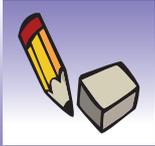


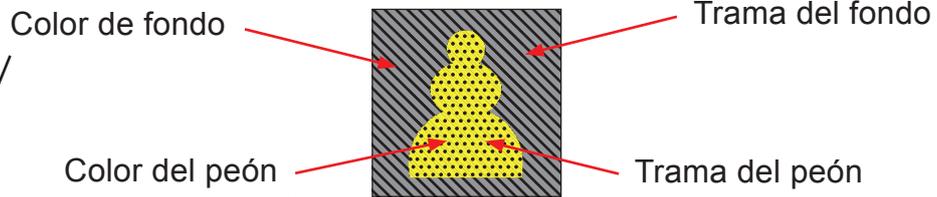
Evitar la clavada

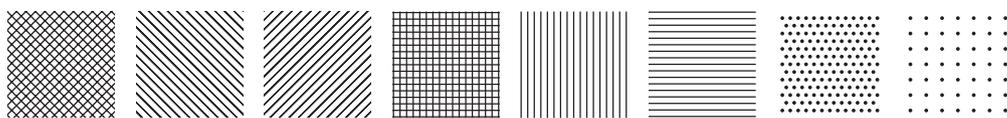
- Recursos
- Observaciones





Pinta y dibuja las casillas del tablero con los colores y las tramas indicados en las casillas exteriores.





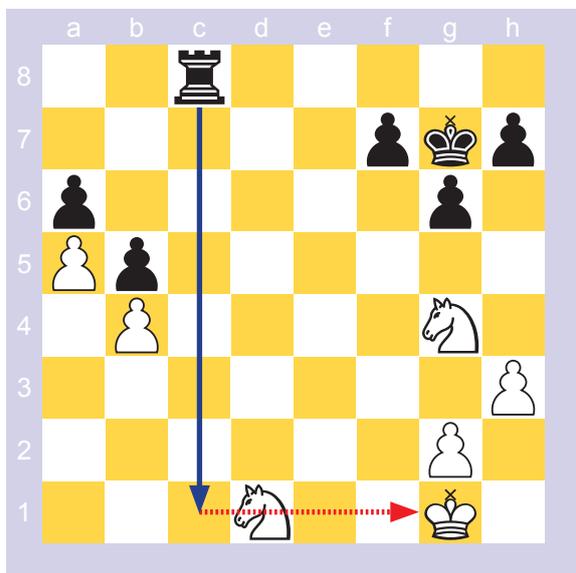
Trama del fondo

Trama del peón

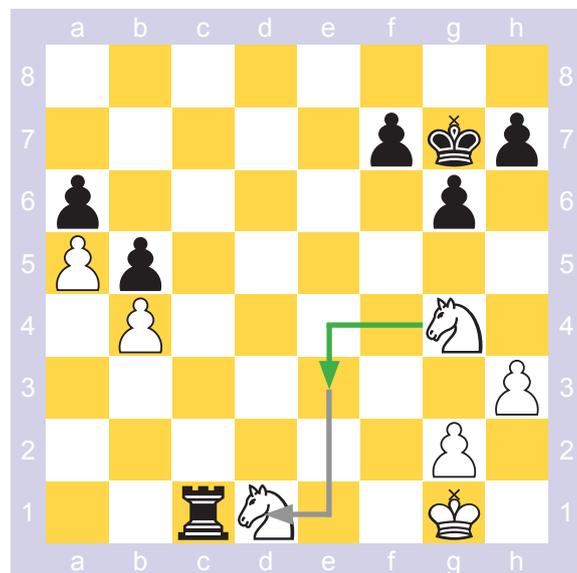


Recursos

Defender la pieza clavada

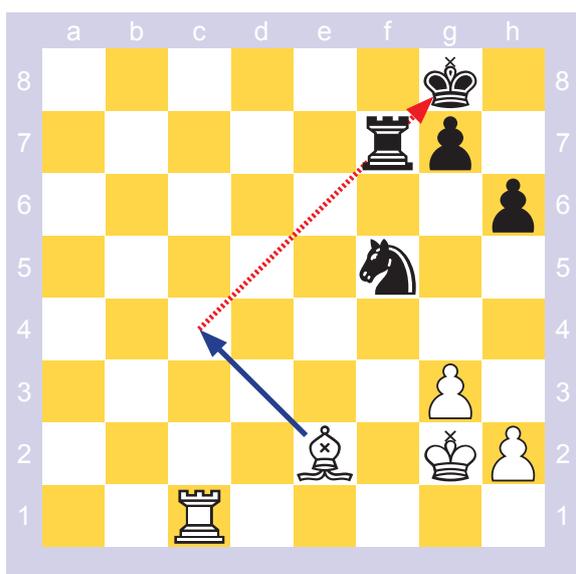


La torre negra clava el caballo blanco.

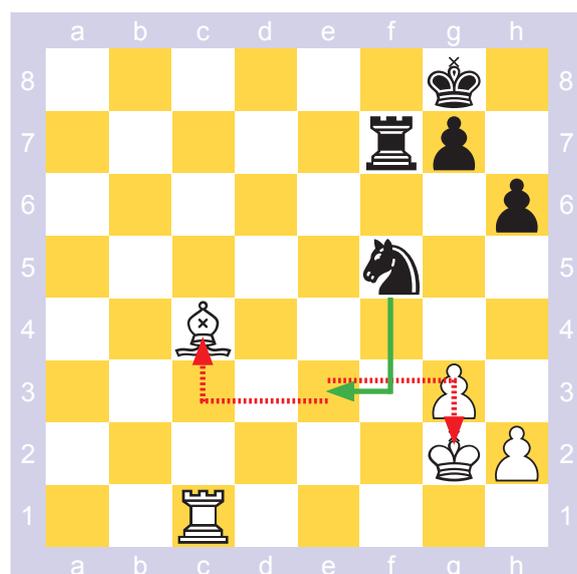


El otro caballo defiende el caballo amenazado. Después, el rey blanco podrá moverse para que el caballo ya no esté clavado.

