

# El Alfil

## FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA:

... “un conjunto informal y heterogéneo de problemas, situaciones, conceptos, relaciones, estructuras, contenidos y operaciones del pensamiento, contactados unos con otros y probablemente entrelazados durante el proceso de adquisición” (La teoría de los campos conceptuales de Gerard Vergnaud; 1983).

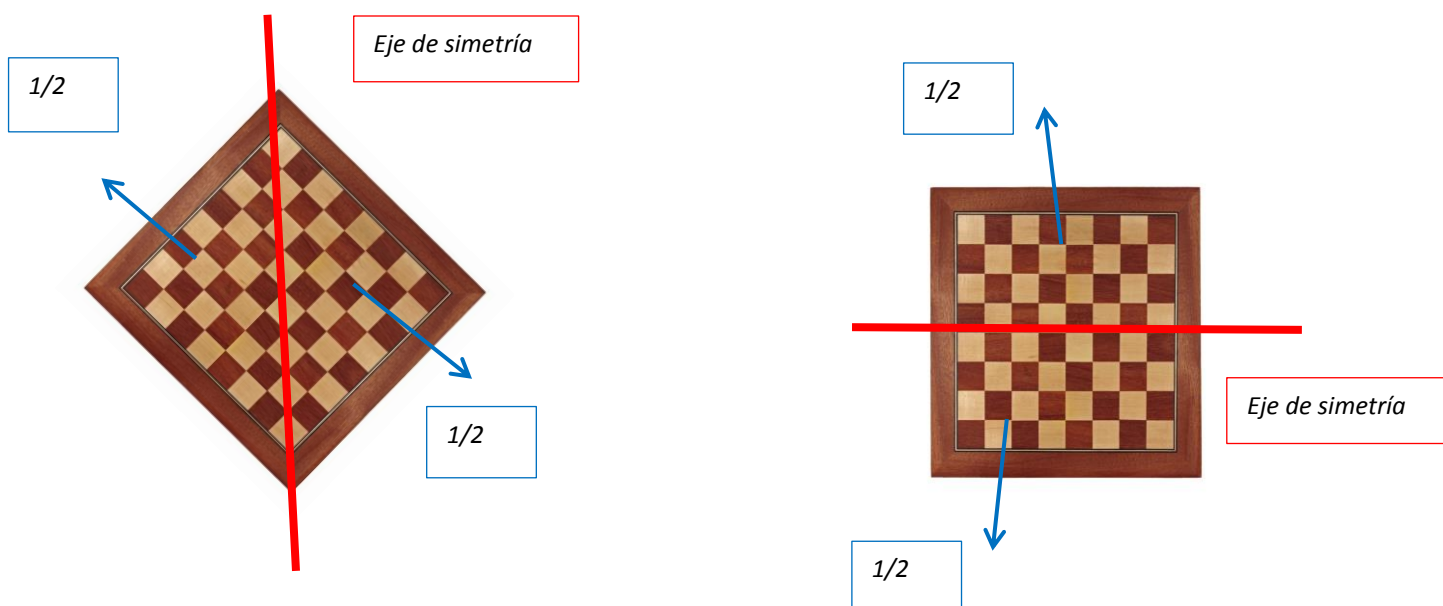
El juego “ Alfiles memoriosos”, es un juego dónde además de ayudar a practicar y visualizar las posibilidades que tiene esta pieza, que dentro del juego es muy difícil que los niños lo logren en principio, trabaja también la memoria, ya que deben recordar dónde están las fichas para capturarlas rápido y ganar. Los niños deben estar muy concentrados para lograrlo.

Cómo todo en el juego de ajedrez, propicia un clima ameno y respetuoso. Aprenden a esperar y respetar turno.

El alfil, por sus características particulares, es una pieza importante que puede ayudar, y de hecho lo hace, en el estudio, por ejemplo, de algunos conceptos geométricos como son las rectas y en particular las diagonales.

También se lo puede usar para reforzar la apropiación del espacio, en geometría.

