



La Vida Universitaria

Julian Andres Sanchez Rivera

TDA

No se nada
Sobre este tema

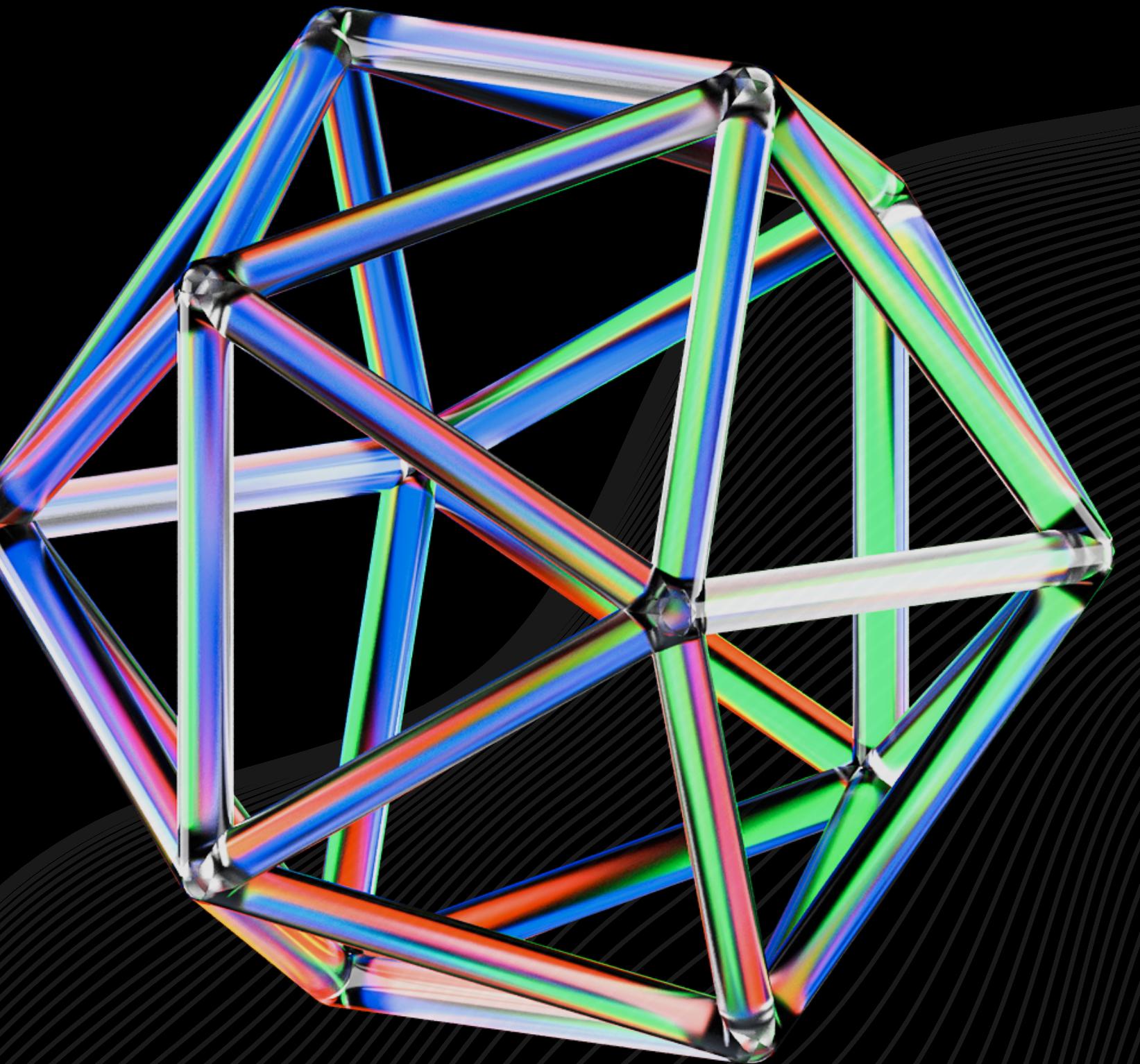
[VOLVER AL PROGRAMA](#)

Por lo tanto...

TDA

COMPLEJIDAD BIOLÓGICA Y AUTOPOIESIS

2023 - JULIAN SANCHEZ



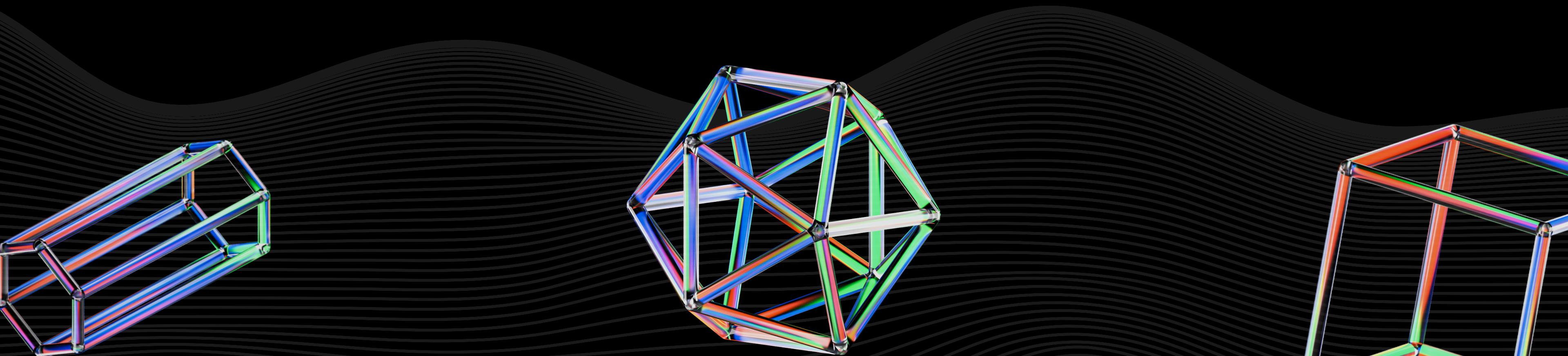
¿Que es cada uno?

