

— APRENDE A —

# Jugar y Anotar Ajedrez

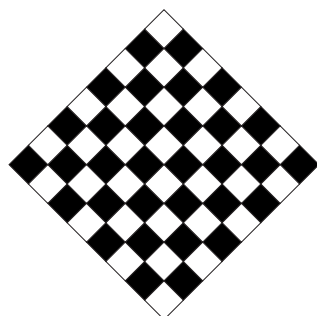
by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield  
(*por Dr. Jeanne Cairns Sinquefield*)

Translated by GM Alejandro Ramírez  
*Traducido por el GM Alejandro Ramírez*

Puedes jugar al ajedrez sin saber leerlo o anotarlo. Aprendí a jugar en el porche trasero con mi abuelo. Ni él ni yo sabíamos que existen los libros de ajedrez, o que necesitas anotar tus movimientos. Simplemente jugábamos.

Recientemente decidí que necesitaba aprender a leer y anotar. No me gustó el material disponible para aprender a leer y anotar ajedrez: era demasiado complejo y todo estaba basado en la lectura. Este libro combina la lectura, hablar, anotar y mover las piezas físicamente. Se rompe el conocimiento necesario en bloques simples: a) nombres de las piezas b) ubicaciones o nombres de casillas, c) tipos de escritura d) combinar a-c en el juego con la lectura y la escritura. Si puedo aprender a leer y anotar a mi edad (más de 70) cualquiera puede.

**Jeanne Cairns Sinquefield**  
Cofundadora de la Saint Louis Chess Club



## **Expresiones de gratitud**

Este proyecto contó con la ayuda de muchas personas, incluido el personal del Saint Louis Chess Club y el World Chess Hall of Fame, y jugadores de ajedrez desde grandes maestros hasta principiantes. Un agradecimiento especial a mi nieto Logan que me enseñó sobre el tablero de ajedrez y sus casillas, y mi esposo Rex, quien piensa que todos deben jugar al ajedrez.

---

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield  
Version 10.

All rights reserved. No portion of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, mechanical, electronic, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

Published & distributed by the  
World Chess Hall of Fame  
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108  
worldchesshof.org

ISBN: 979-8-9915806-2-5

# Muchos jugadores de ajedrez no pueden leer ni anotar ajedrez..

Es una barrera para mejorar en el juego. Pero, no es difícil de aprender. Los cuatro pasos para aprender son a) Letras de las piezas de ajedrez b) Ubicaciones (o coordenadas) del tablero de ajedrez c) Jugadas especiales del ajedrez d) Combinar a-c para Anotar y Leer Jugadas.

## # EJERCICIOS!!

### Las piezas de ajedrez tienen Nombres y Letras



Rey (**R**)

Dama (**D**)

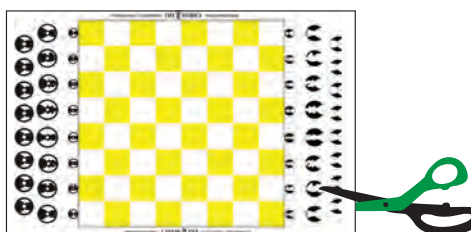
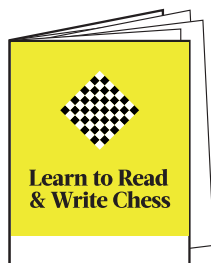
Torre (**T**)

Alfil (**A**)

Caballo (**C**)

#### Imagen 1.

- (1) **ANOTA** el nombre y la letra de cada pieza (No hay letras para el peón).
- (2) **SACA** el tablero de ajedrez de papel (en el centro).
- (3) **ANOTA** la letra (R, D, T, A o C) para cada pieza de ajedrez.
- (4) **CORTA** las piezas individuales de ajedrez. Pueden ser pegadas a chapas de botella, etc.

