INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

EVIDENCIAS INFORME No. 08 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**	08	**De**	**08**
Período Informado	**01/11/2023 a 30/11/2023**	**No. De Registro Presupuestal**	2023000977 2023004760		

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 (Convocatoria Escuela Andres Bello)
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 del mes de noviembre en los diferentes grupos.
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, plan pedagógico y formato de horarios y sitios de entrenamiento correspondiente a la escuela de ajedrez.
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 de la escuela de formación de ajedrez del mes de noviembre.
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	VER ANEXO 5. Pantallazo de la distribución y actualización del grupo poblacional de los participantes de la escuela de formación de ajedrez.

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.	
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. Logo INDEPORTES
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 información actualizada en 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. Logo INDEPORTES
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. Logo INDEPORTES
11. El contratista deberá entregar una certificación por parte del organismo deportivo municipal en donde conste la realización de actividades mensuales relacionadas con las	VER ANEXO 11. Certificación municipio de Granada mes de noviembre

obligaciones contractuales en el municipio asignado.	
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. Logo INDEPORTES
13. Asistir y/o apoyar las reuniones, capacitaciones o actividades institucionales de la entidad.	VER ANEXO 13. 01/11/2023 Jornada de capacitación deporte formativo 14/11/2023 Reunión Virtual informes finales y entrega de uniformes. 23/11/2023 entrega de uniformes escuelas de formación deportiva municipio de Granada 29/11/2023 Entrega de informes municipio de
14. Entrega de archivo Financiera Documenta requiera en archivo del	
15. Consol plataforma contractual evidencias; fechas, co establecido Subgerencia (Socializar	l SECOP 2.
16. Entreg documentac documentac participació deporte forr	entación e



ANEXO 1

Evidencia fotográfica y pantallazo de las actividades realizadas

(Convocatoria Escuela Andres Bello)

ANEXO 2

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

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACIÒN 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	ACUÑA URREA JUAN SEBASTIAN	3209254470	1		0			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		0			13	11	2	85%
2	BALLESTA MOLINA DYLAN SMITH	3123244169	1		1			0		1		1			1		0		1			1		1		1			1		1			13	11	2	85%
3	BAQUERO MORENO KAREN SAMARA	3202051665	1		1			1		1		0			1		1		1			1		1		1			1		1			13	12	1	92%
4	BELTRAN DUEÑAS SHAILENE ALEXANDRA	3202051665	1		1			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		1			13	13	0	100%
5	CLAVIJO ANZOLA SHAIRA VALENTINA	3138515625	1		0			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		1			13	12	1	92%
6	CUEVAS ARANGO CRISTIAN JOSUE	3132551936	1		1			1		1		1			1		1		1			1		1		0			1		1			13	12	1	92%
7	FUYO MATEUS SOFIA ALEJANDRA	3212822580	1		1			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		1			13	13	0	100%
8	GAVIRIA ROA LUCIANA	3103121263	0		1			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		1			13	12	1	92%
9	BERNAL HOYOS MICHAEL JULIAN	3232874797	1		1			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		1			13	13	0	100%
10	GARCIA CRUZ YENNY VALENTINA	3123508709	1		1			1		1		1			0		1		1			1		1		1			1		0			13	11	2	85%
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!

OBSERVACIÓN: Cuando el beneficiario falte 4 veces consecutivas se debera hacer llamada de verificacion al acudiente y registrar el motivo de la deserción.

6	SUAREZ GONZALEZ EMILY	3209756667	1		1			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		0			13	12	1	92%
7	VARELAS ROCHA NICOLAS	3213969990	1		1			1		1		1			1		1		0			1		1		1			1		1			13	12	1	92%
8	ARIAS MORENO ANA ILET	3108097039	1		1			1		1		1			1		1		1			1		1		1			1		1			13	13	0	100%
9	AVENDAÑO PERALTA JHOSTIN FABIAN	3107507927	1		1			1		1		1			0		1		1			1		1		1			1		1			13	12	1	92%
10	BAUTISTA BELLO LESLY XIMENA	3175908918	1		1			1		1		1			1		1		1			1		0		1			1		1			13	12	1	92%
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!

OBSERVACIÓN: Cuando el beneficiario falte 4 veces consecutivas se debera hacer llamada de verificacion al acudiente y registrar el motivo de la deserción.

