

AREA DE EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTES							
DOCENTE: WILLERMAN TIERRADENTRO PEREZ							
<b>NOMBRE</b>							
<b>GRADO</b>	<b>SEXTO</b>	1			2		
<b>TEMA</b>	<b>GENERALIDADES DEL AJEDREZ</b>						
<b>FECHA INICIO</b>	<b>DD</b>	<b>MM</b>	<b>AA</b>	<b>FECHA FINAL</b>	<b>DD</b>	<b>MM</b>	<b>AA</b>
<b>PROPOSITO</b>	Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego. Se continuará progresando el nivel de juego a través del temario que recomienda la Federación Andaluza de Ajedrez						

## GENERALIDADES DEL AJEDREZ

### MOTIVACION

Estimados estudiantes, en la siguiente guía va a encontrar actividades que se van a realizar durante las próximas dos semanas, dentro de la misma van a encontrar los textos o contenidos con el fin de apoyar el desarrollo de la misma y favorecer la comprensión del tema.

- Que observas en la imagen

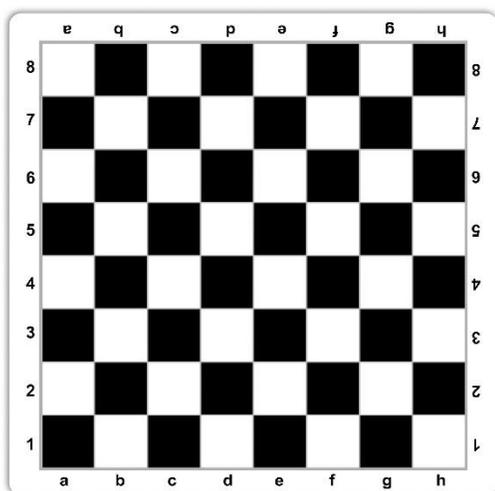
### EXPLICACION

## Concepto de ajedrez

La palabra ajedrez proviene etimológicamente del árabe “ash shtaranj”, juego ya conocido por chinos y japoneses donde se fue haciendo conocido en el mundo antiguo gracias al intercambio comercial de la ruta de la seda. En [castellano](#) antiguo tomó la forma de “acedrex”.

Se trata de un juego de mesa, competitivo, que necesita de dos jugadores con mucho ingenio y razonamiento estratégico, aunque el [desarrollo](#) informático permite que también pueda ser jugado por la máquina, programada para tal fin. En los colegios se usa este juego para incentivar el razonamiento de los niños. El tablero de ajedrez

## El tablero de ajedrez



El Tablero de ajedrez sin piezas con nombres de sus filas y columnas.

El tablero de ajedrez (llamado arcaísmo) es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8×8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

Los elementos básicos del tablero son:

- *Fila*. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando estas horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.
- *Columna*. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando estas verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la *a* hasta la *h*, comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
- *Diagonal*. Es cada una de las 16 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
- *Centro*. El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
- *Esquinas*. Cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.
- *Bordes*. Las dos columnas (*a* y *h*) y dos filas (1 y 8) situadas en los extremos del tablero.

Un tablero puede tener los números y letras para identificar las filas, columnas y casillas, con el fin de registrar el desarrollo de las partidas mediante la [notación algebraica](#), que es la notación oficial. Es frecuente en el mundo del ajedrez utilizar este sistema para poder reproducir y comentar las partidas. Debe, sin embargo, dejarse constancia de que muchos autores y especialistas han empleado o prefieren continuar utilizando la llamada [notación descriptiva](#).

El tablero de ajedrez también es utilizado para jugar a las [damas](#) (cuando es utilizado para este juego, al tablero se le dice damero).

## El reloj de ajedrez [\[editar\]](#)

Artículo principal: [Reloj de ajedrez](#)



Reloj de ajedrez analógico fabricado en la Unión Soviética



Reloj de ajedrez digital

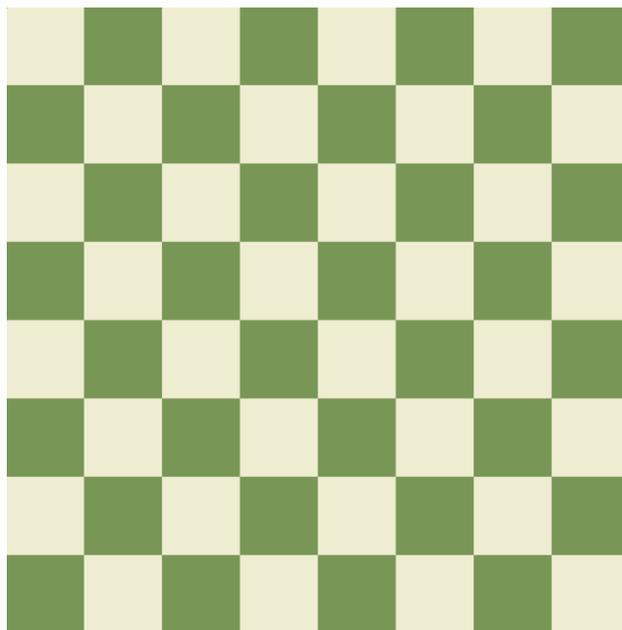
El [reloj de ajedrez](#) consiste en un doble [cronómetro](#) que mide el tiempo que tiene cada jugador para realizar sus movimientos. Mientras que el reloj del jugador que tiene el turno está en marcha, el de su oponente permanece detenido, hasta cuando el primero efectúe su jugada y detenga su reloj, poniendo así en marcha el reloj del contrario.

