INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

ENIDENCIAS INFORME No. 01 de 2023 CONTRATO No. 503 de 2023						
Nombre del Contratista	ESTEFANI FLOREZ MORA					
Identificación del Contratista (C.C. / NIT)	1233894715					
Número del Contrato	**503 de 2023**	**Pago Número**	01	**De**	**08**	
Período Informado	**03/04/2023 a 30/04/2023**	**No. De Registro Presupuestal**	2023000977			

Objeto del Contrato: Objeto del Contrato: PRESTACIÓN SERVICIOS DE APOYO A LA GESTIÓN COMO FORMADOR DEPORTIVO Y RECREATIVO PARA EL DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA EN EL MARCO DEL PLAN DE DESARROLLO "CUNDINAMARCA REGIÓN QUE PROGRESA", EN CUMPLIMIENTO DE LAS METAS A CARGO DE INDEPORTES – CUNDINAMARCA.

Obligaciones específicas	Actividades realizadas
1. Efectuar la organización, planeación, dirección y realización de las actividades que se requieran para la consecución de mínimo 2 grupos de formación en el deporte, en los niveles de Iniciación y Fundamentación, en el municipio asignado por el supervisor. El contratista será la persona responsable de adelantar y gestar los procesos de convocatoria e inscripción en los mencionados niveles, a través de los medios necesarios, involucrando a las Juntas de Acción Comunal, Instituciones Educativas, Resguardos Indígenas, personas con discapacidad, población diversa y demás comunidades que se puedan beneficiar con el programa.	VER ANEXO 1. Evidencia fotográfica y pantallazo de las actividades realizadas
2. Realizar la inscripción, y registro de asistencia de los beneficiarios que participan en la escuela de formación, por cada una de las sesiones máximo (24h) después de ejecutadas las mismas en la plataforma Hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad	VER ANEXO 2. Pantallazo de toma de asistencia y entrega de formatos escuela de formación.
3. Presentar ante el supervisor del contrato mediante la plataforma Hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad dentro de los 15 días calendario siguientes a la suscripción del acta de inicio, el Plan Pedagógico y Malla Pedagógica de todos los niveles de formación, en el formato indicado por parte de la Subgerencia Técnica, especificando horarios, sitios de práctica, y la demás información aplicable	VER ANEXO 3. Pantallazo de malla curricular y plan pedagógico.
4. Desarrollar todas las actividades planteadas en el plan pedagógico y en la malla pedagógica, dejando las evidencias respectivas que den cuenta de los beneficiarios impactados con ellas en la plataforma Hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad.	VER ANEXO 4. Fotografías de los encuentros presenciales con los deportistas.
5. Para deportes en conjunto, tener una cobertura mínima de 15 personas por grupo o una cobertura global mínima de 45 beneficiados activos, sin importar la distribución dentro de los niveles de formación en los que se encuentren; y, para deportes individuales tener una cobertura mínima de 10 personas por grupo o mínimo una cobertura global de 30 beneficiados activos sin importar la distribución dentro de los niveles de formación en los que se encuentren. De todo lo anterior, deberá tener los soportes respectivos organizados por sesiones, actividades y niveles de formación cargados en la plataforma Hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad.	VER ANEXO 5. Pantallazo de la distribución del grupo poblacional de los participantes de la escuela de formación de ajedrez.

6. Utilizar adecuadamente la imagen y nombres de Indeportes Cundinamarca en todo momento, en cualquiera de sus actividades, resaltando el decoro que las mismas implican, con las evidencias de su adecuada utilización.	VER ANEXO 6. Fotografías y pantallazos del buen uso de la imagen de Indeportes Cundinamarca en redes sociales.
7. Preparar y ejecutar 9 sesiones de formación a la semana 3 por cada grupo de formación, mínimo 36 sesiones al mes con las escuelas de formación del área URBANA a cargo o 6 sesiones de formación a la semana 3 por cada grupo de formación, mínimo 24 sesiones al mes con las escuelas de formación a cargo del área RURAL, cabe resaltar que las sesiones que se desarrollan en área rural, aplican siempre y cuando el formador deba desplazarse a la zona rural a una distancia mayor a 30 minutos La sesión de práctica debe tener una duración de 120 minutos (2 horas) distribuidas con cada grupo de formación con una fase inicial, central y final, las sesiones de práctica no son acumulables en el mismo día (máximo una sesión diaria por grupo de formación. Las sesiones deben programarse en días intercalados y no se pueden modificar los horarios.	VER ANEXO 7. Pantallazos de los planes clase 2 (36 sesiones) mes de MAYO.
8. Consolidar y mantener actualizada la información pertinente a través de la plataforma Hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad.	VER ANEXO 8 Pantallazo de la plataforma Drive 2023
9. Presentar la planeación de las sesiones mensuales de clase antes del inicio de cada mes, al respectivo supervisor y plataforma hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad, describiendo los objetivos, aspectos físicos, técnicos y evaluativos a tener en cuenta, así como los métodos empleados en ellas.	VER ANEXO 9. Pantallazo planeación mensual mes de Mayo.
10. Presentar ante el Supervisor las evaluaciones técnicas, físicas y teóricas que le realice a los grupos de alumnos a su cargo, de acuerdo con los manuales y formatos que le sean entregados, las cuales deberán estar establecidas en el cronograma general. Los resultados obtenidos deberán ser entregados junto con el informe del respectivo periodo y un consolidado en el informe final.	VER ANEXO 10. Estuve atento a las indicaciones de Indeportes Cundinamarca y demás entes institucionales. Calendario
11. El contratista deberá entregar una certificación por parte del organismo deportivo municipal en donde conste la realización de actividades mensuales relacionadas con las obligaciones contractuales en el municipio asignado.	VER ANEXO 11. Certificación municipio de Granada mes de Abril.
12. Planear, organizar, dirigir y controlar el desarrollo de los festivales deportivos que se realicen en el Departamento, entregando los respectivos informes que se le sean solicitados por la coordinación del programa.	VER ANEXO 12. Estuve atento a las indicaciones de Indeportes Cundinamarca y demás entes institucionales. Calendario
13. Asistir y/o apoyar las reuniones, capacitaciones o actividades institucionales de la entidad.	VER ANEXO 13. Fotografías y pantallazos de: 12/04/2023 capacitación plan y malla curriculares 17/04/2023 Capacitación formatos usuarios Sumapaz 27/04/2023 Capacitación festivales deportivos
14. Entregar debidamente diligenciado al área de archivo de la Subgerencia Administrativa y Financiera el Formato Único de Inventario Documental (FUID) o su equivalente, cuando se requiera enviar y/o trasladar documentos al archivo del Instituto.	VER ANEXO 14.

15. Consolidar y presentar a través de la plataforma SECOP II; informe de ejecución contractual con sus respectivos soportes y evidencias; de acuerdo con la forma de pago, fechas, condiciones técnicas y/o productos establecidos en las circulares emitidas por Subgerencia Administrativa y Financiera. (Socializar con supervisores).	VER ANEXO 15. Pantallazo plataforma SECOP.
16. Entregar y mantener actualizado la documentación requerida en medio físico la documentación de las inscripción y participación de los beneficiarios al programa deporte formativo	VER ANEXO 16. Realice la actualización de la documentación e informe del mes de abril y entregue los formatos de inscripción a los deportistas de la escuela de formación.

ANEXO 1

Evidencia fotográfica y pantallazo de las actividades realizadas





ANEXO 2

Pantallazo de toma de asistencia y entrega de formatos escuela de formación.

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACIÓN DEPORTIVA Y RECREATIVA
CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO NIVEL iniciacion

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL DEPORTISTA	TELEFONO DE CONTACTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	# SESIONES PROGRAMADAS MES	# SESIONES CUMPLIDAS	# FALLAS MES	% CUMPLIMIENTO MES
1	EVELYN SARAY CASTELLANOS SEPULVEDA	3209254470																					1			1		1		1				4	4	0	100%
2	JUAN JOSE GUTIERREZ RIAÑO	3133244169																					1			1		1		1				4	4	0	100%
3	THAEL NAHIARA PARRA PEÑALOZA	3202051665																					1			1		1		1				4	4	0	100%
4	YURY LIZETH PARRA	3202051665																					1			1		0		1				4	3	1	75%
5	SOPHIE LEON PINEDA	3138515625																					1			1		1		1				4	4	0	100%
6	WILMER FERLEY RAMIREZ RODRIGUEZ	3132551936																					1			1		1		0				4	3	1	75%
7	PEDRO PABLO RAMIREZ RODRIGUEZ	3212822580																					1			1		0		1				4	3	1	75%
8	MARIANA MENDEZ BEJARANO	3103131363																					1			1		1		1				4	4	0	100%
9	OSCAR ANDRES CASTELLANOS	3232874797																					1			1		1		1				4	4	0	100%
10	SHARICK NATALIA FRANCO	3123508709																					1			1		1		1				4	4	0	100%
11	JUAN SEBASTIAN RODRIGUEZ CORTEZ	3214340019																					1			1		0		1				4	3	1	75%
12	JOHAN DAVID PARRA PERALTA	3107507927																					1			0		1		1				4	3	1	75%
13																																		0	0	0	#DIV/0!
14																																		0	0	0	#DIV/0!
15																																		0	0	0	#DIV/0!
16																																		0	0	0	#DIV/0!
17																																		0	0	0	#DIV/0!
18																																		0	0	0	#DIV/0!
19																																		0	0	0	#DIV/0!
20																																		0	0	0	#DIV/0!

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA
CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO NIVEL iniciacion 2

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL DEPORTISTA	TELEFONO DE CONTACTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	# SESIONES PROGRAMADAS MES	# SESIONES CUMPLIDAS	# FALLAS MES	% CUMPLIMIENTO MES
1	NICOLAS URREA SANCHEZ	3103131363																					1			1		1		1				4	4	0	100%
2	MAICOL ALEJANDRO BECERRA RAMIREZ	3184085232																					1			1		1		1				4	4	0	100%
3	CRISTIAN DAVID RAMOS	3125377821																					1			0		1		1				4	3	1	75%
4	JHOAN MANUEL RODRIGUEZ CORTEZ	3115779591																					1			1		0		1				4	3	1	75%
5	JUAN FELIPE VALDEZ LADINO	3118271356																					1			1		1		1				4	4	0	100%
6	EIMAR DIAZ CUBILLOS	3209756667																					1			1		1		0				4	3	1	75%
7	ANDREA YULIETH BETANCOURT	3213969990																					1			0		0		1				4	2	2	50%
8	CAMILO ANDRES MANRIQUE	3108097039																					1			1		1		1				4	4	0	100%
9	JHON ALEX GONZALES	3107507927																					1			1		1		1				4	4	0	100%
10	SAMUEL ORTEGON	3175908918																					1			1		1		1				4	4	0	100%
11																																		0	0	0	#¡DIV/0!
12																																		0	0	0	#¡DIV/0!
13																																		0	0	0	#¡DIV/0!
14																																		0	0	0	#¡DIV/0!
15																																		0	0	0	#¡DIV/0!
16																																		0	0	0	#¡DIV/0!
17																																		0	0	0	#¡DIV/0!
18																																		0	0	0	#¡DIV/0!
19																																		0	0	0	#¡DIV/0!
20																																		0	0	0	#¡DIV/0!

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA
CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO NIVEL FUNDAMENTACION

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL DEPORTISTA	TELEFONO DE CONTACTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	# SESIONES PROGRAMADAS MES	# SESIONES CUMPLIDAS	# FALLAS MES	% CUMPLIMIENTO MES
1	ANDREA ECHEVERRY JIMENEZ	3212433089																					1			1		1		1				4	4	0	100%
2	MARIA PAULA HERNENDEZ	3228392657																					1			1		1		1				4	4	0	100%
3	DUVER YARITH IBAÑEZ	3103040240																					1			1		1		1				4	4	0	100%
4	VAIRO JESUS MARQUINA	3232304741																					1			1		0		1				4	3	1	75%
5	LEIDER YULIAN ROBAYO	3133940904																					1			1		1		1				4	4	0	100%
6	JULIAN EDUARDO GONZALEZ	3228497933																					1			1		1		0				4	3	1	75%
7	MARIAN BOHORQUEZ	3133940904																					1			1		0		1				4	3	1	75%
8	HECTOS ALEXIS GAMBOA	3108502610																					1			1		1		1				4	4	0	100%
9	TANIA MORA ARIAS	3143404582																					1			1		1		1				4	4	0	100%
10																							1			1		1		1				4	4	0	100%
11																																		0	0	0	#¡DIV/0!
12																																		0	0	0	#¡DIV/0!
13																																		0	0	0	#¡DIV/0!
14																																		0	0	0	#¡DIV/0!
15																																		0	0	0	#¡DIV/0!
16																																		0	0	0	#¡DIV/0!
17																																		0	0	0	#¡DIV/0!
18																																		0	0	0	#¡DIV/0!
19																																		0	0	0	#¡DIV/0!
20																																		0	0	0	#¡DIV/0!

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

"INDEPORTES CUNDINAMARCA"
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA
NIVEL INICIACIÒN

DEPORTE	NIVEL DE FORMACION	COMPONENTE FORMATIVO	AREA	No.	CONTENIDO FORMATIVO	TEMAS	DESCRIPCION DEL LOGRO POR CUMPLIR POR EL DEPORTISTA DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCION Y ASIMILACION DURANTE EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD
	INICIACION	MOTRIZ	MOTRICIDAD BASICA	1	CAPACIDADES COORDINATIVAS	COORDINACION	COORDINA MOVIMIENTOS PARCIALES DEL CUERPO ENTRE SI, EN RELACION DEL MOVIMIENTO TOTAL DE LA TECNICA DEL AJEDREZ.
						RITMO	EJECUTA LOS MOVIMIENTOS OBSERVANDO SU MECANICA NATURAL, DIFERENCIANDO LOS SONIDOS, ACENTOS, PAUSAS, COMPASES, ASI COMO LA RELACION TENSION(TRABAJO) Y DISTENSION(DESCANSO).
						EQUILIBRIO	EJECUTA MOVIMIENTOS CONTROLADO LAS DIFERENTES POSTURAS, YA SEA EN EQUILIBRIO ESTATICO, DINAMICO O REEQUILIBRIO.
						FLUIDEZ	LOGRA DETERMINAR MOVIMIENTOS DEL CUERPO EN EL ESPACIO Y EL TIEMPO SEGÚN LA POSICION EN LA QUE SE ENCUENTRE LA PARTIDA.
						LA PRECISION	EJECUTA EL MOVIMIENTO DELIMITANDO EL FIN Y LA META A ALCANZAR, UTILIZANDO CORRECTAMENTE LA PREPARACION PARA LA ACCION, DESARROLLANDO ACCIONES CON SEGURIDAD Y EXACTITUD OBTENIENDO OPTIMOS RESULTADOS
				6	PATRONES BASICOS DE MOVIMIENTO	CAMINAR	LOGRA DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO, EN UN MOVIMIENTO ARMONICO DE LA MARCHA.
						CORRER	LOGRA DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO A UNA MAYOR VELOCIDAD, ES LA MANERA MAS RAPIDA DE DESPLAZAMIENTO.
						SALTAR	LOGRA HACER FLEXION DE TOBILLO, RODILLA Y CADERA PARA LUEGO HACER EXTENSION Y LOGRAR DESPEGAR SU CUERPO DE LA SUPERFICIE DE APOYO A LA MAYOR ALTURA POSIBLE.
		FISICO	CAPACIDADES FISICAS BASICAS	1	RESISTENCIA	AEROBICA	LOGRA REALIZAR ESFUERZO DE LARGA DURACION Y POCA INTENSIDAD.
				2	VELOCIDAD	REACCION	LOGRA RESPONDER A UN ESTIMULO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.
		TECNICO	DESTREZAS	1	DINAMICA DE LAS PIEZAS	PIEZAS DE LARGO ALCANCE	RECONOCE LA DAMA, LA TORRE Y EL ALFIL COMO PIEZAS DE LARGO ALCANCE Y RESUELVE LOS EJERCICIOS PLANTEADOS, DE MANERA ADECUADA.
				2		PIEZAS DE CORTO ALCANCE	RECONOCE AL REY, CABALLO Y PEON COMO PIEZAS DE CORTO ALCANCE Y RESUELVE LOS EJERCICIOS PLANTEADOS, DE MANERA ADECUADA.
		TEORICO		1	HISTORIA DEL DEPORTE	ORIGEN	CONOCE EL ORIGEN DEL AJEDREZ, SUS PRIMERAS FORMAS DE JUEGO, POR MEDIO DE VIDEOS Y TUTORIALES INSTRUCTIVOS.
						HISTORIA	CONOCE LA HISTORIA DEL AJEDREZ, TANTO INTERNACIONAL COMO A NIVEL NACIONAL Y SU NACIMIENTO, POR MEDIO DE MEDIOS AUDIOVISUALES.
						EVOLUCION	CONOCE LA EVOLUCION DEL AJEDREZ, DESDE SU ORIGEN HASTA NUESTROS DIAS, POR MEDIO DE AYUDAS AUDIOVISUALES Y RECREATIVAS.
				2	REGLAMENTACION	MEDIDAS DEL TABLERO	CONOCE LAS MEDIADAS REGLAMENTARIAS DEL CAMPO DE PRACTICA, POR MEDIO DE JUEGOS Y AYUDADES DIDACTICAS.
						NOTACION ALGEBRAICA	IDENTIFICA CADA CORDENADA DEL TABLERO Y LA RECONOCE POR SU NOMBRE.
						REGLAS DE JUEGO	CONOCE LAS REGLAS ESPECIFICAS Y MAS RELEVANTES DEL AJEDREZ POR MEDIO DE FORMAS JUGADAS, Y ACTIVIDADES DE PERCEPCION Y LÓGICA.
				3	SENTIDO DE PERTENENCIA	BUEN USO IMPLEMENTACION DEPORTIVA	CONOCE Y HACE BUEN USO DE LA IMPLEMENTACION DEPORTIVA DISPUESTA POR LOS ENTES ADMINISTRATIVOS O EL INSTRUCTOR.
						BUEN USO DE ESCENARIOS DEPORTIVOS	HACE BUEN USO DE LOS ESCENARIOS DEPORTIVOS, ANTES, DURANTE Y DESPUES DE CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						CULTURA CIUDADANA	HACE BUEN USO DE LA CULTURA CIUDADANA, RELACIONANDOSE Y COMPORTANDOSE DE LA MEJOR MANERA CON LOS DEMAS DEPORTISTAS Y PERSONAS DEL COMUN.
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	DESARROLLO COGNITIVO	1	VALORES	RESPETO	ES RESPETUOSO CON CADA UNO DE SUS COMPAÑEROS, CON EL INSTRUCTUOR Y CON CADA UNA DE LAS PERSONAS VINCULADAS A LA PRACTICA DEPORTIVA.
						LEALTAD	LOGRA SER UNA PERSONA FIEL A LOS PRINCIPIOS MORALES, LOGRA ESTABLECER LASOS DE AMISTAD Y COMPAÑERISMO, ES COMPROMETIDO CON SI MISMO Y SUS SEMEJANTES
						TOLERANCIA	LOGRA REACCIONAR SIEMPRE DE LA MEJRO MANERA A TODAS LAS SITUACIONES QUE SE PUEDAN PRESENTAR, SIN LASTIMA FISICA NI PSICOLOGICAMENTE A NINGUNO DE SUS SEMEJANTES.
						COMPAÑERISMO	LOGRA TENER UNA RELACION AMISTOSA DE COLABORACION Y SOLIDARIDAD ENTRE COMPAÑEROS.
						AMISTAD	LOGRA TENER EMPATIA, CONFIANZA, Y SE PRESTA PARA SER LA PERSONA QUE ESTA DISPUESTA A AYUDAR SIEMPRE.
				2	HABITOS DE VIDA SALUDABLE	ASEO CORPORAL	HACE BUEN USO DE LOS IMPLEMENTOS DE ASEO, SE PRESENTA AL SITIO DE ENTRENAMIENTO CON UNA BUENA IMAGEN Y DE FORMA ASEADA.
						ALIMENTACIÓN	LOGRA LLEVAR UNA ALIMENTACION BALANCEADA, ACORDE A LOS REQUERIMIENTO PARA LA PRACTICA DEPORTIVA, LLEVA SU RESPECITVA HIDRATACION A CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						PRESENTACION PERSONAL	SE PRESENTA SIEMPRE A LA SESION DE ENTRENAMIENTO CON UNA ROPA ADECUADA Y LIMPIA.
						DESCANSO Y SUEÑO	LOGRA HACER LAS HORAS DE DESCANSO ADECUADAS EN CADA SESION DE ENTRENAMIENTO LOGRANDO ASI LA RECUPERACION MUSCULAR INDICADA, EVITANDO LESIONES O COMPLICACIONES FISICAS.
						EJERCICIO FISICO	LOGRA HACER EL EJERCICIO FISICO INDICADO, SIN SOBRE PASAR LOS LIMITES PERMITIDOS POR SU CUERPO, VA ACORDE A SU DESARROLLO CORPORAL, FORTALECIENDO SUS CAPACIDADES FISICAS CON CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
				3	MOTIVACIÓN	ACTITUD POSITIVA	SE PRESENTA SIEMPRE CON LA MEJOR ACTITUD A CADA SESION DE CLASE, SIN IMPORTAR LAS ADVERSIDADES QUE SE PUEDAN PRESENTAR SIEMPRE RESPONDE CON LA MEJOR ACTITUD.
						ESFUERZO Y SUPERACIÓN	LOGRA SUPERAR TODAS LA ADVERSIDADES QUE SE LE PRESENTAN, HACE SU MAYOR ESFUERZO SUPERANDO BARRERAS FISICAS Y COGNITIVAS.
						ESTIMULOS	LOGRA RESPONDER A ESTIMULOS MOTIVACIONALES DADOS POR EL ENTRENADOR.
						OBJETIVOS Y METAS	LOGRA ESTABLECER OBJETIVOS Y METAS CLARAS PARA SER LLEVADAS A CABO DE LA MEJOR MANERA POSIBLE.
						PROCESO DE CRECIMIENTO DEPORTIVO	LOGRA ESTABLECER PROCESOS DE CRECIMIENTO DEPORTIVO, LLEVANDO SU CUERPO Y CONOCIMIENTO A UN CONTINUO AVANCE Y FOTALECIMIENTO.
				4	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	LOGRA ATENDER A ORDENES DEL ENTRENADOR EJECUTANDOLAS DE LA MEJOR MANERA, REACCIONA DE FORMA CONCRETA, LLEVANDO A FELIZ TERMINO EL APRENDIZAJE.
						CONVIVENCIA DEPORTIVA	ESTABLECE UNA BUENA RELACION DEPORTIVA CON SUS COMPAÑEROS Y CON SU ENTRENADOR, PERMITIENDO ESPACIOS ARMONICOS DE APRENDIZAJE.
						DETERMINACION	LOGRA TOMAR DECISIONES ACERTADAS EN CADA JUGADA, SE HACE RESPONSABLE DE SUS ACTOS Y ASUME EL LIDERAZGO.
						TOMA DE DECISIONES	TIENE LA INICIATIVA DE TOMA DE DECISIONES Y ASUME RESPONSABILIDAD POR LAS MISMAS.
						MANEJO DE EMOCIONES	REACCIONA DE FORMA ADECUADA CUANDO SE PRESENTAN ADVERSIDADES EN EL ENTRENAMIENTO O EN UNA SESION DE JUEGO.
		RECREACION	ACTIVIDADES LUDICAS Y RECREATIVAS	1	JUEGOS DE INTEGRACION	PARQUES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						RONDAS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						PREDEPORTIVOS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						TRANSVERSALES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
				2	JUEGOS TRADICIONALES	RANA	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						PARQUES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						YERMIS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						CUADRO	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
				3	ACTIVIDADES ARTISTICAS	REPRESENTACIONES	RECONOCE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES TRANSVERSALES, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS RECREATIVOS DISPUESTOS PARA FORTALECER LA FORMACION PSICOSOCIAL.
						TEATRO DE SOMBRAS	RECONOCE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES TRANSVERSALES, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS RECREATIVOS DISPUESTOS PARA FORTALECER LA FORMACION PSICOSOCIAL.
						BAILES	RECONOCE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES TRANSVERSALES, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS RECREATIVOS DISPUESTOS PARA FORTALECER LA FORMACION PSICOSOCIAL.
						CANTOS Y REPRESENTACIONES ARTISTICAS	RECONOCE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES TRANSVERSALES, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS RECREATIVOS DISPUESTOS PARA FORTALECER LA FORMACION PSICOSOCIAL.
				4	CIRCUITOS RECREATIVOS	CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS	LOGRA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
						CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES	LOGRA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
				5	FESTIVALES RECREATIVOS	ENCUENTROS DEPORTIVOS	PARTICPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						FESTIVALES CON OTRAS ESCUELAS	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						CELEBRACIONES TRADICIONALES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE TODAS LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS PROPUESTAS POR LOS ENTES ADMINISTRATIVOS, EN LAS CELEBRACIONES TRADICIONALES.

