

**Docente: Sacido, Ma. Florencia**

**Prácticas Continuidad Pedagógicas**

**Grado: 2ºB**

**Ganancia de material:**

1) Teniendo en cuenta el valor numérico de las piezas, diga si conviene o no comer en cada caso recordando que luego moverá el otro color.

A-¿Le conviene al peón blanco comer la torre negra?

B- ¿Le conviene a la torre negra comer el afil blanco?

	An		Rn
Tn			
	Pb		
Ab	Rb		

2) ¿Hay ganancia de material según el valor numérico si:

A- La torre negra come la torre blanca? (Recordar que luego moverá el otro color)

B- La torre blanca come la torre negra? (Recordar que luego moverá el otro color)

		Rn	
	Tn		
	Tb		
	Rb		

3) ¿Con cuál pieza es más conveniente comer y a cuál? (Recordar que luego moverá el otro color y después yo otra vez)

	Pn	Rn	
Pn			
	Pb		
Tb		Rb	

**Grado: 4 A**

### **Anotación algebraica**

Es la forma de representar la secuencia de movimientos de una partida de Ajedrez. Es el sistema oficial. En él se nombran los casilleros, las piezas y los movimientos, y mediante signos se comentan jugadas. Cada jugada se enumera y comienza por las blancas y luego las negras.

Piezas: Se nombra con la inicial de cada pieza, salvo el peón que no se nombra.

Torre → T

Alfil → A

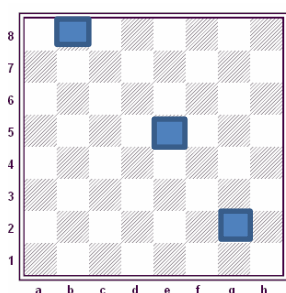
Caballo → C

Dama → D

Rey → R

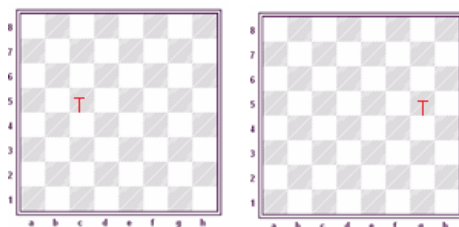
Casilleros: Se nombra por la unión de una fila y una columna en minúscula.

Ej: b8, e5, g2



Movimiento: Se nombra la pieza y el casillero en donde está y al que va

Ej: Tc5 – Tg5



Signos:

Jaque → +

Jaque mate → ++

Mover → -

Coronar → :

Comer → x

Enroque corto → o-o

Enroque largo → o-o-o

Separar movimiento de blancas y negras → ;

Para comentar:

Buena jugada → !

Mala jugada → ?  
Gran jugada → !!  
Gran error → ??

Tarea:

Escribir según el sistema algebraico todos los movimientos de las blancas y de las negras hasta conseguir enroque para ambos en 4 movimientos a partir de:

- 1) e2-e4 ; e7-e5
- 2)
- 3)
- 4)

- Jugar al ajedrez en la siguiente página:

<https://www.ajedrez-online.eu/game/match> (clicar “crea una partida estándar” y elegir “blancas o negras” y empezar a jugar. Tocó la pieza y hago click en el casillero que quiera ponerla) Escriban en la carpeta los resultados.

**Grado: 5º A**

**Finales Torre y Rey contra Rey**

1) Representa en un tablero las siguientes piezas y luego da mate en 2 movimientos, utilizando el sistema algebraico. Comienzan blancas. Recuerda que las negras también deben mover.

Blancas: Tc1, Rf4

Negras: Rh5

2) Inventa un ejercicio para dar mate en 2 movimientos con una torre blanca. Recuerda que las negras también deben mover. Escribe los movimientos utilizando el sistema algebraico.

- Jugar al ajedrez en la siguiente página:

<https://www.ajedrez-online.eu/game/match> (clicar “crea una partida estándar” y elegir “blancas o negras” y empezar a jugar. Tocó la pieza y hago click en el casillero que quiera ponerla) Escriban en la carpeta los resultados.

## Grado: 6ºA

### Historia del Ajedrez:

- 1) Lee el texto “Breve historia del Ajedrez”
- 2) Realiza un cuadro con los temas más importantes del mismo teniendo en cuenta:
  - a- Orígenes geográficos y años
  - b- A qué hace referencia el juego
  - c- Leyendas de cómo fue creado
  - d- Qué es el mansubat
  - e- Reglas que hayan cambiado con los años
  - f- Ajedrecistas que conozcas
  - g- Países que nombra y alcance remarcando el más importante en la historia
  - h- Nombre que le daba Goethe
  - i- Por qué se puede considerar que el ajedrez es una de las creaciones más extraordinarias de la historia de la humanidad
  - j- Jugar al ajedrez en la siguiente página:

<https://www.ajedrez-online.eu/game/match> (clicar “crea una partida estándar” y elegir “blancas o negras” y empezar a jugar. Tocó la pieza y hago click en el casillero que quiera ponerla) Escriban en la carpeta los resultados.