentra a lo largo de la fila, la columna y las diagonales a las que pertenece dicha casilla.

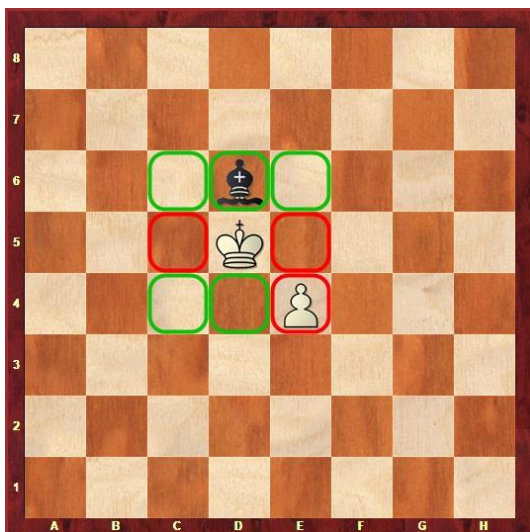
Dicho de otra manera, el rey se mueve como una dama, cuyo movimiento ya conocemos, pero solo una casilla.

Una particularidad del rey es que nunca puede mover a una casilla en la que pueda ser capturado por una pieza rival. Por esa razón, los dos reyes nunca pueden estar juntos, y entre ellos debe haber al menos una casilla de separación.



Desde **d5** el rey puede desplazarse a las casillas adyacentes de la quinta fila, de la columna e y de las diagonales h1-a8 y a2-g8. Tiene 8 jugadas posibles, ya que puede ir a **c5, e5, d4, d6, c4, e6, e4 y c6**.

Un rey situado en el centro de un tablero vacío puede desplazarse a 8 casillas, pero desde una esquina del mismo solo puede desplazarse a 3 casillas.



En esta posición el rey puede realizar 5 jugadas, ya que puede ir a **d4, c4, e6, c6** y capturar en **d6**.

El rey no puede ir a **e4** porque esa casilla está ocupada por una pieza de su mismo color, y no puede ir a **c5 y e5** porque el alfil rival podría capturarlo.

El rey puede capturar (comer) al alfil de **d6** porque éste pertenece al bando rival.



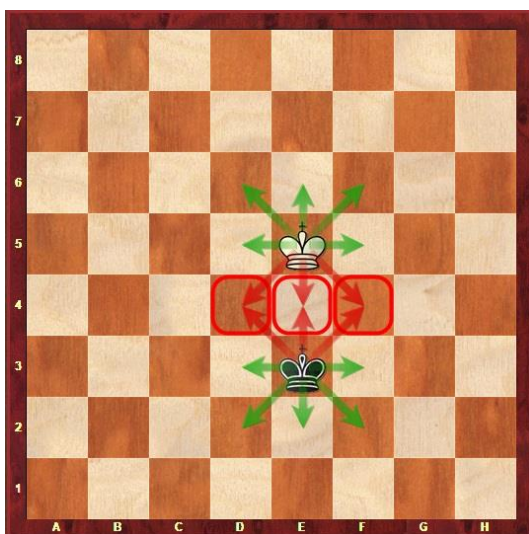
Si no te das cuenta y mueves el rey a una casilla atacada por una pieza rival, ésta no puede capturar a tu rey. Simplemente has realizado una **jugada ilegal**, en cuyo caso tienes que deshacerla y hacer otra jugada legal. Si juegas a través de un dispositivo electrónico, comprobarás que no te permite realizar una jugada ilegal aunque quieras hacerla.

Una **jugada ilegal** es aquella que incumple alguna de las reglas del movimiento de las piezas. En ajedrez deportivo, realizar una jugada ilegal acarrea una penalización que puede suponer incluso la pérdida de la partida. En ajedrez educativo y en ajedrez no competitivo, como por ejemplo en una partida informal entre amigos, se deshace la jugada y se realiza otra jugada legal.



Recuerda que el rey puede capturar, pero no puede ser capturado. En una partida de ajedrez siempre habrá un rey blanco y un rey negro en el tablero. En ajedrez educativo, sin embargo, utilizaremos muchas dinámicas y actividades en las que un rey o ambos no están presentes porque interferirían en el objetivo pedagógico.

Puedes explicarle al alumnado que **“el rey come pero no se le come”**.



En esta posición cada rey puede realizar 5 jugadas.

El rey blanco puede ir a **d5, d6, e6, f5 y f6**.

El rey negro puede ir a **d3, d2, e2, f3 y f2**.

Pero ninguno puede ir a d4, e4 o f4 porque quedaría atacado por el otro rey. Entre ambos reyes siempre tiene que haber al menos una casilla de separación.



