



**FEDERACION DEPORTIVA NACIONAL
AJEDREZ FEDERADO DE CHILE – AJEFECH**

Pers. Jurídica N° 1304148-2 del Instituto Nacional del Deporte
Huérfanos 1055 of. 710, Santiago - CHILE

<http://www.ajefech.cl> Tel +56 2 26991140 email: contacto@ajefech.cl

**FEDERACIÓN DEPORTIVA
NACIONAL AJEDREZ FEDERADO
DE CHILE - AJEFECH**

**CURSO DE CAPACITACION DE
MONITORES**

NIVEL I

FEBRERO DE 2010

FEDERACION DEPORTIVA NACIONAL AJEDREZ FEDERADO DE CHILE
Huérfanos 1055 of. 710 – Santiago – Chile
<http://www.ajefech.cl>





Propósitos Generales de la enseñanza del Ajedrez.....	5
¿Porqué enseñar ajedrez en las escuelas?	6
Unidad I: Elementos del Ajedrez.	8
Temas	8
Objetivos y Actividades propuestas	8
1. Interpretar las ventajas que reporta el estudio y práctica del Ajedrez.	8
2. Describir el tablero de Ajedrez.	8
3. Estimar la ubicación de todas las casillas del tablero, dadas su columna y fila.	9
4. Distinguir los distintos centros del tablero.	9
5. Identificar, por su forma y tamaño, las piezas del ajedrez.	9
6. Distinguir el arreglo inicial de las piezas del ajedrez.	10
7. Aplicar los principios del Sistema Algebraico de Anotación al registro de partidas de ajedrez.	10
8. Caracterizar las propiedades cinéticas de las piezas de ajedrez.	10
9. Efectuar movimientos de capturas al paso y promoción de peones.	11
10. Deducir el valor absoluto de todas las piezas del juego de ajedrez.	11
11. Identificar el jaque como un movimiento de ataque sobre la casilla que ocupa el Rey.	11
12. Caracterizar posiciones en las que se observe jaque a la descubierta.	12
13. Efectuar distintos tipos de enroque.	12
14. Hacer un listado de posiciones típicas en las que se verifiquen la clavada sobre piezas que defienden el Rey.	12
15. Distinguir las fases de la partida de ajedrez.	12
Unidad II: Fundamentos del Final.....	13
Temas	13
Objetivos y Actividades Propuestas	13
1. Explicar los fundamentos del final de partida.	13
2. Calcular el material de piezas mínimo requerido para forzar el jaque mate.	13
3. Describir un modelo de mate.	13
Unidad III: Fundamentos del Medio Juego.	14
Temas	14
Objetivos y Actividades Propuestas	14
1. Caracterizar la fase del Medio Juego.	14
2. Deducir la importancia de la táctica en el desarrollo de la partida de ajedrez.	14
3. Aplicar el conocimiento del valor absoluto de las piezas en los cambios y recambios que se efectúan durante el desarrollo de la partida.	14
4. Describir una combinación.	15
5. Experimentar combinaciones de ataque de mate en las que graviten piezas y peones.	15
6. Reconocer el jaque doble como procedimiento combinatorio en ataques de mate.	15



7.	Aplicar procedimientos combinatorios en la obtención de ventaja material.....	15
8.	Emplear métodos combinatorios de tipo posicional.....	16
9.	Aplicar procedimientos de sacrificio en la resolución de problemas dados.....	16
10.	Señalar las piezas con las que se fuerzan tablas teóricas.....	16
11.	Organizar posiciones en las que pueda forzarse tablas por Rey Ahogado.	16
12.	Interpretar los fundamentos de la defensa en ajedrez.....	16
Unidad IV: Fundamentos de la Apertura.		17
	Temas	17
	Objetivos y Actividades Propuestas	17
1.	Describir la fase de la apertura del juego de ajedrez.	17
2.	Especificar los objetivos fundamentales, para los bandos blanco y negro, en la fase de apertura.....	17
3.	Reconocer los errores típicos cometidos en la apertura.	17
Unidad V: El Reloj de Ajedrez.....		18
	Temas	18
	Objetivo y Actividades Propuestas.....	18
1.	Reconocer el uso e importancia del reloj de ajedrez durante la partida.	18
Unidad VI: El origen del Ajedrez.		19
	Temas	19
	Objetivos y Actividades Propuestas	19
1.	Interpretar algunas hipótesis acerca del origen del ajedrez.	19
Unidad VII: Organización Ajedrecística.....		20
	Temas	20
	Objetivos y Actividades Propuestas	20
1.	Describir la influencia de los campeones mundiales en el desarrollo del ajedrez. 20	
2.	Comprender el funcionamiento global de la Federación Internacional.....	20
3.	Reconocer los distintos tipos de competencias ajedrecísticas y describir su funcionamiento.	20



