

PROPÓSITO:

GUÍA 12.

Que el estudiante conozca y comprenda el lenguaje escrito y las técnicas que se utilizan en la notación de una partida de ajedrez.

MOTIVACIÓN:

Observa y dibuja en tu cuaderno la siguiente figura:

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

EXPLICACIÓN:

COORDENADAS DEL TABLERO Y NOTACIÓN DE LAS PARTIDAS

Si te fijas bien, la mayoría de los tableros tiene letras y números en los bordes.

Estas letras y números son las que ayudan a identificar cada movimiento que se realiza en una partida.

Si manejas algún sistema de coordenadas en otro ámbito, las coordenadas del ajedrez te parecerán muy sencillas. Y si no, seguro que podrás comprenderlas con relativa facilidad.

A grandes rasgos, en la notación se establece cuál es la pieza o peón que se movió y a cuál casilla llegó.

Por ejemplo, en el diagrama de abajo la notación es 1. d4 d5 2. c4 dxc4 porque tanto el blanco como el negro movieron sus peones de la columna d hasta la fila 4, luego el blanco movió su peón de la columna c hasta la fila 4 y el negro capturará con su peón de d el peón que se encuentra en c4.



Aquí el segundo movimiento de las negras será la captura del peón blanco, por lo que la notación de esa jugada es: dxc4.

Si continuamos con esa misma partida, los movimientos 3. Cf3 Af5 que ves más abajo se anotan así porque el blanco movió uno de sus caballos a la columna f y a la fila 3 y el negro hizo lo propio con su alfil a la columna f y la fila 5.



Ten en cuenta que:

- El movimiento del rey se representa con la letra R, la dama con la D, la torre con la T, el alfil con la A y el caballo con la C.
- A los movimientos de peones no se les pone la letra P, sino que simplemente se anota la casilla a la que llegaron, por ejemplo c6 o h3.
- El enroque corto se anota como 0-0 y el enroque largo como 0-0-0.

- La promoción de un peón se anota marcando la casilla de destino y luego agregando un símbolo de igual y la letra de la pieza en que se transforma. Por ejemplo: g8=D.

EJERCICIOS:

1. Dibuja en tu cuaderno el tablero de la Motivación.
2. Dibuja en tu cuaderno los dos tableros de la explicación.

EVALUACIÓN:

Calidad en el trabajo individual y práctica durante la clase.

BIBLIOGRAFÍA:

<https://ajedrezdelsur.com/como-jugar-ajedrez-paso-a-paso-nivel-principiante/>