

## FEDERACION NAVARRA DE AJEDREZ

### NORMATIVA PARA LA REALIZACIÓN DE CURSOS PARA TITULACIÓN DE MONITORES Y ENTRENADORES DE LA FNA.

1. **Las titulaciones o niveles serán los siguientes:**
  - a. Entrenador Autonómico.
  - b. Monitor Base.
  
2. **Las condiciones para su obtención serán las siguientes:**
  - a. Ser mayor de edad. Podrán acceder a los cursos candidatos mayores de 16 años, que no recibirán la titulación correspondiente hasta alcanzar la mayoría de edad.
  - b. Estar domiciliado en Navarra en el momento de la solicitud.
  - c. Acreditar un determinado Elo mínimo (FNA, FEDA o FIDE) en los cinco años anteriores a la obtención del título. Estos mínimos son: 2000 al Entrenador Autonómico, 1700 al Monitor Base.
  - d. Acreditar la asistencia a un curso oficial de un mínimo de 20 horas.
  - e. Superar una prueba escrita incluyendo un trabajo sobre un tema o actividad especial.
  - f. Acreditar Práctica como Técnico o Monitor en centros docentes y escuelas de Clubes federados. Esta práctica será de al menos 30 horas para Monitor Base y 60 para Entrenador Autonómico.
  - g. La acreditación de la Práctica se realizará mediante certificado oportuno de las entidades correspondientes.
  - h. Las materias a impartir en estos cursos se indican en los anexos 1 y 2.
  
3. **Requisitos para la celebración de un curso de titulación.**
  - a. Un club u otra entidad podrá organizar un curso siempre que lo soliciten en tiempo y forma a la FNA.
  - b. En la petición deberán indicarse los siguientes datos: fecha y lugar de celebración, profesorado propuesto y su titulación, número de horas lectivas y temario a impartir, desglosando número de horas a dedicar a cada una.
  - c. La solicitud deberá cumplimentarse con al menos un mes de antelación a la fecha de inicio del curso.
  - d. Los cursos deberán ser impartidos por Técnicos de grado superior al del curso en cuestión.
  - e. Las materias no estrictamente ajedrecísticas podrán ser impartidos por personas cualificadas en las mismas.
  - f. La celebración de la prueba escrita se realizará al finalizar cada curso y será llevada a cabo por una persona nombrada por la FNA. Los alumnos dispondrán de un plazo de 30 días, tras la publicación de los resultados, para solicitar la revisión de su examen.
  - g. Mientras no se acredite la experiencia exigida el título se entenderá concedido provisionalmente. Dicha experiencia deberá ser acreditada en un plazo máximo de tres años.
  
4. **Requisitos para la celebración simultánea de cursos de Monitor Base y Entrenador Autonómico.**
  - a. La FNA podrá autorizar la celebración simultánea de cursos de Monitor Base y Entrenador Autonómico.

- b. Las materias de **Didáctica, Historia, Competición y Estructura Federativa** podrán realizarse simultáneamente y podrán ser impartidas por un Entrenador Autonómico. Deberán representar 7 horas lectivas como mínimo
- c. Las clases de **Táctica, Finales, Estrategia y Aperturas** deberán realizarse por separado ajustándose a sus respectivos temarios. Deberán representar 13 horas lectivas como mínimo.
- d. Se deberán realizar dos exámenes. El primero será el de Monitor Base y podrán presentarse a él todos los alumnos inscritos (Base y Autonómico). En el segundo, sólo podrán presentarse los alumnos inscritos para este nivel.
- e. Un alumno que no posea el requisito Elo exigido para el título de Entrenador Autonómico podrá presentarse a este curso y lograr la calificación de apto. Recibirá el título que le corresponda en el momento en que logre cumplir el requisito de Elo.

#### **5. Actualización de las titulaciones de los Monitores y Entrenadores.**

Los títulos de Entrenador Autonómico o Base obtenidos con fecha anterior a 2004 perderán vigencia y deberán hacer un curso de reciclaje para la homologación del mismo. Los obtenidos con posterioridad al año mencionado se homologarán automáticamente.

