

PROGRAMA PILOTO DE AJEDREZ ESCOLAR
PLAN DE SESION

SESION No. 1 DE 40

FECHA: ____/____/____

NOMBRE DEL PROFESOR _____ GRADO Y GRUPO _____

NUMERO DE ALUMNOS PRESENTES _____ HOMBRES _____ MUJERES _____

CAPITULO 1 " HISTORIA E INTRODUCCION AL AJEDREZ"

OBJETIVOS:

Despertar el interés por el ajedrez.

Hacer comprender aspectos de su valor formativo.

Explicar su mecánica general. Valorar aspectos de su uso como medición de comportamientos intelectuales.

Valora la actividad intelectual y los ámbitos de juego frente a las actividades recreativas infantiles de otros Tipos.

Comprender el contexto deportivo en el que se incluye el ajedrez.

Dimensionar la historia del ajedrez y de su aprendizaje por los diversos escenarios históricos colectivos para relacionarla con el aprendizaje individual.

TEMAS:

1.1 ¿Cómo despertar el interés al Ajedrez?

1.2 Relación del Ajedrez en mi escuela

1.4 Una Historia de Ajedrez para Niños

REFERENCIA: Manual de inducción al ajedrez, Páginas 4-5

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS Y TRANSVERSALIDAD

Lectura de auditorio, ejercicio de comprensión de lectura, aproximación matemática a la cantidad de granos, localización geográfica en un planisferio de la india, personajes que se mencionan en la historia y que eran parte de los habitantes del reino, análisis de las actitudes del rey, enseñanzas que le dejó el juego, elaboración de un dibujo donde se represente la historia, escuchar música propia de ese lugar y época, primer acercamiento al concepto de ajedrez.

RECOMENDACIONES: La Sesión de trabajo es de una hora pero pueden solicitarse algunas de las actividades para realizarse de tarea o para desarrollar otros temas durante los demás días de clase.

OBSERVACIONES (PUEDE CONTINUAR EN EL REVERSO DE ESTA HOJA:

PROGRAMA PILOTO DE AJEDREZ ESCOLAR
PLAN DE SESION

SESION No. 2 DE 40

FECHA: ____/____/____

NOMBRE DEL PROFESOR _____ GRADO Y GRUPO _____

NUMERO DE ALUMNOS PRESENTES _____ HOMBRES _____ MUJERES _____

CAPITULO 1 " HISTORIA E INTRODUCCION AL AJEDREZ"

OBJETIVOS:

Despertar el interés por el ajedrez.

Hacer comprender aspectos de su valor formativo.

Explicar su mecánica general. Valorar aspectos de su uso como medición de comportamientos intelectuales.

Valora la actividad intelectual y los ámbitos de juego frente a las actividades recreativas infantiles de otros Tipos.

Comprender el contexto deportivo en el que se incluye el ajedrez.

Dimensionar la historia del ajedrez y de su aprendizaje por los diversos escenarios históricos colectivos para relacionarla con el aprendizaje individual.

TEMAS:

1.3 Historia del Ajedrez. Orígenes

1.5 Historia del Ajedrez, Los Principios del Ajedrez

1.6 Algunos Jugadores que marcaron Historia

1.7 Ajedrez y Campeonatos del Mundo

REFERENCIA: Manual de inducción al ajedrez, Páginas 13 - 14

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS Y TRANSVERSALIDAD:

Lectura de auditorio, ejercicios de comprensión de lectura, elaboración de cuadros sinópticos por país o región, ubicación geográfica de los países o regiones donde se ubica la historia del ajedrez, ubicación temporal (línea del tiempo), identificación de la forma de los tableros, cantidad de casillas, número de piezas, nombre de las piezas y colores según el lugar o región, identificar en la lectura los movimientos de las piezas.

RECOMENDACIONES: La sesión es de una hora por lo que los temas 1.6 y 1.7 podrán dejarse como tarea de investigación y generar en otra sesión un trabajo con la información obtenida: nombres, nacionalidad, fechas,

OBSERVACIONES (PUEDE CONTINUAR EN EL REVERSO DE ESTA HOJA:

PROGRAMA PILOTO DE AJEDREZ ESCOLAR
PLAN DE SESION

SESION No. 3 DE 40

FECHA: ____/____/____

NOMBRE DEL PROFESOR _____ GRADO Y GRUPO _____

NUMERO DE ALUMNOS PRESENTES _____ HOMBRES _____ MUJERES _____

CAPITULO 2 " INTRODUCCION AL AJEDREZ, RUDIMENTOS ; EL TABLERO DE AJEDREZ"

OBJETIVOS:

Comprender el espacio físico del juego, el Tablero de Ajedrez.

