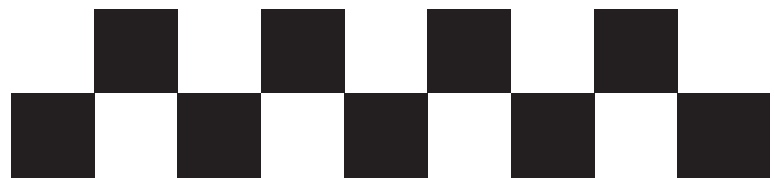


# Juega y aprende

Educachess



**Solucionario**

Edita: AIDE (Asociación Internacional para la Difusión del Ajedrez)  
info@educachess.org  
www.educachess.org



Edición 3ª: Mayo 2026

Diseño cubierta: Jordi Prió Burgués  
Maquetación: Jordi Prió Burgués  
Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© AIDE  
Jordi Prió Burgués

Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.



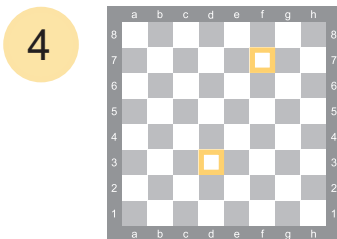
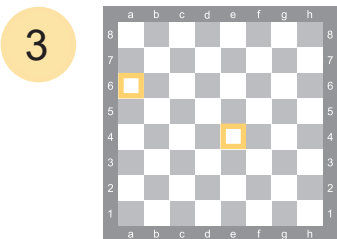
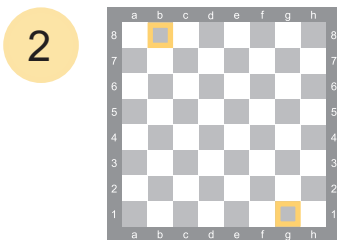
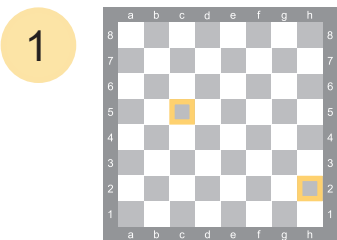
# Índice del solucionario

Unidad 1.	El tablero.....	5
Unidad 2.	El rey .....	9
Unidad 3.	La torre.....	14
Unidad 4.	Jaque.....	18
Unidad 5.	El alfil.....	23
Unidad 6.	La dama.....	28
Unidad 7.	El caballo .....	33
Unidad 8.	El peón .....	39
	<b>Correcciones y fe de erratas .....</b>	



# Unidad 1

2



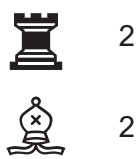
3

2 Fila

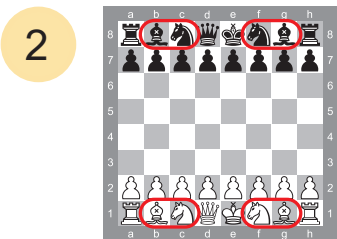
3 Columna

4 Diagonal

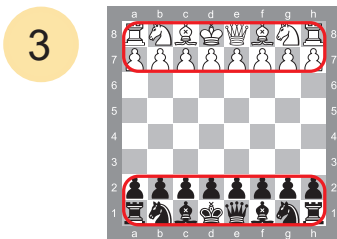
4



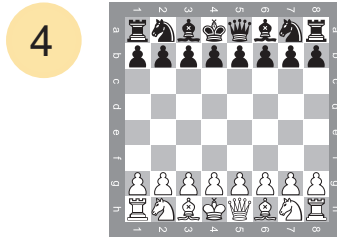
5



Los alfiles y caballos están mal colocados.



Las piezas blancas deben colocarse en las filas 1 y 2.



Tablero mal colocado.  
Casilla inferior derecha debe ser blanca, h1.

6



7

D	C	A	S	I	L	L	A
C	I	L	E	T	P	A	C
O	T	A	B	L	E	R	O
L	S	L	G	O	Ó	S	F
U	A	V	G	O	N	Z	I
M	U	A	T	R	N	A	L
N	L	E	T	R	A	A	A
A	N	Ú	M	E	R	O	L

TABLERO  
CASILLA  
LETRA  
NÚMERO  
FILA  
COLUMNA  
DIAGONAL  
PEÓN

8

1 e6

2 e3

3 c4

4 f6

9

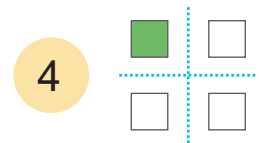
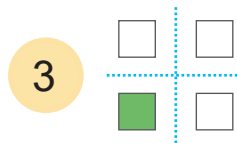
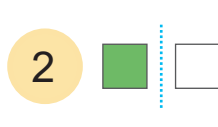
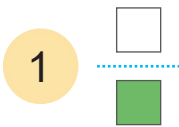
1 3