### **ANEXO 1º. TEMARIO PARA LOS CURSO DE MONITOR BASE**

#### **1.- Introducción**

El objetivo de un curso para Monitores Base de la FNA es formarlos para que adquieran un mínimo de conocimientos el modo de enseñar el ajedrez a un alumno. Su función será realizar una labor de dinamización en su ámbito, siendo capaz de impartir los conocimientos elementales de ajedrez, de organizar pequeñas competiciones y de colaborar con las competiciones oficiales que organicen las diferentes entidades. Para lograr esta capacitación el curso a desarrollar deberá contener las materias que se exponen a continuación.

#### **2.- Contenidos del programa**

##### **1. Didáctica del ajedrez**

##### **a. Objetivos de la formación ajedrecística**

- i. Desarrollar la atención. Estimular la concentración. Inducir a la reflexión y al espíritu crítico e investigador. Promover la toma de decisiones. Estimular la creatividad, originalidad y mente artística. Fomentar la empatía. Descubrir la coordinación entre elementos ajedrecísticos. Relacionar el ajedrez con otras materias de la enseñanza y la vida..
- ii. **Orientaciones metodológicas**
- iii. **La Función del monitor**
  - (1) Establecer la situación inicial. Fijar los objetivos a conseguir. Determinar los Criterios y Métodos de enseñanza y aprendizaje a utilizar. Realizar la Programación educativa. Intervención con los alumnos. Evaluación de la enseñanza y el aprendizaje. Relaciones con el entorno
- iv. **Principios de aprendizaje**
  - (1) Aprendizaje razonado. Metodología activa. Aprendizaje en grupo. Juego limpio en la competición

**b. Programación de actividades**

- i. **Tipos de actividades:** De iniciación. De desarrollo. De refuerzo.
- ii. **Organización espacial.** Individual. Por parejas. Pequeño grupo. Gran grupo. Agrupación por tipos de actividades.
- iii. **Organización temporal.** Planificación del curso. Planificación de una sesión. Planificación de un tema.

**c. Medios didácticos**

- i. **Métodos de enseñanza y aprendizaje**
  - (1) **Expositivos:** Explicación presencial. Reproducción partidas.
  - (2) **Interactivos:** Resolución de problemas. Ejercicios.
  - (3) **Cooperativos:** Análisis de partidas en parejas o grupos. Juegos en red e Internet.
  - (4) **De investigación:** Análisis de partidas propias.
  - (5) **De evaluación:** Juego de competición.
- ii. **Recursos**
  - (1) **Material didáctico:** Tableros y piezas. Tablero mural. Diagramas. Fichas didácticas. Base de datos de ajedrez.
  - (2) **Juegos alternativos:** Simultaneas. Juegos en equipos. Programas de ordenador.

**d. Evaluación**

- i. **Inicial:** Por observación. Por ELO.
- ii. **Continua:** Resolución de problemas. Partidas informales. Observación en la competición. Resultados deportivos.
- iii. **Final:** Por observación. Resultados deportivos. Por ELO

**2. Contenidos ajedrecísticos**

**a. Conocimientos del juego**

- i. **Reglas del juego**
  - (1) **Las piezas:** Movimiento y valor. Enroque, promoción y captura al paso.
  - (2) **El tablero:** Filas, columnas y diagonales. Coordenadas. Anotación de jugadas

**b. Finalidad del juego**

- i. **El mate:** Definición. Piezas que intervienen en el mate. Esquemas de mate. Mates en una y dos jugadas. Mates básicos
- ii. **Las tablas:** Por material. Por ahogado. Por acuerdo. Regla de las 50 jugadas

**c. Desarrollo de la partida**

- i. **La táctica:**
  - (1) **Importancia:** La determinación del techo competitivo del ajedrecista. Formas de entrenar en Táctica.
  - (2) **Elección de movimientos:** Movimiento del contrario. Amenazas. Selección jugadas posibles. Elección próxima jugada.
  - (3) **El ataque:** Ataque doble. Clavada. Jaque a la descubierta.
  - (4) **La defensa:** Errores inmediatos. Defensa simple. Defensa por clavada. Defensa con jaque. Defensa amenazando mate. Defensa por contraataque.
  - (5) **Los cambios.** Cambios para ganancia de material. Cambios para obtener otras ventajas
- ii. **La estrategia:**
  - (1) **Las reglas de Steinitz.**
  - (2) **La valoración de la posición:** Material, espacio y tiempo. Seguridad del Rey, actividad de las piezas, estructura de Peones, casillas débiles y columnas y diagonales.

