

— **Pensamos** —  
en su *futuro*



*¡Bienvenido!*

**CONOCIENDO ACERCA DEL JUEGO CIENCIA - EL AJEDREZ -**

[www.fitec.edu.co](http://www.fitec.edu.co)





Estamos en **15**  
**DEPARTAMENTOS**

+de 20  
municipios

**UN HORIZONTE ABIERTO AL FUTURO**



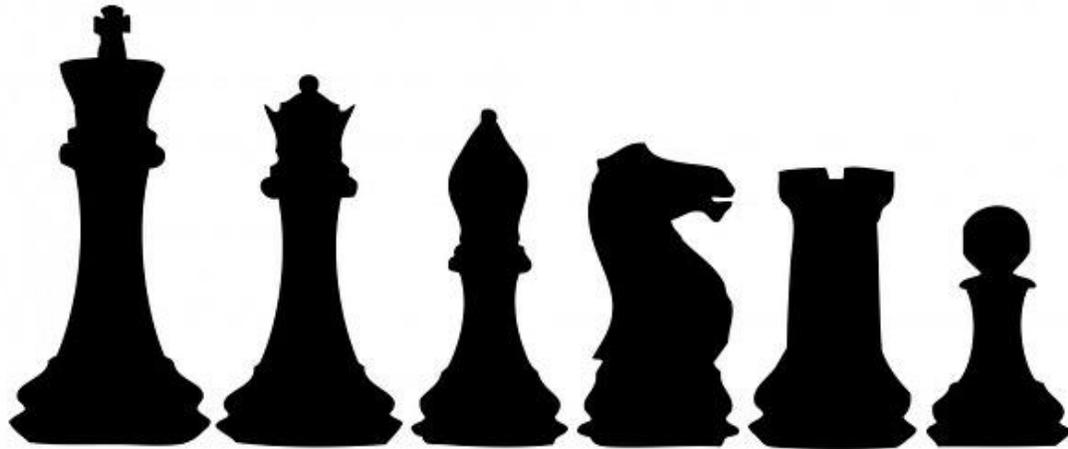


## *El juego de ajedrez*

El ajedrez es un juego catalogado como deporte, ciencia y arte, por tener una característica muy especial, el razonamiento, la competencia y la creatividad; dado que exige del jugador ser estratega, ágil de mente para formular jugadas a corto y largo plazo en la partida, momento de juego, debe tratar de predecir como serán las jugadas de su oponente



Un juego de ajedrez cuenta con las siguientes piezas: 1 Rey – 1 Dama o Reina - 2 Torres - 2 Alfiles -  
2 Caballos – 8 Peones.





## Movimiento de las piezas

Movimientos y capturas. El ajedrez tiene seis tipos de piezas como vimos: el peón, la torre, el caballo, el alfil, la reina y el rey. ...

Peón. El peón es la pieza más numerosa y la menos poderosa del tablero de ajedrez. ...

Alfil. El alfil se mueve sobre el tablero en una línea recta diagonal. ...

Torre. La torre se desplaza en línea recta por las filas y columnas, tantas casillas como se quiera. Puede avanzar, retroceder o moverse en dirección horizontal, pero siempre en línea recta.

Caballo. El rey se puede mover en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero solamente una casilla, esto es, puede ir a cualquier casilla contigua a la que ocupa

Reina. La dama es una pieza muy poderosa, debido a su gran movilidad. Puede moverse en línea recta en todas direcciones, por columnas, filas o diagonales, tantas casillas como se quiera. Es decir, que la dama tiene la capacidad de moverse como torre o como alfil, según convenga.

Rey. se puede mover en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero solamente una casilla, esto es, puede ir a cualquier casilla contigua a la que ocupa

El **ajedrez** es un **juego** que se da entre dos adversarios situados en lados opuestos de un tablero, sin que haya contacto físico, contiene 64 casillas de colores alternos. Cada jugador dispone de 16 piezas: 1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones. El objetivo del **juego** es dar jaque mate al rey contrario.

