

PROGRAMA DE INICIATIVA ACADEMICA

I. IDENTIFICACION

Nombre : Taller de Ajedrez	Horario: 3 períodos semanales Código: UA463 Créditos: 3 créditos Requisitos: Ninguno
-----------------------------------	---

II. DESCRIPCIÓN

Se define al ajedrez como una herramienta que fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y el análisis por parte del alumno para la resolución de problemas e interactuar con efectividad en el entorno social y cultural.

III. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

A. Competencias genéricas

Competencia genérica	Descripción de la competencia
Resolución de problemas	Resuelve problemas, identificando y analizando sus componentes con la finalidad de generar alternativas de solución
Trabajo en equipo	Trabaja en equipo compartiendo conocimientos y destrezas.
Demuestra respeto	Demuestra respeto hacia el rival, reglamentos y autoridades utilizando el juego limpio como valor deportivo.

B. Competencias específicas

Competencia 1: Aplica técnicas de juego en aperturas, medio juego y finales; así como un conocimiento básico de táctica y estrategia de juego.		
Saberes	Metodología de Enseñanza aprendizaje	Procedimientos, instrumentos y criterios de evaluación
Saberes declarativos: Describe la Historia del Ajedrez. Clasifica las aperturas en Ajedrez. Define los finales básicos, Reconoce las jugadas tácticas principales en ajedrez.	Charlas magistrales Lecturas reflexivas Redes sociales Programas de partidas (Chessmaster, Fritz, Junior, Tiger) Partidas demostrativas Método inductico deductivo	Partidas en parejas dejando evidencia del conocimiento adquirido Participación con competencias internas y externas Coevaluación y autoevaluación

Diferencia la estrategia de la táctica		Asistencia del 80%
Saberes Procedimentales: Diseña un plan estratégico Aplica jugadas tácticas en una partida. Anota una partida algebraica hasta la décima jugada. Emplea técnicas de finales de juego.		
Saberes Actitudinales: Trabaja en equipo y valora el juego limpio como principio del respeto.		

CRONOGRAMA

1. Diferencia la cinética de las piezas en una partida de ajedrez
2. Anota un juego de ajedrez en Sistema algebraico hasta la décima jugada
3. Establece la diferencia entre valor absoluto y valor relativo en una partida corta.
4. Analiza los cambios que ha sufrido el ajedrez a través de la Historia en Guatemala.
5. Desarrolla habilidades y destrezas en los finales de una partida de ajedrez.
6. Aplica la ley de cuadrado en ejercicios de finales determinados.
7. Muestra su técnica en la ley de oposición de finales.
8. Diferencia el jaque y el mate como jugadas de ataque en el ajedrez.
9. Clasifica las aperturas a partir del quinto movimiento.
10. Identifica as aperturas abiertas en el ajedrez.
11. Describe las aperturas semiabiertas del ajedrez
12. Enumera las aperturas cerradas de ajedrez
13. Adquiere habilidades en el uso del gambito en una partida.
14. Describe las aperturas semicerradas en el ajedrez.
15. Nombra al menos cinco aperturas del flanco del ajedrez.
16. Describe los elementos básicos del medio juego.
17. Identifica jugadas tácticas en ajedrez.
18. Formula un plan de juego a partir del conocimiento básico de la estrategia.
19. Resuelve problemas de mate en 1 y en 2 jugadas.

BIBLIOGRAFIA Y ENLACES WEB

1. www.superajedrez.com
2. www.chessbase.com
3. www.inforchess.com
4. www.fenagt.net
5. www.youtube.com

REDES SOCIALES

1. Facebook: FENAG
2. Facebook: ADAG

PROGRAMAS

1. Chessmaster, Fritz, Junior, Tiger,

LIBROS RECOMENDADOS:

1. Seraiwan, Aperturas de Ajedrez, Aguilar, México 2004
2. Sisniega Marcel, Curso completo de Ajedrez, Aguilar, México 2004
3. Soltis Andrew, Finales de Ajedrez, Aguilar, México 2004
4. Kasparov, Garry ,Mis mejores Partidas.