


| | | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------|----|-----------------|----------|
|  | INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN | | | | |
| | NOMBRE ALUMNA: | | | | |
| | ÁREA: | EDUCACION FISICA | | | |
| | ASIGNATURA: | EDUCACION FISICA | | | |
| | DOCENTE: | Nasly Alcira Velásquez. | | | |
| | TIPO DE GUÍA: | CONCEPTUAL Y EJERCITACION | | | |
| | PERIODO | GRADO | Nº | FECHA | DURACIÓN |
| | 3 | 3 | 1 | SEPTIEMBRE 2025 | 3 horas |

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

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



Actividad 1: EL AJEDREZ

Momento de exploración
QUE VOY A APRENDER

Observo en casa el video.

Una breve historia del ajedrez.

<https://youtu.be/jDVJiG3SNXo?si=7c4fUh4sDeTgTGHk>

HISTORIA DEL AJEDREZ

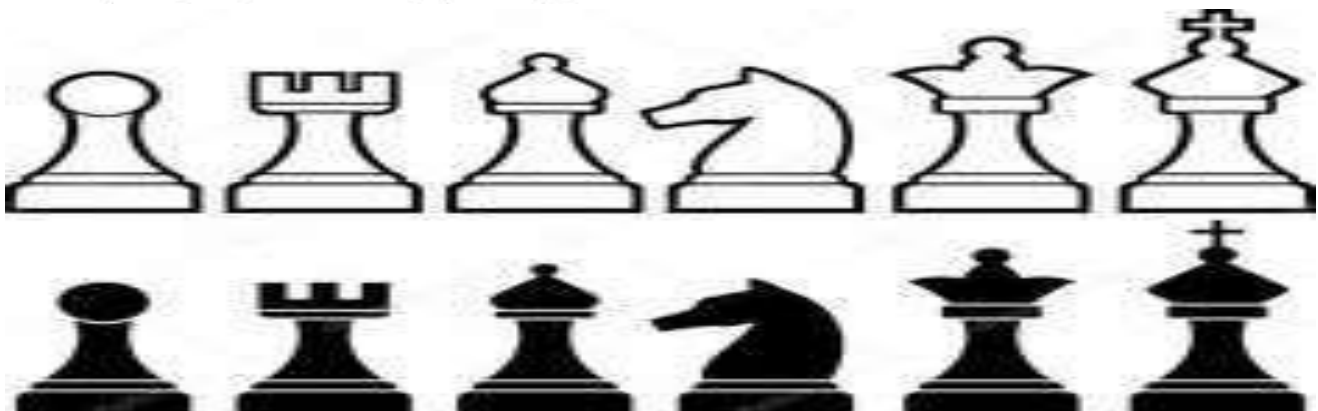
*Muchas son las leyendas levantadas en torno al origen del ajedrez y varios los países que se atribuyen su procedencia; hoy se cree que el ajedrez procede de la **India (200-700 d. C.)** con el nombre de chatrng.*

También se cree que el inventor fue el Griego Palamedes, que lo creó durante el sitio de Troya, para distraer a los guerreros durante los días de inacción.

Los ARABES lo aprendieron de los PERSAS con el nombre de AS-SATRANY y lo enseñaron a su vez a los españoles. El primer experto del ajedrez fue el árabe AL-DALI. A España cabe, pues, la honra de haber introducido el noble juego en Europa y de ser cuna del primer teórico del ajedrez, Ruy López, creador de una famosa apertura, quién escribió un Libro de la Invención liberal y arte del juego de Ajedrez.

En América se difundió rápidamente, y el general José de San Martín lo jugaba entre batalla y batalla, mientras iba liderando países.

Entre los grandes maestros del ajedrez destacan los nombres de Andersen, Steinitz, Lasker, Capablanca, Max Euwe, Alekhine, Botvinik, Smyslov, Tal, Petrosian, Spassky y Fischer.





Actividad 2: PIEZAS DEL AJEDRES.

Momento de desarrollo

LO QUE ESTOY APRENDIENDO

El tablero

El tablero de ajedrez es un campo de batalla cuadrado compuesto por 64 casillas. Estas casillas se alternan en colores claros y oscuros, generalmente blanco y negro. El tablero se divide en 8 filas horizontales y 8 columnas verticales.



REY



- Avanza en línea recta en todas las direcciones.
- Mueve sólo un paso.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



ALFIL



- Avanza en línea recta por diagonales.
- Un alfil lo hace por las diagonales negras y el otro por las diagonales blancas, sin poder cambiar de color.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



DAMA (REINA)



- Avanza en línea recta en todas las direcciones.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



PEÓN



- Avanzar en línea recta sin retroceder.
- Paso a paso.
- Al principio (si quiere) cada peón puede dar 2 pasos.
- La capturar es en diagonal, nunca de frente.



GABALLO



- Es la única pieza que no avanza en línea recta y puede saltar a otras piezas.
- Su movimiento se llama salto y tiene forma de "L" dando 2 pasos rectos en horizontal o vertical y otro a un lado.
- Tras el salto aparece en una casilla de color distinto a la que partió.
- La captura es de la pieza que estén en la casilla final de su movimiento.



TORRE



- Avanza en línea recta por filas y columnas.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.

El ajedrez es necesario en toda buena familia.