Capturar la pieza atacante



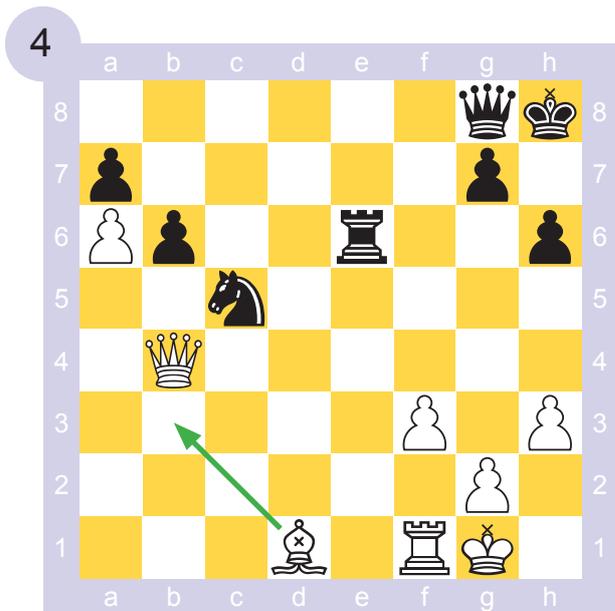
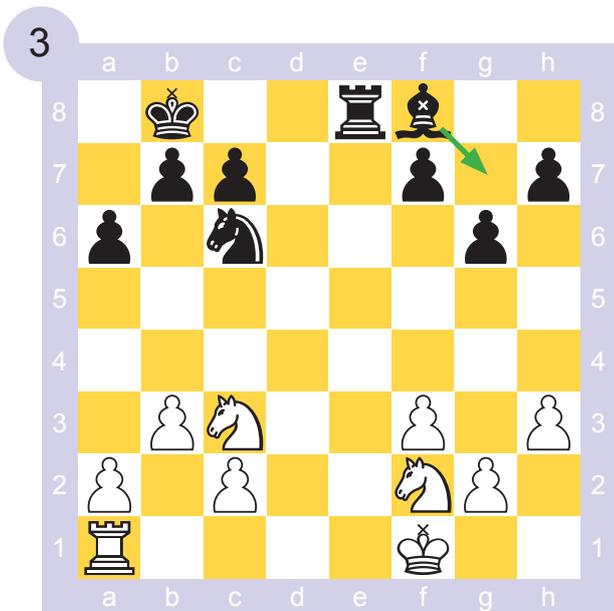
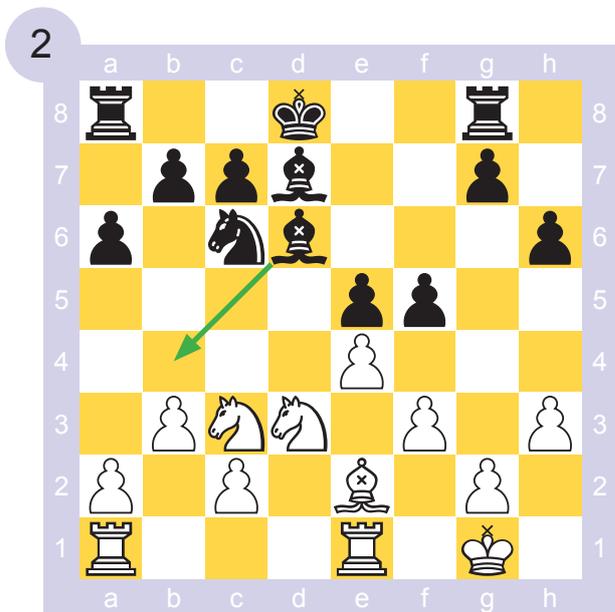
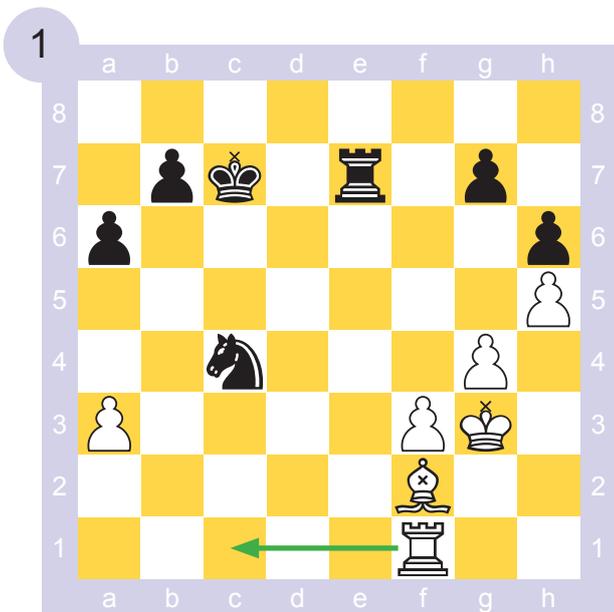
El alfil blanco clava la torre negra.



El caballo da jaque realizando una amenaza doble. Después de que se mueva el rey, el caballo se cambia por el alfil.



