

AREA DE EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTES							
DOCENTE: WILLERMAN TIERRADENTRO PEREZ							
NOMBRE							
GRADO	SEXTO	1			2		
TEMA	MOVIMIENTOS DE LAS FICHAS DEL AJEDREZ						
FECHA INICIO	DD	MM	AA	FECHA FINAL	DD	MM	AA
PROPOSITO	Que los estudiantes identifiquen los movimientos de la fichas y la conducción del juego						

## MOVIMIENTOS DE LAS FICHAS 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

#### MOVIMIENTOS DE LAS FICHAS DEL AJEDREZ

#### CONDUCCIÓN DEL JUEGO

La partida comienza con todas las piezas colocadas en su posición inicial sobre el tablero (ver figura arriba).

Los jugadores deben colocarse uno frente a otro con el tablero en medio, de tal forma que ambos tengan un cuadro blanco en el escaque de la esquina derecha respectiva. Las piezas se colocan simétricamente respecto a los jugadores y, a excepción de la dama y el rey, también simétricamente respecto de la línea visual entre jugadores. Teniendo en cuenta la nomenclatura de filas y columnas mencionada anteriormente, las blancas deben ocupar las filas 1 y 2, las negras las filas 7 y 8. Así, cada bando colocará sus piezas en sus dos primeras filas.

Las reglas oficiales no establecen procedimientos para determinar quién va a jugar con las piezas blancas. Esta decisión se deja abierta por las reglas específicas del torneo (por ejemplo, un sistema suizo o torneo todos contra todos) o, en el caso de un encuentro no competitivo, de común acuerdo entre los jugadores.

El jugador que controla las piezas blancas se llama "Blanco"; mientras que el jugador que controla las piezas negras se llama "Negro". Como se mencionó, por convención, el jugador con las piezas Blancas comienza la partida y desde entonces se alternan los movimientos.

NOTA: NO OLVIDAR MARCAR LAS GUIAS Y ENVIAR POR SINAPSISI

El jugador se ve obligado a hacer un movimiento y no se puede pasar el tiempo, incluso si es desfavorable (zugzwang). La partida continúa hasta que un jugador aplica jaque mate, es decir, amenaza o captura al rey del oponente para que no pueda escapar o impedir el ataque, o uno de los jugadores abandone el juego, o se declare tablas. Además, si un juego se juega bajo el control de tiempo, el jugador que exceda su tiempo automáticamente pierde la partida, salvo que la partida no esté finalizada por alguna de las causas anteriores o se dé la circunstancia de que en la posición final sea imposible que reciba mate por medio de cualquier combinación de jugadas legales.

#### Movimientos

#### Movimientos básicos

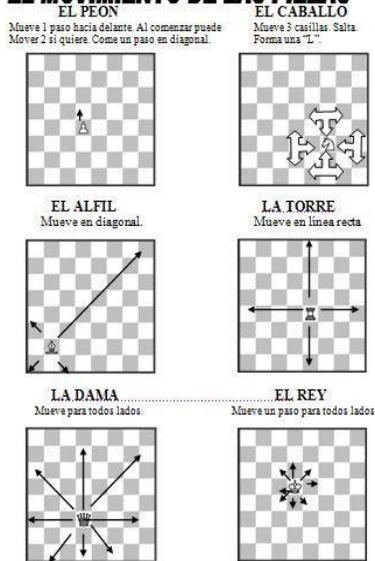
Cada tipo de pieza de ajedrez tiene su propio método de movimiento. Una pieza se mueve a un escaque vacío, excepto cuando captura una pieza del oponente.

A excepción de cualquier movimiento del caballo y el enroque, las piezas no pueden saltar sobre otras piezas. Una pieza es capturada (o tomada) cuando una pieza adversaria atacante la sustituye en su escaque (la captura al paso es la única excepción). La pieza capturada se retira de este modo permanentemente del juego. nota 1

El rey puede ponerse en jaque, pero no puede ser capturado (véase más adelante).

El movimiento de las piezas en una jugada debe efectuarse con una sola mano, incluyendo el enroque. Esto supone que si se captura una pieza, esta debe ser retirada con la misma mano con la que se mueva la pieza

### EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



que realiza la captura. En el enroque igualmente debe moverse con la misma mano el rey y la torre. Igualmente se debe presionar el reloj de ajedrez con la misma mano, ya que la jugada no se completa hasta que se presione el reloj.