Propósitos Generales de la enseñanza del Ajedrez

1. Desarrollar en el individuo una actitud favorable hacia el ajedrez que permita apreciarlo como elemento generador de cultura
2. Desarrollar en el individuo su potencial intelectual a partir del estímulo de la esfera cognitiva.
3. Garantizar al individuo la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas básicas necesarias para la incorporación a la vida activa.
4. Permitir al individuo establecer vínculos (transferencias), entre los conocimientos y experiencias ajedrecísticas y la vida cotidiana, individual y social.
5. Favorecer la asimilación de las características del ajedrez que contribuyan con el armonioso desarrollo intelectual, moral y ético de la personalidad y que propicien su autonomía cognitiva y capacidad de razonamiento.
6. Priorizar la resolución de problemas. El aprendizaje orientado a la resolución de problemas les brinda la oportunidad de analizar, evaluar y proponer alternativas de solución a situaciones de la vida diaria.
7. Contribuir a la elevación de la autoestima.
8. Favorecer el desarrollo del lenguaje ajedrecístico y su habilidad para la argumentación.
9. Rescatar, para su uso pedagógico, el aspecto lúdico de esta disciplina.
10. Tomar en cuenta y de manera equilibrada, las diferencias individuales. Las distintas teorías psicológicas y las realidades concretas del aula sugieren la imposibilidad de catalogar a los individuos de manera uniforme.



¿Porqué enseñar ajedrez en las escuelas?

Porque el ajedrez:

1. Es **cultura**. Una actividad lúdica de origen milenario; distribuída por todos los países del mundo y que encierra un cuerpo de conocimientos y experiencias que es patrimonio de la humanidad.
2. Tiene una **base matemática**. La matemática es el instrumento y lenguaje de la ciencia, la técnica y del pensamiento organizado.
3. Estimula el desarrollo de **habilidades cognitivas** tales como: atención, memoria, inteligencia y análisis; capacidades fundamentales en la evolución ulterior del individuo.
4. Permite **transferencias** a situaciones de la vida diaria.
5. Da una pauta **ética** en el momento propicio para la adquisición de valores morales.
6. Estimula la **autoestima**, la sana competitividad y el trabajo en equipo.
7. Invita al **estudio, preparación** y **autoevaluación** permanente como vía al logro y el perfeccionamiento individual.
8. Puede ser utilizado como elemento estructurador del **tiempo libre** del estudiante.
9. Proporciona placer en su estudio y práctica.
10. Contribuye, debido a sus múltiples virtudes, a la formación de **mejores ciudadanos**.



CURSO DE CAPACITACION NIVEL I

Unidades:

I.- Elementos del Ajedrez.

II.- Fundamentos del Final.

III.- Fundamentos del Medio Juego.

IV.- Fundamentos de la Apertura.

V.- El Reloj de Ajedrez.

VI.- Origen del Ajedrez

VII.- Organización Ajedrecística Internacional



Unidad I: Elementos del Ajedrez.

Temas

- Utilidad del Estudio del Ajedrez.
- El tablero de Ajedrez.
- Ubicación de las casillas.
- Los centros del Tablero.
- Características de las piezas de Ajedrez.
- Disposición inicial de las piezas de Ajedrez.
- El sistema de notación Algebraico.
- Movimiento de las piezas.
- El peón al paso.
- Coronación.
- Valor Absoluto de las piezas.
- El jaque al Rey.
- El jaque a la descubierta.
- El enroque.
- La clavada.
- Fases de la partida de ajedrez

Objetivos y Actividades propuestas

1. Interpretar las ventajas que reporta el estudio y práctica del Ajedrez.

Proporcionar información bibliográfica referida al tema del ajedrez y la educación; las ventajas que reportan su estudio y practica sistemática; la influencia de esta actividad en la esfera cognitiva del niño y la importancia de su masificación en el medio escolar.