El movimiento de las piezas. El caballo.

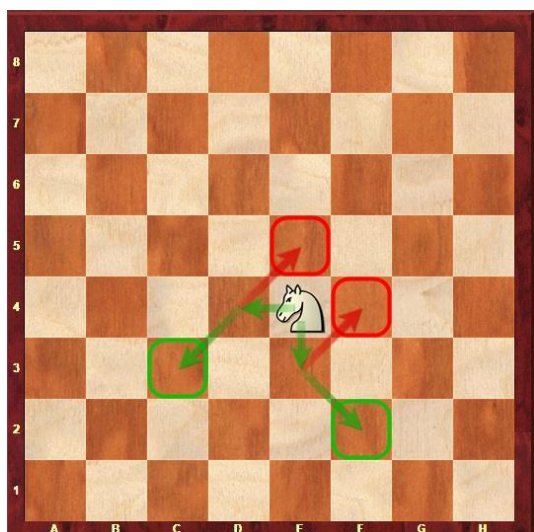
El caballo se puede mover una casilla en horizontal y una en diagonal o una casilla en vertical y una en diagonal, en ambos casos alejándose de la casilla en la que se encuentra. El caballo, además, puede saltar sobre piezas tanto de su mismo bando como del bando rival.



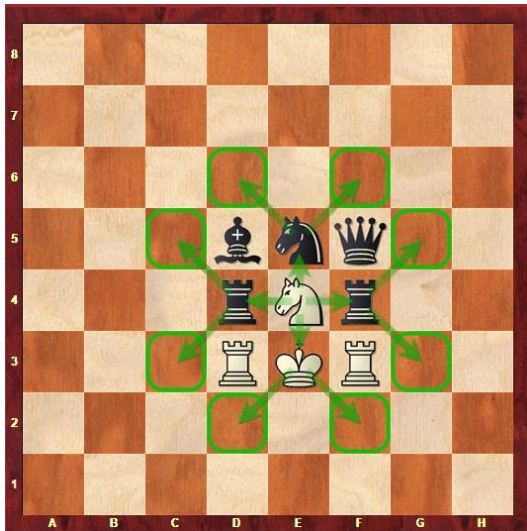
Desde **e4** el caballo tiene 8 jugadas posibles, ya que puede desplazarse a las casillas **d6**, **f6**, **g5**, **g3**, **f2**, **d2**, **c3** y **c5**.

Un caballo situado en el centro de un tablero vacío puede desplazarse a 8 casillas, pero desde una esquina del mismo solo puede desplazarse a 2 casillas.

Observa que el caballo se aleja siempre de la casilla de la que parte, y la casilla a la que llega siempre es de color distinto de aquella de la que parte.



Cuando el caballo ha realizado el desplazamiento en horizontal o vertical, el desplazamiento en diagonal debe alejarle de la casilla de la que partía, y no acercarle. Éste es un error muy frecuente entre los principiantes, por lo que te recomendamos te fijas muy bien las primeras veces que tus alumnos/as muevan el caballo.



Aunque el caballo está rodeado por ocho piezas, tiene las mismas 8 jugadas posibles, ya que el caballo puede saltar sobre piezas del mismo bando y del bando rival.



En esta posición el caballo puede realizar 7 jugadas. Puede ir a **d6**, **f6** y **g3**, pero también a **d2**, **c3** y **c5** aunque haya piezas en su camino, pues el caballo las puede saltar. También puede capturar en **f2** al alfil rival. No puede ir a **g5** porque la casilla está ocupada por una pieza del mismo bando.

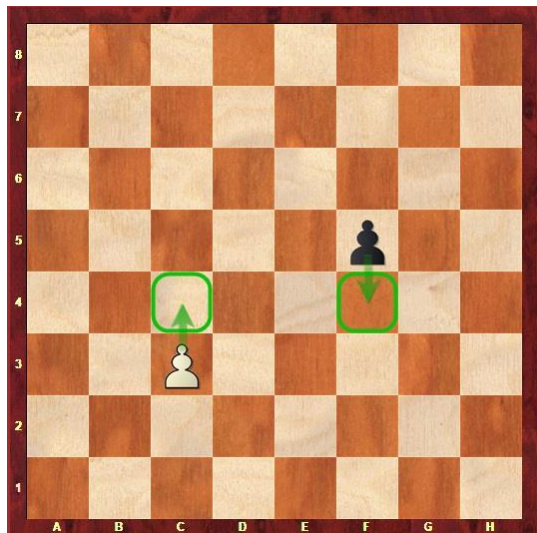


El movimiento de las piezas. El peón.

