

## M01. Propuesta de Actividad Didáctica Creativa

Título de la actividad:

Ajedrez clásico de la Ilíada

Nombre de la persona que propone la actividad:

Manuel Sabio Romera.

Curso de los participantes:

1º de Bachillerato o 4º ESO Cultura Clásica.

Objetivo resumido:

En esta actividad el principal objetivo es observar y conocer los diferentes héroes que participaron en la Guerra de Troya, en el relato de la Ilíada de Homero, por el bando griego y por el bando troyano.

Número mínimo y máximo de participantes:

En torno a dieciséis participantes por clase, a dividir en grupos de ocho alumnos por bando.

Duración mínima y máxima:

15 minutos en la actividad.

5 en organización y 10 para el desarrollo de la actividad.

Desarrollo esquemático de la actividad:

Esta actividad sería representación similar al ajedrez mágico que aparece en Harry Potter, en su primer libro de la Piedra Filosofal, de la autora J.K. Rowling

La clase se dividirá en varios bandos representando al griego y al troyano, representando a los principales héroes que participan en este conflicto.

El fin de esta actividad es la derrota del bando troyano frente al griego.

Espacio físico y recursos didácticos mínimos necesarios:

El espacio utilizado sería la clase.

Los recursos didácticos un tablero a tamaño real para colocar a los diferentes alumnos como las piezas del ajedrez, y que cada uno haga su movimiento, según el héroe que tenga y al que vence.

Usando papeles con los nombres de los héroes y con la información en la que es derrotado, para conocer quién es el rival a vencer y que no haya confusiones entre los alumnos al tener una referencia visual.

Se puede elegir hacerlo fuera de la clase, si esta es muy pequeña o puede ser complicado el correcto desarrollo de la actividad.

Al usar el patio, se puede usar tiza para crear el tablero y los espacios de los respectivos

alumnos, poniendo el nombre en la casilla correspondiente con tiza blanca, para que se puedan colocar fácilmente.

Las piezas que se han utilizado para representar las figuras son las piezas del ajedrez mágico de la película Harry Potter, en su primer libro de la Piedra Filosofal, de la autora J.K. Rowling.

#### Riesgos y alternativas para reducirlos:

Si se desarrolla dentro de la clase, hay que colocar u organizar la clase antes de tiempo, para no perder tiempo del desarrollo de la actividad.

Problemas iniciales en la organización de la actividad, a la hora de colocar a los alumnos.

La alternativa sería tener claro en el tablero, la posición de cada uno y el papel que le toca.

#### Comentarios adicionales:

Hay que tener en cuenta que algunos o muchos de los alumnos no saben o no han jugado al ajedrez con anterioridad, hay que explicar las instrucciones sino el mismo día, hacer prácticas en algunos huecos de las clases anteriores para que cuando se vaya a desarrollar la actividad todos tengan una idea de desarrollar la partida.

El número de piezas se puede adaptar al número de alumnos que haya en la clase, en este caso se ha dejado con un número de alumnos mínimo de dieciséis, pero el máximo de piezas sería treinta y dos, el doble de los alumnos.

Hay que estar pendiente de que las instrucciones de las fichas con las piezas y los personajes se entiendan claramente y sean visibles tanto para los jugadores que las llevan como para los jugadores rivales.

#### Resultados de la experiencia:

El resultado de la actividad ha sido satisfactorio para gran parte de la clase.

Hubo un poco de descontrol a la hora de desarrollar la actividad al encontrarse varias personas que no habían jugado al ajedrez, por lo que fue un poco complicado realizar la actividad, pero se pudo solucionar con ayuda de toda la clase.

Sin duda volvería a desarrollar esta actividad, supliendo todos los problemas, para que los alumnos no tengan muchos problemas, consigan aprender y se diviertan con la actividad.

## Anexos

### Elaboración propia y las figuras usadas de base

Anexo 1. Tablero de ajedrez de tamaño adaptado para la actividad con la colocación de los personajes

PARIS	PRÍAMO	HÉCTOR	ENEAS
MEMNÓN	DEÍFOBO	DOLÓN	PÁNDARO
ASCÁLAFO	ANTÍLOCO	MEDONTE	PATROCLO
DIÓMEDES	NEOPTÓLEMO	AQUILES	ODISEO

Anexo 2. Tabla representativa de los personajes y las piezas

## Piezas del ajedrez

- Griegos
  - Peones
  - Ascálafo
  - Antíloco
  - Medonte
  - Patroclo
  - Rey
  - Neoptólemo
  - ❖ Reina
  - ❖ Aquiles
  - Arfil
  - Diómedes
  - ✓ Caballo
  - ✓ Odiseo

- Troyanos
  - Peones
  - Pándaro
  - Deífobo
  - Dolón
  - Memnón
  - Rey
  - Príamo
  - ❖ Reina
  - ❖ Héctor
  - Arfil
  - Paris
  - ✓ Caballo
  - ✓ Eneas

