PROPÓSITO:

El principal propósito de este tema, conozcan cómo se juega ajedrez.

MOTIVACIÓN:

La principal motivación de la temática es querer saber que con el juego ajedrez se contribuye al fortalecimiento del carácter de la personalidad del individuo a partir de la estimulación del pensamiento lógico, la creatividad, la memoria y la atención, entre otras habilidades.

EXPLICACIÓN:

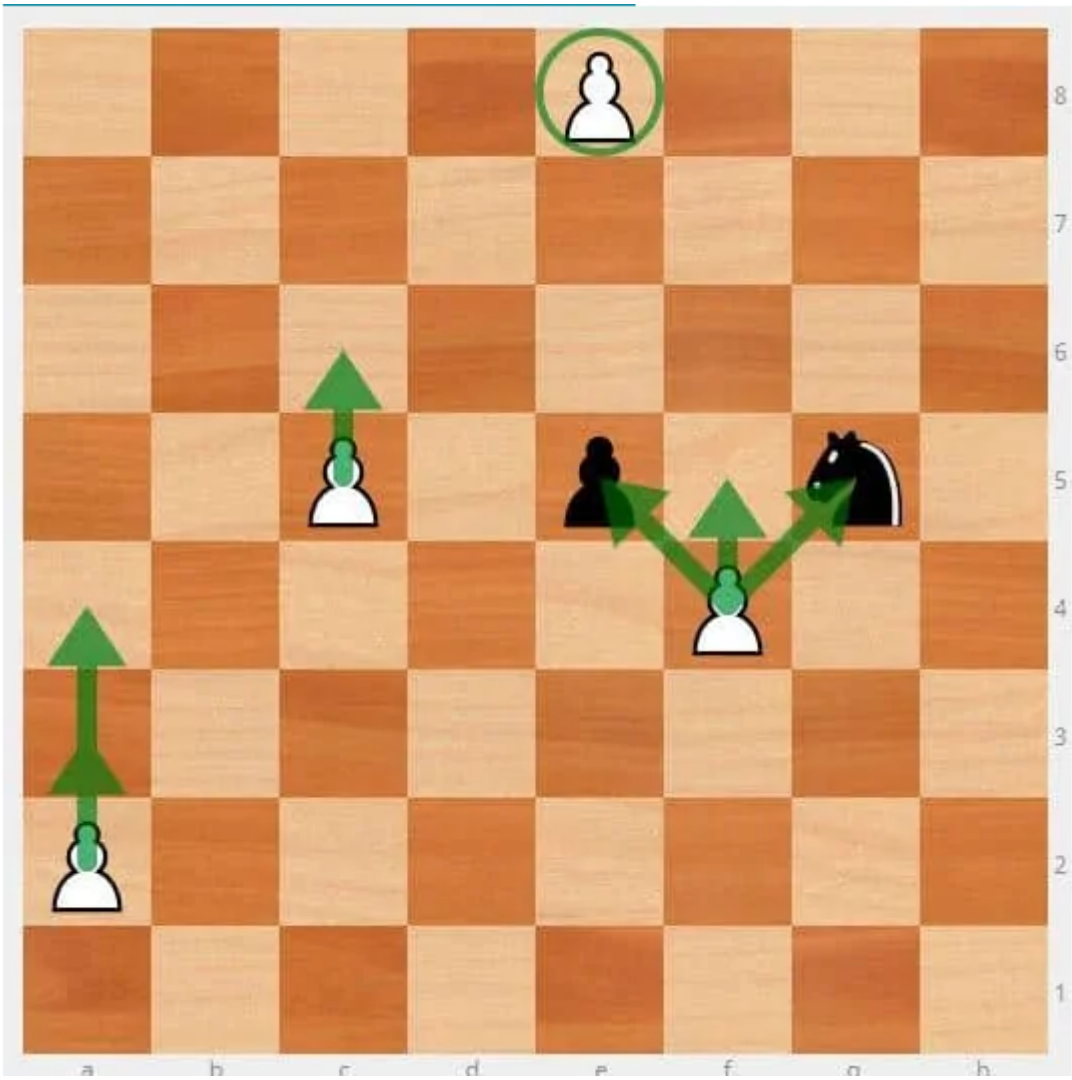
EJERCICIOS:

CÓMO JUGAR AJEDREZ PASO A PASO PARA PRINCIPIANTES

EL PEÓN

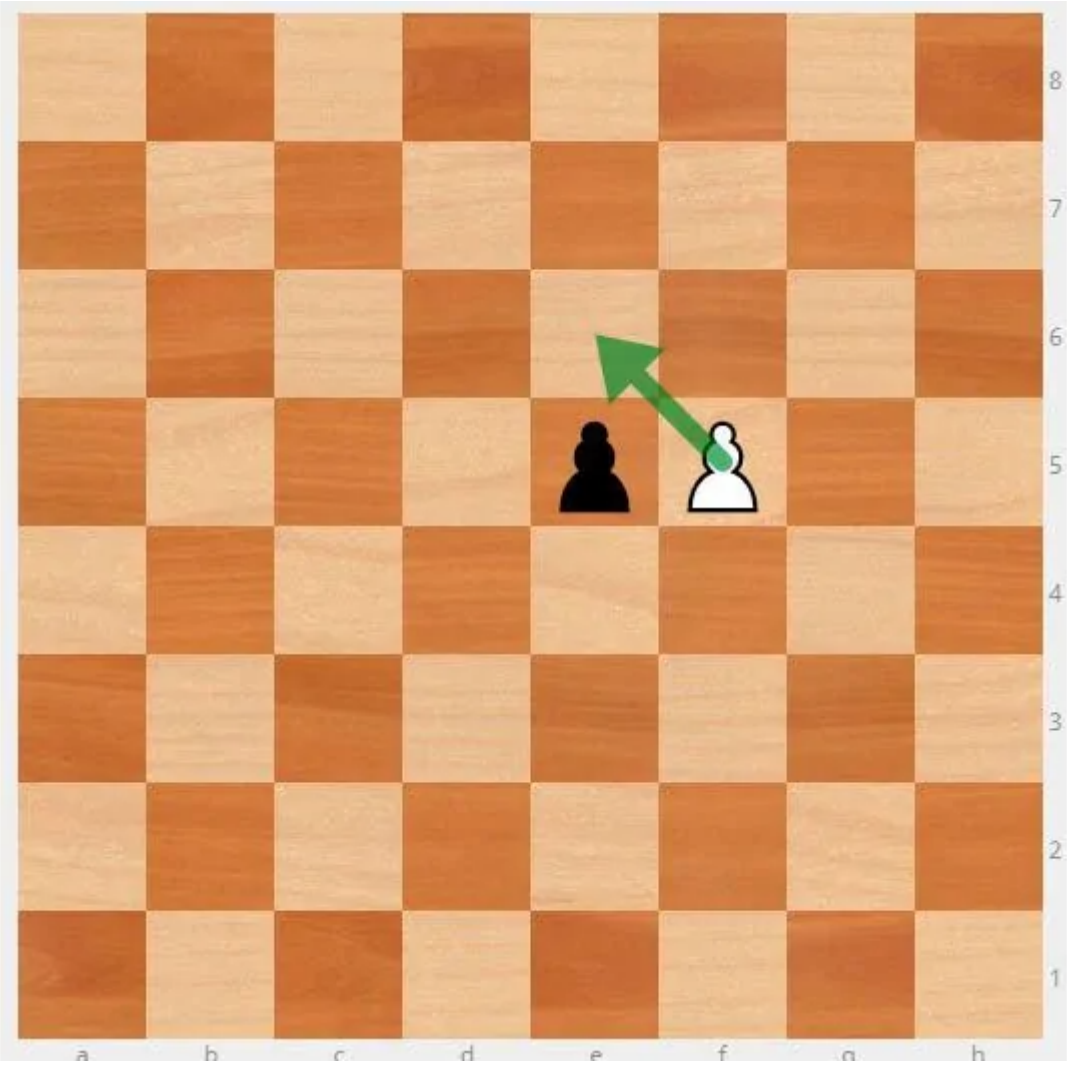
Los peones tienen varias particularidades. Iremos paso a paso:

- Cuando un peón aún no ha sido movido nunca en la partida, tiene la opción de avanzar una o dos casillas en línea recta.
- Cuando un peón ya ha sido movido al menos una vez en la partida, solo puede avanzar de a una casilla en línea recta.
- Cuando un peón llega hasta la última fila, allí se produce la coronación o promoción. Esto quiere decir que el peón sale del tablero pero debe ser sustituido por una torre, una dama o un alfil. Esta situación se da poco y, si es que tiene lugar, suele ser sobre el final de la partida.
- Los peones capturan piezas y peones en diagonal y solo cuando están inmediatamente próximos a la pieza o peón de su rival. Es decir, no pueden realizar capturas a distancia sino cuando tienen un contacto directo.



- Peón 1: puede mover una o dos casillas ya que es su movimiento inicial.
- Peón 2: Solo puede avanzar una casilla debido a que ha sido movido con anterioridad.
- Peón 3: acaba de coronar (es decir, llegó a la última fila), por lo que ahora debe transformarse en dama, torre, alfil o caballo.
- Peón 4: en esta posición tiene 3 opciones; a) capturar el peón negro; b) avanzar una casilla; c) capturar el caballo negro

- Por último, la gran excepción: *la captura al paso*. Esta regla es para un juego más avanzado, pero consideramos oportuno incluirla de todas maneras. Cuando un peón se encuentra en la **quinta fila** y un peón rival realiza su movimiento inicial avanzando dos casillas y situándose justo al lado del primero, este puede hacer una captura al paso. Esa captura al paso se da en diagonal y colocándose «a la espalda» del peón enemigo que se había situado junto a él.



EL JAQUE MATE

El gran objetivo a largo plazo de ambos jugadores durante una partida de ajedrez es darle jaque mate a su rival.

Pero antes de entender qué es el jaque mate debemos comprender qué es el jaque en sí mismo.

Se dice que el rey de uno de los jugadores *está en jaque* cuando una de las piezas o peones adversarios lo está atacando directamente.