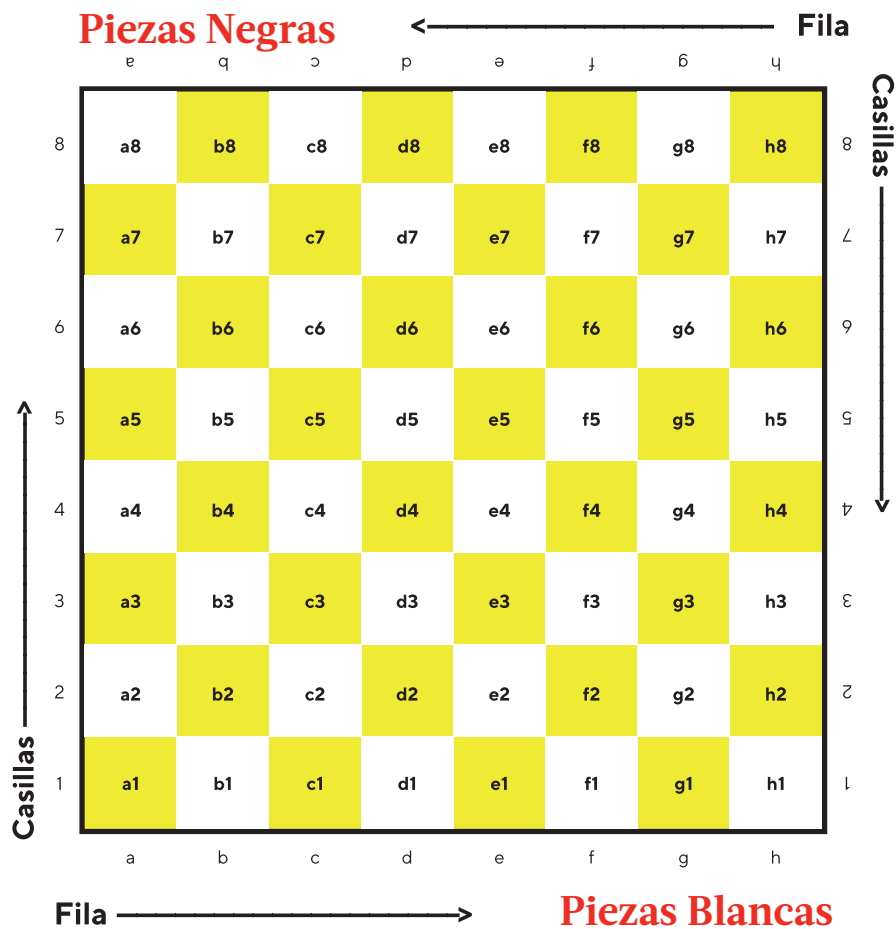


## Los Tableros de Ajedrez tienen columnas, filas y casillas.

Las columnas son: a, b, c, d, e, f, g, h. Las filas son: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Son 8 columnas con 8 filas y 64 casillas. Una casilla es representada con su columna y fila. Por ejemplo, a1 o h7:

Imagen 2. Diagrama del tablero con Columnas, Filas y nombres de Casillas.



(5) **ANOTA** las letras de las Columnas y los números de las Filas en tu tablero de ajedrez de papel. Columnas a,b,c,d,e,f,g,h; Filas 1,2,3,4,5,6,7,8.

Verifica con la Im. 2.

(6) **ANOTA** cada casilla en el tablero de ajedrez de papel (todas las 64). a1, a2, hasta h8. Revisa con la Im. 2.

(7) **SEÑALA** a cada casilla. **DI** su nombre, por ejemplo f6.

(8) **COLOCA** 5 piezas sobre el tablero. **DI** su letra y casilla, por ejemplo Ta1.

**(9) COLOCA** Posiciones sobre el Tablero. Posiciones tienen letras de piezas (Excepto peones) y ubicaciones. Los peones solo tienen ubicaciones. Por ejemplo, el Rey en e6 es Re6, peón en g2 es g2.

**9a COLOCA** y **DI** las posiciones en el tablero de ajedrez y **ANOTA** sus posiciones.

Blancas: Ta1,Cb1,Ac1, Dd1,Re1,Af1,Cg1,Th1

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Peones Blancos: a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Negras: Ta8,Cb8,Ac8,De7,Re8,Cd7,Th8

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Peones Negros: a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Verifica con la imagen 3a.

**9b COLOCA** y **DI** las posiciones en el tablero de ajedrez y **ANOTA** sus posiciones.

Blancas: Ta1,Cc3,Dd2,Re1,Af1,Cg1,Th1

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Peones Blancos: a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Negras: Ta8,Cb8,Ac8,De7,Re8,Cd7,Th8

**ANOTA** \_\_\_\_\_

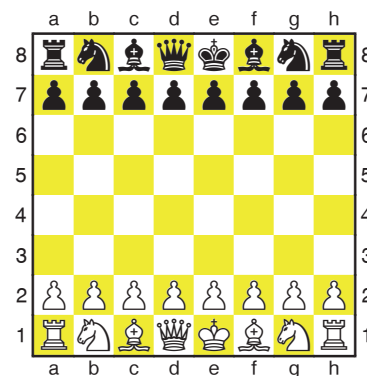
Peones Negros : a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

**ANOTA** \_\_\_\_\_

Verifica con la imagen 3b.