Los alfiles **se** colocan en las casillas inmediatamente al lado de los caballos. La dama **se** coloca en la casilla central del mismo color que las **piezas** del jugador: la dama blanca en la casilla blanca y la dama negra en la casilla negra. El rey **se coloca en la casilla vacante al lado de la dama.**

Prepara el tablero de ajedrez. ...

Empieza el juego. ...

Captura una pieza del oponente moviendo una pieza a una casilla ocupada. ...

Continúa jugando con cada jugador moviendo una pieza por turno hasta que el juego termine. ...

Termina el juego haciendo jaque mate.

*« De pocas partidas he aprendido tanto como de la mayoría de mis derrotas. José Raúl Capablanca »*

Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es **«derrocar» al rey del oponente**.

Una partida de **Ajedrez** solo puede ser un empate como se indica: Empate de acuerdo mutuo, Rey **ahogado**, **jaque perpetuo**, insuficiencia de material para hacer el mate, triple repetición, 50 movimientos sin **mover** un **Peón** o **capturar** una pieza, etc.

Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, **gana**. Una partida de **ajedrez** también termina cuando un jugador decide rendirse o abandonar, o si excede el tiempo establecido; en ambos casos el oponente **gana** el juego.

Cuando el rey de un jugador **puede** ser tomado por la pieza de su oponente se dice que **está en jaque**. ... Si solo **está en jaque** tiene que evitar de algún modo seguir siendo tomado por la pieza del oponente, ya sea eliminando la pieza que lo ataca, moviendo el rey o bloqueando el ataque con una de sus piezas

**«El ajedrez sirve como pocas cosas en el este mundo, para distraer y olvidar momentáneamente las preocupaciones de la vida diaria. José Raúl Capablanca»**

El principal objetivo en el ajedrez es **hacer** jaque mate al **rey** de tu oponente. **Cuando** un **rey** no puede evitar ser capturado **se** dice que es jaque mate y el juego finaliza inmediatamente. **Se** dice 'tablas' **cuando** al jugador que le toca mover no puede **hacer** ningún **movimiento** legal y su **rey** no está en jaque

El empate en ajedrez **se** produce **cuando** ambos jugadores están **de** acuerdo en declarar el **empate**. Un jugador puede ofrecer tablas a su oponente después **de** realizar su jugada, y si éste acepta dicha oferta la partida **se** declara tablas

**Hacer jaque mate** en tres movimientos sin capturar ninguna pieza. Mueve tu peón del rey a D3. Este es un método muy similar al anterior. Básicamente, objetivo es **hacer** que los peones del alfil y del caballo avancen uno y dos casillas respectivamente mientras liberas a tu reina para poder moverla hacia H5.

*El ajedrez ha demostrado aplicaciones más relacionadas con la ciencia y el desarrollo del pensamiento con base en las actitudes y a nivel psíquico para estimular el pensamiento y la memoria.*

Tiene gran aplicación en el campo de la medicina como método preventivo del Alzheimer

*en el escenario escolar como método didáctico para estimular el aprendizaje*

## ACTITUDES DEL JUGADOR DE AJEDREZ



# 10 virtudes que debe tener el buen jugador de ajedrez



Evidencia: Un video de un minuto jugando ajedrez

"El ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual".

"Hay ajedrecistas a los que asusta cualquier ataque, sea contra un peón, contra una pieza o, especialmente, contra el rey; y para contrarrestar este ataque movilizan todas sus piezas. Esto es un error, pues el rey debe defenderse con el mínimo de piezas que sean necesarias; éstas deben emplearse masivamente, en cambio, cuando se ataca al rey adversario".

# GRACIAS

Calle 58 # 32-16  
Bucaramanga / Santander

Tel: (7) 6431301

www.fitec.edu.co