También se puede pensar en otra secuencia de numeración, para el trabajo con fracciones, por ejemplo: ¿Cómo podemos mover el alfil para lograr que divida a la mitad el tablero ( $1/2$ )? ¿Y con 2 alfiles podremos lograr dividirlo en cuatro partes ( $1/4$ )? También favorece en el trabajo en cuanto a la toma de decisiones, habilidad que el niño necesita desarrollar.



# El Alfil

El Programa Escolar (2008), dice que "se propone una geometría exploratoria, dinámica y problematizadora..."

Centrándonos específicamente en la figura del alfil, podemos decir que aprendiendo sus características y movimientos, lograremos de manera placentera que los alumnos vayan apropiándose de conceptos geométricos, por decir algunos ya que con el juego de ajedrez trabajamos una infinidad de conceptos, de manera lúdica.

## MARCO TEÓRICO:

El alfil representa a los asesores espirituales o de guerra de los reyes.

El ícono utilizado en los diagramas proviene del gorro de los obispos, "la mitra".

Los alfiles son "armas" muy eficaces para crear amenazas y ataques a larga distancia, para lograrlo requieren de diagonales abiertas.

Igualmente son utilizados frecuentemente por los maestros en la defensa y en el ataque.

La figura del alfil proviene históricamente del elefante indio en el juego del **chaturanga**. Su nombre fue modificado con los árabes por *al-fil* (elefante) y, posteriormente, aún continuarían los cambios tanto en el nombre como en el movimiento.

En Mongolia y el Tíbet, el Alfil es llamado camello.

En el siglo XIII, el Alfil era llamado 'Alfyn', que era una corrupción del nombre oriental 'al Phil', el elefante. Solo le era permitido moverse dos celdas diagonalmente y no podía capturar una pieza menor o mayor que estuviese cerca o más alejada. Sin embargo, el Alfyn tenía la habilidad de saltar sobre cualquier otra pieza en camino a una captura.

Así, en el **Shatranj** árabe, esta pieza tenía un movimiento más reducido en número de escaques pero podía saltar sobre otras piezas.

Hoy en día, el alfil utiliza en su desplazamiento, como vías principales las diagonales, sin límite de casillas. Su radio de acción está dirigido en cuatro direcciones: por la diagonal mayor hacia adelante y atrás y de igual manera, por la diagonal menor.

Es el responsable de cuidar las casillas de color por donde se desplaza y no le está permitido cambiar de color de diagonal.

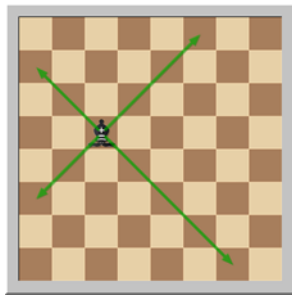
# El Alfil

Al comienzo de la partida cada jugador cuenta con dos alfiles. Uno ubicado en el flanco dama, Ac1 y Ac8, y se denomina el alfil de dama; el otro se ubica en el flanco rey, Af1 y Af8, llamado alfil de rey.

El valor numérico de un alfil es ligeramente superior a tres peones.

El alfil se designa con la letra a para el registro de las partidas, utilizando el sistema algebraico.

El Alfil es una pieza muy ágil, como ya dijimos, se traslada siempre en línea recta, aunque el utiliza los caminos diagonales sin limitaciones en relación a la cantidad de escaques que puede transitar, pero siempre y cuando no se encuentre con algún obstáculo en su camino, ni en la dirección a elegir: el Alfil, puede avanzar y retroceder libremente por las diagonales del tablero.



Habrán notado, al observar el diagrama, que todos los caminos diagonales del tablero están integrados por cuadros de un mismo color, por lo que el Alfil nunca podrá ubicarse en una casilla de color contrario a la que ocupaba en el momento de iniciar el juego.

En este capítulo nos centraremos en el juego Alfiles memoriosos. Éste no solo ayuda a practicar los movimientos que realizan los alfiles, sino que además ejercita la memoria.

