

COMENZAMOS: ESTO ES UN AJEDREZ

Mostramos el tablero de ajedrez al completo, con todas las piezas dispuestas en el gran tablero de ajedrez de suelo o en el panel diseñado por Jándalo con los robots disfrazados de piezas. Animamos a que se interesen y hagan algunas preguntas espontáneamente.

ENSEÑAMOS A NUESTRO ROBOT A JUGAR DISFRAZADO DE CADA PIEZA

Despejamos el tablero e iremos presentando cada pieza **por orden de dificultad**. Si disponemos de gran tablero de suelo, comenzamos en este escenario, enseñamos la posición de la pieza y sus movimientos, la desplazamos por el tablero. Explicamos que el objetivo es capturar otras piezas. Colocamos otras piezas del color opuesto, ensayamos los movimientos necesarios para su captura. Tomamos nuestro robot disfrazado de esa pieza, colocamos en su posición correcta y ensayamos los movimientos en el panel. Colocamos otra pieza del color opuesto para que la capture. Programamos el código con los movimientos y pasos necesarios, introducimos código y comprobamos su eficacia. De una sesión a otra cambiamos el color de la pieza atacante.

Vamos introduciendo cada nueva pieza por separado, repitiendo la secuencia de actividades descrita. Con cada nueva pieza, repasamos los movimientos de la pieza anterior.

Torre: se mueve de forma recta

Alfil: se mueve en diagonal

Reina: se mueve como la torre y el alfil, de forma recta y en diagonal. Explicamos que es un pieza muy importante.

Rey: se mueve como una torre y un alfil, pero en pequeños pasos, casilla a casilla. Es la pieza más importante del tablero. Es la única que no sale del tablero. Cuando otra pieza amenaza con capturarla, hay que avisar "Jaque" y tiene que responder escapando, atacando o cubriéndose con otra pieza.



UNA PRIMERA MINIJUGADA CONJUNTA.

Combinamos todas las piezas anteriores y se hace un repaso general de sus movimientos. Colocamos una pieza del color opuesto. Reflexionamos sobre cómo puede capturarla cada una de las piezas atacantes, qué movimientos necesita, cuál llega antes. Cada participante de nuestro equipo propone, debatimos y decidimos. Vamos introduciendo código y comprobamos los resultados.

DISFRAZAMOS DE LAS PIEZAS MÁS DIFÍCILES

Caballo: se mueve en L, “salta” con un paso en el eje horizontal y dos en el eje vertical o al revés.

Peón: se mueve de forma recta pero captura en diagonal. Es la única que solo se desplaza hacia delante y no hacia atrás, pero cuando llega al final del tablero la podemos convertir en otra pieza. Es también complicada porque puede comenzar desplazándose dos casillas y después avanza de una en una casilla.

Es evidente que cuando desplazamos a los robots, no podemos hacerlos saltar sobre las piezas, por lo que debemos planificar los ensayos evitando obstáculos hasta llegar a la pieza que pretendemos capturar cuando jugamos con el caballo.



MUCHOS ATACANTES Y POCOS OBJETIVOS

Combinamos todas las piezas, repaso general de movimientos y volvemos a ensayar la captura de otra pieza del color opuesto. Como hemos indicado anteriormente, al colocar las piezas en el panel, debemos cuidar que la disposición de las mismas permita un camino lo suficientemente despejado como para que los robots no tengan que “saltar” hasta llegar a la pieza objetivo.

Introducimos un reloj de tiempo, aportando cierta tensión respecto al tiempo empleado para decidir y ejecutar los movimientos programados y descargados en el robot atacante.

VOLVEMOS AL TABLERO COMPLETO.

Aprendemos a colocar todas las piezas en su posición correcta de partida. Jugamos una partida moviendo las piezas “no robotizadas”. Animamos a describir y debatir las jugadas antes de ejecutarlas. Las planificamos y representamos en secuencia de pasos mediante tarjetas de código. Comprobamos.

