

CEIP:	CURSO: NIVEL BÁSICO	ÁREA: MATEMÁTICAS (ajedrez)	TEMPORALIZACIÓN: __ SESIÓN
PROGRAMACIÓN DE AULA			
UNIDAD 05: LA TORRE			
CONTENIDOS		CRITERIOS (con la competencia clave relacionada)	
VALOR DE LA TORRE. MOVIMIENTO DE LA TORRE. CAPTURA CON LA TORRE.		Ver apartado 4 de la introducción	
ACTIVIDADES			
<p style="margin-left: 40px;">o Descubrimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción de las torres a través del cuento de las torres: <p><i>"En el Reino de los Cuadraditos vivían muchos personajes. Cada uno decía ser el que más se lucía en la batalla.</i></p> <p><i>El Rey, por su parte, afirmaba que sin él la partida no tendría sentido. En cambio, la Dama explicaba que ella siempre tenía que acudir en ayuda del Rey, y que por eso era la más importante.</i></p> <p><i>A su vez los Alfiles y los Caballos se reunieron y comentaron que ellos le daban elegancia a la partida, así que ellos eran los más importantes.</i></p> <p><i>Los Peones formaron un jurado para decidir quién tenía la razón.</i></p> <p><i>Mientras todos discutían sobre el tema, la Torre observaba con la boquita cerrada.</i></p> <p><i>De pronto, comenzaron a llover piedras y cascotes, y las piezas no sabían que hacer: la Dama lloraba, los Alfiles gritaban, los Caballos saltaban y pataleaban, los Peones se abrazaban, el Rey se desesperaba, y las Torres se inquietaban.</i></p> <p><i>Al instante, las amables Torres - que tenían enormes ruedas - abrieron sus portones.</i></p>			

Las Piezas se guarecieron dentro de ellas hasta que fueron transportadas por las mismas a un lugar seguro donde la lluvia de piedras no llegara.

Entonces todas las Piezas salieron contentas a festejar, y reconocieron que, aunque la torre está escondidita y callada, aparece cuando más la necesitan."

- Describimos como es la figura de la torre. ¿A qué se parece? ¿Tiene algo que ver su figura con su nombre?
 - Recordamos donde se coloca en el tablero (a1, h1, a8 y h8) y aprovechamos para repartir las piezas y recordar todos los nombres y donde se colocan. [Pincha aquí](#).
 - Se explica movimiento como el símbolo de la suma en el mural colocando piezas hacia arriba, abajo, izquierda y derecha.
 - Coloco la torre en a1 ¿Cuántas casillas controla? ¿Cuáles? https://lichess.org/editor/8/8/8/8/8/8/R7_w_-_
 - Coloco la torre en d5 ¿Cuántas casillas controla? https://lichess.org/editor/8/8/8/3R4/8/8/8/w_-_
 - Rellenamos la hoja del movimiento de la torre con ellos, y la dejamos en un lugar visible de la clase.
 - o Turbo test (repaso de sesiones anteriores con preguntas rápidas)
 - o Prácticas en tablero y resolución de problemas
 - Juego a que soy una torre y me muevo por las baldosas o tablero gigante pintado
 - Practico como se mueve la torre y me como las [estrellitas](#).
 - Posición: Blancas: Rd8, Ta4, c6, d4, g7 Negras: Rc3, Ta1, a6, b2, d2, e4, g6
- https://lichess.org/editor/3K4/6P1/p1P3p1/8/R2Pp3/2k5/1p1p4/r7_w_-_

¿qué peón se puede comer la torre blanca? (algunos peones no se pueden comer porque hay peones de nuestro color y no se pueden atravesar

como e4) así se va explicando el concepto de la captura..... a6

¿la torre blanca se puede comer a la negra?si

¿puede la torre blanca dar jaque al rey negro? Ta3 o Tc4

- Se colocan dos peones y se pide que coloquen la torre en la posición donde amenazan a los dos a la vez (los peones no tienen que estar pegados).

<https://lichess.org/editor/8/p5p1/8/8/8/8/8 w - ->

<https://lichess.org/editor/p7/8/2p5/8/8/8/4p3/8 w - ->

<https://lichess.org/editor/6p1/8/8/8/2p5/8/6p1/8 w - ->

- Posición: Blancas: Rc1, Tg8, a5 Negras: Rh6, Ta8, f3

<https://lichess.org/editor/r5R1/8/7k/P7/8/5p2/8/2K5 w - ->

¿Qué piezas se puede comer la torre negra? ¿A cuál se comerá primero?¿Por qué?

o Mini-Juegos:

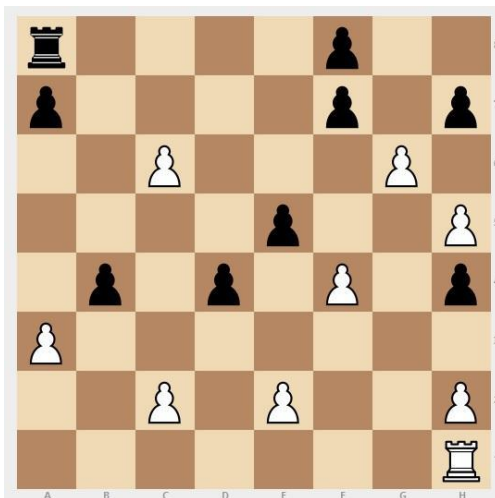
- Un niño coloca peones y el otro se los tiene que comer contando los movimientos (luego cambian y gana el que tarda menos)

Posición: Blancas: a6, b4, c2, d4, e6, f2, g6, h4 Negras: Tc7

<https://lichess.org/editor/8/2r5/P3P1P1/8/1P1P3P/8/2P2P2/8 w - ->

- Se coloca un peón para comer y se colocan obstáculos que tienen que esquivar (gana el que tarde menos)
- Se puede incrementar la dificultad jugando al siguiente juego:

TORRES RÁPIDAS



Descripción:

Se juega con dos de las torres en esquinas opuestas y con todos los peones. Cada jugador coloca sus peones uno a uno en la casilla que quiera. Los peones durante el juego no podrán moverse. El juego consiste en ver quién es el primero en comerse los peones del rival, pero mucho cuidado porque si se deja la torre a tiro, también se puede capturar la torre derrotando así al oponente de manera rápida.

METODOLOGÍA

Primero se tratará de presentar la pieza con el cuento 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.

ACTIVIDADES DE REFUERZO/AMPLIACIÓN

- Mayores esquemas en fotocopias para resolver. (ver esquemas)
- Torre blanca amenaza peones y la negra tiene que protegerlos.
- Ver diagramas de [ajedrez 05](#)
- Juego El Pequeño Fritz.

RECURSOS

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Anotación de respuestas del alumnado.
Fotocopias de los alumnos.

KAHOOT 4: LA TORRE EN EL AJEDREZ