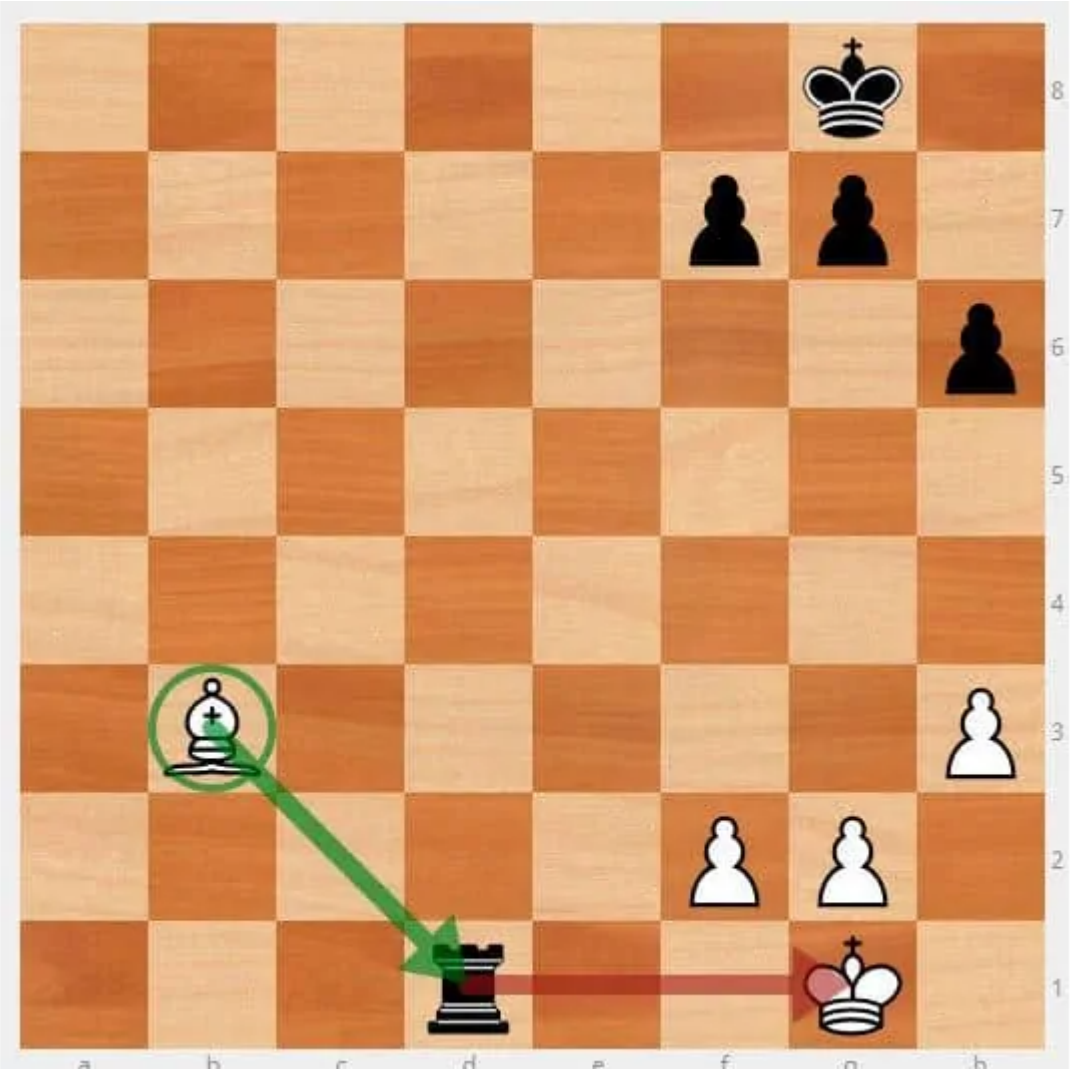
Este ataque directo sobre el rey se da cuando este se encuentra ubicado en la eventual trayectoria que puede dar determinada pieza o peón en el turno siguiente.

Aquí la torre negra está dando jaque porque el rey blanco se encuentra en su inmediata trayectoria. La única respuesta posible de las blancas es que el rey escape del jaque moviéndose a la casilla h2

Cuando el rey de cualquiera de los jugadores está en jaque, el jugador que se encuentra bajo esa amenaza debe **sí o sí** lograr que ese jaque desaparezca.

Esto puede hacerse por medio de distintos mecanismos:

- Moviendo el rey hacia una casilla segura, es decir que no se encuentre en la trayectoria de otra pieza o peón enemigo. Esto es lo que sucede en el diagrama que vimos más arriba.
- Capturando la pieza o peón que está dando el jaque



En este caso, el rey no necesita escapar del jaque por sus propios medios porque el alfil puede capturar a la torre que está dando el jaque y eliminar de esa manera la amenaza

- Interponiendo una pieza o peón propio entre nuestro rey y la pieza o peón agresor. Nótese que esto solo puede suceder cuando hay una o más casillas disponibles entre la pieza o peón agresor y el rey.