Anexo 3. Tabla con los personajes según su argumento

# Griegos vs Troyanos, según argumento

- Griego
  - Neoptólemo vence Príamo
  - Aquiles vence Héctor y Memnón
  - Patroclo
  - Odiseo vence Dolón
  - Ascálafo
  - Antíloco
  - Medonte
  - Diómedes Vence Pándaro
- Troyanos
  - Paris vence Aquiles
  - Príamo
  - Héctor vence Patroclo
  - Eneas vence Medonte
  - Pándaro
  - Deífobo vence Ascálafo
  - Dolón
  - Memnón vence Antíloco

## Anexo 4. Figuras de ajedrez Peón Negro Ascálafo

Peón Negro Ascálafo  
Es derrotado por Deífobo  
Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



## Anexo 5. Figura de ajedrez Peón Negro Antíloco

Peón Negro Antíloco  
Es derrotado por Memnón  
Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



## Anexo 6. Figura de Ajedrez Peón Negro Medonte

Peón Negro Medonte  
Es derrotado por Eneas  
Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



#### Anexo 7. Figura de Ajedrez Peón Negro Patroclo

Peón Negro Patroclo  
Es derrotado por Héctor  
Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



#### Anexo 8. Figura de Ajedrez Peón Blanco Pándaro

Peón Blanco Pándaro  
Es derrotado por Diómedes  
Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



#### Anexo 9. Figura de ajedrez Peón Blanco Deífobo

Peón Blanco Deífobo  
Derrota Ascálafo

Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



#### Anexo 10. Figura de Ajedrez Peón Blanco Dolón

Peón Blanco Dolón

Es atrapado por Diómedes y derrotado por Odiseo  
Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



#### Anexo 11. Figura de Ajedrez Peón Blanco Memnón

Peón Blanco Memnón

Derrota a Antíloco

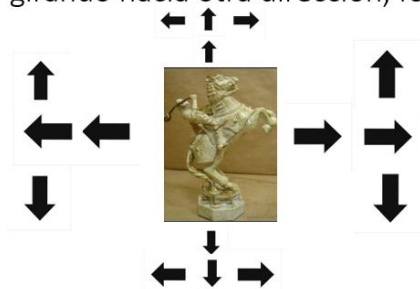
Es derrotado por Aquiles

Pueden moverse de manera inicial dos casillas,  
pero su movimiento es una casilla, para matar a  
un rival, tiene que ser en diagonal



#### Anexo 12. Figura de Ajedrez Caballo Blanco Eneas

Caballo Blanco Eneas  
 Mata a Medonte  
 Se mueven mediante movimientos con dos casillas  
 y una girando hacia otra dirección, forma de "L"



Anexo 13. Figura de Ajedrez Caballo Negro Odiseo

Caballo Negro Odiseo  
 Mata a Dolón  
 Se mueven mediante movimientos con dos casillas  
 y una girando hacia otra dirección, forma de "L"



Anexo 14. Figura de Ajedrez Alfil Blanco Paris

Alfil Blanco Paris  
 Mata a Aquiles  
 Se mueve de manera lineal en su color



Anexo 15. Figura de Ajedrez Alfil Negro Diómedes

Alfil Negro Diómedes  
Mata a Pándaro  
Se mueve de manera lineal en su color



Anexo 16. Figura de Ajedrez Reina Blanca Héctor

Reina Blanca Héctor  
Mata al personaje de Patroclo  
Puede moverse como todas las figuras, excepto el movimiento del caballo



Anexo 17. Figura de Ajedrez Reina Negra Aquiles

Reina Negra Aquiles  
Mata a Héctor y a Memnón  
Puede moverse como todas las figuras, excepto el movimiento del caballo



Anexo 18. Figura de Ajedrez Rey Blanco Príamo

Rey Blanco Príamo  
Muere a manos de Neoptólemo  
Movimientos: una casilla en cada dirección



Anexo 19. Figura de Ajedrez Rey Negro Neoptólemo

Rey Negro Neoptólemo  
Mata a Príamo  
Movimientos: una casilla en cada dirección



Anexo 20. Piezas de ajedrez originales peones negros

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2019/01/25/22/148496814.jpg>

Anexo 21. Piezas de ajedrez originales peones blancos

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2019/01/25/22/148496514.jpg>

Anexo 22. Pieza de ajedrez original caballo negro

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2015/03/03/10/48073912.jpg>

Anexo 23. Pieza de ajedrez original caballo blanco

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2015/03/03/10/48074906.jpg>

Anexo 24. Pieza de ajedrez original alfil negro

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2015/01/30/12/47484119.jpg>

Anexo 25. Pieza de ajedrez original alfil blanco

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2015/03/03/11/48075718.jpg>

Anexo 26. Pieza de ajedrez original reina negra

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2015/02/24/12/47914459.webp>

Anexo 27. Pieza de ajedrez original reina blanca

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2015/03/03/10/48074598.webp>

Anexo 28. Pieza de ajedrez original rey negro

<https://cloud10.todocoleccion.online/juegos-mesa/tc/2016/12/06/17/68575873.webp>

Anexo 29. Pieza de ajedrez original rey blanco

<https://i.pinimg.com/236x/c4/07/17/c407177b894aff0add712f91ccbaec49.jpg>