Puede que descubramos alguna vocación y estemos ante futuros ajedrecistas. Si no es así, habremos aprendido un juego interesante de forma divertida y habremos desarrollado muchas capacidades y actitudes: atención, reflexión, memoria, planificación y toma de decisiones, cooperación, espíritu crítico...



PROFUNDIZAMOS. CONOCEMOS MEJOR LOS MOVIMIENTOS

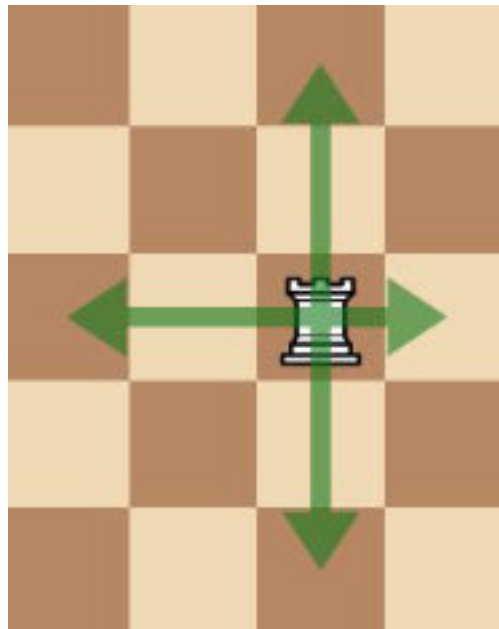
La Torre

La torre es conocida como una de **las piezas pesadas en Ajedrez**. Al empezar la partida, cada jugador posee dos de estas piezas cuya forma es similar a la de una torre, se sitúan en las esquinas del tablero de ajedrez.

Las Torres son piezas muy valiosas, su valor es el equivalente al valor de 4 o 5 peones, y poseen un largo rango de alcance.

El movimiento de las torres es el más fácil de todos. Las torres se mueven para adelante, atrás, izquierda o derecha, pero solo en una dirección por vez.

Las torres pueden moverse toda la cantidad de casillas que se quiera, pero siempre que no haya otra pieza en su camino, ya que no pueden saltar sobre otras piezas.

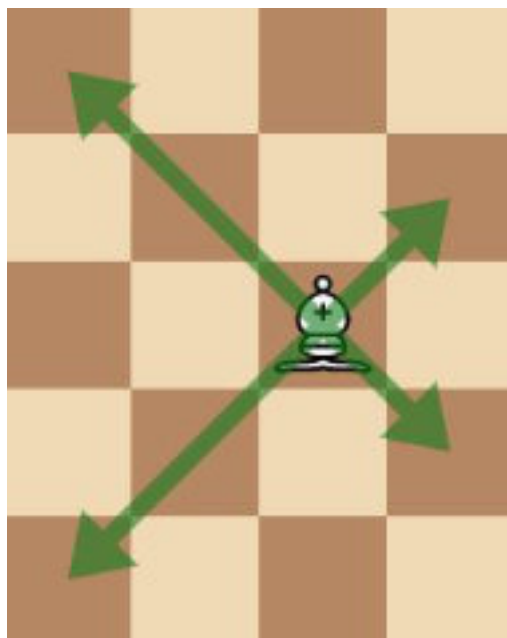


El Alfil

El Alfil es considerada una pieza menor en el ajedrez. Cada uno posee un valor aproximado de 3 peones, y está situado al lado de cada Caballo.

El movimiento del alfil, que originalmente se llamaba elefante, es fácil de aprender. **El alfil domina las diagonales del tablero.** Uno de ellos se mueve en diagonal por las casillas claras, el otro por las casillas oscuras.

Mientras no haya otras piezas en su camino, los alfiles pueden moverse en cualquier dirección en forma diagonal. Además, pueden capturar cualquier otra pieza que esté en una casilla a la cual se pueda mover.



