



*"Por una profesionalización académica en la cultura física y en el deporte"*

# PRACTICARIO

Licenciatura en Ciencias  
Aplicadas al Deporte

UNIDAD DE  
APRENDIZAJE:

**AJEDREZ Y COGNICIÓN**



## FORMATO DE PRACTICARIO FCD

SEMESTRE	NON <input checked="" type="checkbox"/> PAR <input type="checkbox"/> AÑO: 2022	GRUPO	A y B
FECHA DE ELABORACIÓN	10/08/2022	FECHA DE ACTUALIZACIÓN	-
NOMBRE DEL DOCENTE	Mtro. Isidoro Astudillo Sandoval		

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Ajedrez y Cognición		
Ciclo de formación	Eje de formación	Área de conocimiento	Semestre
Profesional	Teórico Técnico	Entrenamiento deportivo y rendimiento	Quinto
Clave	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales
AJC42CP020105	2	1	3
Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Modalidad
5	Obligatoria	Curso	Escolarizada

Propósito de la Unidad de Aprendizaje	Planifica y desarrolla el proceso de entrenamiento en sus distintos niveles de iniciación, recreación, rendimiento y alto rendimiento al término de la unidad de aprendizaje, mediante el conocimiento, aplicación, desarrollo y control del proceso de entrenamiento en sus distintas etapas, para que sean capaces de tomar decisiones, identificar, planear y resolver problemas con una actitud positiva y compromiso con la calidad.
---------------------------------------	---

Práctica Número:	1	Horas de duración	2
Bloque	La táctica	Tema (s)	Piezas clavadas
Nombre de la Práctica	Resolución de Problemas del tema táctico de la pieza clavada		
Conocimientos previos	Reglas del ajedrez, movimiento de las piezas		
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar distintas posiciones tácticas de ajedrez, para resolver situaciones de pieza clavada de forma individual, por medio de un formulario de Google, desarrollando sus capacidades de plantear, identificar y resolver problemas.		
Competencia (S) Vinculadas a la Práctica			
Competencias Genéricas		Competencias Específicas	
CG5 Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. CG16 Capacidad de identificar, plantear y resolver problemas.		CE 3 Planifica, desarrolla y controla el proceso de entrenamiento en sus distintos niveles de iniciación, recreación, rendimiento y alto rendimiento en su práctica atendiendo a los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a través de los diferentes campos de la actividad física y el deporte, con el objetivo de desarrollar efectivamente las diferentes capacidades físicas que se requieran.	
Recursos			
De la Institución/Docente:		Del Estudiante:	
Proyector Computadora Internet		Tablero de ajedrez con piezas Dispositivo electrónico internet	
Descripción de las Actividades de Enseñanza-Aprendizaje.			
Para el Docente.		Para el Estudiante.	
<b>Inicio:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El docente genera una lluvia de ideas para repasar los conocimientos previos necesarios.</li> <li>El docente explica la importancia de la táctica en el ajedrez.</li> </ol> <b>Desarrollo:</b>		<b>Inicio:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa en la lluvia de ideas mostrando los conocimientos previos adquiridos.</li> <li>El estudiante reconoce la importancia de la táctica</li> </ol> <b>Desarrollo:</b>	

"Por una Profesionalización Académica en la Cultura Física y en el Deporte"

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente explica lo que significa la pieza clavada y sus implicaciones en la ganancia de material.</li> <li>2. El docente muestra ejemplos de pieza clavada.</li> <li>3. El docente asesora al estudiante en la técnica utiliza para resolver el problema.</li> <li>4. El docente indica el proceso para contestar el formulario de Google.</li> </ol> <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente pregunta por las complicaciones encontradas por los estudiantes y comenta sobre las principales fallas en las técnicas, observadas entre los estudiantes y brinda retroalimentación y consejos.</li> <li>2. El docente revisa que las respuestas en los formularios y procede a retroalimentar al alumno.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El estudiante prepara su material (tablero y piezas).</li> <li>2. El estudiante reproduce los ejemplos de las posiciones mostrada por el docente en su tablero individual.</li> <li>3. El estudiante utiliza el cálculo mental para tratar de encontrar la solución del problema.</li> <li>4. El estudiante procede a resolver el formulario de Google</li> </ol> <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El estudiante comenta las dificultades encontradas y anota las recomendaciones de la técnica.</li> <li>2. El estudiante entrega el formulario con los datos llenos, para que el docente revise las respuestas y les entregue su retroalimentación</li> </ol>
Instrumentos de Evaluación	
Durante la Práctica.	Evidencia/Producto.
Lista de cotejo	Formulario completado en Google

Bibliografía Básica recomendada

Erwich F. (2019). 1001 Chess Exercises for Club Players. New In Chess

Bibliografía complementaria recomendada

Hertan C. (2019). Forcing Chess Moves. New in Chess

Elaboró	Mtro. Isidoro Astudillo Sandoval	Fecha:	09 de agosto de 2022
Revisó (validó):	Secretaría de Docencia	Fecha:	10 de agosto de 2022

**Anexos:**

	si	no
1.- Utiliza la notación descriptiva para escribir la solución		
2.- Muestra conocimiento en el uso del formulario		
3.- Muestra cálculo de distintas variantes		
4.- Demuestra habilidad en la resolución de problemas		
5.- Entrega la actividad en tiempo y forma		

Práctica Número:	2	Horas de duración	2
Bloque	Jaque mate	Tema (s)	Jaque mate con 2 torres
Nombre de la Práctica	Encontrar el jaque mate con 2 torres en cada posición presentada		
Conocimientos previos	Reglas del ajedrez, movimiento de las piezas, jaques mates básicos		
Objetivo de aprendizaje	Proponer el jaque mate en distintas posiciones de ajedrez utilizando las 2 torres de forma individual por medio de variables asignadas en un formulario de Google y desarrollo en un tablero a través de sus capacidades de plantear, identificar y resolver problemas.		
<b>Competencia (S) Vinculadas a la Práctica</b>			
<b>Competencias Genéricas</b>		<b>Competencias Específicas</b>	
CG5 Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. CG16 Capacidad de identificar, plantear y resolver problemas.		CE 3 Planifica, desarrolla y controla el proceso de entrenamiento en sus distintos niveles de iniciación, recreación, rendimiento y alto rendimiento en su práctica atendiendo a los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a través de los diferentes campos de la actividad física y el deporte, con el objetivo de desarrollar efectivamente las diferentes capacidades físicas que se requieran.	
<b>Recursos</b>			
De la Institución/Docente:		Del Estudiante:	
Proyector Computadora Internet		Tablero de ajedrez con piezas Dispositivo electrónico Internet	
<b>Descripción de las Actividades de Enseñanza-Aprendizaje.</b>			
Para el Docente.		Para el Estudiante.	
<b>Inicio:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El docente genera una lluvia de ideas para repasar los conocimientos previos necesarios.</li> <li>El docente explica los distintos patrones de jaque mate que existen</li> </ol> <b>Desarrollo:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El docente explica el jaque mate con 2 torres y sus implicaciones en la ganancia de material.</li> </ol>		<b>Inicio:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa en la lluvia de ideas mostrando los conocimientos previos adquiridos.</li> <li>El estudiante reconoce la importancia de reconocimiento de patrones en el ajedrez.</li> </ol> <b>Desarrollo:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El estudiante prepara su material (tablero y piezas).</li> </ol>	

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. El docente muestra ejemplos del jaque mate con 2 torres.</li> <li>3. El docente asesora al estudiante en la técnica utiliza para resolver el problema.</li> <li>4. El docente indica el proceso para contestar el formulario de Google.</li> </ol> <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente pregunta por las complicaciones encontradas por los estudiantes y comenta sobre las principales fallas en las técnicas, observadas entre los estudiantes y brinda retroalimentación y consejos.</li> <li>2. El docente revisa que las respuestas en los formularios y procede a retroalimentar al alumno.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. El estudiante reproduce los ejemplos de las posiciones mostrada por el docente en su tablero individual.</li> <li>3. El estudiante utiliza el cálculo mental para tratar de encontrar la solución del problema.</li> <li>4. El estudiante procede a resolver el formulario de Google</li> </ol> <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El estudiante comenta las dificultades encontradas y anota las recomendaciones de la técnica.</li> <li>2. El estudiante entrega el formulario con los datos llenos, para que el docente revise las respuestas y les entregue su retroalimentación</li> </ol>
Instrumentos de Evaluación	
Durante la Práctica.	Evidencia/Producto.
Lista de cotejo	Formulario completado en Google

Bibliografía Básica recomendada

Renaud G. & Khan V. (2017). The Art of Checkmate. Dover Publications, INC, New York.

Bibliografía complementaria recomendada

Benjamin J. (2018). Better Thinking Better Chess How a Grandmasters finds his moves. Netherlands: New in Chess

Elaboró	Mtro. Isidoro Astudillo Sandoval	Fecha:	09 de agosto de 2022
Revisó (validó):	Secretaría de Docencia	Fecha:	10 de agosto de 2022

**Anexos:**

	si	no
1.- Utiliza la notación descriptiva para escribir la solución		
2.- Muestra conocimiento en el uso del formulario		
3.- Muestra cálculo de distintas variantes		
4.- Demuestra habilidad en la resolución de problemas		
5.- Entrega la actividad en tiempo y forma		