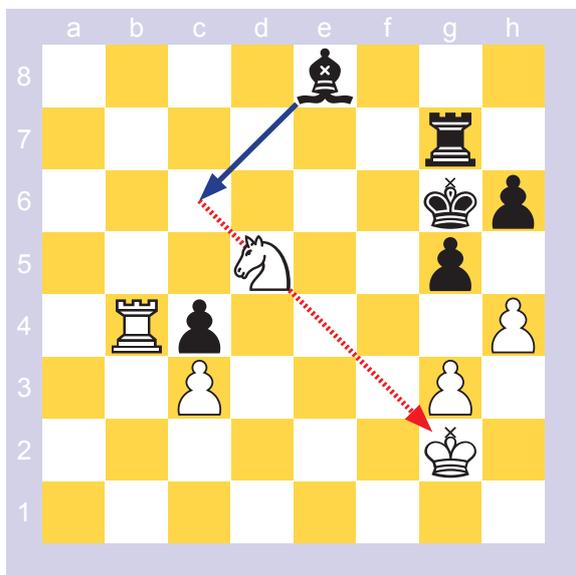
Indica con flechas las jugadas para evitar las siguientes clavadas.



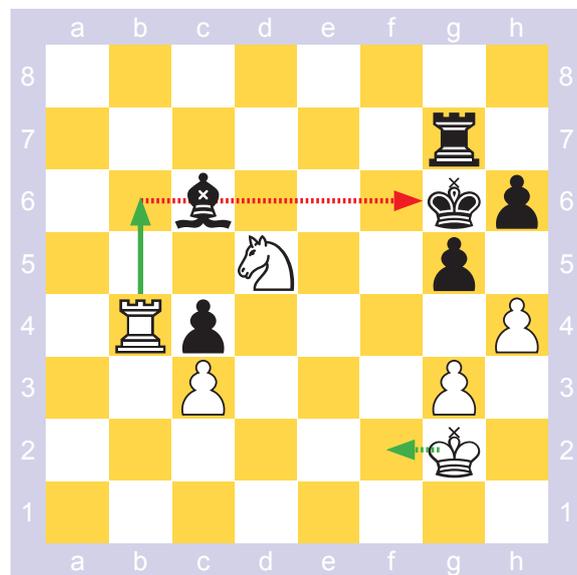


Recursos

Clavar la pieza atacante

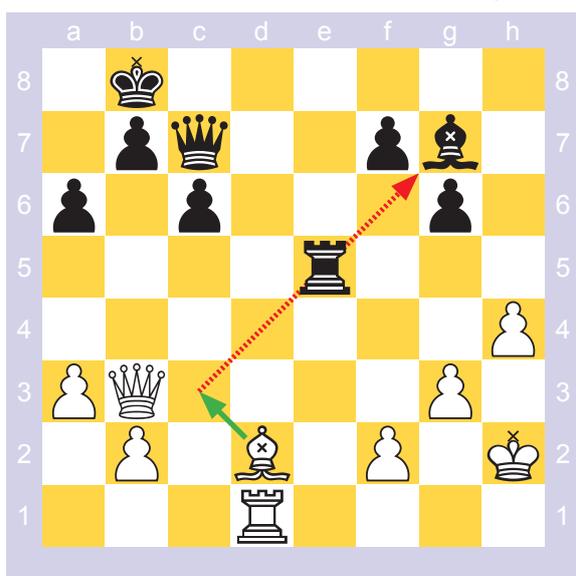


El alfil negro clava el caballo blanco.

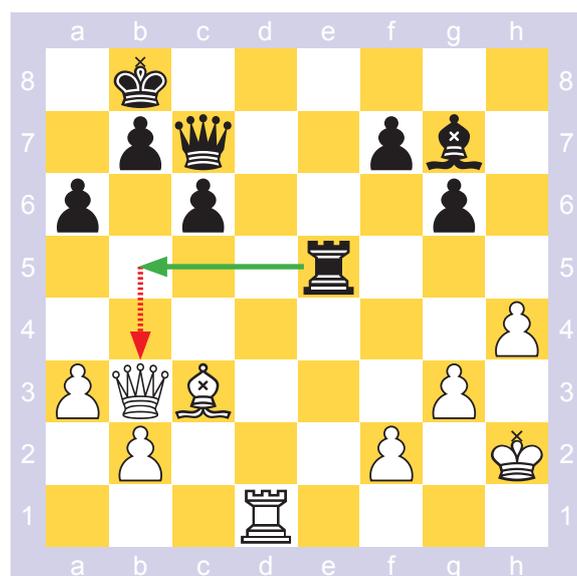


La torre blanca clava el alfil negro. Después se podrá mover el rey blanco para poder desclavar el caballo.

