



Año Académico 2026 - 1er. Cuatrimestre

1. Nombre del Curso

TALLER DE AJEDREZ – Nivel inicial: estimula tu cerebro

2. Docente:

NOZZI, DOMINGO

3. Objetivos:

- + Que sepan ordenar las piezas correctamente en el tablero antes de iniciar la partida.
- + Que muevan las piezas con fluidez respetando y conociendo las posibilidades de sus movimientos.
- + Que puedan reconocer el valor de las piezas.
- + Que logren iniciar la partida conociendo las aperturas más utilizadas.
- + Que reconozcan posiciones tácticas específicas, por ejemplo: ataque doble, jaque descubierto, clavadas, posiciones de jaque mate, etc.
- + Que conozcan sobre estrategia general en aperturas, medio juego y finales.

4. Fundamentación:

Marco de Referencia del Proyecto

- Profundiza el razonamiento abstracto y ayuda a mantener la lucidez mental en pensamientos complejos.
- Favorece la concentración, evitando la dispersión que en ocasiones aqueja a los adultos mayores.
- El practicar un deporte juntos favorece la socialización, creando vínculos de amistad y compañerismo entre los participantes.
- La competencia sana promueve el interés por el juego y la necesidad de auto superación.

- Repaso de temas desarrollados al iniciar la clase.
- Desarrollo expositivo utilizando el mural de ajedrez.
- Resolución de ejercicios de táctica en forma individual o grupal por niveles de juego.
- Puesta en común grupal de los ejercicios resueltos.

Material Didáctico a utilizar (fotocopias, libros de texto, CD, DVD, etc):

- Mural de Ajedrez
- 1 juego cada dos alumnos
- Fotocopias provistas por el docente
- Ejercicios de táctica
- Páginas de internet referidas al aprendizaje y entrenamiento de ajedrez

5. Contenidos

UNIDAD 1: Conceptos básicos

- + Ordenar las piezas correctamente en el tablero.
- + Movimientos de cada pieza.
- + Valores de las piezas.
- + Reconocimiento de las aperturas más comunes.
- + Fundamentos principales para principiantes, desarrollo de las piezas y dominio del centro en las aperturas.
- + Nomenclatura para anotar las jugadas.

UNIDAD 2: Estrategia básica del juego

- + Ataque al rey.
- + Tipos de enroque.
- + Posiciones habituales de mate. Ejemplo: dar mate con torre y rey.
- + Estructura de peones.

UNIDAD 3: Táctica, Medio juego y finales de partida

- + Ejercicios básicos de táctica.
- + Conceptos estratégicos para el medio juego. Ejemplo: reconocer la actividad de las piezas según el ejemplo planteado.
- + Estrategia sobre finales de partida. Ejemplo: coronar un peón a dama en un final de reyes.

Metodología de Trabajo propuesto

- + Apuntes a cargo del docente.
- + Material extraído de páginas de internet, tales como chess.com y lichess.org
- + Libros de ajedrez. Ejemplos: Tratado general del ajedrez de Grau, Fundamentos del ajedrez de José Raúl Capablanca, Mi sistema de Nimzovich y partidas selectas de Botvinnik, entre otros.

6. Duración del Curso:

1 cuatrimestre. De marzo hasta junio de 2026.

7. Modalidad de Dictado

Miércoles de 9:30 a 11:30. Una clase semanal de dos horas de duración.

8. Recursos:

- + Aula con mesas y sillas para acomodar los juegos y colgar el mural.
- + Mural de ajedrez.
- + 1 juego cada dos alumnos.
- + Material bibliográfico y apuntes a cargo del Profesor.

9. Requisitos de inscripción:

Como es un curso inicial no hay requisitos previos a la inscripción.

10. Número máximo de concurrentes:

Considero que 16 alumnos es la cantidad máxima para trabajar con comodidad y poder atender los requerimientos de los participantes.

11. Días y Horarios alternativos para el dictado del curso:

Lunes de 14:30 a 16:30.

12. Evaluación:

La evaluación es continua y en proceso. Se realiza un repaso inicial al comenzar cada clase, donde los alumnos individualmente o en grupos pequeños responden preguntas o analizan situaciones relativas al juego. Se puede efectuar una evaluación sumativa final al concluir el cuatrimestre.