

PROPÓSITO:**GUÍA 2.**

Que el estudiante conozca la definición del ajedrez como un juego-deporte de estrategia y habilidad mental que genera grandes beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

MOTIVACIÓN:

Observemos el siguiente video:

<https://youtu.be/HZynDhpxPlc>

EXPLICACIÓN:

DEFINICIÓN DE AJEDREZ

El **ajedrez** es un juego que se desarrolla sobre un tablero y que enfrenta a dos personas. Cada jugador cuenta con **dieciséis piezas** que puede desplazar, respetando ciertas reglas, sobre el tablero que está dividido en sesenta y cuatro casilleros, conocidos como **escaques**. Dichas piezas son un **rey**, una **reina**, dos **torres**, dos **caballos**, dos **alfiles** y ocho **peones**. El objetivo es llegar a derrocar al rey del rival, para lo cual es posible capturar a las diversas piezas del contrario.

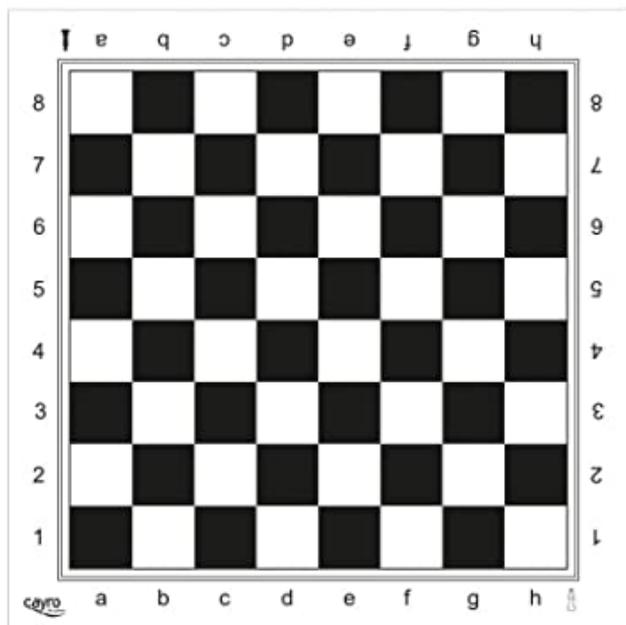
El tablero alterna en sus escaques dos colores, por lo general negro y blanco. Las piezas también se distinguen por color: un jugador comienza la partida con dieciséis piezas negras y el otro, con dieciséis piezas blancas. El modo en el cual cada pieza puede avanzar por el tablero está definido por el reglamento, y en los rasgos propios de sus posibles movimientos se encuentra gran parte de la esencia del juego.

Si un jugador logra que una de sus piezas llegue al escaque donde hay una pieza de su oponente, puede **capturarla**. De este modo, el rival pierde una de sus piezas. El juego se define cuando un jugador consigue que el rey, rival no pueda eludir una maniobra de captura: dicha jugada se conoce como **jaque mate**.

Aunque históricamente el ajedrez enfrentaba a una persona contra otra, en las últimas décadas la tecnología permitió el surgimiento de programas informáticos que, a través de diversos cálculos, "juegan" al ajedrez, determinando el movimiento de las piezas. De este modo, una persona puede jugar contra una computadora (ordenador), o incluso es posible que dos sistemas informáticos se enfrenten entre sí.



TABLERO DE AJEDREZ



EJERCICIOS:

1. Leer el contenido de la Explicación y transcribirla en el cuaderno.
2. Dibujar las piezas de ajedrez y el tablero en el cuaderno, utilizando media página para pieza y una página completa para el tablero. Colorear.

EVALUACIÓN:

La **evaluación es formativa e integral**, por lo tanto, se tendrá en cuenta:

- **1.** La presentación del trabajo sea impecable y muestra su dedicación.
- **2. Participación**, realizando preguntas al profesor y retroalimentando los conocimientos.
- **3.** Realización de todas las actividades de manera **responsable y puntual**.
- **4. La apropiación, reflexión y retroalimentación** de los saberes comprendidos en el taller.

¿Cómo presentar el trabajo?

- **1.** Se debe resolver en hoja block cuadrículadas o en el cuaderno, donde más facilite.
- **2.** Fecha de entrega será estipulada por el profesor. Preferiblemente en **PDF** como se muestra en el tutorial adjunto por el profesor.
- **3.** El trabajo se recibe el día de la fecha de entrega.

Forma de entrega:

Plataforma **Sinapsis** en la pestaña **Tarea**, o al **correo: wnananjodeo@gmail.com** o al **WhatsApp: 3123624081**

BIBLIOGRAFÍA:

- Aguilera López, Ricardo: *Tratado elemental de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2002. [ISBN 84-7005-093-1](#). (solamente para principiantes).
- Aguilera López, Ricardo: *Ajedrez hipermoderno* (en dos volúmenes). Madrid: Aguilera, Centro de Ajedrez Internacional (Colección Club de Ajedrez), 2004. [ISBN 84-7005-157-1](#).
- *Ajedrez: curso completo*. **Barcelona** (España): Planeta-De Agostini, 2004. [ISBN 84-395-1530-8](#).