FECHA DE ENTREGA	27/04/2023
NOMBRES Y APELLIDOS DEL	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	GRANADA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

"INDEPORTES CUNDINAMARCA"
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA

NIVEL INICIACION 2

DEPORTE	NIVEL DE FORMACION	COMPONENTE FORMATIVO	AREA	No.	CONTENIDO FORMATIVO	TEMAS	DESCRIPCION DEL LOGRO POR CUMPLIR POR EL DEPORTISTA DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCION Y ASIMILACION DURANTE EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD
	INICIACION 2	MOTRIZ	MOTRICIDAD BASICA	1	CAPACIDADES COORDINATIVAS	COORDINACION	COORDINA MOVIMIENTOS PARCIALES DEL CUERPO ENTRE SI, EN RELACION DEL MOVIMIENTO TOTAL DE LA TECNICA DEL AJEDREZ
						RITMO	EJECUTA LOS MOVIMIENTOS OBSERVANDO SU MECANICA NATURAL, DIFERENCIANDO LOS SONIDOS, ACENTOS, PAUSAS, COMPASES, ASI COMO LA RELACION TENSION(TRABAJO) Y DISTENSION(DESCANSO).
						EQUILIBRIO	EJECUTA MOVIMIENTOS CONTROLADO LAS DIFERENTES POSTURAS, YA SEA EN EQUILIBRIO ESTATICO, DINAMICO O REEQUILIBRIO.
						LATERALIDAD	EL NIÑO EJECUTA EL MOVIMIENTO CON CLARIDAD EN LA POSICION ESPACIAL DE SU CUERPO, SUS PARTES Y LA RELACION DE ESTAS CON SU CUERPO, DEFINIENDO SU CARÁCTER ZURDO O DERECHO.
				6	PATRONES BASICOS DE MOVIMIENTO	CAMINAR	LOGRA DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO, EN UN MOVIMIENTO ARMONICO DE LA MARCHA.
						CORRER	LOGRA DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO A UNA MAYOR VELOCIDAD, ES LA MANERA MAS RAPIDA DE DESPLAZAMIENTO.
						SALTAR	LOGRA HACER FLEXION DE TOBILLO, RODILLA Y CADERA PARA LUEGO HACER EXTENSION Y LOGRAR DESPEGAR SU CUERPO DE LA SUPERFICIE DE
		FISICO	CAPACIDADES FISICAS BASICAS	1	RESISTENCIA	AEROBICA	LOGRA REALIZAR ESFUERZO DE LARGA DURACION Y POCA INTENSIDAD.
				2	VELOCIDAD	REACCION	LOGRA RESPONDER A UN ESTIMULO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.
		TECNICO	DESTREZAS	1	LAS PIEZAS	ORDEN EN EL TABLERO	LOGRA RECONOCER EN QUE CASILLA VA CADA PIEZA Y ORDENNA EL TABLERO PARA EL INICIO DE LA PARTIDA.
						CINETICA PIEZAS DE CORTO ALCANCE	REALIZA EL MOVIMIENTO Y CAPTURA DE CADA UNA DE LAS PIEZAS DE CORTO ALCANCE DE MANERA CORRECTA.
						CINETICA PIEZAS DE LARGO ALCANCE	REALIZA EL MOVIMIENTO Y CAPTURA DE CADA UNA DE LAS PIEZAS DE LARGO ALCANCE DE MANERA CORRECTA.
				2	JAQUE Y JAQUE MATE	LOS 3 PRINCIPIOS DEL JAQUE	COMPRENDE LOS 3 PRINCIPIOS PARA EVALUAR EL TIPO DE JAQUE Y SU CON SIGUIENTE RESPUESTA.
						JAQUE MATE PASILLO Y BESO DE LA MUERTE	COMPRENDE LA TECNICA PARA LOGRAR EL JAQUE MATE EN UN FINAL CON 2 TORRES Y CON DAMA Y REY.
						JAQUE MATE ALFILES Y CABALLOS	COMPRENDE LA TECNICA PARA LOGRAR EL JAQUE MATE EN UN FINAL CON 2 ALFILES Y CON CABALLOS.
						REDES DE MATE EN 1 Y 2 JUGADAS	LORA COMRENDER LAS GRAFICAS Y RECONOCE LOS PATRONES QUE LLEVAN AL JAQUE MATE INDEPENDIENTEMENTE DE LA VARIACION DE CADA POSICION.
				3	DESARROLLO DE LAS PIEZAS	PRINCIPIO DEL CENTRO	VISUALIZA QUE EL TABLERO DE AJEDREZ ES UN CAMPO DE BATALLA Y POR TANTO LAS PIEZAS MENORES DEBEN IR DIRECCIONADAS HACIA EL CENTRO PARA UNA MAYOR MOVILIDAD.
						LOS ANILLOS DEL TABLERO	COMPRENDE LA IMPORTANCIA TANTO DE LOS ANILLOS EXTERNOS, COMO DE LOS INTERNOS Y DIFERENCIA LA ACTIVIDAD QUE TIENEN LAS PIEZAS EN CADA UNO DE ESOS ANILLOS.
						PIEZAS MENORES PRIMERO	LOGRA DESARROLLAR LAS PIEZAS MENORES EN LA PRIMERA INSTANCIA Y EN LAS CASILLAS EN LAS QUE PUEDEN OBTENER UNA MAYOR ACTIVIDAD
						EL ENROQUE	COMPRENDE QUE ESTA JUGADA ES IMPORTANTE Y QUE DEBE EVALUAR EL MEJOR MOMENTO PARA REALIZARLA DEPENDIENDO DEL TIPO DE APERTURA QUE SE JUEGUE.
						APERTURA	DESDE UNA DE LAS APERTURAS MAS FAMOSAS SE AFIANZAN LOS PRINCIPIOS DE LA APERTURA.
						LOGICA Y ORDEN EN EL DESARROLLO.	ANALIZA LAS JUGADAS DEL CONTRINCANTE Y EN BASE A ELLO RESPONDE CON UN DESARROLLO Y JUGADAS COHERENTES CON LA PARTIDA.
						PRACTICA	EJECUTA EL CONOCIMIENTO ADQUIRIDO EN LA PRACTICA (CON O SIN RELOJ) EN LA MAYORIA DE LAS SESIONES.
		TEORICO	DESARROLLO COGNITIVO	1	HISTORIA DEL DEPORTE	ORIGEN	CONOCE EL ORIGEN DEL AJEDREZ, SUS PRIMERAS FORMAS DE JUEGO, POR MEDIO DE VIDEOS Y TUTORIALES INSTRUCTIVOS.
						HISTORIA	CONOCE LA HISTORIA DEL AJEDREZ, TANTO INTERNACIONAL COMO A NIVEL NACIONAL Y SU NACIMIENTO, POR MEDIO DE MEDIOS AUDIOVISUALES.
						EVOLUCION	CONOCE LA EVOLUCION DEL AJEDREZ, DESDE SU ORIGEN HASTA NUESTRO DIAS, POR MEDIO DE AYUDAS AUDIOVISUALES Y RECREATIVAS.
				2	REGLAMENTACION	MEDIDAS DEL TABLERO	CONOCE LAS MEDIADAS REGLAMENTARIAS DEL CAMPO DE PRACTICA, POR MEDIO DE JUEGOS Y AYUDADES DIDACTICAS.
						NOTACION ALGEBRAICA	IDENTIFICA CADA CORDENADA DEL TABLERO Y LA RECONOCE POR SU NOMBRE.
						REGLAS DE JUEGO	CONOCE LAS REGLAS ESPECIFICAS Y MAS RELEVANTES DEL AJEDREZ POR MEDIO DE FORMAS JUGADAS, Y ACTIVIDADES DE PERCEPCION Y LÓGICA.
				3	SENTIDO DE PERTENENCIA	BUEN USO IMPLEMENTACION DEPORTIVA	CONOCE Y HACE BUEN USO DE LA IMPLEMENTACION DEPORTIVA DISPUESTA POR LOS ENTES ADMINISTRATIVOS O EL INSTRUCTOR.
						BUEN USO DE ESCENARIOS DEPORTIVOS	HACE BUEN USO DE LOS ESCENARIOS DEPORTIVOS, ANTES, DURANTE Y DESPUES DE CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						CULTURA CIUDADANA	HACE BUEN USO DE LA CULTURA CIUDADANA, RELACIONANDOSE Y COMPORTANDOSE DE LA MEJOR MANERA CON LOS DEMAS DEPORTISTAS Y PERSONAS DEL COMUN.
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	DESARROLLO COGNITIVO	1	VALORES	RESPETO	ES RESPETUOSO CON CADA UNO DE SUS COMPAÑEROS, CON EL INSTRUCTUOR Y CON CADA UNA DE LAS PERSONAS VINCULADAS A LA PRACTICA DEPORTIVA.
						LEALTAD	LOGRA SER UNA PERSONA FIEL A LOS PRINCIPIOS MORALES, LOGRA ESTABLECER LASOS DE AMISTAD Y COMPAÑERISMO, ES COMPROMETIDO CON SI MISMO Y SUS SEMEJANTES
						TOLERANCIA	LOGRA REACCIONAR SIEMPRE DE LA MEJRO MANERA A TODAS LAS SITUACIONES QUE SE PUEDAN PRESENTAR, SIN LASTIMA FISICA NI PSICOLOGICAMENTE A NINGUNO DE SUS SEMEJANTES.
						COMPAÑERISMO	LOGRA TENER UNA RELACION AMISTOSA DE COLABORACION Y SOLIDARIDAD ENTRE COMPAÑEROS.
						AMISTAD	LOGRA TENER EMPATIA, CONFIANZA, Y SE PRESTA PARA SER LA PERSONA QUE ESTA DISPUESTA A AYUDAR SIEMPRE.
				2	HABITOS DE VIDA SALUDABLE	ASEO CORPORAL	HACE BUEN USO DE LOS IMPLEMENTOS DE ASEO, SE PRESENTA AL SITIO DE ENTRENAMIENTO CON UNA BUENA IMAGEN Y DE FORMA ASEADA.
						ALIMENTACIÓN	LOGRA LLEVAR UNA ALIMENTACION BALANCEADA, ACORDE A LOS REQUERIMIENTO PARA LA PRACTICA DEPORTIVA, LLEVA SU RESPECTIVA HIDRATACION A CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						PRESENTACION PERSONAL	SE PRESENTA SIEMPRE A LA SESION DE ENTRENAIENTO CON UNA ROPA ADECUADA Y LIMPIA.
						DESCANSO Y SUEÑO	LOGRA HACER LAS HORAS DE DESCANSO ADECUADAS EN CADA SESION DE ENTRENAMIENTO LOGRANDO ASI LA RECUPERACION MUSCULAR INDICADA, EVITANDO LESIONES O COMPLICACIONES FISICAS.
						EJERCICIO FISICO	LOGRA HACER EL EJERCICIO FISICO INDICADO, SIN SOBRE PASAR LOS LIMITES PERMITIDOS POR SU CUERPO, VA A CORDE A SU DESARROLLO CORPORAL, FORTALECIENDO SUS CAPACIDADES FISICAS CON CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
				3	MOTIVACIÓN	ACTITUD POSITIVA	SE PRESENTA SIEMPRE CON LA MEJOR ACTITUD A CADA SESION DE CLASE, SIN IMPORTAR LAS ADVERSIDADES QUE SE PUEDAN PRESENTAR SIEMPRE RESPONDE CON LA MEJOR ACTITUD.
						ESFUERZO Y SUPERACIÓN	LOGRA SUPERAR TODAS LA ADVERSIDADES QUE SE LE PRESENTAN, HACE SU MAYOR ESFUERZO SUPERANDO BARRERAS FISICAS Y COGNITIVAS.
						ESTIMULOS	LOGRA RESPONDER A ESTIMULOS MOTIVACIONALES DADOS POR EL ENTRENADOR.
						OBJETIVOS Y METAS	LOGRA ESTABLECER OBJETIVOS Y METAS CLARAS PARA SER LLEVADAS A CABO DE LA MEJOR MANERA POSIBLE.
						PROCESO DE CRECIMIENTO DEPORTIVO	LOGRA ESTABLECER PROCESOS DE CRECIMIENTO DEPORTIVO, LLEVANDO SU CUERPO Y CONOCIMIENTO A UN CONTINUO AVANCE Y FOTALECIMIENTO.
				4	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	LOGRA ATENDER A ORDENES DEL ENTRENADOR EJECUTANDOLAS DE LA MEJOR MANERA, REACCIONA DE FORMA CONCRETA, LLEVANDO A FELIZ TERMINO EL APRENDIZAJE.
						CONVIVENCIA DEPORTIVA	ESTABLECE UNA BUENA RELACION DEPORTIVA CON SUS COMPAÑEROS Y CON SU ENTRENADOR, PERMITIENDO ESPACIOS ARMONICOS DE APRENDIZAJE.
						DETERMINACION	LOGRA TOMAR DECISIONES ACERTADAS EN CADA JUGADA, SE HACE RESPONSABLE DE SUS ACTOS Y ASUME EL LIDERAZGO.
						TOMA DE DECISIONES	TIENE LA INICIATIVA DE TOMA DE DECISIONES Y ASUME RESPONSABILIDAD POR LAS MISMAS.
						MANEJO DE EMOCIONES	REACCIONA DE FORMA ADECUADA CUANDO SE PRESENTAN ADVERSIDADES EN EL ENTRENAMIENTO O EN UNA SESION DE JUEGO.
		RECREACION	ACTIVIDADES LUDICAS Y RECREATIVAS	1	JUEGOS DE INTEGRACION	PARQUES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						RONDAS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						PREDEPORTIVOS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						TRANSVERSALES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
				2	JUEGOS TRADICIONALES	RANA	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						PARQUES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						YERMIS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						CUADRO	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
				4	CIRCUITOS RECREATIVOS	CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS	LOGRA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
						CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES	LOGRA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
				5	FESTIVALES RECREATIVOS	ENCUENTROS DEPORTIVOS	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						FESTIVALES CON OTRAS ESCUELAS	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						CELEBRACIONES TRADICIONALES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE TODAS LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS PROPUESTAS POR LOS ENTES ADMINISTRATIVOS, EN LAS CELEBRACIONES TRADICIONALES.

FECHA DE ENTREGA	27/04/2023
NOMBRES Y APELLIDOS DEL	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	GRANADA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

"INDEPORTES CUNDINAMARCA"
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA
NIVEL FUNDAMENTACION

DEPORTE	NIVEL DE FORMACION	COMPONENTE FORMATIVO	AREA	No.	CONTENIDO FORMATIVO	TEMAS	DESCRIPCION DEL LOGRO POR CUMPLIR POR EL DEPORTISTA DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCION Y ASIMILACION DURANTE EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD
	FUNDAMENTACION	MOTRIZ	MOTRICIDAD BASICA	1	CAPACIDADES COORDINATIVAS	COORDINACION	COORDINA MOVIMIENTOS PARCIALES DEL CUERPO ENTRE SI, EN RELACION DEL MOVIMIENTO TOTAL DE LA TECNICA DEL AJEDREZ
						RITMO	EJECUTA LOS MOVIMIENTOS OBSERVANDO SU MECANICA NATURAL, DIFERENCIANDO LOS SONIDOS, ACENTOS, PAUSAS, COMPASES, ASI COMO LA RELACION TENSION(TRABAJO) Y DISTENSION(DESCANSO).
						EQUILIBRIO	EJECUTA MOVIMIENTOS CONTROLADO LAS DIFERENTES POSTURAS, YA SEA EN EQUILIBRIO ESTATICO, DINAMICO O REEQUILIBRIO.
						LATERALIDAD	EL NIÑO EJECUTA EL MOVIMIENTO CON CLARIDAD EN LA POSICION ESPACIAL DE SU CUERPO, SUS PARTES Y LA RELACION DE ESTAS CON SU CUERPO, DEFINIENDO SU CARÁCTER ZURDO O DERECHO.
				6	PATRONES BASICOS DE MOVIMIENTO	CAMINAR	LOGRA DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO, EN UN MOVIMIENTO ARMONICO DE LA MARCHA.
						CORRER	LOGRA DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO A UNA MAYOR VELOCIDAD, ES LA MANERA MAS RAPIDA DE DESPLAZAMIENTO.
						SALTAR	LOGRA HACER FLEXION DE TOBILLO, RODILLA Y CADERA PARA LUEGO HACER EXTENSION Y LOGRAR DESPEGAR SU CUERPO DE LA SUPERFICIE DE APOYO A LA
						RODAR	LOGRA HACER UN DESPLAZAMIENTO CORPORAL ALREDEDOR DE SU EJE HORIZONTAL O VERTICAL SOBRE UNA SUPERFICIE.
		FISICO	CAPACIDADES FISICAS	1	FUERZA	AEROBICA	LOGRA REALIZAR ESFUERZO DE LARGA DURACION Y POCA INTENSIDAD.
				2	RESISTENCIA	REACCION	LOGRA RESPONDER A UN ESTIMULO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.
		TECNICO	DESTREZAS	1	APERTURA	APERTURAS ITALIANA, GAMBITO DE DAMA Y SISTEMA LONDRES	COMPRENDE CUALES SON LOS PATRONES DE ESTE TIPO DE APERTURAS, LAS DIFERENTES POSICIONES Y FINALES A LAS QUE LLEVA CADA APERTURA.
						DEFENSA FRANCESA Y SICILIANA	DEFINE CON CLARIDAD LA ESTRATEGIA DE CADA APERTURA Y LA PONE EN PRACTICA EN LOS TORNEOS DE LA LIGA DE CUNDINAMARCA DE MANERA ADECUADA
						OBJETIVOS ESTRATEGICOS	LOGRA DOMINAR EL CENTRO DE MANERA RAPIDA Y UBICA A US PIEZAS DE CORTO Y LARGO ALCANCE EN POSICIONES OFENSIVAS MIENTRAS SU REY ESTA BIEN PROTEGIDO.
						ERRORES TIPICOS	COMPRENDE QUE EL NO CUMPLIR CON LOS PRINCIPIOS DE LA APERTURA LO LLEVARA A CAER EN TRAMPAS POSICIONALES Y POR CONSIGUIENTE A LA PERDIDA DE LA PARTIDA.
				2	MEDIO JUEGO	PRINCIPIO DE OPOSICION	CAPTA LA IMPORTANCIA DEL REY EN EL FINAL COMO PIEZA DE ATAQUE
						MOTIVOS TACTICOS COMBINATORIOS	COMPRENDE LA IMPORTANCIA DE UBICAR SUS PIEZAS EN LAS CASILLAS FUERTES Y RECONOCER LAS CASILLAS DEBILES EN EL CAMPO ENEMIGO.
						ATAQUE DESCUBIERTO	LOGRA ENCONTRAR LOS ATAQUES DESCUBIERTOS QUE PUEDEN SE A UNA PIEZA O AL REY.
						ATAQUE DESCUBIERTO CON JAQUE DOBLE	LORA ENCONTRAR LOS ATAQUE DESCUBIERTOS CON JAQUE DOBLE QUE PUEDEN SER AL REY Y A VARIAS PIEZAS AL MISMO TIEMPO, ESTE ATAQUE TIENE OPCION DE MATE.
						EL BLOQUEO	ANALIZA CUALES SON LAS CASILLAS A LAS QUE QUIERE LLEGAR EL CONTRINCANTE Y UBICA SUS PIEZAS PRIMERO PARA EVITAR QUE EL CONTRINCANTE CONSIGA ESPACIO.
				3	FINAL	PRINCIPIO DE OPOSICION	LOGRA IMPACTAR EL BALON CON LA SUFUCICIENTE FUERZA, HACIENDO EL GESTO TECNICO DE LA MEJOR MANERA, UBICANDOLO EN EL SITIO INDICADO POR EL ENTRENADOR.
						MOTIVOS TACTICOS COMBINATORIOS	LOGRA UBICAR EL BALON EN LOS SITIOS INDICADOS POR EL ENTRENADOR, RESPONDIENDO A ESTIMULOS AUDITIVOS, TACTICOS Y VISUALES.
						FINALES BASICOS	LOGRA HACER UNA EJECUCION DE SERVICIO DE MANERA ACERTADA, HACIENDO LA SECUENCIA DE MOVIMIENTO DE FORMA ARMONICA.
					PRACTICA	PRACTICA	EJECUTA EL CONOCIMIENTO ADQUIRIDO EN LA PRACTICA (CON O SIN RELOJ) EN LA MAYORIA DE LAS SESIONES.
		TACTICO		5	COMBINACIONES	TIJERAS CON DAMA	COMPRENDE LA IMPORTANCIA DE VISUALIZAR LAS TIJERAS DE DAMA Y COMO SACAR PROVEHO DE ELLAS.
						DAMA JAQUE Y PREMIO	LOGRA SACAR PROVECHO DE LA TIJERA DE DAMA PERO EN ESTA OCASIÓN EL REY ESTA EN ATAQUE POR TANTO TENEMOS VENTAJA DE TOMAR UNA PIEZA GRATIS.
						TIJERAS CON TORRE	COMPRENDE LA IMPORTANCIA DE VISUALIZAR LAS TIJERAS DE TORRE Y COMO SACAR PROVEHO DE ELLAS.
						TORRE JAQUE Y PREMIO	LOGRA SACAR PROVECHO DE LA TIJERA DE TORRE PERO EN ESTA OCASIÓN EL REY ESTA EN ATAQUE POR TANTO TENEMOS VENTAJA DE TOMAR UNA PIEZA GRATIS.
						TIJERAS CON ALFIL, CABALLO, PEON Y REY.	IDENTIFICA Y PONE EN PRACTICA TODOS LOS POSIBLES ATAQUES RELACIONADOS CON EL TEMA DE LA TIJERAS.
						PRINCIPIOS DE LA DEFENSA	RECONOCE Y APLICA LA FORMA ADECUADA DE DEFENDERSE EN UNA SITUACION ESPECIFICA.
				1	ATAQUE	PRINCIPIOS GENERALES	LOGRA PONER EN PRACTICA LOS PRINCIPIOS DEL ATAQUE, CALCULA LOS ATAQUES QUE EL CONTRINCANTE VA A REALIZAR Y LOS CONTRARESTA.
						ATAQUE AL ENROQUE	LOGRA INFILTRAR SUS PIEZAS EN EL FLANCO EN QUE SE ENCUENTRA EL ENROQUE CON EL FIN DE PROVOCAR UNA RED DE MATE
						COLUMNAS ABIERTAS	UBICA LAS PIEZAS DE LARGO ALCANCE EN LAS COLUMNAS ABIERTAS DE MANERA COHERENTE CON EL ATAQUE QUE SE ESTA REALIZANDO.
		TEORICO		1	HISTORIA DEL DEPORTE	ORIGEN	CONOCE EL ORIGEN DEL AJEDREZ, SUS PRIMERAS FORMAS DE JUEGO, POR MEDIO DE VIDEOS Y TUTORIALES INSTRUCTIVOS.
						HISTORIA	CONOCE LA HISTORIA DEL AJEDREZ, TANTO INTERNACIONAL COMO A NIVEL NACIONAL Y SU NACIMIENTO, POR MEDIO DE MEDIOS AUDIOVISUALES.
						EVOLUCION	CONOCE LA EVOLUCION DEL AJEDREZ, DESDE SU ORIGEN HASTA NUESTRO DIAS, POR MEDIO DE AYUDAS AUDIOVISUALES Y RECREATIVAS.
				2	REGLAMENTACION	MEDIDAS DEL TABLERO	CONOCE LAS MEDIADAS REGLAMENTARIAS DEL CAMPO DE PRACTICA, POR MEDIO DE JUEGOS Y AYUDADES DIDACTICAS.
						NOTACION ALGEBRAICA	IDENTIFICA CADA CORDENADA DEL TABLERO Y LA RECONOCE POR SU NOMBRE.
						REGLAS DE JUEGO	CONOCE LAS REGLAS ESPECIFICAS Y MAS RELEVANTES DEL AJEDREZ POR MEDIO DE FORMAS JUGADAS, Y ACTIVIDADES DE PERCEPCION Y LÓGICA.
				3	SENTIDO DE PERTENENCIA	BUEN USO IMPLEMENTACION DEPORTIVA	CONOCE Y HACE BUEN USO DE LA IMPLEMENTACION DEPORTIVA DISPUESTA POR LOS ENTES ADMINISTRATIVOS O EL INSTRUCTOR.
						BUEN USO DE ESCENARIOS DEPORTIVOS	HACE BUEN USO DE LOS ESCENARIOS DEPORTIVOS, ANTES, DURANTE Y DESPUES DE CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						CULTURA CIUDADANA	HACE BUEN USO DE LA CULTURA CIUDADANA, RELACIONANDOSE Y COMPORTANDOSE DE LA MEJOR MANERA CON LOS DEMAS DEPORTISTAS Y PERSONAS DEL COMUN.
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	DESARROLLO COGNITIVO	1	VALORES	RESPETO	HACE USO DEL VALOR DEL RESPETO CON CADA UNO DE SUS COMPAÑEROS, CON EL INSTRUCTUOR Y CON CADA UNA DE LAS PEROSNAS VINCULADAS A LA PRACTICA DEPORTIVA.
						LEALTAD	LOGRA SER UNA PERSONA LEAL CON SUS PRINCIPIOS, LOGRA ESTABLECER LASOS DE AMISTAD Y COMPAÑERISMO, SE PRESTA COMO BUEN AMIGO, ES INCONDICIONAL EN EL MOMENTO DE REQUERIRSE DE SU APOYO.
						TOLERANCIA	LOGRA REACCIONAR SIEMPRE DE LA MEJOR MANERA A TODAS LAS SITUACIONES QUE SE PUEDAN PRESENTAR, SIN LASTIMAR FISICA NI PSICOLOGICAMENTE A NINGUNO DE SUS SEMEJANTES.
						COMPAÑERISMO	LOGRA SER UN BUEN COMPAÑERO EN TODO MOMENTO, ES UN DEPORTISTA INTEGRO, Y SE RECONOCE COMO UN BUEN APOYO PARA TODO EL EQUIPO.
						AMISTAD	LOGRA SER UN BUEN AMIGO, EN EL CUAL SE PUEDE CONFIAR, Y SE PRESTA PARA SER LA PERSONA QUE ESTA DISPUESTA A AYUDAR SIEMPRE.
				2	HABITOS DE VIDA SALUDABLE	ASEO CORPORAL	HACE BUEN USO DE LOS IMPLEMENTOS DE ASEO, SE PRESENTA AL SITIO DE ENTRENAMIENTO CON UNA BUENA IMAGEN Y DE FORMA ASEADA.
						ALIMENTACIÓN	LOGRA LLEVAR UNA ALIMENTACION BALANCEADA, ACORDE A LOS REQUERIMIENTO PARA LA PRACTICA DEPORTIVA, LLEVA SU RESPECTIVA HIDRATACION A CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						PRESENTACION PERSONAL	SE PRESENTA SIEMPRE A LA SESION DE ENTRENAMIENTO CON UNA ROPA ADECUADA Y LIMPIA.
						DESCANSO Y SUEÑO	LOGRA HACER LAS HORAS DE DESCANSO ADECUADAS EN CADA SESION DE ENTRENAMIENTO LOGRANDO ASI LA RECUPERACION MUSCULAR INDICADA, EVITANDO LESIONES O COMPLICACIONES FISICAS.
						EJERCICIO FISICO	LOGRA HACER EL EJERCICIO FISICO INDICADO, SIN SOBRE PASAR LOS LIMITES PERMITIDOS POR SU CUERPO, YA A CORDE A SU DESARROLLO CORPORAL, FORTALECIENDO SUS CAPACIDADES FISICAS CON CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
				3	MOTIVACIÓN	ACTITUD POSITIVA	SE PRESENTA SIEMPRE CON LA MEJOR ACTITUD A CADA SESION DE CLASE, SIN IMPORTAR LAS ADVERSIDADES QUE SE PUEDAN PRESENTAR SIEMPRE RESPONDE CON LA MEJOR ACTITUD.
						ESFUERZO Y SUPERACIÓN	LOGRA SUPERAR TODAS LA ADVERSIDADES QUE SE LE PRESENTAN, HACE SU MAYOR ESFUERZO ZOPERANDO BARRERAS FISICAS Y COGNITIVAS.
						ESTIMULOS	LOGRA RESPONDER A ESTIMULOS MOTIVACIONALES DADOS POR EL ENTRENADOR.
						OBJETIVOS Y METAS	LOGRA ESTABLECER OBJETIVOS Y METAS CLARAS PARA SER LLEVADAS A CABO DE LA MEJOR MANERA POSIBLE.
						PROCESO DE CRECIMIENTO DEPORTIVO	LOGRA ESTABLECER PROCESOS DE CRECIMIENTO DEPORTIVO, LLEVANDO SU CUERPO Y CONOCIMIENTO A UN CONTINUO AVANCE Y FOMALECIMIENTO.
				4	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	LOGRA ATENDER A ORDENES DEL ENTRENADOR EJECUTANDOLAS DE LA MEJOR MANERA, REACCIONA DE FORMA CONCRETA, LLEVANDO A FELIZ TERMINO EL APRENDIZAJE.
						CONVIVENCIA DEPORTIVA	ESTABLECE UNA BUENA RELACION DEPORTIVA CON SUS COMPAÑEROS Y CON SU ENTRENADOR, PERMITIENDO ESPACIOS ARMONICOS DE APRENDIZAJE.
						DETERMINACION	LOGRA TOMAR DECISIONES ACERTADAS EN CADA JUGADA, SE HACE RESPONSABLE DE SUS ACTOS Y ASUME EL LIDERAZGO.
						TOMA DE DECISIONES	TIENE LA INICIATIVA DE TOMA DE DECISIONES Y ASUME RESPONSABILIDAD POR LAS MISMAS.
						MANEJO DE EMOCIONES	REACCIONA DE FORMA ADECUADA CUANDO SE PRESENTAN ADVERSIDADES EN EL ENTRENAMIENTO O EN UNA SESION DE JUEGO.
		RECREACION	ACTIVIDADES LUDICAS Y RECREATIVAS	1	JUEGOS DE INTEGRACION	PARQUES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						RONDAS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						PREDEPORTIVOS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						TRANSVERSALES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
				2	JUEGOS TRADICIONALES	RANA	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						PARQUES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						YERMIS	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
						CUADRO	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR.
				4	CIRCUITOS RECREATIVOS	CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS	LOGRA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
						CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES	LOGRA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
				5	FESTIVALES RECREATIVOS	ENCUENTROS DEPORTIVOS	PARTICPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						FESTIVALES CON OTRAS ESCUELAS	PARTICPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						CELEBRACIONES TRADICIONALES	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE TODAS LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS PROPUESTAS POR LOS ENTES ADMINISTRATIVOS, EN LAS CELEBRACIONES TRADICIONALES.

