

CEIP:	CURSO: NIVEL BÁSICO	ÁREA: MATEMÁTICAS (ajedrez)	TEMPORALIZACIÓN: <sup>a</sup> SESIÓN
<b>PROGRAMACIÓN DE AULA</b>			
<b>UNIDAD 07: EL ALFIL</b>			
<b>CONTENIDOS</b>		<b>CRITERIOS (con la competencia clave relacionada)</b>	
POSICIÓN INICIAL DEL ALFIL. MOVIMIENTO DEL ALFIL. CAPTURA CON EL ALFIL		Ver apartado 4 de la introducción	
<b>ACTIVIDADES</b>			
<p style="text-align: center;">o Descubrimiento</p> <p>El maestro <b>lee el cuento de los alfiles de Caissita</b>:  <i>“ Fue entonces que el Rey, cansado de las torpezas y chismes de sus asistentes, nombró a Alfonso ALFIL DE DIA y a Alfredo ALFIL DE NOCHE. Mientras uno trabaja, el otro descansaba y viceversa, por esta razón dejaron de verse y como en el ajedrez por más que caminen rápido o despacito, los alfiles jamás se tocan ya que habitan en diagonales de colores distintos.</i></p> <p>El cuento sirve para explicar el movimiento de la pieza (en diagonal, en equis). Se muestra en el mural. Hablar de lo que puede y no puede hacer el alfil. Si tenemos baldosas de diferentes colores, lo ejemplificaremos con el cuerpo y nos moveremos como un alfil. Compararemos el movimiento del alfil con el signo matemático por (x) (multiplicar).            ¿Dónde se colocan los alfiles? En c1, f1, c8 y f8. Colocar en el tablero.  <a href="https://lichess.org/editor/2b2b2/8/8/8/8/8/2B2B2">https://lichess.org/editor/2b2b2/8/8/8/8/8/2B2B2</a> w - -</p> <p>Coloco el <a href="#">alfil en a1</a> ¿Cuántas casillas controla? ¿Cuáles?            Coloco el <a href="#">alfil en e1</a> ¿Cuántas diagonales tiene? ¿Cuántas casillas controla? ¿A qué casilla llega en la diagonal corta? ¿y en la larga?</p> <p style="text-align: center;">o Turbo test (repaso de sesiones anteriores con preguntas rápidas)</p> <p style="text-align: center;">o Prácticas en tablero y resolución de problemas</p> <p>✓ Posición:      Blancas: Aa3, Rf1, Th4      Negras: Ae7, f6  <a href="https://lichess.org/editor/8/4b3/5p2/8/7R/B7/8/5K2">https://lichess.org/editor/8/4b3/5p2/8/7R/B7/8/5K2</a> w - -</p> <p>El alfil negro: ¿Puede comerse al alfil blanco? ....s</p>			

¿Puede comerse a la torre?... *no, se lo impide el peón negro*

¿Puede dar jaque?...*no, el Rey está en casilla blanca*

✓ Posición:        Blancas: Ag5    Negras: Ac

<https://lichess.org/editor/2b5/8/8/6B1/8/8/8/8 w - ->

¿Puede uno de los dos alfiles comerse al otro haciendo 227.000 movimientos?...no, imposible

✓ Posición:        Blancas: Ac3, b4, d4, e3, f2, g2, h2    Negras: Ad6, b5, d5, e6, f7, g7, h6

<https://lichess.org/editor/8/5pp1/3bp2p/1p1p4/1P1P4/2B1P3/5PPP/8 w - ->

¿Qué alfil está mejor situado el blanco o el negro? Reflexionar con los alumnos sobre la importancia de que los peones propios no cierren el paso del alfil, para que pueda utilizar todo su potencial.

✓ Posición:        Blancas: Ad5    Negras: Df7, f3, Ta8, Ae5

<https://lichess.org/editor/r7/5q2/4b3/3B4/8/5p2/8/8 w - ->

¿Qué piezas se puede comer el alfil blanco? ¿A cuál se comerá primero?

o Mini-juegos

✓ Posición:        Blancas: Tb1, Ab3, Ag5, Th1    Negras: Ta8, Ac8, Te8, Ac5

<https://lichess.org/editor/r1b1r3/8/8/2b3B1/8/1B6/8/1R5R w - ->

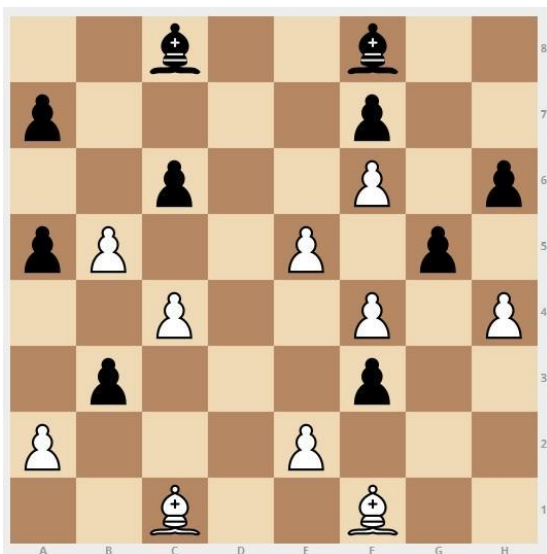
Gana el jugador que primero consiga comer una torre o un alfil al jugador contrario

✓ Guerra de alfiles:

Cada uno con un alfil tiene que comerse 5 peones del contrario (asegurarnos que tienen los peones en el color de su alfil) [Mira el juego](#).

Podemos añadir la variante “comepeones” incluyendo los dos alfiles e incrementando la dificultad.

## COMEPEDONES:



### Descripción:

Cada alfil en su casilla de salida y todos los peones colocados en el tablero como quiera cada jugador. Los peones no pueden mover. Gana el primero que capture todos los peones del contrario o aquel que consiga capturar los dos alfines. Hacer ver a los alumnos que si pierden un alfil no podrán capturar los peones que se encuentran en las casillas del color que movía el alfil perdido.

### METODOLOGÍA

Se trata de presentar la pieza con el cuento de Alfonso y Alfredo y posteriormente sus movimientos a través de las explicaciones. 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. 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

### ACTIVIDADES DE REFUERZO/AMPLIACIÓN

- Ver diagramas de ajedrez 07
- Juego El Pequeño Fritz
- <https://lichess.org/learn#/2>

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

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

- Anotación de respuestas del alumnado.
- Fotocopias de los alumnos.
- **KAHOOT 6: EL ALFIL EN EL AJEDREZ**  
[EL ALFIL EN EL AJEDREZ](#)