Imagen 3a.

Posición Inicial

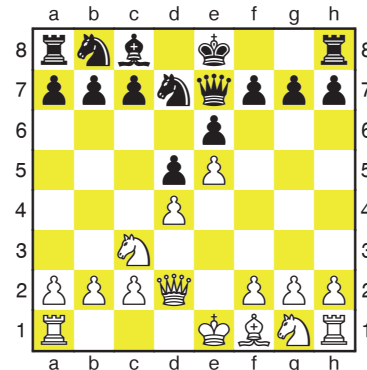


**CONSEJOS ÚTILES:**

La Dama siempre va en la casilla de su propio color.

La Torre a la derecha siempre en casilla blanca.

Imagen 3b.



## Jugadas Especiales

Las jugadas de ajedrez tienen un orden fijo, ve la imagen 4. Las jugadas de ajedrez utilizan las Letras de las Piezas (imagen 1), su ubicación (Imagen 2), símbolos especiales y notación (imagen 4).

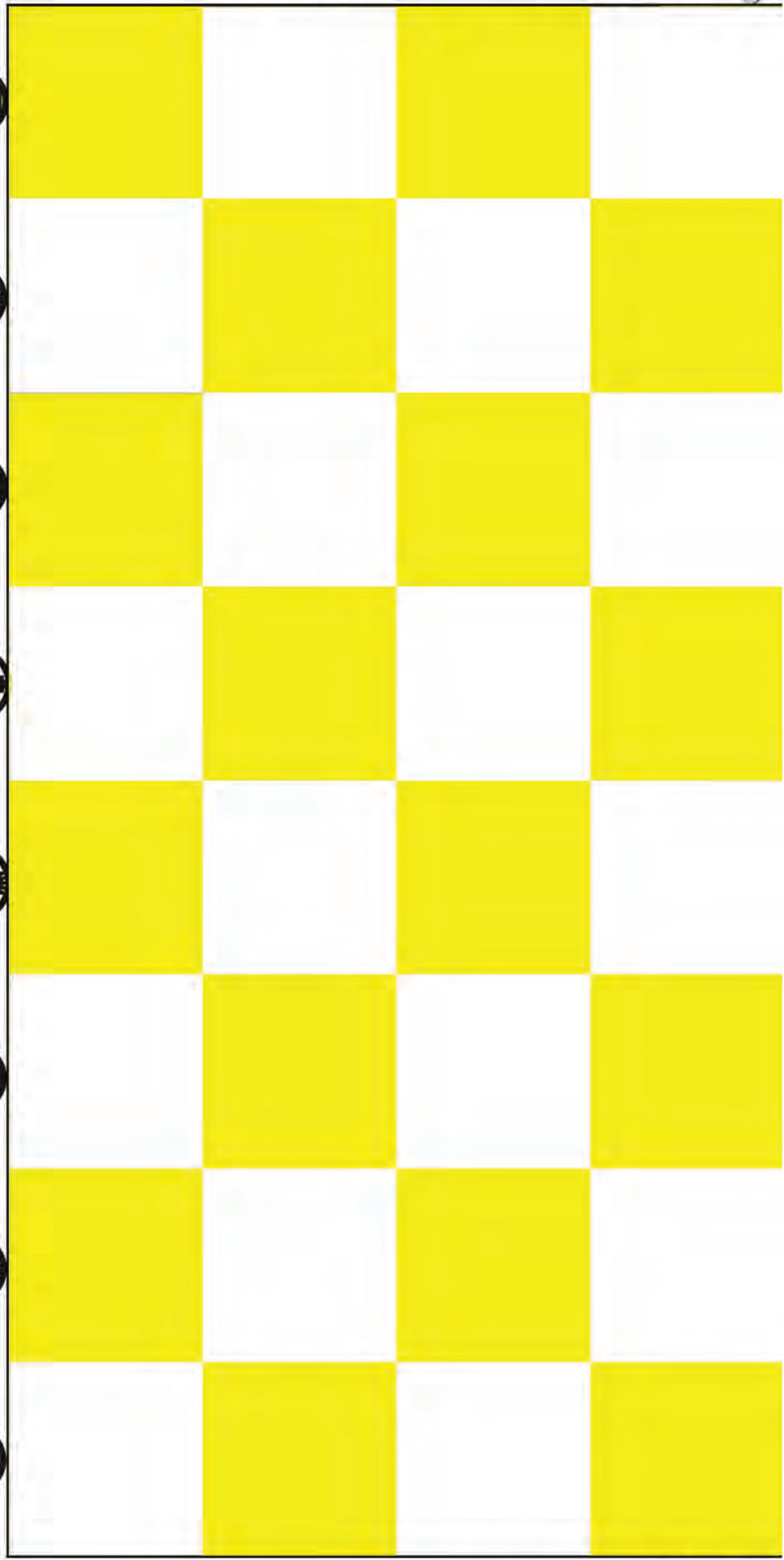
Figura 4. Orden de notación para las jugadas de ajedrez