FECHA DE ENTREGA	27/04/2023
NOMBRES Y APELLIDOS DEL	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	GRANADA

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELA DE FORMACION DEPORTIVA

AJEDREZ

PLAN PEDAGOGICO

INSTRUCTOR

ESTEFANI FLOREZ MORA

GRANADA / CUNDINAMARCA

Abril 2023

“DISEÑO, IMPLEMENTACION, CONTROL Y EVALUACION DE UN PLAN DE ENTRENMIENTO Y RECREATIVO DE AJEDREZ, PARA NIÑOS DE 6 A 17 AÑOS, EN EL MUNICIPIO DE GRANADA /CUNDINAMARCA”

INTRODUCCION

El ajedrez es un deporte conocido como el juego ciencia. Practicado a nivel mundial desde hace varios siglos. Su complejidad, sencillez, diversidad y poder de entretención han hecho del ajedrez uno de los deportes más completos, puesto que pone en práctica y exige una variedad amplia de facultades humanas. Pero, la competitividad en este deporte no es exclusiva para genios y por el contrario puede ser practicado por cualquier persona, de cualquier edad, sexo, credo o posición social. Es además una disciplina muy sencilla en los requerimientos logísticos para su práctica, pero muy completa en cuanto pone en acción casi todo nuestro cuerpo.

Su historia, como muchos de los deportes actualmente practicados, es una mezcla de leyendas y pequeños registros de su origen. Se cuenta que nació en Asia, y tuvo su origen como regalo para un monarca de antaño, que no asimilaba la pérdida de su hijo en una guerra. Uno de los consejeros le presentó al monarca una versión parecida del juego actual, tratando de explicar que el sacrificio de su hijo le permitió ganar la guerra, y así liberar a su pueblo. Originalmente conocido como Chaturanga, o juego del ejército, se expandió por muchos lugares del mundo, llegando inicialmente a Persia, trasladándose luego al Imperio Bizantino y copando toda Asia. En tierras árabes fue ampliamente desarrollado y comenzando la edad media fue llevado a Europa luego de la conquista de España.

En cuanto al futuro del ajedrez, aunque es impredecible, si podemos asegurar que va a perdurar y no va a frenar su extraordinario desarrollo. En las cuestiones técnicas, por ejemplo, se han venido desarrollando cuestiones teóricas del juego que han permitido un avance significativo en su práctica. Pero el avance mismo de la teoría no tendrá fin, como tampoco lo tendrá, por lo menos en un futuro no muy lejano, la invención y perfeccionamiento de máquinas, computadores y videojuegos que permitirán la interacción del ajedrez en el futuro mundo globalizado. Cada vez nos prepararemos más para comprender el infinito mundo mágico que se encierra en los 64 escaques del tablero de ajedrez.

El deporte del ajedrez será implementado en el municipio de Granada Cundinamarca, desde la planificación y organización de los procesos de enseñanza y la aplicación de la metodología para el aprendizaje y desarrollo de las capacidades físicas y psicomotoras en los diferentes grupos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento, consolidando en la masificación del ajedrez en dicho municipio.

JUSTIFICACION

La disciplina sería una primera base en la construcción de una cultura ajedrecística en el municipio de Granada. Con ella se comenzarían a desarrollar prácticas y estrategias de difusión de este deporte, se emprenderían acciones en búsqueda de una ampliación del ajedrez, se iniciarían entrenamientos para fortalecer los conocimientos que poseen los jugadores del pueblo y se desarrollarían estrategias para la continuación y ampliación del proyecto.

La combinación entre el ajedrez y la escuela permitirían un fortalecimiento doble: los alumnos aprovecharían mejor su tiempo libre, por un lado, y por otro, pondrían en práctica lo aprendido en la escuela. Los docentes de las instituciones educativas podrían aprovechar los conocimientos que obtengan los niños y jóvenes en el ajedrez para explicar y trasmitir mejor sus conocimientos.

Los niños y jóvenes del departamento verían cubiertas sus necesidades de aprender nuevos deportes, nuevas disciplinas y así tener más posibilidades en que ocupar su tiempo libre. Para muchos niños el ajedrez se convertiría en una de sus opciones para emplear a fondo sus habilidades, mientras que para otros se abrirían nuevas perspectivas relacionadas con el deporte.

La comunidad interesada en el ajedrez encontraría un espacio propicio para realizar su práctica. Se contaría con los elementos necesarios para el fortalecimiento individual y colectivo de quienes practican este deporte, ya que, con un lugar propicio, un buen docente y un ambiente adecuado se llega a un alto nivel de competencia. Se fortalecerían además las relaciones sociales entre los distintos actores del pueblo, puesto que el ajedrez se convertiría en un elemento común para quienes estén interesados en practicarlo.

MISIÓN

Por medio de la masificación de la escuela de formación deportiva en AJEDREZ, el municipio busca incentivar a los niños, jóvenes y a los pobladores en general a utilizar adecuadamente su tiempo libre y apoyarlos en su condición física corporal, deportiva y mental, siendo el AJEDREZ un deporte que cubre estas expectativas y brinda una proyección deportiva y porque no decirlo un alternativa de vida (ya que podemos omitir en limitantes a las razas, la edad, la condición social o creencia religiosa), y llevarnos por los senderos alternos de estas sanas competencias a nivel nacional e internacional.

VISIÓN

El municipio de Granada busca convertirse en icono de la provincia del Sumapaz y en el departamento de Cundinamarca, dando múltiples opciones en temas deportivos, culturales y artísticos a sus habitantes. El ajedrez como una de esas opciones será parte importante de la construcción de dicha idea, desde el cual se trabajará la parte cognitiva, en principio capacitando el fortalecimiento de los valores hasta llegar a la maestría en el desarrollo de un juego logrando las tan anheladas preseas.

MARCO LEGAL

Las Escuelas Deportivas por ser un programa institucional de nivel Nacional y Departamental, cuentan con suficiente respaldo legal, que garantiza su ejecución en cada uno de los municipios del Departamento, como alternativa para mejorar la calidad de vida en la población y desarrolla la base y la reserva deportiva de Cundinamarca a mediano y largo plazo.

Este marco legal es el siguiente:

Constitución Política de 1991
Ley 181 del 95 o Ley del Deporte
Ley 115 del 94 o Ley General de Educación
Decreto 2845 de 1984
Decreto 2225 de 1985
Acuerdo 058 de 1991
Resolución 001909de 1991
Resolución Nº 043 de marzo 15 de 2010
Resolución Nº 026 de febrero 17 de 2011
Plan decenal del Deporte, la Recreación, la actividad Física y la Educación Física 2009-2019.

OBJETIVO GENERAL

Favorecer la práctica del ajedrez a través de entrenamientos en el casco urbano y en las veredas correspondientes del municipio de Granada, Cundinamarca. Así mismo, crear un centro deportivo propicio para la práctica, estudio y desarrollo del ajedrez abierto a la comunidad en general.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar nuevas opciones deportivas para aquellos que se les dificultan los deportes de contacto.
- Masificar la práctica del ajedrez en la comunidad en general.
- Conseguir a un mediano plazo que los niños y jóvenes puedan desarrollar una partida de ajedrez a un buen nivel.
- Fortalecer la práctica del ajedrez
- Descubrir talentos e iniciar un grupo de entrenamiento ELITE que represente al municipio en certámenes oficiales como regionales, departamentales etc
- Realizar un evento deportivo en el municipio.
- Hacer que los niños del municipio se enamoren del juego del ajedrez.
- Dar a conocer las generalidades de la práctica repetitiva del Ajedrez.

.

POBLACIÓN Y COBERTURA

La escuela deportiva de atletismo estará disponible para todos los niños del municipio de Granada de la zona rural y urbana buscando la masificación y participación de niños y niñas en edades comprendidas entre los 6 a 17 años, contando con el apoyo del colegio institución educativa Gustavo Uribe y sus escuelas veredales.

CARACTERIZACIÓN DEL DEPORTE

Historia:
El ajedrez tiene su origen en la India, más concretamente en el Valle del Indo, y data del siglo VI d.C. Originalmente conocido como Chaturanga, o juego del ejército, se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia, y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia La era moderna del Ajedrez, sin embargo, puede ser ubicada en el siglo XV, donde las piezas obtuvieron la forma que tienen actualmente. El primer analista serio del juego fue el español Ruy López de Segura (Siglo XVI), quien en 1561 describió las reglas que aún se usan. El primer reglamento impreso fue publicado por Francois Philidor con el título Analyse du jue des echecs (1749), que fue traducido a muchos lenguajes y ayudo a la difusión del juego. durante los siglos XVIII y XIX cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, pasó a los cafés y las universidades. El nivel del juego mejoró entonces de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.
(Díaz, 1995)
La primera partida de ajedrez jugada contra una computadora tuvo lugar en 1959 entre el norteamericano Arthur Samuel y la máquina, que fue la que ganó la partida. Y el primer microordenador de ajedrez fue el Chess Challenger 3, de Estados Unidos, en la década de los setenta.
Otros acontecimientos importantes:
Año 1851: tiene lugar el primer torneo moderno de ajedrez en Londres, ganado por el alemán Adolf Anderssen.
Año 1886: celebración del primer campeonato del mundo de ajedrez, ganado por el austríaco nacido en Praga Wilhelm Stemitz.
Año 1924: se crea la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), que regirá desde entonces el mundo del ajedrez.
Año 1927: se disputa el primer campeonato del mundo femenino de ajedrez, ganado por la checoslovaca Vera Menchik, que murió en un bombardeo en la Segunda Guerra Mundial.
(historia, 2020)

Lesiones: Inestabilidad emocional- -La insuficiente preparación o entrenamiento, el sobre entrenamiento del ajedrecista por medio de cargas psicológicas y de contenido técnico, provocan las descoordinaciones e incoherencia en las funciones vegetativas y las acciones del ajedrecista.

Fatiga mental- Es una consecuencia de la tensión que éste produce y suele eliminarse mediante un adecuado descanso. Este se puede producir por exceso de trabajo de tipo intelectual, donde se exige un gran esfuerzo mental de forma continuada, tales como: comprensión, razonamiento, solución de problemas, memoria, etc.

Posturas inadecuadas- El estar mucho tiempo entrenando para una competición, jugando, delante de un ordenador, posturas forzadas etc. Produce que los ajedrecistas tengan lesiones a nivel vertebral que pueden producir dolores o disminuir la movilidad de la columna vertebral.

Nivel circulatorio y cardiovascular- El estar mucho tiempo en una mala postura puede provocar adormecimiento en algunas partes del cuerpo, así como dolores de cabeza, taquicardias, problemas visuales, aumento o bajada de la tensión arterial.

Nutrición:

Se cree que el japonés tiene CI más alto debido al consumo regular de marisco, rico en aceites alimenticios (Klein, la Dieta de Gran maestro, 21). Kelly A. Hammer, experto en alimentos saludables, recomienda una alta ingesta de proteína e hidratos de carbonato antes de que la competición de ajedrez comience. "Los hidratos de Carbono ayudarán a sostener el foco, mientras la proteína añadirá las sustancias nutritivas necesarias para conexiones cerebrales". Para conseguir bastantes hidratos de carbono se aconseja consumir muchas frutas y verduras, patatas y arroz. Los alimentos como huevos, pollo, leche y soja son alto en proteínas y recomendados como una parte de la dieta de ajedrez por muchos profesionales de nutrición. (Alvarez, 2008)

Hidratación:

Si usted echa un vistazo a cualquier sala de juego, verá que la mayoría de las mesas tienen agua, el agua es la parte más esencial de la ración de alimentos del jugador durante una partida. Según Kelly Hammer, un nutricionista deportivo profesional, "No beber suficiente [agua] durante una partida aumenta la prevalencia de la fatiga, dolores de cabeza y presión arterial baja que puede afectar negativamente a los resultados" (Klein, el Gran Maestro de la dieta. (Alvarez, 2008)

Capacidades físicas:

Cuando realizamos una actividad prolongada de intensos procesos nerviosos, además de la intensificación de los procesos de oxidación aerobia, llega a provocar la fatiga que se caracteriza por la disminución temporal de la capacidad de trabajo. La fatiga cerebral crea un estado inhibitorio. De acuerdo con datos bioquímicos esta inhibición puede aplicársele a las altas concentraciones del ácido d amino- butírico (AGAB) que crea condiciones ácidas en el tejido nervioso por una prolongada actividad funcional, durante los periodos de excitación de este tejido.

Ya sabemos que al ajedrecista le es necesario la actividad física, pero en muchas ocasiones vemos como los entrenadores y atletas desconocen los fundamentos biológicos que rigen el por qué de la preparación física en los ajedrecistas. Consideramos que teniendo en cuenta los fundamentos científicos utilizados el ajedrecista debe priorizar el desarrollo de la capacidad física de resistencia.

La resistencia es la capacidad física condicional que permite sostener la efectividad del trabajo durante un tiempo prolongado bajo condiciones aerobias, es la lucha contra la fatiga. El nivel de resistencia aerobia está determinado por el funcionamiento eficiente del sistema cardiovascular, del sistema respiratorio, del metabolismo, por la coordinación de los órganos y sistemas, por la economización de todas las funciones del organismo, por la técnica en la coordinación de los movimientos, por la eficiente regulación del sistema nervioso y por la entereza psíquica, especialmente la voluntad. (Pérez, 2012)

Capacidades básicas del movimiento: perceptivo motoras

Si caracterizamos fisiológicamente al Ajedrez lo podemos considerar como una actividad nerviosa superior, producto a que durante una partida se desarrollan a niveles muy altos procesos psíquicos como el pensamiento, la imaginación, la memoria, la sensopercepción, la concentración conjuntamente con una significativa excitación emocional. Estos procesos exigen una actividad muy intensa de las células nerviosas cerebrales, las cuales necesitan amplios suministros de nutrientes y oxígeno, ya que el metabolismo del cerebro se caracteriza por una gran intensidad de los procesos de oxidación aerobia, si se considera que el cerebro utiliza aproximadamente hasta el 25 % de todo el oxígeno consumido por el organismo en el estado de reposo relativo, que por ciento utilizará durante una actividad tan excitante “mentalmente” como una partida de ajedrez. (Pérez, 2012)

Habilidades que desarrolla el ajedrez

El ajedrez desarrolla las habilidades necesarias para que quien juega suba el nivel, esto depende del tiempo que le dedique el jugador al estudio y práctica, algunas de las habilidades que desarrolla el ajedrez tanto para el juego como para la vida son:

- La concentración
- Eleva el coeficiente intelectual
- Ayuda a prevenir el Alzheimer
- Ejercita los dos hemisferios cerebrales
- Mejora la creatividad
- Potencia la memoria
- Resolución de problemas
- La resiliencia
- Hace crecer dendritas

Destrezas que desarrolla el ajedrez

- Toma de decisiones acertadas
- Agilidad mental
- Tolerancia
- Autocontrol
- Disciplina

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

METODOLOGIA

Los niños serán divididos en 3 niveles, iniciación, fundamentación y perfeccionamiento, los niveles y sus diferentes divisiones estarán guiados por el principio fundamental de enseñanza “de lo más elemental a los más complejo”. Se comenzarán con los principios básicos del ajedrez y de la comprensión de cómo pensar por intermedio del juego hasta habilidades de alto nivel, dentro y fuera del tablero. Por otra parte, se pretenderá siempre presentar los problemas del ajedrez en forma de juego, permitiendo que el alumno esté en un ambiente de diversión y lúdica, mientras desarrolla las capacidades de un buen jugador. El primer nivel está proyectado hacia aquellos jugadores que no saben ni mover la fichas (de cualquier edad); en el segundo nivel se darán bases sólidas y suficiente estimulo que incentivarán a continuar el ciclo siguiente; finalizaremos con un ciclo los que llevara por el sendero de un alto rendimiento competitivo.

Plan De Entrenamiento

Se ha evaluado minuciosamente en materia de cómo dar un mejor enfoque y por ende mejores resultados. En primera instancia se ha llegado a la conclusión de establecer tres grandes niveles, los cuales cuentan con sus respectivas unidades, temarios, logros e indicadores que finalmente nos llevaran por el sendero de la evaluación.