El peón puede moverse una casilla hacia adelante en la columna en la que se encuentra. Por tanto, el peón nunca puede retroceder.

Cuando un peón se encuentra en su casilla inicial, puede moverse una o dos casillas hacia adelante en la columna en la que se encuentra.

Los peones capturan de manera diferente a como se mueven. El peón no puede capturar una pieza rival situada en la casilla a la que podría mover. Mueven una casilla hacia adelante pero capturan una casilla en diagonal en el sentido de su avance.



Desde **c3** el peón solo puede ir a **c4**.

Desde **f5** el peón solo puede ir a **f4**.

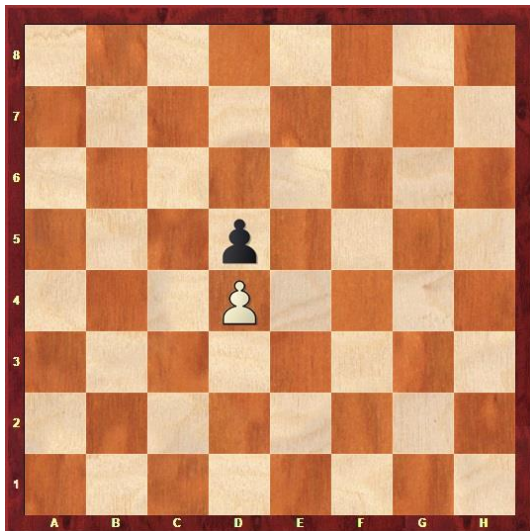
Un peón situado en el centro de un tablero vacío puede desplazarse a 1 casilla.



En los diagramas, por convención, los peones blancos se desplazan hacia arriba y los peones negros, hacia abajo.

En algunos textos el diagrama puede estar girado 180 grados para ver la posición desde el punto de vista de las negras, lo que debe ser debidamente indicado.

Los **peones blancos** se desplazan **hacia arriba** y los **peones negros**, **hacia abajo**.



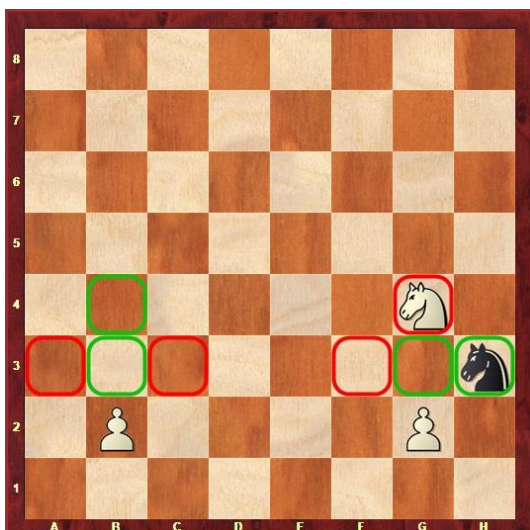
En este diagrama ningún peón puede mover, porque la única casilla a la que pueden mover está ocupada por una pieza rival y no pueden capturarla.



En este diagrama el peón de **d4** no puede avanzar a la casilla **d5**, porque está ocupada por una pieza rival.

Sin embargo, puede capturar tanto al alfil de **c5** como a la torre de **e5**, pues ambas se encuentran una casilla en diagonal en el sentido del avance del peón.

Para poder realizar una captura es necesario que haya una pieza rival en la casilla de captura.



En este diagrama ambos peones se encuentran en su casilla inicial.

El peón de **b2** puede desplazarse a **b3** o a **b4**. No puede capturar en **a3** ni en **c3** porque no hay una pieza rival en esas casillas.

El peón de **g2** puede desplazarse a **g3** y capturar en **h3**. No puede desplazarse a la casilla **g4** porque está ocupada por una pieza de su mismo bando, ni capturar en **f3** porque no hay una pieza rival en esa casilla.



¡Felicidades! Has concluido tu aprendizaje de los movimientos de las piezas de ajedrez. Ya puedes realizar casi todas las dinámicas y actividades de ajedrez educativo.

Sin embargo, nos falta examinar otros tres movimientos, llamados **“Movimientos especiales”**.

Te recomendamos que leas el contenido sobre los movimientos especiales que encontrarás a continuación.

Una vez aprendidos los movimientos de las piezas, puedes realizar casi todas las dinámicas y actividades de ajedrez educativo. ¡Enhorabuena!



Imagen: Tablero realizado en goma EVA y piezas realizadas con tapones de plástico, cartulina y bolígrafo por Gemma S.C., 6 años.