SIMBOLOS	NOMBRE de la JUGADA	NOTAS
	<b>Letra de la Pieza</b>	<b>Necesario</b> para R, D, T, A, o C (pero no el peón).
	<b>Ubicación inicial</b>	En caso de que el mismo tipo de pieza pueda ir a la misma casilla.
<b>x</b>	<b>Captura</b>	ej. Cxa5, el Caballo captura en la ubicación a5 o dx e7.
	<b>Casilla final</b>	<b>Necesario</b> ej. d5 (peón) o Tf5, casilla final es Torre f5.
<b>ep</b>	<b>Tomar al paso</b>	ej. gxf6 ap, peón en la columna g toma f.
<b>=</b>	<b>Promoción de un peón</b>	ej. e8=D, el peón va a e8 y se convierte en Dama.
<b>+</b>	<b>Jaque</b>	ej. Ah3+, El Alfil va a h3, y pone el rey en jaque.
<b># or ++</b>	<b>Jaque mate</b>	ej. De7#, la Dama va a e7 y da jaque mate.
JUGADAS ESPECIALES		ver Imagen 9.
<b>0-0</b>	<b>Enroque corto</b>	Blancas: Rg1, Th1f1      Negras: Rg8, Th8f8
<b>0-0-0</b>	<b>Enroque largo</b>	Blancas: Rc1, Ta1d1      Negras: Rc8, Ta8d8

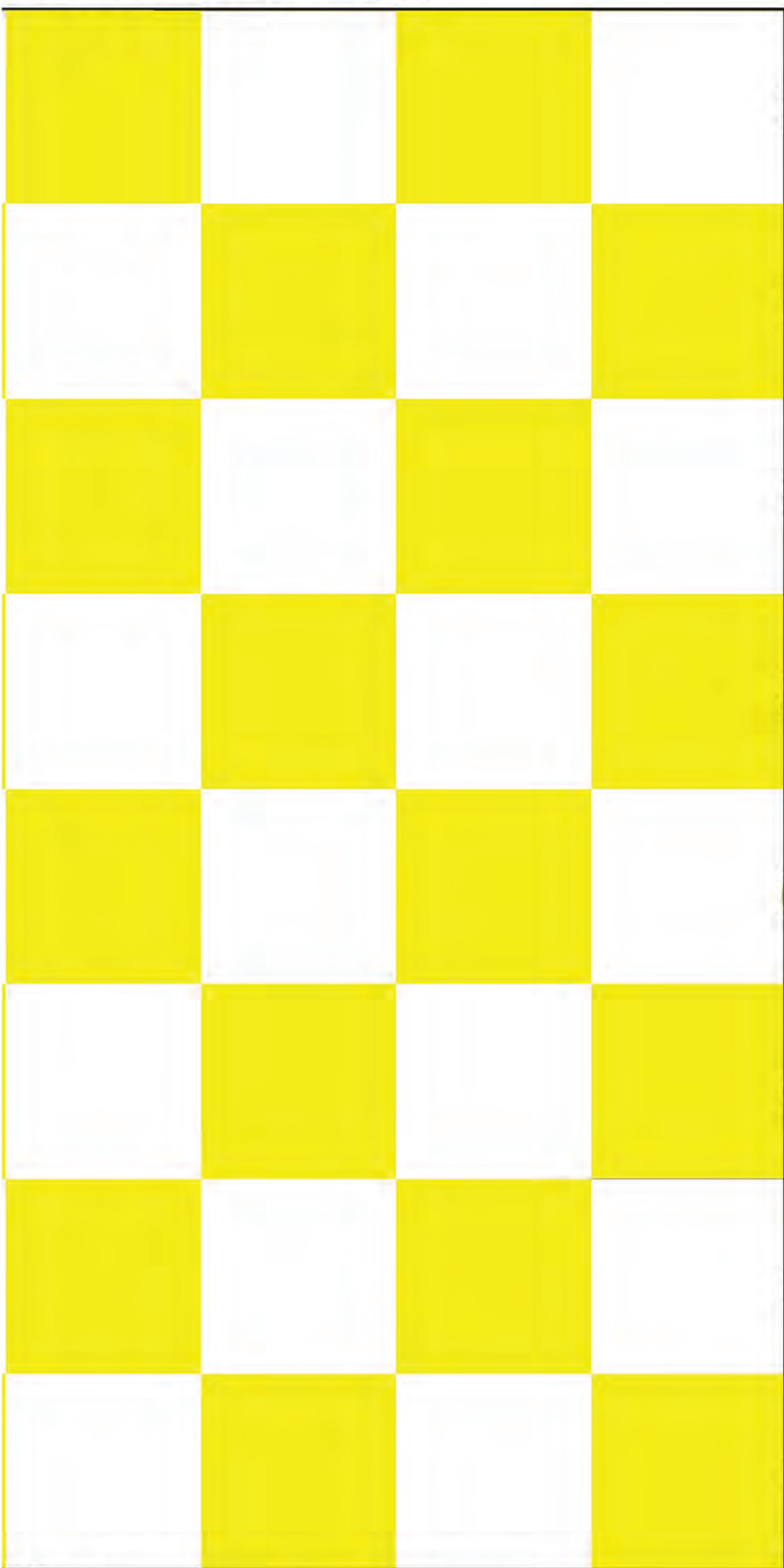
**(10) EMPIEZA** a hacer jugadas en el tablero de ajedrez de papel **PRONUNCIACIÓN** los ejemplos. Regla sencilla: El orden de la notación es la misma a las palabras habladas. Ubicaciones iniciales posibles se dan en paréntesis ().

EJEMPLOS COMUNES DE JUGADAS DE AJEDREZ:	
<b>a4</b> El peón va a la casilla a4 (ej. saliendo de a2)	<b>Cg f2</b> El Caballo va a la casilla f2
<b>g6</b> El peón va a la casilla g6 (ej. saliendo de g5)	<b>o C4 f3</b> pero hay dos caballos que pueden ir a f3
<b>Ad2</b> El Alfil va a la casilla d2 (ej. saliendo de c1)	<b>g x f5</b> El peón toma en la casilla f5 (se usa el nombre de la columna del peón para la captura).
<b>Ce3</b> El Caballo va a la casilla e3 (ej. saliendo de g2)	<b>e8=D</b> El peón se convierte en Dama en la casilla e8, saliendo de e7. Ve imagen 7.
<b>Cx f2</b> El Caballo toma en la casilla f2 (ej. saliendo de g4)	<b>Ah3+</b> El Alfil va a la casilla h3 y da jaque.
<b>dx e7</b> El peón toma en la casilla e7 (ej. saliendo de d6)	<b>Dc2#</b> La Dama va a la casilla c2 y da jaque mate.

SACAR EL TABLERO DE AJEDREZ DE PAPEL







— SACAR EL TABLERO DE AJEDREZ DE PAPEL —

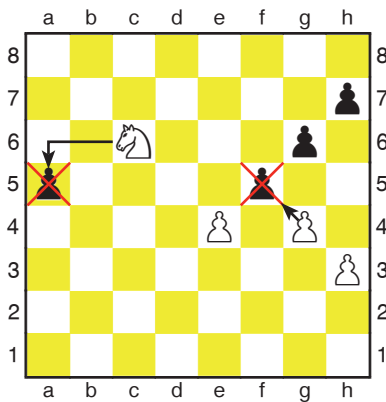
**(11) COLOCA, PRONUNCIA, y JUEGA** en el tablero de ajedrez de papel.