NIVEL INICIACIÓN

UNIDAD 1
ELEMENTOS, CONCEPTOS Y REGLAMENTACIÓN.
TEMARIO

- utilidad del estudio del ajedrez
- el tablero de ajedrez
- ubicación de las casillas
- el centro del tablero
- características de las piezas de ajedrez
- reglamentación
- disposición inicial de las piezas de ajedrez
- el sistema algebraico de anotación
- cinética de las piezas de ajedrez
- el peón al paso
- el enroque
- valor absoluto de las piezas
- el jaque
- el reloj
- campeones mundiales de ajedrez
- medios de información ajedrecista.

UNIDAD 2
FUNDAMENTOS DEL FINAL
TEMARIO

- fases de la partida de ajedrez
- principios fundamentales del final
- el jaque mate
- los modelos de mate.
- las tablas teóricas
- tablas por rey ahogado

UNIDAD 3
BASES DEL MEDIO JUEGO
TEMARIO

- el medio juego y la táctica
- importancia de la iniciativa
- el cambio de piezas
- la calidad

- la combinación
- la combinación del mate
- el jaque doble
- la combinación para ganar material
- combinaciones posicionales
- el sacrificio
- la defensa en ajedrez

UNIDAD 4
PILARES EN LA APERTURA
TEMARIO

- principios de apertura
- clases de aperturas
- objetivos estratégicos en la apertura
- celadas
- errores típicos en la apertura.
- Mate de legal
- Miniaturas

UNIDAD 5
EL AJEDREZ Y LOS PROGRAMAS DE COMPUTADOR
TEMARIO

- El pequeño fritz 1
- El pequeño fritz 2
- Chessbase
- Paginas de ajedrez

LOGRO 1
Integrar el conocimiento del tablero de ajedrez aplicando razones matemáticas básicas.
INDICADORES:
-El estudiante integrara los conceptos básicos del tablero desde las formas geométricas. Figuras planas: cuadrilátero. Área y perímetro.
-Representar la respectiva ubicación espacial por medio de la inclusión de coordenadas cartesianas.
-Conocer filas, columnas y diagonales teniendo en cuenta la importancia de cada una de ellas según la ubicación en el espacio relativo.
- Estimular la capacidad sensoperceptiva. Es decir, favorecer la reproducción correcta de los movimientos y su coordinación visual y motriz.
-Despertar, estimular y suscitar el interés por el juego ciencia.

LOGRO 2
Distinguir las características de las piezas, sus movimientos y algunas de las principales estrategias de juego.

INDICADORES:
- El estudiante comprende el valor del rey. Dominio de casillas, ataques y defensas (¿qué hacer ante un ataque? “jaque”).

- Identificar el traslado de Alfiles y Torres. Ataque, captura y dominio.
- Comprende la movilidad y la fortaleza de la Dama. Ataque, captura, defensa y dominio.
- Construye el concepto del movimiento en L del Caballo. Ataque, captura, defensa y dominio
-Aprender el desplazamiento del peón. Ataque, captura, defensa, dominio, movimientos extraordinarios, captura al paso y coronación.

-Domina la respectiva colocación inicial de las piezas.

-Delante de un tablero distingue las características de cada una de fichas y sus movimientos e importancia en el desarrollo de una partida de ajedrez.
- la iniciativa como tema de ataque

-hace énfasis en mantener la iniciativa

- Analiza el valor cuantitativo y cualitativo en la relación de las fichas desde el principio hasta el desarrollo de las mismas.
- Considerar el tablero de ajedrez como un sistema matricial en el que se desarrolla la partida.

LOGRO 3
Comprender y manejar el código utilizado para la escritura y lectura del ajedrez.
INDICADORES:
- Memorizar y aplicar la nomenclatura algebraica para la comprensión y desarrollo de partidas de ajedrez.
- Interpreta racionalmente la lógica interna de la notación algebraica para la correcta interpretación del juego del ajedrez.
- Le colabora a sus compañeros que aun tengan alguna duda con el sistema algebraico.

LOGRO 4
Conocer el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez.

INDICADORES
- Distingue, memoriza y aplica las principales reglas del juego de ajedrez.
- Asumir una actitud de respeto frente a las reglas del ajedrez.
- El estudiante se comporta de forma cordial y caballerosa al jugar ajedrez sin tener en cuenta el resultado final de la partida.
-Establecer las grandes diferencias entre el tiempo dado en partidas clásicas, activas y blitz.
- Reconocer los tipos de relojes y los límites temporales.

LOGRO 5
Visualizar y llevar a cabo finales básicos.
INDICADORES
-indica con brevedad si se encuentra en la fase final de la partida
- distingue las diferentes fases en las que está dividida una partida
-Comprender que es el jaque mate
-Reconoce las redes de mate.
-visualiza el rey ahogado
-entiende que es el jaque perpetuo

LOGRO 6
Conocer los temas más importantes en materia del medio juego.
INDICADORES
-El estudiante indica, reconoce y analiza el valor cada clavada en particular.
-Desarrolla planes simples partiendo desde la apertura.
-Halla la diferencia entre táctica y estrategia.
-Ve la importancia del sacrificio
-Comprende algunas ventajas estratégicas.
-Realiza ejercicios mentales impartidos desde problemas tácticos.
-Integrar procedimientos tácticos al desarrollo del medio juego
-Utilizar métodos combinatorios en la resolución de posiciones

LOGRO 7
Hacer diferencia en los tipos de apertura desde el primer movimiento de una partida.
INDICADORES:
-Estudia, memoriza y aplica los principales tipos de apertura desarrollados desde la primera jugada.
- Destaca positivamente la importancia del momento de la apertura en el desarrollo de una partida.
- Reconoce los errores más comunes cometidos durante su desarrollo.
-estudia los sistemas Ruy López, apertura española e italiana
- evalúa las diferencias entre aperturas abiertas, cerradas, semicerradas.

LOGRO 8
Comprender la organización ajedrecística internacional y la clásica historia del origen del ajedrez.
INDICADORES
- Incluir la leyenda de Sissa donde se integrará con los conocimientos generales de los alumnos en el área de Geografía, Historia, Matemáticas y Lengua.
-Favorecer una mirada orientadora hacia el juego basada en su origen y su historia.
-Saber que es la FIDE.
-Comprender como funciona la organización ajedrecística nacional e internacional
-Entender cómo se hacen las normas de maestros nacionales, maestros Fide, maestros internacionales y grandes maestros.
-Estructurar la pirámide organizativa del ajedrez mundial desde los jugadores hasta la fide y en ese orden de ideas su participación en tal estructura

LOGRO 9
Desarrollar ejercicios de prueba para aprender y practicar las distintas estrategias del juego de ajedrez.
INDICADORES
- Realiza diferentes tipos de ejercicios de manejo de estrategias hasta obtener suficiente aptitud en el juego del ajedrez.
- Valora la necesidad de realizar ejercicios para adquirir mayor destreza de juego.
- Utiliza adecuadamente todos los implementos del juego de ajedrez y colabora para que estos se mantengan en buen estado.

LOGRO 10
Aplicar los recursos tecnológicos necesarios en pro del fortalecimiento de estudios previos
INDICADORES
-Utilizar el pequeño Fritz 1 y 2
-Reconocer los diferentes tipos de programas existentes.
-busca páginas de noticias ajedrecísticas

NIVEL FUNDAMENTACION
UNIDAD 1
EL FINAL CON PRISMA EXPERTO
TEMARIO

- la fase del final características generales
- el final postulado de A NIMZOWITCH
- clasificación de los finales
- principios de oposición
- el rey en el final de partida (oposición, regla del cuadrado, casillas conjugadas, etc)
- motivos tácticos - combinatorios en la fase del final
- finales básicos
- finales de peones
- finales de torre
- finales de dama
- finales de piezas menores
- final de alfil y caballo en posiciones abiertas
- final de caballo y alfil en posiciones cerradas
- el zugzwang
- El estudiante analiza y aplica el mate de dama y rey contra rey
- Soluciona el mate de torre y rey contra rey
- Reconoce la imposibilidad de dar ciertos mates

UNIDAD 2
TACTICA Y ESTRATEGIA I
TEMARIO

- la combinación
- importancia en la estructura
- el ataque principios generales
- factores dinámicos del ataque al enroque
- ataque al enroque a través de columnas abiertas
- el enroque largo
- la cadena de peones
- la superioridad de peones en flanco del rey
- la superioridad de peones en flanco de dama
- la defensa (profilaxis)
- defensa activa y defensa pasiva
- la defensa activa del enroque
- la fortaleza
- el contraataqué.

UNIDAD 3
APERTURA VS PERSONALIDAD
TEMARIO

- la fase de la apertura principios
- eficiencia del desarrollo en la apertura esquemas que reportan ventaja en el planteo
- clasificación de la apertura
- principios estratégicos de las distintas clases de apertura
- el sistema de la Ruy López o apertura española
- apertura italiana
- el sistema del gambito rey
- el sistema de la defenza siciliana
- el sistema del gambito de dama
- repertorio de aperturas personalizado
- repertorio defensivo personal.

UNIDAD 4
AJEDREZ SISTEMATIZADO
TEMARIO

- Fritz 13
- Houdini
- Ajedrez on line

LOGRO 1
Considerar el razonamiento lógico y teórico como patrones del pensamiento en la ejecución del final de partida.
INDICADORES
-reconoce las características especiales de los diferentes tipos de finales.
-aplica los conceptos analizados según la teoría planteada en los textos.
-distingue los principios de la oposición y lleva a cabo los procedimientos necesarios.
-analiza el rey activo en el final
-propone soluciones ante situaciones particulares
-evalúa las ventajas y desventajas en los finales de piezas pesadas.
-determina la superioridad en los distintos finales de piezas menores.
-elabora un bosquejo mental y escrito de las técnicas a seguir en finales de piezas menores en posiciones abiertas y cerradas
-identifica el zugzwang y saca ventaja de él
LOGRO 2
Valorar las acciones de ataque y defensa teniendo en cuenta los diversos métodos de conducción de la lucha ajedrecista.

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

INDICADORES
-Indica los posibles senderos vistos mentalmente en la combinación.
- habilita perspectivas lógicas cuidando sus estructuras
- entabla temas de ataques sobre las piezas y rey contrarios
-plantea formas diversas de ataques sobre el enroque
-explota la ventaja de las columnas abiertas
-define cuál de los enroques conviene más dependiendo de la posición establecida
-integra los conceptos y el valor de las cadenas de peones
-debilita cadenas de peones enemigas
-evalúa superioridad numérica de peones en diferentes flancos
- establece con precisión la intención del oponente
- Anticipar y evitar las amenazas del contrario
-crea una conducta adecuadamente profiláctica
-plantea defensas activas (el ataque es la mejor defensa)
-crea su propia fortalece en pro de la tranquilidad
-desarrolla alternativas para pasar de la defensa al ataque
LOGRO 3
Desarrollar habilidades y destrezas para la adquisición, interpretación y producción de información nueva, jugada a jugada.

INDICADORES
-Domina el centro del tablero y desarrolla sus piezas
-analiza las posibles ventajas en su desarrollo y las explota
-comprende la diferencia entre aperturas abiertas, cerradas y semicerradas.
-aprovecha los recursos y ventajas estratégicos en la fase inicial del juego
-reconoce la apertura española
-entiende y aplica la estrategia de la apertura española
¬-reconoce la apertura italiana
- entiende y aplica la estrategia de la apertura italiana
-adapta el concepto de gambito
-adhiere los planes concebidos en las aperturas de gambito rey y de dama para fortalecer no solo su repertorio si no recursos tácticos
-interpreta de manera objetiva y subjetiva los mejores recursos defensivos
-personaliza una o varias aperturas según su estilo
LOGRO 4
Utilizar de manera adecuada los recursos tecnológicos
INDICADORES
-pone en consideración sus partidas con ayuda de los programas
-compara sus decisiones con las opciones propuestas por la maquina
-Participa en partidas online
-Optimiza su juego por medio del auto crítico
-Trabaja posiciones críticas con ayuda del computador

NIVEL ELITE
UNIDAD 1

ANALISIS POSICIONAL

TEMARIO
- principios de estrategia ajedrecista
- elementos y fundamentos de una posición
- el motivo o tema táctico
- la táctica en ajedrez: su importancia y aplicación
- clases de combinaciones
- el ataque de mate

- combinaciones para ganar material II
- la combinación posicional
- la combinación de tablas
- la amenaza: sus características
- el error en la partida
- clases de partidas de ajedrez

LOGRO 1
Interpretar los principios generales de la estrategia ajedrecista y detectar motivos tácticos

INDICADORES

-El estudiante reconoce, analiza y pone en práctica los principios estratégicos basados en su estilo
-comprende todos y cada uno de los elementos que describen las posiciones particulares
-aprovecha los diversos temas tácticos que se le presentan, haciendo caso a los términos impuestos por los tiempos de ejecución
-indica, repasa y organiza los temas tácticos previstos, además plantea una o más soluciones sacando ganancia luego de una combinación
- tiene en cuenta las variantes necesarias para llegar a posiciones ganadoras previamente estudiadas
-interpreta los senderos de las variantes que conllevan a la ganancia de material
-entiende que los tipos de combinación crean grandes ventajas estratégicas
-combina la estrategia y la táctica de manera adecuada
-aplica los recursos utilizados para una conclusión de jaque perpetuo
-mantiene la amenaza hasta su punto máximo de presión
-aprende de sus errores transformándolos en fortalezas futuras
-maximiza sus niveles de cuidado en la toma de decisiones
-visualiza y propone conclusiones en partidas de alto nivel
-expone sus puntos de vista desde la crítica de partidas
-colabora con sus compañeros tratando de contribuir con la elevación del nivel grupal

UNIDAD 2
VALORACION POSICIONAL

- relaciones entre elementos de diferentes posiciones
- ventajas constantes y ventajas variables
- clases de centro
- conformación de peones centralizados
- el peón central en 5
- propiedades del peón aislado
- el esqueleto de peones como base
- estrategia de la partida
- la casilla o punto débil
- propiedades de las líneas abiertas
- el desarrollo inarmónico de las piezas
- la jugada: clases
- la jugada: características
- la defensa activa y el contraataqué

LOGRO 2
Deducir las relaciones existentes entre los elementos que constituyen una posición dada sacando provecho de ella.
INDICADORES
-el estudiante se encuentra en el dilema de ventajas parciales y asume con éxito la toma de decisiones
-encuentra casillas fuertes que dan ventajas constantes
-propone variantes que prometen ventajas constantes
- diferencia ventajas constantes y ventajas variables presentes en una posición.
-plantea diversos caminos donde halla ventaja en el centro

-explota su ventaja del dominio del centro
-entiende la importancia de la estructura central de peones
-revisa poniendo en práctica partidas con el tema del Peón en e5
-sacrifica en e5 obteniendo clara ventaja posicional
-sacrificios temáticos en pro de ventaja absoluta
-examina las diferentes ventajas y debilidades de peones aislados
-estudia las posiciones estructurales de los peones sin piezas
-construye una estrategia optima
-desarrolla sus partidas teniendo en cuenta la mejor estrategia y combinándola con medios tácticos
-toma como centro de ataque los puntos débiles enemigos
-interpone temas tácticos en líneas abiertas
-comprende la armonía de las piezas en el ataque y la defensa
-evita la no armonía en sus piezas
-concluye la importancia de una jugada en la practica
-entiende el valor de la toma de una decisión en una partida compleja
-interpreta que el enroque puede pasar a un segundo plano
-combina de manera apropiada la táctica y la estrategia estando listo para el ataque o la defensa.

UNIDAD 3

PLANEACION Y CALCULO DE VARIANTES

TEMARIO

- el plan de juego: etapas
- el plan de juego: categorías
- el plan mono escalonado: características
- el plan multi-escalonado: características
- el cambio de piezas: criterios
- la simplificación/ liquidación
- el ataque sobre el enroque
- la obstrucción
- el desvió
- la atracción
- el calculo
- el cálculo de variantes
- el árbol analítico

LOGRO 3
Formular planes de juego con base en la valoración de posiciones determinadas
INDICADORES
- categoriza planes de juego de acuerdo con el número de etapas que los conforman
- determina el plan de juego desde las primeras jugadas
- comprende y elabora planes mono-escalonados
- comprende y elabora planes multi-escalonados
- selecciona adecuadamente las piezas que serán cambiadas o conservadas en el ulterior desarrollo de la partida.
-adopta el concepto de simplificación legado por el gran maestro José Raúl Capablanca.
-se apropia de la simplificación para relucir su ventaja conseguida
-resuelve problemas sobre diversos temas
-plantea ataques sobre el enroque
- interpreta como atacar en enroques opuestos
-halla la importancia de la obstrucción en la resolución de partidas
-entiende y aplica los recursos de la desviación en la partida
-combina recursos en pro de atraer al ejército enemigo a la destrucción
-comprende los tiempos donde se debe calcular de manera superficial.

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa
Torre Beneficencia Piso 5
Código Postal: 111321
Teléfono: 749 1205 Ext. 1228
/CundinamarcaGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

-reconoce los tiempos donde se debe calcular de manera profunda.
-crea un árbol de ideas y posibles variantes ganadoras
-participa en torneos temáticos
-refuerza sus conocimientos reevaluando sus actuaciones en diversos torneos
- el alumno estará en capacidad de exhibir las habilidades y destrezas, mínimo necesarias que le permitan participar con mayores probabilidades de éxito en el ajedrez de torneos
- inicia en el arduo camino de la maestría ajedrecista.

LOGROS ACTITUDINALES
Generar un espacio exclusivo de aprendizaje de habilidades sociales, el cual servirá para reforzar COMO EJE TRANSVERSAL los aspectos cognitivos, actitudinales y procedimentales del individuo.

- Propicia la adquisición de destrezas comunicativas y actitudes asertivas en frente a diferentes situaciones que se le plantean, tanto dentro como fuera de la actividad curricular.
- Comprende y aprovechan los tiempos tradicionalmente ociosos por horas libres que mediante el juego se afiancen estrategias cognitivas y actitudes que tienen que ver con la competencia no agresiva, respeto por las normas desde lo lúdico.
- Ayuda a consolidar la cohesión grupal, tanto a nivel áulico como institucional.
- Contribuye a disminuir las situaciones de conflicto y a resolverlas asertivamente en caso de suscitarse.
- Disminuye las conductas destructivas en el aula, fuente frecuente de conflicto y de gran incidencia en el rendimiento escolar de los alumnos.
- Ayudar a mantener la buena convivencia escolar que presenta la escuela y fuera de ella.

Como fomentar una cultura y una serie de habilidades cognitivas y perspectivas
Por medio de la práctica de ajedrez en los estudiantes de primaria y secundaria en el departamento

ANEXO 4.

Fotografías de los encuentros presenciales con los deportistas.









ANEXO 5.

Pantallazo de la distribución del grupo poblacional de los participantes de la escuela de formación de ajedrez.

INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELA DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA
PLANILLA DE COBERTURA/GRUPOS POBLACIONALES Y % DE CUMPLIMIENTO

#DeporteQueProgresa

ENEFICIADO	GENERO		SECTOR				GRUPOS POBLACIONALES								
EDADES	Masculino	Femenino	Urbana Masculino	Rural Masculino	Urbana Femenino	Rural Femenino	Discapacidad Masculino	Discapacidad Femenino	Victimas del Conflicto Armado Masculino	Victimas del Conflicto Armado Femenino	AFRODESCENDIENTE MASCULINO	AFRODESCENDIENTE FEMENINO	INDIGENA MASCULINO	INDIGENA FEMENINO	TOTALES
6 AÑOS	1	2	1		2			4		2					3
7 AÑOS	5	4	5		4										9
8 AÑOS															0
9 AÑOS	3		3												3
10 AÑOS	8	3	8		3										11
11 AÑOS	3	2	3		2										5
12 AÑOS															0
13 AÑOS															0
14 AÑOS															0
15 AÑOS															0
16 AÑOS															0
17 AÑOS															0
TOTALES	10	11	20		11										31

ANEXO 6.

Fotografías y pantallazos del buen uso de la imagen de Indeportes Cundinamarca en redes sociales.





INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

VER ANEXO 7.

Pantallazos de los planes clase (12 sesiones) ABRIL y (36 sesiones) mes de MAYO

INICIACION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	respeto	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	21/04/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	1

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el respeto:Elgallo y la perdiz Un campesino que tenía un corral lleno de gallos compró también una perdiz y los puso a vivir juntos. Los gallos no tardaron en empezar a hacerle la vida imposible, y la perdiz creía que era por ser de diferente especie. Sin embargo, un día vio como los gallos se peleaban entre sí	
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Reto de aprestamiento: mano abierta, mano cerrada Indice meñique, meñique indice. Ludica el origen del ajedrez: los granos de trigo.	mano abierta, mano cerrada, Indice meñique, meñique indice. Estos ejercicios permiten la activacion cerebral y la conexión de los hemisferios cerebrales. Se cuenta la historia de los granos de trigo y se da
30 MIN.	FASE CENTRAL	Mitos, leyendas y generalidades del deporte	EJERCICIO 1	Chaturanga: las primeras nociones del ajedrez Origen del ajedrez: Mito de los granos de trigo El rey de los juegos y el juego de los reyes	
25 MIN.		El tablero	EJERCICIO 2	Centro:Control de las casillas, por ocupación Importancia de las Filas, Columnas y Diagonales Colocacion inicial del tablero	
30 MIN.		construccion de tablero.	JUEGO	Crear su propio tablero teniendo en cuenta la explicacion brindada.	Realizar un tablero de ajedrez marcando un columna, una fila y la gran diagonal en colores diferentes al resto de las casillas oscuras.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion	en un circulo se trabaja el estirramiento y luego cada uno procede a organizar el lugar en el que trabajó.
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se deben aprender los nombres de todos los compañeros.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa
Torre Beneficencia Piso 5
Código Postal: 111321
Teléfono: 749 1205 Ext. 1228
/CundinamarcaGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Valor de las damas en la vida	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	24/04/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el valor de LA DAMA El rey es el objetivo fundamental del ajedrez. El juego consiste en vencer al rey contrario con el jaque mate. A pesar de ser la pieza mas fuerte, no puede estar solo, necesita una compañera su Reina, la primera DAMA, esta se ubica en la casilla central al lado del rey y en la casilla de su color. se procede a una reflexion corta sobre la importancia de las mujeres para cada uno.	
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Reto de aprestamiento: mano abierta, mano cerrada Indice meñique, meñique indice.	Para esta ocasión deben hacer los cambios con mas fluidez
30 MIN.	FASE CENTRAL	Historia del ajedrez	EJERCICIO 1	El unico campeon mundial latino y sus aportes al ajedrez. La FIDE	
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: La torre	EJERCICIO 2	Donde se ubica Como se mueve en el tablero Como captura	Todos tienen un tablero con piezas blancas o negras, proceden a ubicar las torres en su lugar de inicio. Primero mueven las torres por el tablero sin ningun obstaculo. Se ponen obstaculos en el camino de la torre de su mismo ejercito o del contrario.
30 MIN.		El laberinto de la torre	JUEGO	Se realiza un laberinto con las piezas del ejercito contrario	en esta ocasión solo juega una torre (blanca o negra) y las piezas con las que se hace el laberinto son del ejercito contrario. La torre procede a encontrar el camino correcto para capturar a todas las piezas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe bajar la velocidad al querer responder, se hace el estiramiento guiado.	En un circulo se trabaja el estirramiento y se explica cuales son las implicaciones de mover las piezas rapido.
			RETO PROXIMA SESION	Para la proxima clase todos deben organizar la posicion de inicio de partida bien organizada.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

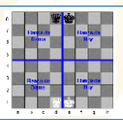
OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Todos vamos a nuestro propio ritmo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	26/04/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	3