# El Alfil

## Alfiles memoriosos

Consigna: El alfil debe capturar la serie de números del 1 al 6 y en ese orden que le corresponde.

Cada participante jugará con un solo alfil, los que deberán comenzar desde sus casillas de inicio.

Las fichas con los números estarán esparcidas por el tablero, boca abajo. (Al principio se le puede dar la opción de que las fichas queden boca arriba para lograr una mejor comprensión del juego)

Si la pieza que capturas no es el número que corresponde en la serie numérica propuesta, debes dejarlo como estaba y seguir buscando el número que corresponde.

Gana el primero que logre capturar todas sus fichas y en el orden especificado al principio de la partida.

En este juego cada alfil captura las fichas de su color, por lo que deben estar todas esparcidas por las diagonales que él tiene permitido transitar.

Es importante que los alfiles al iniciar la partida estén enfrentados para evitar que transiten por las diagonales del mismo color.



# El Alfil



Este juego combina características del ajedrez propiamente dicho, con el memori (juego que ejercita la memoria visual).

También este juego incorpora el elemento el azar, elemento de altísimo valor lúdico. Esto permite al niño a vincularse con el juego desde edades muy tempranas desde un lugar en el que el resultado final puede tomarse menos conflictivamente, gane o pierda. En estos casos para el niño será la suerte, en gran parte, la que determine el resultado.

# El Alfil

## Variantes del juego Alfines memoriosos con distintos niveles de complejidad:

★ Para comenzar podemos decir que las fichas que comen pueden dejarse dadas vuelta luego de atraparlas por primera vez (solo trabajamos numeración con un factor de azar).

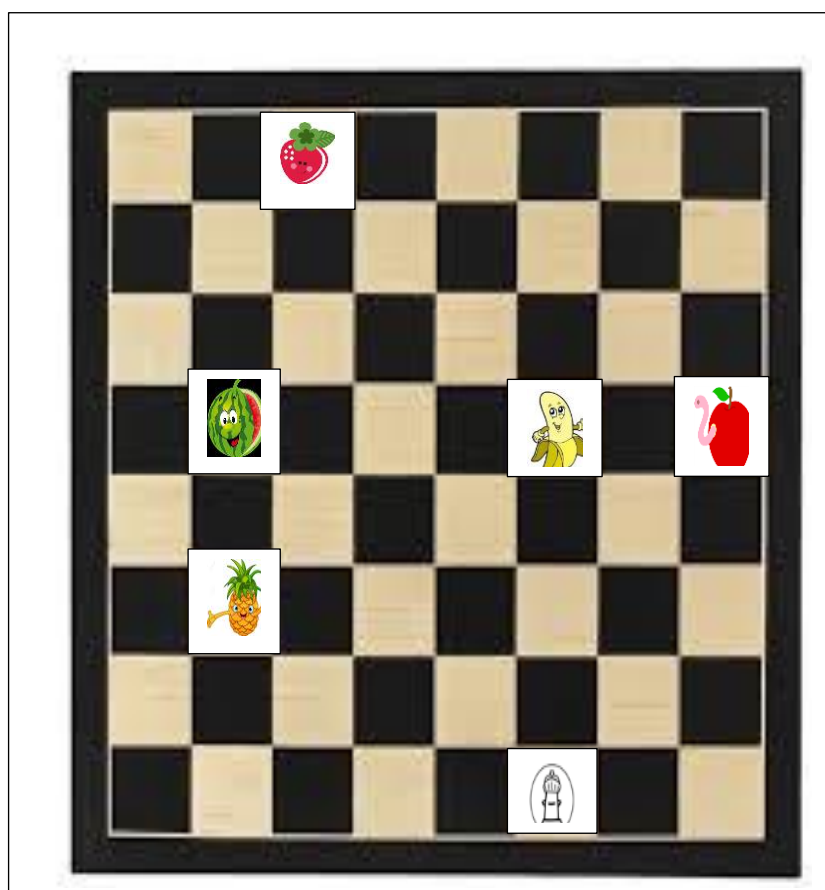


Para ir evaluando y complejizando el juego, podemos poner decenas (primero de escuela), números no continuos y operaciones (sumas y restas, e incluso multiplicaciones y divisiones). En este caso las operaciones deberían dar como resultado los números del 1 al 6.