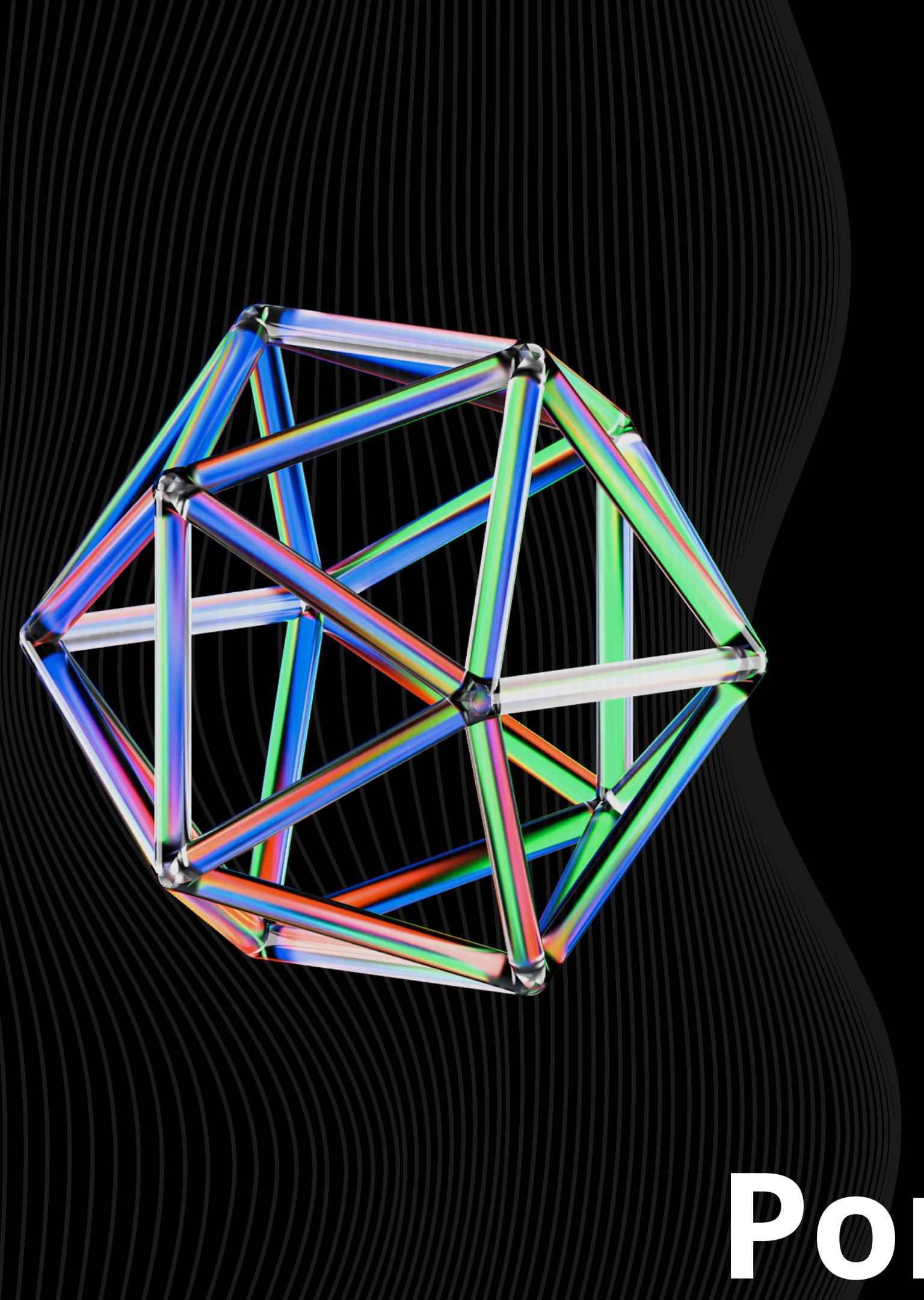
Complejidad Biologica

Se refiere a la sofisticación y la intrincación de los sistemas biológicos, desde los niveles más básicos, como las moléculas y las células, hasta los niveles más altos, como los organismos y los ecosistemas.

Autopoiesis

Es un neologismo que designa la cualidad de un sistema molecular capaz de reproducirse y mantenerse por sí mismo. Termino utilizado por los Biólogos para definir la química del automantenimiento de las células.

