

CEIP:	CURSO: NIVEL BÁSICO	ÁREA: MATEMÁTICAS (ajedrez)	TEMPORALIZACIÓN: __ SESIÓN
PROGRAMACIÓN DE AULA			
UNIDAD 3: EL REY			
CONTENIDOS		CRITERIOS (con la competencia clave relacionada)	
MOVIMIENTO DEL REY. CAPTURAS CON EL REY. REY CONTRA REY (LOS REYES NUNCA PUEDEN SER CAPTURADOS).		Ver apartado 4 de la introducción	
ACTIVIDADES			
<p style="text-align: center;">o Descubrimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción de la importancia de los reyes : Cuento: <p style="text-align: center;"><i>"Los reyes medievales solían participar en las batallas más importantes de su reinado. Desde Alejandro Magno a Jaime I el Conquistador, hubo reyes que además fueron grandes guerreros pero lo normal es que dirigieran sus tropas desde cierta distancia, rodeados por una escolta de infantes y caballeros. Si el rey luchaba, solía ser en las etapas finales, decisivas de la batalla, tanto si era una victoria como una derrota.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>En el ajedrez es igual. Al principio el rey está protegido en la retaguardia, rodeado de piezas importantes y con una escolta de fieles peones. El jugador va sacando todas las figuras y desplegando su estrategia pero el final de la partida, cuando quedan muy pocas piezas, puede ser necesario que el rey intervenga también y pelee por la victoria."</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación el rey es como un luchador de sumo y va muy lento, sólo a las casillas que tiene alrededor de una en una, siempre que no caiga a ninguna en la que el rey se encuentre amenazado. - Explicar que dos reyes no pueden estar pegados porque necesitan más espacio (son luchadores de sumo). <p style="text-align: center;">o TURBOTEST / EXAMEN</p>			

- Contar cuantas a cuántas casillas puede ir el rey en una [esquina](#), en un [lado](#) y en el [medio](#)
- (si les resulta difícil se les deja peones para que vayan colocando y contando las casillas de alrededor)
 - o Prácticas en tablero y resolución de problemas:
- Practico como se mueve el rey y me como las [estrellitas](#).
- Llegar a comerse un peón por un [camino corto](#) y por un camino largo ([se coloca un rey en el camino para que lo tenga que esquivar](#)).
 - o Con estructura de peones que no afecte al número de movimientos del rey. [Pincha aquí](#). FEN: 3K4/8/2P5/3P4/3pP3/8/8/8 w - -
 - o Con estructura de peones que sí afecte al número de movimientos del rey: [Pincha aquí](#). FEN: 3K4/8/8/2PPP3/3p4/8/8/8 w - -
- Comerse todas los peones en el menor número de movimientos posibles, esquivando al rey contrario. [Pincha aquí](#). Las negras no mueven ni comen.
 - o Mini-Juegos:
- Rey contra rey→ el rey blanco debe llegar a la fila 8 y el negro debe impedirselo poniéndose en medio. Se permiten utilizar 20 movimientos (quien coge el color es quien gana) Si quieres jugar a este juego mira este [tutorial](#).

METODOLOGÍA

Primero se tratará de presentar el movimiento y características de la figura del rey en el juego (movimiento y reglas básicas) a través de ejercicios de descubrimiento. Se prosigue con actividades individuales para saber ver la capacidad del rey en cuanto a casillas que tiene para moverse a través de la metodología del turbotest o la del examen. Más adelante se pretende afianzar los aprendizajes a través de ejercicios prácticos en el tablero y de resolución de problemas en ejercicios de resolución de esquemas de un solo movimiento.

ACTIVIDADES DE REFUERZO/AMPLIACIÓN

- [Ver diagramas de ajedrez 04](#)
- Rey blanco en la esquina y pedir que coloquen el negro en una casilla para que el blanco sólo tenga 1 a donde ir o 2 (practicar en otros sitios del tablero)
- Juego El Pequeño Fritz.

Finalmente se deja que los niños empiecen ya a tener formas jugadas en pareja (minijuegos) que fomentarán el mantenimiento de su motivación por el juego y el aprendizaje del ajedrez.

RECURSOS

- Tablero mural o Pizarra Digital
- Tableros para los niños
- Cuaderno
- Lapiceros

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Anotación de respuestas del alumnado.

Turbotest y Exámenes.

Fotocopias de los alumnos.

KAHOOT 3: EL REY EN EL AJEDREZ

[EL REY EN EL AJEDREZ](#)