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

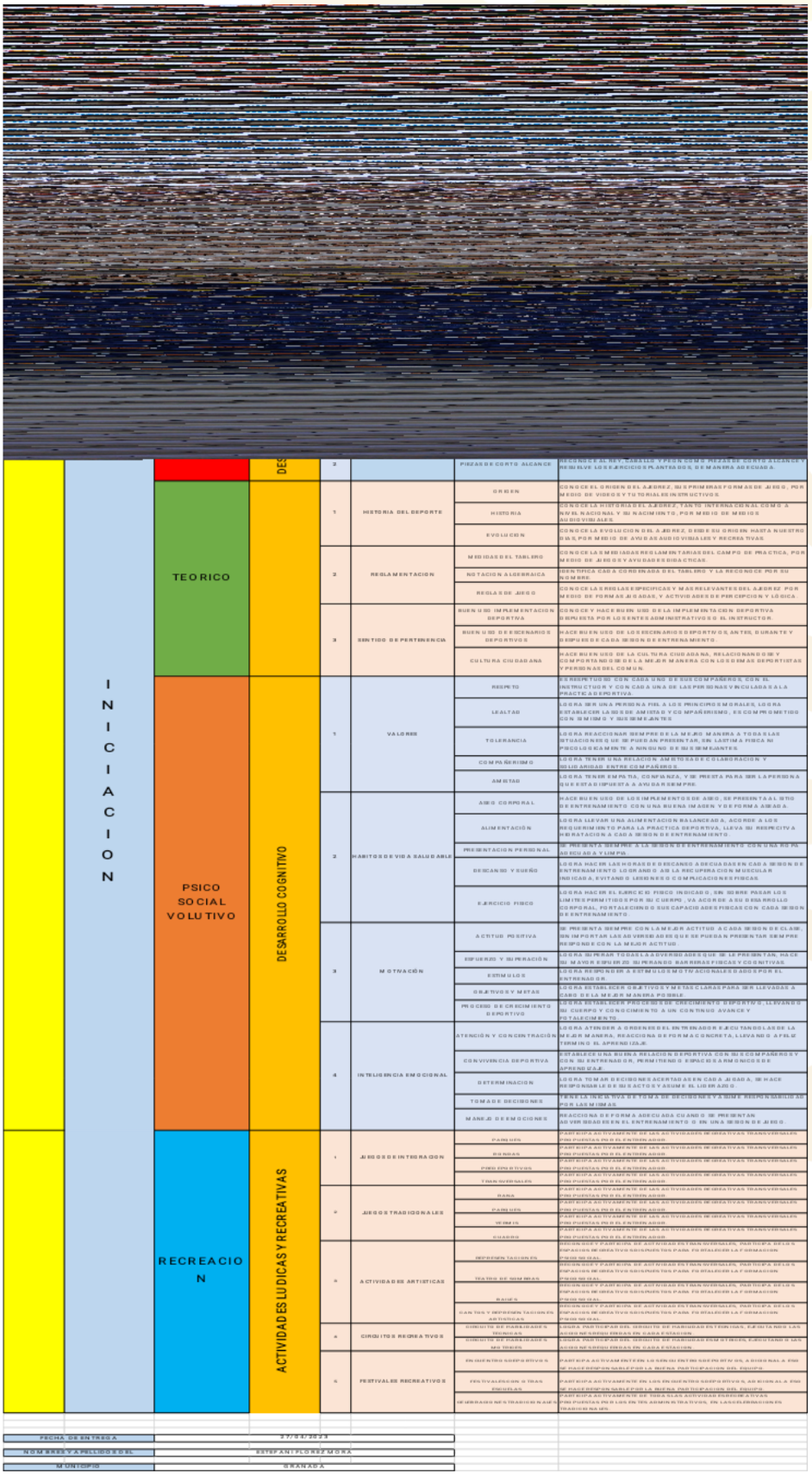
GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA
CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO NIVEL INICIACION 3

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	GARCIA CRUZ JUSTIN MILAN	3212433089	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		0	1			1		1			13	12	1	92%
2	CACERES MOREN O LUCIANA	3228392657	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	13	0	100%
3	CALLE OSPINA EMANUEL	3103040240	1		0			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	12	1	92%
4	CARRILLO RIAÑO JUAN DIEGO	3232304741	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	13	0	100%
5	DUARTE CRUZ ISMY SOFIA	3133940904	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	13	0	100%
6	GALICIA AGUDELO DERIT	3228497933	1		1			1	1		1			0		1	1		1			1		1	1			1		1			13	12	1	92%
7	GONZALEZ PARDO EMILYN	3133940904	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	12	0	100%
8	RAMIREZ MARIN EVELYN	3108502610	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		0			13	12	1	92%
9	HERNANDEZ CALAMBAS MARIA	3143404582	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	13	0	100%
10	OCAMPO CLAVIJO KEINER	3083406921	1		1			1	0		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	12	1	92%
11	RAMIREZ GIL CRISTIAN DAVID	3055335086	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	13	0	100%
12	RINCON SIERRA NAILA YULIANA	3027263251	0		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		1			13	12	1	92%
13	RODRIGUEZ RAMIREZ MARIAN	3228497933	1		1			1	1		1			1		1	1		1			1		1	1			1		0			13	12	1	92%
14																																	0	0	0	#DIV/0!
15																																	0	0	0	#DIV/0!