2 f

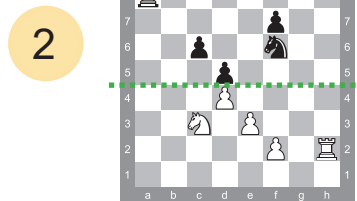
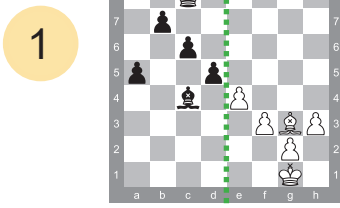
3 c8-h3

4 a3-f8

10

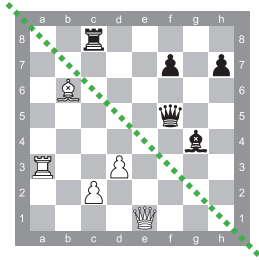


11

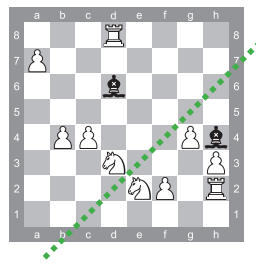


12

1

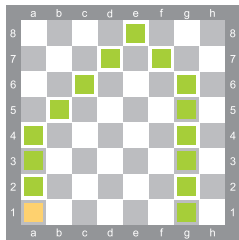


2

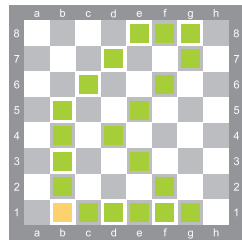


13

1



2



14

Este ejercicio retoma la actividad anterior de pensamiento computacional. Puede servir para que el alumnado verbalice cómo planifica el camino, cómo evita repetir casillas y cómo revisa si puede mejorar su recorrido.

1

$a1 \rightarrow a8 \rightarrow d5 \rightarrow e5 \rightarrow h8 \rightarrow h1$   
 $h1 \rightarrow h8 \rightarrow e5 \rightarrow d5 \rightarrow a8 \rightarrow a1$  (sentido inverso)

2

$f7 \rightarrow c7 \rightarrow c1 \rightarrow f1 \rightarrow f4 \rightarrow d4$

3

$b6 \rightarrow b2 \rightarrow g2 \rightarrow g7 \rightarrow b7 \rightarrow e4$   
 $c7 \rightarrow g7 \rightarrow g1 \rightarrow b1 \rightarrow b7 \rightarrow e4$

4

$d4 \rightarrow a1 \rightarrow a8 \rightarrow h1 \rightarrow b1$   
 $d4 \rightarrow a1 \rightarrow h1 \rightarrow a8 \rightarrow a2$

# Unidad 2

## 2

### El rey. El movimiento

2 Dibujar un círculo en las casillas: d5, e5, f5, d6, f6, d7, e7 y f7.

3 Casillas: b7, c7, d7, b8 y d8.

4 Casillas: g1, g2 y h2.

## 3

### El rey. Limitaciones al movimiento

2 Dibujar un círculo en las casillas: c3, d3, c4 y e5.

3 Casillas: g3, h3 y g5.

4 Casillas: d3, e3, f4, d5 y f5.

## 4

### El rey. Limitaciones al movimiento

2 Verdes: c4 y e5.  
Rojas: c3 y d3.

3 Verdes: h3.  
Rojas: g3 y g5.

4 Verdes: d3, d5 y e3.  
Rojas: f4 y f5.

## 5

## El rey. La captura

- 2 Puede capturar: g6.  
No puede capturar: h4.
- 3 Puede capturar: d4 y d5.  
No puede capturar: f5.
- 4 Puede capturar: d4.  
No puede capturar: f3 y f4.

## 7

## EL REY SE MUEVE DE UNA EN UNA

Ejercicio relacionado con el Pensamiento Computacional: codificación.

## 8

2, 4  
3 y 1.

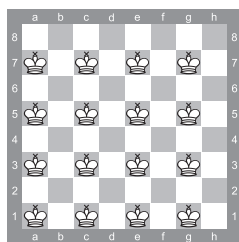
Ejercicio relacionado con el Pensamiento Computacional: secuenciación temporal.

## 9

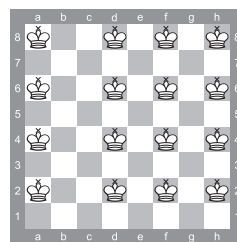
- 1 e2, e3, f4, g5, f6, f7 y e8.
- 2 e8, e7, e6, e5, e4, f3, e2, d1, c1, b1 y a1.
- 3 d5, d4, c3, d2, e1, f1, g1 y h1.
- 4 d3, e2, f1, g2, h3 y h4.

10

1

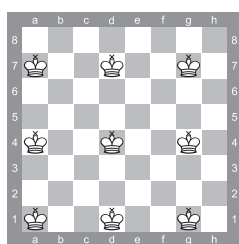


2

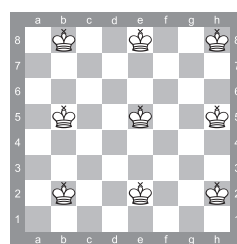


11

1



2



12

1 c6, d7, d6, e5, d4, c3, b2 y a1.

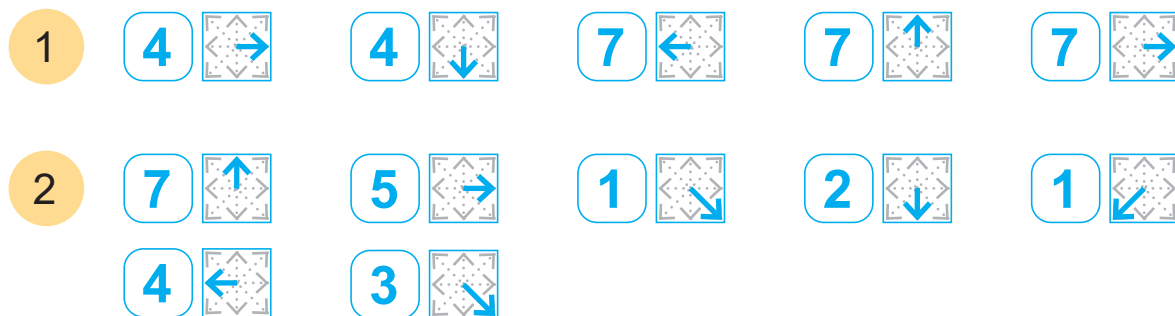
2 d2, c3, b4, c5, d6, e7, f8, g7, h6, h5 y h4.

13

1 e4

2 b4

## 14



## 15

- 2 **Rey blanco:** e3, d4, c4, b4 y a4.  
Rey negro: d7, c6, b6 y a6.
- 3 **Rey blanco:** b2, c3, d3, e3, f3, g3 y h3.  
Rey negro: b7, c6, d5, e5, f5, g5 y h5.
- 4 Rey blanco: f4, e3, d2, c1, c2.  
**Rey negro:** e6, d5, c4, b3, a2 y a1.

# Unidad 3

## 2

## La torre. El movimiento

- 2 Horizontal: a4, b4, c4, d4, e4, f4 y h4.  
Vertical: g1, g2, g3, g5, g6, g7 y g8.
- 3 Horizontal: a6, b6, c6, e6, f6, g6 y h6.  
Vertical: d1, d2, d3, d4, d5, d7 y d8.
- 4 Horizontal: a1, b1, c1, e1, f1, g1 y h1.  
Vertical: d2, d3, d4, d5, d6, d7 y d8.

## 3

## La torre. Limitaciones al movimiento

- 2 Horizontal: a5, b5, c5, e5 y f5.  
Vertical: d6, d7 y d8.
- 3 Horizontal: a5, c5 y d5.  
Vertical: b1, b2, b3, b4, b5, b6, b7 y b8.
- 4 Horizontal: b4 y c4.  
Vertical: d3, d5, d6, d7 y d8.

## 4

## La torre. La captura

- 2 f5
- 3 a7
- 4 e3 y h6.

7

C-A-B-A-L-L-O  
D-A-M-A  
F-I-L-A  
P-E-O-N

C-O-L-U-M-N-A  
T-O-R-R-E  
T-A-B-L-E-R-O  
R-E-Y

9

1 a6 → c6 → c2 → f2

3 c1 → c7 → a7 → h7 → h3

2 d8 → d5 → h5 → a5 → a1

4 a5 → h5 → h1 → h8 → d8

10

1 g8 → g1

3 h6 → f6 → f5 / h7 → f7 → f5 / h8 → f8 → f5

2 e2 → e7 → d7

4 h5 → b5 → b6

11

1 e2

2 a5

3 c5

4 e4

12

4: e5,

3: b5, d5, g5, h4, e7

0: f6

13

6



5



14

1

7



5



2



2

3



5



2



15

2

**Torre azul:** a5 → h5 → h2

**Torre verde:** g7 → g5 → h5 → h2 (hay varios caminos con 4 jugadas).

3

**Torre azul:** h7 → h2 → d2 → d3 (hay varios caminos con 4 jugadas).

**Torre verde:** c8 → c3 → d3

4

**Torre azul:** c3 → c5 → e5 → e4

**Torre verde:** e1 → h1 → h5 → e5 → e4

# Unidad 4

## 2

## Jaque al rey

- 2 Torre a h1.
- 3 Torre a b1.
- 4 Rey negro se mueve a otra columna (d, f) y la torre amenaza al rey blanco.

