2

AJEDREZ

PROGRAMA DE ESTUDIOS - PRINCIPIANTES

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

2014

COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE HIDALGO

COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE HIDALGO

DIRECCIÓN ACADÉMICA

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

# PROGRAMA DE ESTUDIO DE AJEDREZ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Clave | 4507 |  | Campo | Actividades físicas, deportivas y recreativas |
| Nivel | Principiantes |  | Componente de formación | Actividades Paraescolares |
| Tiempo asignado | 48 horas |  |  |  |

En este programa encontrará las competencias genéricas a desarrollar en la paraescolar de Ajedrez integradas en bloques de COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE HIDALGO

DIRECCIÓN ACADÉMICA

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

# PROGRAMA DE ESTUDIO DE AJEDREZ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Clave | 4507 |  | Campo | Actividades físicas, deportivas y recreativas |
| Nivel | Principiantes |  | Componente de formación | Actividades Paraescolares |
| Tiempo asignado | 48 horas |  |  |  |

En este programa encontrará las competencias genéricas a desarrollar en la paraescolar de Ajedrez integradas en bloques de aprendizaje.

Contenido

[FUNDAMENTACIÓN 2](#_Toc318256593)

[UBICACIÓN DE LA PARAESCOLAR Y SU RELACIÓN CON LAS ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIOS 6](#_Toc318256594)

[DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES 6](#_Toc318256595)

[COMPETENCIAS GENÉRICAS 7](#_Toc318256596)

BLOQUE I Practicas los fundamentos del ajedrez……………………………………………………………………………………………………………9

BLOQUE II Comprendes y ejercitas la finalidad del juego de ajedrez .………………………………………………………………………………11

BLOQUE III Realizas la anotación de una partida de ajedrez…...………………………………………………………………………………………13

[CREDITOS 15](#_Toc318256597)

DIRECTORIO………………………………………………………………………………………………………………………………………………………...16

# FUNDAMENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 el Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo, incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyos propósitos fundamentales son el reconocimiento universal de todas las modalidades y subsistemas del bachillerato, la pertinencia y relevancia de los planes de estudio y el tránsito entre subsistemas y escuelas. En términos generales, la Educación Media Superior tiene como misión formar personas cuyos conocimientos y habilidades les permitan desarrollarse de manera satisfactoria, ya sea en sus estudios superiores o en el trabajo y, de manera más general, en la vida.

Para lograr los propósitos anteriores, se establecieron cuatro ejes principales, los cuales son la construcción de un Marco Curricular Común con base en competencias, la definición de las características de las distintas opciones de operación de la EMS, en el marco de las modalidades que contempla la Ley; los mecanismos de gestión de la Reforma, necesarios para fortalecer el desempeño académico de los alumnos y para mejorar la calidad de las instituciones; y por último, la forma en la que se reconocerán los estudios realizados en el marco de este Sistema.

El primero de los ejes permite otorgar a la comunidad estudiantil de la Educación Media Superior, identidad, dándole la oportunidad de contar con un perfil de egresado común, además de reorientar su desarrollo a través de competencias genéricas, disciplinares y profesionales, lo cual permitirá a los estudiantes desempeñarse adecuadamente en el presente siglo.

Para lograr el perfil de egreso de los estudiantes, se debe promover su desarrollo personal y comunitario, para que se desenvuelvan de manera eficiente al incorporarse al nivel de educación superior, al ámbito productivo y en la vida social en general. Por ello, es importante brindar una educación integral amplia y diversa, que trascienda la tradicional transmisión de conocimientos, dónde la comunidad escolar sea activa y responsable de su propio proceso de aprendizaje, integrando un conjunto de rasgos como: la capacidad de análisis, creatividad, autonomía, auto-reflexión, comunicación, espíritu crítico, responsabilidad, cooperación, tolerancia, solidaridad, interés por estar informados, entre otros.

Los rasgos mencionados conforman el Perfil de Egreso del estudiante del Nivel Medio Superior integrado por once competencias genéricas y sus atributos correspondientes. En estos rasgos y competencias genéricas se establecen las bases para que las y los jóvenes se desarrollen de manera individual, social, académica y laboralmente durante su vida activa y sigan generando nuevos aprendizajes a lo largo de su vida.

En este sentido, las actividades paraescolares, como parte del currículo que se opera en Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo, encuentran su fundamento y justificación en lo anteriormente expuesto.

Como parte de la información anteriormente mencionada, a continuación se presenta el programa de estudios de Ajedrez que pertenece a las actividades paraescolares consideradas en el mapa curricular adoptado por el Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo, las cuales tienen como finalidad contribuir a consolidar una verdadera educación integral aportando elementos fundamentales para el desarrollo de las competencias mediante el ejercicio y la expresión de la cultura en sus diversos ámbitos.

La paraescolar de Ajedrez se ubica dentro de las actividades Físicas, deportivas y recreativas, consideradas por la Dirección General de Bachillerato, cuyo objetivo es involucrar en los estudiantes distintas estrategias para vivenciar conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y valores, desarrollando y movilizando las capacidades físicas del alumnado generando una mejora en su calidad de vida, adopción de hábitos y relaciones sanas, con su cuerpo, su entorno ciudadano y humano.

Desde el punto de vista curricular, cada asignatura de un plan de estudios mantiene una relación vertical y horizontal con el resto, el enfoque por competencias reitera la importancia de establecer este tipo de relaciones al promover el trabajo disciplinario, en similitud a la forma como se presentan los hechos reales en la vida cotidiana. Ajedrez, permite el trabajo interdisciplinario con las paraescolares de Fútbol, Voleibol, Atletismo, Tae Kwon Do, Judo, Karate; así como con las asignaturas de Ética y Valores I, Ética y Valores II, Informática I, Informática II, ingles, historia universal y el Campo de formación de las matemáticas.

ROL DOCENTE:

En la actualidad, ya no es suficiente que los docentes de paraescolares centren su acción pedagógica en la repetición mecánica de ejercicios y rutinas, es indispensable que apoyen de manera integral la formación de los estudiantes, educándolos para la vida. Por ello, las intervenciones educativas requeridas para esta labor formativa se sustentan en un rol docente preocupado por la introducción de nuevos hábitos deportivos, dando mayor importancia a los aspectos recreativos de relación, cooperación y comunicación, entre alumnos, alumnas, profesorado y comunidad educativa, que a los aspectos relacionados con la competición. El docente de la paraescolar de Ajedrez debe despertar el interés hacia la práctica de actividades físicas y deportivas, atendiendo al Programa Nacional de Cultura Física y Deportes, a partir del reconocimiento de las propias capacidades y posibilidades motrices del alumnado, los fundamentos deportivos, su práctica y su enseñanza con base en unidades didácticas que fomenten la relación, la integración, el respeto, así como la cooperación y la solidaridad, en especial de aquéllas que se realizan colectivamente (juegos y deportes). Tomar en cuenta el punto de vista, la opinión y circunstancias sociales y culturales específicas de mujeres y hombres para el fomento y la participación solidaria propias de la integración grupal y social, el conocimiento de los conceptos de recreación y su importancia, en nuestro caso, en el diseño de estrategias y procesos educativos orientados a la modificación de hábitos y prácticas en la optimización del tiempo dentro y fuera del ámbito escolar para dar concreción a la Reforma Integral de la Educación Media Superior en un marco de equidad e igualdad de oportunidades. Las actividades desarrolladas deberán ser emprendidas a partir de una propuesta de carácter educativo e incluyente, en la que se otorgue la atención requerida a cada integrante del alumnado, en atención a los principios de la diversidad citados antes, sin privilegiar la atención a los estudiantes que más habilidades demuestran.

Establecer el deporte como una opción más educativa, en la que la labor del profesorado contribuya tangiblemente al desarrollo de competencias, un sentido de pertenencia a un grupo social en el que los bachilleres aprendan a trabajar en equipo; un deporte a través del cual, obtengan una sólida formación en valores, permitiéndoles avanzar en lo individual como seres humanos, y en lo colectivo como sociedad y como país.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| UBICACIÓN DE LA PARAESCOLAR Y SU RELACIÓN CON LAS ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIOS | | | | | |
| Primer  semestre | Segundo  semestre | Tercer  semestre | Cuarto  semestre | Quinto  semestre | Sexto  semestre |
| Ética y Valores I | Ética y Valores II |  |  |  |  |
| Matemáticas I | Matemáticas II | Matemáticas III | Matemáticas IV |  |  |
| Informática I | Informática II |  |  |  |  |
| Lengua adicional al español I | Lengua adicional al español II | Lengua adicional al español III | Lengua adicional al español IV | Lengua adicional al español V | Lengua adicional al español VI |
|  |  |  |  | Historia Universal Contemporánea |  |
| **Actividad paraescolar de Ajedrez** | | | | | |
| Actividad paraescolar de Basquetbol, Voleibol , Futbol, Atletismo, Tae Kwon Do, Karate y Judo | | | | | |
| Actividades paraescolares artísticas y culturales | | | | | |

# DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES

Bloque I Practicas los fundamentos del ajedrez

Bloque II Comprendes y ejercitas la finalidad del juego de ajedrez

Bloque III Realizas la anotación de una partida de ajedrez

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

Las competencias genéricas son aquellas que todos los bachilleres deben estar en la capacidad de desempeñar, y les permitirán a los estudiantes comprender su entorno (local, regional, nacional o internacional) e influir en él, contar con herramientas básicas para continuar aprendiendo a lo largo de la vida, y practicar una convivencia adecuada en sus ámbitos social, profesional, familiar, etc., por lo anterior estas competencias construyen el Perfil del Egresado del Sistema Nacional de Bachillerato. A continuación se enlistan las competencias genéricas:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

3. Elige y practica estilos de vida saludables.

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.

7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.

10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIAS GENÉRICAS** | **BLOQUES DE APRENDIZAJE** | | |
| **I** | **II** | **III** |
| 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. | X | X | X |
| 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. | X | X | X |
| 3. Elige y practica estilos de vida saludables. | X | X | X |
| 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. |  |  | X |
| 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. | X | X | X |
| 6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. |  |  |  |
| 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. | X | X | X |
| 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. | X | X | X |
| 9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo. |  |  |  |
| 10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales. | X | X | X |
| 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bloque** | **Nombre del Bloque** | | | **Tiempo asignado** |
| I | Practicas los fundamentos del ajedrez | | | 16 horas |
| **Desempeños del estudiante al concluir el bloque** | | | | |
| * Comprende el origen del ajedrez a través de su evolución para iniciarse en la disciplina * Reconoce las partes del tablero * Ejecuta movimiento de piezas de acuerdo a sus reglas especificas | | | | |
| **Objetos de aprendizaje** | | **Competencias a desarrollar** | | |
| Origen y leyendas del ajedrez  Conocimiento del tablero   * Colocación del tablero * Cuadrados imaginarios, columnas, filas, diagonales.   Colocación de trebejos.   * Posición inicial * Movimiento y valor de piezas | | 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.  2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.  3. Elige y practica estilos de vida saludables.  5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.  7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.  8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.  10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.  Sitúa hechos históricos que han dado origen al ajedrez actual  Ejecuta una partida de ajedrez respetando las reglas básicas del juego | | |
| **Actividades de Enseñanza** | | **Actividades de Aprendizaje** | **Instrumentos de Evaluación** | |
| **I**ndagar los conocimientos y habilidades previas del alumnado con respecto a los objetos de aprendizaje considerados en el bloque.  Mostrar presentación del origen y evolución del ajedrez  Explicar la colocación y partes del tablero  Mencionar las piezas del juego y los movimientos de cada una de ellas | | Participar en una lluvia de ideas.  Elaborar un mapa conceptual sobre los aspectos mas importantes del origen del ajedrez  Elabora un diagrama del tablero identificando las partes del mismo  Formar parejas o equipos para practicar los movimientos de las piezas | Guía de observación: participación del alumno  Lista de cotejo para mapa conceptual  Lista de cotejo para diagrama del tablero  Guía de observación para la práctica de movimientos de piezas | |
| **Fuentes de Consulta** | | | | |
| Básica   * Kidder, Harvey. (1989). Ajedrez infantil. Selector. * (2004). Ajedrez súper fácil. Selector. * Sisniega, Marcel. (2002). Curso completo de ajedrez. Aguilar * Russek, Guil. (2006). Ajedrez práctico. Selector.   Electrónica   * http://www.educar.org/educacionfisicaydeportiva/historia/ajedrez.asp * http://enciclopedia.us.es/index.php/Historia\_del\_ajedrez * http://www.salonhogar.net/el\_porque\_de\_las\_cosas/historia\_del\_ajedrez.htm * http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php * http://www.aprenderajugarajedrez.com/ * www.jaquemate.org/diccionario/vademecum.aspx * http://www.superajedrez.com/escuela/principiantes/index.php * http://www.doshermanas.net/curso\_ajedrez.htm | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bloque** | **Nombre del Bloque** | | | **Tiempo asignado** |
| II | Comprendes y ejercitas la finalidad del juego de ajedrez | | | 16 horas |
| **Desempeños del estudiante al concluir el bloque** | | | | |
| * Comprende las reglas básicas de competencia para iniciar una partida de ajedrez * Reconoce una partida como ganada, empatada o perdida. * Ejecuta movimientos especiales en una partida para ganar ventaja o defenderse adecuadamente | | | | |
| **Objetos de aprendizaje** | | **Competencias a desarrollar** | | |
| El jaque y jaque mate   * Definición de Jaque * Jaque mate * Rey ahogado * Mates básicos: del pastor, del loco, de Legal, Philidor.   Tablas   * Tablas por material insuficiente * Tablas por rey ahogado * Tablas por repetición de posición * Tablas por mutuo acuerdo * Tablas por 50 movimientos   Movimientos especiales   * Enroque largo y corto * Promoción * Captura al paso   Reglas básicas de la competencia | | 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.  2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.  3. Elige y practica estilos de vida saludables.  5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.  7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.  8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.  10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.  Ejecuta una partida de ajedrez respetando las reglas básicas del juego  Ejecuta una partida de ajedrez respetando las reglas básicas de competencia | | |
| **Actividades de Enseñanza** | | **Actividades de Aprendizaje** | **Instrumentos de Evaluación** | |
| Ejemplificar con diagramas o sobre tableros cuando se gana o se pierde la partida en el juego o cuando se puede presentar el empate  Mostrar con diagramas o sobre tablero las partidas más breves (mate del pastor, del loco, del legal) para comprender la finalidad del juego.  Explicar los movimientos especiales que se pueden realizar dentro de una parida de ajedrez  Dar a conocer los reglas básicas de juego para una competencia | | Elaborar diagramas o posiciones sobre tableros para comprender cuando se da el jaque y jaque mate, así como cuando puede ocurrir tablas dentro de la partida.  Practicar sobre tablero partidas para saber atacar o defenderse dentro d una partida  Formar parejas o equipos para jugar y para practicar el enroque corto y largo, coronación y captura del peón al paso.  Elaborar un reglamento en la que se destaquen los principios básicos del juego dentro de una competencia | Lista de cotejo para creación de diagramas o posiciones sobre tableros  Guía de observación para la practica de partidas  Guía de observación para la realización de los movimientos especiales.  Lista de cotejo para reglamento del juego | |
| **Fuentes de Consulta** | | | | |
| Básica   * Kidder, Harvey. (1989). Ajedrez infantil. Selector. * (2004). Ajedrez súper fácil. Selector. * Sisniega, Marcel. (2002). Curso completo de ajedrez. Aguilar * Russek, Guil. (2006). Ajedrez práctico. Selector.   Electrónica   * http://www.educar.org/educacionfisicaydeportiva/historia/ajedrez.asp * http://enciclopedia.us.es/index.php/Historia\_del\_ajedrez * http://www.salonhogar.net/el\_porque\_de\_las\_cosas/historia\_del\_ajedrez.htm * http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php * http://www.aprenderajugarajedrez.com/ * www.jaquemate.org/diccionario/vademecum.aspx * http://www.superajedrez.com/escuela/principiantes/index.php * http://www.doshermanas.net/curso\_ajedrez.htm | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bloque** | **Nombre del Bloque** | | | **Tiempo asignado** |
| III | Realizas la anotación de una partida de ajedrez | | | 16 horas |
| **Desempeños del estudiante al concluir el bloque** | | | | |
| * Representa en forma escrita los movimientos de las piezas * Reproduce en un tablero una partida en sistema algebraico y/o descriptivo | | | | |
| **Objetos de aprendizaje** | | **Competencias a desarrollar** | | |
| * Simbología básica común * Sistema algebraico * Sistema descriptivo | | 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.  2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.  3. Elige y practica estilos de vida saludables.  4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.  5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.  7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.  8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.  10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.  Ejecuta una partida de ajedrez respetando las reglas básicas del juego  Ejecuta una partida de ajedrez respetando las reglas básicas de competencia  Interpreta diagramas con símbolos ajedrecísticos | | |
| **Actividades de Enseñanza** | | **Actividades de Aprendizaje** | **Instrumentos de Evaluación** | |
| Mostrar los símbolos básicos comunes que se emplean en los sistemas de notación de una partida  Ejemplificar la forma de escribir las jugadas de una partida con el sistema algebraico  Ejemplificar la forma de escribir las jugadas de una partida con el sistema descriptivo  Dictar algunas partidas celebres en sistema algebraico y descriptivo para reproducir los movimientos en un tablero de ajedrez | | Participar en lluvia de ideas  Realizar en parejas partidas y registrar individualmente en una hoja los movimientos de ambos jugadores con el sistema algebraico  Realizar en parejas partidas y registrar individualmente en una hoja los movimientos de ambos jugadores con el sistema descriptivo  Anotar una partida dictada por el docente y en parejas reproducir los movimientos de la partida en un tablero. Mencionar a que sistema de anotación se refiere la partida. | Guía de observación de participación del alumno  Lista de cotejo para notación de una partida por sistema algebraico  Lista de cotejo para notación de una partida por sistema descriptivo  Rubrica para anotación de una partida y reproducción de la misma en un tablero de ajedrez | |
| **Fuentes de Consulta** | | | | |
| Básica   * Kidder, Harvey. (1989). Ajedrez infantil. Selector. * (2004). Ajedrez súper fácil. Selector. * Sisniega, Marcel. (2002). Curso completo de ajedrez. Aguilar * Russek, Guil. (2006). Ajedrez práctico. Selector.   Electrónica   * http://www.educar.org/educacionfisicaydeportiva/historia/ajedrez.asp * http://enciclopedia.us.es/index.php/Historia\_del\_ajedrez * http://www.salonhogar.net/el\_porque\_de\_las\_cosas/historia\_del\_ajedrez.htm * http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php * http://www.aprenderajugarajedrez.com/ * www.jaquemate.org/diccionario/vademecum.aspx * http://www.superajedrez.com/escuela/principiantes/index.php * http://www.doshermanas.net/curso\_ajedrez.htm | | | | |

# CRÉDITOS

En la actualización de este programa de estudio participaron:

Coordinación: Departamento de Servicios Educativos de la Dirección Académica de COBAEH.

Elaboradores disciplinarios: (Docentes)

José Fabián Nava Hernández

Juan Arturo Martínez Rubio (Plantel Tlanchinol)

Emiliano Acosta Reséndiz (Plantel Zimapán)

Revisión y apoyo:

**Mtro. Luis Edmundo Aguilar Aranda**

Director del Plantel Cuautepec

**L.D.G. Elizabeth Olvera Guerrero**

Técnico del Depto. Servicios Educativos de la Dirección General

**Lic. Pedro José Zepeda Martínez**

Director de Coordinación Académica de la DGB



**Lic. Alberto Islas Lara**

Director General de Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo.

**Psic. Gerardo Martín Barba**

Director Académico

**Ing. Marco Antonio Ramírez Valtierra**

Director de Planeación

**Ing. Marco Antonio Sánchez Altamirano**

Director de Servicios Administrativos

**Lic. Ma. de Lourdes Pérez Castro**

Jefa de Departamento de Servicios Educativos