La Dama

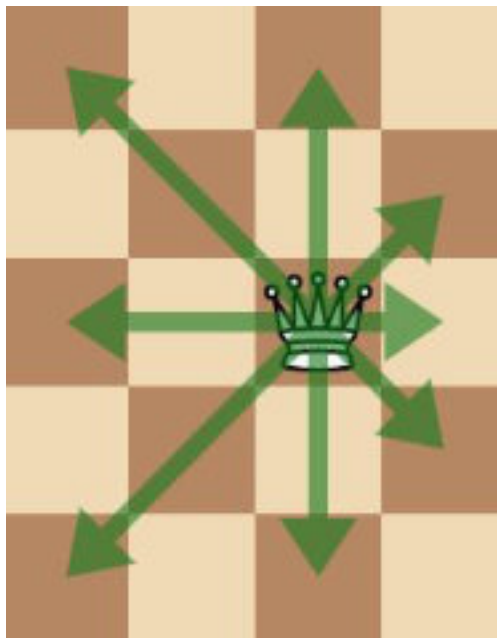
La Dama, también conocida como Reina, con su corona en su cabeza, siempre se coloca al lado de su Rey. Es la pieza más poderosa en una partida de ajedrez y la más importante, luego del Rey.

Cada jugador tiene una sola dama y esta tiene un valor equivalente al de 9 peones

La Dama posee el mayor alcance de todas las piezas de ajedrez, por lo cual es la pieza más peligrosa en todo el tablero de ajedrez. Además, es esencial protegerla y usarla de forma efectiva al mismo tiempo.

Para la mayoría de los jugadores, la pérdida de la Dama puede incluso significar la pérdida de la partida. Por ello, siempre hay que ser cuidadoso con la Dama. ¡Es única!

La Dama **puede moverse en cualquier dirección y tantas casillas como se quiera**. Lo que no puede hacer es saltar sobre otras piezas. La dama puede capturar cualquier otra pieza del oponente que se cruce por su camino. También es muy útil para distintas ideas tácticas y de ataque.



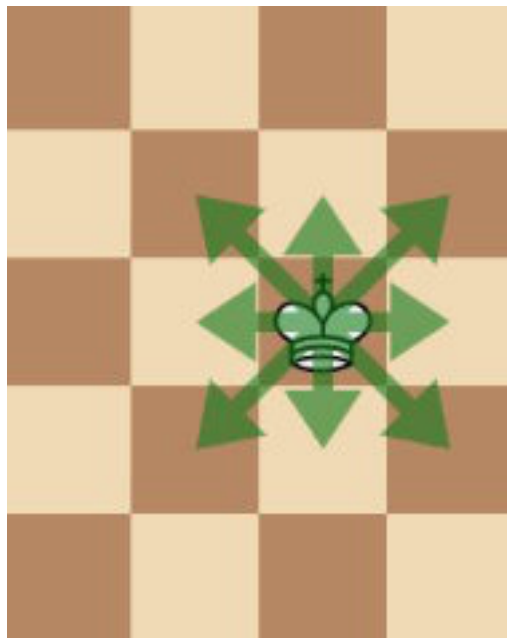
El Rey

El Rey es la pieza más importante en cualquier partida de ajedrez, y siempre se ubica al lado de la Dama, al inicio de la partida.

El Rey posee un valor incalculable, el objetivo principal de una partida de ajedrez es dar jaque mate al rey opuesto, por lo tanto, **el Rey no puede ser capturado**.

Por ello, es sumamente crucial en toda partida de ajedrez, siempre mantener al rey en seguridad y tratar de debilitar al monarca rival.

El Rey posee un rango de movimiento limitado. Puede moverse solo una casilla, pero en cualquier dirección. ¡Pero solo si no queda amenazado (en jaque) en dicha casilla!