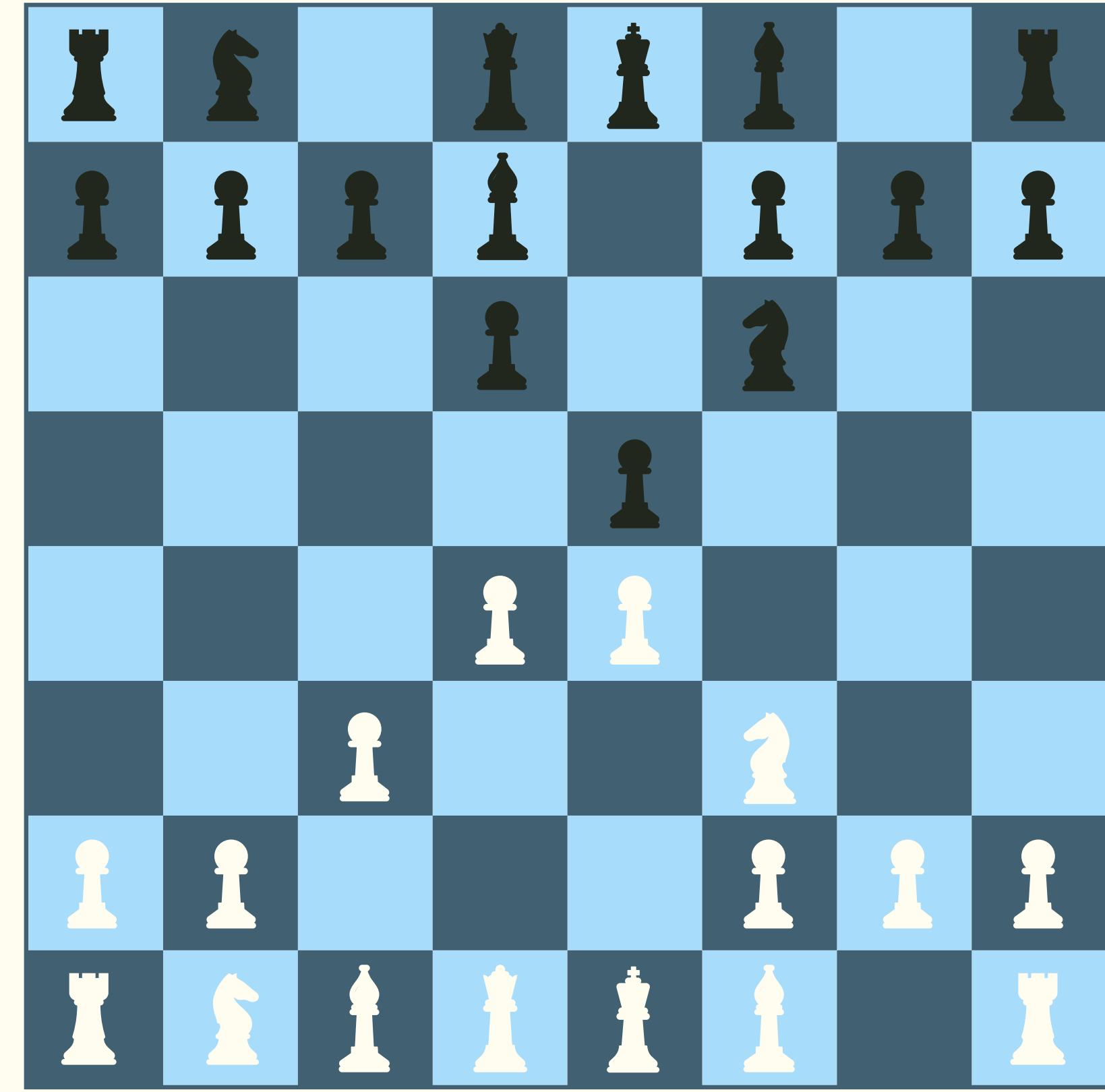
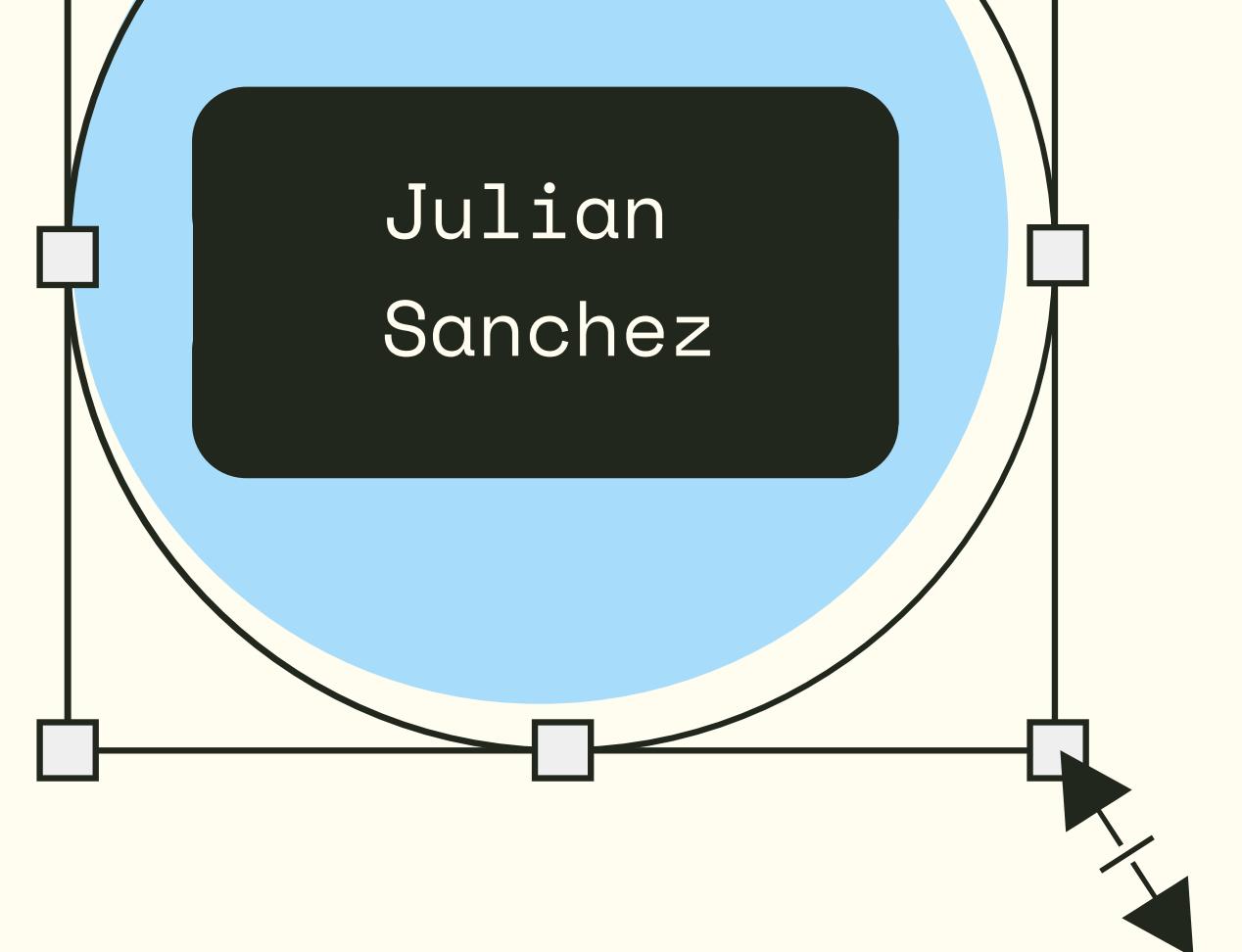