## 3

## Jaque mate

- 1 Sí.
- 2 No. a1 y a2.
- 3 Sí.
- 4 No. g6.

## 4

- 1 Torre a h6.
- 2 Torre de a3 a a1.
- 3 Torre a b1.
- 4 Rey blanco mueve a g2 o g3. La torre h1 da jaque mate.

## 5

- 1 No. Está amenazado y, además, puede mover a g8.
- 2 Sí. No está amenazado por ninguna torre y no puede moverse a ninguna casilla.
- 3 Sí. No está amenazado por la torre y no puede moverse a ninguna casilla.
- 4 No. Está en jaque mate, ya que la torre en h1 está amenazando al rey negro y este no puede ir a ninguna casilla.

## 6

- 2 Primera columna y primera fila. Son 13 casillas pintadas.
- 3 Primera y última columnas y la diagonal entre ellas. Son 19 casillas pintadas.
- 4 Primera y última filas y la diagonal entre ellas. Son 19 casillas pintadas.

## 9

Deben coincidir las piezas con el mismo color y, además, los colores de las casillas del tablero.  
2, 4 y 12.

## 10

- 1 Jaque. Puede ir a f2.
- 2 Ahogado. No está en jaque y no puede moverse.
- 3 Jaque mate. Está amenazado y no puede moverse a ninguna casilla.
- 4 Ahogado. No está en jaque y no puede moverse.

## 11

1 e8

2 a1 y a2.




## 12

1 h8






















2 f1 y h1.

# 13

1

2

Estos dos ejercicios trabajan el pensamiento computacional al reconocer un patrón de mate. Las torres se alternan y avanzan de forma progresiva, siguiendo una secuencia que se repite como un bucle. Al identificar esta regla general, el alumnado inicia un proceso de abstracción.

# 14

## Triples de Loyd

1

Jaque mate: d8, h8  
 Ahogado: a1  
 Mate en 1: a5 (T f7 a a7)  
 a1 (T f7 a f1)

2

Jaque mate: g6, h6  
 Ahogado: a8  
 Mate en 1: a1, a2, a3 y a4 (T d7 a a7)  
 f8, g8 y h8 (T b6 a b8)

# Unidad 5

## 2

### El alfil. El movimiento

- 2 Diagonal 1: c1, d2, e3, f4 y h6.  
Diagonal 2: d8, e7, f6 y h4.
- 3 Diagonal 1: b2, c3, d4, e5, f6, g7 y h8.  
Diagonal 2: —
- 4 Diagonal 1: a4, b5, c6 y d7.  
Diagonal 2: f7, g6 y h5.

## 3

### El alfil. Limitaciones al movimiento

- 2 Diagonal 1: d3 y e2.  
Diagonal 2: g2.
- 3 Diagonal 1: b1 y c2.  
Diagonal 2: e2 y f1.
- 4 Diagonal 1: b1, c2 y d3.  
Diagonal 2: d5, f3, g2 y h1.

## 4

### El alfil. La captura

- 2 c2 y c6.
- 3 e6
- 4 h4

## 5

Alfil de día (verde): e2 o g2 → f3 → h5 → f7 → d5 → a8.

Alfil de noche (azul): b2 → e5 → h2 → c7 → d8.

Además de reforzar la identificación de los números pares e impares, la actividad introduce una propuesta de descomposición mediante dos alfiles complementarios: uno se desplaza por las casillas blancas y el otro por las casillas negras.

Esta organización permite dividir el reto en dos recorridos diferenciados, lo que ayuda al alumnado a comprender de forma intuitiva el concepto de descomposición, propio del pensamiento computacional.

## 6

2 No. Las casillas a la misma distancia del eje en cada lado tienen color diferente.

3 Sí

4 Sí

5 No

6 Sí.

## 7

EL AJEDREZ

## 8

Las seis diferencias entre los dos alfiles son las siguientes:

1. En la parte superior del gorro, uno de los alfiles tiene una pieza añadida.
2. El lomo del libro es de distinto color.
3. Uno de los alfiles no tiene bolsillo en el lado derecho.
4. En la pierna izquierda, uno de los alfiles tiene una línea más.
5. En un alfil la boca está cerrada, mientras que en el otro está abierta.
6. El cabello del lado derecho tiene distinto grosor: uno presenta una línea y el otro dos.