OBSERVACIÓN: Cuando el beneficiario falte 4 veces consecutivas se debera hacer llamada de verificacion al acudiente y registrar el motivo de la deserción.

VER ANEXO 3.

Pantallazo de malla curricular y plan pedagógico.



			DES	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	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 NUESTROS DIAS, POR MEDIO DE AYUDAS AUDIOVISUALES Y RECREATIVAS.
				3	REGLAMENTACION	MEDIDAS DEL TABLERO	CONOCE LAS MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL CAMPO DE PRACTICA, POR MEDIO DE JUEGOS Y AYUDAS DIDACTICAS.
						NOTACION ALGEBRAICA	IDENTIFICA CADA COORDENADA 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 LOGICA.
				3	SENTIDO DE PERTINENCIA	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		1	VALORES	RESPETO	ES RESPETUOSO CON CADA UNO DE SUS COMPAÑEROS, CON EL INSTRUCTOR Y CON CADA UNA DE LAS PERSONAS Y MUCHAS A LA PRACTICA DEPORTIVA.
						LEALTAD	LOGRA SER UNA PERSONA FIEL A LOS PRINCIPIOS MORALES, LOGRA ESTABLECER LAZOS DE AMISTAD Y COMPAÑERISMO, ES COMPROMETIDO CON SIMISMO Y SUS SEMEJANTES.
						TOLERANCIA	LOGRA REACCIONAR SIEMPRE DE LA MEJOR 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 REQUERIMIENTOS PARA LA PRACTICA DEPORTIVA, LLEVA SU RESPECTIVA HIDRATACION A CADA SESION DE ENTRENAMIENTO.
						PRESENTACION PERSONAL	SE PRESENTA PUNTUAL 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 SOBREPASAR 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 ACARA SESION DE CLASE, SIN IMPORTAR LAS ADVERSIDADES QUE SE PUEDAN PRESENTAR SIEMPRE RESPONDE CON LA MEJOR ACTITUD
						ESFUERZO Y SUPERACIÓN	LOGRA SUPERAR TODAS LAS 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 FORTALECIMIENTO.
				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 SU SCOMPAÑEROS Y CON SU ENTRENADOR, PERMITIENDO ESPACIOS ARMONIOSOS 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 A SUMIR 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
						DEPORTIVOS	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
						GUARDO	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS TRANSVERSALES PROPUESTAS POR EL ENTRENADOR
				3	ACTIVIDADES ARTISTICAS	REPRESENTACIONES	REGION SE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES ESTANDARIZADAS, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS DE RECREATIVOS SUGERIDOS PARA FORTALECER LA FORMACION PERSONAL
						TEATRO DE SOMBRAS	REGION SE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES ESTANDARIZADAS, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS DE RECREATIVOS SUGERIDOS PARA FORTALECER LA FORMACION PERSONAL
						BAILES	REGION SE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES ESTANDARIZADAS, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS DE RECREATIVOS SUGERIDOS PARA FORTALECER LA FORMACION PERSONAL
						CANTOS Y REPRESENTACIONES ARTISTICAS	REGION SE Y PARTICIPA DE ACTIVIDADES ESTANDARIZADAS, PARTICIPA DE LOS ESPACIOS DE RECREATIVOS SUGERIDOS Y PARA FORTALECER LA FORMACION PERSONAL
				4	CIRCUITOS RECREATIVOS	CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS	CREA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS, EJECUTANDO LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN CADA ESTACION
						CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES	CREA PARTICIPAR DEL CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES, EJECUTANDO LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN CADA ESTACION
				5	FESTIVALES RECREATIVOS	ENCUENTROS DEPORTIVOS	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADEMAS DE SER DE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO
						FESTIVALES OTRAS FECHAS	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADEMAS DE SER DE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO
						SEMBRADO NEW TRADICION NACIONAL	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					