MUCHO MENOS
SE SOBRE
COMPLEJIDAD

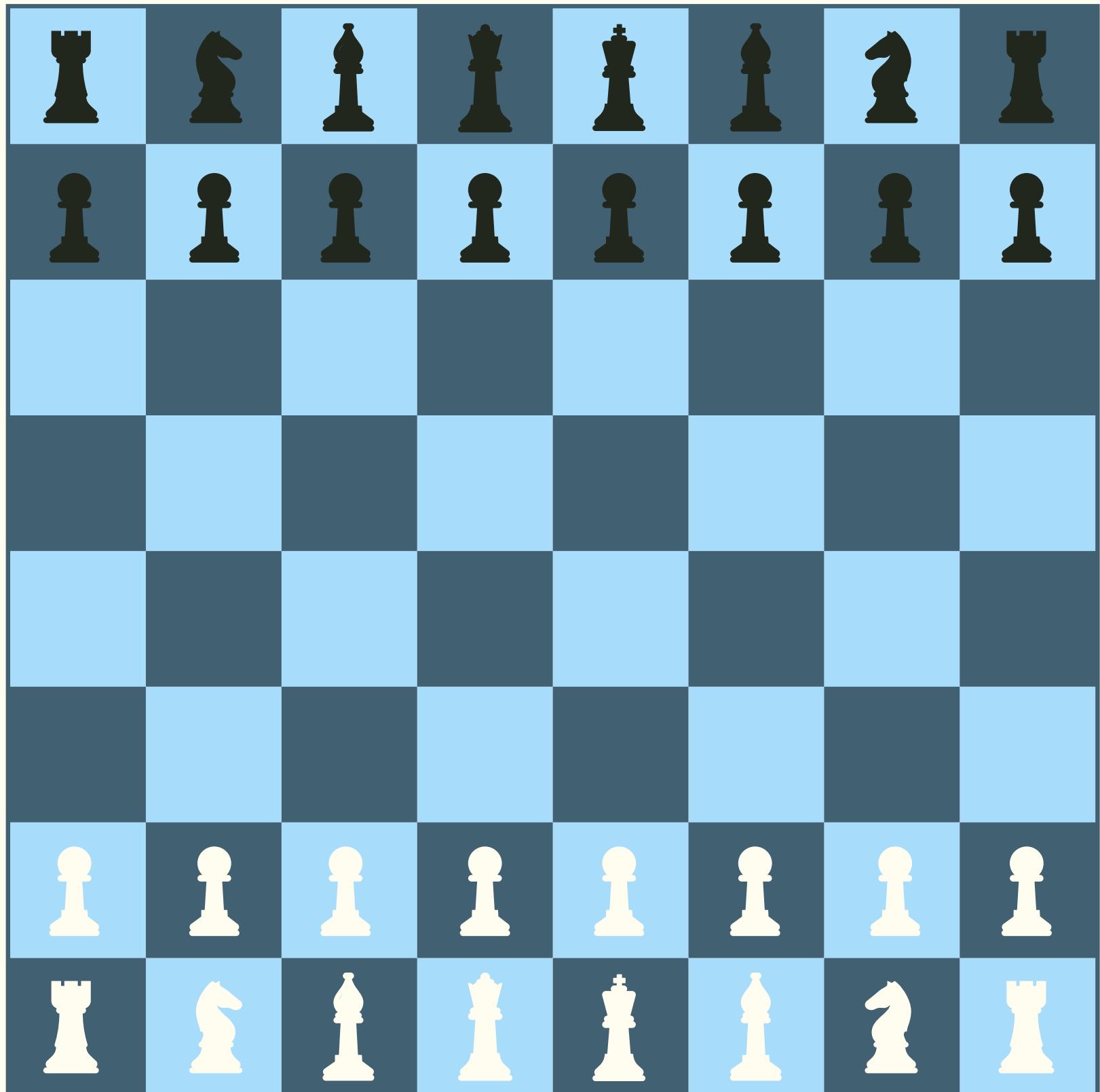
Por lo tanto...

AJEDREZ



Contenido

- Introducción
- Objetivo del Juego
- Reglas Básicas
- Estrategias y Tácticas
- Jugadores populares
- Beneficios
- Conclusiones
- Preguntas

