ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	LUDICA	GRADO:	SEPTIMO
PERÍODO	2	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

DESEMPEÑOS: Conoce las reglas del Deporte Ajedrez.
Realiza juegos diversos con gran habilidad y destreza mental.
Reconoce las actividades Lúdicas cotidianas del ser Humano.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:

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. La mayoría de los historiadores coinciden en ubicar el origen del ajedrez en la India en el siglo VII. El mundo árabe, adoptó el ajedrez con un entusiasmo sin igual: estudiaron y analizaron en profundidad los mecanismos del juego, escribieron numerosos tratados sobre ajedrez y se desarrollaron el sistema de notación algebraica.

El juego llegó a Europa entre los **años 700 y 900**, a través de la conquista de España por el islam, aunque también lo practicaban los vikingos y los Cruzados que regresaban de Tierra Santa. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de los Vosgos se descubrieron unas piezas del **siglo X**, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional. Durante la edad media España e Italia eran los países donde más se practicaba. Se jugaba de acuerdo con las normas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las cuales la reina y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla.

La era moderna del Ajedrez, sin embargo, puede ser ubicada en el **siglo XV**, donde las piezas obtuvieron la forma que tienen actualmente. El primer analista serio del juego fue el español [Ruy López de Segura](#) (Siglo XVI), quien en 1561 describió las reglas que aún se usan. El primer reglamento impreso fue publicado por [Francois Philidor](#) con el título Analyse du jeu des echecs (1749), que fue traducido a muchos lenguajes y ayudo a la difusión del juego.

Durante los **siglos XVI y XVII** el ajedrez experimentó un importante cambio, y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, en cuanto a su movimiento se refiere, del tablero. Fue entonces cuando se permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujeron la regla conocida como en passant ('al paso'), que permite capturar el peón que sigue su marcha y no come la ficha que se le ha ofrecido por una determinada estrategia, y el revolucionario concepto del enroque. Los jugadores italianos comenzaron a dominar el juego, arrebatándoles la supremacía a los españoles. Los italianos, a su vez, fueron desbancados por los franceses y los ingleses durante el siglo XVIII y XIX cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, pasó a los cafés y las universidades. El nivel del juego mejoró entonces de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

El origen del ajedrez se basa en la historia en que el segundo hermano había fallecido en el campo de batalla, y su madre disgustada, recrimino a Gav que hubieran matado a su hermano. El hermano negó haberlo hecho y para probar su inocencia, recreó la batalla usando piezas de marfil que representan las cuatro unidades de combate del ejército: la infantería, la caballería, los elefantes y los carros, según National Geographic.

A partir de ese momento, **el juego ha evolucionado por más de un milenio desde que fue creado, transformándose en un pasatiempo y un deporte**, tanto así que se juegan torneos y se hacen rankings mundiales para categorizar a los jugadores profesionales y determinar los mejores del mundo.

El ajedrez es un juego de estrategia en la que dos personas se desafían frente a un tablero cuadrulado de 64 casillas y dos grupos de figuras; 16 para cada jugador unas blancas y otras negras.

Estas piezas están conformadas por un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Es considerado deporte por el Comité Olímpico Internacional y la Federación Internacional de Ajedrez regula las competiciones internacionales.

A continuación, le explicaremos las reglas básicas que conforman este deporte según el portal 'Crehana'.

Reglas básicas del ajedrez

1. El jugador con las piezas blancas mueven primero
2. Cada jugador mueve una pieza a la vez
3. Gana el jugador que hace jaque mate
4. Ningún jugador debe colocar a su rey en jaque mate de manera voluntaria
5. El jugador que realiza el jaque mate debe explicar la situación

El movimiento de las piezas del ajedrez según la FIDE, que es la Federación Internacional de Ajedrez.

1. **Alfil:** esta puede moverse de manera diagonal dependiendo del color en el que se encuentre ubicada.
2. **La torre:** esta pieza puede moverse a cualquier casilla de la fila o de la columna en que se encuentre.
3. **La dama:** puede moverse a cualquier casilla de la fila, de la columna o diagonal en la posición que se encuentre.
4. Estas piezas no pueden pasar por encima de otras piezas de ajedrez.
5. **El caballo:** puede moverse a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal. Su movimiento se realiza en L.
6. **El peón:** puede moverse hacia adelante a la casilla inmediatamente delante de él en la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas o pueden moverse de diagonal eliminado la ficha que está delante de él.
7. **El enroque** es un movimiento del rey con la torre del mismo color a lo largo de la fila que cuenta como una sola jugada del rey y que se realiza de la siguiente manera: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre situada en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de traducir el rey.

ACTIVIDADES:

1. Realiza lectura del texto.
2. saca 5 ideas principales sobre la historia del ajedrez.
3. Explica en que consiste la jugada de enroque.
4. ¿cómo se mueve el peón, el caballo, la torre, el alfil, el rey, la reina y cómo captura cada uno?
5. Otra forma para nombrar a la reina.
6. ¿Cuál es la ficha que más te llama la atención, por qué?
7. ¿Qué capacidades, cualidades y valores se potencian en el ajedrez?
8. Dibuja un símbolo que identifique el ajedrez.
9. Menciona el objetivo del Ajedrez.
10. Elige otro juego de mesa y describe sus características principales.

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN

Se dará al estudiante una asesoría sobre la ejecución del plan de mejoramiento, resolviendo dudas pertinentes al mismo.

Se hará socialización y sustentación de las actividades realizadas.

OBSERVACIONES: Es importante realizar el trabajo de forma personal, consiente de la responsabilidad y compromiso.

Si en el momento de la elaboración se presentan inquietudes, puedes acudir a la docente, de forma presencial o por

correo. paolamejia@iehectorabadgomez.edu.co

Se debe realizar en hojas de block, letra clara, a mano y sin tachones.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO Septiembre 5 de 2025	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN Septiembre 5 de 2025
NOMBRE DEL EDUCADOR(A) PAOLA ANDREA MEJIA CASTRILLON	FIRMA DEL EDUCADOR(A) PAOLA ANDREA MEJIA CASTRILLON
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA