

• ORIENTACIONES AL ESTUDIANTE Y AL PADRE DE FAMILIA

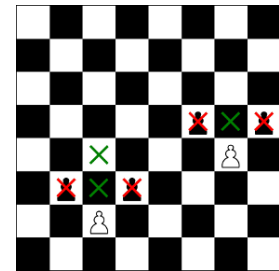
(Presentación de la asignatura, la unidad y el DBA)

El ajedrez

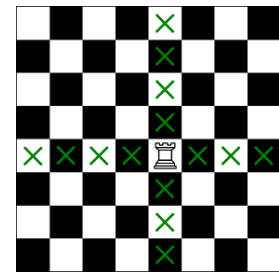
El ajedrez tiene seis tipos de piezas: el peón, la torre, el caballo, el alfil, la reina y el rey. Cada pieza tiene su propia y exclusiva manera de moverse. Hay algunas similitudes entre los movimientos de las distintas piezas. Todas las piezas, excepto el caballo, se mueven en línea recta, de manera horizontal, vertical o diagonal. No se pueden mover más allá del final del tablero y volver por el otro lado. Ninguna pieza, excepto el caballo, puede saltar sobre las demás piezas: todas las casillas entre la casilla en la que comienza su movimiento y la que lo finaliza deben estar vacías. El movimiento no puede finalizar en un cuadrado que esté ocupado en ese momento por una pieza del mismo color.

Si la casilla en la que acaba su movimiento una pieza contiene una pieza del oponente, la pieza del oponente es “capturada” y se retira del juego. Todas las piezas pueden ser capturadas, excepto el rey. El juego termina en el movimiento anterior a la captura del rey: “jaque mate”. La captura siempre requiere que la pieza atacante se coloque en la casilla de la pieza del oponente al realizar un movimiento normal. La única excepción es para la captura de un peón al paso. No es necesario capturar una pieza cuando se presenta la oportunidad de hacerlo, la captura es una opción. La única ocasión en la que es obligatorio realizar una captura es cuando el rey está en peligro y la única forma de detener el ataque es capturar la pieza atacante.

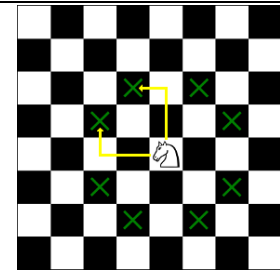
MOVIMIENTOS DEL PEÓN: Los Peones Se mueven un paso siempre hacia delante, aunque pueden desplazarse dos casillas si nunca se han movido. Pero no comen igual, cuando tiene una pieza delante, está bloqueado pues debe capturar dando un paso en diagonal. Además, el peón tiene un movimiento especial, el cual conocido como coronación o promoción. Consiste en que, si un peón logra llegar a la fila final del lado enemigo, puede coronarse o convertirse en otra reina, otro caballo, otra torre u otro alfil (chesscuela, s.f.). Observa el video para aprender más:



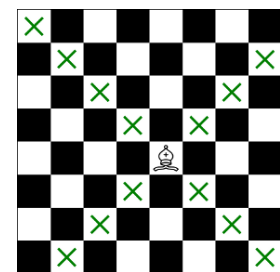
MOVIMIENTOS DE LAS TORRES: La torre se mueve en una línea recta horizontal o vertical a lo largo de cualquier número de casillas desocupadas, hasta que alcanza el final del tablero o es bloqueado por otra pieza. No puede saltar sobre otras piezas. La torre captura de la misma manera en la que se mueve, ocupando la casilla en la que está la pieza oponente. La torre puede colocarse en cualquier casilla del tablero, por tanto, es una de las piezas más poderosas. Para entender más, observa el video



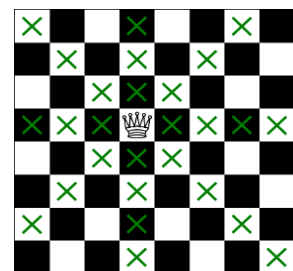
MOVIMIENTOS DEL CABALLO: El caballo es la pieza más especial en el ajedrez, ya que tiene una flexibilidad que le hace una pieza poderosa. El caballo es la única pieza del tablero que puede saltar sobre otras piezas. El caballo se mueve dos casillas en dirección horizontal o vertical y después una casilla más en ángulo recto. El movimiento del caballo tiene la forma de una "L". El caballo siempre se cae sobre una casilla del color contrario a la de su casilla inicial. El caballo puede saltar sobre piezas de cualquier color mientras se mueve hasta su casilla de destino, pero no captura a ninguna de las piezas sobre las que salte. El caballo realiza la captura colocándose en la casilla de la pieza oponente. El caballo no puede colocarse en una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Como el movimiento del caballo no es en línea recta, puede atacar a una reina, a un alfil o a una torre sin ser atacado por dichas piezas de manera recíproca. Para aprender más, observa el video:



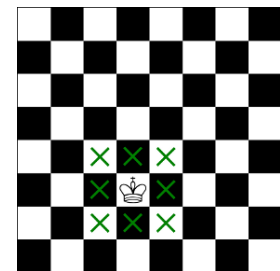
MOVIMIENTO DEL ALFIL: El alfil se mueve sobre el tablero en una línea recta diagonal. Se puede mover tantas casillas como se quiera, hasta que se encuentre con el final del tablero o con otra pieza. El alfil no puede saltar sobre otras piezas. Captura del mismo modo que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Debido a la manera en la que se mueve el alfil, la pieza siempre permanece en las casillas del mismo color que su casilla original. Cada jugador empieza con dos alfiles, uno en la casilla blanca y otro en la casilla negra. Con frecuencia se le llaman alfil de las casillas "negras" y alfil de las casillas "blancas". Los alfiles también se pueden llamar según el lado en el que empiezan, alfil del rey o alfil de la reina. Para aprender más, observa el video:



MOVIMIENTO DE LA REINA: La reina se considera como la pieza más poderosa del tablero. Se puede mover cualquier número de casillas en línea recta, tanto de manera horizontal como vertical o diagonal. La reina se mueve como la torre y el alfil juntos. Excepto en una captura, la reina se debe mover a una casilla desocupada y no puede saltar sobre otras piezas. La reina captura de la misma manera en la que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Para aprender más, visualiza el video:



MOVIMIENTO DEL REY: El rey es la pieza más importante del ajedrez. Si el rey está sitiado, de manera que su captura es inevitable, la partida se termina y ese jugador pierde. El rey tiene poca movilidad, por eso está considerado como una de las piezas más débiles del juego. El rey puede moverse a cualquier casilla adyacente, es decir, se puede mover una casilla en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal. No se puede mover a una casilla ocupada por otra pieza del mismo color. El rey captura de la misma manera en que se mueve, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Hay otra limitación adicional al movimiento del rey: no puede moverse a ninguna casilla que le expusiera al ataque de una pieza oponente (lo que se llama "jaque"). Como resultado de dicha limitación, dos reyes nunca se pueden situar uno al lado del otro, ya que cualquier movimiento hacia el rey oponente pondría al rey que se está moviendo en



jaque. El rey también se puede ver forzado a mover o capturar si está siendo atacado ("jaque") y la única forma de detener el ataque es mover el rey. Para aprender más, observa el video:

EL JAQUE Y EL JAQUE MATE: un jaque es una amenaza inmediata de capturar al rey. Se dice que un rey amenazado de este modo se encuentra en jaque. La palabra "jaque" viene del persa shāh = "rey", a través del árabe.

Debe eliminarse la amenaza, de uno de los siguientes modos:

- Capturando a la pieza atacante.
- Interponiendo una pieza entre la pieza atacante y el rey (lo cual no es posible si la pieza atacante es un caballo).
- Moviendo el rey a una casilla que no esté amenazada sin capturar la pieza atacante, de este modo sería una jugada nula.

Si no es posible realizar ninguna de estas tres opciones, se trata de un jaque mate y la partida concluye con la victoria del jugador que ha conseguido darlo. (video del jaque)

Un jaque doble se da siempre con un jaque a la descubierta, es decir, cuando el bando que aplica el jaque ha movido una pieza que además de dar jaque permite que otra pieza también lo de mediante la liberación de su acción hacia el rey contrario.

Jaque mate es una posición del ajedrez en la que el rey se encuentra amenazado (en jaque) y esta situación no puede cambiarse mediante ninguna jugada legal. El jugador que consiga poner en jaque mate al rey adversario, será el ganador de la partida. La expresión procede del árabe (shāh mâta), que significa "el rey está atrapado" o "el rey no tiene escapatoria". (Video del Jaque Mate).

| • IDENTIFICACION | | | | |
|----------------------------------------|----------------------------------------|--------|-------|-------|
| 2.1 NOMBRE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA | 2.2 NOMBRE DEL AREA/ASIGNATURA | #HORAS | GRADO | GRUPO |
| Maria Doraliza Lopez De Mejia | Educación Física Recreación Y Deportes | 2 | 11° | 11-02 |

| 2.3 INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL DOCENTE PARA EL RETORNO DE LAS ACTIVIDADES RESUELTAS: | 2.4 FECHA PARA EL RETORNO DE LAS ACTIVIDADES | INFORMACION DE CONTACTO DEL ESTUDIANTE |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------|
| WHasApp 3176408927 Correo: gcalderon@inemadol.edu.co Riohachaevaluadora. | Oct17/2020 | |

| • DESARROLLO DE LA UNIDAD | |
|-----------------------------|---------|
| NOMBRE DE LA UNIDAD: | AJEDREZ |

| COMPETENCIAS | APRENDIZAJES | RELACIONES INTERDISCIPLINARES |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| Conocer las ventajas que tiene el AJEDREZ y su desarrollo de jugadas | Como aprovechar el Ajedrez para tener un manejo de jugadas que plasmamos en cada movimiento | |
| <p align="center">• DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES: (Explique cada una de las conceptualizaciones, procedimientos y ejercicios de los aprendizajes propios del Derechos Básicos de Aprendizajes DBA e ilustre con imágenes, diagramas o gráficos)</p> | | |
| <p>Es de gran importancia todo lo que tiene que ver con el funcionamiento de nuestra mente cuando practicamos Ajedrez hace que nuestro desarrollo del pensamiento sea más equilibrado</p> <p>Guiar las acciones que deben realizar los estudiantes en el desarrollo de un aprendizaje autónomo y coherente a los lineamientos establecidos por el Men</p> | | |

| • ACTIVIDADES QUE LOS ESTUDIANTES DEBEN REALIZAR PARA SER REMITIDAS AL DOCENTE |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Después de haber leído el texto , realiza las siguientes actividades.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza un dibujo a mano de cómo se mueven los peones por el tablero de ajedrez. 2. Explica que sucede cuando un peón llega al otro lado del tablero. 3. Realiza un dibujo a mano de cómo se mueven las torres por el tablero de ajedrez. 4. Realiza un dibujo a mano de cómo se mueven los caballos por el tablero de ajedrez. 5. Realiza un dibujo a mano de cómo se mueven los alfiles por el tablero de ajedrez. 6. Realiza un dibujo a mano de cómo se mueven los la reina y el rey por el tablero de ajedrez. 7. Explica con tus propias palabras que es un Jaque y como deshacerse de él. 8. Explica que es un Jaque Mate y realiza un dibujo donde demuestres como realizar uno. |

| • BIBLIOGRAFIA/CIBERGRAFIAS |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>https://www.youtube.com/watch?v=4CXYUwYfqUM https://www.youtube.com/watch?v=IOv0nO--Xn0</p> |

• **PARA SABER MÁS..!**

(Relacione aquellas fuentes Web de instituciones públicas o privadas que contribuyen a profundizar los aprendizajes desarrollados)

<https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/contenidos>
<https://es.khanacademy.org/>
<https://earth.google.com/web/@0,0,0a,22251752.77375655d,35y,0h,0t,0r?hl=es>
<https://www.youtube.com/watch?v=pS7p6FfU4bE>

• **SITIOS WEB SUGERIDOS (Click)**

(Dependiendo del área/asignatura se recomiendan los siguientes sitios web))

<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.html>
<https://earth.google.com/web/@0,0,0a,22251752.77375655d,35y,0h,0t,0r?hl=es>
<https://tv.masterd.es/recursos-educativos>
<https://www.youtube.com/watch?v=PCRCrdJbaCM>
<https://www.youtube.com/user/julioprofe>
https://www.youtube.com/user/AcademiaInterne_t
<https://www.youtube.com/user/MateMovil1>
<https://www.youtube.com/channel/UCsF2xJz1ciaZlxHGk-PSSvg>

<https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/contenidos>
<https://es.khanacademy.org/>
<https://earth.google.com/web/@0,0,0a,22251752.77375655d,35y,0h,0t,0r?hl=es>
<https://www.youtube.com/watch?v=pS7p6FfU4bE>
<https://www.youtube.com/channel/UCbho5-gJi8FwvhVFzfod6VQ>
<https://www.youtube.com/user/EIRobotdePlaton>