Crear una amenaza mayor o equivalente



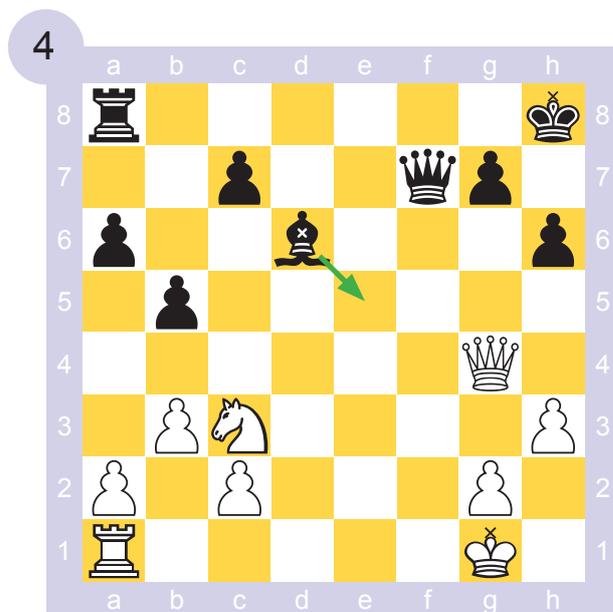
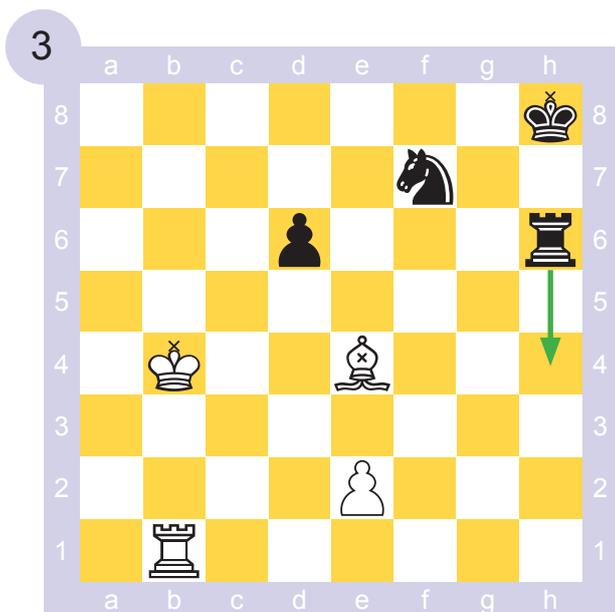
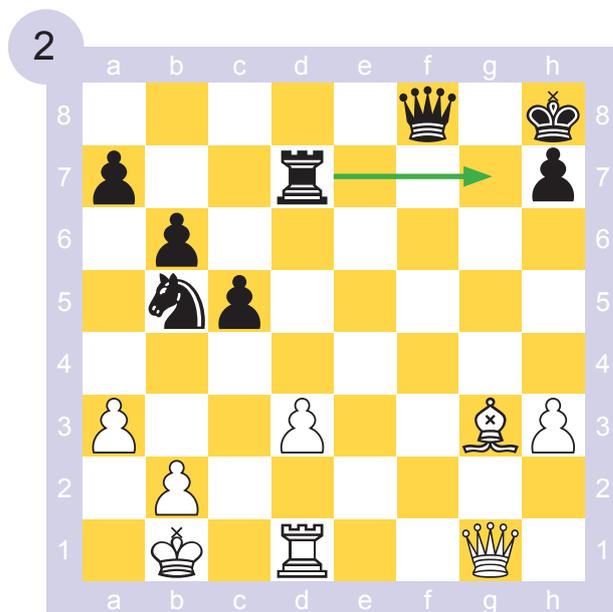
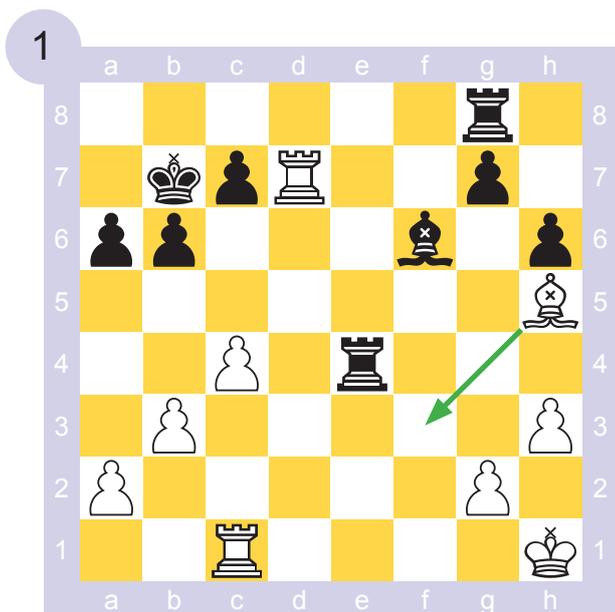
El alfil blanco clava la torre negra.



La torre negra amenaza la dama blanca para luego poder mover o defender el alfil negro.



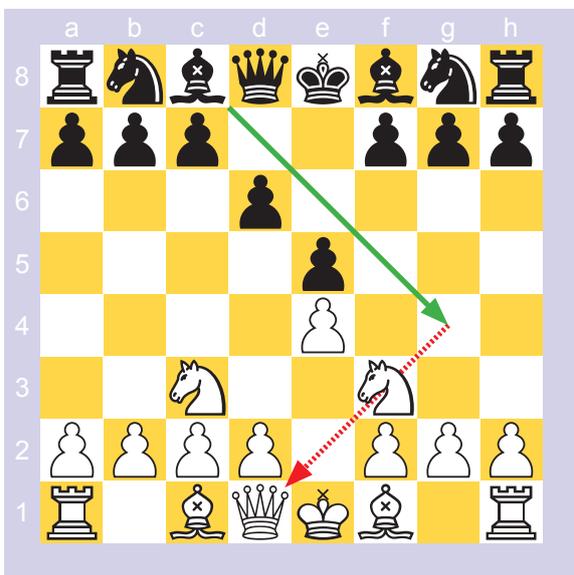
Indica con flechas las jugadas para evitar las siguientes clavadas.