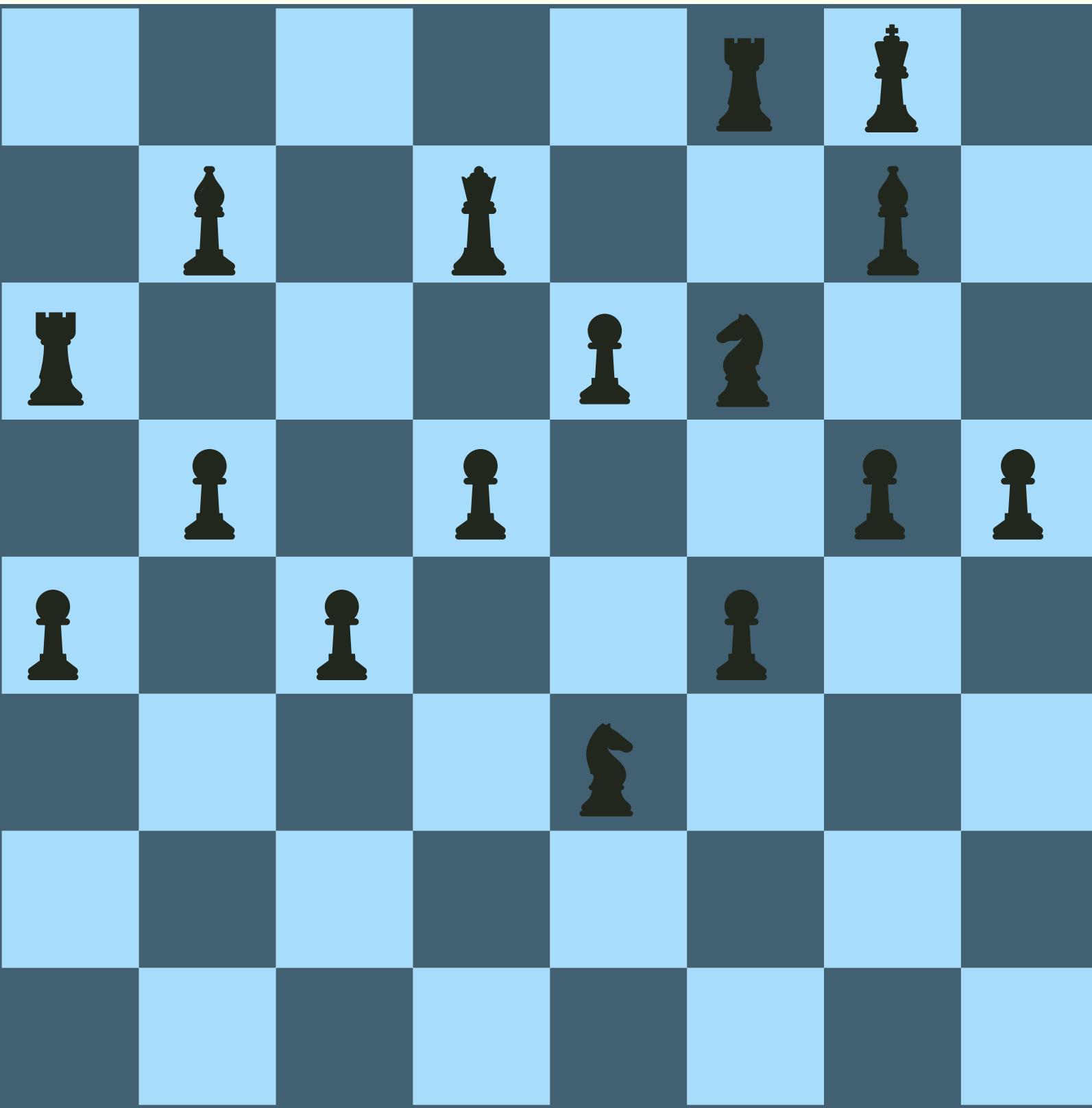


¿Que es?

El ajedrez es un juego de estrategia y habilidad que se juega entre dos jugadores en un tablero cuadriculado llamado tablero de ajedrez. Es uno de los juegos de mesa más antiguos y populares del mundo, y se ha practicado durante siglos en todo el mundo.

Piezas

- 1 Rey:
- 1 Dama:
- 2 Torres:
- 2 Alfiles:
- 2 Caballos:
- 8 Peones:



Historia

El ajedrez, originario del Valle del Indo en el siglo VI d.C. y conocido como Chaturanga, se extendió por Persia y el Imperio bizantino antes de llegar a Europa entre los años 700 y 900 a través de la conquista islámica de España y otros medios. Durante la Edad Media, España e Italia fueron los países donde más se practicaba el ajedrez bajo las normas árabes.

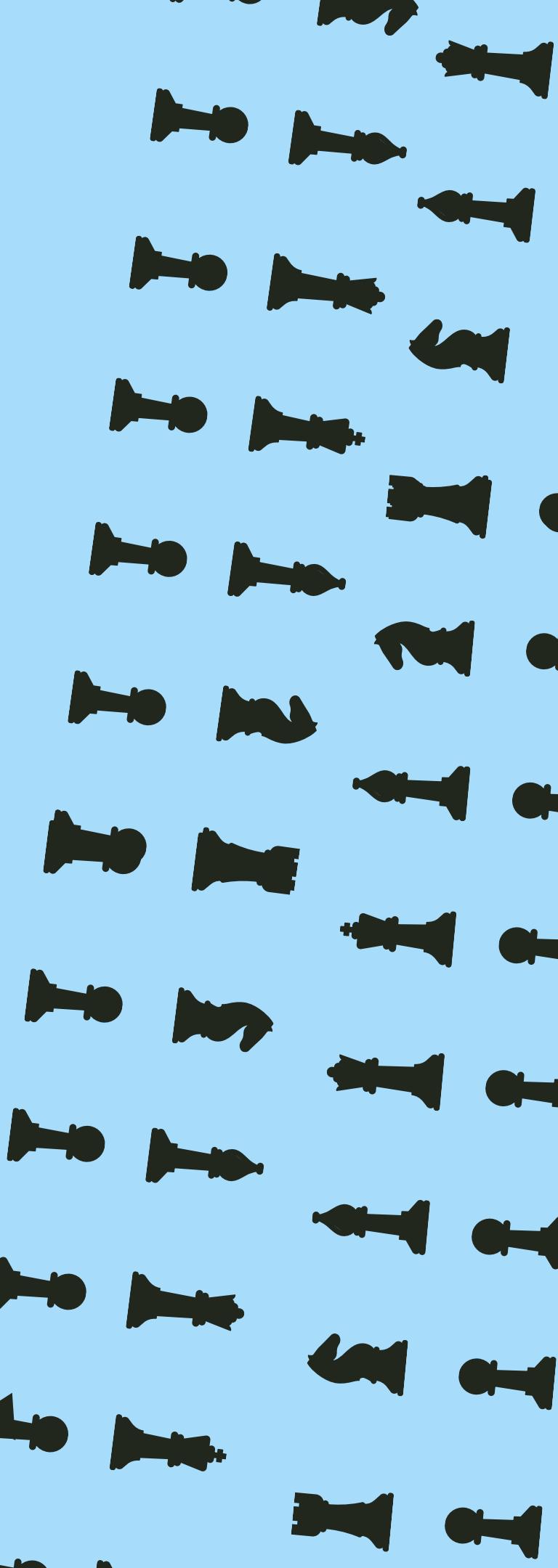
- Siglo XVI y XVII -> Jugadas
- Siglo XVIII -----> Reglamento