# 9

1  $c6 \rightarrow f3 \rightarrow d1 \rightarrow h5$  o  
 $c6 \rightarrow f3 \rightarrow h5 \rightarrow d1$

2  $e5 \rightarrow g3 \rightarrow c7 \rightarrow a5 \rightarrow d2$

3  $h7 \rightarrow d3 \rightarrow a6 \rightarrow f1 \rightarrow h3$

4  $a1 \rightarrow f6 \rightarrow d8 \rightarrow h4 \rightarrow f2$

# 10

1  $a4 \rightarrow d1$

2  $e1 \rightarrow g3$

3  $a3 \rightarrow f8 \rightarrow h6$

4  $e8 \rightarrow h5 \rightarrow e2 \rightarrow f1$

# 11

1  $e4$

2  $e5$

3  $f4$

4  $c6$

12

4: f4, d3

3: e3, e5, b5, e4

13



14



15

2

**Alfil azul:** g1 → h2  
**Alfil verde:** g7 → e5 → h2

3

**Alfil azul:** d7 → a4 → d1  
**Alfil verde:** h7 → f5 → g4 → d1 (hay varios caminos con 4 jugadas).

4

**Alfil azul:** f3 → h5 → e8 → d7 (hay varios caminos con 4 jugadas).  
**Alfil verde:** d3 → b5 → d7

# Unidad 6

## 2

## La dama. El movimiento

2

Fila: a4, b4, c4, e4, f4, g4 y h4.  
Columna: d1, d2, d3, d5, d6, d7 y d8.  
Diagonal 1: a1, b2, c3, e5, f6, g7 y h8.  
Diagonal 2: a7, b6, c5, e3, f2 y g1.

3

Fila: a1, b1, c1, d1, f1, g1 y h1.  
Columna: e2, e3, e4, e5, e6, e7 y e8.  
Diagonal 1: a5, b4, c3 y d2.  
Diagonal 2: f2, g3 y h4.

4

Fila: a1, b1, c1, d1, e1, f1 y g1.  
Columna: h2, h3, h4, h5, h6, h7 y h8.  
Diagonal 1: a8, b7, c6, d5, e4, f3 y g2.  
Diagonal 2: —

## 3

## La dama. Limitaciones al movimiento

2

Fila: a8, b8, c8, d8, f8, g8 y h8.  
Columna: e4, e5, e6 y e7.  
Diagonal 1: d7.  
Diagonal 2: f7 y g6.

3

Fila: —  
Columna: h5, h6, h7 y h8.  
Diagonal 1: d8, e7, f6 y g5.  
Diagonal 2: e1, f2 y g3.

4

Fila: c2, d2, e2, g2 y h2.  
Columna: f1, f3 y f4.  
Diagonal 1: e3 y g1.  
Diagonal 2: e1, g3 y h4.

# 4

## La dama. La captura

2 a7 y h5.

3 e7 y g3.

4 a5 y e7.

# 5

2 Fila: 3 y 8.

3 Diagonal: 5 y 2.

4 Vertical: 4 y 6.

# 6

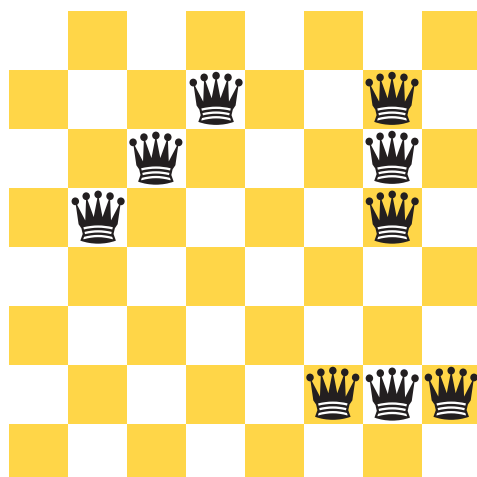
4, 5, 3, 6, 2 y 1.

# 7

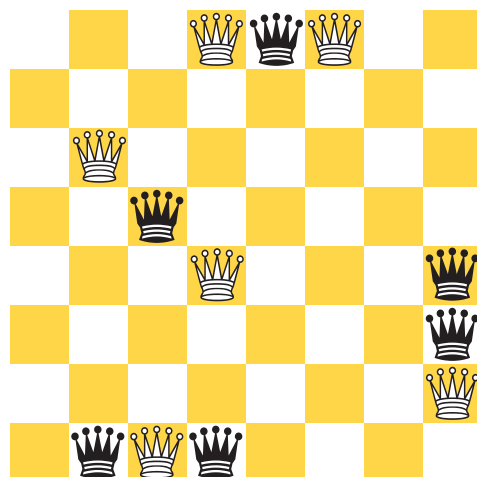
La dama → se desplaza → en todas → las direcciones.

