LA EDUCACIÓN EN PRIMER LUGAR

#Aprende EN CASA

Escuelas Deportivas

Ajedrez – Multiciclo

BIENESTAR FAMILIAR

compensar

BOGOTÁ Secretaría de Educación

COLEGIO UNION EUROPEA (IED)

Multigrado

¡Bienvenidos!

¡Nos alegra poder seguir acompañando tu proceso de aprendizaje en casa!

La Secretaría de Educación del Distrito, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y la Caja de Compensación Familiar Compensar, hemos aunado esfuerzos, para que a través del convenio Jornada Única y Uso del Tiempo Escolar, sigas disfrutando y creando experiencias significativas que te permitan compartir en familia, explorar lenguajes y vivir la oportunidad de aprender en espacios diferentes.

Nos hemos articulado a la estrategia de la Secretaría de Educación del Distrito "Aprende en Casa" con los Centros de Interés de Escuelas Deportivas, poniendo a tu disposición orientaciones, contenidos y actividades que potencien el desarrollo de tus competencias básicas, ciudadanas y socioemocionales.

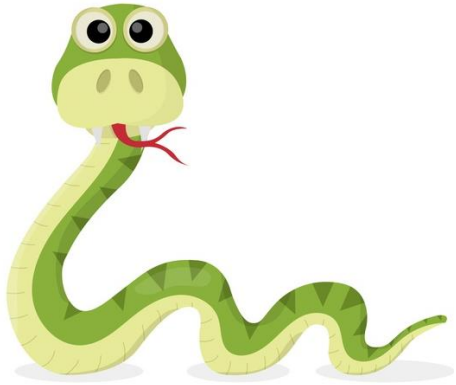
¡Estamos contigo! dispuestos a contribuir para que tu hogar se convierta en un Ambiente de Aprendizaje Vinculante en el que, junto a tu familia y cuidadores, encuentres el sentido y significado del saber en el día a día.

¡Que el gozo de aprender en familia te inspire a recorrer nuevas experiencias y posibilidades!

Bienvenidos a la actividad *"La diversidad del ajedrez"* del micro proyecto JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE CON EL AJEDREZ.

¿De qué se trata?

A continuación encontrarás un paso a paso muy divertido que te permitirá con los materiales hasta ahora elaborados en la guía 1 y 3, tablero y dado de ajedrez construir un juego de serpientes y escalera con temática del ajedrez.



¿Para qué te sirve?

Esta será una actividad de mucha creatividad, con ayuda de un familiar o cuidador realizarás la transformación de tu tablero de ajedrez (puede ser el realizado en la guía 1) en un nuevo juego de serpientes y escaleras, con el que podremos repasar conceptos básicos del juego ciencia, como: nombre y movimientos de las piezas, partes del tablero, y movimientos extraordinarios. ☺.

¿Qué necesitas para la actividad?

1. Tener tú propio tablero de ajedrez, o el que elaboraste en la sesión 1.
2. Busca un espacio en donde puedas trabajar cómodamente con tu familiar o cuidador.
3. Consigue papel de colores o recortes de revistas.
4. Tijeras. (Debes tener cuidado al manipular las tijeras, siempre bajo el acompañamiento de tu familiar o cuidador).
5. Plastilina (si tienes en casa)
6. Material reciclado (caja de cartón o cartulinas usadas)
7. Un lápiz.
8. Un tajalápiz.

9. Un borrador.
10. Pegante.
11. Colores y/o marcadores.

Algunas sugerencias

1. Recuerda que una buena actitud es muy importante a la hora de divertirte, así mismo la diversión siempre es mejor cuando la compartes con alguien más, cualquier miembro de tu familia puede acompañarte.
2. Te recomiendo que leas con cuidado y sigue paso a paso las instrucciones, asegúrate de haberlas entendido antes de comenzar. Al usar tijeras o bisturí debes contar con la ayuda de un adulto responsable.
3. Esta guía viene acompañada de un video y un audio, no dejes de revisarlos.

¡Manos a la obra!

Un primer ABC

Adaptaremos nuestro tablero de ajedrez para jugar serpientes y escaleras, tendrá un punto de partida y uno de llegada, casillas de pregunta o reto y claro está algunas serpientes y escaleras.

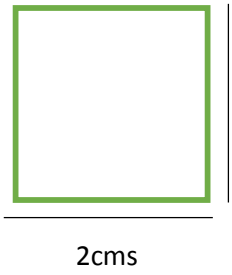
Como piezas para jugar podrás utilizar la que más te guste de tus piezas del ajedrez; peón, caballo, alfil, torre, dama o rey. Utilizaremos el dado que ya construiste en la sesión 3 o si lo prefieres algún dado que tengas en casa.

Además haremos tarjetas de preguntas y retos.