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
MIN. 10	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE La liebre y la tortuga: Érase una vez una liebre que se reía de la lentitud de su amiga la tortuga. Ésta, un día, la retó a una carrera diciéndole que podría ganarla. La liebre aceptó sin pensarlo y se colocaron en la meta. Con el pistoletazo de salida, la liebre corrió rápido, pero hizo su primera parada en el camino, mientras la tortuga avanzaba lenta, pero sin pausa. Así hizo decenas de paradas más, confiada de que aun así llegaría antes que la tortuga. En su último descanso, después de dormir una siesta, abrió los ojos y vio cómo la tortuga estaba cruzando la meta. La liebre había perdido. Esta fábula nos enseña a no subestimar a los demás y a entender que todos somos capaces de lograr las mismas cosas.	
MIN. 15		Memoria	CALENTAMIENTO	Concentrese: juego en el que se deben buscar parejas, gana el que mas parejas consiga.	
MIN. 30	FASE CENTRAL	Los dos flancos	EJERCICIO 1	Se explican el Flanco Dama y el Flanco Rey Se hace un ejercicio de nemotecnia nombrando las casillas que corresponden a cada flanco.	
MIN. 25		dinamica de las piezas de larga distancia: El alfil	EJERCICIO 2	Donde se ubica Como se mueve en el tablero Como captura	Todos tienen un tablero con piezas blancas o negras, proceden a ubicar los alfiles en su lugar de inicio. Primero mueven los alfiles por el tablero sin ningun obstaculo. Se ponen obstaculos en el camino del alfil de su mismo ejercito o del contrario.
MIN. 30		El laberinto del alfil	JUEGO	Se realiza un laberinto con las piezas del ejercito contrario, gana quien logre llegar rpimero al final del laberinto	en esta ocasión solo juega una torre (blanca o negra) y las piezas con las que se hace el laberinto son del ejercito contrario. La torre procede a encontrar el camino correcto para capturar a todas las piezas.
MIN. 10	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe bajar la velocidad al querer responder, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Autoestima	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	28/04/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	4

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	con musica de reflexion se hara una pequeña meditacion, para aprender a autoreconocernos y aceptarnos, amando cada uno de nuestras virtudes y reconociendo nuestros defectos para tratar de mejorarlos en el dia a dia.	Se hace una reflexion con los ojos cerrados a modo de meditacion, buscando interiorizar en los sentimientos de frustracion, tristeza o negacion. Permitiendo que sientan y que puedan reconocer sus virtudes y defectos animandolos a mejorar cada dia como personas.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Dinamica simon dice Reto de aprestamiento: mano abierta señalando la otra mano, mano cerrada . Indice meñique, meñique indice. Estos ejercicios permiten la activacion cerebral y la conexión de los hemisferios cerebral.	Dinamica de escucha activa simon dice, en la que el instructor va a dar ordenes y los deportistas van a ir realizando. Los retos de aprestamiento se desarrollan y se busca que cada vez mejoren en el desarrollo y la velocidad.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Coordinacion viso-manual	EJERCICIO 1	ejercicio de habilidad visomanual en el tablero de ajedrez	en el tablero se ubican ls peones blancos en la fila 1,el deportista procedera aavanzar uno a uno a la siguinte casilla, fila a fila hasta llegar al final.
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: La DAMA	EJERCICIO 2	cada estudiante en principio presta atencion a la explicacion y luego hace parte de la practica planteada por el docente, la cual se puede llevar a cabo dividiendo el grupo en pequeñas fracciones.	Se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura.
30 MIN.		El camino de la dama	JUEGO	En el tablero ubicamos las piezas de los dos bandos, la dama debe recorrer el tablero evitando a sus compañeros y capturando a los del ejercito contrario.	Se ubican en parejas en cada tablero y ubican la dama la fila 1 y se procede a poner las piezas de los 2 equipos. Cada uno tendra un turno para mover la dama.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion del respeto de cada turno en el juego, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	se propone el reto de las 8 damas, ubicar 8 damas en el tablero sinque ninguna de ella se ataque entre si.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	compartir	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	1/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	5

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE Compartir: Cuento El asno y su sombra:Sucedió una vez, hace muchísimos años, que un hombre necesitaba ir a una ciudad lejos de su casa. Era comerciante y tenía que comprar telas a buen precio para luego venderlas en su propia tienda. Debido a que había mucha distancia y el viaje duraba varias horas, decidió alquilar un asno para ir cómodamente sentado.	reflexion sobre la importancia de compartir, la profe les comparte un dulce a cada niño y se compromeeten a traer algo para compartir la proxima clase.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
40 MIN.	FASE CENTRAL	Evaluacion de conocimientos	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas de corto y largo alcance control del centro inicio de una partida	Los alumnos en grupos de hasta 4 o 5, tendrán una rueda numerada que harán girar. El alumno que le corresponde jugar, hará girar la rueda numerada. A cada número le corresponde una pregunta que deberá responder.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo a 5 rondas a 5 minutos	Se inicia el torneo pedagogico con el fin de corregir errores en la dinamica de las piezas, inicio de partida o ocupacion del centro.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	trabajo en equipo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	3/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	Reforzar la concentracion y el analisis.			SESION	6

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el leon y el raton: En un día muy soleado, dormía plácidamente un león cuando un pequeño ratón pasó por su lado y lo despertó. Iracundo, el león tomó al ratón con sus enormes garras y cuando estaba a punto de aplastarlo, escuchó al ratoncito decirle: —Déjame ir, puede que algún día llegues a necesitarme. Fue tanta la risa que estas palabras le causaron, que el león decidió soltarlo. Al cabo de unas pocas horas, el león quedó atrapado en las redes de unos	socializacion sobre la moraleja de la historia y dibujo sobre lo que significa el trabajo en equipo.
15 MIN.		Piedra papel o tijera	CALENTAMIENTO	Piedra papel o tijera con camino de aros trabajo en equipo	Se ubican los aros en un camino tipo laberinto y se divide a los deportistas en dos grupos. En cada turno sale un jugador de cada grupo, uno de cada extremo del laberinto caminando por el camino de aros, cuando se encuentren jugaran piedra papel o tijera. Quien pierda volvera a la fila e inmediatamente sale el siguiente antes de que llegue el jugador del otro equipo. cada vez que un jugador llegue al otro lado ganara un punto para el
30 MIN.	FASE CENTRAL	el reto de las 8 damas	EJERCICIO 1	se deben ubicar 8 damas en el tablero sin que se ataque ninguna de ellasentre si.	Trabajo en parejas se dispone de un tiempo determinado para cumplir con la actividad si no se logra se dan pistas. La pareja que logre este reto tendra un premio.
25 MIN.		Las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alacance y se procede a explicar la primera de ellas EL REY, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la barriga del rey y la regla del espacio de los reyes.
30 MIN.		camino bomba	JUEGO	Dinamica del rey captura movimiento espacio entre reyes	se ponen las piezas de los dos ejercitos sobre el tablero y se ubican los dos reyes cada uno en su posicion original. Cada rey tiene la mision de capturar la mayor cantidad de piezas del ejercito contrario y evitar encontrarse con el otro rey. Si alguno de los dos reyes incumple la regla del espacio debe volver al inicio del centro
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion la importancia del rey y el porque su movimiento es tan limitado, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	resiliencia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	5/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	7

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: lectura	SENSIBILIZACION	lectura el ajedrez es la vida: el ajedrez es el medio que permite la relacion mental de ideas entre dos personas puestas en equilibrio cuyo campo de batalla se encuentra formado por las casillas que integran el terreno de juego y las figuras que representan los dos grupos belicos, solo diferenciados por tonos de color que con su ubicacion, coordinacion y ritmo forman la partida de ajedrez. En la mente de buenos forjadores intelectuales, al imponer sus	Se hace una reflexion acerca de como el ajedrez influye en la vida y lo que necesita un jugador de ajedrez. Esta reflexion la basamos en un escrito de boby fischer campeon de ajedrez.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	ejercicios de coordinacion viso-manual	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones en la fila 1. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera memorizar su primer tiempo y tratar de bajarlo en el segundo intento.
30 MIN.	FASE CENTRAL	ejercicio de memoria	EJERCICIO 1	se hace un repaso de las piezas que se han visto y se hace retroalimentacion de posibles dudas.	se ubican las piezas vistas de color blanco en su lugar original y se ponen las demas piezas negras, por turnos van a mover cada pieza buscando capturar a todas las piezas negras utilizando todas las piezas.
25 MIN.		Dinamica de las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alcance y se procede a explicar la segunda de ellas EL PEON, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la corona peon al paso.
30 MIN.		Guerra de peones	JUEGO	dinamica del peon	se ubican los peones en su posicion original, blancos y negros. Se procede a jugar con los peones buscando coronar e ir a capturar todos los peones el ejercito contrario.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	respeto por mi cuerpo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	8/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	8

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: dinamica	SENSIBILIZACION	Dinamica de mimica el peon	se pone la cancion del peon y cada uno va a ir realizando lo que la cancion va narrando, en esta actividad van a usar su cuerpo para comprender el movimiento del peon.
15 MIN.		Juego	CALENTAMIENTO	Juego Stop se van a jugar 4 rondas para activar la memoria y la actividad cerebral	cada uno tiene una hoja la cual divide en 6 espaciosy nobra a cada uno con los siguientes items: Nombre, Apellido, Ciudad, Animal, Cosa y Fruta se van a jugar 4 rondas con letras al azar, en cada ronda debe tratar de llenar cada item para ganar la mayor cantidad de puntos.
30 MIN.	FASE CENTRAL	guerra de peones	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas vistas hasta el momento	se ubican los peones en su posicion original, blancos y negros. Se procede a jugar con los peones buscando coronar alguna de las piezas vistas e ir a capturar todos los peones el ejercito contrario.
25 MIN.		Dinamica de las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alacance y se procede a explicar la tercera de ellas EL CABALLO, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la corona peon al paso. Juego el laberinto del caballo
30 MIN.		dinamica del caballo y alfiles	JUEGO	los gatos (alfiles) y el raton (caballo)	Se ubica el caballo en un extremo del tablero y los alfiles del ejercito contrario en el otro extremo en su posicion inical. Los alfiles intentaran capturar al caballo y por el contrario el caballo intentara capturar a cualquiera de los alfiles.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	agradecer	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	10/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	9

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el agradecimiento: En la granja, un gallo muy hambriento escarbaba la tierra buscando algo de comer para él y las gallinas con las que compartía su gallinero, cuando descubrió un diamante que la esposa del granjero había perdido.—¡Qué desilusión! —dijo el gallo—. Sin duda eres una prenda muy costosa y quien te perdió daría mucho por encontrarte. Pero yo prefiero un solo grano de maíz o de trigo antes que todas las joyas del mundo. Moraleja: Aquello que no es útil no tiene valor.	reflexion sobre lo que tenemos y no siempre agradecemos. Carta de agradecimiento por lo que se tiene.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	ejercicios de coordinacion viso-manual	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	Camino del caballo	EJERCICIO 1	Juego camino bomba	se divide el grupo en dos y se ubican un grupo en cada extremo. En un piso con cuadricula van a salir uno a uno saltando con el movimiento del caballo, si alguno realiza mal el movimiento el instructor dice bomba y se tiene que regresar a la fila. Gana el grupo que logre llegar completo al otro extremo.
25 MIN.		Inicio al analisis y profundizacion .	EJERCICIO 2	movimiento del caballo analisis concentracion profundizacion	Se ubica el caballo e la casilla h1 y se pone un peon en la casilla b1 y otro en la casilla a8. El jugador debe analizar y buscar el camino correcto para llegar a capturar a cada uno de los peones sin mover la pieza o señalar con las manos en el tablero.
30 MIN.		dinamica total de las piezas	JUEGO	se pone a prueba los conocimiento adquiridos con un match de 2 partidas.	se ubican por paraejas en cada tablero. Se realiza un match de 2 partidas (1 con blancas y 1 con negras) se va revisar que se muevan bien las piezas y apliquen bien la captura.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	amor propio	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	12/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	10

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura el burro con piel de leon: Érase una vez un burro que encontró una piel de león en medio del campo: "Con esta piel podré disfrazarme de león y asustar a los demás animales", pensó entre risas.El burro se puso la piel del león y recorrió el campo disfrazado. Al verlo, las personas y los animales corrían aterrorizados. ¡Pensaban que el burro era en realidad un león! Un día, el burro estaba tan orgulloso de su hazaña que dejó escapar un fuerte	reflexion no tratar de ser alguien que no soy, dinamica reconociendo quien soy, en una hoja escribir todas las cosas que le hacen ser unico.
15 MIN.		Juego	CALENTAMIENTO	La lleva: con diferentes variantes, quien sea alcanzado debe responder a una pregunta hecha por el profesor y seguir con la actividad.	La lleva: con diferentes variantes, quien sea alcanzado debe responder a una pregunta hecha por el profesor y seguir con la actividad. El profesor ira cambiando la forma en que deben deplazarse por el espacio y cuantas personas seran la lleva.
30 MIN.	FASE CENTRAL	movimiento y captura	EJERCICIO 1	come piezas movimiento y captura estrategia	se ubican las piezas sobre el tablero en su posicion inicial, en este juego debe procurar ubicar sus piezas donde el ejercito contrario pueda capturarlas, gana el que logre que el otro ejercito
25 MIN.		El centro	EJERCICIO 2	El centro como primer objetivo estrategico Nociones del desarrollo posicional	se explica la importancia de ocupar las casillas del centro y cuales son las piezas que pueden llegar facilmente a estas casillas.
30 MIN.		nociones de desarrollo	JUEGO	desarrollo ocupacion del centro dinamica de las piezas	se explica como se debe comenzar una partida aprovechando el centro y tomando ventaja de las piezas que pueda ubicar en estas casillas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	compartir	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	15/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	11

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE Compartir: Cuento El asno y su sombra:Sucedió una vez, hace muchísimos años, que un hombre necesitaba ir a una ciudad lejos de su casa. Era comerciante y tenía que comprar telas a buen precio para luego venderlas en su propia tienda. Debido a que había mucha distancia y el viaje duraba varias horas, decidió alquilar un asno para ir cómodamente sentado.	reflexion sobre la importancia de compartir, la profe les comparte un dulce a cada niño y se compromeeten a traer algo para compartir la proxima clase.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
40 MIN.	FASE CENTRAL	Evaluacion de conocimientos	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas de corto y largo alcance control del centro inicio de una partida	Los alumnos en grupos de hasta 4 o 5, tendrán una rueda numerada que harán girar. El alumno que le corresponde jugar, hará girar la rueda numerada. A cada número le corresponde una pregunta que deberá responder.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo a 5 rondas a 5 minutos	se presenta el reloj y se enseña como jugar con reloj. Se inicia el torneo pedagogico con el fin de corregir errores en la dinamica de las piezas, inicio de partida o ocupacion del centro.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	amistad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	17/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	12

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE la amistad: Erase una vez un ruiseñor muy pequeñito pero hermoso con una dulce voz, ello no le dejaba hacer amigos entre los de su especie, ya que los demás le envidiaban, y siempre trataban de competir con él.	se socializa sobre la lectura y se habla de las buenas experiencias que se tienen con los amigos.
15 MIN.		atencion	CALENTAMIENTO	dinamica de atencion y concentracion	se reune todo el grupo en el centro en un circulo y se van a enumerar del 1 al 4. se hacen dos rondas repitiendo cada uno su numero. En las siguientes rondas se van a añadir
30 MIN.	FASE CENTRAL	apertura	EJERCICIO 1	fundamentos del ajedrez primera apertura: Ruy Lopez	se explican los fundamentos de la apertura desarrollo de piezas menores: alfil y caballo. Apertura inicial Ruy Lopez 1.e4,e5 2.Cf3, Cc6 3.Ab5
25 MIN.		apertura	EJERCICIO 2	practica dirigida de la apertura	cada niño en su tablero procede a practicar la linea propuesta procurando el correcto desarrollo de las piezas.
30 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo tipo masnou	Los alumnos individualmente se veran expuestos a un torneo tipo masnou donde en la mesa se queda el jugador que ha ganado la partida acumulando puntos, finalmente ganara el jugador
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	paciencia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	19/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	13

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Dinamica de la paciencia	a cada niño se le da un dulce y se le dice que se lo puede comer de una vez, pero si espera 5 min va a poder ganar otro dulce y si espera otro tiempo mas va a ganar 4 dulces. Luego los dejo en el salon 5 min sin alejarme del
15 MIN.		memoria	CALENTAMIENTO	nemotecnia posiciones de ajedrez	se pone una imagen de una posicion de ajedrez en una pared y a 5 metros se pone un tablero. El estudiante debe poner la posicion de la pared en el tablero de manera correcta.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Historia	EJERCICIO 1	Fundamentos del ajedrez propuestos por el campeon mundial Jose Raul Capablanca	reseña historica y desgloce de los fundamentos propuestos: control del centro, desarrollo de piezas menores, desarrollo de piezas mayores y seguridad del rey.
25 MIN.		desarrollo de piezas	EJERCICIO 2	ubicación de piezas mayores	se hace la explicacion del desarrollo de piezas mayores siguiendo con los fundamentos del ajedrez
30 MIN.		pratica	JUEGO	practica dirigida	practica dirigida aplicando los conocimientos adquiridos en las clases pasadas y en la presente clase
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	22/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	14

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	dinamica acerca de la responsabilidad	se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, que se sitúan detrás de una línea de salida. El juego consiste en que uno de los menores guíe a otro, que está con los ojos vendados, a través de un circuito. El primero le
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de
20 MIN.	FASE CENTRAL	El jaque mate	EJERCICIO 1	explicasion solucion de ejercicios	se propone un libro para comenzar a desarrollar ejercicios de jaque mate en una jugada. Para esta clase se resuelven del 1 al 10.
25 MIN.		analisis	EJERCICIO 2	anlizar cual fue la ultima jugada para llegar al mate	en el tablero se ubica la posicion y los jugadores sin mover ni tocar las piezas van a tratar de resolver cual fue la jugada que llevo al mate.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo swizo 5 rondas	torneo de prectica, aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Misericordia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	24/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	15

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Bajaba un hombre de Jerusalén a Jericó, y cayó en manos de unos ladrones. Le quitaron la ropa, lo golpearon y se fueron, dejándolo medio muerto. 31 Resulta que viajaba por el mismo camino un sacerdote quien, al verlo, se desvió y siguió de largo. 32 Así también llegó a aquel lugar un levita y, al verlo, se desvió y siguió de largo. 33 Pero un samaritano que iba de viaje llegó adonde estaba el hombre y, viéndolo, se compadeció de él. 34 Se acercó, le curó las heridas con vino y aceite, y se las vendó. Luego lo montó sobre su	Responder a la pregunta ¿Cuál de estos tres piensas que demostró ser el prójimo del que cayó en manos de los ladrones? Reflexionar acerca de la historia
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	desarrollo de piezas	EJERCICIO 1	El enroque	se explica la jugada del enroque y su importancia como jugada de seguridad.
25 MIN.		pratica	EJERCICIO 2	practica dirigida	practica dirigida aplicando los conocimientos adquiridos en las clases pasadas y en la presente clase
30 MIN.		analisis y vision	JUEGO	juego antichess	se ubican las piezas en posicion inicial y se realizan movimientos con el fin de que sus piezas sean capturadas
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	toma de decisiones	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	26/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	16

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Video toma de desiciones	socializacion ideas principales del video y reflexion
15 MIN.	FASE INICIAL	Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 1	Explicacion tres formas de liberarse de un jaque	se explica que el jaque es el ataque al rey y las 3 formas de liberarse de este. Moverse, Escudo, Captura.
25 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 2	Juego tres jaques	se organiza la posicion inicial desarrollando la partida según los fundamentos antes vistos, en esta ocasión gana quien logre dar 3 jaques.
30 MIN.	FASE CENTRAL	practica	JUEGO	practica dirigida	jugaran partidas de manera libre, teniendo en cuenta los fundamentos y el concepto tecnico del jaque.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
	FASE FINAL		RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	humildad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	29/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	17

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	video sobre la humildad:	cada uno va a escribir en una hoja algunas actitudes que lo han llevado a no ser humilde. Reflexion sobre mis actos
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	nemotecnia posiciones de ajedrez	se pone una imagen de una posicion de ajedrez en una pared y a 5 metros se pone un tablero. El estudiante debe poner la posicion de la pared en el tablero de manera correcta.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 1	retroalimentacion y respuesta a posibles dudas	se hace mesa redonda y se retroalimenta el tema dando respuesta a las dudas
25 MIN.		El jaque mate	EJERCICIO 2	explicasion situacion de jaque mate	se explica el jaque mate y como se llega a esta situacion. Jaque mate=final de la partida se explican y proponen 2 ejercicios de jaque mate en 1 jugada
30 MIN.		El jaque mate	JUEGO	juego de redes de mate Memoria	Se ubican las posiciones en una hoja en la pared y el tablero a una distancia de 5 metros, los chicos tienen que mirar la posicion de la hoja de la pared y ubicarla de la misma forma en los tableros.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	31/05/2023	NIVEL	iniciacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	18

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	dinamica acerca de la responsabilidad	se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, que se sitúan detrás de una línea de salida. El juego consiste en que uno de los menores guíe a otro, que está con los ojos vendados, a través de un circuito. El primero le
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de
20 MIN.	FASE CENTRAL	El jaque mate	EJERCICIO 1	explicasion solucion de ejercicios	se propone un libro para comenzar a desarrollar ejercicios de jaque mate en una jugada. Para esta clase se resuelven del 1 al 10.
25 MIN.		analisis	EJERCICIO 2	anlizar cual fue la ultima jugada para llegar al mate	en el tablero se ubica la posicion y los jugadores sin mover ni tocar las piezas van a tratar de resolver cual fue la jugada que llevo al mate.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo swizo 5 rondas	torneo de prectica, aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

INICIACION 2

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	respeto	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	21/04/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	1

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el respeto:Elgallo y la perdiz Un campesino que tenía un corral lleno de gallos compró también una perdiz y los puso a vivir juntos. Los gallos no tardaron en empezar a hacerle la vida imposible, y la perdiz creía que era por ser de diferente especie. Sin embargo, un día vio como los gallos se peleaban entre sí	
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Reto de aprestamiento: mano abierta, mano cerrada Indice meñique, meñique indice. Ludica el origen del ajedrez: los granos de trigo.	mano abierta, mano cerrada, Indice meñique, meñique indice. Estos ejercicios permiten la activacion cerebral y la conexión de los hemisferios cerebrales. Se cuenta la historia de los granos de trigo y se da
30 MIN.	FASE CENTRAL	Mitos, leyendas y generalidades del deporte	EJERCICIO 1	Chaturanga: las primeras nociones del ajedrez Origen del ajedrez: Mito de los granos de trigo El rey de los juegos y el juego de los reyes	
25 MIN.		El tablero	EJERCICIO 2	Centro:Control de las casillas, por ocupación Importancia de las Filas, Columnas y Diagonales Colocacion inicial del tablero	
30 MIN.		construccion de tablero.	JUEGO	Crear su propio tablero teniendo en cuenta la explicacion brindada.	Realizar un tablero de ajedrez marcando un columna, una fila y la gran diagonal en colores diferentes al resto de las casillas oscuras.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion	en un circulo se trabaja el estirramiento y luego cada uno procede a organizar el lugar en el que trabajó.
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se deben aprender los nombres de todos los compañeros.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Valor de las damas en la vida	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	24/04/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el valor de LA DAMA El rey es el objetivo fundamental del ajedrez. El juego consiste en vencer al rey contrario con el jaque mate. A pesar de ser la pieza mas fuerte, no puede estar solo, necesita una compañera su Reina, la primera DAMA, esta se ubica en la casilla central al lado del rey y en la casilla de su color. se procede a una reflexion corta sobre la importancia de las mujeres para cada uno.	
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Reto de aprestamiento: mano abierta, mano cerrada Indice meñique, meñique indice.	Para esta ocasión deben hacer los cambios con mas fluidez
30 MIN.	FASE CENTRAL	Historia del ajedrez	EJERCICIO 1	El unico campeon mundial latino y sus aportes al ajedrez. La FIDE	
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: La torre	EJERCICIO 2	Donde se ubica Como se mueve en el tablero Como captura	Todos tienen un tablero con piezas blancas o negras, proceden a ubicar las torres en su lugar de inicio. Primero mueven las torres por el tablero sin ningun obstaculo. Se ponen obstaculos en el camino de la torre de su mismo ejercito o del contrario.
30 MIN.		El laberinto de la torre	JUEGO	Se realiza un laberinto con las piezas del ejercito contrario	en esta ocasión solo juega una torre (blanca o negra) y las piezas con las que se hace el laberinto son del ejercito contrario. La torre procede a encontrar el camino correcto para capturar a todas las piezas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe bajar la velocidad al querer responder, se hace el estiramiento guiado.	En un circulo se trabaja el estirramiento y se explica cuales son las implicaciones de mover las piezas rapido.
			RETO PROXIMA SESION	Para la proxima clase todos deben organizar la posicion de inicio de partida bien organizada.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

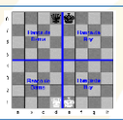
OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Todos vamos a nuestro propio ritmo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	26/04/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	3

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE La liebre y la tortuga: Érase una vez una liebre que se reía de la lentitud de su amiga la tortuga. Ésta, un día, la retó a una carrera diciéndole que podría ganarla. La liebre aceptó sin pensarlo y se colocaron en la meta. Con el pistoletazo de salida, la liebre corrió rápido, pero hizo su primera parada en el camino, mientras la tortuga avanzaba lenta, pero sin pausa. Así hizo decenas de paradas más, confiada de que aun así llegaría antes que la tortuga. En su último descanso, después de dormir una siesta, abrió los ojos y vio cómo la tortuga estaba cruzando la meta. La liebre había perdido. Esta fábula nos enseña a no subestimar a los demás y a entender que todos somos capaces de lograr las mismas cosas.	
15 MIN.		Memoria	CALENTAMIENTO	Concentrese: juego en el que se deben buscar parejas, gana el que mas parejas consiga.	
30 MIN.	FASE CENTRAL	Los dos flancos	EJERCICIO 1	Se explican el Flanco Dama y el Flanco Rey Se hace un ejercicio de nemotecnia nombrando las casillas que corresponden a cada flanco.	
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: El alfil	EJERCICIO 2	Donde se ubica Como se mueve en el tablero Como captura	Todos tienen un tablero con piezas blancas o negras, proceden a ubicar los alfiles en su lugar de inicio. Primero mueven los alfiles por el tablero sin ningun obstaculo. Se ponen obstaculos en el camino del alfil de su mismo ejercito o del contrario.
30 MIN.		El laberinto del alfil	JUEGO	Se realiza un laberinto con las piezas del ejercito contrario, gana quien logre llegar rpimero al final del laberinto	en esta ocasión solo juega una torre (blanca o negra) y las piezas con las que se hace el laberinto son del ejercito contrario. La torre procede a encontrar el camino correcto para capturar a todas las piezas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe bajar la velocidad al querer responder, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Autoestima	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	28/04/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	4

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	con musica de reflexion se hara una pequeña meditacion, para aprender a autoreconocernos y aceptarnos, amando cada uno de nuestras virtudes y reconociendo nuestros defectos para tratar de mejorarlos en el dia a dia.	Se hace una reflexion con los ojos cerrados a modo de meditacion, buscando interiorizar en los sentimientos de frustracion, tristeza o negacion. Permitiendo que sientan y que puedan reconocer sus virtudes y defectos animandolos a mejorar cada dia como personas.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Dinamica simon dice Reto de aprestamiento: mano abierta señalando la otra mano, mano cerrada . Indice meñique, meñique indice. Estos ejercicios permiten la activacion cerebral y la conexión de los hemisferios cerebral.	Dinamica de escucha activa simon dice, en la que el instructor va a dar ordenes y los deportistas van a ir realizando. Los retos de aprestamiento se desarrollan y se busca que cada vez mejoren en el desarrollo y la velocidad.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Coordinacion viso-manual	EJERCICIO 1	ejercicio de habilidad visomanual en el tablero de ajedrez	en el tablero se ubican ls peones blancos en la fila 1,el deportista procedera aavanzar uno a uno a la siguinte casilla, fila a fila hasta llegar al final.
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: La DAMA	EJERCICIO 2	cada estudiante en principio presta atencion a la explicacion y luego hace parte de la practica planteada por el docente, la cual se puede llevar a cabo dividiendo el grupo en pequeñas fracciones.	Se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura.
30 MIN.		El camino de la dama	JUEGO	En el tablero ubicamos las piezas de los dos bandos, la dama debe recorrer el tablero evitando a sus compañeros y capturando a los del ejercito contrario.	Se ubican en parejas en cada tablero y ubican la dama la fila 1 y se procede a poner las piezas de los 2 equipos. Cada uno tendra un turno para mover la dama.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion del respeto de cada turno en el juego, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	se propone el reto de las 8 damas, ubicar 8 damas en el tablero sinque ninguna de ella se ataque entre si.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	compartir	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	1/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	5

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE Compartir: Cuento El asno y su sombra:Sucedió una vez, hace muchísimos años, que un hombre necesitaba ir a una ciudad lejos de su casa. Era comerciante y tenía que comprar telas a buen precio para luego venderlas en su propia tienda. Debido a que había mucha distancia y el viaje duraba varias horas, decidió alquilar un asno para ir cómodamente sentado.	reflexion sobre la importancia de compartir, la profe les comparte un dulce a cada niño y se compromeeten a traer algo para compartir la proxima clase.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
40 MIN.	FASE CENTRAL	Evaluacion de conocimientos	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas de corto y largo alcance control del centro inicio de una partida	Los alumnos en grupos de hasta 4 o 5, tendrán una rueda numerada que harán girar. El alumno que le corresponde jugar, hará girar la rueda numerada. A cada número le corresponde una pregunta que deberá responder.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo a 5 rondas a 5 minutos	Se inicia el torneo pedagogico con el fin de corregir errores en la dinamica de las piezas, inicio de partida o ocupacion del centro.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	trabajo en equipo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	3/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	Reforzar la concentracion y el analisis.			SESION	6

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el leon y el raton: En un día muy soleado, dormía plácidamente un león cuando un pequeño ratón pasó por su lado y lo despertó. Iracundo, el león tomó al ratón con sus enormes garras y cuando estaba a punto de aplastarlo, escuchó al ratoncito decirle: —Déjame ir, puede que algún día llegues a necesitarme. Fue tanta la risa que estas palabras le causaron, que el león decidió soltarlo. Al cabo de unas pocas horas, el león quedó atrapado en las redes de unos	socializacion sobre la moraleja de la historia y dibujo sobre lo que significa el trabajo en equipo.
15 MIN.		Piedra papel o tijera	CALENTAMIENTO	Piedra papel o tijera con camino de aros trabajo en equipo	Se ubican los aros en un camino tipo laberinto y se divide a los deportistas en dos grupos. En cada turno sale un jugador de cada grupo, uno de cada extremo del laberinto caminando por el camino de aros, cuando se encuentren jugaran piedra papel o tijera. Quien pierda volvera a la fila e inmediatamente sale el siguiente antes de que llegue el jugador del otro equipo. cada vez que un jugador llegue al otro lado ganara un punto para el
30 MIN.	FASE CENTRAL	el reto de las 8 damas	EJERCICIO 1	se deben ubicar 8 damas en el tablero sin que se ataque ninguna de ellasentre si.	Trabajo en parejas se dispone de un tiempo determinado para cumplir con la actividad si no se logra se dan pistas. La pareja que logre este reto tendra un premio.
25 MIN.		Las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alcance y se procede a explicar la primera de ellas EL REY, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la barriga del rey y la regla del espacio de los reyes.
30 MIN.		camino bomba	JUEGO	Dinamica del rey captura movimiento espacio entre reyes	se ponen las piezas de los dos ejercitos sobre el tablero y se ubican los dos reyes cada uno en su posicion original. Cada rey tiene la mision de capturar la mayor cantidad de piezas del ejercito contrario y evitar encontrarse con el otro rey. Si alguno de los dos reyes incumple la regla del espacio debe volver al inicio del centro
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion la importancia del rey y el porque su movimiento es tan limitado, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	resiliencia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	5/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	7

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: lectura	SENSIBILIZACION	lectura el ajedrez es la vida: el ajedrez es el medio que permite la relacion mental de ideas entre dos personas puestas en equilibrio cuyo campo de batalla se encuentra formado por las casillas que integran el terreno de juego y las figuras que representan los dos grupos belicos, solo diferenciados por tonos de color que con su ubicacion, coordinacion y ritmo forman la partida de ajedrez. En la mente de buenos forjadores intelectuales, al imponer sus	Se hace una reflexion acerca de como el ajedrez influye en la vida y lo que necesita un jugador de ajedrez. Esta reflexion la basamos en un escrito de boby fischer campeon de ajedrez.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	ejercicios de coordinacion viso-manual	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones en la fila 1. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera memorizar su primer tiempo y tratar de bajarlo en el segundo intento.
30 MIN.	FASE CENTRAL	ejercicio de memoria	EJERCICIO 1	se hace un repaso de las piezas que se han visto y se hace retroalimentacion de posibles dudas.	se ubican las piezas vistas de color blanco en su lugar original y se ponen las demas piezas negras, por turnos van a mover cada pieza buscando capturar a todas las piezas negras utilizando todas las piezas.
25 MIN.		Dinamica de las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alcance y se procede a explicar la segunda de ellas EL PEON, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la corona peon al paso.
30 MIN.		Guerra de peones	JUEGO	dinamica del peon	se ubican los peones en su posicion original, blancos y negros. Se procede a jugar con los peones buscando coronar e ir a capturar todos los peones el ejercito contrario.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	respeto por mi cuerpo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	8/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	8

TIEMPO		FASE		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: dinamica	SENSIBILIZACION	Dinamica de mimica el peon	se pone la cancion del peon y cada uno va a ir realizando lo que la cancion va narrando, en esta actividad van a usar su cuerpo para comprender el movimiento del peon.
15 MIN.		Juego	CALENTAMIENTO	Juego Stop se van a jugar 4 rondas para activar la memoria y la actividad cerebral	cada uno tiene una hoja la cual divide en 6 espaciosy nobra a cada uno con los siguientes items: Nombre, Apellido, Ciudad, Animal, Cosa y Fruta se van a jugar 4 rondas con letras al azar, en cada ronda debe tratar de llenar cada item para ganar la mayor cantidad de puntos.
30 MIN.	FASE CENTRAL	guerra de peones	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas vistas hasta el momento	se ubican los peones en su posicion original, blancos y negros. Se procede a jugar con los peones buscando coronar alguna de las piezas vistas e ir a capturar todos los peones el ejercito contrario.
25 MIN.		Dinamica de las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alacance y se procede a explicar la tercera de ellas EL CABALLO, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la corona peon al paso. Juego el laberinto del caballo
30 MIN.		dinamica del caballo y alfiles	JUEGO	los gatos (alfiles) y el raton (caballo)	Se ubica el caballo en un extremo del tablero y los alfiles del ejercito contrario en el otro extremo en su posicion inical. Los alfiles intentaran capturar al caballo y por el contrario el caballo intentara capturar a cualquiera de los alfiles.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	agradecer	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	10/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	9

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el agradecimiento: En la granja, un gallo muy hambriento escarbaba la tierra buscando algo de comer para él y las gallinas con las que compartía su gallinero, cuando descubrió un diamante que la esposa del granjero había perdido.—¡Qué desilusión! —dijo el gallo—. Sin duda eres una prenda muy costosa y quien te perdió daría mucho por encontrarte. Pero yo prefiero un solo grano de maíz o de trigo antes que todas las joyas del mundo. Moraleja: Aquello que no es útil no tiene valor.	reflexion sobre lo que tenemos y no siempre agradecemos. Carta de agradecimiento por lo que se tiene.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	ejercicios de coordinacion viso-manual	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	Camino del caballo	EJERCICIO 1	Juego camino bomba	se divide el grupo en dos y se ubican un grupo en cada extremo. En un piso con cuadricula van a salir uno a uno saltando con el movimiento del caballo, si alguno realiza mal el movimiento el instructor dice bomba y se tiene que regresar a la fila. Gana el grupo que logre llegar completo al otro extremo.
25 MIN.		Inicio al analisis y profundizacion .	EJERCICIO 2	movimiento del caballo analisis concentracion profundizacion	Se ubica el caballo e la casilla h1 y se pone un peon en la casilla b1 y otro en la casilla a8. El jugador debe analizar y buscar el camino correcto para llegar a capturar a cada uno de los peones sin mover la pieza o señalar con las manos en el tablero.
30 MIN.		dinamica total de las piezas	JUEGO	se pone a prueba los conocimiento adquiridos con un match de 2 partidas.	se ubican por paraejas en cada tablero. Se realiza un match de 2 partidas (1 con blancas y 1 con negras) se va revisar que se muevan bien las piezas y apliquen bien la captura.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	amor propio	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	12/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	10

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura el burro con piel de leon: Érase una vez un burro que encontró una piel de león en medio del campo: "Con esta piel podré disfrazarme de león y asustar a los demás animales", pensó entre risas.El burro se puso la piel del león y recorrió el campo disfrazado. Al verlo, las personas y los animales corrían aterrorizados. ¡Pensaban que el burro era en realidad un león! Un día, el burro estaba tan orgulloso de su hazaña que dejó escapar un fuerte	reflexion no tratar de ser alguien que no soy, dinamica reconociendo quien soy, en una hoja escribir todas las cosas que le hacen ser unico.
15 MIN.		Juego	CALENTAMIENTO	La lleva: con diferentes variantes, quien sea alcanzado debe responder a una pregunta hecha por el profesor y seguir con la actividad.	La lleva: con diferentes variantes, quien sea alcanzado debe responder a una pregunta hecha por el profesor y seguir con la actividad. El profesor ira cambiando la forma en que deben deplazarse por el espacio y cuantas personas seran la lleva.
30 MIN.	FASE CENTRAL	movimiento y captura	EJERCICIO 1	come piezas movimiento y captura estrategia	se ubican las piezas sobre el tablero en su posicion inicial, en este juego debe procurar ubicar sus piezas donde el ejercito contrario pueda capturarlas, gana el que logre que el otro ejercito
25 MIN.		El centro	EJERCICIO 2	El centro como primer objetivo estrategico Nociones del desarrollo posicional	se explica la importancia de ocupar las casillas del centro y cuales son las piezas que pueden llegar facilmente a estas casillas.
30 MIN.		nociones de desarrollo	JUEGO	desarrollo ocupacion del centro dinamica de las piezas	se explica como se debe comenzar una partida aprovechando el centro y tomando ventaja de las piezas que pueda ubicar en estas casillas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	compartir	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	15/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	11

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE Compartir: Cuento El asno y su sombra:Sucedió una vez, hace muchísimos años, que un hombre necesitaba ir a una ciudad lejos de su casa. Era comerciante y tenía que comprar telas a buen precio para luego venderlas en su propia tienda. Debido a que había mucha distancia y el viaje duraba varias horas, decidió alquilar un asno para ir cómodamente sentado.	reflexion sobre la importancia de compartir, la profe les comparte un dulce a cada niño y se compromeeten a traer algo para compartir la proxima clase.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
40 MIN.	FASE CENTRAL	Evaluacion de conocimientos	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas de corto y largo alcance control del centro inicio de una partida	Los alumnos en grupos de hasta 4 o 5, tendrán una rueda numerada que harán girar. El alumno que le corresponde jugar, hará girar la rueda numerada. A cada número le corresponde una pregunta que deberá responder.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo a 5 rondas a 5 minutos	se presenta el reloj y se enseña como jugar con reloj. Se inicia el torneo pedagogico con el fin de corregir errores en la dinamica de las piezas, inicio de partida o ocupacion del centro.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	amistad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	17/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	12

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE la amistad: Erase una vez un ruiseñor muy pequeñito pero hermoso con una dulce voz, ello no le dejaba hacer amigos entre los de su especie, ya que los demás le envidiaban, y siempre trataban de competir con él.	se socializa sobre la lectura y se habla de las buenas experiencias que se tienen con los amigos.
15 MIN.		atencion	CALENTAMIENTO	dinamica de atencion y concentracion	se reune todo el grupo en el centro en un circulo y se van a enumerar del 1 al 4. se hacen dos rondas repitiendo cada uno su numero. En las siguientes rondas se van a añadir
30 MIN.	FASE CENTRAL	apertura	EJERCICIO 1	fundamentos del ajedrez primera apertura: Ruy Lopez	se explican los fundamentos de la apertura desarrollo de piezas menores: alfil y caballo. Apertura inicial Ruy Lopez 1.e4,e5 2.Cf3, Cc6 3.Ab5
25 MIN.		apertura	EJERCICIO 2	practica dirigida de la apertura	cada niño en su tablero procede a practicar la linea propuesta procurando el correcto desarrollo de las piezas.
30 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo tipo masnou	Los alumnos individualmente se veran expuestos a un torneo tipo masnou donde en la mesa se queda el jugador que ha ganado la partida acumulando puntos, finalmente ganara el jugador
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	paciencia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	19/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	13

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Dinamica de la paciencia	a cada niño se le da un dulce y se le dice que se lo puede comer de una vez, pero si espera 5 min va a poder ganar otro dulce y si espera otro tiempo mas va a ganar 4 dulces. Luego los dejo en el salon 5 min sin alejarme del
15 MIN.		memoria	CALENTAMIENTO	nemotecnia posiciones de ajedrez	se pone una imagen de una posicion de ajedrez en una pared y a 5 metros se pone un tablero. El estudiante debe poner la posicion de la pared en el tablero de manera correcta.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Historia	EJERCICIO 1	Fundamentos del ajedrez propuestos por el campeon mundial Jose Raul Capablanca	reseña historica y desgloce de los fundamentos propuestos: control del centro, desarrollo de piezas menores, desarrollo de piezas mayores y seguridad del rey.
25 MIN.		desarrollo de piezas	EJERCICIO 2	ubicación de piezas mayores	se hace la explicacion del desarrollo de piezas mayores siguiendo con los fundamentos del ajedrez
30 MIN.		pratica	JUEGO	practica dirigida	practica dirigida aplicando los conocimientos adquiridos en las clases pasadas y en la presente clase
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	22/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	14

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	dinamica acerca de la responsabilidad	se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, que se sitúan detrás de una línea de salida. El juego consiste en que uno de los menores guíe a otro, que está con los ojos vendados, a través de un circuito. El primero le
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de
20 MIN.	FASE CENTRAL	El jaque mate	EJERCICIO 1	explicasion solucion de ejercicios	se propone un libro para comenzar a desarrollar ejercicios de jaque mate en una jugada. Para esta clase se resuelven del 1 al 10.
25 MIN.		analisis	EJERCICIO 2	anlizar cual fue la ultima jugada para llegar al mate	en el tablero se ubica la posicion y los jugadores sin mover ni tocar las piezas van a tratar de resolver cual fue la jugada que llevo al mate.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo swizo 5 rondas	torneo de prectica, aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Misericordia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	24/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	15

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA	SENSIBILIZACION	Bajaba un hombre de Jerusalén a Jericó, y cayó en manos de unos ladrones. Le quitaron la ropa, lo golpearon y se fueron, dejándolo medio muerto. 31 Resulta que viajaba por el mismo camino un sacerdote quien, al verlo, se desvió y siguió de largo. 32 Así también llegó a aquel lugar un levita y, al verlo, se desvió y siguió de largo. 33 Pero un samaritano que iba de viaje llegó adonde estaba el hombre y, viéndolo, se compadeció de él. 34 Se acercó, le curó las heridas con vino y aceite, y se las vendó. Luego lo montó sobre su	Responder a la pregunta ¿Cuál de estos tres piensas que demostró ser el prójimo del que cayó en manos de los ladrones? Reflexionar acerca de la historia
		lectura dinamica reflexion			
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	desarrollo de piezas	EJERCICIO 1	El enroque	se explica la jugada del enroque y su importancia como jugada de seguridad.
25 MIN.		pratica	EJERCICIO 2	practica dirigida	practica dirigida aplicando los conocimientos adquiridos en las clases pasadas y en la presente clase
30 MIN.		analisis y vision	JUEGO	juego antichess	se ubican las piezas en posicion inicial y se realizan movimientos con el fin de que sus piezas sean capturadas
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estiramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	toma de decisiones	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	26/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	16

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Video toma de desiciones	socializacion ideas principales del video y reflexion
15 MIN.	FASE INICIAL	Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 1	Explicacion tres formas de liberarse de un jaque	se explica que el jaque es el ataque al rey y las 3 formas de liberarse de este. Moverse, Escudo, Captura.
25 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 2	Juego tres jaques	se organiza la posicion inicial desarrollando la partida según los fundamentos antes vistos, en esta ocasión gana quien logre dar 3 jaques.
30 MIN.	FASE CENTRAL	practica	JUEGO	practica dirigida	jugaran partidas de manera libre, teniendo en cuenta los fundamentos y el concepto tecnico del jaque.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
	FASE FINAL		RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	humildad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	29/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	17

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	video sobre la humildad:	cada uno va a escribir en una hoja algunas actitudes que lo han llevado a no ser humilde. Reflexion sobre mis actos
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	nemotecnia posiciones de ajedrez	se pone una imagen de una posicion de ajedrez en una pared y a 5 metros se pone un tablero. El estudiante debe poner la posicion de la pared en el tablero de manera correcta.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 1	retroalimentacion y respuesta a posibles dudas	se hace mesa redonda y se retroalimenta el tema dando respuesta a las dudas
25 MIN.		El jaque mate	EJERCICIO 2	explicasion situacion de jaque mate	se explica el jaque mate y como se llega a esta situacion. Jaque mate=final de la partida se explican y proponen 2 ejercicios de jaque mate en 1 jugada
30 MIN.		El jaque mate	JUEGO	juego de redes de mate Memoria	Se ubican las posiciones en una hoja en la pared y el tablero a una distancia de 5 metros, los chicos tienen que mirar la posicion de la hoja de la pared y ubicarla de la misma forma en los tableros.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	31/05/2023	NIVEL	iniciacion 2
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	18

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	dinamica acerca de la responsabilidad	se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, que se sitúan detrás de una línea de salida. El juego consiste en que uno de los menores guíe a otro, que está con los ojos vendados, a través de un circuito. El primero le
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de
20 MIN.	FASE CENTRAL	El jaque mate	EJERCICIO 1	explicasion solucion de ejercicios	se propone un libro para comenzar a desarrollar ejercicios de jaque mate en una jugada. Para esta clase se resuelven del 1 al 10.
25 MIN.		analisis	EJERCICIO 2	anlizar cual fue la ultima jugada para llegar al mate	en el tablero se ubica la posicion y los jugadores sin mover ni tocar las piezas van a tratar de resolver cual fue la jugada que llevo al mate.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo swizo 5 rondas	torneo de prectica, aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

FUNDAMENTACION

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	respeto	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	21/04/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	1

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el respeto:Elgallo y la perdiz Un campesino que tenía un corral lleno de gallos compró también una perdiz y los puso a vivir juntos. Los gallos no tardaron en empezar a hacerle la vida imposible, y la perdiz creía que era por ser de diferente especie. Sin embargo, un día vio como los gallos se peleaban entre sí	
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Reto de aprestamiento: mano abierta, mano cerrada Indice meñique, meñique indice. Ludica el origen del ajedrez: los granos de trigo.	mano abierta, mano cerrada, Indice meñique, meñique indice. Estos ejercicios permiten la activacion cerebral y la conexión de los hemisferios cerebrales. Se cuenta la historia de los granos de trigo y se da
30 MIN.	FASE CENTRAL	Mitos, leyendas y generalidades del deporte	EJERCICIO 1	Chaturanga: las primeras nociones del ajedrez Origen del ajedrez: Mito de los granos de trigo El rey de los juegos y el juego de los reyes	
25 MIN.		El tablero	EJERCICIO 2	Centro:Control de las casillas, por ocupación Importancia de las Filas, Columnas y Diagonales Colocacion inicial del tablero	
30 MIN.		construccion de tablero.	JUEGO	Crear su propio tablero teniendo en cuenta la explicacion brindada.	Realizar un tablero de ajedrez marcando un columna, una fila y la gran diagonal en colores diferentes al resto de las casillas oscuras.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion	en un circulo se trabaja el estirramiento y luego cada uno procede a organizar el lugar en el que trabajó.
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se deben aprender los nombres de todos los compañeros.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Valor de las damas en la vida	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	24/04/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el valor de LA DAMA El rey es el objetivo fundamental del ajedrez. El juego consiste en vencer al rey contrario con el jaque mate. A pesar de ser la pieza mas fuerte, no puede estar solo, necesita una compañera su Reina, la primera DAMA, esta se ubica en la casilla central al lado del rey y en la casilla de su color. se procede a una reflexion corta sobre la importancia de las mujeres para cada uno.	
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Reto de aprestamiento: mano abierta, mano cerrada Indice meñique, meñique indice.	Para esta ocasión deben hacer los cambios con mas fluidez
30 MIN.	FASE CENTRAL	Historia del ajedrez	EJERCICIO 1	El unico campeon mundial latino y sus aportes al ajedrez. La FIDE	
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: La torre	EJERCICIO 2	Donde se ubica Como se mueve en el tablero Como captura	Todos tienen un tablero con piezas blancas o negras, proceden a ubicar las torres en su lugar de inicio. Primero mueven las torres por el tablero sin ningun obstaculo. Se ponen obstaculos en el camino de la torre de su mismo ejercito o del contrario.
30 MIN.		El laberinto de la torre	JUEGO	Se realiza un laberinto con las piezas del ejercito contrario	en esta ocasión solo juega una torre (blanca o negra) y las piezas con las que se hace el laberinto son del ejercito contrario. La torre procede a encontrar el camino correcto para capturar a todas las piezas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe bajar la velocidad al querer responder, se hace el estiramiento guiado.	En un circulo se trabaja el estirramiento y se explica cuales son las implicaciones de mover las piezas rapido.
			RETO PROXIMA SESION	Para la proxima clase todos deben organizar la posicion de inicio de partida bien organizada.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

