GUIA 5, SEMANA 9 Y 10 PERÍODO 3.
Área: EDUCACION FISICA.
Grupo: 301, 302, 303, 304.
Logro: Practicar los movimientos y colocación de las fichas de ajedrez.
Base conceptual: EL AJEDREZ
Fecha de presentación de la guía: del 30 de agosto al 10 de septiembre.
- **Responsable:** luisjavier.urrego@virtual.edu.co (3°1 y 3°2) - ada.ospina@virtual.edu.co (3°3 y 3°4)
OBSERVACIONES: • No olvides que tu taller será desarrollado y calificado en clase, si estas asistiendo de forma presencial. • Recuerda la fecha límite de entrega si estas estudiando de forma virtual es el (**VIERNES 10 de septiembre**). • La solución del taller, debe ser en el cuaderno, con letra del estudiante y enviado a classroom del docente si estas en modo virtual. • Lee con atención y resuelve el taller siguiendo cada una de las indicaciones dadas por los docentes.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Autoevaluación 5%, Heteroevaluacion. 15% Seguimiento 35%, (*talleres, actividades en clase, compromisos para la casa, etc.*) Martes de prueba 15%, Exámenes 15% (*sustentaciones, participación en clase, etc.*) Prueba de período 15% para un total de 100%.

ED. FISICA.

COLOCACION DE LAS PIEZAS DEL AJEDREZ.

Para la colocación de las piezas, se sitúa el tablero de forma que, en la fila más próxima a cada jugador, la casilla de la derecha sea blanca. En la fila más próxima a cada jugador, las torres ocuparán las esquinas, a su lado estarán los caballos, y al lado de estos estarán los alfiles. Las dos casillas centrales estarán ocupadas

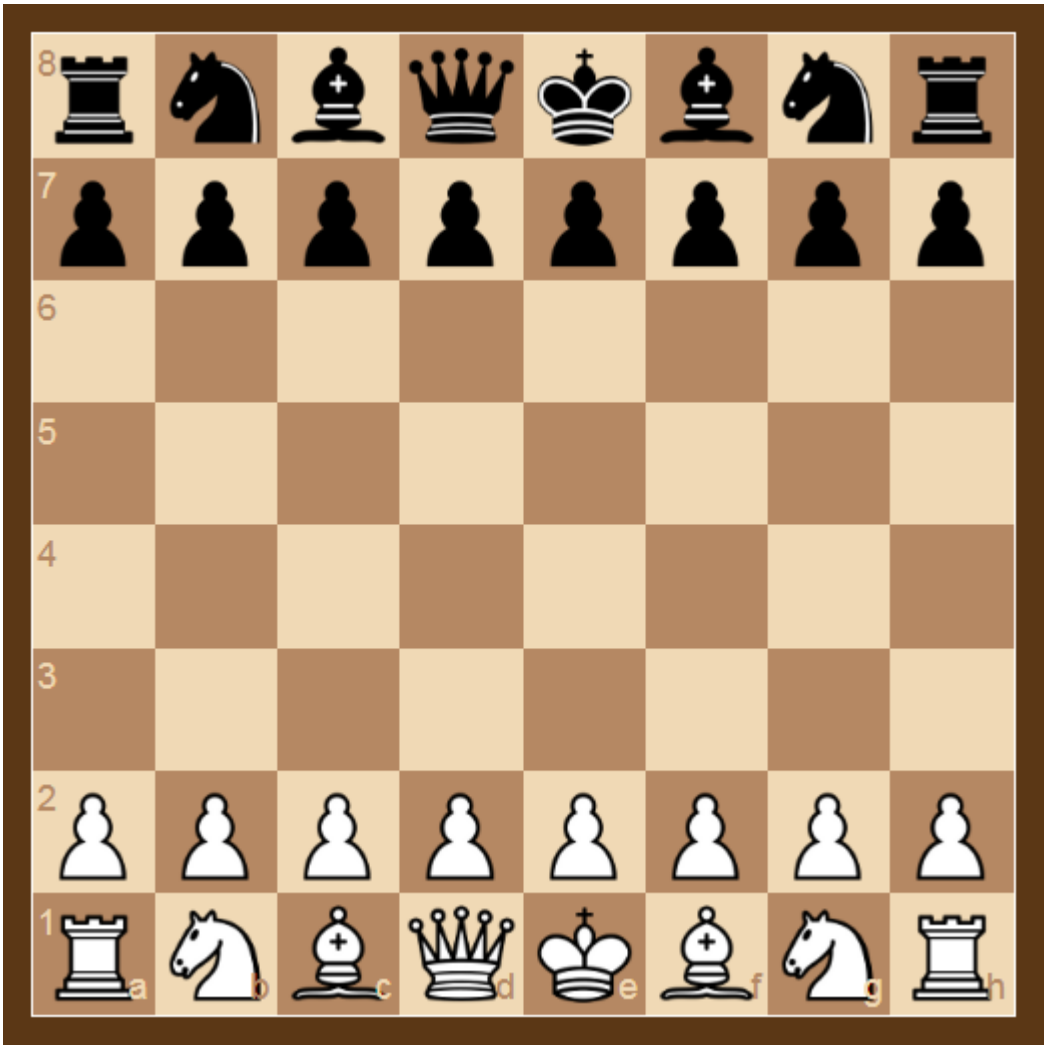
por la dama, en la casilla de su color, y por el rey en la casilla del color contrario, de forma que ambas figuras estén enfrentadas (en la misma columna) que las del adversario. Los peones irán en la fila inmediatamente siguiente delante de cada una de las figuras.

Si se comienza una partida en que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva. No obstante, si un jugador se da cuenta de que tiene trebejos mal colocados antes de hacer la primera jugada con ellas, es lícito «componer» la posición antes de hacer el movimiento y continuar la partida.

Si en el curso de una partida se comprueba que el único error ha sido que el tablero no se colocó con el cuadrado blanco a la derecha, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

Si en una partida al que le toca jugar con un color comienza a jugar con el otro color, la partida continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.

Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener los relojes y solicitar la asistencia del árbitro. Este puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ.

Cada tipo de pieza de ajedrez tiene su propio método de movimiento. Todas las piezas se mueven siempre a una casilla vacante, excepto cuando captura una pieza del oponente. A excepción del caballo, las piezas no pueden saltar sobre otras piezas.

Tres piezas pueden moverse tantas casillas como se desee, pero solo en una dirección en cada turno y limitando su radio de acción por las otras piezas, propias o ajenas. Estas son:

- La Torre se mueve en direcciones ortogonales, es decir, por las filas (horizontales) y columnas (verticales).
- El Alfil se mueve en direcciones diagonales, es decir, en la dirección de las casillas del mismo color.

- La DAMA se mueve en todas las direcciones, tanto ortogonales como diagonales.

El Rey puede moverse en todas las direcciones pero una sola casilla a la vez, mientras no quede en jaque

El Caballo se mueve en "forma de L", o sea, mueve dos casillas en horizontal y después una en vertical, o viceversa. El caballo puede saltar sobre cualquier pieza suya o del adversario.

El Peón se mueve hacia adelante una casilla. Si todavía no se ha movido, tiene la opción de mover dos casillas hacia adelante. No se pueden mover hacia atrás. También puede capturar una pieza adversaria en cualquiera de los escaques diagonales en frente.

Las piezas también participan de movimientos especiales como el enroque, la captura al paso del peón y coronación del peón.

ACTIVIDADES.

1.Debes de copiar el taller en tu cuaderno.

2.Observa el siguiente video de YouTube. https://youtu.be/s3O7FQWVLv0

3.Realiza un tablero de ajedrez en cartulina.