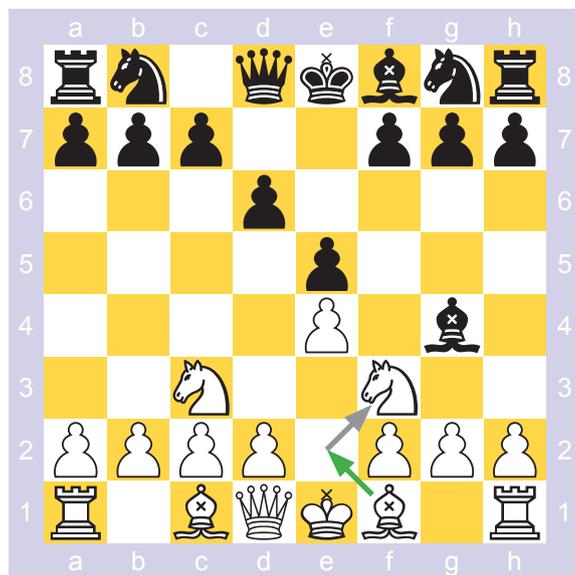


Observaciones

Interponiendo una pieza

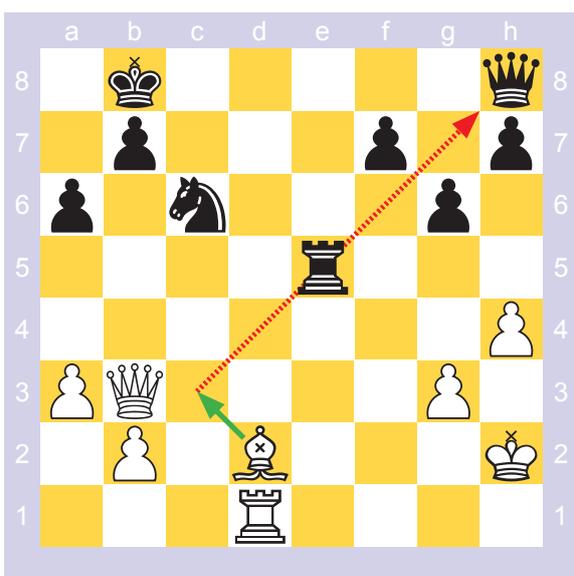


El alfil negro clava el caballo blanco.
El alfil blanco puede interponerse para desclavar el caballo.

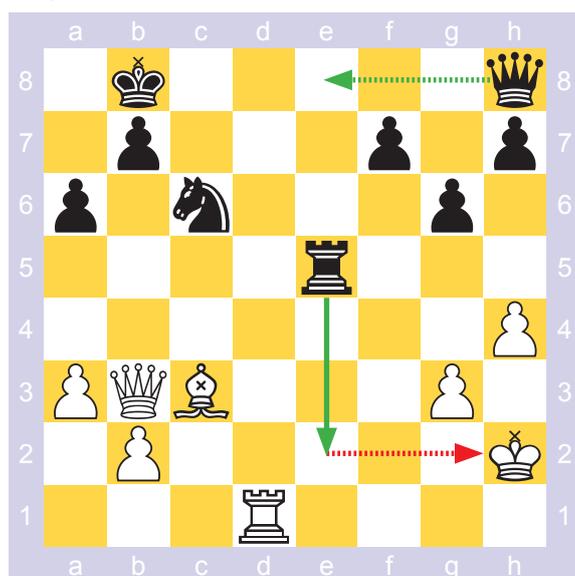


En este caso, la pieza clavada y la atacante tienen el mismo valor.

Una de las piezas amenazadas da jaque



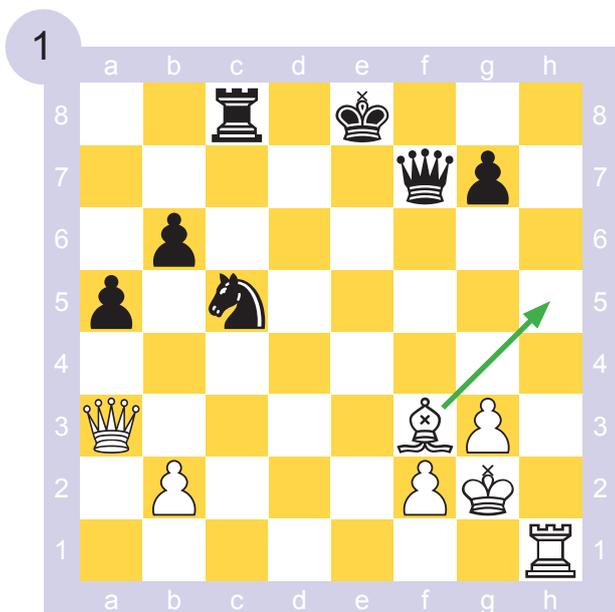
El alfil blanco clava la torre negra.



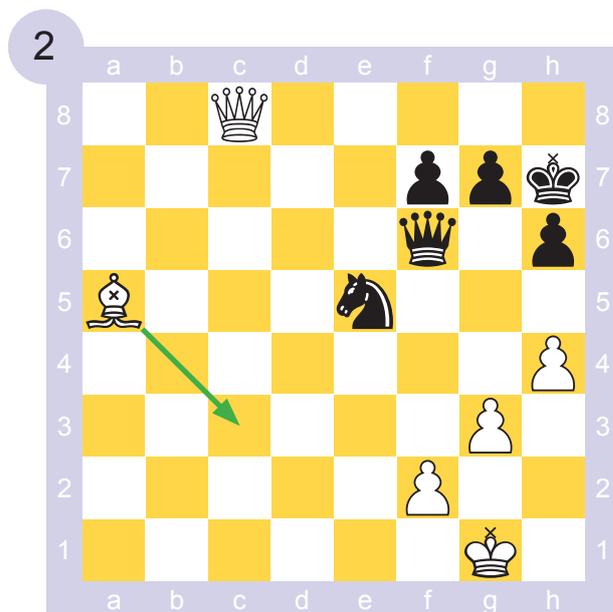
La torre negra da jaque para luego poder mover la dama.