Todas las piezas (excepto el caballo), independientemente de cuantos escaques

puedan avanzar, tienen limitado su radio de acción por las otras piezas, propias o ajenas. Si una pieza propia está en su camino, no puede parar en el escaque de esta pieza propia, ni en los escaques siguientes, pudiendo parar únicamente en los escaques anteriores hasta llegar al escaque ocupado. En el caso de una pieza ajena, tampoco se les permite ocupar un escaque pasando por un escaque ocupado; sin embargo, si es posible capturar la pieza del adversario, sacándola del juego y posicionando la pieza captora en el escaque que ocupaba la pieza adversaria.

- **LA TORRE** se mueve en direcciones ortogonales, es decir, por las filas (horizontales) y columnas (verticales), no pudiendo moverse por las diagonales. Ella puede moverse tantas casillas como se desee por las columnas y filas, pero solo en una dirección en cada turno.
- **EL ALFIL** se mueve en direcciones diagonales, es decir, en la dirección de los escaques del mismo color. Se puede mover tantas casillas como desee por las diagonales, pero solo en una dirección (cada turno), existe el alfil de escaques negros y el alfil de escaques blancos, y no pueden cambiar de color durante el juego.
- **LA DAMA** puede moverse en horizontal, vertical o diagonal, pero solo en una dirección en cada turno. La dama se desplaza con los movimientos de todas las demás piezas, excepto el caballo, desplazándose cuantos escaques quiera.
- **EL REY** puede moverse en todas las direcciones un solo escaque cada vez, mientras el

movimiento no sea para un escaque amenazado por una pieza adversaria. El rey también puede capturar cualquier pieza adversaria, mientras que no tenga otra pieza defendiéndola. Un movimiento especial es el enroque, en el que el rey mueve dos escaques hacia una de las torres, siempre que se encuentren libres y no estén amenazados por ninguna pieza adversaria. Un rey no puede dar jaque a otro rey.

- **El caballo** puede moverse a cualquiera de los escaques más próximos que no sean de la misma fila, columna o diagonal. Normalmente se dice que mueve en forma de L, esto es, mueve dos escaques en horizontal o vertical y después un escaque vertical u horizontal, o viceversa. El movimiento siempre termina en un escaque de color diferente al de salida. El caballo puede saltar sobre cualquier pieza suya o del adversario. La captura ocurre cuando una pieza del adversario se encuentra en el escaque de destino del movimiento realizado por el caballo.
- **EL PEÓN** tiene las reglas de movimiento más complejas del ajedrez:
  - Un peón se mueve hacia adelante una casilla, si este escaque está vacío. Si el peón todavía no se ha movido, en su primer movimiento también tiene la opción de mover dos escaques hacia adelante, siempre que ambos escaques estén vacíos. Los peones no se pueden mover hacia atrás.
  - Los peones son las únicas piezas que capturan de manera diferente de cómo se mueven. Un peón puede capturar una pieza adversaria en cualquiera de los escaques diagonales en frente del peón (pero no se puede mover a esos escaques si están vacíos).

El peón también participa en dos movimientos especiales: captura al paso y promoción.13

Enroque

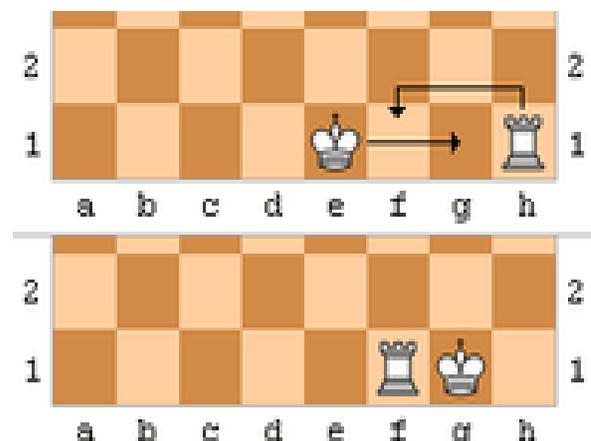


Ilustración del enroque corto (0-0)

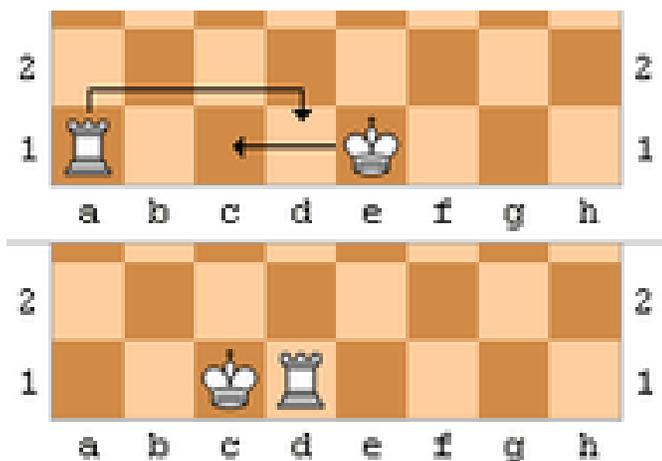


Ilustración del enroque largo (0-0-0)