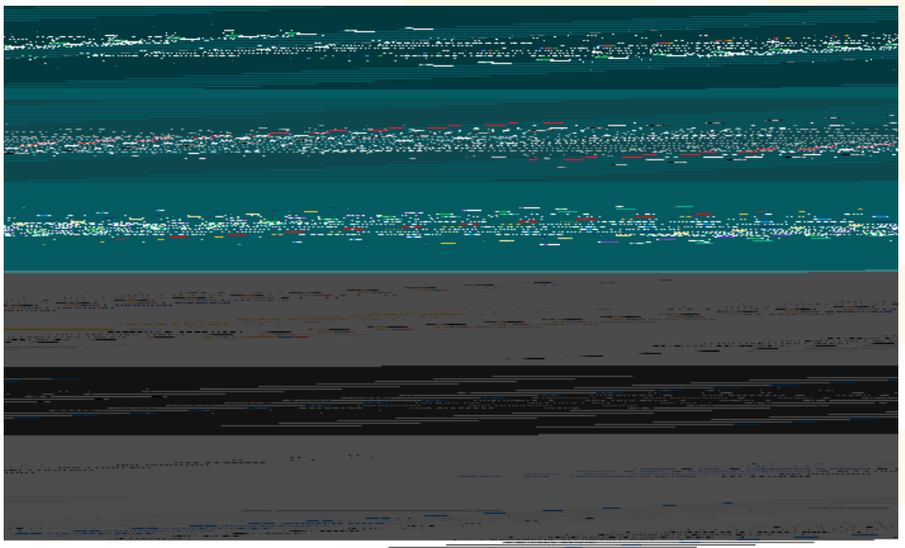
INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

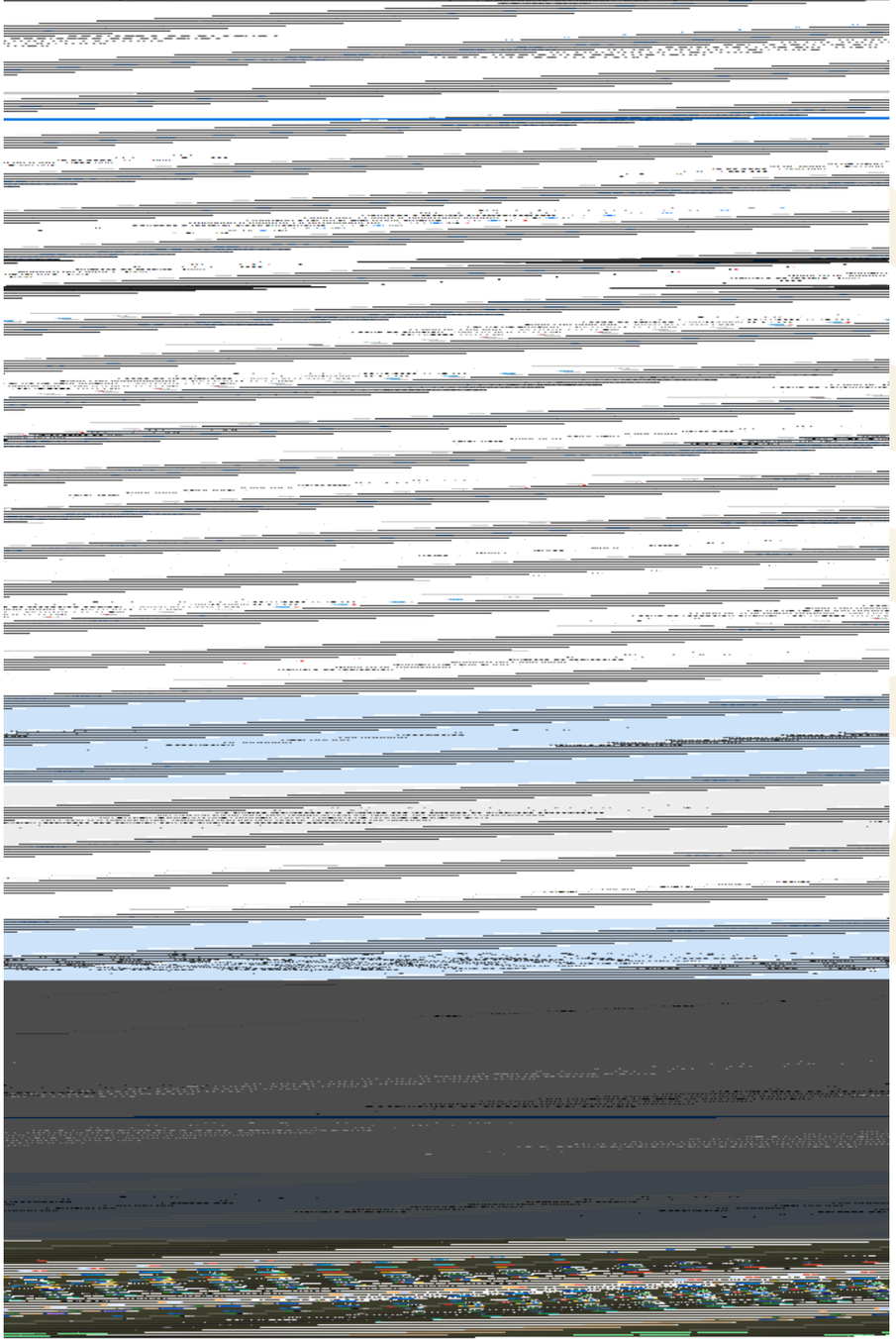
"INDEPORTES CUNDINAMARCA"
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA

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 ESPACIALES DEL CUERPO EN TRE SI, EN RELACION DEL MOVIMIENTO TOTAL DE LA TECNICA DEL AJEDREZ
						RITMO	EJECUTA LOS MOVIMIENTOS DEFINIENDO 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 SEAN EN EQUILIBRIO ESTATICO, DINAMICO O REQUILIBRIO.
						LATERALIDAD	EL NIÑO EJECUTA EL MOVIMIENTO CON AGILIDAD EN LA POSICION ESPACIAL DE SU CUERPO, SUS PARTES Y LA RELACION DE ESTAS CON SU CUERPO, DEPENDIENDO 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, SIENDO 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 ORDENA 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 CONSIGUIENTE 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.
						REGLES DE MATE EN 1 Y 2 JUGADAS	LOGRA COMPRENDER LAS GRAFICAS Y RECONOCE LOS PATRONES QUE LEVAN 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 ESTOS 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	DIFERENCIA UNA DE LAS APERTURAS MAS COMUNES Y APRENDE LOS PRINCIPIOS DE LA APERTURA.
						LOGICA Y ORDEN EN EL DESARROLLO	ANALIZA LA JUGADA EN EL 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		1	HISTORIA DEL DEPORTE	ORIGEN	CONOCE EL ORIGEN DEL AJEDREZ, SU EXPRESIVAS 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 MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL CAMPO DE PRACTICA, POR MEDIO DE JUEGOS Y AYUDAS DIDACTICAS.
						NOTACION ALGEBRAICA	IDENTIFICA CADA CASILLA DEL TABLERO Y LA RECONOCE POR SU NOMBRE.
						REGLAS DE JUEGO	CONOCE LAS REGLAS ESPECIFICAS Y MAS RELEVANTES DEL AJEDREZ POR MEDIO DE FORMAS LUDICAS Y ACTIVIDADES DE PERCEPCION Y LOGICA
				3	SENTIDO DE PERTENENCIA	BUEN USO IMPLEMENTACION DEPORTIVA	CONOCE Y HACE BUEN USO DE LA IMPLEMENTACION DEPORTIVA DISPUESTA POR LOS ENTRENADORES, ESTRATEGAS 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 EN EL COMUN.
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	DESARROLLO COGNITIVO	1	VALORES	RESPETO	RESPETO SU CONCEPTO CON CADA UNO DE SUS COMPAÑEROS, CON EL INSTRUCTOR Y CON CADA UNA DE LAS PERSONAS VINCULADAS A LA PRACTICA DEPORTIVA.
						LEALTAD	LOGRA SER UNA PERSONA FIEL A LOS PRINCIPIOS MORALES, LOGRA ESTABLECER LAZOS DE AMISTAD Y COMPAÑERISMO, ES COMPROMETIDO CON SIGO MISMO Y SU ENTORNO
						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 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 REQUERIMIENTOS 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 LO CUAL AYUDA A LA RECUPERACION MUSCULAR INDICADA, EVITANDO LESIONES COMPLICACIONES FISICAS.
						EJERCICIO FISICO	LOGRA HACER EL EJERCICIO FISICO INDICADO, SIN SOBREPASAR 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 LAS 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 TOTAL CRECIMIENTO.
				4	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	LOGRA ATENDER A ORDENES DEL ENTRENADOR EJECUTANDOLAS DE LA MEJOR MANERA, REACCIONANDO 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 ARMONIOSOS 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 DE CIRCUITO DE HABILIDADES TECNICAS, EJECUTANDO LAS ACCIONES REQUERIDAS EN CADA ESTACION.
						CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES	LOGRA PARTICIPAR DE 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 DE NORMAS ESCOLARES	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS, ADICIONAL A ESO SE HACE RESPONSABLE POR LA BUENA PARTICIPACION DEL EQUIPO.
						CELEBRACION ES 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





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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

"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

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.

