

## 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> Iniciación Ajedrez	<b>Tipo de experiencia educativa:</b> Formación integral
		<b>Modalidad en que se imparte:</b> Presencial
	<b>Clave de la materia:</b> 24281	<b>Área:</b> Formación Integral
	<b>Créditos:</b> 4	
	<b>Total de horas:</b> 64	
	<b>Semestre:</b> Segundo	<b>Nivel de complejidad:</b> 1
	<b>Periodo en que se imparte:</b> Enero-Junio	
<b>Validado por la academia de:</b> Artes escénicas, Literatura y Ajedrez	<b>Fecha de validación del programa:</b> Diciembre 2017	

### 2. Fundamentación

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 *Iniciación Ajedrez* el cual se imparte durante el segundo 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 será iniciado 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.

Este curso se imparte en el segundo semestre, como parte de la Iniciación Artística de los estudiantes y les permite tener la base para cursar el "Taller Ajedrez" correspondiente en 3er. semestre.

### 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>CGSyC-3.</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>	
	<input type="checkbox"/> Explora los contextos históricos del arte estratégico del ajedrez	Historia del ajedrez Objetivo del juego Los campeones del ajedrez
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 ( 8 sesiones )</b>	
	<input type="checkbox"/> Identifica los elementos que conforman la actividad	El tablero Las piezas Las zonas del tablero Los movimientos de las piezas Nomenclatura de las casillas
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 (4 sesiones )</b>	
	<input type="checkbox"/> Reconoce la importancia de las reglas básicas del juego <input type="checkbox"/> Reflexiona sobre movimientos estratégicos en el tablero <input type="checkbox"/> Diseña y ejecuta estrategias de desplazamiento en un campo físico delimitado <input type="checkbox"/> Desarrolla una visión de ataque	Desarrollo básico de las piezas Dominio del centro Columnas diagonales Enroque Desarrollo activo Vs. Pasivo Jaque Mates elementales

### 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 favoreciendo que los aprendizajes se den en un clima de respeto, confianza y responsabilidad.

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 tanto de evaluación diagnóstica, formativa así como sumativa.

La evaluación diagnóstica se realiza al inicio del curso, como punto de partida para valorar el nivel de saberes declarativos y procedimentales de los estudiantes.

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, se hará uso del *Portafolios de Apreciación de las Artes* en el que el estudiante concentrará sus distintas evidencias de aprendizaje, así como actividades de autoevaluación y coevaluación.

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.

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 de trabajo tanto independiente como en grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación activa en clase.</li> <li>▪ Asistencia a eventos programados por el Departamento y/o el profesor.</li> </ul>	50
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portafolios de Evidencias, contiene las evidencias de su experiencia de aprendizaje a lo largo del curso.</li> </ul>	50
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

## 6. Fuentes de consulta

1) Básicas.

- a) Bibliográficas  
Larousse del Ajedrez, Editorial Larousse.

2) Complementarias.

- a) Bibliográficas.

Tratado general de Ajedrez, Grau. Robet, G. /Editorial Sopena Argentina SA.  
El gran libro del Ajedrez, Ramini, Natele/Editorial de Vecchi.