# 8

1



2



## 9

- 1  $c6 \rightarrow h6 \rightarrow d2 \rightarrow a2$
- 2  $h5 \rightarrow d5 \rightarrow a5 \rightarrow c3 \rightarrow g7$  o  
 $d5 \rightarrow h5 \rightarrow a5 \rightarrow c3 \rightarrow g7$
- 3  $g2 \rightarrow d5 \rightarrow h5 \rightarrow a5 \rightarrow a1$
- 4  $h8 \rightarrow a1 \rightarrow e1 \rightarrow a5 \rightarrow c7 \rightarrow d6$

## 10

- 1  $h2 \rightarrow c7$
- 2  $h4 \rightarrow e1$
- 3  $a8 \rightarrow e4$  o  $h1 \rightarrow e1$   
 $h8 \rightarrow e5$  o  $c3$  o  $a1 \rightarrow e1$   
 $c8$  o  $d7 \rightarrow e6 \rightarrow e1$   
 $g8 \rightarrow e6 \rightarrow e1$
- 4  $h5 \rightarrow f7 \rightarrow d5$   
 $a4 \rightarrow a8 \rightarrow d5$

## 11

- 1  $d3$
- 2  $e5$
- 3  $d5$
- 4  $f5$

12

6: d5,

5: e5

1: f6

0: a1, a6, f1

13

1<sup>a</sup>



2<sup>a</sup>



3<sup>a</sup>



Este ejercicio permite trabajar el concepto de secuencia, ya que el alumnado debe ordenar tres jugadas para que la dama llegue al cuadrado señalado. Desde el pensamiento computacional, introduce de forma intuitiva la idea de algoritmo y la comprobación de condiciones, porque solo una combinación es válida: en las demás, alguna pieza propia impide realizar uno de los desplazamientos.

15

2 Dama azul: b1 → g1 o h1 → h2 / d2 → f4 → h2

**Dama verde:** d6 → h2

3 Dama azul: f7 → c4 o b3 → d3 (hay varios caminos con 3 jugadas).

**Dama verde:** f1 → d3

4 **Dama azul:** a8 → e4

Dama verde: c4 → d3 o d5 → e4 (hay varios caminos con 3 jugadas)

# Unidad 7

## 2

### El caballo. El movimiento

2 b3, b7, c4 y c6.

3 b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3 y f5.

4 b6 y c7.

## 3

### El caballo. Limitaciones al movimiento

2 c6, d3, d7, f3, f7 y g6.

3 a8, b5, e6 y e8.

4 b3, b7 y c4.

## 4

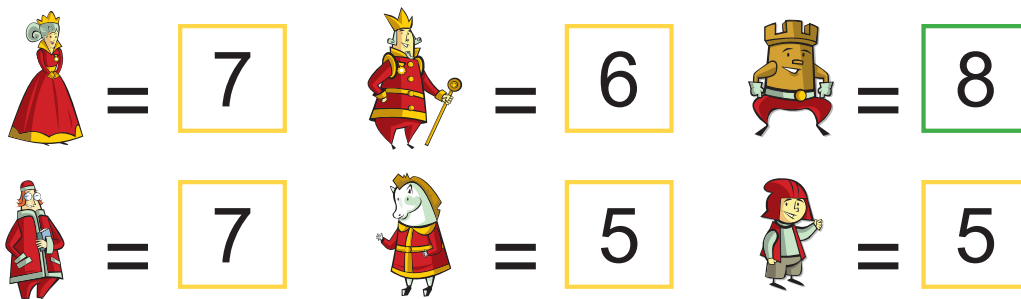
### El caballo. La captura

2 c6

3 e6, h3 y h7.

4 b4 y f4.

5



6

2 4 → 1 → 6 → 3 →  
5 → 2

3 6 → 1 → 5 → 2 →  
4 → 3

Este ejercicio permite trabajar el reconocimiento de patrones y la continuidad de una serie lógica. Desde el pensamiento computacional, ayuda al alumnado a identificar una condición de unión —que las dos mitades tengan la misma pieza— y a aplicarla de forma ordenada para completar correctamente la secuencia.

