PROPÓSITO:

GUÍA 3.

Que el estudiante reconozca los movimientos de las diferentes fichas del ajedrez y adquiera la habilidad para realizarlas sobre el tablero.

MOTIVACIÓN:

Observar el siguiente video:

https://youtu.be/_XAzOaFtxCk

EXPLICACIÓN:

LOS MOVIMIENTOS DE LAS FICHAS DEL AJEDREZ

Peón

En el tablero de ajedrez, no existe una pieza más débil y numerosa que el peón. Su movimiento más frecuente es hacia el frente, de a una casilla; sin embargo, el que inicia la partida puede dar dos pasos a la vez. Una de sus particularidades es que no puede capturar otras piezas del mismo modo que se mueve, a diferencia de todas las demás, sino que debe hacerlo en diagonal.

Alfil

Su movimiento es en diagonal y no tiene un límite de casillas: mientras encuentre espacios vacíos, puede seguir avanzando hasta el borde del tablero. Algo que se desprende de esta regla es que el alfil nunca puede pisar una casilla del color opuesto al inicial. Como cada jugador posee un alfil en una casilla negra y otro en una blanca, es común aprovechar esto para denominarlos, aunque también pueden identificarse según su cercanía con el rey o la reina.

Torre

Podría decirse que la torre es como el alfil pero en línea recta horizontal o vertical. Además de la orientación de su movimiento, una diferencia que presenta con este último es que puede posicionarse en cualquier casilla del tablero, algo que la vuelve muy poderosa.

Caballo

Se trata de la pieza que más destaca del grupo, ya que es la única capaz de saltar por encima de otras piezas. Su movimiento consiste en desplazarse dos casillas en línea recta horizontal o vertical, y luego avanzar una más formando un ángulo recto, como si escribiera una letra **L** a su paso.

Reina

Es la pieza más poderosa del juego, ya que combina las posibilidades del alfil y la torre.

Rey

A pesar de su importancia, es una de las piezas menos poderosas del tablero. Sus movimientos se limitan a cualquiera de sus casillas adyacentes, por lo cual no puede avanzar más de un paso a la vez.

Si bien cada pieza tiene una serie exclusiva de posibles movimientos, es importante notar que existen ciertas semejanzas entre unos y otros, algo lógico dadas **las limitaciones del diseño del tablero**. Por ejemplo, todas las piezas a excepción del caballo deben moverse a lo largo de una línea, sea ésta diagonal, vertical u horizontal, mientras que él debe formar un ángulo en su camino, como se explica más arriba. Otro punto en común que se aplica a todas las piezas es que ninguna puede moverse más

allá de los límites del tablero, ni siquiera para luego regresar.

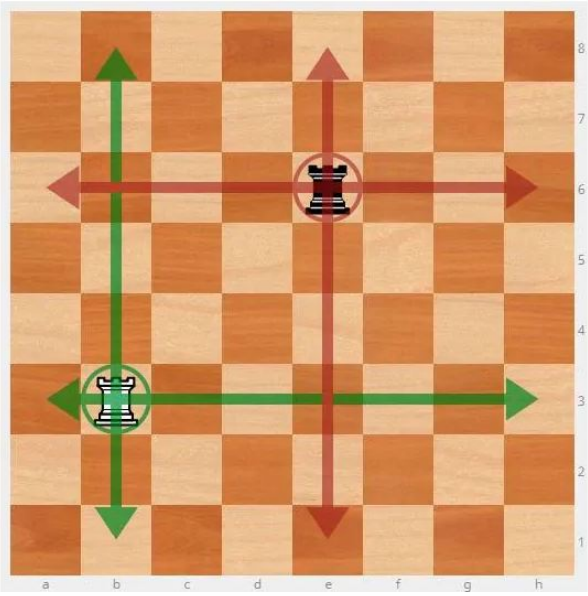
El caballo también es la única pieza que puede pasar por encima de otras: todas las demás necesitan que su camino esté despejado para avanzar, es decir que tanto la casilla final como todas las intermedias deben estar libres para considerar válido el movimiento. Ninguna pieza puede finalizar en una celda que esté ocupada por otra de su mismo color.

Ubicación de las fichas en el tablero:

EJERCICIOS:

1. Realiza 6 tableros en tu cuaderno dibuja los movimientos de cada ficha del Ajedrez.

Ejemplo de la Torre:



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 cuadriculadas 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: wnaranjodeo@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.