(3) **Los temas estratégicos.** Identificación y síntesis.

iii. **Los finales**

(1) **Reglas del final:** Regla del cuadrado. Centralización del rey. Oposición.

(2) **Maniobras generales en los finales:** Ruptura de peones y creación de un peón pasado. Penetración de los reyes. Bloqueo de peones. Bloqueo del rey

(3) **Finales de peones:** Identificación y síntesis. Peón libre aislado. Peón libre protegido. Islotos de peones.

(4) **Finales de dama:** Identificación y síntesis. Reglas de centralización de la dama. Finales de dama contra peón. Finales de damas con varios peones.

(5) **Finales de torres:** Identificación y síntesis. Reglas en los finales de torres. Final básico de torre y peón contra torre. Finales de torres con más peones.

(6) **Finales de alfiles:** Identificación y síntesis. Alfil contra peón de torre. Alfiles del mismo color. Alfiles de distinto color.

(7) **Finales de caballos:** Identificación y síntesis. Caballo contra peón. Caballo y peones contra caballo y peones

(8) **Finales de alfil contra caballo:** Identificación y síntesis. Dos alfiles. Alfil y caballo.

iv. **Las aperturas**

(1) **Reglas básicas del desarrollo:** Ocupación o control del centro. Desarrollo de las piezas. La función del Enroque.

(2) Clasificación de las aperturas: Tradicional-histórica. ECO. Por esquemas

(3) **Ideas generales de las aperturas:** Identificación y síntesis de la Española, Escocesa, Italiana, Gambito de Rey, Gambito de Dama, India de Rey, India de Dama, etc.

(4) **Errores en la apertura:** Celadas. Miniaturas.

d. **Historia del ajedrez.**

i. **Significado pedagógico.**

ii. **Épocas:** El Chaturanga indio. El Shatranj persa. El Chatrang árabe. El ajedrez medieval hasta 1500. El Siglo XVI: Ruy López. El XVII: Greco. El XVIII: Philidor. El XIX: el ajedrez romántico. Morphy y las bases del juego abierto. Steinitz y las bases del juego cerrado. Tarrasch y los principios del ajedrez moderno. Lasker y el juego psicológico. La Escuela hipermoderna. Capablanca y la acumulación de pequeñas ventajas. Alekhine. Botvinnik y la escuela soviética.

iii. **El campeonato mundial de ajedrez:** Desde su inicio hasta Alekhine. Desde Botvinnik hasta Kasparov. Situación actual.

e. **La competición.**

i. **Sus elementos:** El reloj de ajedrez: Manejo y buen uso. La planilla.

ii. **Las Leyes:** Enroque. Pieza tocada. El reloj. La anotación. Finalización de la partida. Caída de bandera. La conducta de los jugadores. El árbitro. Los ritmos rápidos.

iii. **Comportamiento:** Durante el desarrollo del juego. Perder con educación. Ganar con sencillez y modestia.

iv. **Los encuentros por equipos:** Formas de puntuación.

v. **El entrenamiento:** Individualizado en aperturas. Combinaciones y ataques más característicos del medio juego. Finales básicos frecuentes. En grupo para potenciar diferentes puntos de vista.

3. **La estructura federativa.**

a. **La Creación de Asociaciones Deportivas:** Tramitación. Junta Directiva. Socios.

- b. **La organización de competiciones.**
  - i. **Sistema de liga:** Reglas básicas de emparejamiento.
  - ii. **Sistema de copa:** Reglas básicas de emparejamiento.
  - iii. **Sistema suizo:** Reglas básicas de emparejamiento. Ficha de emparejamiento. Programas de emparejamiento.
  - iv. **Sistemas de desempate.**

## ANEXO 2º. TEMARIO PARA LOS CURSOS DE ENTRENADOR AUTONÓMICO

### 1.- **Introducción**

El objetivo de un curso de Entrenadores Autonomicos es formarlos para que adquieran los conocimientos necesarios para enseñar y entrenar a alumnos que hayan superado la etapa de iniciación. El Entrenador deberá poseer una capacidad de cálculo y de entendimiento del ajedrez, generalmente reflejada en su ranking Elo, que le permita transmitir esos conocimientos a sus alumnos. Su función será realizar una labor de dinamización en su ámbito, siendo capaz de impartir dichos conocimientos de ajedrez, de organizar competiciones ajedrecísticas y de colaborar con las competiciones oficiales que organicen las diferentes entidades. Para lograr esta capacitación el curso a desarrollar deberá contener las materias que se exponen a continuación.