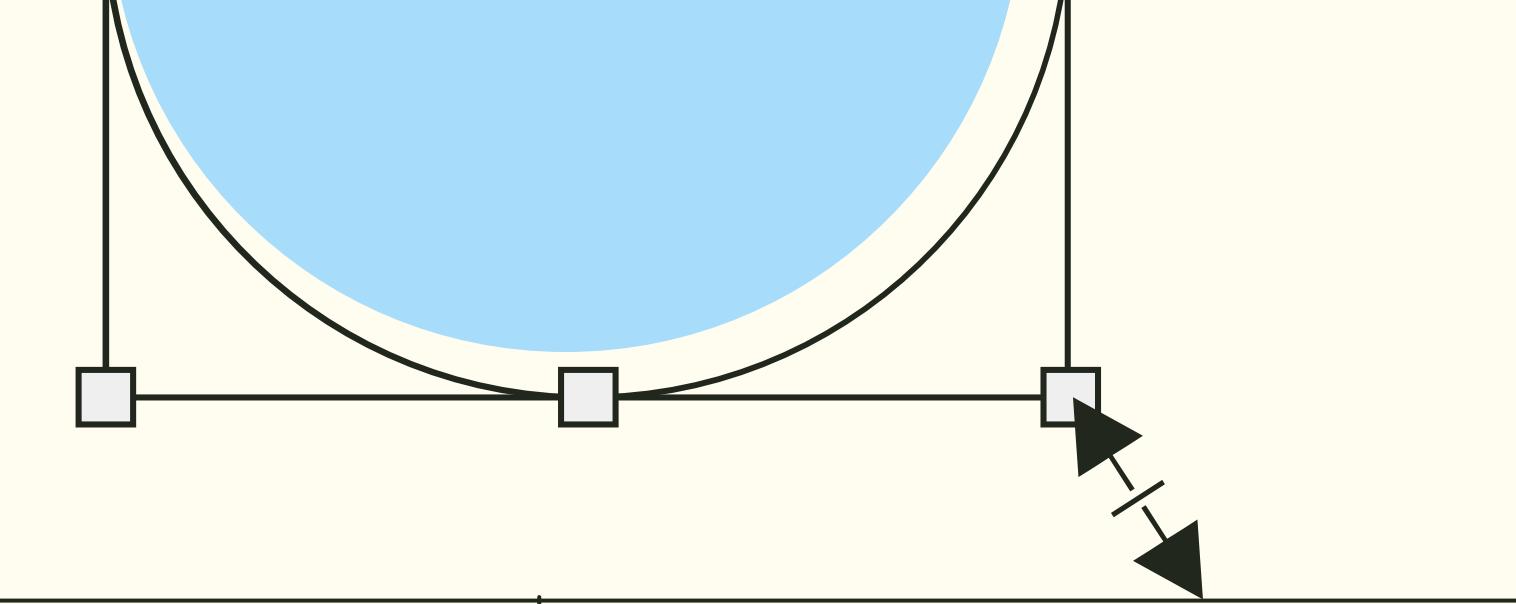
Objetivo del juego

El objetivo principal del ajedrez es poner al rey del oponente en una posición llamada "jaque mate", lo que significa que el rey está amenazado con ser capturado y no puede moverse a ninguna casilla segura.

SAVE



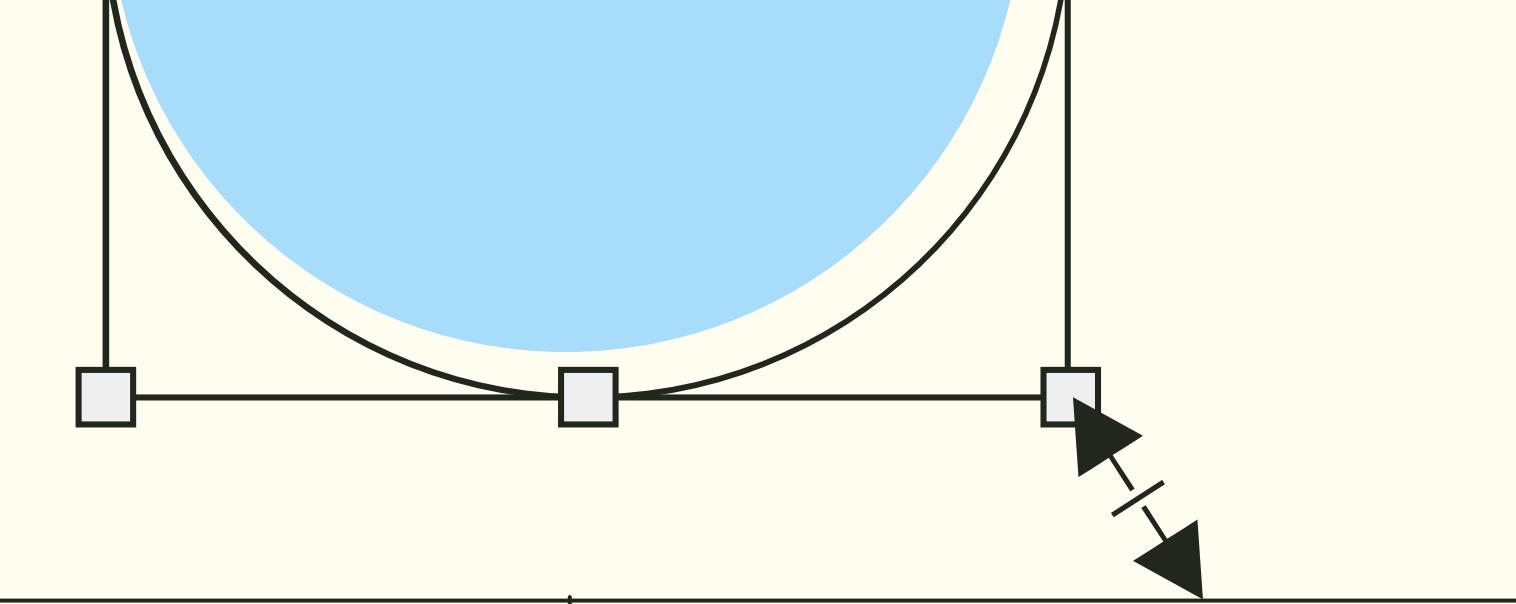
Reglas de ajedrez



Movimiento	Jaqyes	Enroque
Captura	Jaque Mate	Ahogado
Promociones	Clavadas	Tablas
Turnos	Peon al paso	Imposibles



