

Aventura de limpieza en el reino tablarium

Grado sugerido: Cuarto

Lina Montenegro Mendivelso

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

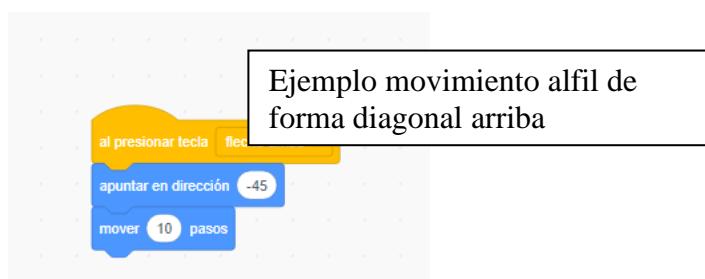
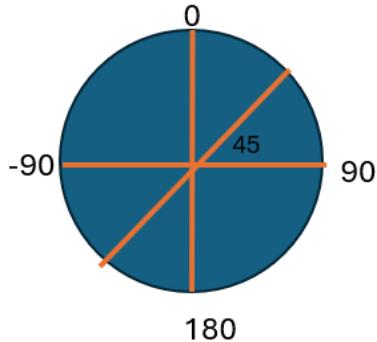
Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:
linamontenegro@colegioelporvenir.edu.co

PLANTILLA DE GUÍA

Esta Aprendizajes esperados	<p>El estudiante reforzará como se mueve cada ficha de un tablero de ajedrez Reconocer patrones específicos de los movimientos de las fichas de ajedrez y los modela en scratch Usar bloque en scratch para direccionar cada ficha teniendo en cuenta el movimiento respectivo de cada cada pieza Utilizar bloque en scratch para mover y esconder elementos del juego usando condicionales simples</p>
Duración	120 minutos (2 hora de clase)
Materiales Requeridos	<p>Papel periódico Regla. Marcadores, colores Objetos como tapas, cascaras, papel, plástico o fichas que simulen basura) Scratch on u off line</p>
Actividades para desarrollar	<p>Aventura de limpieza en el Reino Tablarium En un lejano reino llamado Tablarium, cada tablero es un mundo mágico habitado por criaturas y figuras especiales. Últimamente, una tormenta mágica dejó basura por todos lados. Los habitantes del reino han solicitado ayuda a los valientes caballeros para limpiar y restaurar la paz en el reino. Los caballeros deben aprender a moverse estratégicamente, siguiendo las antiguas reglas de las figuras mágicas (fichas de ajedrez). Su misión: recoger toda la basura en el menor tiempo posible y devolver la armonía al Reino de los Tableros.</p> <p>Momento 1: Actividad desconectada</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reunete con 4 amigos, dibuja en el papel periódico un tablero de ajedrez 2. Coloca los objetos en el tablero como tapas, residuos orgánicos, envolturas, etc o papeles de colores como "puntos con basura" 3. Coloque fichas de ajedrez o imágenes de ellas en las casillas respectivas <p>Recuerda los movimientos de las figuras mágicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Torre: Se mueve en línea recta (horizontal o vertical), puede retroceder, come de la misma forma • Alfil: Se mueve en diagonal. Come de la misma forma, puede retroceder • Caballo: Hace movimientos en "L" (dos casillas en una dirección y una en perpendicular). Come de la misma forma, puede retroceder • Peón se mueve hacia al frente de a una casilla y come diagonal, no se puede retroceder • Reina se mueve hacia todas las direcciones horizontal, vertical, diagonal, come de la misma forma y puede retroceder <p>Ahora que tienes todo listo , Reta a tus compañeros por turnos a recoger la basura con una o varias fichas de ajedrez a la vez. El juego termina cuando todos lo hayan intentado. Pueden medir el tiempo para ver quien lo hace más rápido.</p> <p>Piensa con tus compañeros ¿Qué ficha creen es más eficiente para limpiar el tablero? ¿Porque?</p> <p>¿Qué estrategias podrían usar para recoger la basura de todo el tablero usando todas las fichas en el menor tiempo posible?</p> <p>Momento 2: Programación en Scratch - Los caballeros digitales</p>

1.Ingresa a cada código qr o a los link que se da a continuación donde encontrarás: un tablero con una ficha de ajedrez, algunos lugares del tablero con basura, y una parte de código que no debes modificar. El objetivo es que programe junto con un amigo los movimientos de la ficha que encuentras para recoger toda la basura ubicada en el tablero, la ficha de ajedrez inicia siempre en el lugar que se muestra en el programa cuando lo abras, ten en cuenta en que dirección debe apuntar la ficha para poderse mover en el tablero usando flechas, recuerda seguir el movimiento permitido para cada ficha.

Para realizar la programación ten en cuenta la dirección a la que debe apuntar el objeto para que se mueva en los cuadros del tablero necesarios



PARA ALFIL

Programa los movimientos del alfil para que se mueva con las teclas arriba, abajo, derecha e izquierda , recuerda que se mueve y come en diagonal

<https://scratch.mit.edu/projects/1178884467>



PARA PEÓN

Programa los movimientos del peón con las teclas arriba, izquierda y derecha, recuerda que no retrocede, avanza hacia el frente y come en diagonal

<https://scratch.mit.edu/projects/1178886688>



PARA CABALLO

Programa los movimientos en L del caballo con las teclas arriba, abajo, derecha e izquierda. Si quieres un reto mayor realiza un programa que al presionar una tecla se mueva en un único movimiento a la posición en L donde deseas ubicarlo.

<https://scratch.mit.edu/projects/1178882156>



PARA TORRE

Programa los movimientos de la torre, con las flechas arriba, abajo, derecha e izquierda, recuerda que sus movimientos y como come es de forma horizontal o vertical únicamente.

<https://scratch.mit.edu/projects/1178885234>



PARA DAMA

Programa los movimientos de la dama con las flechas arriba, abajo, derecha, izquierda y otras teclas para ir de forma diagonal avanzando o retrocediendo.

<https://scratch.mit.edu/projects/1178885762>



Finalmente en el tablero con todas las fichas programa el movimiento de todas para recoger la basura con cualquier ficha siguiendo sus movimientos respectivos, en este caso recuerda usar diferentes teclas para mover cada ficha en cada dirección

<https://scratch.mit.edu/projects/1180480478>

Adaptaciones	Utiliza si es posible tablero y fichas reales de ajedrez para que los estudiantes no tengan que construir el tablero y se centren en el movimiento de las fichas y recolectar la basura. Coloca en un lugar visible la forma como se mueve cada ficha de ajedrez Utiliza la versión de scratch off line para que los niños puedan trabajar sin necesidad de internet Diseña fichas impresas con bloques de Scratch, donde los niños puedan planificar y simular los movimientos antes de llevarlos al computador.
---------------------	--

	Proporciona ejemplos y guías impresas de cómo se configuran los bloques. Coloca a estudiantes más aventajados junto con otros que presenten dificultad para que se ayuden en el trabajo
Referencias	<p>Chevannes, S. (2015). Ajedrez para niños. Art Blume S.L.</p> <p>Vecteezy. (n.d.). Piezas de ajedrez [Archivo de imagen]. https://es.vecteezy.com/vectores-gratis/piezas-de-ajedrez</p> <p>WE Games. (n.d.). The original 100% silicone tournament red chess mat (20-inch board). https://amchesseq.com/products/the-original-100-silicone-tournament-red-chess-mat-20-inch-board-by-we-games?variant=7218044469306</p>

ANEXO(s)

Solución de cada ficha

ALFIL <https://scratch.mit.edu/projects/1178884467>

CABALLO <https://scratch.mit.edu/projects/1178892931>

REINA <https://scratch.mit.edu/projects/1178893672>

TORRE <https://scratch.mit.edu/projects/1178893936>

PEON <https://scratch.mit.edu/projects/1178893217>

completo con todas las fichas <https://scratch.mit.edu/projects/1180478485>