	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES					
	DOCENTE: ROSA MARIBEL BERNAL PULIDO					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN
3	TEÓRICO - PRACTICA	3º	1	16/08/22	4 UNIDADES	

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Explica algunos de los nombres y posiciones de las fichas del ajedrez, realizando jugadas básicas en el momento de la partida.

DESARROLLO DEL TEMA

1. ¿Qué voy a aprender?

El ajedrez: Elementos y reglas del juego.

2. ¿Qué estoy aprendiendo?

Observa y analiza en compañía de la docente, la información planteada a continuación. Esta te adentrará, en el tema a desarrollar durante las clases. Es muy importante que sigas las indicaciones que se van dando, para que el desarrollo de los ejercicios que se proponen, los realices de la mejor manera posible.

Ajedrez

Es un juego que se desarrolla sobre un tablero y que enfrenta a dos personas. Cada jugador cuenta con dieciséis piezas que puede desplazar, respetando ciertas reglas, sobre el tablero que está dividido en sesenta y cuatro casilleros, conocidos como escaques.



Movimientos



Reglas básicas del ajedrez

1. El Ajedrez se juega entre dos jugadores y mueven ambos por turnos. Nunca puede un jugador hacer dos movimientos seguidos.
2. Empiezan siempre a mover en primer lugar las piezas blancas (o más claras) Sólo hay un movimiento en el que se puede cambiar la posición de dos piezas del mismo bando: El Enroque
3. Cuando una pieza rival amenaza comer al rey (Jaque) se debe evitar antes de hacer cualquier otro movimiento.
4. La partida termina con el Jaque Mate que es la posición en la que no es posible evitar que el rey sea comido por una pieza rival.
5. La partida termina en Tablas (Empate) cuando no hay piezas suficientes por ningún bando para dar jaque mate o se repite 3 veces seguidas una misma posición.

Términos empleados al jugar al ajedrez

Hay algunas palabras que debes conocer para jugar al Ajedrez; las cuales son:

Jaque: Nuestro rey está en jaque cuando una pieza rival amenaza con comerlo en siguiente movimiento. El jugador que está en esta situación tiene evitarlo antes de considerar otras jugadas.

Jaque Mate: Cuando el rey está amenazado y no se puede evitar con jugadas legales se dice que es Jaque Mate y la partida acaba con la victoria del bando que provocó el Jaque Mate.

Tablas: Cuando la partida se declara empatada se dice que acaba en Tablas. En las reglas del Ajedrez hemos visto las posibles situaciones de Tablas.

3. ¡Aplico lo que aprendí!: **Unir con una línea como corresponde**



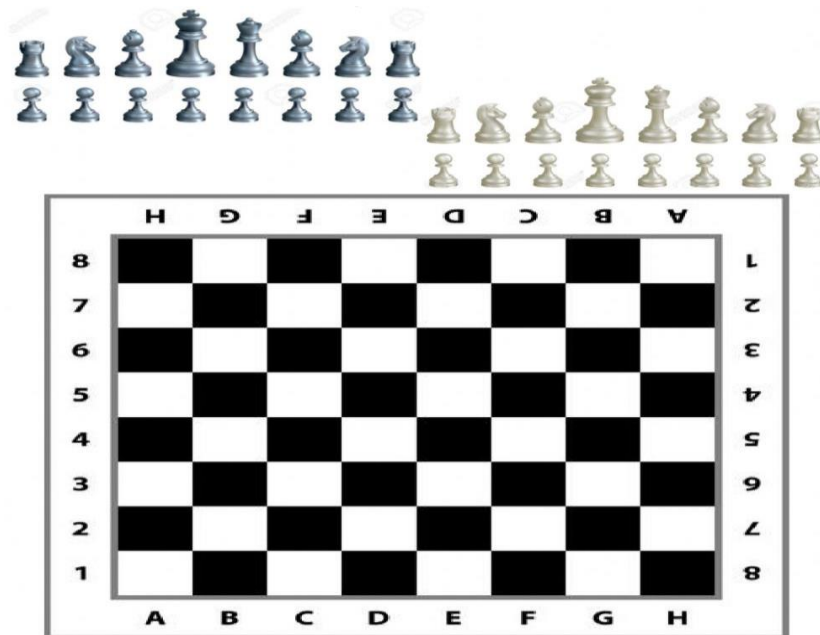


Usando **color rojo**, ubica **un caballo** blanco como corresponde marcando con el color su movimiento.

Usando **color azul**, ubica **un Alfil** negro como corresponde marcando con el color su movimiento.

Usando **color verde**, ubica **un peón** blanco como corresponde marcando con el color su movimiento.

3. Traer a clase un ajedrez (realizarlo con cartón resistente, si no tienes) para jugar y practicar lo aprendido.



“JUGAR NO ES UN DESCANSO DEL APRENDIZAJE, ES UN APRENDIZAJE INTERMINABLE”
Vince Cowition