7

El ca → ba → llo sal → ta en for → ma de e → le

8

1. Rectas: Torre
2. Curvas: Alfil y Peón.
3. Rectas y curvas: Caballo, Dama y Rey.

Este ejercicio permite trabajar la clasificación de los símbolos de las piezas a partir de sus rasgos gráficos. Desde el pensamiento computacional, introduce de forma intuitiva la descomposición visual, ya que el alumnado debe observar cada símbolo, identificar si está formado por líneas rectas, curvas o una combinación de ambas, y aplicar este criterio para clasificarlo correctamente.

# 9

1 d6 → c4 → e3 → g2

2 b6 → c4 → d6 → e4 → g3

3 g5 → f3 → d2 → c4 → d6 → e8

4 b5 → c6 → d5 → e3 → f5

# 10

1 e2 → g1

3 e3 → c4 → a5 → b7

2 h3 → g5 → f7

4 e7 o f6 → d5 → c3 → b1

# 11

1 e5

3 h3

2 d4

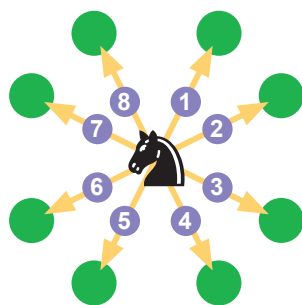
4 b7

# 12

- 6: f4,
- 5: b4, c7
- 4: c3, f6

# 13

Este ejercicio permite trabajar, desde el pensamiento computacional, la descomposición del movimiento del caballo, ya que el alumnado analiza la jugada como la combinación de dos desplazamientos: primero avanza 2 casillas por una fila o columna y después 1 casilla en dirección perpendicular. La descomposición del movimiento también puede realizarse en el orden inverso: primero avanzar 1 casilla por una fila o columna y después 2 casillas en dirección perpendicular. En ambos casos, el recorrido permite comprender que el caballo se mueve en forma de L.



1		2		1	
2		2		1	
3		2		1	
4		2		1	
5		2		1	
6		2		1	
7		2		1	
8		2		1	

La propuesta plantea mover primero 2 casillas, ya sea por filas o por columnas, y después avanzar otra casilla perpendicularmente.

Está planteada en sentido horario, aunque también se puede proponer la alternativa en sentido antihorario.

Asimismo, se puede trabajar la opción inversa: avanzar primero una casilla por filas o columnas y después mover 2 casillas perpendicularmente. Sin embargo, esta variante resulta algo más compleja desde el punto de vista conceptual.

# 14

Este ejercicio permite aplicar la descomposición del movimiento del caballo para analizar si cada salto es posible. Desde el pensamiento computacional, se introduce de forma intuitiva el uso de condicionales: si el caballo, en el primer desplazamiento, ya queda fuera del tablero, no hace falta realizar el segundo; si continúa dentro, se comprueba el segundo desplazamiento para decidir si la jugada es válida.

- |   |   |   |   |   |       |
|---|---|---|---|---|-------|
| 1 | 2 | ↑ | 1 | → | h3    |
| 2 | 2 | → |   |   | Fuera |
| 3 | 2 | → |   |   | Fuera |
| 4 | 2 | ↓ |   |   | Fuera |
| 5 | 2 | ↓ |   |   | Fuera |
| 6 | 2 | ← | 1 | ↓ | Fuera |
| 7 | 2 | ← | 1 | ↑ | e2    |
| 8 | 2 | ↑ | 1 | ← | f3    |

# 15

- 2 **Caballo azul:** c6 → d4  
**Caballo verde:** h6 → f5 → d4
- 3 **Caballo azul:** c6 → b4 → d3  
**Caballo verde:** h6 → g4 → f2 → d3 (hay varios caminos con 4 jugadas).
- 4 **Caballo azul:** c3 → d5 → b6 → d7 (hay varios caminos con 4 jugadas).  
**Caballo verde:** f3 → e5 → d7

# Unidad 8

## 2

### El peón. El movimiento

2 d4

3 c8  
f4

4 b2  
h6 y h5.

## 3

### El peón. Limitaciones al movimiento

2 c6  
Los peones de la columna f están bloqueados.

3 e4  
c6 y c5. h4

4 Los peones de la columna b están bloqueados.  
Los peones de la columna f pueden avanzar: el blanco a f5 y el negro a f2.

## 4

### El peón. La captura

2 b6 y d6.  
d1 y f1.

3 b4.  
Peón en e7 amenaza d6 y f6. Peón en e6: d5 y f5.

4 b3 y d3. g4.  
c6 y e6. e6 y g6. Por tanto, c6, e6 y g6.

5

El segundo peón para alcanzar la pera. 5 jugadas.

6

1 Fila 6: peón blanco.  
Fila 3: peón blanco.

2 Fila 6: peón negro.  
Fila 3: peón blanco.

3 Fila 6: peón negro.  
Fila 3: peón blanco.

4 d6: peón blanco.  
h7: peón negro.