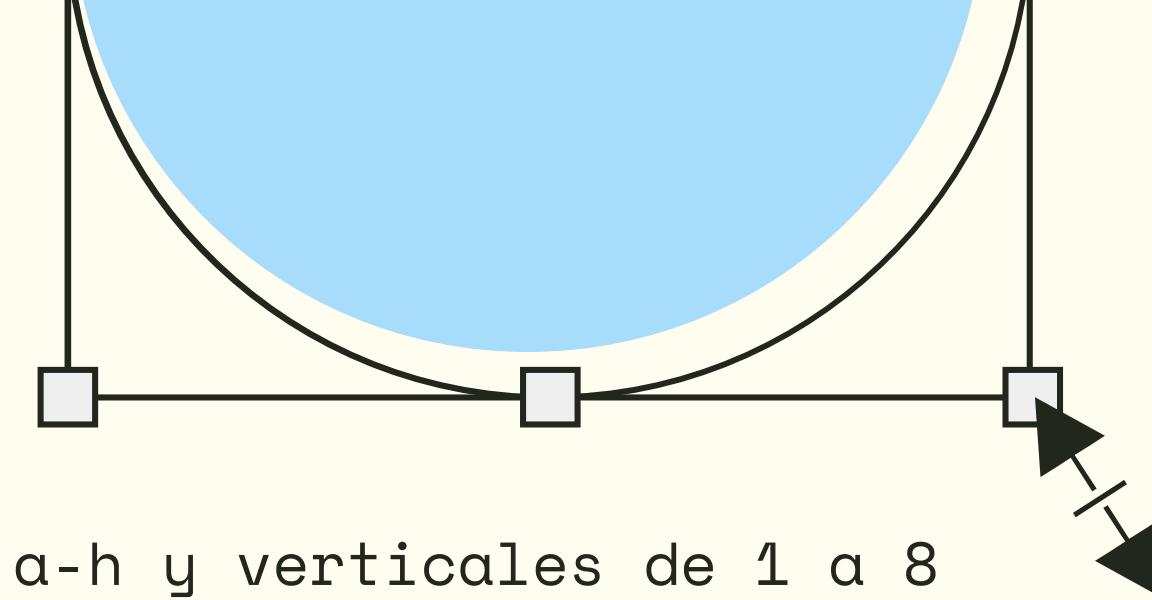
Etapas



Apertura	Medio juego	Cierre
Irregulares	Control de centro	Rey peón
Abierta y semi abierta	Columnas y diagonales abiertas	Avance a promoción
Cerradas y semi cerradas	Intercambios	Movimientos Rey



Nomenclatura

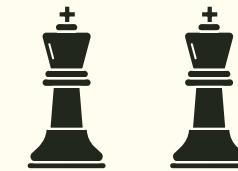


Tablero: Nomenclatura matricial, horizontales de a-h y verticales de 1 a 8

Piezas

	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peón
Iconografía						
Alemán	K = König (rey)	D = Dame (dama)	T = Turm (torre)	L = Läufer (corredor)	S = Springer (saltador)	(B) = Bauer (peón)
Español	R = Rey	D = Dama	T = Torre	A = Alfil	C = Caballo	(P) = Peón
Esperanto	R = Reĝo (rey)	D = Damo (dama)	T = Turo (torre)	K = Kuriero (mensajero)	Ĉ = Ĉevalo (caballo)	(P) = Peono (peón)
Francés	R = Roi (rey)	D = Dame (dama)	T = Tour (torre)	F = Fou (bufón)	C = Cavalier (caballero)	(P) = Pion (peón)