Satisfacer una base que cimiente la VISIÓN mediante la percepción de las relaciones internas entre los elementos del tablero.

Conocer la relación entre las Matemáticas y el Tablero de Ajedrez.

Conocer los factores estáticos en relación a los dinámicos en las líneas y posiciones centrales.

Agrupar, seleccionar, ordenar conjuntos de elementos.

Comprender los Inicios al Sistema del Lenguaje Ajedrecístico Universal; Sistema Algebraico.

TEMAS:

2.1 El tablero de Ajedrez

2.2 Relaciones Matemáticas del Tablero

2.3 Las Líneas (filas, columnas, diagonales)

2.4 Las Casillas

REFERENCIA: Manual de inducción al ajedrez, Páginas 5 - 12

SUGERENCIAS DIDACTICAS Y TRANSVERSALIDAD

En una hoja en blanco pedir a los alumnos que anoten su nombre en la parte superior y que dibujen un cuadrado de 16 por 16 centímetros buscando que quede centrado en la hoja (uso de reglas, escuadras y percepción espacial, pedirles que dividan el cuadrado en cuatro partes iguales trazando una línea vertical y otra horizontal a la mitad del cuadro(superficie, area, simetría, proporcionalidad, fracciones, etc), pedir que lo fraccionen de forma subsecuente en ocho, dieciséis, treinta y dos y sesenta y cuatro partes), nombren con letras las columnas (ver manual) y con numero las filas e identificarlas claramente (columna "a", columna "b", etc. Fila 1, Fila 2, etc), señalar las diagonales que pueden formarse en el tablero (dos o mas casillas unidas por sus esquinas en línea recta) identificar el numero de casillas o escaques que conforman el cuadrado (64).

RECOMENDACIONES:

En esta parte aun no es necesario colorear las casillas en claras y oscuras pues el propósito es identificar su forma, el número de casillas que lo conforman, las filas, columnas y diagonales que se forman, incluso pueden marcarlas con líneas de colores. Se les pedirá de tarea llevar un nuevo cuadrado dividido en 64 casillas y colores para iluminar.

OBSERVACIONES (PUEDE CONTINUAR EN EL REVERSO DE ESTA HOJA:

PROGRAMA PILOTO DE AJEDREZ ESCOLAR
PLAN DE SESION

SESION No. 4 DE 40

FECHA: ____/____/____

NOMBRE DEL PROFESOR _____ GRADO Y GRUPO _____

NUMERO DE ALUMNOS PRESENTES _____ HOMBRES _____ MUJERES _____

CAPITULO 2 " INTRODUCCION AL AJEDREZ, RUDIMENTOS ; EL TABLERO DE AJEDREZ"

OBJETIVOS:

Comprender el espacio físico del juego, el Tablero de Ajedrez.

Satisfacer una base que cimiente la VISIÓN mediante la percepción de las relaciones internas entre los elementos del tablero.

Conocer la relación entre las Matemáticas y el Tablero de Ajedrez.

Conocer los factores estáticos en relación a los dinámicos en las líneas y posiciones centrales.

Agrupar, seleccionar, ordenar conjuntos de elementos.

Comprender los Inicios al Sistema del Lenguaje Ajedrecístico Universal; Sistema Algebraico.