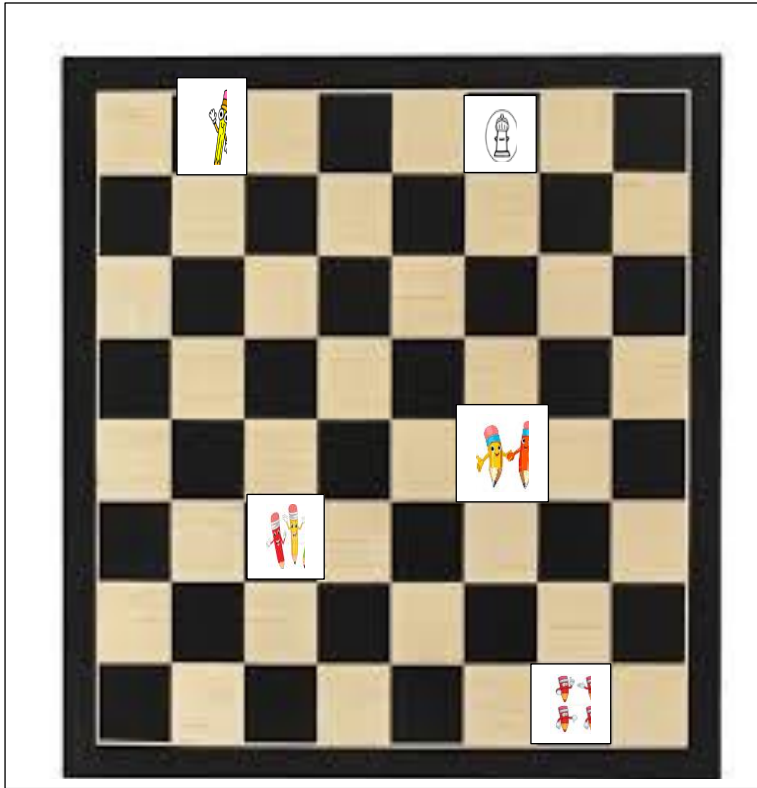
## Otros juegos con el alfil:

Los laberintos: estos ayudan de manera inconsciente a aprender a mover las piezas. Los hay con diferentes niveles de dificultad. Uno simple podría ser:

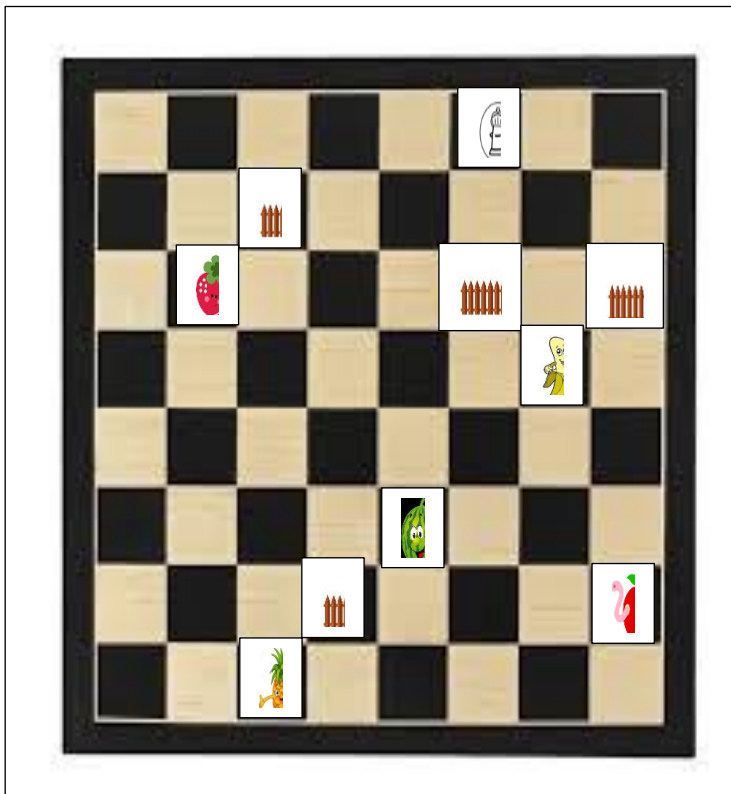


*Este es un ejemplo: El alfil debe comer todas las frutas. Complejizándolo un poquito se puede decir que no se puede capturar 2 frutas seguidas de un mismo color. La dificultad mayor será pensar estrategias de ordenamiento para lograr cumplir la consigna*

# El Alfil



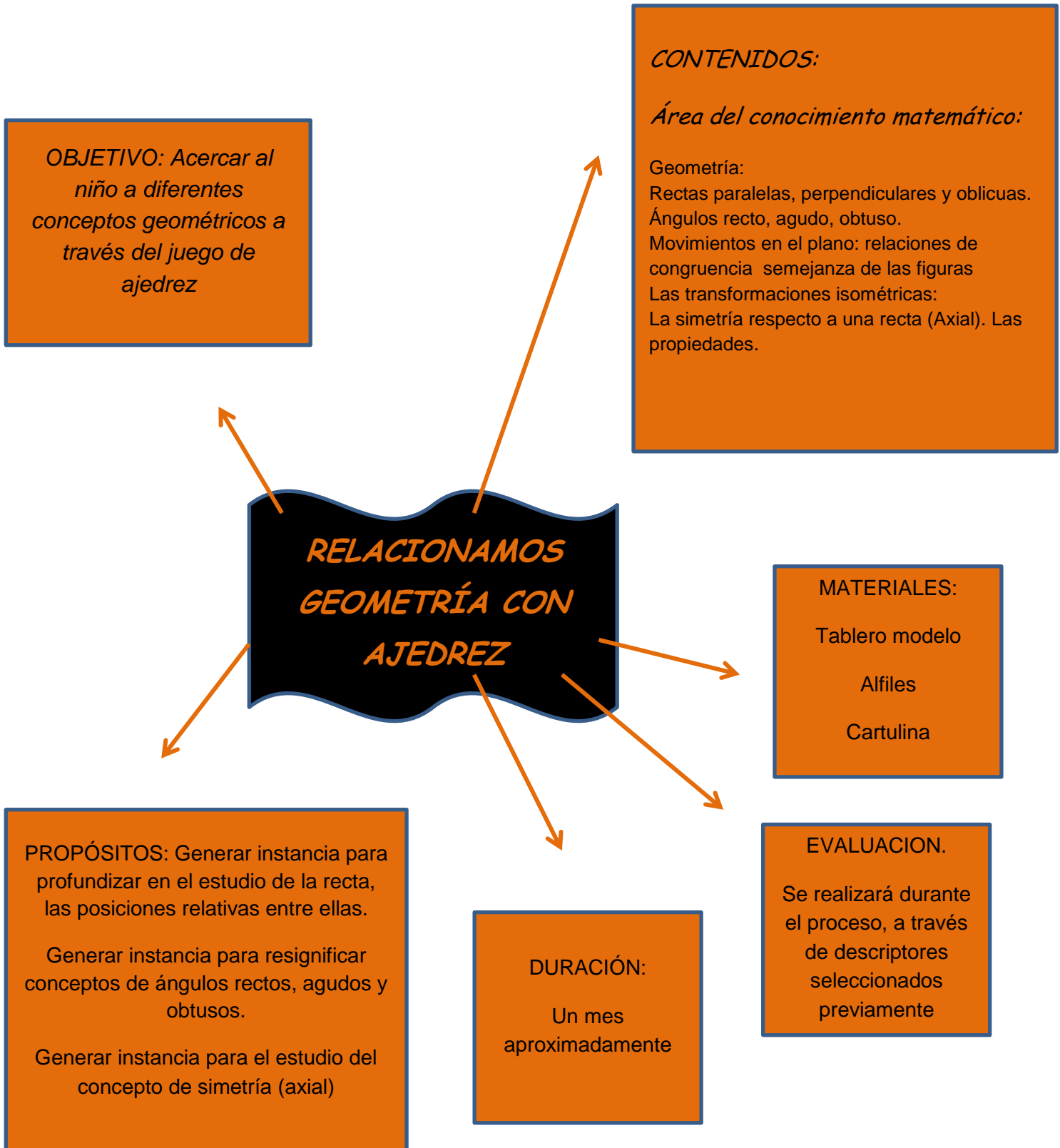
*Acá la complejidad está en la numeración. Solamente se pueden comer los lápices en orden ascendente.*