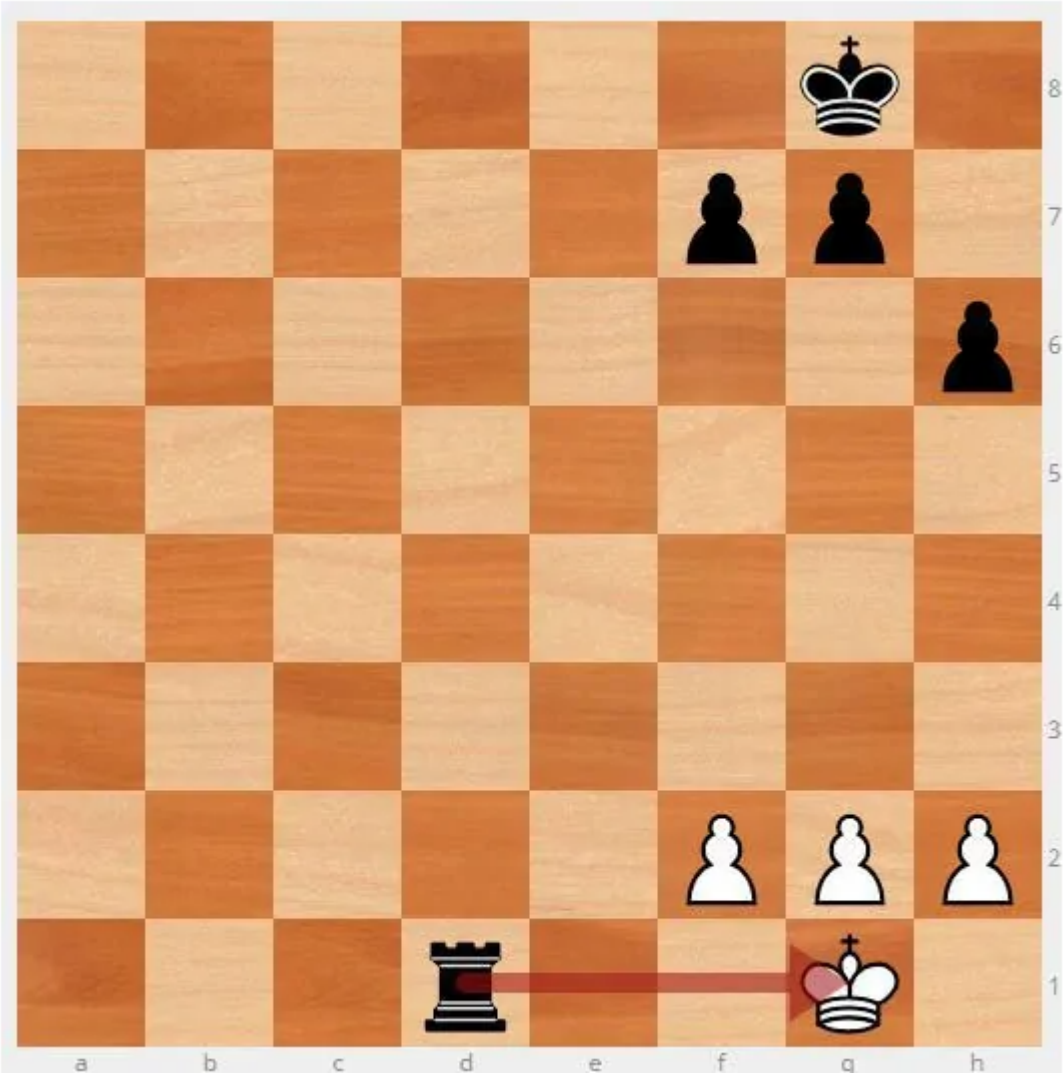
- Aquí nuevamente el rey tiene una pieza aliada que puede llegar a su rescate. Ante el jaque de la torre, el caballo blanco puede retroceder a la casilla f1 e interponerse entre la torre agresora y su monarca

¿Qué sucede si el jugador que está recibiendo ese jaque no tiene posibilidad de evitarlo por ninguna de las tres vías mencionadas más arriba?

Pues bien, si el jaque es tan poderoso que el rey no tiene forma de escapar de él y sus piezas y peones aliados tampoco pueden llegar en su ayuda, entonces ese jugador ha recibido **jaque mate** y ha perdido la partida.

¿Por qué?

Porque su rey se encuentra bajo el ataque directo de una pieza o peón del adversario y él no tiene forma de salir airosamente de esa amenaza. Entonces jaque mate ¡y a empezar de nuevo, amigos!



El rey se ha quedado sin la posibilidad de escapar por h2 y no hay ninguna pieza que pueda llegar a su rescate para eliminar la amenaza de la torre negra. Esto es, entonces, jaque mate, y el negro ha ganado la partida

EVALUACIÓN:

BIBLIOGRAFÍA: