

EL AJEDREZ



"EL AJEDREZ ES UN JUEGO DE PACIENCIA Y ESTRATEGIA AL IGUAL QUE EL AMOR" (ANÓNIMO)



CURSO: AJEDREZ EDUCATIVO I

ESTE MATERIAL HA SIDO ELABORADO POR:

- ACEBO GARCÍA, BEATRIZ
- LÓPEZ RAM DE VÍU, MARIA DE LA ENCINA

1. INTRODUCCIÓN

● OBJETIVO:

Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es "encerrar" al rey del oponente, amenazando la casilla que ocupa lo que trae como resultado el [jaque mate](#) y el fin de la partida.

● ELEMENTOS:

- **EL TABLERO:** Se juega sobre un tablero cuadrulado de **8×8 casillas** (ESCAQUES) alternadas en colores **blanco y negro** (64 posiciones).

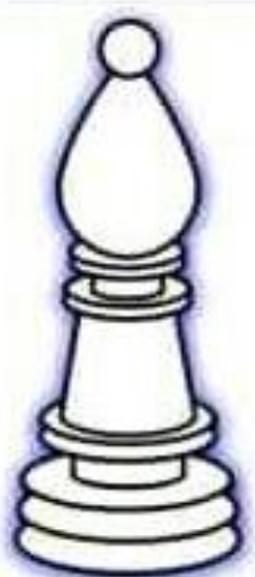
Se coloca el tablero siempre coincidiendo la casilla blanca a la derecha del jugador.

- **LAS PIEZAS:** Hay **dos bandos de color** distinto uno dirige las claras llamadas "**blancas**" y el otro las de color oscuro llamadas "**negras**". **Cada jugador** dispone de **16 piezas** (trebejos) de seis tipos distintos de las cuales cada jugador tiene **ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama (reina) y un rey**. Cada pieza se mueve en el tablero de una forma diferente.

– LAS REGLAS:

- Las piezas se colocan de forma que a dama siempre está en su color.
- Las piezas **no pueden saltar** una por encima de la otra (a **excepción del caballo**, que puede saltar sobre otras, moviendo en 'L', y de **la torre, en el enroque**).
- **Una pieza** no puede **ocupar una casilla** ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una **ocupada por otra del contrario**, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "**tomar**" o "**capturar**", y es voluntaria, a decisión del jugador.
- **Las casillas** a las cuales **puede moverse una pieza**, se dice que están **controladas por ésta**. Si **una pieza** se encuentra **dentro de** las casillas **controladas** por una pieza de **color contrario**, se encuentra **atacada** por aquélla.
- El rey es la única pieza que no puede moverse o pasar por casillas controladas por piezas contrarias.
- **Una jugada que ataque al rey** se conoce como **jaque**; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. **Si no hay defensa** posible **contra un jaque**, el rey está en **jaque mate**. Ese es el **objetivo y quien lo inflige** al rey rival, **gana**.
- **Una partida** de ajedrez también **termina** cuando un jugador decide **rendirse o abandonar**, o si **excede el tiempo establecido**; en ambos casos el oponente gana el juego.
- **También** la partida **termina** cuando **no es posible la victoria** para ninguno de los jugadores, **o si ambos acuerdan este resultado**, conocido como **tablas** o empate.
- Igualmente **la partida termina** en tablas si:
 - se repite **tres veces la misma posición** sobre el tablero (por repetición de jugadas).
 - cuando **ninguno** de los jugadores **tiene piezas suficientes** para **dar jaque mate**.
 - o **si el jugador** que tiene el turno **no puede** realizar **ninguna jugada** reglamentaria (**ahogado**).

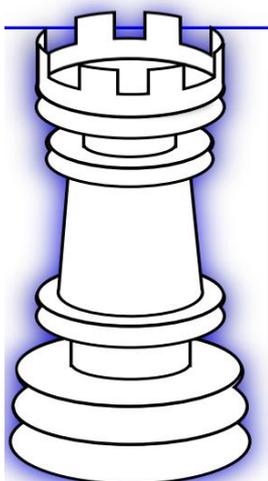
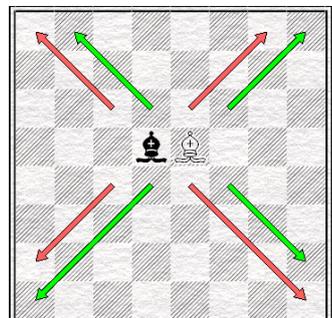
2. PIEZAS



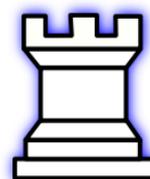
ALFIL



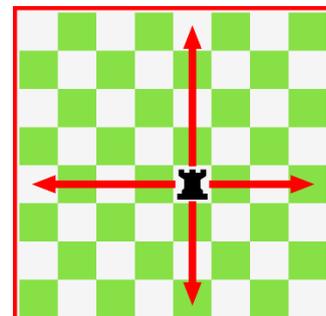
- Avanza en línea recta por diagonales.
- Un alfil lo hace por las diagonales negras y el otro por las diagonales blancas sin poder cambiar de color.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



TORRE



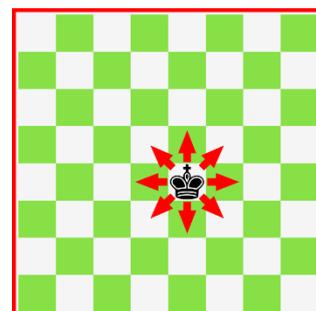
- Avanza en línea recta por filas y columnas.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.

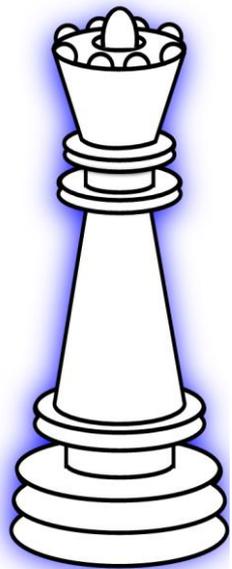


REY



- Avanza en línea recta en todas las direcciones.
- Mueve sólo un paso.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.

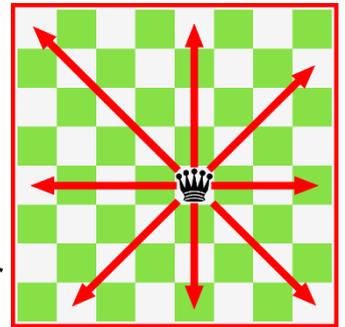




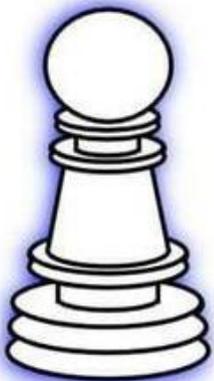
DAMA (REINA)



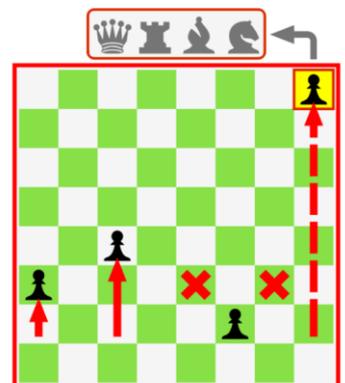
- Avanza en línea recta en todas las direcciones.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



PEÓN



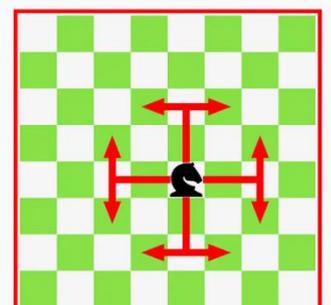
- Avanza en línea recta vertical.
- Mueve solo una casilla vertical, excepto en la salida que pueden ser dos.
- No puede retroceder ni saltar otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que se encuentre una casilla por delante en diagonal.
- Puede coronarse: llegar a una casilla de la primera fila contraria y cambiarse por otra pieza.



CABALLO



- Avanza una casilla horizontal y otra diagonal, haciendo una L.
- Puede avanzar y retroceder.
- Puede saltar otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que se encuentre en su camino.

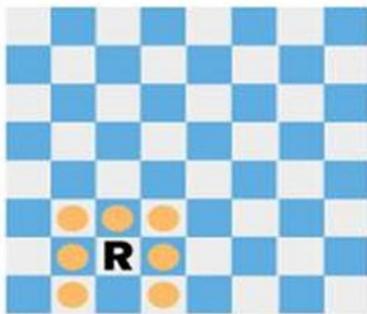


3. MOVIMIENTOS

FICHAS PARA INDICAR LOS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS; (las fichas rojas indican que no se pueden mover las piezas, las verdes sí y pueden ser imantadas)



MOVIMIENTO DEL REY

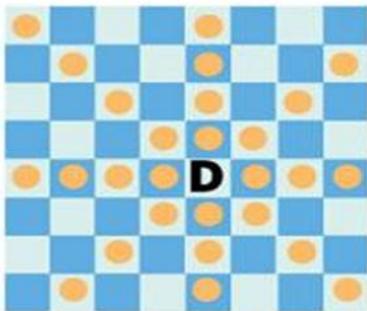


REY

Un paso a cualquier casilla no atacada por una o más piezas del adversario.

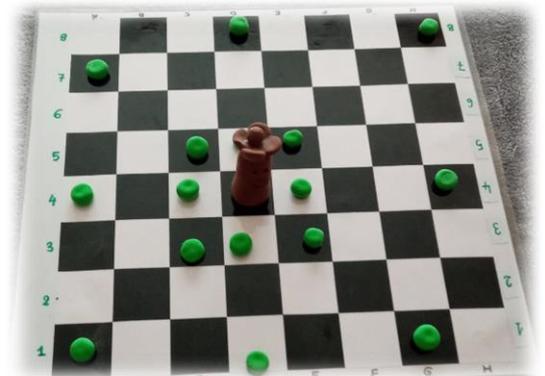


MOVIMIENTO DE LA DAMA

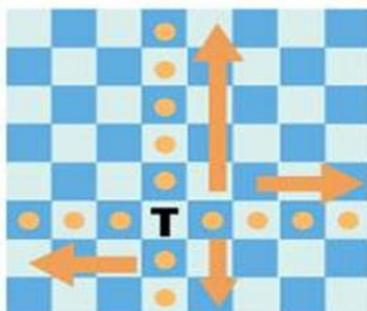


DAMA

A cualquier casilla vertical, horizontal o en diagonal.

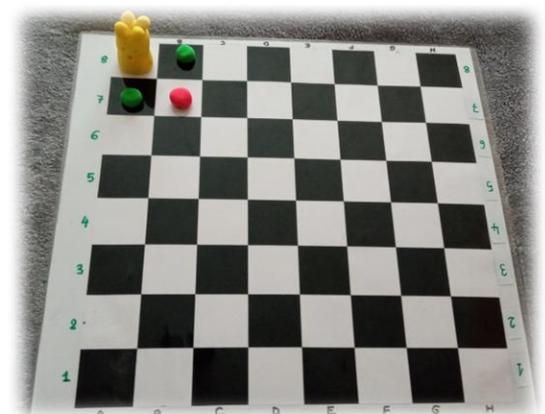


MOVIMIENTO DE LA TORRE

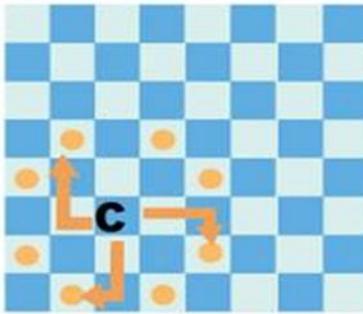


TORRE

Hacia cualquier casilla horizontal o verticalmente.

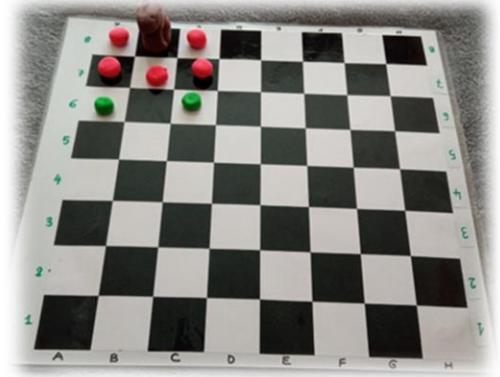


MOVIMIENTO DEL CABALLO

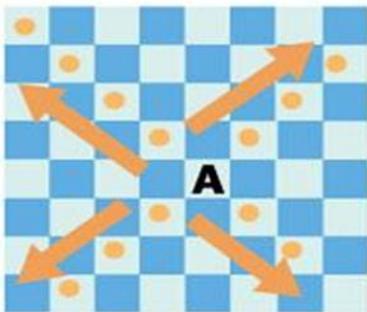


CABALLO

Se mueve en L en tres pasos y puede saltar encima de otras piezas.



MOVIMIENTO DEL ALFIL

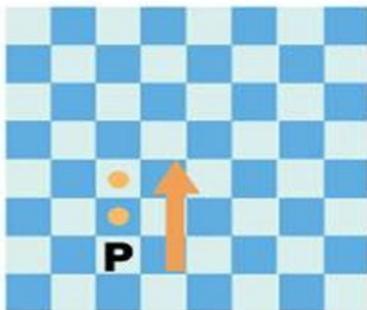


ALFIL

A cualquier casilla diagonalmente.



MOVIMIENTO DEL PEÓN



PEÓN

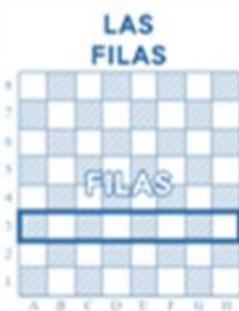
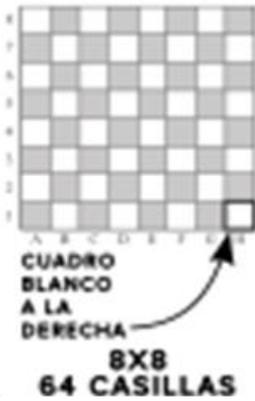
Hacia adelante en la misma columna, siempre que la casilla esté vacía.



CORONARSE: (Cuando el peón llega a la casilla de la primera fila contraria y puede cambiarse por cualquier pieza menos un peón o el rey)



RESUMEN

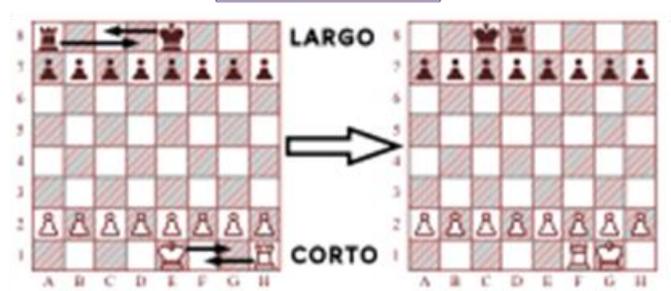


NOMBRE DE PIEZAS	VALOR	LETRA
PEON	1 PUNTO	NO SE MARCA
CABALLO	3 PUNTOS	C
ALFIL	3 PUNTOS	A
TORRE	5 PUNTOS	T
DAMA	9 PUNTOS	D
REY	INFINITO	R

MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS DEL AJEDREZ



EL ENROQUE



4. RUTINAS DE PENSAMIENTO

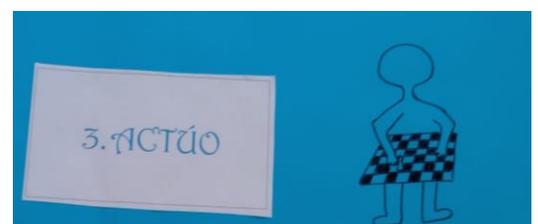
Recuerden que es importante que el alumnado tenga rutinas para la resolución de problemas, como enfrentarse a los problemas. Sería muy útil construir este esquema y tenerlo en el aula o en un lugar estratégico



1



2



1. OBSERVO

2. REFLEXIONO

3. ACTÚO

1. SIENTO

2. PIENSO

3. DECIDO

5. ADAPTACIÓN DE JUEGOS EN EL AULA INFANTIL

DOMINÓ:

- PEÓN: - PEON
 - TORRE
 - CABALLO
 - ALFÍL
 - DAMA
 - REY

- CABALLO: - CABALLO
 - ALFIL
 - DAMA
 - REY

- TORRE: - TORRE
 - CABALLO
 - ALFIL
 - DAMA
 - REY

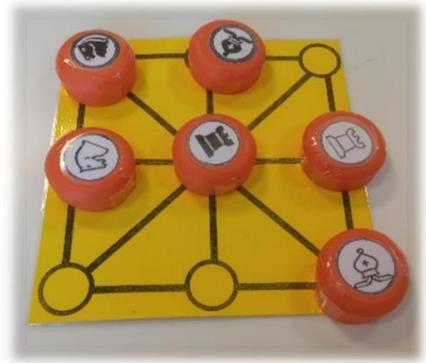
- ALFIL: - ALFIL
 - DAMA
 - REY
- DAMA: - DAMA
 - REY
- REY: - REY



CHESS BASE



TRESANDREZ



AJEDREZ RECICLADO



ROBÓTICA y AJEDREZ



PROGRAMAMOS A KUBO
COMO SI FUERA
UNA TORRE

TALLER DE

PADRES

AJEBÓTICA



6. ACTIVIDADES DE LÓGICA MATEMÁTICA EN EL AJEDREZ

■ VALOR DE LAS PIEZAS



■ BITS DE PUNTUACIÓN DE PIEZAS DE AJEDREZ.



UTILIZAR ESTAS TARJETAS PARA SUMAR Y RECORDAR SU VALOR



- SUMAS CON DOS DADOS



- SUMAS CON TRES DADOS.

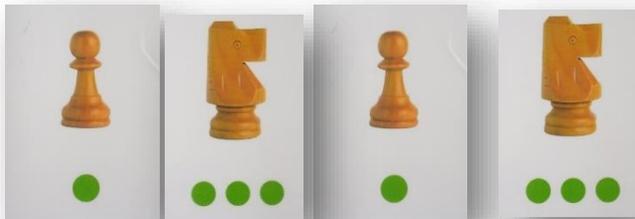


- RESTA.

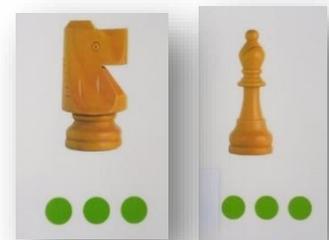


- SERIACIONES, CLASIFICACIONES, AGRUPACIONES, EMPAREAMIENTOS...

REPARTIENDO TARJETAS DE PIEZAS



CLASIFICACIÓN POR VALOR



EMPAREJAMIENTO



■ RETOS

RETO 3

JUEGO DE PEONES

Los peones blancos están invitados a una fiesta en la fila 8, pero tienen que recoger regalos y comer pastelería por el camino para poder entrar. ¡Coge los regalos hacia delante y cómela los pastales en diagonal!

¡RECUERDA!

Los peones blancos solo se mueven hacia delante y solo se comen los pastales en diagonal.

RETO 4

JUEGO DE TORRES

Las torres blancas quieren hacer fiesta a las torres, las torres negras. Ayúdalas a recoger todos los frutos que se les han caído por el camino.

¡RECUERDA!

RECUERDA QUE LAS TORRES SE MUEVEN ASÍ!

RETO 6

JUEGO DEL CABALLO

Ayuda a los dos caballos negros a escapar de los monstruos. Están de bote en bote por el campo y se comen a los monstruos.

¡RECUERDA!

Los caballos dan tres saltos y se quedan en el tercero. Además, son los únicos que pueden saltar por encima de los demás.

RETO 7

LOS CABALLOS Y LOS BLANCOS

¡POR EQUIPOS! CABALLOS NEGROS Y TORRES BLANCAS. TORRES BLANCAS Y CABALLOS NEGROS. ¡CÓMPTELOS CADA CASILLA CON UNA LETRA! Cuenta el número de torres blancas y el número de caballos negros que están en cada casilla. ¡Juegan hasta donde llega con cada uno de los jugadores!

RETO 8

JUEGO DE AFILAS

Las afilas están en un momento de fiesta y quieren ir a la fiesta de la reina. Muévelas en diagonal y cuando lleguen a la reina, ¡cómela! ¡Cambia de dirección!

¡RECUERDA!

Las afilas se mueven en diagonal y siempre por casillas de un mismo color. El rey de casillas blancas por las blancas.

RETO 9

JUEGO DEL REY

El rey ha perdido su corona. Tiene que buscarla evitando pasar por los castillos que controlan las piezas blancas (ESTÁN MARCADAS CON PULFOS) y ayudar a recoger su corona, que está en la casilla e1.

¡RECUERDA!

El rey mueve un paso hacia todas las direcciones, puede comerse a las piezas que no estén defendidas y NUNCA, NUNCA puede ir a una casilla donde se le puedan comer.

RETO 10

JUEGO DE LA DAMA

La dama negra quiere entrar en su castillo, pero necesita todas las filas. Debes guiarla para recogerlas: si no, no podrá entrar. ¡Intenta hacerlo en 10 jugadas como máximo!

¡RECUERDA!

La dama se mueve hacia todas las direcciones, tanto casillas como queiro y puelo. Su movimiento es la suma del de la torre y el del alfil.

RETO 11

Comienza un file de los blancos de la fila 1. Los blancos de la fila 1 se dirigen en diagonal, horizontal o vertical por las casillas que están vacías. Cuando encuentren a un blanco de la casilla, ¡coméntalo! ¡Intenta hacerlo en 10 jugadas como máximo!

7. ÁREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

- TRABAJAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA.

COME SÍLABAS



COME FONEMAS.



COME PALABRAS



■ INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA



- CUENTAME UN CUENTO
- CONVERSACIONES
ENTRE MARIONETAS

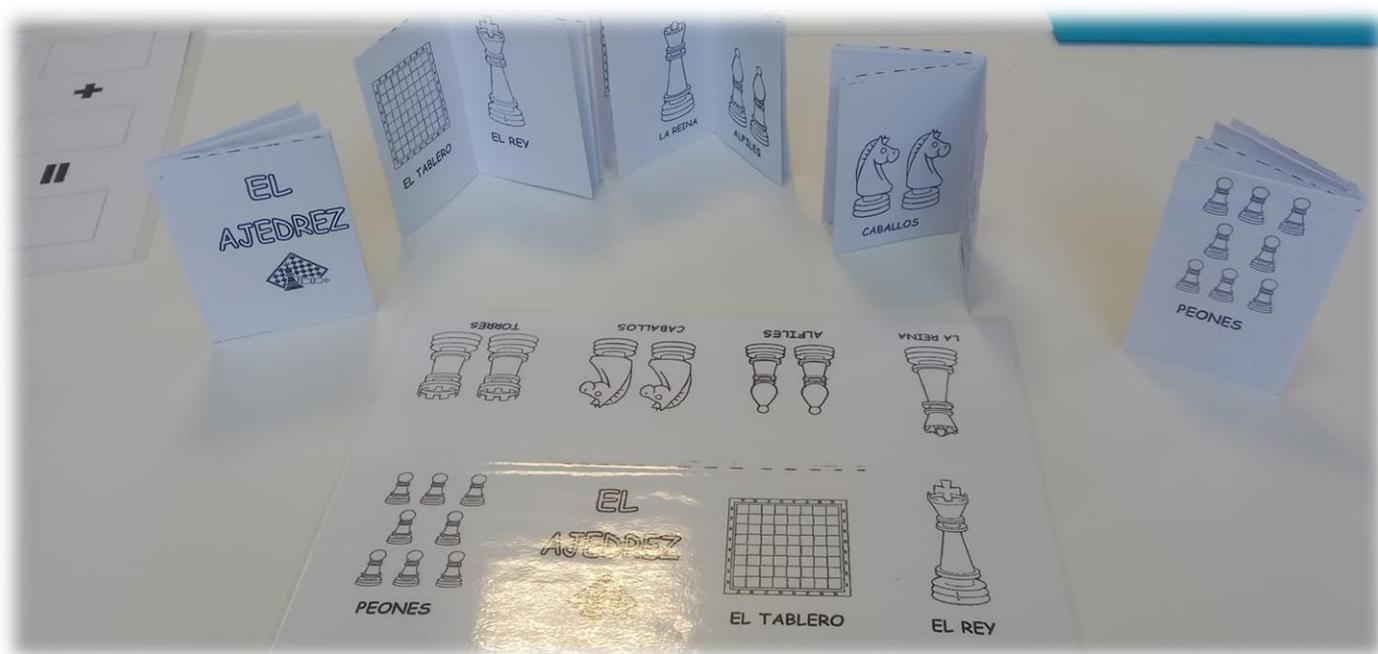
■ JUEGO DE DISCRIMINACIÓN SENSORIAL

RECONOCER CON LOS OJOS TAPADOS PIEZAS DEL AJEDREZ

COGER UNA PIEZA DE ESPALDAS Y MOVERLA DE CASILLA EN CASILLA

■ LIBRO EN CRUZ.

- (UTILIZAR LAS TÉCNICAS PLÁSTICAS PARA CONOCER EL TABLERO Y SUS PIEZAS)



■ ADIVINANZAS:

ME DICEN EL SALTARÍN,
CON UN MOVIMIENTO
SINGULAR,
VALGO 3 PUNTOS AL IGUAL
QUE MI VECINO DE
TABLERO.

SOY.....

TENGO TRONO Y DEFENSA,
PERO MI REINADO PUEDE
DESVANECERSE SI NO
TOMO EL CAMINO
ADECUADO.

SOY....

ME COLOCO EN LAS
ESQUINAS, CADA UNA EN
UN COLOR Y ME MUEVO
POR LAS CALLES SIEMPRE
EN LÍNEA RECTA VOY.

¿QUIÉN SOY?

LA PIEZA MÁS
IMPORTANTE, LA QUE
SIEMPRE HAY QUE
PROTEGER. SOY MUY
MAYORCITO Y POR ESO
VOY MUY DESPACITO.

Y SOY....

SOY LA QUE TENGO UN PODER
IMPONENTE Y ME MUEVO EN
TODAS LAS DIRECCIONES, CON
PASO DECIDIDO Y VALIENTE,
ENFRENTANDO A CUALQUIER
RIVAL SIN MIEDO A PERDER Y
SALIENDO SIEMPRE DE MI
LUGAR COINCIDENTE CON MI
MISMO COLOR. SOY..

UN JARDÍN DE MARIPOSAS
UNAS BLANCAS Y OTRAS
NEGRAS, MUCHOS
CUADROS Y PEONES Y
CABALLOS COMELONES
HAY DOS TORRES, VAN
LOS REYES CON SUS
REINAS.



El rey



El caballo



El rey



La torre



El ajedrez



La dama

UN COMBATE QUE SE
ENTABLA
MUY LENTO O CON RAPIDEZ;
NINGUNO DE LOS DOS
HABLA;
LAS PIEZAS SON MÁS DE
DIEZ



EL AJEDREZ



No lo parezco
y soy pez,
y mi forma la refleja
una pieza de ajedrez

PUEDO IR HACIA
ADELANTE Y HACIA ATRÁS
Y SOY EL ÚNICO QUE
PUEDE SALTAR.
ME MUEVO EN FORMA DE L
Y TODOS ME QUIEREN
MONTAR.
SOY ...

ME MUEVO HACIA
ADELANTE MUY DESPACITO
PERO CUANDO EL HAMBRE
TENGO QUE SACIAR
LO HAGO DE UNO EN UNO
EN UNA DIAGONAL.
SOY ...

HAY DOS EN CADA EQUIPO
SIEMPRE SE MUEVEN POR
CHOCOLATES IGUALES
O
POR NATAS IGUALES.
¿QUIÉN SOY?

SOMOS 8 HERMANOS MUY
PEQUEÑITOS.
CUANDO LLEGO A LA
ÚLTIMA CELDA DEL OTRO
LADO DE MI EQUIPO DEJO
QUE EL JUGADOR DECIDA.
SOY...

HAY UNA EN CADA EQUIPO
Y ME GUSTA BAILAR POR
EL TABLERO DE
CUALQUIER MANERA PARA
INTENTAR PILLAR A OTRAS
PIEZAS Y CREAR PARTIDAS
SENSACIONALES.
ME LLAMO...

SOY LA MÁS PODEROSA Y
TENGO UN VALOR
EQUIVALENTE A TRES
CABALLOS
SOY...

SOY EL CENTRO DE
ATENCIÓN,
MOVIÉNDOME CON
CAUTELA Y DESTREZA Y
BUSCO SIEMPRE LA
PROTECCIÓN.
SOY.....



El caballo



El caballito de mar



La torre



El peón



La Dama



El peón



El rey



La dama

■ CANCIONES:

CANCIÓN DEL TABLERO

El tablero de ajedrez, cuadros blancos cuadros negros
En un mundo mágico de vainilla y de chocolate
ABC 123, ABC 123
El tablero de ajedrez 8 columnas y filas
Es como una gran ciudad con sus calles y avenidas
ABC 123, ABC 123
Son 64 cuadros hacia adelante y hacia al lado
Son 64 cuadros hacia atrás y en diagonal
ABC 123, ABC 123

CANCIÓN MOTIVADORA : TORRE CABALLO ALFIL

TORRE, CABALLO, ALFIL (4 veces)
LA DAMA EN SU COLOR (2 veces)
TORRE, CABALLO, ALFIL (2 veces)
Y EL REY AL LADO DE LA REINA,
DE LA REINA.

TORRE, CABALLO, ALFIL (4 veces)
LA DAMA EN SU COLOR (2 veces)
TORRE, CABALLO, ALFIL (2 veces)
Y EL REY AL LADO DE LA REINA,
DE LA REINA.

8 SON LOS PEONES, 8 SON LOS PEONES
HAY 8 PEONES BLANCOS,
HAY 8 PEONES NEGROS,
Y VAN DELANTE DE LAS PIEZAS
DELANTE DE LAS PIEZAS.
8 SON LOS PEONES, 8 SON LOS PEONES
Y EL REY, AL LADO DE LA REINA,
DE LA REINA.

TORRE, CABALLO, ALFIL (4 veces)
LA DAMA EN SU COLOR (4 veces)
TORRE, CABALLO, ALFIL (2 veces)
Y EL REY , AL LADO DE LA REINA,
DE LA REINA

CANCIÓN DE LA DAMA

En un salón francés se juega al ajedrez
En un salón francés se juega al ajedrez
En cruz o diagonal la dama moverá
Pues ella es la que más movilidad tendrá.
Cuando vayas a comenzar en su color ha de estar
Al lado de su rey al que protegerá.

CANCIÓN DEL PEON

El peón es el más chiquito del tablero
Da un solo pasito el peón,
Pero nunca para atrás
Y siempre come, come en diagonal.
Cuando nunca se ha movido puede dar dos pasos
seguidos
Y cuando llega hasta el final él se puede coronar
Y cuando llega, llega hasta el final él se puede coronar

CANCIÓN DEL ALFIL DE AJEDREZ

En un salón francés se juega al ajedrez
En un salón francés se juega al ajedrez
Pasamos al alfil que mueve en diagonal
De blanco a negro no
De blanco a blanco irá
Para poder jugar dos alfiles tendrás
Uno por blanco va y otro por negro irá

CANCIÓN DE LA TORRE DE AJEDREZ

En un salón francés se juega al ajedrez
En un salón francés se juega al ajedrez
Columna o filas tu torre elegirás
Pues por la diagonal nunca podrá andar.
Con ella te enrocaste poniendo al rey detrás
Lo ha de proteger si tu quieres ganar.

CANCIÓN DEL CABALLO

En un salón francés se juega al ajedrez
En un salón francés se juega al ajedrez
Dos pasos él dará y luego girará
Dando un pasito más la L completará
Recuerde siempre usted, en L saltará
De blanco al negro irá y al banco volverá.

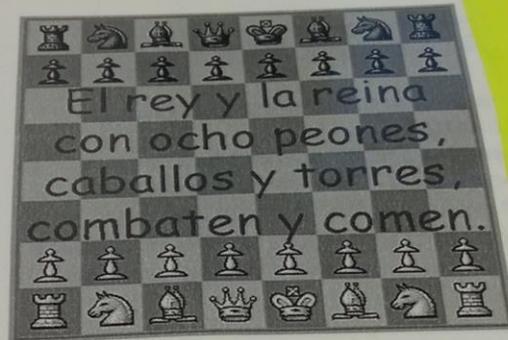
■ TRABALENGUAS:



EL AJEDRECISTA
AJEDREZADO DE AJEDREZ
AJEDREZADAMENTE AJEDREA



Jaque mate, mate al rey
Jaque mate con la jaca,
mata jaca con el jaque
mate jaque, jaca al rey.



ADIVINANZAS
TRABALENGUAS
POESÍAS, CANCIONES
CORTOS DE ANIMACIÓN

El ajedrecista
ajedrezado de ajedrez
ajedrezadamente ajedrea.

▪ RULETA DEL AJEDREZ





¿CUÁNTAS TORRES HAY EN EL
TABLERO?

- Dos
- Cuatro
- Ocho
- Seis



¿PUEDE MOVER LA TORRE EN
DIAGONAL?

- Una vez solo
- Nunca
- siempre



¿QUÉ PASA CUANDO UN PEON
LLEGA AL OTRO LADO DEL
TABLERO?

- se acaba el juego
- es jaque mate
- se corona
- ninguna de las anteriores



EL PEÓN PUEDE MOVERSE DOS LUGARES
¿CIERTO O FALSO?

- Cierto, pero solo en el primer movimiento
- Cierto, en cualquier momento
- Falso



¿CÓMO SE MUEVE LA TORRE?

- en línea recta, los espacios que quiera
- en diagonal los espacios que quiera
- en l
- hacia donde quiera, los espacios que quiera.



¿CÓMO COME EL PEÓN?

- En diagonal
- En línea recta
- Hacia atrás
- Todas las anteriores



¿CUÁNTOS PEONES NEGROS HAY?

- ocho
- siete
- seis
- dos



¿PUEDE MOVER EL PEÓN HACIA ATRÁS?

- no
- si
- solo en posición de salida



¿CÓMO SE LLAMA ESTA PIEZA?

- peón
- reina
- alfil
- torre



¿CÓMO SE MUVE EL ALFIL?

- En línea recta, los espacios que quieras
- Hacia donde sea los espacios que quieras
- En diagonal los espacios que quieras
- En diagonal máximo de tres espacios



LOS DOS ALFILES ¿SE COLOCAN EN EL MISMO COLOR?

- uno en casilla blanca y otro en negra
- solo en casillas blancas
- solo en casillas negras



¿QUÉ PIEZA VALE IGUAL QUE ESTA?

- la torre
- El alfil
- El peón
- El rey



¿EL CABALLO PUEDE CAPTURAR PIEZAS QUE ESTÉN EN CASILLAS DE SU COLOR?

- Nunca
- A veces



¿CUÁNTOS CABALLOS HAY EN EL TABLERO?

- dos
- seis
- cuatro
- ocho



¿CÓMO SE MUEVE EL REY?

- en diagonal, los espacios que quiera
- en línea recta solo un espacio
- en la dirección que quiera, solo un espacio
- en forma de L





¿QUÉ ES EL ENROQUE?

- cuando el rey ya no puede moverse
- rendirse
- mover la torre y el rey en el mismo turno
- cuando un peón llega al otro extremo del tablero



¿QUÉ ES EL JAQUE MATE?

- cuando el peón llega al otro lado del tablero
- cuando el rey está acorralado, pero se puede aún salvar
- cuando el rey no puede moverse a ningún lugar
- cuando ya no quedan reinas en el tablero



¿CÓMO SE LLAMA ESTA PIEZA?

- Reina
- Dama
- Princesa



¿QUÉ PIEZA SE COLOCA EN SU COLOR?

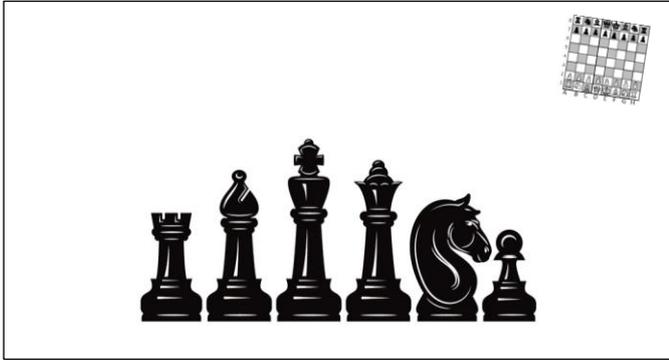
- el rey
- el caballo
- la dama
- el alfil



¿DÓNDE SE COLOCA LA DAMA AL COMIENZO?

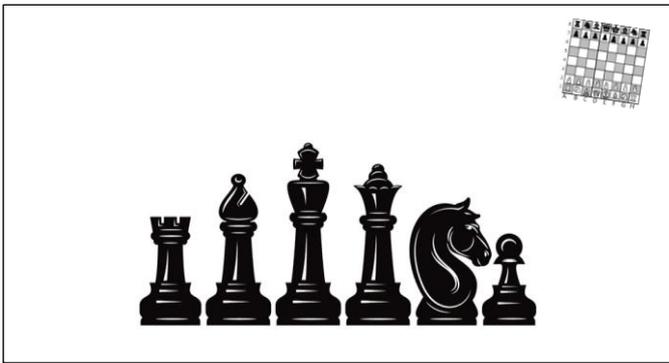
- en las esquinas
- donde quiera cada jugador
- al lado de la torre
- al lado de su rey





¿CÓMO SE LLAMA EL JUEGO?

- cuando un jugador se queda sin piezas
- haciendo jaque mate
- haciendo jaque
- todas las anteriores



¿CUÁL ES LA PIEZA MÁS PEQUEÑA DEL AJEDREZ?

- Son todas iguales
- El alfil
- Los peones
- Todos los peones



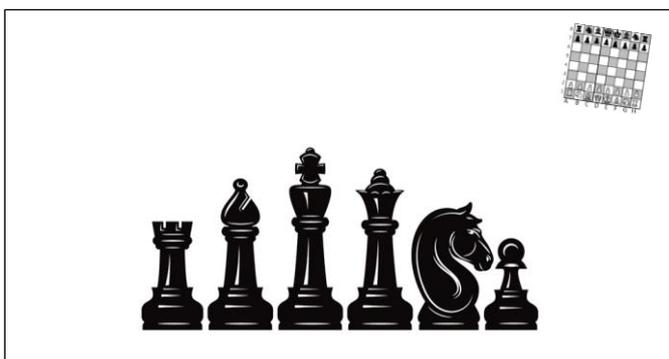
¿CUÁNTAS FILAS HAY EN EL TABLERO?

- no hay filas
- solo hay columnas
- hay 8
- hay menos que 8



¿CUÁNTAS COLUMNAS HAY EN EL TABLERO?

- ocho
- nueve
- siete



¿CUÁL ES LA PIEZA MÁS ALTA DEL AJEDREZ?

- son todas iguales
- el alfil
- el rey
- el rey y la dama



¿QUÉ PIEZA SE COLOCA EN LAS ESQUINAS?

- los reyes
- las torres
- los alfiles
- las damas



¿EN UNA PARTIDA, TIENES QUE MOVER LA PIEZA QUE TOCAS?

- solo si son piezas blancas
- solo si son piezas negras
- siempre si
- no



¿HAY MÁS CASILLAS BLANCAS O NEGRAS?

- hay menos
- hay más
- hay igual



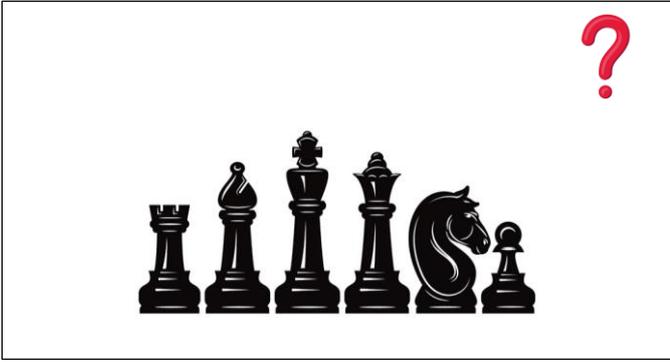
¿TRES PEONES VALESN IGUAL QUE UN ALFIL?

- no
- si
- solo los blancos
- solo los negros



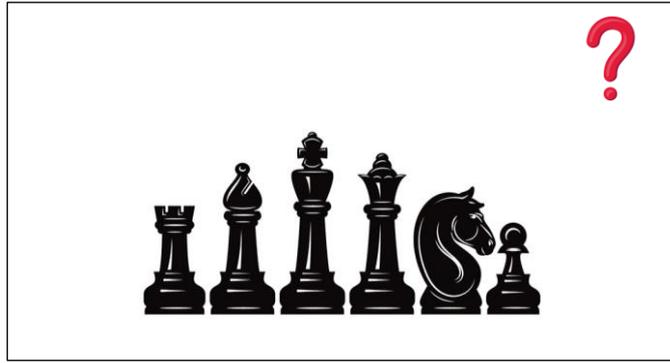
¿VALE MÁS UNA TORRE QUE TRES PEONES?

- NO
- SI
- VALE IGUAL



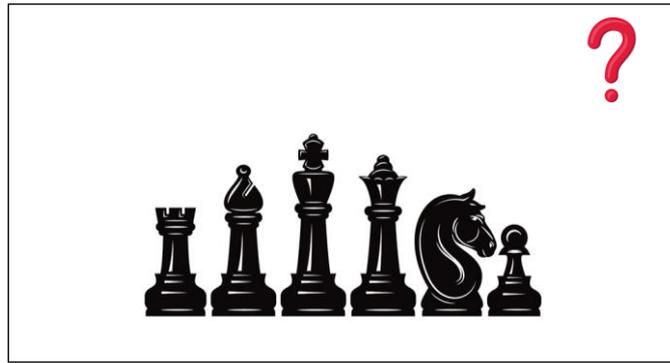
¿CUÁNTO VALEN JUNTAS EL CABALLO Y LA TORRE?

- ocho
- nueve
- seis
- tres



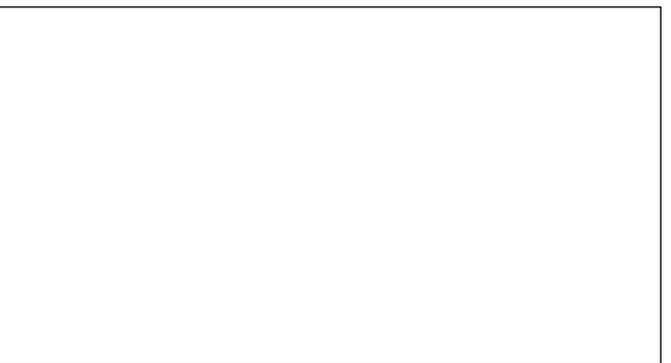
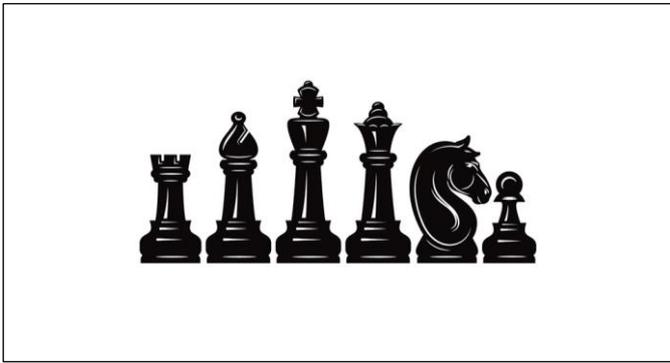
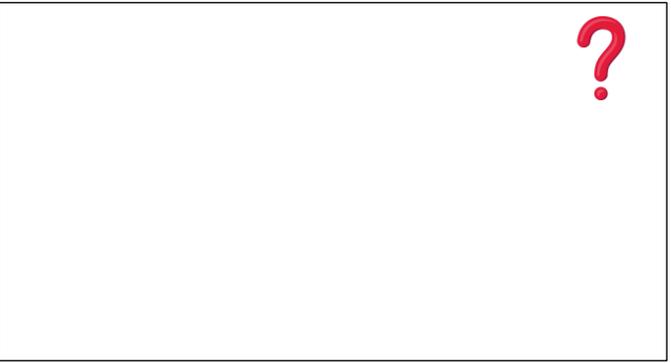
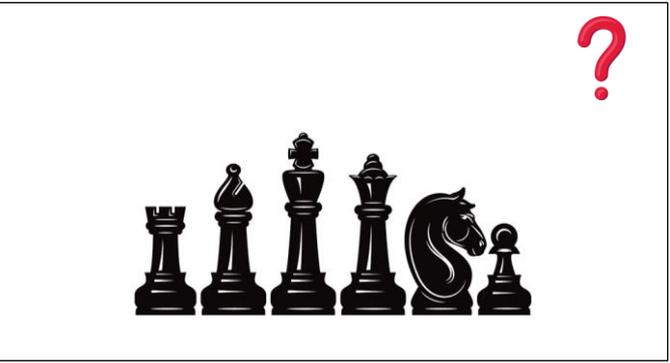
¿CUÁNTO VALEN UN REY Y UNA DAMA JUNTOS?

- diez
- ocho
- nueve
- cinco



¿CUÁNTO VALEN JUNTOS LA TORRE Y UN PEÓN?

- cinco
- cuatro
- seis
- nueve



8. TARJETAS DE PSICOMOTRICIDAD E INTELIGENCIA EMOCIONAL

■ TARJETAS DE PSICOMOTRICIDAD E INTELIGENCIA EMOCIONAL

- En la página lichess.org aprende ajedrez jugando. Movemos con el ratón ejercitando la motricidad fina. Reforzamos movimientos de piezas.
- Pensamos.
- Ejecutamos rutinas de pensamiento.



■ EL CABALLITO DICE

- Órdenes – consignas
- Gana el que más papелitos capture
- Dinámica de grupos
- Es una actividad que construimos
- Órdenes musicales, motoras, emociones.

■ CARRERAS DE RELEVOS

- Se juega con dos equipos. Con 6 piezas o más.
- Se coloca la pieza que se trae en el sitio si acierta.
- “Puedes mover o cambiar”
- “Trabajar en equipo”
- “Juntos jugamos mejor”



Juego de relevos y de concentración



9. MOTIVACIÓN DE UN CUENTO POR MEDIO DE CAJAS SORPRESA

MOTIVACIÓN DEL LIBRO: LA JUGUETERÍA DREZ .

(textos: Miriam Monreal Alardén. Educacess.

BalâgiumEditors, SL)



ACTIVIDAD MOTIVADORA

Destinada a niños de 3 años: Se les motivará contando el cuento abriendo cajas. En cada caja se le presentará una pieza, que estará acompañada de los personajes que aparecen en cada capítulo del libro. Excepto el tablero que estará dibujado en la pizarra

imantada y se podrá utilizar el tablero de suelo. Basado en el cuento escrito por Miriam Monreal.

TABLEROS DE AJEDREZ: "Un mundo mágico"

DISTINTOS TABLEROS DE AJEDREZ.

Con los niños de 3 años es conveniente empezar con tableros de 3x3, 4x4, 5x5, 6x 6 y por último el 8x8.



TABLERO PINTADO EN LA PIZARRA.



TABLERO DE AJEDREZ HECHO CON MASILLA



CAJA 2: PIEZA EL REY: "Ramón y la caja de música"



CAJA 3: LA TORRE: "Ramón el tren de las sorpresas"



4: EL ALFIL: "Roc Y Ric carreras sin fin"

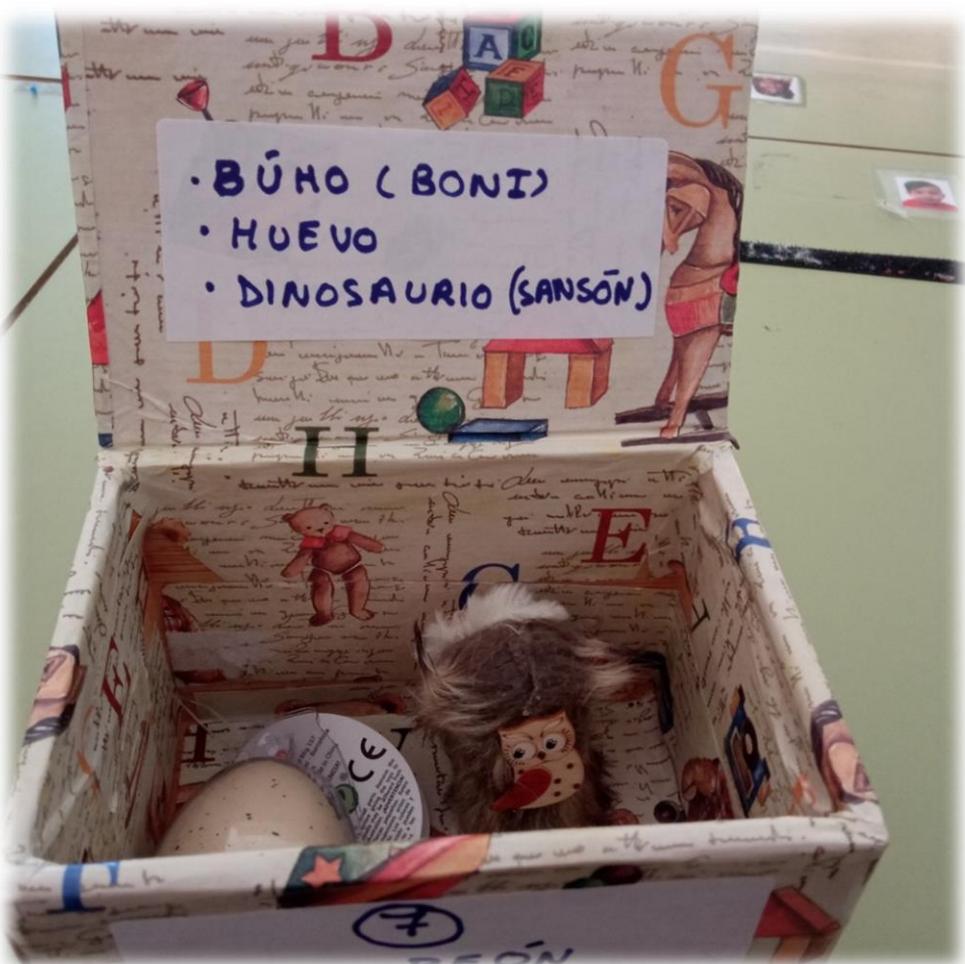
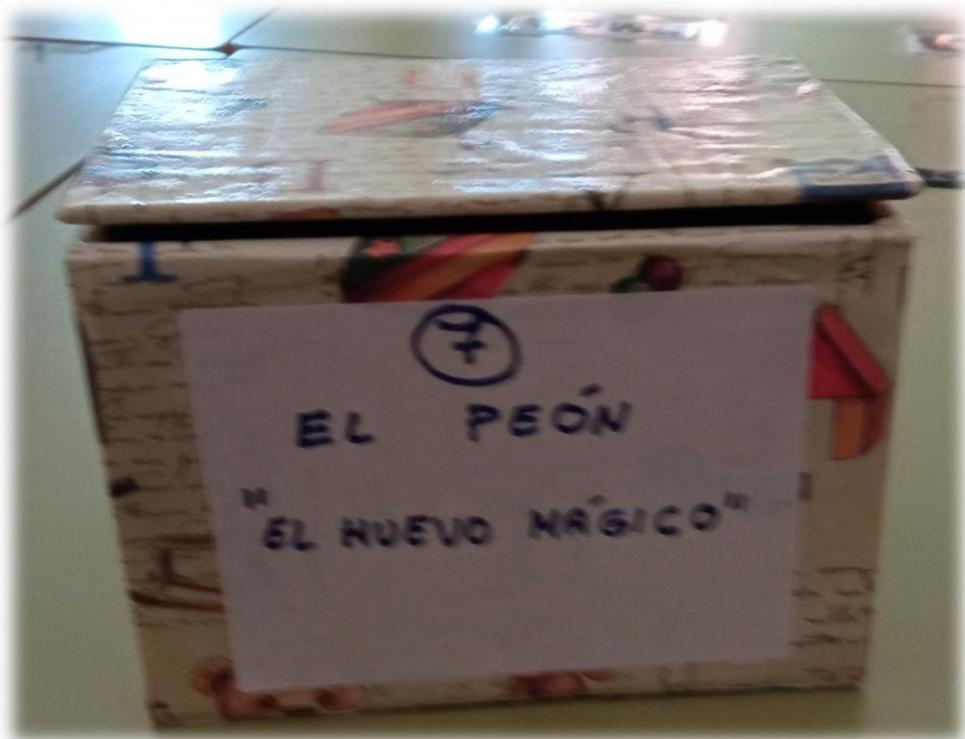


5: LA DAMA: "Maya la muñeca perfecta"



6: EL CABALLO : "Flip el caballo valiente"





RINCÓN DEL AJEDREZ. CAJA DE AJEDREZ.



CORTOS DE ANIMACIÓN:

CORTOS DE ANIMACIÓN

- El destino del universo.
- El oso Berni y el ajedrez.
- La leyenda del rey de la India, Sisa.
- Masha y el oso: una divertida partida.
- La partida de Geri.
- Esnaj: movimiento del alfil.
- Esnaj: movimiento de la dama.
- Esnaj: movimiento del caballo.
- El mate del beso de la muerte.
(dramatización)