Informar sobre trabajos de investigación que confirman que el estudio sistemático del ajedrez estimula áreas cognitivas tales como: inteligencia, memoria, capacidad de análisis y de síntesis, cálculo concreto, concentración, etc. Mejora la autoestima, el sentido de la ética, la responsabilidad y la puntualidad.

2. Describir el tablero de Ajedrez.

Suministrar a los alumnos información bibliográfica referida al tablero de ajedrez y sus características.



Informar que la casilla es la unidad básica del tablero, que esta establece líneas diferentes (filas, columnas y diagonales) y que son 64 (32 blancas y 32 negras).

Mostrar la posición correcta del tablero para el inicio del juego en función de lo establecido en el Reglamento Oficial FIDE.

3. Estimar la ubicación de todas las casillas del tablero, dadas su columna y fila.

Informar sobre la importancia del conocimiento y aplicación del Sistema de Notación Algebraico en el registro y transmisión de la información ajedrecística.

Identificar con letras y números todas las columnas y filas en un tablero mural.

Reconocer el tablero como un sistema matricial o de coordenadas donde la ubicación o posición de una casilla está dada por la coincidencia del par cartesiano correspondiente (columna y fila; x,y respectivamente).

4. Distinguir los distintos centros del tablero.

Pedir a los alumnos que observen atentamente el tablero de ajedrez y distingan los distintos centros que lo configuran. Mostrar a los alumnos las distintas líneas que configuran el centro, sus casillas y ubicación.

Proporcionar a los alumnos diagramas para que estos señalen y coloreen las casillas, los límites, las diagonales y zonas ocupadas por los distintos centros del tablero.

Solicitar a los alumnos que discutan acerca del concepto de centro y establezcan conclusiones propias.

Orientar una discusión acerca de la importancia del centro del tablero en tanto zona fundamental del desarrollo de la partida de ajedrez.

5. Identificar, por su forma y tamaño, las piezas del ajedrez.

Suministrar información respecto a las piezas del juego de ajedrez: sus características físicas generales (tamaño, forma, etc), sus nombres y símbolos respectivos, según lo establecido en el reglamento oficial FIDE.

Organizar a los alumnos en grupos de dos. Entregarles juegos de piezas completos para que los observen, manipulen e identifiquen.



Informar sobre la clasificación de las figuras del ajedrez en piezas y peones. Las piezas a su vez, en mayores o pesadas (Rey, Dama y Torres) y menores o ligeras (Alfiles y Caballos).

Distinguir las piezas “blancas” o ejercito blanco y “negras” o ejercito negro. Pedir a los alumnos que las cuenten y comparen. Insistir en que los grupos de piezas de ambos bandos son iguales en número y fuerza.

6. Distinguir el arreglo inicial de las piezas del ajedrez.

Proporcionar gráficos sobre la organización inicial de las piezas y peones sobre el tablero, según lo establecido en el reglamento FIDE.

Explicar el porque de tal distribución y su relación con las características generales del despliegue de fuerzas en la fase de la apertura del juego.

Informar sobre dos reglas fundamentales en el desplazamiento de las piezas de ajedrez: la primera “pieza tocada es pieza jugada” y la segunda “ajuste”, “compongo” o “arreglo”, aplicadas a situaciones de contacto o desarreglo accidental de posiciones sobre el tablero.

Recordar a los alumnos la importancia de conocer y aplicar, estrictamente, lo estipulado en el Reglamento Oficial respecto a la conducción de la partida de ajedrez.

7. Aplicar los principios del Sistema Algebraico de Anotación al registro de partidas de ajedrez.

Mostrar sobre el tablero mural el procedimiento de estimación de la ubicación de una pieza o peon dados. Para ello, recordara lo aprendido sobre la ubicación de casillas en el tablero de ajedrez. Poner ejercicios al respecto.

Proporcionar información acerca de los signos y símbolos más utilizados en el registro de información de partidas.

8. Caracterizar las propiedades cinéticas de las piezas de ajedrez.

Proporcionar información referida al movimiento de cada pieza, sus características particulares y propiedades de ataque y captura aplicadas a piezas enemigas.

Mostrar, en el tablero mural, los movimientos de torre, alfil, dama, rey, peon y caballo, en concordancia a lo estudiado sobre columna, fila y diagonal respectivamente.

