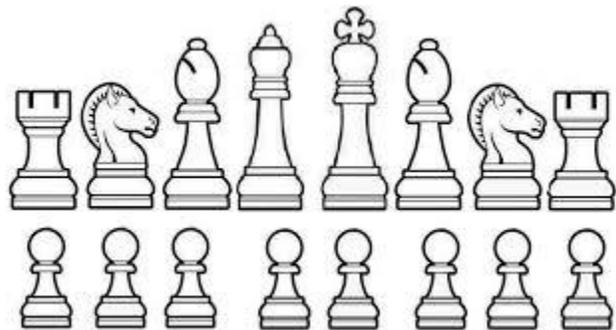


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: ED. FÍSICA.					
	DOCENTE: NASLY ALCIRA VELASQUEZ					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN
3	EJERCITACION Y CONCEPTUAL.	3º		AGOSTO SEPTIEMBRE	SEMANAS 5	

Fortalece su capacidad de concentración, planificación, razonamiento y percepción viso-espacial, practicando activamente el ajedrez, como buena estrategia para el aprovechamiento del tiempo libre.

1. Historia del Ajedrez.

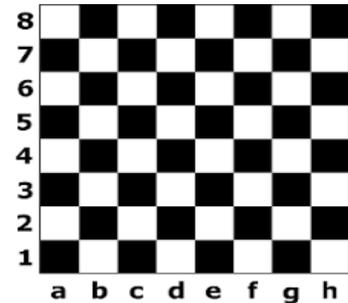


¿Qué es el ajedrez y su historia?
 El ajedrez tiene su origen en la India, más concretamente en el Valle del Indo, y data del siglo VI d.C. Originalmente conocido como Chaturanga, o juego del ejército, se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia, y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia.
 ¿Quién creó el ajedrez y por qué?

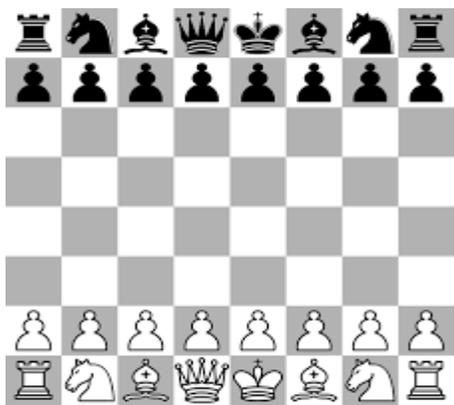
En el año 934, aparece la leyenda árabe de Al-Masudi, que atribuye la paternidad del juego al sabio Sissa ben Dahir. Cuenta que este, deseoso de distraer a su soberano, aquejado de un profundo aburrimiento, concibió el ajedrez. El rey quedó absorto en este sutil ejercicio y se curó de su melancolía.

2. Elementos del juego: (Nombre de las piezas, Colocación o ubicación, desplazamientos o movimientos, valor de las piezas, el tablero y ritmos de juego).

El ajedrez y sus piezas



¿Cuáles son los elementos del tablero de ajedrez?
 Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones.
 Todas las piezas, excepto el caballo, se mueven en línea recta, ya sea horizontal, vertical o diagonalmente. El borde del tablero de ajedrez no se puede cruzar. Ninguna pieza, excepto el caballo, puede saltar sobre otra para moverse. Un movimiento no puede terminar en una casilla ocupada por una pieza del mismo color.



1. Para saber cómo colocar el tablero... la casilla de la esquina derecha ha de ser blanca.
2. Después, como en un castillo, las Torres estarán en las esquinas.
3. Al lado de las Torres nos encontramos las Cuadras, por lo que pondremos a los Caballos.
4. Después vienen los Alfiles que protegen al Rey y a la Dama y que cuidan de los Caballos.
5. Luego pondremos el Rey, recuerda que el Rey cederá la casilla de su color a la Dama.
6. Finalmente les toca el turno a los peones, que como son los más valientes se colocan delante de todas las piezas.

De una manera simplificada, la siguiente escala de valores da una idea de la relación de valor de cada una de las piezas valorados como número de peones:

- Peón = 1
- Alfil = 3
- Caballo = 3
- Torre = 5
- Dama = 9

3. Reglas del juego. Tácticas y estrategias.

Las reglas son muy sencillas ningún peón puede retroceder y puede avanzar uno o dos cuatros captura en diagonal y el alfil captura en su ruta siempre diagonal la torre lo mismo en vertical y horizontal el caballo en el avanza 2 voltea uno y la dama hace lo mismo en todas direcciones y el rey solo mueve una casilla el objetivo es capturar piezas del oponente y acorralar al rey con un jaque que ninguna de sus piezas pueda evitarlo mejor dicho capturar a el rey como a todas las piezas simplemente si pierde esa pieza mataron al rey y gana el que quedo vivo como n una batalla posiciones estratégicas contra el enemigo cuando se invade un país se captura el presidente y pierde la guerra

1. El juego es por turnos entre dos contrincantes, el jugador con las piezas blancas mueve **primero**.
2. La colocación inicial de las piezas es especular para ambos bandos. El tablero debe estar colocado con la casilla oscura en la esquina izquierda, los peones en la segunda fila, la reina y el rey en las casillas centrales de la primera fila, los alfiles, los caballos y las torres en ambos costados.
3. El **Rey** puede moverse en todas las direcciones adyacentes.
4. La **Torre** se mueve en línea recta horizontal o vertical en cualquier número de casillas libres hasta llegar al final del tablero o ser bloqueada por otra pieza.
5. El **Alfil** se mueve en línea recta diagonal, puede moverse tantas casillas como desee hasta llegar al final del tablero o ser bloqueado por otra pieza.
6. La **Reina** es la pieza más poderosa, puede moverse en cualquier dirección horizontal, vertical o diagonal en cualquier número de casillas libres.
7. El **Caballo** es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas, se mueve en forma de «L» (dos casillas en dirección horizontal o vertical y una en ángulo recto).
8. El **Peón** se mueve solo hacia adelante, a excepción de su primera jugada, en la cual puede avanzar dos casillas. El Peón captura en diagonal.
9. La **Promoción** del Peón es cuando este logra alcanzar el final del tablero y se convierte en la pieza que se elija entre Reina, Torre, Alfil o Caballo.
10. El **Enroque** se realiza con el Rey y una Torre, requiere que ambas piezas no hayan sido movidas previamente, no haya piezas entre ellas y que el Rey no esté en jaque. Hay dos tipos de enroque: corto y largo.
11. El **Jaque** es una situación en la que el Rey está bajo amenaza de ser capturado por una pieza del oponente, pero tiene la posibilidad de salir de esta situación. El Rey debe salir de esta situación en su próximo movimiento.
12. El objetivo del juego es acorralar al rey del oponente hasta lograr que no tenga escapatorias y lo que se denomina **Jaque Mate**, lo que termina la partida.

Actividad: Elabora un ajedrez (tablero y piezas) con ayuda de tu familia, preséntalo en clase y practica en casa.

"El ajedrez es como la amistad, une las diferencias"