## Cómo configurar el tablero de ajedrez

Al comienzo de la partida, cada jugador debe tener una casilla blanca (o de color claro) en la parte inferior derecha del tablero.



La [posición inicial de las piezas](#) es siempre la misma. La segunda fila se encuentra ocupada por 8 peones. Las torres ocupan las esquinas, y los dos caballos se sitúan a sus lados, seguidos por los alfiles. Al lado de estos, la dama (o reina) ocupa siempre la casilla de su propio color (la dama blanca en una casilla blanca; la negra, en una casilla negra). Por último, el rey se sitúa al lado de la reina, en la casilla restante.



*Colocar las piezas al inicio de la partida te será muy sencillo*

Herramienta recomendada -> [Entrena tu visión del tablero](#)

## Introducción al juego

Una partida de ajedrez se disputa entre dos jugadores; cada uno posee 16 [piezas](#), siendo las de un jugador de color claro, llamadas *blancas*, y las de su oponente de color oscuro, llamadas *negras*. Las piezas se mueven sobre un [tablero de ajedrez](#) cuadrado de  $8 \times 8 = 64$  [escaques](#) o casillas también cuadradas, alternando colores claro y oscuro (32 y 32). Las piezas de cada jugador al principio de la partida son:

PIEZAS

**BLANCAS** **NEGRAS** **DESCRIPCIÓN**



negras. El color asignado a cada jugador suele sortearse, aunque en el caso de los torneos está en función del emparejamiento de los jugadores. El tablero es colocado de tal forma que ambos jugadores tengan un escaque blanco en la casilla de la esquina derecha respectiva. Las piezas se ubican de la forma en que se muestra en el diagrama adyacente. Las torres, caballos y alfiles más cercanos al rey suelen llamarse *de rey* (ejemplo: torre de rey) y las más alejadas, más próximas a la dama se llaman *de dama* (ejemplo: alfil de dama). Asimismo, el lado donde se encuentran en origen ambos reyes se suele llamar *flanco rey* y el otro *flanco dama*.

En el ajedrez tradicional, las piezas se colocan siempre en la forma descrita. Hay variantes (poco frecuentes en la práctica) en las que la situación de las piezas en la primera fila puede variar ([Ajedrez aleatorio de Fischer](#) o Ajedrez 960).

Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador solo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada [enroque](#), en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

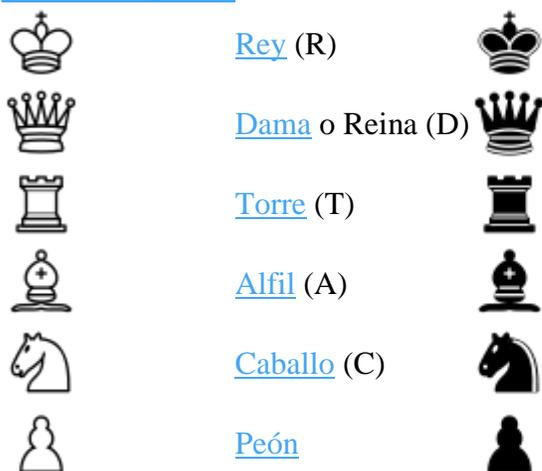
Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, aunque las normas comunes al movimiento de las piezas son: (ver más en [Reglas del ajedrez: Movimiento de las piezas](#)).

- Las piezas no pueden saltar, en su movimiento, una por encima de la otra (a excepción del [caballo](#), que puede saltar sobre otras, moviendo en ‘L’, y de la [torre](#), en el [enroque](#)).
- Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como “tomar” o “capturar”, y es voluntaria, a decisión del jugador.
- Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están *controladas* por esta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra *atacada* por aquella.
- El rey es la única pieza que no puede moverse o pasar por casillas controladas por piezas contrarias.

Una jugada que ataque al rey se conoce como [jaque](#); es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en [jaque mate](#). Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

## las reglas del juego [[editar](#)]

### [Piezas de ajedrez](#)



Posición inicial de las piezas.



Plantilla con los movimientos de las piezas de ajedrez

Cuando el juego comienza, un jugador controla 16 piezas blancas y otro jugador controla 16 piezas



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Según Resolución N° 2729 del 13 de Octubre 2017

Código DANE: 173001002475 Nit: 809.001.097-3

Una partida de ajedrez también termina cuando un jugador decide rendirse o **abandonar**, o si excede el tiempo establecido; en ambos casos el oponente gana el juego. También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como **tablas** o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como *ahogado*.

En torneos, y a efecto de computar los resultados, se otorga al ganador de una partida un punto, medio punto a cada jugador que ha hecho tablas, y cero puntos al perdedor de una partida. En algunos torneos se aplican 3 puntos al ganador; un punto a cada jugador si hay tablas y cero puntos al perdedor de una partida.

### EJERCICIOS

#### ACTIVIDAD

#### DESCARGAR LA GUIA Y RESUELVE

1. Elaborar un esquema conceptual
2. Elabora un esquema mental de las fichas del ajedrez
3. Dibuja el tablero y ubica las fichas
4. Escriba las principales normas para jugar ajedrez

#### EVALUACION

Va a reflexionar respecto a cómo se sintió y qué tanto aprendió en el desarrollo de esta guía didáctica:

¿Qué aprendió?

---

---

---

¿Qué le gustó?

---

---

---

¿Qué se le dificultó?

---

---

---

---