Explicar en que consiste el procedimiento de captura de piezas enemigas y como se aplica con cada una de las figuras que están sobre el tablero.



Proponer ejercicios de desplazamiento y captura de piezas sobre el tablero y pedir a los alumnos que, en posiciones dadas, identifiquen la trayectoria más corta para la captura de una o varias piezas enemigas.

9. Efectuar movimientos de capturas al paso y promoción de peones.

Proporcionar a los alumnos ejemplos de la práctica magistral que ilustren la captura al paso y la coronación.

Pedir a los alumnos que discutan el término “peón al paso” y que ajusten su ejecución a lo establecido en el reglamento FIDE.

Mostrar el procedimiento de promoción de peones. Recordar que estos solo pueden ser cambiados por dama, torre, alfil o caballo; nunca por rey u otro peón.

Leer a los alumnos lo establecido por el reglamento oficial FIDE.

10. Deducir el valor absoluto de todas las piezas del juego de ajedrez.

Suministrar información acerca de la valoración de las piezas de ajedrez. Explicar los criterios empleados en la asignación de tales valores al utilizar el peón como unidad-patrón.

Informar que generalmente son considerados valores absolutos de las piezas los siguientes: peón=1 ; caballo=3; alfil=3,5; torre=5 ; Dama=9,5 y el Rey no posee valor numérico fijo.

Indicar que los valores mencionados están referidos a las piezas en su posición inicial, antes del inicio del juego y que estas varían su valor en función de la posición y función que cumplen en un momento dado de la partida.

11. Identificar el jaque como un movimiento de ataque sobre la casilla que ocupa el Rey.

Presentar a los alumnos, sobre un tablero mural, ejemplos de ejecución de jaques.

Mostrar a los alumnos partidas seleccionadas de la práctica magistral donde se ilustre el tema estudiado.

Informar a los alumnos que el Rey puede escapar al jaque mediante cualquiera de los siguientes métodos: (1) Capturando la pieza enemiga; (2) Interponiendo una pieza propia entre la pieza que ejerce el jaque y el rey propio, y (3) desplazándose a una casilla vecina que no esté jaqueada.



12. Caracterizar posiciones en las que se observe jaque a la descubierta.

Suministrar información respecto al jaque a la descubierta: concepto, condiciones posicionales en el cual se realiza, ejemplos, etc. Dar énfasis en el conocimiento y aplicación del concepto estudiado como recurso táctico a emplear en ataques al Rey.

Presentar partidas magistrales que ilustren el tema estudiado.

Pedir a los alumnos que identifiquen, dada una serie de posiciones sobre el tablero mural, todas aquellas que evidencien jaque a la descubierta.

Orientar una discusión acerca de la utilización del jaque a la descubierta como recurso de ataque.

13. Efectuar distintos tipos de enroque.

Elaborar un esquema con las características básicas de los distintos tipos de Enroque.

Distinguir, a través de ejemplos, las cuatro situaciones en las que el enroque está temporalmente impedido.

Mostrar sobre el tablero mural los movimientos de enroque corto y enroque largo. Indicar en qué tipo de situaciones el movimiento es ilegal o está temporalmente impedido.

14. Hacer un listado de posiciones típicas en las que se verifiquen la clavada sobre piezas que defienden el Rey.

Formular, por escrito, el concepto de clavada.

Elaborar un listado de posiciones típicas en las que se observa una clavada del rey contrario.

15. Distinguir las fases de la partida de ajedrez.

Observar, describir y comparar partidas jugadas por grandes maestros en donde se evidencie claramente el desarrollo de las distintas fases.

Diferenciar, en un resumen escrito, las distintas fases del juego.

Solicitar a los alumnos que comenten el desarrollo de una partida elegida por ellos mismos.



Unidad II: Fundamentos del Final.

Temas

- Principios fundamentales del Final.
- El Jaque Mate.
- Los modelos de Mate.

Objetivos y Actividades Propuestas

1. Explicar los fundamentos del final de partida.

Identificar los principios básicos que rigen el final de partida.

Agrupar finales de acuerdo al tipo de figuras presentes.

Explicar qué es la oposición y cómo se mantiene en posiciones dadas. Así mismo, describir la regla del cuadrado.

Proponer a los alumnos problemas de ejercitación de finales sencillos.

2. Calcular el material de piezas mínimo requerido para forzar el jaque mate.

Detectar, dada una serie de posiciones sobre el tablero aquellas que reúnan condiciones inmediatas para la ejecución del mate.

Señalar el número mínimo de efectivos con los cuales se puede forzar Jaque Mate.

Reproducir modelos simples de mate contra rey solo.

3. Describir un modelo de mate.

Proveer a los alumnos información acerca de los métodos empleados en la ejecución del mate. Hacer énfasis en los modelos respectivos informando que existen cerca de 30 combinaciones simples de mate que han sido tomadas como modelos en la práctica pedagógica.

Siministrar ejemplos de la práctica magistral en donde se evidencie la aplicación de los modelos estudiados.

Proporcionar a los alumnos posiciones seleccionadas paa la aplicación de los referidos modelos.



Unidad III: Fundamentos del Medio Juego.

Temas

- El medio Juego.
- La táctica.
- El cambio de piezas: la calidad
- La combinación.
- La combinación de Mate.
- El jaque Doble.
- La combinación para ganar material.
- Combinaciones posicionales.
- El sacrificio.
- La partida Tablas.

Objetivos y Actividades Propuestas

1. Caracterizar la fase del Medio Juego.

Suministrar información referida a los fundamentos del Medio Juego en particular, el ataque como método de conducción de la partida.

Proporcionar diagramas correspondientes a la práctica magistral que ilustren el tema del ataque o la defensa en la realización del medio juego.

2. Deducir la importancia de la táctica en el desarrollo de la partida de ajedrez.

Pedir a los alumnos que busquen información acerca de la táctica: concepto, principios generales, importancia y ejemplos de aplicación en el desarrollo de partidas de grandes maestros.

Suministrar partidas seleccionadas de la práctica de grandes maestros tales como: Morphy, Anderssen, Keres y Tahl, entre otros, en los que se ilustre la aplicación de conceptos tácticos.

3. Aplicar el conocimiento del valor absoluto de las piezas en los cambios y recambios que se efectúan durante el desarrollo de la partida.



Formular, por escrito, el concepto de “calidad”.

Administrar ejemplos de cambios de piezas de diferentes valores absolutos.

Reporducir partidas de grandes maestros en donde se evidencien procedimientos de cambios iguales y/o desiguales de piezas.

4. Describir una combinación.

Describir las características generales de una combinación.

Pedir a los alumnos que seleccionen, a partir de modelos magistrales, partidas en las que se ejecuten combinaciones. Solicitar que las observen, comparen y reproduzcan en la búsqueda de las características comunes de los métodos tácticos empleados en ellas.

5. Experimentar combinaciones de ataque de mate en las que graviten piezas y peones.

Hacer un listado de al menos diez posiciones en donde se evidencie el ataque de mate por métodos combinatorios.

Mostrar el procedimiento de resolución de problemas del tipo “juegan blancas/negras y dan mate”. Proponer ejercicios en que los alumnos descubran el proceso de solución.

6. Reconocer el jaque doble como procedimiento combinatorio en ataques de mate.

Mostrar en un tablero mural el procedimiento de ejecución de jaques dobles sobre el rey durante el desarrollo de un ataque dado. Señalar las consecuencias derivadas de la aplicación de este método táctico.

Elaborar un listado de una serie de posiciones en las que se observe la aplicación del jaque doble.

7. Aplicar procedimientos combinatorios en la obtención de ventaja material.

Reporducir partidas de grandes maestros en donde se observe la obtención de ventaja material por aplicación de procedimientos combinatorios.

Resolver problemas específicos del tema estudiado.



8. Emplear métodos combinatorios de tipo posicional.

Formular el concepto de combinación posicional.

Reproducir partidas en las que se efectúen combinaciones de este tipo.

Proponer la resolución de ejercicios de combinación posicional.

9. Aplicar procedimientos de sacrificio en la resolución de problemas dados.

Demostrar en un tablero mural la técnica combinatoria de sacrificio a ser aplicada en la solución de posiciones dadas.

Resolver posiciones con aplicación de combinaciones de sacrificio del tipo “juegan blancas/negras y ganan”.

10. Señalar las piezas con las que se fuerzan tablas teóricas.

Buscar información sobre las tablas teóricas: su definición y condiciones según lo establecido en el Reglamento Oficial FIDE.

Reconocer, en una composición escrita, las distintas situaciones posicionales en las que una partida se declara tablas por aplicación del Reglamento Oficial.