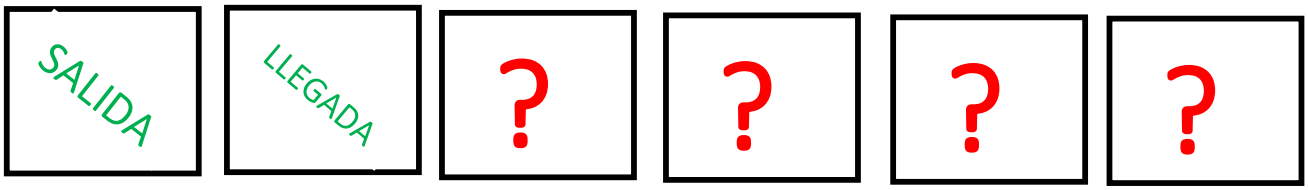
¡Manos a la obra!

Paso 1:

Vamos a medir el tamaño de las casillas de tu tablero de ajedrez, con esa medida (que para mi tablero es de 2cms por 2cms) recortaremos 6 cuadrados de ese tamaño. Recuerda que puedes recortar papel de colores o utilizar recortes de revistas.



Y corresponderán a nuestras casillas de salida (a1), llegada(a8), y 4 para pregunta o reto, estas últimas puedes colocarlas donde tu quieras en el camino.



Paso 2:

Ahora podemos pintar y recortar escaleras de diferentes tamaños para pegar sobre tu tablero.

Las serpientes podremos hacerlas con plastilina, si tienes en casa. O también podemos dibujarlas, recuerda realizarlas de diferentes tamaños, largas, medianas y cortas.

Paso 3:

Ahora llegó el momento de pegar todo sobre el tablero, puedes pegar con cinta adesiva para que sea facil de retirar.

Ejemplo:

Paso 4:

Vamos a elaborar las tarjetas de preguntas y retos, puedes elaborarlas en cartulina, o en algún material reciclado(caja de cartón o cartulinas ya usadas)

8cms

¿Cuál es la pieza que se mueve únicamente en diagonal?

5cms

PREGUNTAS PARA TARJETAS:

1. ¿Cuál es la pieza que se mueve únicamente en diagonal?
2. ¿Cuál es la única pieza que puede saltar?
3. Movimiento extraordinario en el que se mueve la torre y el rey en una misma jugada
4. Nombre que se le da al conjunto de casillas horizontales en el tablero
5. Nombre que se le da al conjunto de casillas verticales en el tablero
6. ¿Cuándo termina una partida de ajedrez?
7. ¿Cuántas casillas negras tiene el tablero de ajedrez?
8. ¿Qué significa “rey ahogado”?

9. ¿En el ajedrez se puede empatar?
10. ¿Cuál es la pieza que se mueve únicamente por filas y columnas?

TARJETAS DE RETO:

1. Imita al caballo cabalgando y relinchando por la habitación.
2. Camina como una dama por la habitación.
3. Grita jaque mate como un guerrero.
4. Dibuja una pieza en 30 segundos para que los demás adivinen que pieza es.
5. Realiza una representación muda (mímica) de la pieza que escoja el compañero de tu derecha.

Paso 5:

Ahora sí, a jugar!!!

- Para iniciar el juego cada jugador escogerá una de las piezas de ajedrez para mover sobre nuestro nuevo tablero. Ejemplo: Dama blanca.
- Puedes utilizar el dado elaborado en la sesión 3 asignadole valor a cada cara del dado según la pieza *o utilizar cualquier dado que tengas en casa*.

Peón = 1	Caballo = 2	Alfil = 3
Torre = 4	Dama = 5	Rey = 6

Reglas del juego

- Cada vez que llegues a una casilla con escalera podrás subir.
- Cuando caigas en la cabeza de una serpiente tendrás que devolverte has la cola de la serpiente.
- Cuando llegues a una casilla de (?) reto o pregunta escogerás una carta y responderás o realizaras el reto según corresponda, por responder acertadamente o realizar bien tu reto; avanzaras 2 casilla, si por el contrario contestas mal o no quieres realizar el reto te devolveras tres casillas.
- Gana quien llegue primero a la casilla 64 del tablero.

Espero te hayas divertido, es el momento de reflexionar en familia.

- ¿Te gustó la actividad?

_____

- ¿Qué fue lo más divertido de fusionar estos juegos?

_____

- ¿Cómo te sentiste jugando con tu familiar y/o acompañante?

_____

- ¿Qué otro juego se te ocurriría fusionar o integrar con el ajedrez?

_____

¡Espera próximamente tu sesión 6 de ajedrez!

Las imágenes del diseño de la portada y otras utilizadas en este material son fuente de Freepik.com

LA EDUCACIÓN EN PRIMER LUGAR

Convenio Jornada Única y Uso del Tiempo Escolar

Secretaría de Educación de Bogotá
Instituto Colombiano de Bienestar Familiar
Compensar Caja de Compensación Familiar

BIENESTAR FAMILIAR

compensar

BOGOTÁ
Secretaría de Educación