### 2.- **Contenidos del programa**

#### 1. **Didáctica del ajedrez**

##### a. **Objetivos de la formación ajedrecística**

- i. Desarrollar la atención. Estimular la concentración. Inducir a la reflexión y al espíritu crítico e investigador. Promover la toma de decisiones. Estimular la creatividad, originalidad y mente artística. Fomentar la empatía. Descubrir la coordinación entre elementos ajedrecísticos. Relacionar el ajedrez con otras materias de la enseñanza y la vida..

##### b. **Orientaciones metodológicas**

- i. **La Función del monitor**
  - (1) Establecer la situación inicial. Fijar los objetivos a conseguir. Determinar los Criterios y Métodos de enseñanza y aprendizaje a utilizar. Realizar la Programación educativa. Intervención con los alumnos. Evaluación de la enseñanza y el aprendizaje. Relaciones con el entorno
- ii. **Principios de aprendizaje**
  - (1) Aprendizaje razonado. Metodología activa. Aprendizaje en grupo. Juego limpio en la competición

##### c. **Programación de actividades**

- i. **Tipos de actividades:** De iniciación. De desarrollo. De refuerzo.
- ii. **Organización espacial.** Individual. Por parejas. Pequeño grupo. Gran grupo. Agrupación por tipos de actividades.
- iii. **Organización temporal.** Planificación del curso. Planificación de una sesión. Planificación de un tema

##### d. **Medios didácticos**

- i. **Métodos de enseñanza y aprendizaje**
  - (1) **Expositivos:** Explicación presencial. Reproducción partidas
  - (2) **Interactivos:** Resolución de problemas. Ejercicios
  - (3) **Cooperativos:** Análisis de partidas en parejas o grupos. Juegos en red e Internet

- (4) **De investigación:** Análisis de partidas propias
- (5) **De evaluación:** Juego de competición
- ii. **Recursos**
  - (1) **Material didáctico:** Tableros y piezas. Tablero mural. Diagramas. Fichas didácticas. Base de datos de ajedrez
  - (2) **Juegos alternativos:** Simultaneas. Juegos en equipos. Programas de ordenador para niños
- e. **Evaluación**
  - i. **Inicial:** Por observación. Por ELO
  - ii. **Continua:** Resolución de problemas. Partidas informales. Observación en la competición. Resultados deportivos
  - iii. **Final:** Por observación. Resultados deportivos. Por ELO

## 2. Contenidos ajedrecísticos

### a. Desarrollo de la partida

- i. **La táctica:**
  - (1) **Importancia:** La determinación del techo competitivo del ajedrecista. Formas de entrenar en Táctica.
  - (2) **Elección de movimientos:** Movimiento del contrario. Amenazas. Selección jugadas posibles. Elección próxima jugada.
  - (3) **El ataque:** Ataque doble. Clavada. Jaque a la descubierta. Ataque a la descubierta. Destrucción de la defensa. Intercepción. Desviación. Rayos X. Atracción. Bloqueo táctico. Liberación de espacio. Ataques al enroque. El Rey en el centro.
  - (4) **La defensa:** Errores inmediatos. Defensa simple. Defensa por clavada. Defensa con jaque. Defensa amenazando mate. Defensa por contraataque.
  - (5) **Los cambios.** Cambios para ganancia de material. Cambios para obtener otras ventajas
- ii. **La estrategia:**
  - (1) **Las reglas de Steinitz.**
  - (2) **La valoración de la posición:** Material, espacio y tiempo. Seguridad del Rey, actividad de las piezas, estructura de Peones, casillas débiles y columnas y diagonales.
  - (3) **Los temas estratégicos.** Práctica y profundización. Estructuras de peones, PD aislado, peones doblados, peones pasados, peones retrasados, peones colgantes, ataques a la bayoneta, peón en sexta y séptima, mayoría de peones en el ala de Dama, centralización, acumulación de ventajas, la simplificación, la maniobra, alfiles buenos y malos, alfiles de distinto color, alfil contra caballo, la pareja de alfiles, material heterogéneo, la séptima fila, la octava fila, el centro clásico, otros tipos de centros, las rupturas temáticas, los sacrificios de peones, el sacrificio de calidad, el ataque de las minorías, etc.
  - (4) **Los nuevos conceptos estratégicos.**
- iii. **Los finales**
  - (1) **Reglas del final:** Regla del cuadrado. Centralización del rey. Oposición.
  - (2) **Maniobras generales en los finales:** Ruptura de peones y creación de un peón pasado. Penetración de los reyes. Bloqueo de peones. Bloqueo del rey
  - (3) **Finales de peones:** Práctica y profundización. Peón libre aislado. Peón libre protegido. Islotes de peones.

- (4) **Finales de dama:** Práctica y profundización. Reglas de centralización de la dama. Finales de dama contra peón. Finales de damas con varios peones.
- (5) **Finales de torres:** Práctica y profundización. Reglas en los finales de torres. Final básico de torre y peón contra torre. Finales de torres con más peones.
- (6) **Finales de alfiles:** Práctica y profundización. Alfil contra peón de torre. Alfiles del mismo color. Alfiles de distinto color.
- (7) **Finales de caballos:** Práctica y profundización. Caballo contra peón. Caballo y peones contra caballo y peones
- (8) **Finales de alfil contra caballo:** Práctica y profundización. Dos alfiles. Alfil y caballo.

iv. **Las aperturas**

- (1) **Reglas básicas del desarrollo:** Ocupación o control del centro. Desarrollo de las piezas. La función del Enroque.
- (2) Clasificación de las aperturas: Tradicional-histórica. ECO. Por esquemas
- (3) **Fundamentos estratégicos de las aperturas:** Práctica y profundización de la Española, Escocesa, Italiana, Gambito de Rey, Siciliana, Francesa, Caro Kann, Pirc, Escandinava, Gambito de Dama, India de Rey, India de Dama, Nimzoindia, Grunfeld, Holandesa, Indobenoni, etc.
- (4) **Errores en la apertura:** Celadas. Miniaturas.

b. **Historia del ajedrez.**

- i. **Significado pedagógico.**
- ii. **Épocas:** El Chaturanga indio. El Shatranj persa. El Chatrang árabe. El ajedrez medieval hasta 1500. El Siglo XVI: Ruy López. El XVII: Greco. El XVIII: Philidor. El XIX: el ajedrez romántico. Morphy y las bases del juego abierto. Steinitz y las bases del juego cerrado. Tarrasch y los principios del ajedrez moderno. Lasker y el juego psicológico. La Escuela hipermoderna. Capablanca y la acumulación de pequeñas ventajas. Alekhine. Botvinnik y la escuela soviética.
- iii. **El campeonato mundial de ajedrez:** Desde su inicio hasta Alekhine. Desde Botvinnik hasta Kasparov. Situación actual: Kramnik y los campeones FIDE..

c. **La competición.**

- i. **Sus elementos:** El reloj de ajedrez: Manejo y buen uso. La planilla.
- ii. **Las Leyes:** Enroque. Pieza tocada. El reloj. La anotación. Finalización de la partida. Caída de bandera. La conducta de los jugadores. El árbitro. Los ritmos rápidos.
- iii. **Comportamiento:** Durante el desarrollo del juego. Perder con educación. Ganar con sencillez y modestia.
- iv. **Los encuentros por equipos:** Formas de puntuación.
- v. **El entrenamiento:** Individualizado en aperturas. Combinaciones y ataques más característicos del medio juego. Finales básicos frecuentes. En grupo para potenciar diferentes puntos de vista.
- vi. **La informática aplicada al entrenamiento.** Las bases de datos y su utilización. Los programas de juego. Internet.

3. **La estructura federativa.**

- a. **La Creación de Asociaciones Deportivas:** Tramitación. Junta Directiva. Socios.
- b. **La organización de competiciones.**
  - i. **Sistema de liga:** Reglas básicas de emparejamiento.
  - ii. **Sistema de copa:** Reglas básicas de emparejamiento.

- iii. **Sistema suizo:** Reglas básicas de emparejamiento. Ficha de emparejamiento. Programas de emparejamiento.
- iv. **Sistemas de desempate:** Bucholz y sus tipos. Progresivo. Performance. Schveningen, etc.