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

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.

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

- 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

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

-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.

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.

-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

HORARIOS Y SITIOS DE ENTRENAMIENTO

INDEPORTES CUNDINAMARCA ESCUELA DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA HORARIOS Y SITIOS DE ENTRENAMIENTO									
DEPORTE /MODALIDAD:		AJEDREZ							
MUNICIPIO:		GRANADA							
NOMBRE DEL FORMADOR:		ESTEFANI FLOREZ MORA							
HORARIOS	CONCEPTO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO	OBSERVACIONES
7:00 AM A 9:00 AM	GRUPO								
	SEDE DE TRABAJO								
9:30 AM A 11:30 AM	GRUPO	INICIACION		INICIACION		INICIACION			
	SEDE DE TRABAO	ESCUELA URBANA ANDRES BELLO		ESCUELA URBANA ANDRES BELLO		ESCUELA URBANA ANDRES BELLO			
2:00 AM A 4:00 PM	GRUPO	INICIACION 2		INICIACION 2		INICIACION 2			
	SEDE DE TRABAO	BIBLIOTECA MUNICIPAL		BIBLIOTECA MUNICIPAL		BIBLIOTECA MUNICIPAL			
4:00 P.M. A 6 P.M.	GRUPO	INICIACION 3		INICIACION 3		INICIACION 3			
	SEDE DE TRABAJO	BIBLIOTECA MUNICIPAL		BIBLIOTECA MUNICIPAL		BIBLIOTECA MUNICIPAL			
NOMBRE MONITOR			ESTEFANI FLOREZ MORA						

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

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	8	8	7		10			4		2					16
7 AÑOS	4	6	4		6										10
8 AÑOS	4	3	4		3										7
9 AÑOS															0
10 AÑOS															0
11 AÑOS															0
12 AÑOS															0
13 AÑOS															0
14 AÑOS															0
15 AÑOS															0
16 AÑOS															0
17 AÑOS															0
TOTALES	16	17	15		19										33

ANEXO 6.



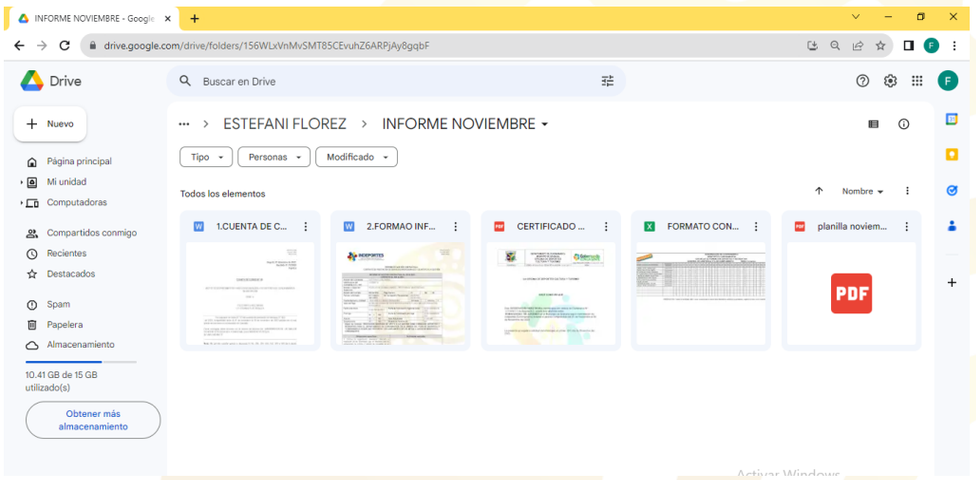
Fotografías y pantallazos del buen uso de la imagen de Indeportes Cundinamarca

VER ANEXO 7.

LOGO INDEPORTES

ANEXO 8.