11. Organizar posiciones en las que pueda forzarse tablas por Rey Ahogado.

Indicar las condiciones que debe reunir una posición para verificar tablas por Rey Ahogado.

Identificar, dada una serie de posiciones de tablas, aquellas que corresponden a Rey Ahogado.

Mostrar ejemplos en los cuales un bando logra tablas gracias a la aplicación del concepto del Rey Ahogado.

12. Interpretar los fundamentos de la defensa en ajedrez.

Informar a los alumnos que entre los principios defensivos utilizados en el ajedrez, se cuentan: (1) La defensa en una reacción ante una(s) jugada(s) dada(s); por tanto requiere de la observación, descripción y valoración de la posición; (2) deberán evitarse posiciones restringidas; al valorar la posición deberá verificarse hasta qué momento puede haber resistencia; (3) atender al centro en la formulación de un plan defensivo; (4) la defensa debe ser económica, etc.



Unidad IV: Fundamentos de la Apertura.

Temas

- Principios de la Apertura.
- Objetivos estratégicos en la apertura.
- Errores típicos en la apertura.

Objetivos y Actividades Propuestas

1. Describir la fase de la apertura del juego de ajedrez.

Clasificar a las aperturas de acuerdo a criterios propios. Expandir esta clasificación al concepto de aperturas abiertas, cerradas, semi abiertas y semi cerradas.

Señalar en un esquema los principios generales del planteo, referido a espacio, tiempo, centro y desarrollo.

Describir el patrón de desarrollo de una apertura, de preferencia la Apertura Ruy López o bien la Apertura Italiana.

2. Especificar los objetivos fundamentales, para los bandos blanco y negro, en la fase de apertura.

Discutir acerca de la lucha por el control del centro y el desarrollo rápido de las fuerzas como principios estratégicos básicos a cumplir en la fase de apertura.

Reconocer, en un resumen escrito, que la lucha por el centro caracteriza la fase de apertura.

3. Reconocer los errores típicos cometidos en la apertura.

Identificar los errores más comunes cometidos por los principiantes en esta fase del juego y sus consecuencias.

Reproducir partidas seleccionadas de la práctica magistral en las que se evidencie la realización de errores en la fase de apertura: Las jugadas erróneas se identifican con los signos (?),(?!) y (??)



Unidad V: El Reloj de Ajedrez

Temas

- El reloj de Ajedrez.

Objetivo y Actividades Propuestas

- 1. Reconocer el uso e importancia del reloj de ajedrez durante la partida.**

Proporcionar información acerca del reloj de ajedrez, su origen, evolución importancia y uso correcto durante el desarrollo de una partida.

Hacer referencias a artículos del reglamento FIDE acerca del uso del reloj.

Identificar los elementos estructurales del reloj y realizar un dibujo correspondiente.



Unidad VI: El origen del Ajedrez.

Temas

- El origen del Ajedrez.

Objetivos y Actividades Propuestas

1. Interpretar algunas hipótesis acerca del origen del ajedrez.

Mostrar sobre un mapamundi las probables rutas de distribución del ajedrez desde el Asia Central hasta Oriente y el Occidente.

Presentar a los alumnos un esquema cronológico referido a los periodos históricos del ajedrez, desde su origen probable hasta nuestros días.

Comentar las principales leyendas acerca del origen del ajedrez; la historia de los granos de trigo.



Unidad VII: Organización Ajedrecística.

Temas

- Los campeones Mundiales de Ajedrez.
- La Federación Internacional FIDE.
- Organización de Competencias de Ajedrez.

Objetivos y Actividades Propuestas

1. Describir la influencia de los campeones mundiales en el desarrollo del ajedrez.

Mencionar y estudiar brevemente a los campeones mundiales de ajedrez desde el siglo XV hasta nuestros días.

Relacionar a cada campeón mundial con su influencia en el desarrollo del ajedrez.

2. Comprender el funcionamiento global de la Federación Internacional.

Describir la importancia de la existencia de la organización internacional de ajedrez, FIDE.

Comentar el desarrollo de los principales campeonatos organizados por FIDE.

3. Reconocer los distintos tipos de competencias ajedrecísticas y describir su funcionamiento.

Realizar entre los alumnos competencias en los distintos formatos existentes: Round Robin, sistema suizo, por equipos.