*Otra variante de los laberintos sería ponerle barreras, cómo lo indica el ejemplo siguiente; dónde para llegar a capturar una fruta, deben sortearlos obstáculos que se agregaron (barreras)*

# El Alfil

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

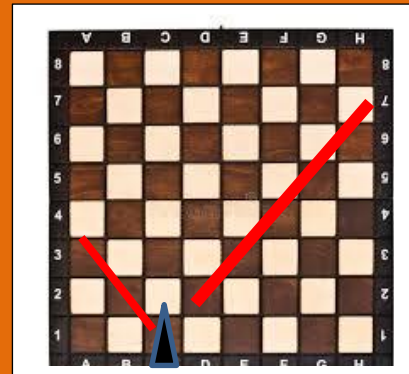




# El Alfil

## POSIBLES ACTIVIDADES:

- Comenzaremos practicando los movimientos que tiene el alfil (es importante que el niño lo tenga internalizado).
- Trabajando con el tablero modelo, ejemplificamos dichos movimientos, pero además (usando representaciones de segmentos construidos con cartulinas de colores), los colocamos a modo de resaltarlos.



- Partiendo de acá podemos trabajar con los conceptos de segmentos de rectas, semirrectas y rectas.
- Luego continuamos con las posiciones relativas de las rectas: ¿Cómo podemos mover los alfiles para trazar 2 rectas paralelas. Oblicuas y las perpendiculares? (Es aconsejable seguir usando las cartulinas para visualizarlas). En esta instancia es muy bueno plantear una discusión sobre: ¿Por qué trazaste/moviste de esta manera? ¿De qué otra forma lo podrías hacer?
- Continuando con la misma metodología se trabaja ángulos: ¿Qué movimientos harías con un alfil para lograr trazar un ángulo recto? ¿Y un agudo? ¿Puedes trazar un ángulo agudo mayor a  $45^\circ$ ? Justifique su respuesta. ¿Dónde observas un ángulo agudo? (Si se considera necesario se puede derivar esta secuencia a triángulos según sus ángulos, según sus lados).
- Para terminar nos centramos en la simetría. Este concepto queda claro ejemplificándolo siempre con el tablero modelo: ¿Qué movimiento harías con el alfil para lograr que el tablero quede dividido en dos partes iguales? Para que lo comprendan es bueno incluir un espejo (sobre el trazado eje con el alfil) donde los niños visualicen el reflejo el medio tablero en dicho espejo.
- NOTA: esta secuencia se la puede adecuar a diferentes grados. Ésta está pensada para sexto año.

# *El Alfíl*

## *BIBLIOGRAFÍA:*

- ANEP.CEP, Programa de Educación Inicial y Primaria. 2008
- BRESSAN, Ana María, otros; "Geometría escolar".
- COPPETTI, Mario; "Geometría".
- Material bibliográfico; "Apoyo a la Enseñanza en Escuelas de Contexto Socio Cultural Crítico, 2005".
- UMRE. "Matemática: especificaciones y sugerencias didácticas" (1997).