Jugador 1

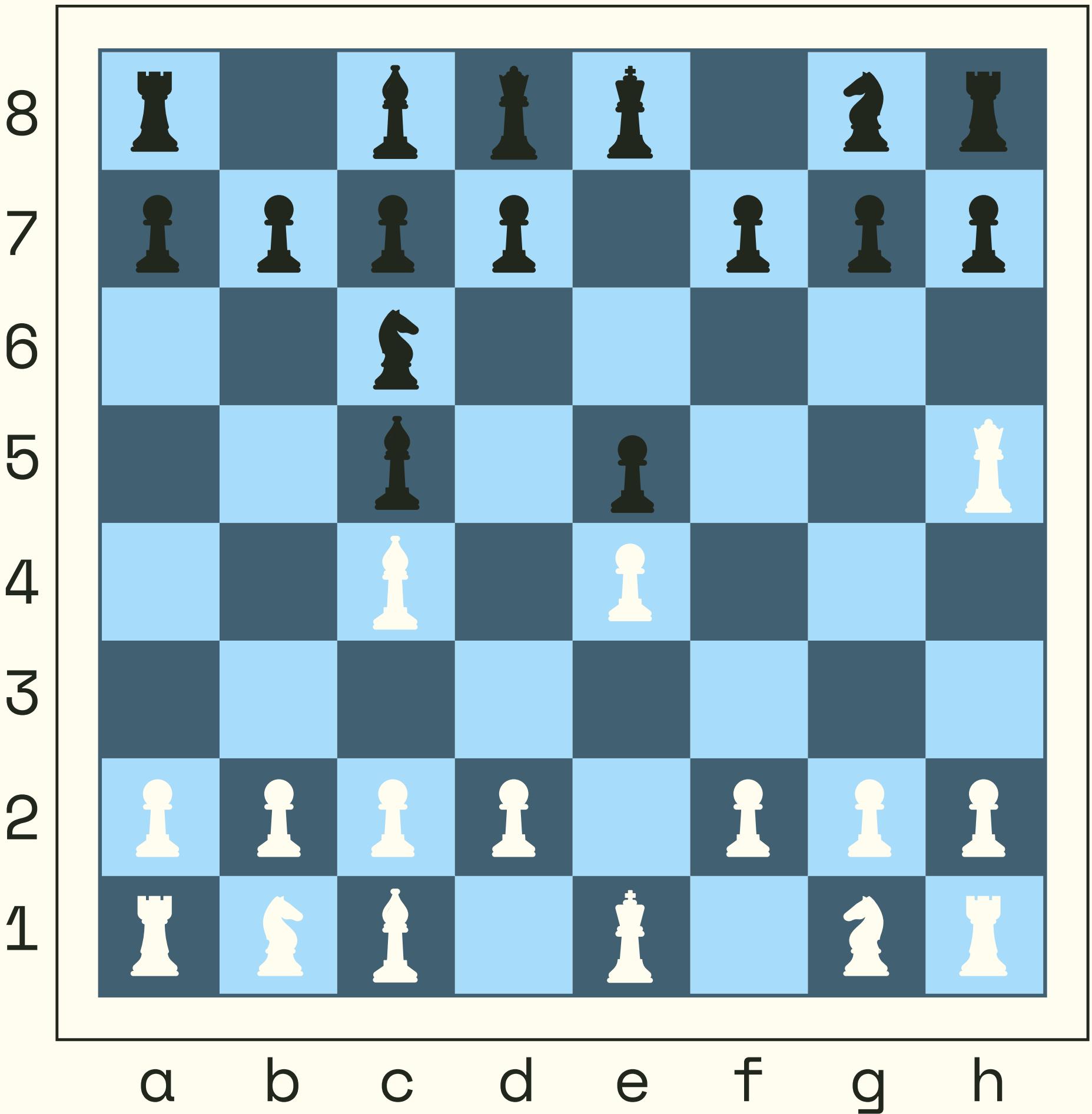


Jugador 2



MATE PASTOR

1. e4 e5
2. Ac4 Cc6
3. Dh5 Ac5
4. Dx_f7++



Puntuacion

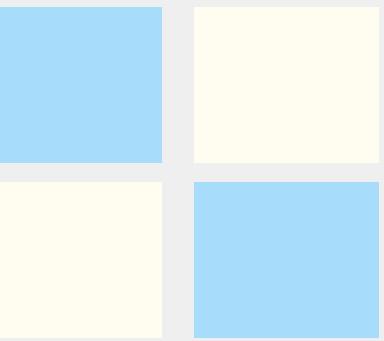
Valor de las piezas en ajedrez:

• Peon	+1
• Caballo	+3
• Alfil	+3
• Torre	+5
• Dama	+9

Comentarios

- !: jugada buena
- ?: jugada mala
- !!!: jugada muy buena
- ???: jugada muy mala
- !?: jugada interesante
- ?!: jugada dudosa
- =: igualdad de oportunidades para ambos jugadores
- +/=: ligera ventaja blanca
- =/+: ligera ventaja negra
- +/- (o también ±): ventaja blanca
- -/+: ventaja negra
- +-: ventaja decisiva blanca
- -+: ventaja decisiva negra
- ?: posición incierta
- =/∞ (o también ∞=): juego compensado a pesar de diferencia de material
- N: novedad teórica

¿QUE ES EL ELO?



UPLOAD

Es un método para calcular los niveles de habilidad relativos de los jugadores en juegos de dos jugadores como el ajedrez y el Go.



Rangos de Elo

RANGO EQUIVALENTE

- Más de 2800: Campeón del Mundo
- 2600-2799: Candidato a Campeón del mundo
- 2500-2599: Superaran Maestro
- 2400–2499: Maestro internacional
- 2200–2399: Maestro
- 2100–2299: Experto Nacional
- 2000–2099: Arena - Gran maestro
- 1700–2000: Arena - Maestro Internacional
- 1400–1700: Arena - Maestro
- 1100–1400: Arena - Candidato a maestro
- 1000–1100: Jugador de club fuerte
- 900–1000: Jugador de Club medio
- 600–900: Aficionado
- 400–600: Principiante



Campeones del mundo

Ding Liren

Magnus Carlsen

Anatoli Karpavo

Garri Kaspárov

Bobby Fisher

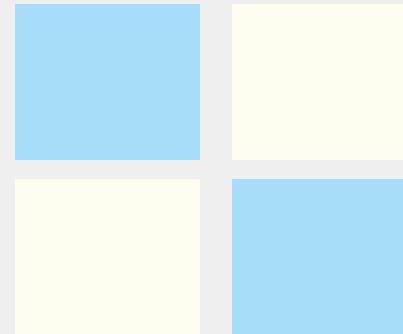


Beneficios

1. Eleva tu cociente intelectual
2. Ayuda a prevenir el Alzheimer
3. Ejercita ambos hemisferios cerebrales
4. Mejora la creatividad
5. Potencia la memoria
6. Ayuda a resolver problemas
7. Incrementa la capacidad lectora
8. Facilita la concentración
9. Hace crecer las dendritas
10. Enseña a planificar y hacer previsiones



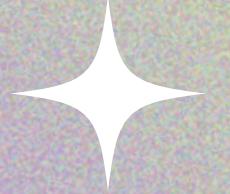
Conclusiones



Resolución de conflictos
Intercambios socioculturales
Diversión y entretenimiento
Ejercicio Mental



Preguntas?



Muchas *Gracias*

Denme mi credito pls :*