TEMAS:

2.5 Anotación Algebraica

2.6 El Centro del Tablero

REFERENCIA: Manual de inducción al ajedrez, Páginas 15 a 23 y 27 a 28

SUGERENCIAS DIDACTICAS Y TRANSVERSALIDAD

Con el cuadrado solicitado en la clase anterior se procederá a colocar del lado izquierdo el número de cada fila y en la parte inferior la letra de cada columna (ver ejemplo en el manual), posteriormente colocar el nombre dentro de cada casilla de acuerdo a la columna y fila en la que se encuentra (localización de coordenadas en el plano cartesiano, ubicación de lugares en un plano, puntos cardinales, etc.). Realizar algunos ejercicios de localización sobre el tablero usando la anotación algebraica (ver ejemplos en el manual). Se pedirá a cada alumno que colorea con uno de los colores las casillas que se le vayan dictando (Atención, observación, motricidad) Aquí el profesor irá diciendo el nombre de las casillas que se van a colorear empezando con A1. Puede seguir el orden o hacerlo de forma salteada hasta obtener la imagen del tablero de ajedrez con sus 32 casillas claras y sus 32 casillas oscuras. Finalmente se pedirá a los alumnos que ubiquen y nombren las casillas que conforman el centro del tablero (d4, d5, e4 y e5) y se les hará mención de que estas casillas son muy importantes pues son el punto más cercano para ocupar cualquier otra posición en el tablero.)

RECOMENDACIONES:

Dejar tarea para que los alumnos cuenten el número de casillas que hay a partir del centro hacia las orillas y esquinas del tablero. Pedirles que visualicen el tablero en su forma final realicen una descripción del mismo tratando de incluir todos sus elementos (Escritura, ortografía, descripción) y visualicen qué imágenes pueden apreciar (visión focal, visión periférica, percepción, imaginación, etc.) algunos verán cruces, cuadrados, pirámides, escaleras, elevaciones o depresiones, etc.

OBSERVACIONES (PUEDE CONTINUAR EN EL REVERSO DE ESTA HOJA:

PROGRAMA PILOTO DE AJEDREZ ESCOLAR
PLAN DE SESION

SESION No. 5 DE 40

FECHA: ____/____/____

NOMBRE DEL PROFESOR _____ GRADO Y GRUPO _____

NUMERO DE ALUMNOS PRESENTES _____ HOMBRES _____ MUJERES _____

CAPITULO 3 " INTRODUCCIÓN AL AJEDREZ, RUDIMENTOS; LAS PIEZAS DE AJEDREZ"

OBJETIVOS:

Comprender los diferentes conjuntos dinámicos (movimientos).

Superponer e integrar conjuntos dinámicos a través de los movimientos y sus restricciones.

Practicar con elementos dinámicos.

Aprender el manejo Conceptual del Ajedrez.

Descubrir relaciones entre espacios y movimientos.

Distinguir las diferencias entre Ahogado, Jaque, Jaque Mate.

Comprender el objetivo principal del juego de ajedrez: el Jaque Mate.

Comprender las diferentes maneras de finalizar una partida de ajedrez.

Hacer comprender la integridad de las nociones de ventaja.

Practicar las nociones elementales de técnica para la consecución del "jaque"

TEMAS:

3.1 Las piezas de ajedrez

3.2 Colocación de las piezas sobre el tablero

3.3 Conceptos Básicos I

3.3.1 Amenaza, Defensa y Captura

REFERENCIA: Manual de inducción al ajedrez, Páginas 15 a la 23 y 27 a 28

SUGERENCIAS DIDACTICAS Y TRANSVERSALIDAD

Con base en el manual, se puede hacer una presentación de las piezas del ajedrez considerando su nombre, forma, representación, ubicación en el tablero, cualidad de movimiento y los colores claro y oscuro que las diferencian entre uno y otro bando (Descripción, observación, el derecho a un nombre propio, sentido de pertenecía, características propias, cualidades personales, etc.). Explicar que el ajedrez es un juego de estrategia en donde las piezas tienen objetivos específicos los cuales según sea la situación requerida pueden ser de amenaza, defensa y captura para vencer al contrincante pero que este juego no promueve ningún tipo de violencia o agresividad. Realizar ejercicios de colocación de las piezas sobre el tablero pidiendo al alumno que nombre la pieza y la casilla donde ésta se coloca (anotación algebraica).

RECOMENDACIONES:

Se puede pedir a los alumnos de tarea que dibujen las diferentes piezas que conforman el ajedrez, colocarle su nombre y de acuerdo a su color indicar algebraicamente la casilla o casillas que ocupan en cada lado del tablero (claras: filas 1 y 2, oscura filas: 7 y 8). Pueden realizar también un dibujo donde representen los tres conceptos de amenaza, defensa y captura con las piezas.

OBSERVACIONES (PUEDE CONTINUAR EN EL REVERSO DE ESTA HOJA:
