


CEIP:	CURSO: NIVEL BÁSICO	ÁREA: MATEMÁTICAS (ajedrez)	TEMPORALIZACIÓN: 1ª SESIÓN
PROGRAMACIÓN DE AULA			
UNIDAD 10: EL CABALLO			
CONTENIDOS		CRITERIOS (con la competencia clave relacionada)	
POSICIÓN INICIAL DEL CABALLO EL MOVIMIENTO DEL CABALLO. LA CAPTURA CON EL CABALLO.		Ver apartado 4 de la introducción	
ACTIVIDADES			
<p>o Descubrimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento del Caballo Perezoso (Adaptación del cuento de Marina A. Rizzo) <p><i>Había una vez un caballo de ajedrez perezoso que solo quería caminar y cuando sus amigos le insistían para que anduviera... él se quedaba inmóvil. ¡Ni que decirle de saltar! Más que un caballo parecía una mula...</i></p> <p><i>Un día nuestro amigo se despertó rodeado de una pared de vidrio...Una pared que no le dejaba moverse de la casilla en la que estaba.</i></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 20px;">  </div> <div> <p><i>Y por más que quisiera caminar no podía porque siempre se chocaba contra esa pared. Se empezó a poner triste, porque él podía ver como se desarrollaba toda la partida, como saltaban los otros caballos, como movían los alfiles y la dama y hasta el Rey y las Torres tan lejos, se divertían, armaban planes y estrategias. Era emocionante verlos... ¡Pero él no podía moverse!</i></p> <p><i>Empezó a relinchar, a llamar... nadie le prestaba atención, estaban muy ocupados. Habían renunciado a ayudarlo, diciendo que era "perezoso".</i></p> <p><i>Pero entonces nuestro amigo encerrado empezó a relinchar tan fuerte y con tantas ganas que tuvieron que detener la partida y escucharlo...</i></p> <p><i>¿Qué quieres ahora? ¿Por qué nos estás interrumpiendo con tantos ruidos?</i></p> <p><i>¡Porque quiero ayudarlos!</i></p> </div> </div> <p><i>¿Y cómo piensas hacerlo si no quieres saltar?</i></p>			

Cuando saltaba siempre caía encima de espinas y cardos, y me los clavaba en mis pezuñas... Por eso no quiero saltar... porque me da miedo, pero a la vez



me pongo triste porque no puedo jugar con vosotros...

¿Entonces no eres un perezoso? ¿Quieres aprender?

¡Pues claro que no soy un perezoso! Quiero aprender...

¡Bien! ¡Podremos ayudarte!

Las piezas se reunieron para pensar entre todas como ayudar al caballo a saltar, y fueron apareciendo algunas ideas:

¡Yo te dejo mi comba!”, dijo un peón.

Pero no la podrá coger, dijo otro.

¡Le podemos enseñar algo de fuera que le guste mucho! Y así tendrá ganas de saltar...” dijo otro

Yo....

¡Un momento por favor! dijo el Rey, con su capa larguísima arrastrando por el suelo y su bastón de oro en su mano derecha. Con gesto serio, miró a todos, al caballo encerrado, el tablero... y dijo: “Os felicito a todos porque estáis tratando de ayudar a este caballo, será una pieza clave en la partida que estamos jugando hoy... Y hablándole al

caballo...”Debes saber de tu importancia en esta partida, ¡te necesitamos! Sin ti estamos jugando con menos fuerza, como si un niño no pudiera de repente mover o usar una parte de su cuerpo. Es triste y nos quitas poder a todos...

¿En serio? Preguntó el caballo asombrado. ¡No sabía que era tan importante! dijo el caballo.

El Rey le explicó: cada uno de nosotros somos valiosos por lo que somos, ni más ni menos, y si bien cada uno mueve independiente del otro, nos debemos comunicar y pensar como parte de un mismo cuerpo, de un mismo equipo. Y cuando uno se va porque lo capturan, todos lo sentimos, y debemos reagruparnos para seguir con nuestros planes. Y cuando capturamos a uno de otro color o conseguimos dominar una zona importante del tablero, todos nos alegramos y nos sentimos con más fuerzas y ganas.

¡Qué bonito! dijo el caballo. Nunca nadie le había explicado tan bien como funcionaban las cosas allí.

Entonces., prosiguió el Rey, te propongo lo siguiente para que aprendas a saltar:

Como las paredes de vidrio no las podemos quitar ya que han sido colocadas a tu alrededor para que descubras lo que debes aprender, si te puedo decir, que esas paredes desaparecerán apenas hayas aprendido a saltar bien.

El Caballo se puso feliz y ya estaba que se salía de su casilla para empezar a galopar...

El Rey se fue nuevamente con las piezas, charlaron, pensaron y finalmente armaron algo en dos colores, con cuadrados, rojos y amarillos y los colocaron alrededor de la pared de vidrio, directamente sobre las CASILLAS DEL CUADRADO GRANDE. Quedó algo así:

De pronto el Caballo se vio rodeado de colores hermosos y se entusiasmó: ¡quiero saltar, quiero saltar! Y salir de este encierro y saltar a los rojos y a los amarillos...

Y el Rey le dijo: podrás saltar, pero solamente a los amarillos, porque los rojos debes imaginarte que son de FUEGO y te quemarás las patas...

¡Ayyyyyyy! Se quejó el caballo, ¿antes me pinchaba y ahora me voy a quemar?

No tengas miedo, respondió el Rey, esta vez es solo un juego para ayudarte a aprender.

-Debes saltar a los cuadrados amarillos que, además, están sobre las casillas de diferente color de la que tú estás ahora.

¿A sí? A ver, a ver, ¿en qué color estoy?

(Ayudamos entre todos al caballo) ESTOY EN CASILLA NEGRA....., POR LO TANTO DEBO SALTAR A TODAS LAS DE COLOR.....BLANCO.

¡Sí, sí, sí! Dijeron todas las piezas a coro, entusiasmándose con el aprendizaje del caballo.

¿Y si estuviera en una casilla BLANCA?

EN ESE CASO, DEBERAS IR A CASILLAS DE COLOR.....NEGRO.

Desde ese momento, nuestro amigo el Caballo comenzó a saltar con mucho entusiasmo a las casillas de color contrario y tan rápido saltaba y sin equivocarse..., que cuando se quiso dar cuenta la pared había desaparecido... como le había dicho el Rey. Así que pudo comenzar a galopar por todo el tablero, a modo de práctica, mientras las piezas aplaudían y se alegraban... ya que todas habían “ganado” una pieza más que las ayudara en esa partida tan difícil....

¿Y les gustaría saber cómo terminó esa partida que estaban jugando?

Mira la siguiente posición:

A pesar de la posición que parece ganada para las Negras, las Blancas había jugado como un gran equipo y habían pensado una última combinación de jugadas que le permitiría a nuestro amigo el CABALLO, dar Jaque Mate en un salto ¿Sabes qué salto dio en este momento?.....

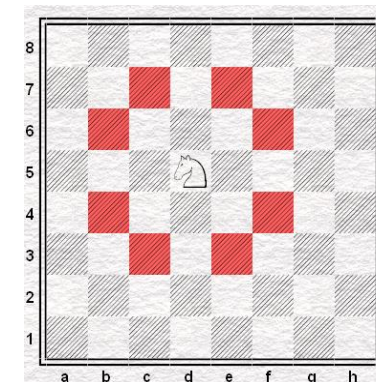
Solución: Cf7 ++

El Caballo se sintió como Superman.... y fue felicitado por el Rey y las demás piezas por su valentía.

- Recordamos dónde se colocan los caballos.
- Aprendemos el valor del caballo, vale 3 puntos igual que el alfil. Recordamos cuánto valen las demás piezas.
- Aprendemos como mueve el caballo:
 - Cambia de color de casilla cada vez que mueve (de blanco a negro o de negro a blanco) justo fuera de su valla.
 - Salta (cualquier pieza de cualquier color) lo que encuentra en el camino.
 - Come donde termina el movimiento.
 - Va por todos los lados.
 -

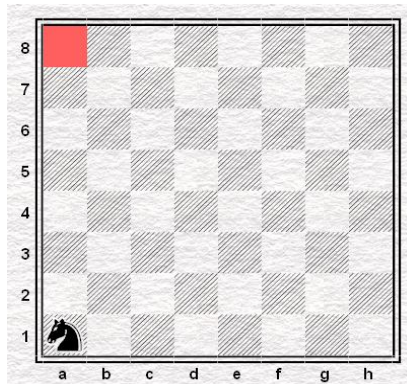
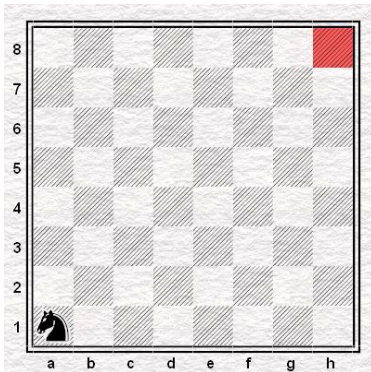


- Plastificar ficha de los movimientos del caballo para colocarla en un sitio visible de la clase.
 - Juego en el tablero gigante a ser un caballo.
 - Actividad PDI del movimiento del caballo <http://www.actiludis.com/?p=60863>
 - CANCIÓN del CABALLO: https://www.youtube.com/watch?v=0dbwrfu_2S4 (Anexo letra)
 - Me aprendo el refrán del caballo: “A caballo regalado no le mires el dentado”.
 - Me aprendo la poesía del caballo: Un pasito como torre,
 un pasito como alfil,
 el caballo va saltando
 cambiando de color al fin.
 - Nos inventamos una adivinanza del caballo.
 - Intento dibujar un caballo de ajedrez.
 - Jugamos a descubrir mensajes secretos a salto de caballo (Anexos)
- o **Turbo test (repaso):**
- o **Prácticas en tablero y solución de problemas:**
- Ver en el tablero los 8 saltos del caballo, que cuando está en el centro forma un círculo.

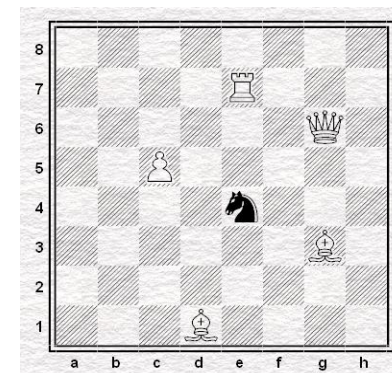


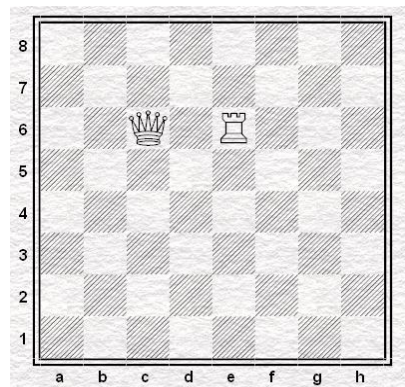
Vamos diciendo verbalmente a que casillas puede saltar el caballo y voy colocando puntos rojos.

- Colocarla en distintas casillas y marcar el camino que puede seguir con los cuadraditos rojos.
- ¿A cuántos sitios puede ir? Colocarla en las distintas casillas y ver cuántas casillas cubre.
- Por parejas juegan a que un caballo come peones.
- Colocamos al caballo en una esquina y les hacemos llegar a otra de las esquinas.



- Poner ejercicios para decir que figuras se puede comer el caballo.
- Aprendemos a hacer ataques dobles. Practicamos en el tablero.





¿dónde colocarías el caballo para que atacase a las dos piezas a la vez?

METODOLOGÍA

Presentación por parte del profesor, trabajo en gran grupo y por parejas
Es bueno que puedan ver estas situaciones con distintos recursos: pizarra digital, tablero mural, tablero de juego... Al repetir con distintos medios servirá de refuerzo y recuerdo.

Llevar preparado más material del que se va a hacer

Juegos cortos y variados

Juego libre al final de la sesión por parejas

ACTIVIDADES DE REFUERZO/AMPLIACIÓN

- Ver diagramas de ajedrez 10
- Juego El Pequeño Fritz.

RECURSOS

- Tablero mural
- Juegos ajedrez
- Pizarra digital
- Cuaderno
- Lapiceros

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación sistemática
- Registro de respuestas
- Anotación de respuestas del alumnado.
- Fotocopias de los alumnos.
- **KAHOOT 8: EL CABALLO EN EL AJEDREZ**
[EL CABALLO EN EL AJEDREZ](#)