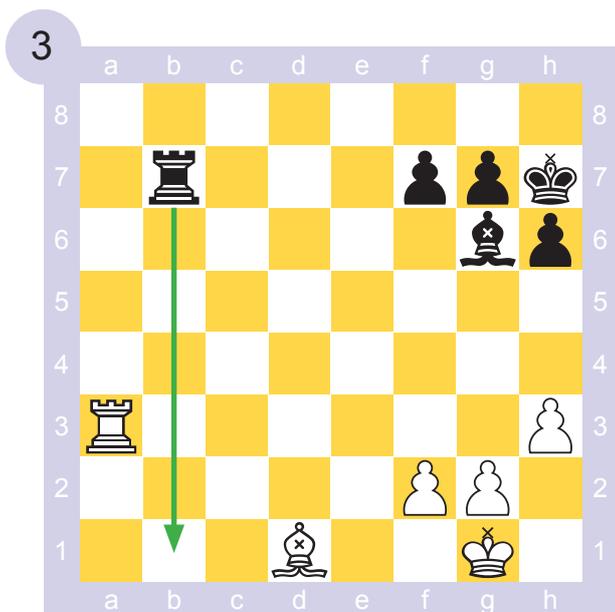
Indica si se puede evitar las siguientes clavadas.
En caso afirmativo, indica las jugadas con flechas.



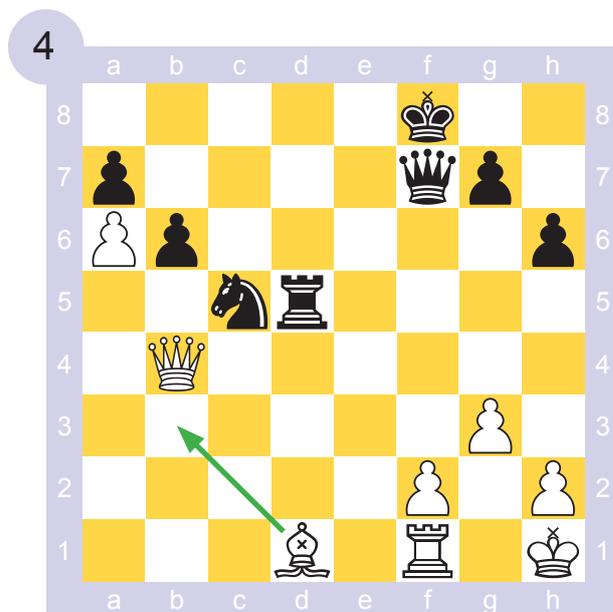
Sí No



Sí No



Sí No



Sí No

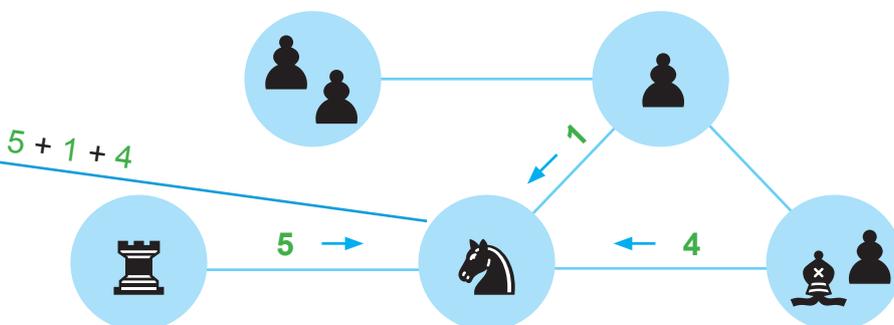


Completa los enlaces de ajedrez con las piezas indicadas de manera que la suma de los círculos conectados a cada uno dé el número indicado en la lista.

Utiliza las piezas de ajedrez, que se encuentran al final del libro.

