



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre

1. Área Académica

Todas las áreas académicas

2. Programa Educativo

Todos los programas educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Dirección de Actividades Deportivas	<ul style="list-style-type: none">• Xalapa,• Veracruz-Boca del Río,• Poza Rica-Tuxpan,• Coatzacoalcos-Minatitlán,• Orizaba-Córdoba

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
ADEP 80053	Ajedrez

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
<i>Salud y bienestar</i>

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	2	No Aplica	60	6	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje	12. Espacio	13. Relación disciplinaria	14. Oportunidades de evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Curso-taller• Presencial• Virtual	Múltiples	<ul style="list-style-type: none">• Multidisciplinaria	Ordinario

15. EE prerequisite(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
25	5

17. Justificación

El ajedrez, incorporado como experiencia educativa en el Programa de AFEL, es una actividad de gran relevancia para el desarrollo integral de los estudiantes. Esta disciplina no solo ofrece una opción recreativa valiosa para el uso del tiempo libre, sino que también actúa como un potente catalizador para el crecimiento cognitivo y personal. A través del ajedrez, los estudiantes desarrollan habilidades esenciales como el pensamiento analítico y operativo en donde se requiere una evaluación meticulosa de múltiples variables además de una planificación estratégica detallada, lo que fortalece la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de manera estructurada y eficiente. Además, fomenta la agilidad mental y crucial en los procesos de atención y percepción.

18. Unidad de competencia (UC)

La/el estudiante aplica técnicas esenciales en el juego de ajedrez, abarcando aperturas, desarrollo del medio juego y finales, y también integra el conocimiento histórico del juego. Este proceso educativo se fundamenta en tres saberes clave; desarrollo de habilidades prácticas a través de la aplicación de técnicas en situaciones reales y la resolución de problemas estratégicos; comprensión de las técnicas ajedrecísticas, estrategias y principios históricos del juego; fomento de valores como la responsabilidad, cooperación, autodisciplina, respeto, seguridad y confianza en el entorno de aprendizaje y su crecimiento personal y social.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none">• Reconocer los movimientos de cada pieza• Identifica patrones tácticos comunes• Analiza el desarrollo de las piezas en las aperturas• Diseña estrategias para el medio juego basadas en la estructura de peones y la posición de las piezas• Discutir ideas sobre diferentes aperturas con sus ventajas y desventajas• Sugiere soluciones a problemas• Revisa partidas históricas y contemporáneas	<ul style="list-style-type: none">• Reglas básicas del juego• Valor de las piezas• Conceptos básicos (jaque, jaque mate, rey ahogado)• Principios de la apertura• Fundamentos del medio juego• Principales técnicas finales• Procesos de control del centro (e4, e5, d4, d5)• Métodos y patrones de mate• Principales jugadores (campeones mundiales)• Desarrollo y/o evolución de sus partidas	<ul style="list-style-type: none">• Apertura a la diversidad• Respeto hacia el oponente• Honestidad en el juego• Responsabilidad en el aprendizaje• Empatía hacia los compañeros• Cooperación en el grupo• Autodisciplina en la práctica• Respeto hacia las normas del juego• Confianza en uno mismo y en los demás

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(x) Actividad presencial	() Actividad virtual/ (x) En línea
	<ul style="list-style-type: none">• Resolución de problemas tácticos• Análisis de partidas clásicas• Repetición simple y	<ul style="list-style-type: none">• Resolución de ejercicios interactivos en tableros digitales• Participación en retos y torneos virtuales

De aprendizaje	acumulativa <ul style="list-style-type: none"> • Consulta de fuentes de información • Simulación de torneos • Discusión de casos y experiencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de autoevaluación y reflexión en línea • Estudio de partidas en video con notas interactivas • Creación de proyectos colaborativos en línea
De enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración y explicación de fundamentos de ajedrez • Lectura y análisis guiado de partidas clásicas • Proyectos de análisis de partidas y creación de estrategias • Debates y reflexiones sobre ética en el juego • Simulación de torneos con énfasis en valores 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de demostración en tiempo real con herramientas de compartición de pantalla • Clases interactivas con pizarras virtuales • Webinars y videos tutoriales • Uso de plataformas de ajedrez en línea para simulación de partidas • Creación y gestión de foros de discusión

21. Apoyos educativos.

Materiales Didácticos: <ul style="list-style-type: none"> • Multimedia <ul style="list-style-type: none"> ○ Videos educativos ○ Podcasts y audiolibros ○ Presentaciones y diapositivas • Interactivos <ul style="list-style-type: none"> ○ Simuladores y juegos educativos ○ Aplicaciones virtuales Recursos Didácticos: <ul style="list-style-type: none"> • Digitales <ul style="list-style-type: none"> ○ Plataformas de aprendizaje en línea ○ Bibliotecas digitales y repositorios • Físicos <ul style="list-style-type: none"> ○ Materiales de lectura ○ Cuadernos y carpetas • Logísticos <ul style="list-style-type: none"> ○ Tablero mural ○ Juegos de ajedrez Computadora

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
<i>Portafolio de Evidencias</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad de la evidencia • Cumplimiento de criterios • Innovación y creatividad • Coherencia y consistencia 	Técnica: Evaluación por rúbrica Instrumento: Rúbrica de evaluación	20%

Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Calidad del producto Cumplimiento de objetivos Entrega puntual Coordinación del equipo 	Técnica: Evaluación por competencias Instrumento: Checklists	15%
Examen	<ul style="list-style-type: none"> Respuestas Correctas Conocimiento del Contenido Comprensión de Conceptos Claridad y tiempo 	Técnica: Evaluación cualitativa y formativa Instrumento: Retroalimentación escrita	20%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Prácticas (Torneos)	<ul style="list-style-type: none"> Competencia Técnica Responsabilidad Productividad y Eficiencia Resolución de Problemas 	Técnica: Observación Directa: Instrumento: Listas de Cotejo	25%
Exposiciones	<ul style="list-style-type: none"> Claridad del Contenido Dominio del Tema Estructura y Organización Uso de Materiales Manejo del Tiempo 	Técnica: Evaluación cualitativa y formativa Instrumento: Retroalimentación escrita	20%
Porcentaje total:			100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar esta experiencia educativa, el estudiante debe cumplir con al menos el 60% en cada una de las evidencias de desempeño y mantener un mínimo del 80% de asistencia.

24. Perfil académico del docente

- **Formación académica**, Licenciado en Educación física, deporte y recreación o áreas a fin, con estudios de posgrado en el campo del ejercicio físico y entrenamiento deportivo.
- **Experiencia docente** en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 5 años.
- **Experiencia** profesional vinculada a la EE.

25. Fuentes de información

- Aagaard, J. (2024). Understanding chess middlegames: A guide to mastering the complexities. New In Chess.
- Carlsen, M., & Mulyar, M. (2021). My great predecessors: Volume 4. Everyman Chess.
- Fernández, R. (2020). Tácticas y estrategias avanzadas en ajedrez (2da ed.). Editorial ChessMaster.
- García, A. (2022). Estrategias emergentes en el ajedrez moderno. Revista Internacional de Ajedrez, 45(2), 150-165.
- García, L. (2023). Ajedrez y ciencia: Pasiones mezcladas. Editorial Debate.
- Kasparov, G. (2022). Deep Thinking: Where machine intelligence ends and human creativity begins. PublicAffairs.
- Martínez, C. (2021). Ajedrez y aprendizaje: Nuevas metodologías. Ediciones Educativas.
- López, M. (2023). Innovaciones tecnológicas en el ajedrez. Journal de Ajedrez Contemporáneo, 58(4), 202-210.
- Pérez, J. (2023). El ajedrez en la era digital (3ra ed.). Editorial Mundi.

- Silver, D., Hubert, T., & Schrittwieser, J. (2023). A general reinforcement learning algorithm that masters chess, shogi, and Go through self-play. *Science*, 362(6419), 1140-1144.
- Yermolinsky, G. (2022). The evolving theory of chess endgames. *Chess Life*, 77(1), 20-24.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
2021	05/09/2024	Órgano Equivalente a Consejo Técnico de la Dirección de Actividades Deportivas

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

MAFYD. Oscar José Campos Segura