**(12) ANOTA** en las líneas debajo de las imágenes 5-9.

**Imágenes 5-9. Ejemplos de jugadas especiales sobre el tablero.**

**5. Captura x Peón x**

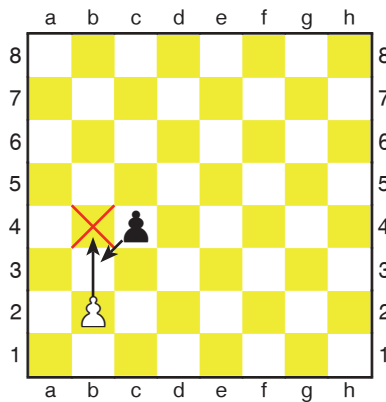
Cxa5, gxf5 (pon atención que dos peones pueden capturar en f5).



**ANOTA** \_\_\_\_\_

**6. Al paso ap**

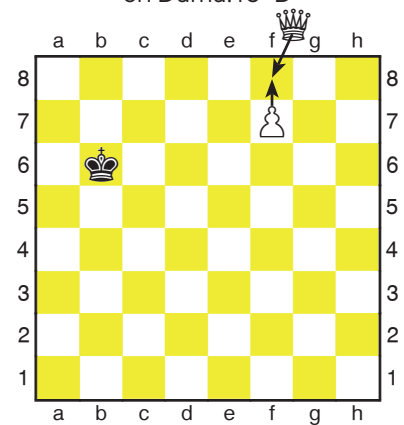
Blancas mueven b4, las Negras responden con la captura cxb3 ap.



**ANOTA** \_\_\_\_\_

**7. Promoción de peón =**

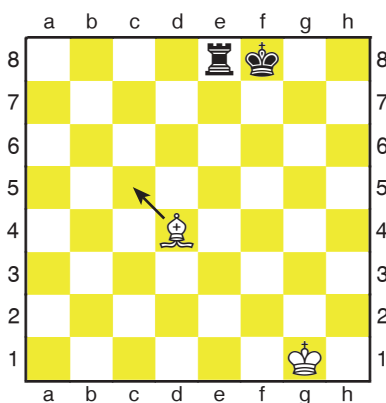
El peón avanza a f8 y se convierte en Dama: f8=D



**ANOTA** \_\_\_\_\_

**8a. Jaque +**

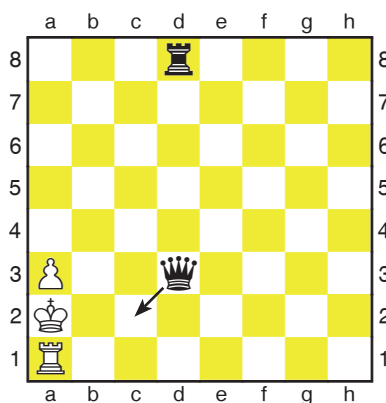
Ac5+



**ANOTA** \_\_\_\_\_

**8b. Jaque mate #**

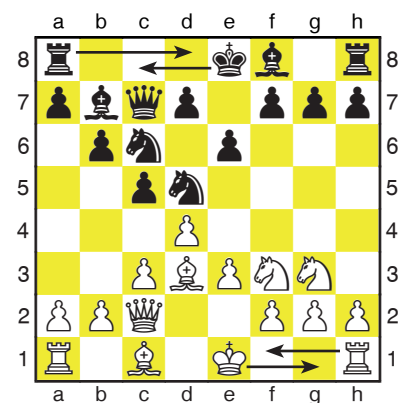
Dc2#



**ANOTA** \_\_\_\_\_

**9. Enroque**

Largo: 0-0-0 Corto: 0-0



**ANOTA** \_\_\_\_\_

## Escribir y leer movimientos de ajedrez

Hora de jugar un juego usando notación escrita (movimientos).

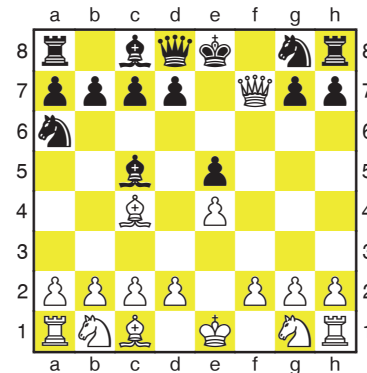
- (13) REPRODUCE** la siguiente partida en tu tablero de ajedrez de papel.  
**USA** la posición inicial, que es la imagen 3a. Verifica con la imagen 11.

Imagen 10.

### Mate al Pastor

	Blancas	Negras
1.	e4	e5
2.	Ac4	Ac5
3.	Dh5	Ca6
4.	Dxf7#	1-0

Imagen 11.