El enroque consiste en mover el Rey dos escaques hacia la Torre, y luego pasar la torre al otro lado Rey junto al escaque que el Rey acaba de cruzar. No está permitido mover el Rey y la Torre al mismo tiempo, ya que la jugada completa debe realizarse solamente con una mano.<sup>14</sup> El enroque solo está permitido en las siguientes condiciones:

Que no se haya movido previamente ninguna vez ni el Rey ni la Torre que se va a enrocar (si el Rey o la Torre se ha sacado del escaque de origen y ha vuelto, no se puede enrocar). La otra Torre que no se enroca, sí puede haberse movido.

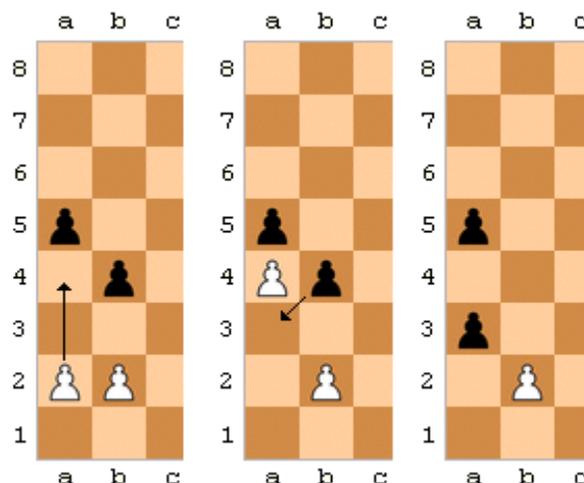
El Rey no puede estar en jaque, ni pasar o terminar el movimiento en un escaque amenazado en el tablero. Sin embargo, la Torre puede estar siendo amenazada o pasar por un escaque amenazado, en caso de enroque largo, durante el movimiento. Igualmente, el Rey puede haber estado en jaque con anterioridad, pero puede enrocar si no se ha movido y ya no está en jaque.

Que no haya ninguna pieza entre el Rey y la Torre, ya sea propia o contraria.

Que el Rey y la Torre estén en la misma fila (Schiller 2003).

Existen dos clases de enroque: el enroque corto (que se simboliza con 0-0 en las anotaciones de las partidas) y el enroque largo (que se simboliza con 0-0-0). En el enroque corto la torre se sitúa tras la jugada en el escaque del alfil de rey, y en el largo en el escaque de la dama. Por tanto, el enroque corto es el que se realiza en el "flanco de rey" y el enroque largo es el que se realiza en el "flanco de dama".

Captura de peón "al paso"



Cuando un peón esté en el quinto escaque, o se haya movido tres escaques más allá de su lugar de origen y un peón del oponente, de la columna de un lado, ejecuta su primer movimiento saltando dos escaques, huyendo de la confrontación con el peón que se había movido tres escaques, el peón del oponente podrá ser capturado al paso y el peón que realiza la captura ocupará el escaque que el adversario saltó al mover dos escaques. Esta captura solo puede hacerse inmediatamente después de la jugada del oponente (movimiento de dos escaques), de lo contrario, ya no se podrá hacer.<sup>14</sup>

Antiguamente, el peón siempre adelantaba solo un escaque cada jugada. Para agilizar el juego se decidió, en un determinado momento, que la primera vez que se juega un peón, haya la posibilidad de adelantar dos escaques. Este hecho, sin embargo, comportaba que se pudiera burlar la capacidad defensiva de un peón contrario. Para evitarlo, se estableció entonces esta jugada especial: la captura al paso del peón (una jugada peculiar que comenzó a implantarse por motivos fundamentalmente caballerescos, hacia el siglo XVI).