Pantallazo actualización de información de la plataforma Drive 2023



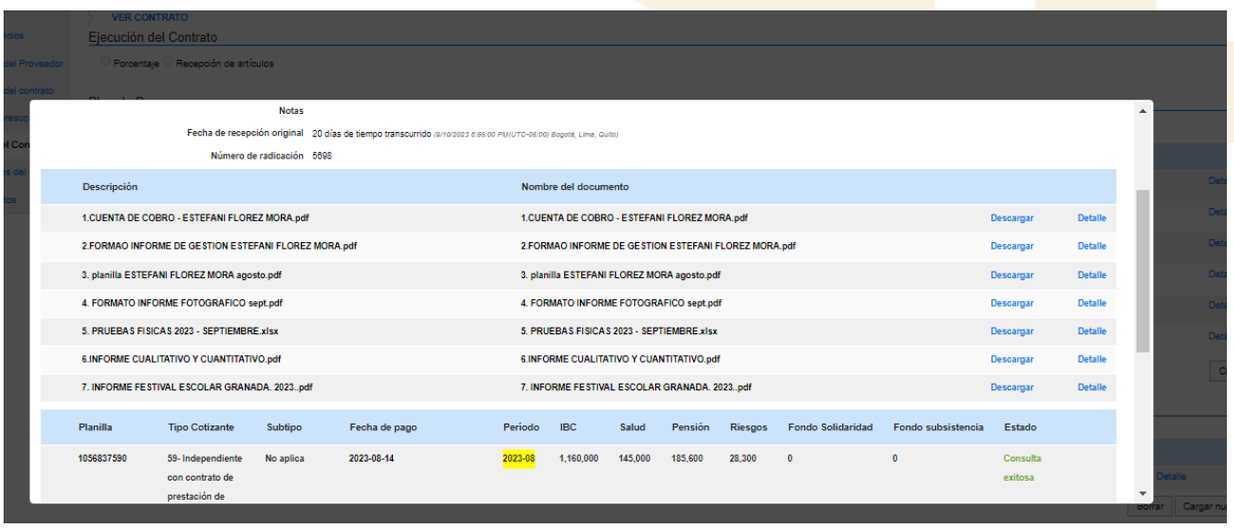
ANEXO 9.

LOGO INDEPORTES

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

VER ANEXO 10.

Pantallazo de resultados subidos a secop II



ANEXO 11.

Certificación municipio de Granada mes de noviembre

LA OFICINA DE DEPORTES CULTURA Y TURISMO

HACE CONSTAR QUE

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

La presente se expide a solicitud del interesado al primer (01) día de Diciembre 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

VER ANEXO 12.

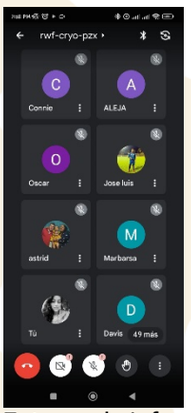
LOGO INDEPORTES

ANEXO 13.
Fotografías y pantallazos de los apoyos realizados:

01/11/2023 Jornada de capacitación deporte formativo



14/11/2023 Reunión Virtual informes finales y entrega de uniformes.



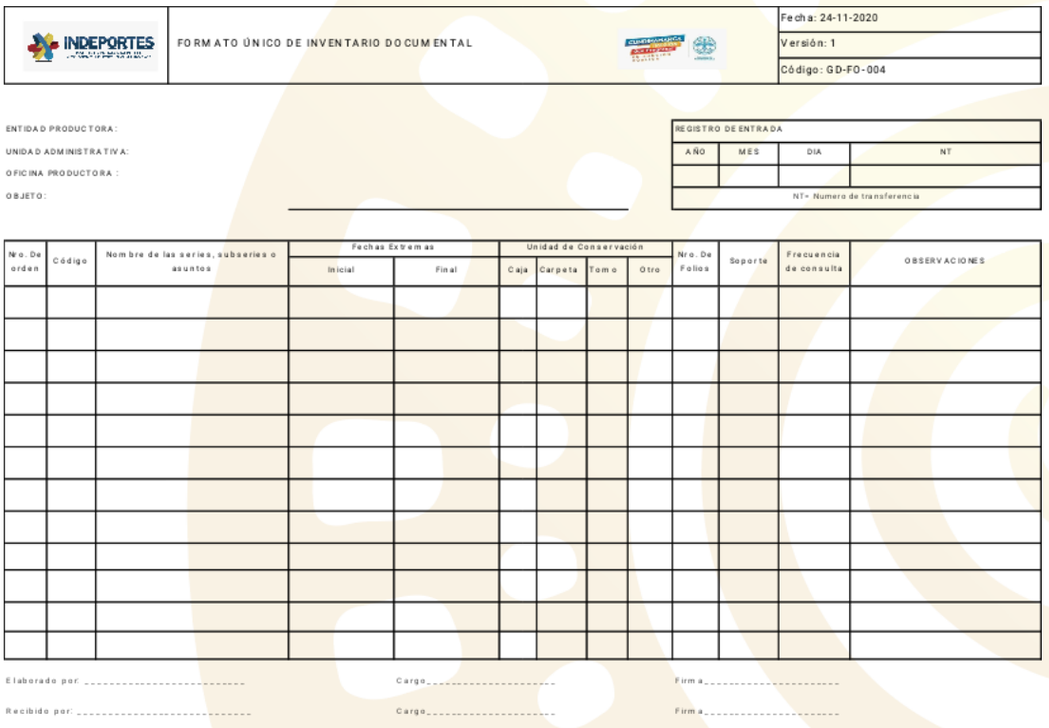
23/11/2023 entrega de uniformes escuelas de formación deportiva municipio de Granada



29/11/2023 Entrega de informes municipio de Fusagasuga

ANEXO 14.

Imagen formato FUID.



	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			

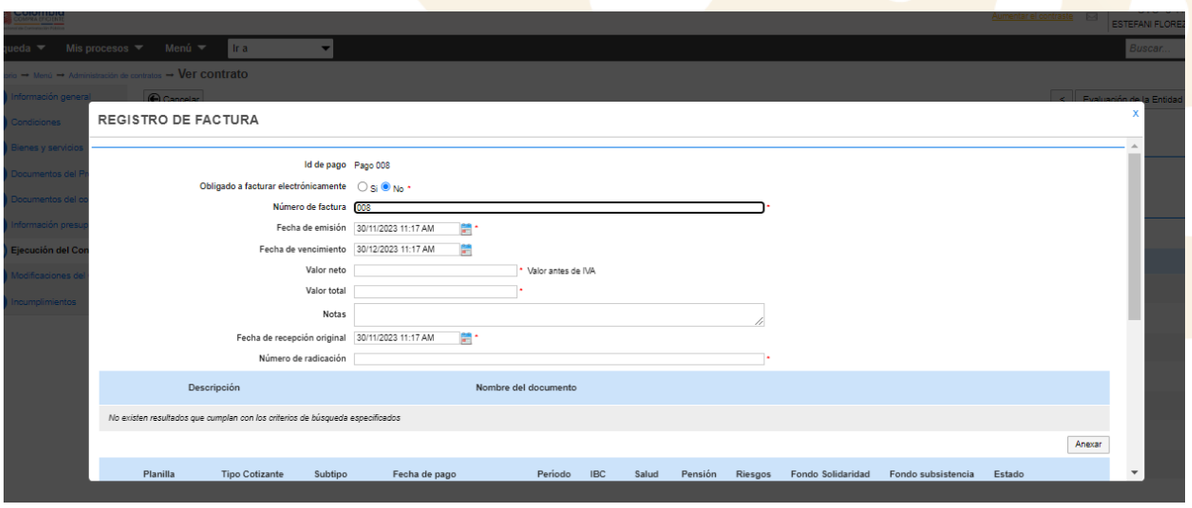
Nro. De orden	Código	Nombre de las series, subseries o asuntos	Fechas Extremas		Unidad de Conservación				Nro. De Folios	Soporte	Frecuencia de consulta	OBSERVACIONES
			Inicial	Final	Caja	Carpeta	Tomo	Otro				

Elaborado por: _____ Cargo_____ Firma_____

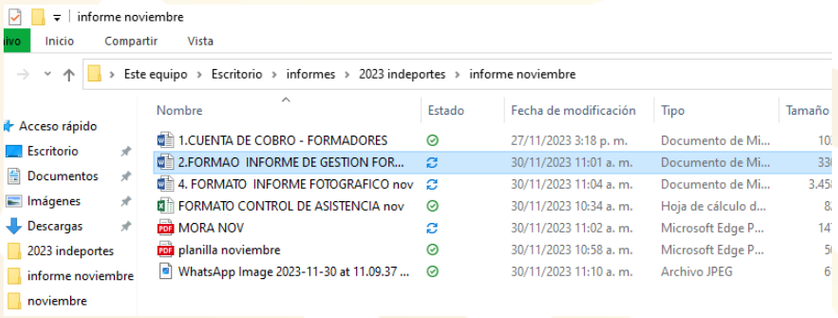
Recibido por: _____ Cargo_____ Firma_____

ANEXO 15.

Pantallazo plataforma SECOP.







VER ANEXO 16.

Entrega de formatos de los deportistas
Pantallazo actualización de la documentación e informe del mes de noviembre