- (14) JUEGA** con un compañero. Escribe las jugadas en una planilla.  
Ve las siguientes páginas para ejemplos de una planilla. Después de cuatro movimientos procura que las planillas sean idénticas. Termina el juego.

- (15) REPRODUCE** la partida acabas de completar con tu planilla.  
¿Puedes reconstruir todo el juego?

- (16) JUEGA** seis partidas más. Juega con blancas y con negras.  
Revisa cada cuatro jugadas. ¿Puedes reconstruirla?

- (17) JUEGA** usando el formato del libro. **USA** la posición inicial.  
El formato del libro es: número de jugada, jugada blanca, jugada negra  
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Aa4 b5 5. Ab3 Cf6

- (18) ENSEÑA** a alguien más a Leer y Anotar Ajedrez.

¡Felicidades! Ahora puedes leer y anotar ajedrez. Para mejorar, juega y anota más juegos. También, revisa juegos que consigues en los libros.



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>	



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>	



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>	<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>	<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>

# Partidas para los Profesores de Ajedrez

## Los juegos de Jeanne para aprender notación de ajedrez.

1. **Nombre de las Piezas: Letras R, D, A, C, T y P.**
  - a. Enseña la pieza, y di la letra.
  - b. Di el nombre de la pieza, y deja que los niños escojan la pieza correcta.
  - c. Enseña las piezas, y los niños anotan la Letra. Los ganadores serán los que tengan mayor numero de aciertos.
2. **Nombre de casillas: a,b,c,d,e,f,g,h; 1-8**
  - a. Enseña la casilla en el tablero, y los niños dicen el nombre, ej. d3
  - b. Enseña la casilla en el tablero, y los niños anotan el nombre ej. a4  
Los ganadores serán los que tengan mayor numero de aciertos.
  - c. Di el nombre de la casilla, y los niños ponen una pieza sobre el tablero.
  - d. Di el nombre de la casilla, y los niños dicen si es un escaque negro o blanco.
  - e. Muestra la lista de casilla para las piezas negras y blancas. Los niños ponen todas la piezas sobre el tablero. Úsalo para poner una posición. Los ganadores son los que ponen la posición mas rápido.
3. **Nombre de la jugada – captura (x), enroque (0-0, 0-0-0), al paso (ap), jaque (+) y jaque mate (#).**
  - a. Muestra la lista de las jugadas, y los niños anotan. Los ganadores son los que lo hacen más rápido.
  - b. Haz una jugada, los niños dicen la notación.
  - c. Juega varias jugadas, los niños anotan en su planilla. Los ganadores son los que tienen el mayor número correcto.
4. **Jugadas: piezas, casillas, movidas y notación de casillas.**
  - a. Haz una jugada, los niños individualmente dicen la notación.  
(pieza, movida, ubicación)
  - b. Haz varias jugadas o juegos, los niños anotan. Los ganadores son los que tienen el mayor número de jugadas correctas.
  - c. Enseña una lista de movimientos, los niños los hacen sobre el tablero. Los ganadores son los que tienen la posición final correcta.

**Los maestros necesitan listas de preparación para 1c,2b,2e,3a,3c,4b, 4c para revisar los ganadores. Los niños jovenes pueden ser lentos anotando y leyendo. Puede ser mejor limitarse a 1a,1b,2a,2c,2d,3b,4a.**

**“Este libro ayudará a cualquier jugador de ajedrez a aprender a leer y anotar ajedrez. Es un gran recurso para padres y entrenadores. Desearía haber aprendido a una edad más joven.”**

–Tony Rich, Director Ejecutivo del Club de Ajedrez de St. Louis

**“El ajedrez tiene una reputación de ser duro y difícil de aprender. ¡Pero no es así! Cuando aprendes a leer y anotar ajedrez, todo se vuelve más fácil. Yo aprendí cuando tenía 4 años.”**

–GM Yasser Seirawan, cuatro veces campeón de Estados Unidos

**“Este panfleto puede ser usado en las aulas para ayudar a los niños:**

- a) Aprender a leer, escribir y seguir instrucciones.
- b) Mejorar la inteligencia espacial y a reconocer patrones.
- c) Desarrollar habilidades de la memoria y desarrollar estrategias para resolver problemas.”

–Karen Wulff, maestra retirada de segundo grado.



**Campus de Ajedrez de Saint Louis**

[saintlouischessclub.org](http://saintlouischessclub.org) | [worldchesshof.org](http://worldchesshof.org)