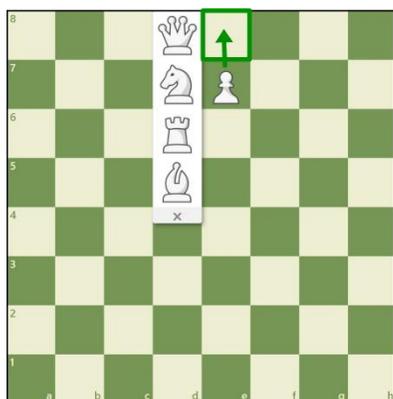
Posición: Puede hacer esta jugada el jugador de negras si tiene un peón en la cuarta fila y su adversario tiene un peón en el escaque de origen en una columna contigua a la del peón negro. Como es obvio, las blancas también pueden capturar al paso en una posición simétrica a la explicada para las negras.

Acción que la permite: con la posición mencionada, el adversario (blancas) adelanta dos escaques su peón desde su escaque de origen. Los dos peones (blanco y negro) quedarán uno al lado del otro, es decir, en la misma fila y en columnas contiguas.

Mecanismo: el peón negro captura al peón blanco como si solo hubiera adelantado una fila, pero obviamente el peón negro no ocupará el escaque que deja vacío el peón blanco, sino el mismo que habría ocupado el peón blanco si éste solo hubiera adelantado un escaque.

Condición: la captura del peón al paso solo se puede hacer inmediatamente, es decir, en el turno siguiente al avance de dos escaques por parte del peón adversario. Si no se hace inmediatamente, después ya no se puede hacer.

### Coronación del peón



Si un peón avanza hasta la octava fila, entonces debe ser cambiado como parte del movimiento y en la misma casilla por una dama, torre, alfil o caballo de su mismo color, siendo la opción del jugador la elección. Esta

elección no se limita a las piezas previamente capturadas, siendo posible, por lo tanto, que un jugador tenga teóricamente nueve damas, o diez torres, o alfiles, o caballos si se promueven todos sus peones. Si la pieza a la cual desea promover el peón no está disponible, el jugador debe llamar al árbitro que le proporcionará la pieza.15 De acuerdo con el árbitro internacional Eric Schiller, si una pieza adecuada no está disponible, se puede usar un peón al lado de la torre y el jugador indica cual pieza representa. En una partida formal con un árbitro presente, el árbitro debe sustituir el peón o torre por la pieza apropiada. Entonces el jugador tiene el siguiente movimiento.16

### Jaque

El rey negro está en jaque. Se puede salir de jaque moviendo su rey a un escaque sin atacar, moviendo el alfil para e5 o el caballo a f4 para bloquear el jaque, o mediante la captura del alfil blanco con el caballo.

Un rey está en jaque cuando está siendo atacado por al menos una pieza adversaria. Una pieza no puede moverse porque colocaría su propio rey en jaque (se inmoviliza contra su propio rey) aún pudiéndole ofrecer jaque al jugador contrario.

Un jugador no puede hacer ningún movimiento que coloque o deja a su rey en jaque. Las posibles maneras de salir de jaque son:

Mover el rey a un escaque en el cual no se ve amenazado.

Capturar la pieza que amenaza (posiblemente con el rey).

Bloquear el jaque mediante la colocación de una pieza entre el rey y la pieza mortal del adversario

Si no es posible salir del jaque, el rey está en jaque mate y el juego ha terminado (ver la siguiente sección).

Es costumbre de anunciar "jaque" al hacer un movimiento que pone al rey del oponente en jaque. Sin embargo, en las competiciones oficiales rara vez se anuncia jaque.Reglas de competición

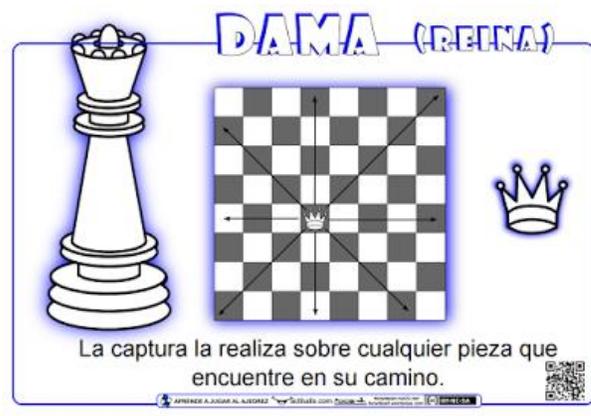
### Cómo se mueve el Rey

### EJERCICIOS

#### ACTIVIDAD

#### DESCARGAR LA GUIA Y RESUELVE

1. Realizar un esquema mental de los movimientos de las fichas del ajedrez
2. Dibuja por cada ficha un tablero e indique su movimiento ejemplo



### 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?

---



---



---