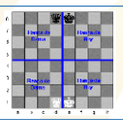
OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Todos vamos a nuestro propio ritmo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	26/04/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	3

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE La liebre y la tortuga: Érase una vez una liebre que se reía de la lentitud de su amiga la tortuga. Ésta, un día, la retó a una carrera diciéndole que podría ganarla. La liebre aceptó sin pensarlo y se colocaron en la meta. Con el pistoletazo de salida, la liebre corrió rápido, pero hizo su primera parada en el camino, mientras la tortuga avanzaba lenta, pero sin pausa. Así hizo decenas de paradas más, confiada de que aun así llegaría antes que la tortuga. En su último descanso, después de dormir una siesta, abrió los ojos y vio cómo la tortuga estaba cruzando la meta. La liebre había perdido. Esta fábula nos enseña a no subestimar a los demás y a entender que todos somos capaces de lograr las mismas cosas.	
15 MIN.		Memoria	CALENTAMIENTO	Concentrese: juego en el que se deben buscar parejas, gana el que mas parejas consiga.	
30 MIN.	FASE CENTRAL	Los dos flancos	EJERCICIO 1	Se explican el Flanco Dama y el Flanco Rey Se hace un ejercicio de nemotecnia nombrando las casillas que corresponden a cada flanco.	
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: El alfil	EJERCICIO 2	Donde se ubica Como se mueve en el tablero Como captura	Todos tienen un tablero con piezas blancas o negras, proceden a ubicar los alfiles en su lugar de inicio. Primero mueven los alfiles por el tablero sin ningun obstaculo. Se ponen obstaculos en el camino del alfil de su mismo ejercito o del contrario.
30 MIN.		El laberinto del alfil	JUEGO	Se realiza un laberinto con las piezas del ejercito contrario, gana quien logre llegar rpimero al final del laberinto	en esta ocasión solo juega una torre (blanca o negra) y las piezas con las que se hace el laberinto son del ejercito contrario. La torre procede a encontrar el camino correcto para capturar a todas las piezas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe bajar la velocidad al querer responder, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Autoestima	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	28/04/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	4

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	con musica de reflexion se hara una pequeña meditacion, para aprender a autoreconocernos y aceptarnos, amando cada uno de nuestras virtudes y reconociendo nuestros defectos para tratar de mejorarlos en el dia a dia.	Se hace una reflexion con los ojos cerrados a modo de meditacion, buscando interiorizar en los sentimientos de frustracion, tristeza o negacion. Permitiendo que sientan y que puedan reconocer sus virtudes y defectos animandolos a mejorar cada dia como personas.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Dinamica simon dice Reto de aprestamiento: mano abierta señalando la otra mano, mano cerrada . Indice meñique, meñique indice. Estos ejercicios permiten la activacion cerebral y la conexión de los hemisferios cerebral.	Dinamica de escucha activa simon dice, en la que el instructor va a dar ordenes y los deportistas van a ir realizando. Los retos de aprestamiento se desarrollan y se busca que cada vez mejoren en el desarrollo y la velocidad.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Coordinacion viso-manual	EJERCICIO 1	ejercicio de habilidad visomanual en el tablero de ajedrez	en el tablero se ubican ls peones blancos en la fila 1,el deportista procedera aavanzar uno a uno a la siguinte casilla, fila a fila hasta llegar al final.
25 MIN.		dinamica de las piezas de larga distancia: La DAMA	EJERCICIO 2	cada estudiante en principio presta atencion a la explicacion y luego hace parte de la practica planteada por el docente, la cual se puede llevar a cabo dividiendo el grupo en pequeñas fracciones.	Se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura.
30 MIN.		El camino de la dama	JUEGO	En el tablero ubicamos las piezas de los dos bandos, la dama debe recorrer el tablero evitando a sus compañeros y capturando a los del ejercito contrario.	Se ubican en parejas en cada tablero y ubican la dama la fila 1 y se procede a poner las piezas de los 2 equipos. Cada uno tendra un turno para mover la dama.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion del respeto de cada turno en el juego, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	se propone el reto de las 8 damas, ubicar 8 damas en el tablero sinque ninguna de ella se ataque entre si.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	compartir	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	1/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	5

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE Compartir: Cuento El asno y su sombra:Sucedió una vez, hace muchísimos años, que un hombre necesitaba ir a una ciudad lejos de su casa. Era comerciante y tenía que comprar telas a buen precio para luego venderlas en su propia tienda. Debido a que había mucha distancia y el viaje duraba varias horas, decidió alquilar un asno para ir cómodamente sentado.	reflexion sobre la importancia de compartir, la profe les comparte un dulce a cada niño y se compromeeten a traer algo para compartir la proxima clase.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
40 MIN.	FASE CENTRAL	Evaluacion de conocimientos	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas de corto y largo alcance control del centro inicio de una partida	Los alumnos en grupos de hasta 4 o 5, tendrán una rueda numerada que harán girar. El alumno que le corresponde jugar, hará girar la rueda numerada. A cada número le corresponde una pregunta que deberá responder.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo a 5 rondas a 5 minutos	Se inicia el torneo pedagogico con el fin de corregir errores en la dinamica de las piezas, inicio de partida o ocupacion del centro.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	trabajo en equipo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	3/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	Reforzar la concentracion y el analisis.			SESION	6

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el leon y el raton: En un día muy soleado, dormía plácidamente un león cuando un pequeño ratón pasó por su lado y lo despertó. Iracundo, el león tomó al ratón con sus enormes garras y cuando estaba a punto de aplastarlo, escuchó al ratoncito decirle: —Déjame ir, puede que algún día llegues a necesitarme. Fue tanta la risa que estas palabras le causaron, que el león decidió soltarlo. Al cabo de unas pocas horas, el león quedó atrapado en las redes de unos	socializacion sobre la moraleja de la historia y dibujo sobre lo que significa el trabajo en equipo.
15 MIN.		Piedra papel o tijera	CALENTAMIENTO	Piedra papel o tijera con camino de aros trabajo en equipo	Se ubican los aros en un camino tipo laberinto y se divide a los deportistas en dos grupos. En cada turno sale un jugador de cada grupo, uno de cada extremo del laberinto caminando por el camino de aros, cuando se encuentren jugaran piedra papel o tijera. Quien pierda volvera a la fila e inmediatamente sale el siguiente antes de que llegue el jugador del otro equipo. cada vez que un jugador llegue al otro lado ganara un punto para el
30 MIN.	FASE CENTRAL	el reto de las 8 damas	EJERCICIO 1	se deben ubicar 8 damas en el tablero sin que se ataque ninguna de ellasentre si.	Trabajo en parejas se dispone de un tiempo determinado para cumplir con la actividad si no se logra se dan pistas. La pareja que logre este reto tendra un premio.
25 MIN.		Las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alacance y se procede a explicar la primera de ellas EL REY, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la barriga del rey y la regla del espacio de los reyes.
30 MIN.		camino bomba	JUEGO	Dinamica del rey captura movimiento espacio entre reyes	se ponen las piezas de los dos ejercitos sobre el tablero y se ubican los dos reyes cada uno en su posicion original. Cada rey tiene la mision de capturar la mayor cantidad de piezas del ejercito contrario y evitar encontrarse con el otro rey. Si alguno de los dos reyes incumple la regla del espacio debe volver al inicio del centro
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion la importancia del rey y el porque su movimiento es tan limitado, se hace el estiramiento guiado.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno ; de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	resiliencia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	5/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	7

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: lectura	SENSIBILIZACION	lectura el ajedrez es la vida: el ajedrez es el medio que permite la relacion mental de ideas entre dos personas puestas en equilibrio cuyo campo de batalla se encuentra formado por las casillas que integran el terreno de juego y las figuras que representan los dos grupos belicos, solo diferenciados por tonos de color que con su ubicacion, coordinacion y ritmo forman la partida de ajedrez. En la mente de buenos forjadores intelectuales, al imponer sus decisiones logran diseñar una partida que perdura por todos los tiempos y se	Se hace una reflexion acerca de como el ajedrez influye en la vida y lo que necesita un jugador de ajedrez. Esta reflexion la basamos en un escrito de boby fischer campeon de ajedrez.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	ejercicios de coordinacion viso-manual	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones en la fila 1. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera memorizar su primer tiempo y tratar de bajarlo en el segundo intento.
30 MIN.	FASE CENTRAL	ejercicio de memoria	EJERCICIO 1	se hace un repaso de las piezas que se han visto y se hace retroalimentacion de posibles dudas.	se ubican las piezas vistas de color blanco en su lugar original y se ponen las demas piezas negras, por turnos van a mover cada pieza buscando capturar a todas las piezas negras utilizando todas las piezas.
25 MIN.		Dinamica de las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alcance y se procede a explicar la segunda de ellas EL PEON, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la corona peon al paso.
30 MIN.		Guerra de peones	JUEGO	dinamica del peon	se ubican los peones en su posicion original, blancos y negros. Se procede a jugar con los peones buscando coronar e ir a capturar todos los peones el ejercito contrario.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	respeto por mi cuerpo	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	8/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	8

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica	SENSIBILIZACION	Dinamica de mimica el peon	se pone la cancion del peon y cada uno va a ir realizando lo que la cancion va narrando, en esta actividad van a usar su cuerpo para comprender el movimiento del peon.
15 MIN.		Juego	CALENTAMIENTO	Juego Stop se van a jugar 4 rondas para activar la memoria y la actividad cerebral	cada uno tiene una hoja la cual divide en 6 espaciosy nobra a cada uno con los siguientes items: Nombre, Apellido, Ciudad, Animal, Cosa y Fruta se van a jugar 4 rondas con letras al azar, en cada ronda debe tratar de llenar cada item para ganar la mayor cantidad de puntos.
30 MIN.	FASE CENTRAL	guerra de peones	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas vistas hasta el momento	se ubican los peones en su posicion original, blancos y negros. Se procede a jugar con los peones buscando coronar alguna de las piezas vistas e ir a capturar todos los peones el ejercito contrario.
25 MIN.		Dinamica de las piezas de corto alcance	EJERCICIO 2	Se presentan las piezas de corto alacance y se procede a explicar la tercera de ellas EL CABALLO, luego cada uno realiza las actividades de apropiacion del conocimiento en su tablero.	se explica Donde se ubica, Como se mueve en el tablero, Como captura, la corona peon al paso. Juego el laberinto del caballo
30 MIN.		dinamica del caballo y alfiles	JUEGO	los gatos (alfiles) y el raton (caballo)	Se ubica el caballo en un extremo del tablero y los alfiles del ejercito contrario en el otro extremo en su posicion inical. Los alfiles intentaran capturar al caballo y por el contrario el caballo intentara capturar a cualquiera de los alfiles.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realiza el estiramiento y socializacion de los trabajos realizados y se resuelven posibles dudas. Se enseña como deben dejar organizado el material al terminar la sesion.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	agradecer	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	10/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	9

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE el agradecimiento: En la granja, un gallo muy hambriento escarbaba la tierra buscando algo de comer para él y las gallinas con las que compartía su gallinero, cuando descubrió un diamante que la esposa del granjero había perdido.—¡Qué desilusión! —dijo el gallo—. Sin duda eres una prenda muy costosa y quien te perdió daría mucho por encontrarte. Pero yo prefiero un solo grano de maíz o de trigo antes que todas las joyas del mundo. Moraleja: Aquello que no es útil no tiene valor	reflexion sobre lo que tenemos y no siempre agradecemos. Carta de agradecimiento por lo que se tiene.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	ejercicios de coordinacion viso-manual	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	Camino del caballo	EJERCICIO 1	Juego camino bomba	se divide el grupo en dos y se ubican un grupo en cada extremo. En un piso con cuadricula van a salir uno a uno saltando con el movimiento del caballo, si alguno realiza mal el movimiento el instructor dice bomba y se tiene que regresar a la fila. Gana el grupo que logre llegar completo al otro extremo.
25 MIN.		Inicio al analisis y profundizacion .	EJERCICIO 2	movimiento del caballo analisis concentracion profundizacion	Se ubica el caballo e la casilla h1 y se pone un peon en la casilla b1 y otro en la casilla a8. El jugador debe analizar y buscar el camino correcto para llegar a capturar a cada uno de los peones sin mover la pieza o señalar con las manos en el tablero.
30 MIN.		dinamica total de las piezas	JUEGO	se pone a prueba los conocimiento adquiridos con un match de 2 partidas.	se ubican por paraejas en cada tablero. Se realiza un match de 2 partidas (1 con blancas y 1 con negras) se va revisar que se muevan bien las piezas y apliquen bien la captura.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	amor propio	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	12/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	10

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura el burro con piel de leon: Érase una vez un burro que encontró una piel de león en medio del campo: "Con esta piel podré disfrazarme de león y asustar a los demás animales", pensó entre risas.El burro se puso la piel del león y recorrió el campo disfrazado. Al verlo, las personas y los animales corrían aterrorizados. ¡Pensaban que el burro era en realidad un león! Un día, el burro estaba tan orgulloso de su hazaña que dejó escapar un fuerte	reflexion no tratar de ser alguien que no soy, dinamica reconociendo quien soy, en una hoja escribir todas las cosas que le hacen ser unico.
15 MIN.		Juego	CALENTAMIENTO	La lleva: con diferentes variantes, quien sea alcanzado debe responder a una pregunta hecha por el profesor y seguir con la actividad.	La lleva: con diferentes variantes, quien sea alcanzado debe responder a una pregunta hecha por el profesor y seguir con la actividad. El profesor ira cambiando la forma en que deben deplazarse por el espacio y cuantas personas seran la lleva.
30 MIN.	FASE CENTRAL	movimiento y captura	EJERCICIO 1	come piezas movimiento y captura estrategia	se ubican las piezas sobre el tablero en su posicion inicial, en este juego debe procurar ubicar sus piezas donde el ejercito contrario pueda capturarlas, gana el que logre que el otro ejercito
25 MIN.		El centro	EJERCICIO 2	El centro como primer objetivo estrategico Nociones del desarrollo posicional	se explica la importancia de ocupar las casillas del centro y cuales son las piezas que pueden llegar facilmente a estas casillas.
30 MIN.		nociones de desarrollo	JUEGO	desarrollo ocupacion del centro dinamica de las piezas	se explica como se debe comenzar una partida aprovechando el centro y tomando ventaja de las piezas que pueda ubicar en estas casillas.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	compartir	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	15/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	11

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE Compartir: Cuento El asno y su sombra:Sucedió una vez, hace muchísimos años, que un hombre necesitaba ir a una ciudad lejos de su casa. Era comerciante y tenía que comprar telas a buen precio para luego venderlas en su propia tienda. Debido a que había mucha distancia y el viaje duraba varias horas, decidió alquilar un asno para ir cómodamente sentado.	reflexion sobre la importancia de compartir, la profe les comparte un dulce a cada niño y se compromeeten a traer algo para compartir la proxima clase.
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
40 MIN.	FASE CENTRAL	Evaluacion de conocimientos	EJERCICIO 1	Dinamica de las piezas de corto y largo alcance control del centro inicio de una partida	Los alumnos en grupos de hasta 4 o 5, tendrán una rueda numerada que harán girar. El alumno que le corresponde jugar, hará girar la rueda numerada. A cada número le corresponde una pregunta que deberá responder.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo a 5 rondas a 5 minutos	se presenta el reloj y se enseña como jugar con reloj. Se inicia el torneo pedagogico con el fin de corregir errores en la dinamica de las piezas, inicio de partida o ocupacion del centro.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	amistad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	17/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	12

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	lectura SOBRE la amistad: Erase una vez un ruiseñor muy pequeñito pero hermoso con una dulce voz, ello no le dejaba hacer amigos entre los de su especie, ya que los demás le envidiaban, y siempre trataban de competir con él.	se socializa sobre la lectura y se habla de las buenas experiencias que se tienen con los amigos.
15 MIN.		atencion	CALENTAMIENTO	dinamica de atencion y concentracion	se reune todo el grupo en el centro en un circulo y se van a enumerar del 1 al 4. se hacen dos rondas repitiendo cada uno su numero. En las siguientes rondas se van a añadir
30 MIN.	FASE CENTRAL	apertura	EJERCICIO 1	fundamentos del ajedrez primera apertura: Ruy Lopez	se explican los fundamentos de la apertura desarrollo de piezas menores: alfil y caballo. Apertura inicial Ruy Lopez 1.e4,e5 2.Cf3, Cc6 3.Ab5
25 MIN.		apertura	EJERCICIO 2	practica dirigida de la apertura	cada niño en su tablero procede a practicar la linea propuesta procurando el correcto desarrollo de las piezas.
30 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo tipo masnou	Los alumnos individualmente se veran expuestos a un torneo tipo masnou donde en la mesa se queda el jugador que ha ganado la partida acumulando puntos, finalmente ganara el jugador
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	paciencia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	19/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	13

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Dinamica de la paciencia	a cada niño se le da un dulce y se le dice que se lo puede comer de una vez, pero si espera 5 min va a poder ganar otro dulce y si espera otro tiempo mas va a ganar 4 dulces. Luego los dejo en el salon 5 min sin alejarme del
15 MIN.		memoria	CALENTAMIENTO	nemotecnia posiciones de ajedrez	se pone una imagen de una posicion de ajedrez en una pared y a 5 metros se pone un tablero. El estudiante debe poner la posicion de la pared en el tablero de manera correcta.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Historia	EJERCICIO 1	Fundamentos del ajedrez propuestos por el campeon mundial Jose Raul Capablanca	reseña historica y desgloce de los fundamentos propuestos: control del centro, desarrollo de piezas menores, desarrollo de piezas mayores y seguridad del rey.
25 MIN.		desarrollo de piezas	EJERCICIO 2	ubicación de piezas mayores	se hace la explicacion del desarrollo de piezas mayores siguiendo con los fundamentos del ajedrez
30 MIN.		pratica	JUEGO	practica dirigida	practica dirigida aplicando los conocimientos adquiridos en las clases pasadas y en la presente clase
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	22/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	14

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	dinamica acerca de la responsabilidad	se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, que se sitúan detrás de una línea de salida. El juego consiste en que uno de los menores guíe a otro, que está con los ojos vendados, a través de un circuito. El primero le
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de
20 MIN.	FASE CENTRAL	El jaque mate	EJERCICIO 1	explicasion solucion de ejercicios	se propone un libro para comenzar a desarrollar ejercicios de jaque mate en una jugada. Para esta clase se resuelven del 1 al 10.
25 MIN.		analisis	EJERCICIO 2	anlizar cual fue la ultima jugada para llegar al mate	en el tablero se ubica la posicion y los jugadores sin mover ni tocar las piezas van a tratar de resolver cual fue la jugada que llevo al mate.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo swizo 5 rondas	torneo de prectica, aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	Misericordia	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	24/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	15

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Bajaba un hombre de Jerusalén a Jericó, y cayó en manos de unos ladrones. Le quitaron la ropa, lo golpearon y se fueron, dejándolo medio muerto. 31 Resulta que viajaba por el mismo camino un sacerdote quien, al verlo, se desvió y siguió de largo. 32 Así también llegó a aquel lugar un levita y, al verlo, se desvió y siguió de largo. 33 Pero un samaritano que iba de viaje llegó adonde estaba el hombre y, viéndolo, se compadeció de él. 34 Se acercó, le curó las heridas con vino y aceite, y se las vendó. Luego lo montó sobre su	Responder a la pregunta ¿Cuál de estos tres piensas que demostró ser el prójimo del que cayó en manos de los ladrones? Reflexionar acerca de la historia
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	desarrollo de piezas	EJERCICIO 1	El enroque	se explica la jugada del enroque y su importancia como jugada de seguridad.
25 MIN.		pratica	EJERCICIO 2	practica dirigida	practica dirigida aplicando los conocimientos adquiridos en las clases pasadas y en la presente clase
30 MIN.		analisis y vision	JUEGO	juego antichess	se ubican las piezas en posicion inicial y se realizan movimientos con el fin de que sus piezas sean capturadas
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estiramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	toma de decisiones	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	26/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	16

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	Video toma de desiciones	socializacion ideas principales del video y reflexion
15 MIN.	FASE INICIAL	Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de adelante y cambiando de cada mano al terminar cada fila hasta llegar al final del tablero. Primero sin tiempo y luego se pone cronometro, cada uno debera
30 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 1	Explicacion tres formas de liberarse de un jaque	se explica que el jaque es el ataque al rey y las 3 formas de liberarse de este. Moverse, Escudo, Captura.
25 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 2	Juego tres jaques	se organiza la posicion inicial desarrollando la partida según los fundamentos antes vistos, en esta ocasión gana quien logre dar 3 jaques.
30 MIN.	FASE CENTRAL	practica	JUEGO	practica dirigida	jugaran partidas de manera libre, teniendo en cuenta los fundamentos y el concepto tecnico del jaque.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rew spècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
	FASE FINAL		RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	Ajedrez	VALOR	humildad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	29/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	17

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA lectura dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	video sobre la humildad:	cada uno va a escribir en una hoja algunas actitudes que lo han llevado a no ser humilde. Reflexion sobre mis actos
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	nemotecnia posiciones de ajedrez	se pone una imagen de una posicion de ajedrez en una pared y a 5 metros se pone un tablero. El estudiante debe poner la posicion de la pared en el tablero de manera correcta.
30 MIN.	FASE CENTRAL	Jaque	EJERCICIO 1	retroalimentacion y respuesta a posibles dudas	se hace mesa redonda y se retroalimenta el tema dando respuesta a las dudas
25 MIN.		El jaque mate	EJERCICIO 2	explicasion situacion de jaque mate	se explica el jaque mate y como se llega a esta situacion. Jaque mate=final de la partida se explican y proponen 2 ejercicios de jaque mate en 1 jugada
30 MIN.		El jaque mate	JUEGO	juego de redes de mate Memoria	Se ubican las posiciones en una hoja en la pared y el tablero a una distancia de 5 metros, los chicos tienen que mirar la posicion de la hoja de la pared y ubicarla de la misma forma en los tableros.
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

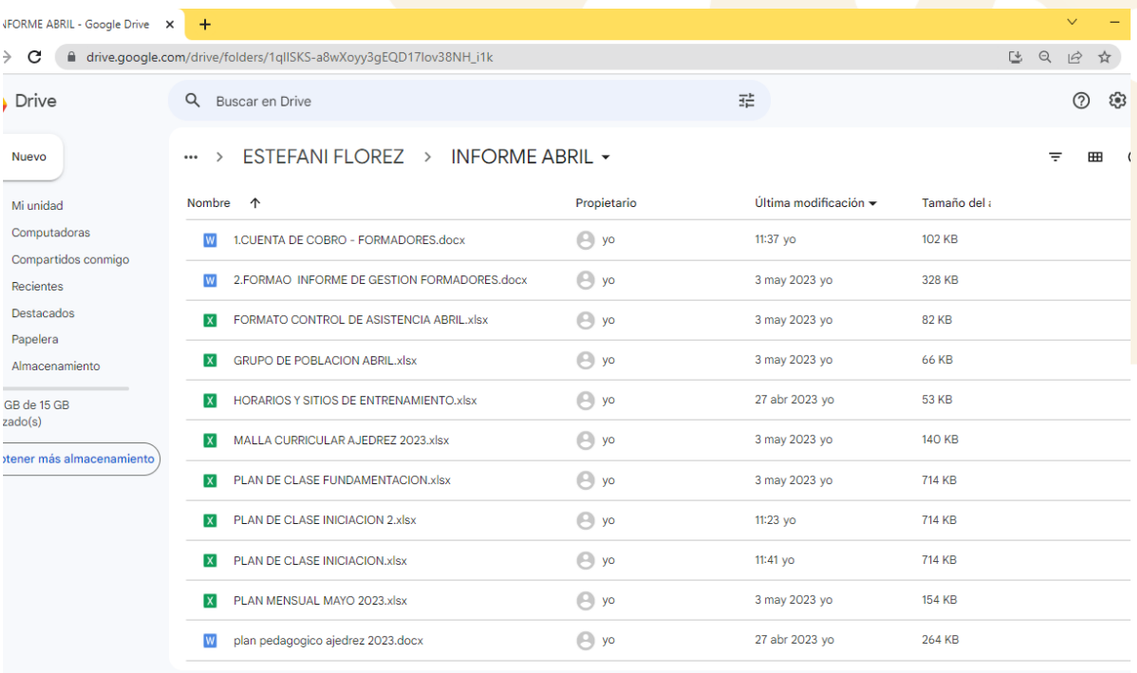
DEPORTE	Ajedrez	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	ESTEFANI FLOREZ MORA
MUNICIPIO	Granada	FECHA	31/05/2023	NIVEL	fundamentacion
OBJETIVO:	mantener la posesión y control del balón llevándolo de uno a otro lado			SESION	18

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
10 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA: dinamica reflexion	SENSIBILIZACION	dinamica acerca de la responsabilidad	se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, que se sitúan detrás de una línea de salida. El juego consiste en que uno de los menores guíe a otro, que está con los ojos vendados, a través de un circuito. El primero le
15 MIN.		Aprestamiento	CALENTAMIENTO	Coordinacion viso-manual y memoria.	en el tablero de ajedrez ubicamos los peones blancos en la fila 1 y los negros en la fila 2. los jugadores van a llevar los peones uno a uno avanzando los de atras por encima de los de
20 MIN.	FASE CENTRAL	El jaque mate	EJERCICIO 1	explicasion solucion de ejercicios	se propone un libro para comenzar a desarrollar ejercicios de jaque mate en una jugada. Para esta clase se resuelven del 1 al 10.
25 MIN.		analisis	EJERCICIO 2	anlizar cual fue la ultima jugada para llegar al mate	en el tablero se ubica la posicion y los jugadores sin mover ni tocar las piezas van a tratar de resolver cual fue la jugada que llevo al mate.
40 MIN.		Torneo	JUEGO	Torneo swizo 5 rondas	torneo de prectica, aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento
10 MIN.	FASE FINAL		ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBSERVACIONES:

ANEXO 8.

Pantallazo de la plataforma Drive 2023



ANEXO 9.

Pantallazo planeación mensual mes de Abril y Mayo.

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA

PLAN MENSUAL DE CLASE

MES: ABRIL				MUNICIPIO:	GRANADA	
LUGAR: BIBLIOTECA MUNICIPAL				HORARIO DE PRACTICA	2:00 PM A 8:00PM	
DESARROLLO MENSUAL				NIVEL		
				INICIACIÓN	FUNDAMENTACIÒN	
				6 A 8 AÑOS	9 A 12 AÑOS	13- 17 AÑOS
DESARROLLO MENSUAL	VALORES	VALORES SOCIALES	RESPETO	x	x	x
			RESPONSABILIDAD	x	x	x
			COMPAÑERISMO			
			JUSTICIA	x	x	x
			COOPERACION			
			LEALTAD		x	x
			TRABAJO EN EQUIPO			
		VALORES PERSONALES	HUMILDAD	x	x	x
			OBEDIENCIA			
			AUTODISCIPLINA	x	x	x
			PARTICIPACIÓN			
			PERSEVERANCIA			
			AUTODOMINIO	x	x	x
			RECOMPENSA			
	PARTE INCIAL	INICIO	INTRODUCCIPON	x	x	x
			MOVILIDAD ARTICULAR	x	x	x
			CALENTAMIENTO	x	x	x
	PARTE CENTRAL	DESARROLLO MOTRIZ	RITMO		x	x
			EQUILIBRIO			
			COORDINACION	x	x	x
			LATERALIDAD			
			PRESICION	x	x	x
			REACCIÓN	x	x	x
		ELEMENTOS TEORICOS	ORIGEN DEL AJEDREZ	x		
			HISTORIA DEL AJEDREZ	x	x	x
			MEDIDAS DEL TABLERO	x	x	x
			REGLAS DE JUEGO		x	x
			NOTACION ALGEBRAICA		x	x
			BUEN USO DE IMPLEMENTACION	x	x	x
		ELEMENTOS TÉCNICOS	DINAMICA DE LAS PIEZAS	x	x	x
			CINETICA DE LAS PIEZAS	x	x	x
			PRINCIPIOS DEL JAQUE		x	x
			DESARROLLO DE LAS PIEZAS		x	x
		ELEMENTOS TACTÍCOS	MOTIVOS TACTICOS COMBINATORIOS			
			FINALES BASICOS	x	x	x
			COMBINACIONES		x	x
		RECREATIVO	JUEGOS DE INTEGRACION	x	x	x
			CIRCUITOS RECREATIVOS	x	x	x
			FESTIVALES RECREATIVOS			
	PARTE FINAL	FINAL	ESTIRAMIENTO	x	x	x
			RETROALIMENTACIÓN DE LA CLASE (VALORES,EJERCICIOS PROPUESTOS Y COMPORTAMIENTO)	x	x	x

FIRMA FORMADOR:

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA

PLAN MENSUAL DE CLASE

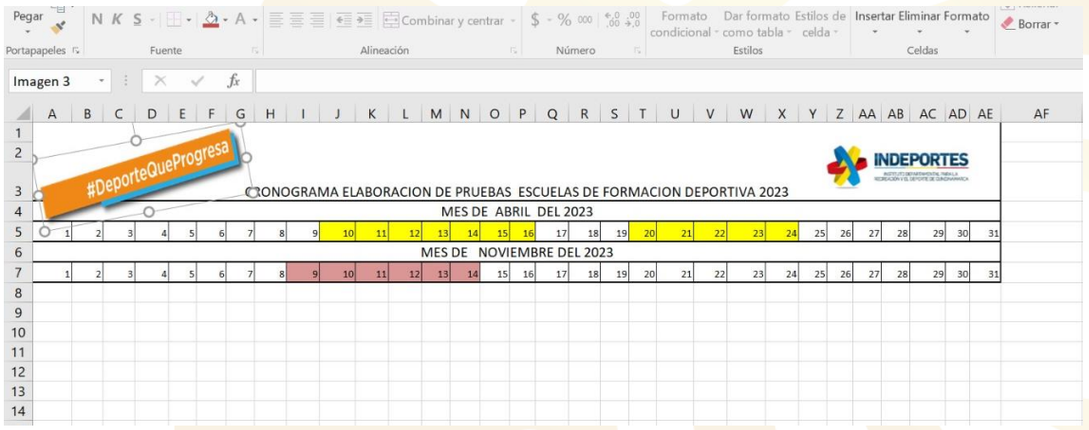
MES: MAYO				MUNICIPIO:	GRANADA	
LUGAR: BIBLIOTECA MUNICIPAL				HORARIO DE PRACTICA	2:00 PM A 6:00PM	
DESARROLLO MENSUAL				NIVEL		
				INICIACIÓN	FUNDAMENTACIÒN	
				6 A 8 AÑOS	9 A 12 AÑOS	13- 17 AÑOS
DESARROLLO MENSUAL	VALORES	VALORES SOCIALES	RESPETO	x	x	x
			RESPONSABILIDAD	x	x	x
			COMPAÑERISMO			
			JUSTICIA	x	x	x
			COOPERACION			
			LEALTAD		x	x
			TRABAJO EN EQUIPO			
		VALORES PERSONALES	HUMILDAD	x	x	x
			OBEDIENCIA			
			AUTODISCIPLINA	x	x	x
			PARTICIPACIÓN			
			PERSEVERANCIA			
			AUTODOMINIO	x	x	x
			RECOMPENSA			
	PARTE INCIAL	INICIO	INTRODUCCIPON	x	x	x
			MOVILIDAD ARTICULAR	x	x	x
			CALENTAMIENTO	x	x	x
	PARTE CENTRAL	DESARROLLO MOTRIZ	RITMO		x	x
			EQUILIBRIO			
			COORDINACION	x	x	x
			LATERALIDAD			
			PRESICION	x	x	x
			REACCIÓN	x	x	x
		ELEMENTOS TEORICOS	ORIGEN DEL AJEDREZ	x		
			HISTORIA DEL AJEDREZ	x	x	x
			MEDIDAS DEL TABLERO	x	x	x
			REGLAS DE JUEGO		x	x
			NOTACION ALGEBRAICA		x	x
			BUEN USO DE IMPLEMENTACION	x	x	x
		ELEMENTOS TÉCNICOS	DINAMICA DE LAS PIEZAS	x	x	x
			CINETICA DE LAS PIEZAS	x	x	x
			PRINCIPIOS DEL JAQUE		x	x
			DESARROLLO DE LAS PIEZAS		x	x
		ELEMENTOS TACTÍCOS	MOTIVOS TACTICOS COMBINATORIOS			
			FINALES BASICOS	x	x	x
			COMBINACIONES		x	x
		RECREATIVO	JUEGOS DE INTEGRACION	x	x	x
			CIRCUITOS RECREATIVOS	x	x	x
			FESTIVALES RECREATIVOS			
	PARTE FINAL	FINAL	ESTIRAMIENTO	x	x	x
			RETROALIMENTACIÓN DE LA CLASE (VALORES,EJERCICIOS PROPUESTOS Y COMPORTAMIENTO)	x	x	x

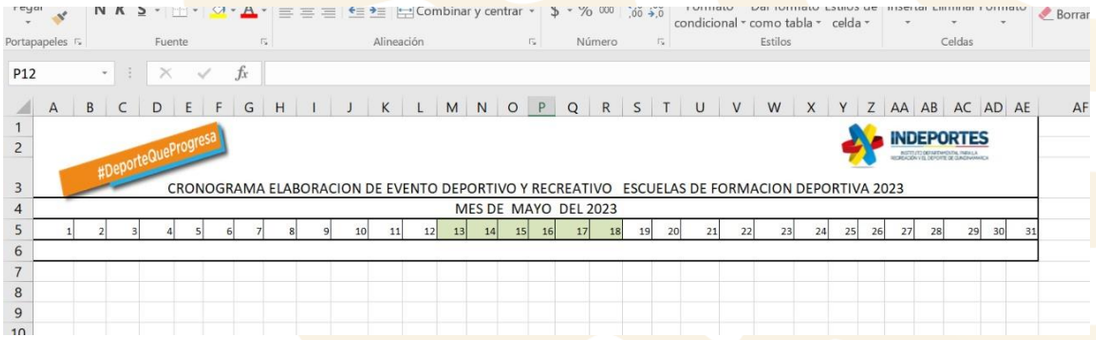
FIRMA FORMADOR:

VER ANEXO 10.

Estuve atento a las indicaciones de Indeportes Cundinamarca y demás entes institucionales.

Imagen cronograma





INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

ANEXO 11.

Certificación municipio de Granada mes de Abril

	DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA MUNICIPIO DE GRANADA OFICINA DE DEPORTES CULTURA Y TURISMO	Gobernando CON LA GENTE Jorge Alberto Sierra Padilla / Alcalde 2020 - 2023
VERSIÓN:01	CÓDIGO: APCON-FO-09 FECHA ACTUALIZACIÓN: 13-08-2021	PAGINA

LA OFICINA DE DEPORTES CULTURA Y TURISMO

HACE CONSTAR QUE

Que **ESTEFANI FLOREZ MORA** Identificada con cedula de Ciudadanía N°: **1233894715** de Bogotá presto sus servicios como **FORMADORA DE AJEDREZ**, en el Municipio de Granada según contratación de Indeportes Cundinamarca durante el periodo comprendido del 01 de Abril al 30 de Abril del 2023.

La presente se expide a solicitud del interesado a los dos (02) días de Mayo del 2023.

Cordialmente,

JHONY FERNANDO SIERRA RAMOS
Jefe de Deportes, Cultura y Turismo

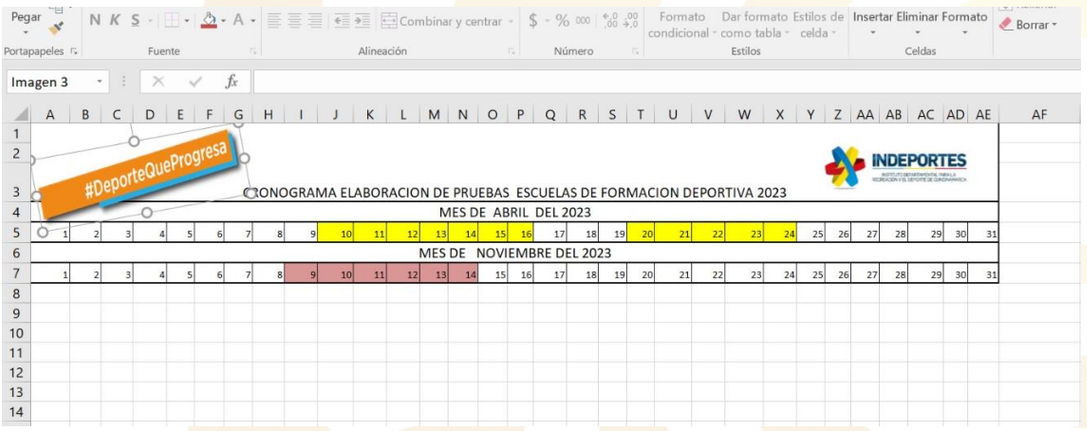
Elaboró: Gloria Guavita C.P.S
Aprobó: Jhony Fernando Sierra Ramos-Jefe de la oficina de deportes cultura y turismo

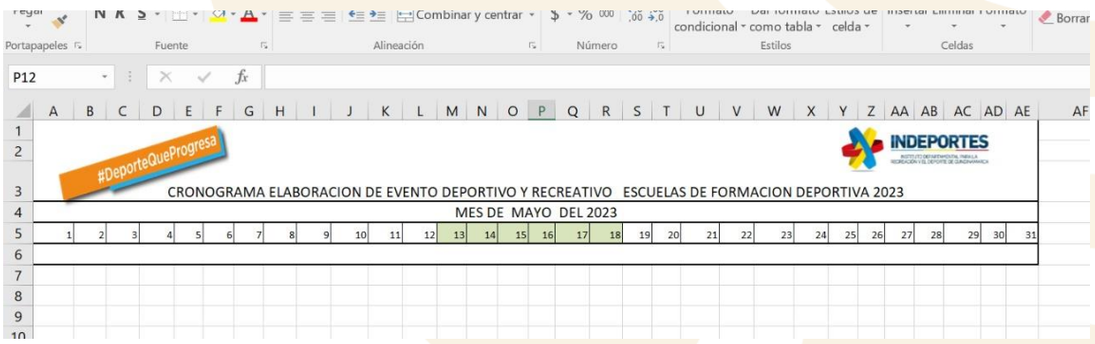
"GESTORES DE NUESTRO PROPIO CAMBIO"
Calle 11 N° 14-28- Granada – C/marca
Teléfono: 3208418887
www.granada-cundinamarca.gov.co

VER ANEXO 12.

Estuve atento a las indicaciones de Indeportes Cundinamarca y demás entes institucionales.

Imagen cronograma



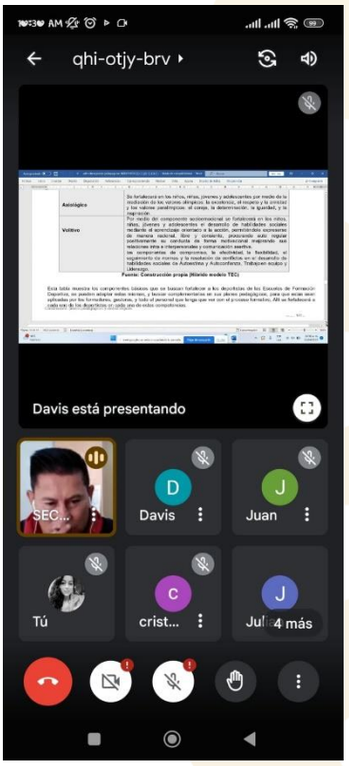


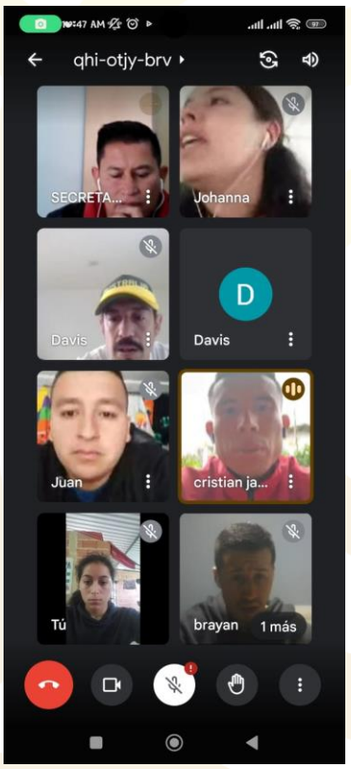
ANEXO 13.

Fotografías y pantallazos de:

12/04/2023

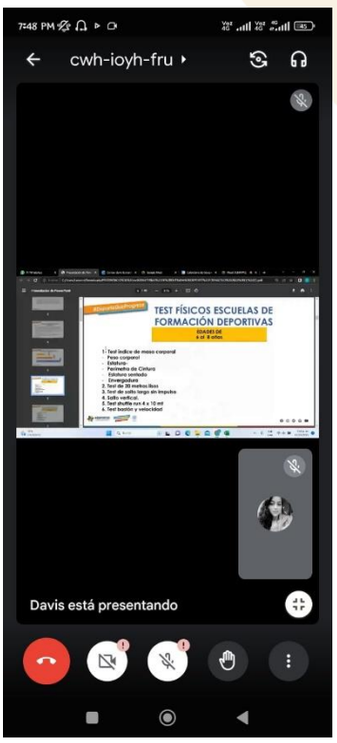
capacitación plan y malla curriculares

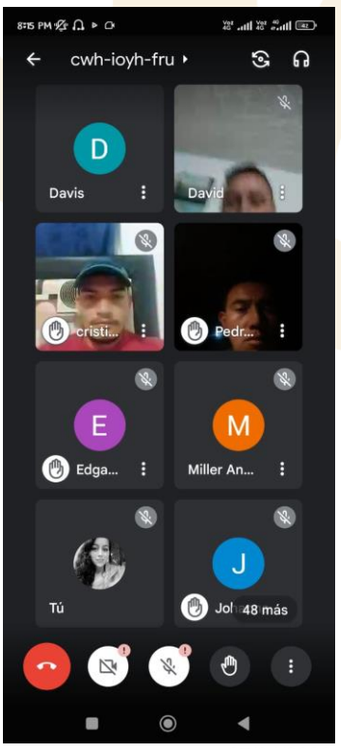




17/04/2023

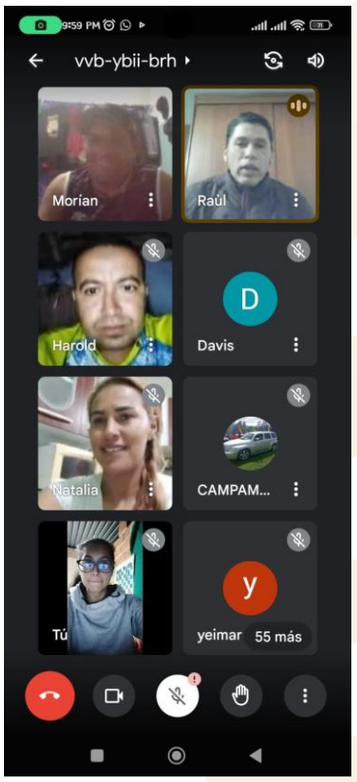
Capacitación formatos usuarios Sumapaz





27/04/2023

Capacitación festivales deportivos



28/04/2023
Entrega de informes al gestor en el municipio de Sibaté



ANEXO 14.

Imagen formato FUID.

INDEPORTES	FORMATO ÚNICO DE INVENTARIO DOCUMENTAL	Fecha: 24-11-2020 Versión: 1 Código: GD-FO-004

ENTIDAD PRODUCTORA:
UNIDAD ADMINISTRATIVA:
OFICINA PRODUCTORA :
OBJETO:

REGISTRO DE ENTRADA			
AÑO	MES	DIA	NT
NT= Numero de transferencia			

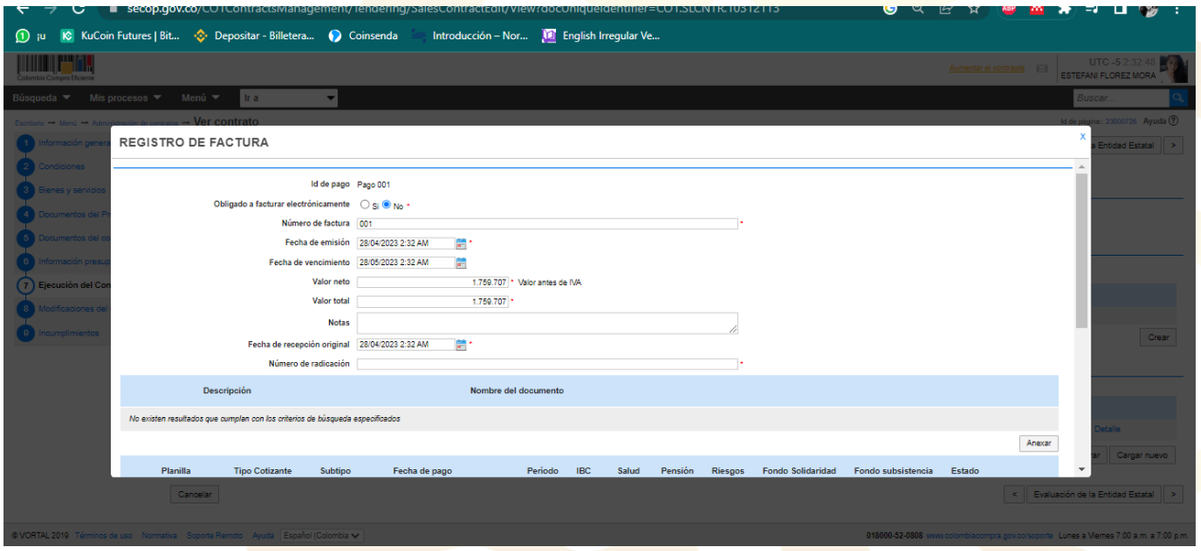
Nro. De orden	Código	Nombre de las series, subseries o asuntos	Fechas Extremas		Unidad de Conservación				Nro. De Folios	Soporte	Frecuencia de consulta	OBSERVACIONES
			Inicial	Final	Caja	Carpeta	Tomo	Otro				

Elaborado por: _____ Cargo_____ Firma_____

Recibido por: _____ Cargo_____ Firma_____

ANEXO 15.

Pantallazo plataforma SECOP.



VER ANEXO 16.

Realice la actualización de la documentación e informe del mes de Abril y entregue los formatos de inscripción a los deportistas de la escuela de formación.