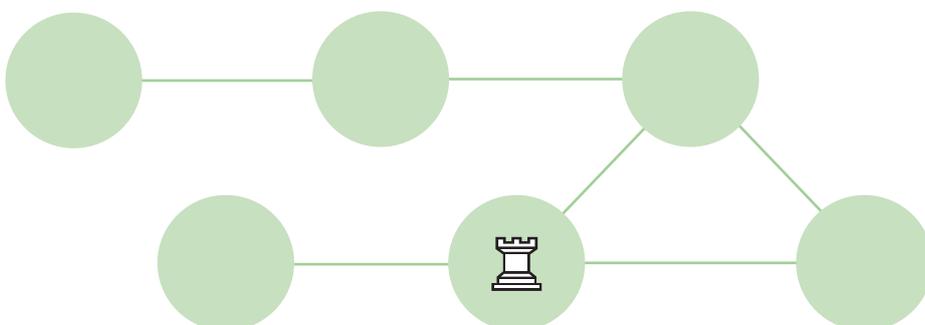
1

	→	9
	→	1
	→	10
	→	4
	→	3



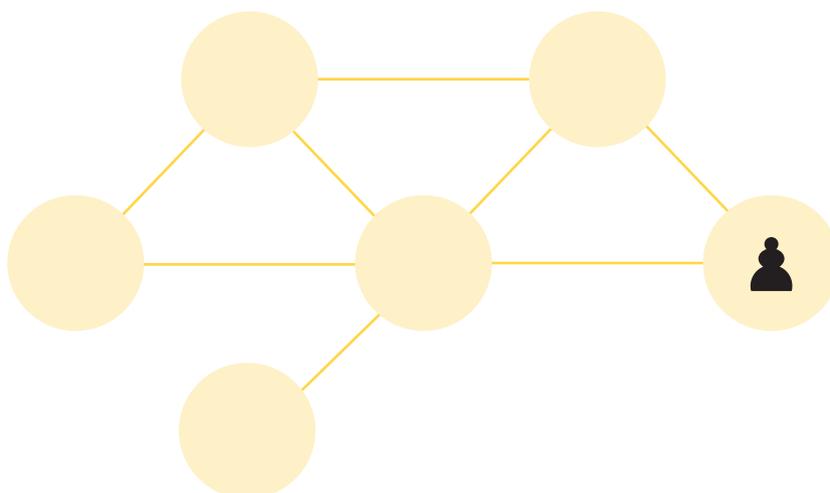
2

	→	8
	→	7
	→	8
	→	2
	→	10
	→	5



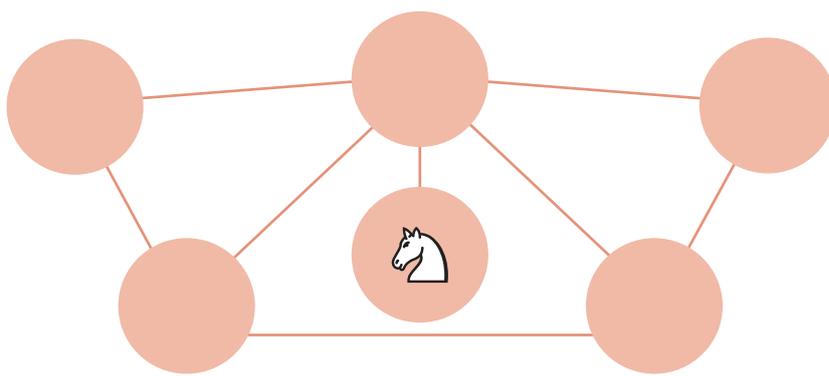
3

	→	9
	→	15
	→	4
	→	17
	→	7
	→	6



4

	→	11
	→	9
	→	5
	→	13
	→	16
	→	10





Colorea veinte palabras de la siguiente entrevista para redactar con ellas un resumen. Utiliza otra hoja de papel.

[...] Al hilo de lo anterior, ¿esa cultura por el **esfuerzo**, la disciplina y la voluntad no crees que la tenemos un poco “oxidada” o, al menos olvidada? ¿nos estamos “relajando”?

Cierto, y es natural, pues la sociedad moderna ofrece muchas comodidades y nos presenta soluciones prefabricadas o estándar para casi todos los problemas que podamos encontrar. Pero solo mediante el esfuerzo podremos hallar la mejor solución, adaptarla, mejorarla o incluso innovar, abriendo nuevos caminos. [...]

¿Cuáles son los patrones que diferencia a los ajedrecistas a la hora de afrontar una decisión, respecto a alguien que es ajeno y no está entrenado en ajedrez?

Hay muchos, pero destacaría tres cualidades decisivas: máxima concentración, capacidad empática – constantemente nos ponemos en el lugar del rival – y criterio propio, no creemos en recetas mágicas.

Me interesa seguir ahondando en este tema, creo que es donde más podemos aprender tanto las empresas como cualquiera de nosotros. Hablas de diversos ámbitos que me gustaría comentar:

1. Planteas que es imprescindible evaluar y diseccionar los errores, ¿cuándo sabemos que estamos ante un error?

Por desgracia, muchas veces comprendemos los errores demasiado tarde, cuando sufrimos las consecuencias. Los errores son imposibles de evitar, la clave está en aceptarlos, admitir nuestra responsabilidad y reaccionar lo antes posible, minimizando los daños. Y desde luego, prevenir, usando el sentido común, por ejemplo, nunca cambies de ordenador o teléfono móvil justo antes de un viaje.

2. Hablas de un método de evaluación, casi forense, que es analizar las jugadas hacia atrás para ver dónde surgió el problema, ¿en qué consiste y cómo lo podemos aplicar fuera del ajedrez?

En ajedrez analizas con el rival al acabar la partida: comprender las razones de la derrota es el único modo de encontrar consuelo. El análisis perfecto debería hacerse en sentido inverso, partiendo del jaque mate y retrocediendo jugada a jugada hasta hallar el momento crítico en que se rompió el equilibrio. En la empresa podría hacerse igual, pero pocas veces nos tomamos el tiempo necesario para comprender las razones reales de un fracaso, acostumbra a preferirse el método de prueba y error. Si algo no funciona probamos otra cosa. De ese modo, el precio que se paga al final suele ser muy alto.

3. Uno de los grandes problemas es decidir ante infinitas posibilidades (o muchas). Tenemos que gestionar la incertidumbre -no sabemos qué pasará en el futuro-, tenemos que decidir y tener tantas vías nos puede paralizar, ¿cómo aborda este reto un ajedrecista y qué le recomiendas a alguien que no sepa de ajedrez?



Miguel Illescas



www.ajedrezyempresa.com

Con una necesaria dosis de pragmatismo, el ajedrecista pronto comprende la importancia de racionalizar los objetivos. No se puede pretender jugar perfecto, pero es necesario jugar mejor que el rival. En la vida, y en la empresa, sucede algo parecido. No es imprescindible ser el número uno, pero debemos esforzarnos por ser lo bastante buenos como para ser felices y estar orgullosos de nuestro desempeño. [...]

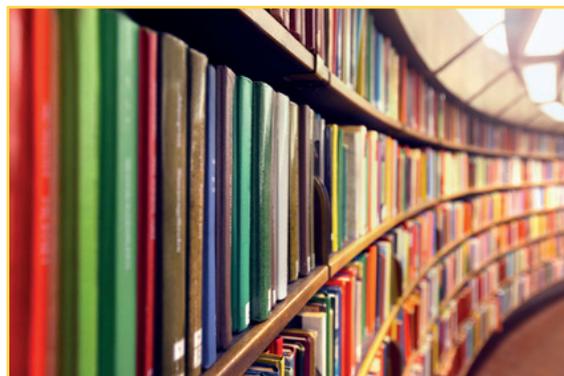
Se puede leer el artículo entero en <http://www.sintetia.com/miguel-illescas-para-ser-creativo-estudia-mucho-y-luego-duda-de-lo-que-aprendas/>



Calcula el tiempo que tendrás de aparcamiento en zona azul.



Minutos	€
10	0,10
15	0,15
20	0,25
30	0,40
45	0,75
60	1,20
75	1,65
90	2,00
120	3,00
150	3,50
180	4,00



De compras en una librería de ajedrez.