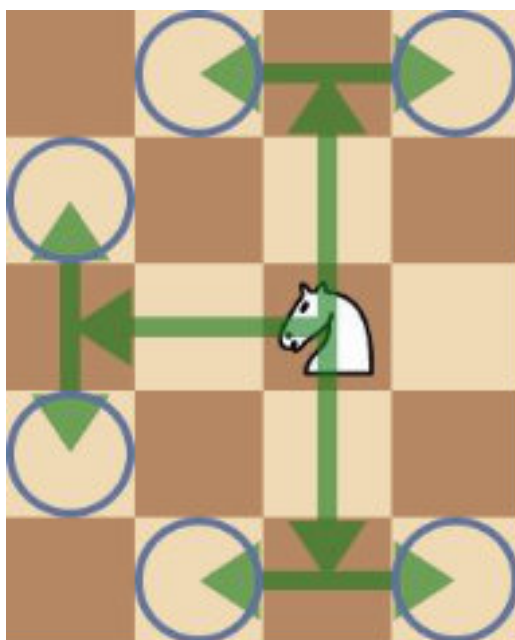
El Caballo

El Caballo es conocido como una de las piezas menores en el ajedrez. Al inicio de la partida se sitúa al lado de las torres, y su valor es igual al de 3 peones.

Esta pieza de ajedrez tiene una forma misteriosa de moverse en el tablero, que puede confundir a los principiantes que comienzan a jugar. El caballo **es la única pieza que puede saltar** sobre otras piezas.

El caballo **se mueve en forma de L, dando solo 3 pasos.** Esta pieza se mueve primero dos casillas a la izquierda, derecha, atrás o adelante, y luego una casilla en la dirección contraria. Pero también es posible hacerlo al revés – el caballo puede moverse una casilla en cualquier dirección (salvo en diagonal) y luego moverse dos casillas en otra dirección.

Esta pieza de ajedrez con una forma especial de moverse, logra su máximo alcance cuando está situada en el centro del tablero, pudiendo llegar a moverse hasta 8 lugares distintos.



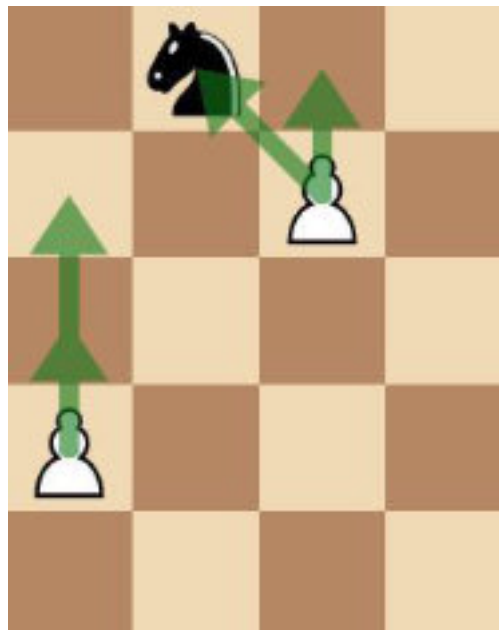
El Peón

El Peón es la pieza de menor valor en el ajedrez, cada jugador tiene 8 peones al principio de la partida, situados enfrente de las otras 8 piezas.

El peón es una de las piezas más subestimadas del juego, porque su alcance es corto y existen muchos de ellos en el tablero. Pero es un error fatal, algunos famosos jugadores incluso los llamaron «el alma del ajedrez». Una razón para ello es que, por ejemplo, cuando llegan al otro extremo del tablero, se pueden transformar en cualquier otra pieza, excepto en el rey.

Los peones tienen menos opciones de movimiento que el resto de las piezas. En la primera jugada, pueden avanzar dos casillas. En todos los demás casos, solo pueden avanzar **un paso hacia adelante**.

Cuando capturan una pieza enemiga se mueven una casilla en forma diagonal, siempre hacia adelante.



Piezas de Ajedrez

