

## PROGRAMA DE CURSO

(FORMACION INTEGRAL)

### 1. Datos de identificación

<b>CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA</b>	<b>Departamento:</b> Actividades Artísticas y Culturales	
<b>BACHILLERATO GENERAL CURRÍCULO POR COMPETENCIAS 2015</b>	<b>Nombre de la materia:</b> Taller Ajedrez	<b>Tipo de experiencia educativa:</b> Formación integral
		<b>Modalidad en que se imparte:</b> Presencial
	<b>Clave de la materia:</b> 24306	<b>Área:</b> Formación Integral
	<b>Créditos:</b> 4	
	<b>Total de horas:</b> 64	
	<b>Semestre:</b> Tercero	
	<b>Periodo en que se imparte:</b> Agosto-Diciembre	<b>Nivel de complejidad:</b> 1
<b>Validado por la academia de:</b> Artes escénicas, Literatura y Ajedrez	<b>Fecha de validación del programa:</b> Junio 2017	

### 2. Fundamentación

El Ajedrez es un juego que ha marchado a la par del desarrollo de la Humanidad durante cientos de años y que es practicado por millones de personas que comprenden, además de su belleza, sus valores humanos y culturales.

Hoy, se habla de crisis en los distintos aspectos de la vida: en lo político, económico, social, cultural y valoral. Esta problemática se refleja en la vida cotidiana de las personas, particularmente, en el caso de los adolescentes, tal situación se traduce en un conjunto de conductas de riesgo a las que los jóvenes están expuestos. Ante estas amenazas a su desarrollo, la educación debe proporcionar alternativas y espacios que les permitan enfrentar tales situaciones. En este caso, la formación de los estudiantes en el arte, les proporciona herramientas poderosas y creativas que le apoyan en su formación integral.

El arte, como una actividad creativa del ser humano que consiste en transformar y combinar materiales, imágenes y sonidos para transmitir ideas o sentimientos y generar con ello emociones, apoya a los jóvenes para que interpreten el mundo desde una perspectiva sensible y creativa, les brinda elementos para comprender sucesos y para desarrollar su identidad, su capacidad de asombro, su conciencia así como una interacción más humana. Además, facilita el desarrollo de procesos lógicos y de raciocinio lo que les ayuda en su aprendizaje de las disciplinas que se abordan en este nivel educativo. Por último, se puede decir que el arte es un punto clave en la sana evolución de las nuevas generaciones.

Así, en este Programa Educativo de Bachillerato, se ofrece el curso de *Taller Ajedrez* el cual se imparte durante el tercer semestre. En este curso se favorecen competencias de un nivel de complejidad inicial a través del conocimiento de las reglas y estrategias del ajedrez. El alumno tendrá una actividad que le permita el desarrollo de habilidades del pensamiento, le facilite la convivencia y comunicación con otras personas, como elementos coadyuvantes al desenvolvimiento integral de su personalidad. El alumno participará en una actividad mental que le permita desarrollar aptitudes en el análisis de situaciones, la búsqueda de opciones para ejercitar la toma de decisiones y asumir las consecuencias.

### 3. Competencias a desarrollar

Competencias genéricas que se atienden:	Subcompetencias	
	Saberes procedimentales	Saberes declarativos
<p><b>CGI-1.</b> Genera ideas innovadoras y aplica la creatividad en el desarrollo de proyectos, en la solución de problemas y en la realización de tareas académicas en cualquier ámbito dentro de las disciplinas que cursa.</p> <p><b>CGS-2.</b> Trabaja tanto colaborativamente como de forma independiente asumiendo responsablemente las tareas que le corresponden.</p> <p><b>CGSyC3</b> Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.</p> <p><b>CGSyC-7.</b> Es sensible a las diferentes manifestaciones del arte y participa en diversas actividades en donde aprecia e interpreta las expresiones artísticas y culturales de la obra humana.</p>	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 ( 4 sesiones )</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce y comprende las reglas básicas del ajedrez</li> </ul>	Captura al paso Reglas de Empate Mates Generales
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 ( 6 sesiones )</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla herramientas para el ataque</li> <li>Reflexiona sobre movimientos estratégicos en el tablero</li> <li>Diseña y ejecuta estrategias de desplazamiento en un campo físico delimitado</li> <li>Desarrolla una visión de ataque Visualiza la forma de atacar el rey enrocado.</li> </ul>	La clavada Jaque a la descubierta Ataque doble Torres a 7ª. Fila ¿Alfiles o caballos? Enroque sin alfil en fianchetto Enroque con alfil en fianchetto Ataque al enroque largo Avance de peones Sacrificio de alfil
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 ( 6 sesiones )</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona y desarrolla las piezas para luchar por el centro del tablero</li> <li>Analiza la posición para contrarrestar la iniciativa</li> </ul>	Avance de los peones Sobre extensión de los peones Caballos al centro Mayoría central Los gambitos Los contragambitos Analizar la posición La defensa Luchar por la iniciativa

#### 4. Metodología de enseñanza

Este curso se impartirá en una modalidad presencial. Se contará con un total de 16 sesiones al semestre. Cada sesión tendrá una duración de 4 horas por semana.

El desarrollo de las competencias genéricas, que corresponden a este curso, se realizará desde un enfoque integral de manera que todas, se conviertan en propósitos explícitos y permanentes de la enseñanza. Tales competencias serán abordadas de manera simultánea.

La enseñanza se realizará apoyándose en el uso de distintas metodologías, particularmente, el Método Vivencial complementado por el de Búsqueda de Información, Expositivo, Demostrativo y la Lección Magistral. La dinámica del curso indicará la necesidad de incorporar algún otro.

En el diseño de las experiencias de aprendizaje el profesor seguirá las orientaciones de las metodologías de enseñanza seleccionadas y se apoyará tanto en recursos didácticos cognitivos (mapas mentales, esquemas y reportes) como tecnológicos (audiovisuales) y otros necesarios en su momento.

El profesor fungirá como un facilitador, un motivador y un guía de manera que sus orientaciones, seguimiento y retroalimentación estén presentes en el proceso educativo, creará un ambiente de libertad dirigida con responsabilidad y tolerancia en la participación de los estudiantes.

El Profesor dará una exposición de un tablero mural de cada tema.

Cada partida será comentada por el maestro para que los alumnos entiendan el desarrollo. Se privilegia el juego entre alumnos y alumnos-maestros.

El juego será de preferencia en equipos de 2 contra 2 para enriquecer los comentarios y compartir la experiencia y visión de juego.

Se recomienda el juego en Internet.

El alumno elaborará una libreta de registro de sus partidas.

#### 5. Evaluación de competencias

En este curso se contempla la realización de la evaluación diagnóstica, la evaluación formativa y sumativa.

La evaluación formativa considera la evaluación con la que se pretende dar seguimiento y orientación al estudiante en la medida que realiza las distintas experiencias de aprendizaje. Para ello, el alumno elaborará un Portafolio de Evidencias, (libreta de registro de sus partidas) contiene las evidencias de su experiencia de aprendizaje a lo largo del curso, en el que el estudiante concentrará sus distintas evidencias de aprendizaje reforzadas con imágenes que ejemplifiquen cada saber declarativo y se apoyará con autoevaluaciones y coevaluaciones.

La evaluación sumativa se realizará al término del curso y tendrá como propósito identificar el logro de las competencias desarrolladas en el mismo. Otros elementos a considerar en esta evaluación son los siguientes:

Para acreditar el curso se consideran los siguientes elementos y ponderaciones

- La valoración se emitirá en términos de Acreditado o No acreditado.
- 80% de asistencia obligatoria.

Código: FO-171500-15  
Revisión: 01  
Emisión: 02/04/13

Código: FO-171500-15  
Revisión: 02  
Emisión: 02/09/16

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
	DESEMPEÑOS Y/O PRODUCCIONES	(%)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El estudiante muestra en sus desempeños sensibilidad y aprecio por las diferentes manifestaciones del arte e interpreta en un nivel básico, las expresiones artísticas y culturales de la obra humana.</li> <li>▪ En estos desempeños muestra ideas innovadoras y trabajo tanto independiente como en grupo.</li> </ul>	Participación activa en clase. Asistencia a eventos programados por el Departamento y/o el profesor	50%
	Portafolios de Evidencias, (libreta de registro de sus partidas) contiene las evidencias de su experiencia de aprendizaje a lo largo del curso.	50%
<b>TOTAL</b>		<b>100 %</b>

## 6. Fuentes de consulta

### 1) Básicas.

Larousse del Ajedrez, Editorial Larousse.

### 2) Complementarias.

Bibliográficas.

Tratado general de Ajedrez, Grau. Robet, G. /Editorial Sopena Argentina S.A.

El gran libro del Ajedrez, Ramini, Natele/Editorial de Vecchi.