

PROPÓSITO:

GUIA 4

IDENTIFICAR LAS PARTES DEL JUEGO DEL AJEDREZ

RECONOCE EL TABLERO Y SUS PARTES

IDENTIFICA LAS PIEZAS Y SUS MOVIMIENTOS

MOTIVACIÓN:

IDENTIFICA LOS DISTINTOS COMPONENTES DEL AJEDREZ

RECONOCE EL MOVIMIENTO DEL PEON, TORRE, ALFIL, CABALLO ,DAMA, REY

EXPLICACIÓN:**Piezas del juego**[\[editar\]](#)

Artículo principal: [Piezas de ajedrez5ba5d9df7d-piezas-ajedrez-mov.jpg](#)

Piezas de ajedrez, *modelo Staunton*: [rey](#) blanco, [torre](#) y [dama](#) negras, [peón](#) blanco, [caballo](#) negro y [alfil](#) blanco

Para diferenciar un bando de otro, las piezas de un jugador son de color distinto, uno dirige las claras, llamadas «las blancas», y el otro las de color oscuro, llamadas «las negras». Cada jugador dispone de 16 (piezas) de seis tipos distintos, de los cuales cada jugador tiene: ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey. Cada pieza se mueve en el tablero de forma diferente:

El [rey](#) se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el [enroque](#), en el cual se mueve dos casillas).

La [reina](#) o [dama](#) también se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

El [alfil](#) solo se puede mover en dirección diagonal, tantas casillas como se desee.

La [torre](#) solo se puede mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, las casillas que se desee.

El [caballo](#), según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando dos casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

El [peón](#) puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez solo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, solo podrá hacerlo si se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

La palabra *pieza*, puede adoptar tres significados, dependiendo del contexto:

Puede referirse a cualquiera de las 32 figuras.

Puede hacer referencia solo a la dama, torre, alfil, caballo, y tal vez también al rey, para diferenciarlos de los peones.

Puede referirse solo a una *pieza menor* (alfil o caballo).

Puesto que las blancas tienen la ventaja de realizar la primera jugada, el color de las piezas se asigna a cada jugador mediante sorteo. En los torneos se procura que un jugador tenga el mismo número de partidas con piezas blancas y con piezas negras, ya sea mediante la elaboración de un fixture, de la alternación de colores en cada ronda, o de la disputa de un número de rondas par.

El modelo estándar de piezas usado en competiciones recibe el nombre de *modelo Staunton* (que se ve en la imagen adyacente), diseñado en 1849 por Nathaniel Cook, y llamado así en nombre del campeón inglés del siglo XIX [Howard Staunton](#).

EJERCICIOS:

GUIA 4

EN EL TABLERO DE AJEDREZ DE CARTON AJA UBICA LAS PIEZAS Y MUEVE CADA UNA DE ACUERDO AL MOVIMIENTO QUE LE CORRESPONDA LEE Y REvisa LAS GUIAS ANTERIORES.

INVITA A UN AMIGO Y EXPLICALLE EL MOVIMIENTO DE CADA UNA DE LAS PIEZAS

PRACTICA LA SALIDA CON LAS PIEZAS TE DARAS CUENTAS QUE ALGUNAS NO SE PUEDEN MOVER HASTA QUE EL PEON NO SE MUEVE Y DEJA EL CAMINO LIBRE.

DIBUJA EN TU CUADERNO CADA UNA DE LAS PIEZAS Y CON UNA FLECHA MARCA EL MOVIMIENTO DE ELLAS.

EVALUACIÓN:

El estudiante deberá realizar las actividad y enviar las evidencias al docente por medio de imágenes o videos

Se deberán realizar todas las actividades y entregarlas puntualmente

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](#).
- J. Fernández, Francisco (2010): *El ajedrez de la filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés Editores. [ISBN 978-84-92751-86-0](#).
- Bartel, Rainer (et al.): *Ajedrez por ordenador*. Barcelona: Ferre-Moret (Colección Data Becker), 2001. [ISBN 84-86437-91-1](#).
- Bird, Henry Edward (1893). *Chess History and Reminiscences*. Forgotten Books. [ISBN 1-60620-897-7](#)
- Burdio Serrano, María del Carmen: *Reglamentos de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2001. [ISBN 84-7005-223-3](#).