Este ejercicio permite trabajar el reconocimiento de patrones y la continuidad de una serie. Desde el pensamiento computacional, el alumnado debe observar la secuencia, identificar la regla que se repite y aplicarla para elegir el color de la pieza correcta en cada casilla.

7

1 → 2 / 2 → 4 / 3 → 1 / 4 → 3 / 5 → 5

9

2 f6 → g5 → g4 → g3 → f2 → e1

3 c6 → d5 → d4 → e3 → e2 → f1

4 h3 → h4 → g5 → h6 → h7 → g8

# 10

1  $c6 \rightarrow c5 \rightarrow b4 \rightarrow b3 \rightarrow a2 \rightarrow a1$ .

2  $f3 \rightarrow g4 \rightarrow g5 \rightarrow h6 \rightarrow h7 \rightarrow h8$

3  $g5 \rightarrow f3 \rightarrow d2 \rightarrow c4 \rightarrow d6 \rightarrow e8$

4  $b5 \rightarrow c6 \rightarrow d5 \rightarrow e3 \rightarrow f5$

Se presentan varios caminos en cada ejercicio. Solo hay uno que no resulta bloqueado.

Este ejercicio permite trabajar la planificación de recorridos y la toma de decisiones. Desde el pensamiento computacional, el alumnado debe analizar las posibles rutas, comprobar qué caminos quedan bloqueados y elegir la secuencia de jugadas que permite al peón llegar al otro extremo del tablero.

# 11

1  $e3 \rightarrow d4$  (3 p.)  $\rightarrow d5 \rightarrow c6$  (5 p.). Total: 8 p.

2  $e6 \rightarrow f5$  (1 p.)  $\rightarrow f4 \rightarrow g3$  (5 p.)  $\rightarrow g2 \rightarrow h1$  (3 p.). Total: 9 p.

3  $e6$  (1 p.)  $\rightarrow f5$  (3 p.)  $\rightarrow f4 \rightarrow f3 \rightarrow e2$  (5 p.). Total: 9 p.

4  $e3$  (2 p.)  $\rightarrow f4$  (3 p.)  $\rightarrow f5 \rightarrow g6$  (3 p.)  $\rightarrow g7 \rightarrow f8$  (2 p.). Total: 10 p.

Este ejercicio permite trabajar la planificación de recorridos y la toma de decisiones. Desde el pensamiento computacional, el alumnado puede simular distintos itinerarios, comprobar si quedan bloqueados y sumar los puntos obtenidos en cada camino para elegir la mejor opción.









# 12

4: e5,

3: b3, b6, g5

2: c5, d5, f5












13

			
1	2 	1	1 
2	1 	2	1 
3	1 	3	1 
4	1 	4	1 
5	1 	5	1 
		6	1 

Este ejercicio permite trabajar la codificación de instrucciones a partir del movimiento y la captura del peón.

Desde el pensamiento computacional, el alumnado debe observar cada recorrido, descomponerlo en pasos y traducir cada jugada a un código, diferenciando cuándo el peón avanza por su columna y cuándo captura en diagonal para recoger un regalo.

14

			
1	3 	1	2 
2	1 	2	1 
3	1 	3	1 
4	1 	4	1 
		5	1 

Desde una casilla inicial solo puede avanzar un máximo de 2 casillas.

No puede saltar por encima de otro peón.

Este ejercicio permite trabajar la depuración de errores a partir de la codificación del movimiento del peón. Desde el pensamiento computacional, el alumnado debe revisar cada jugada, comprobar si cumple las reglas —cuántas casillas puede avanzar según su posición inicial, si tiene un objeto delante o si puede capturar en diagonal—, detectar las instrucciones incorrectas y justificar por qué deben corregirse.

# 15

- 1 **Peón azul:** c4 → d5 → d6 → e7 → e8  
**Peón verde:** g3 → f4 → f5 → f6 → f5 (el peón ya ha sido capturado por el peón azul)
- 2 **Peón azul:** b6 → c5 → c4 → c3 → c2 (el peón ya ha sido capturado por el peón verde)  
**Peón verde:** g5 → f4 → e3 → d2 → e1
- 3 **Peón azul:** c5 → d4 → d3 → e2 → e1  
**Peón verde:** g6 → f5 → f4 → f3 → f2 (el peón ya ha sido capturado por el peón azul)
- 4 **Peón azul:** a3 → b4 → c5 → d6 → d7 (el peón ya ha sido capturado por el peón verde)  
**Peón verde:** h4 → g5 → f6 → e7 → e8