1 Dibuja las saetas del reloj de la derecha (fin del estacionamiento).

Two rows of clock puzzles. Each row starts with a clock on the left and ends with a blank clock on the right. A blue arrow points from the first clock to the second, passing through a set of coins.

- Row 1: The first clock shows 9:15. The coins are one 50-cent, one 10-cent, and one 5-cent coin. The second clock is blank.
- Row 2: The first clock shows 3:15. The coins are one 1-euro, one 50-cent, one 20-cent, one 10-cent, and one 5-cent coin. The second clock is blank.

2 Indica las monedas utilizadas para estacionar durante el intervalo de tiempo indicado por los relojes.

Two rows of clock puzzles. Each row starts with a clock on the left and ends with a clock on the right. A blue arrow points from the first clock to the second, passing through a set of coins and six empty boxes for labeling.

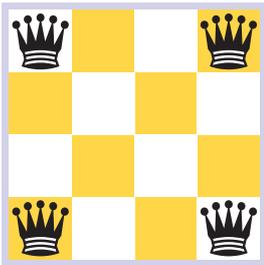
- Row 1: The first clock shows 9:15. The coins are one 2-euro, one 1-euro, one 50-cent, one 20-cent, one 10-cent, and one 5-cent coin. The second clock shows 12:00. There are six empty boxes below the arrow.
- Row 2: The first clock shows 7:15. The coins are one 2-euro, one 1-euro, one 50-cent, one 20-cent, one 10-cent, and one 5-cent coin. The second clock shows 10:15. There are six empty boxes below the arrow.



Coloca el número indicado de damas en cada tablero.
En una misma fila, columna o diagonal no puede haber tres damas alineadas.

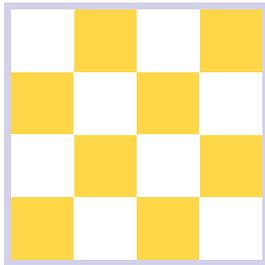
Utiliza las piezas de ajedrez, que se encuentran al final del libro.

1



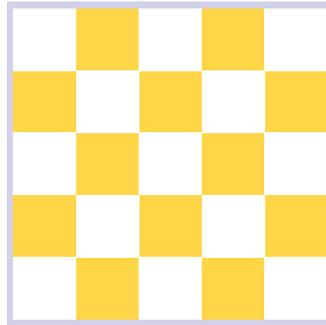
4 damas

2



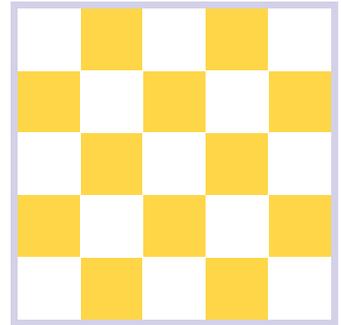
4 damas

3



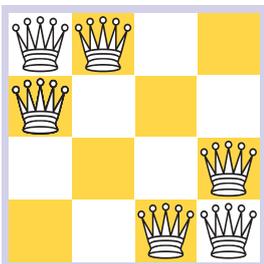
6 damas

4



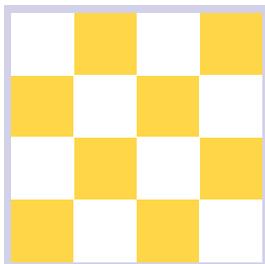
6 damas

5



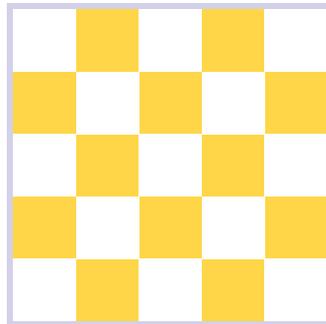
6 damas

6



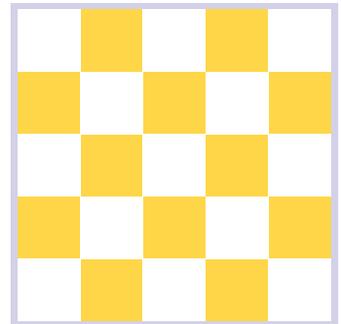
6 damas

7



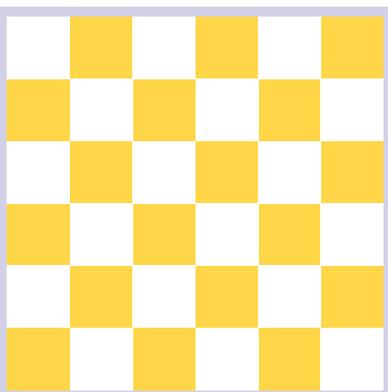
10 damas

8



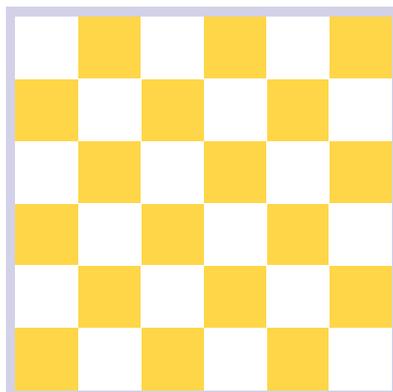
10 damas

9



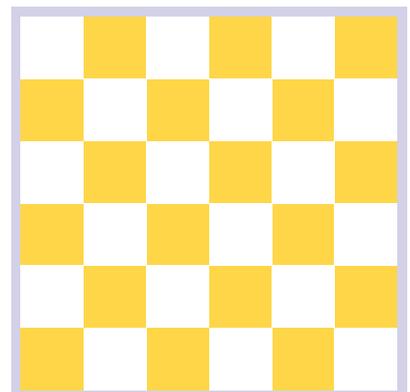
6 damas

10



8 damas

11



12 damas