



INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ

Código: GPP-FR-20

GUÍA DE AUTOAPRENDIZAJE: PLAN DE MEJORAMIENTO DE PERIODO

Versión: 01

Página 1 de 12

Área o asignatura	Docente	Estudiante	Grado	Fecha de entrega	Periodo
EDUCACIÓN FÍSICA	Hernán Darío Quintero Bolívar		10°1	Septiembre 4	3

¿Qué es un refuerzo? Es una actividad que desarrolla el estudiante adicional y de manera complementaria para alcanzar una o varias competencias evaluadas con desempeño bajo.	Estrategias de aprendizaje Realizar actividades de autoaprendizaje sobre el -Ajedrez
Actividades de autoaprendizaje: talleres teóricos escritos	

Competencia	Actividades	Entregables	Evaluación
Idéntica y ejecutar prácticas deportivas y recreativas de mi gusto y comparto con mis compañeros.	-Construcción de conceptos y argumentación de las preguntas planteadas Mediante la realización de talleres escritos planteados por el docente	-Talleres escritos 1, 2, y 3 deberán resueltos a mano, y presentados, en el cuaderno de educación física	Evaluación de las actividades teóricas La calificación dependerá de la calidad en la presentación los trabajos y que se realicen según las instrucciones dadas

Taller 1: INFOGRAFÍA DEL AJEDREZ	Educación física
	Profesor: Hernán D. Quintero B.

ACTIVIDAD 1: movimientos y jugadas de ajedrez Responde e ilustra con dibujos los movimientos o jugadas de cada respuesta

1. ¿Qué pieza se mueve una o dos casillas en el primer momento y una casilla después, come en diagonal y al paso?
2. ¿Cuáles de los movimientos de las demás piezas no puede hacer la Reina?
3. ¿Qué pieza se mueve en horizontal, vertical y diagonal, avanzando una sola casilla?
4. ¿Qué pieza se mueve en todas direcciones un solo lugar avanzando entre una y ocho casillas?
5. ¿Qué pieza es la única que puede brincar a otras piezas?
6. ¿Cómo se dice cuando el rey está en peligro y cuando esta derrotado?
7. ¿Qué pieza se puede coronar, y como lo hace?
8. ¿Qué pieza puede saltar a otras y se mueve en forma de “L”?
9. ¿Cuál es la pieza más valiosa luego de la reina?
10. ¿Cómo se llama la jugada en la que el rey se puede mover dos casillas? Dibuje como se hace
11. ¿Cuál de las piezas se mueve solo en un color de casillas y por qué?

ACTIVIDAD 2: responde los siguientes puntos.

12. De las ventajas de jugar ajedrez, ¿cuál sería la más importante o útil para ti y por qué?
13. ¿En muchas instituciones educativas se fomenta la práctica del ajedrez, por qué piensas que esto sucede?
14. ¿Por qué el ajedrez ayuda a mejorar la concentración?
15. Se dice que el ajedrez incrementa la creatividad ¿Cómo piensas que ocurre esto?
16. ¿De qué se trata el juego de ajedrez?
17. ¿Porque el ajedrez desarrolla el pensamiento lógico matemático?
18. ¿Porque el ajedrez es un deporte?
19. Cual podría ser a tu parecer una desventaja del ajedrez.
20. Juega o intenta jugar una partida de ajedrez con uno de tus compañeros.

Siete grandes ventajas de aprender ajedrez desde la infancia

sm CONECTADOS

Aumenta la creatividad

Todos los buenos jugadores de ajedrez aprenden a planificar sus movimientos con antelación, y para ello se requieren grandes dosis de creatividad.

"El Ajedrez, como cualquier actividad

CREATIVA

solo puede existir a través del esfuerzo combinado de aquellos que tienen talento

CREATIVO

y de aquellos que poseen la habilidad de organizar su trabajo

CREATIVO"

Mikhail Botvinnik



"Una buena MEMORIA

concentración, imaginación y una fuerte voluntad, se requiere para llegar a ser un buen jugador"

Bobby Fischer

Mejora la memoria

El ajedrez aumenta la memoria, la capacidad de atención, el poder de concentración, la capacidad estratégica, ayuda a analizar los problemas y a trabajar las matemáticas en la predicción de lo que hará el oponente tras analizar sus anteriores movimientos.



Aumenta las habilidades de resolución de problemas

Cada movimiento que se hace en ajedrez es un problema que hay que resolver para obtener una ventaja frente al oponente y finalmente tomar el control de la partida.

"Botvinnik trató de alejar el misterio referente al Ajedrez, siempre relacionandolo a situaciones de la vida diaria. Solía llamar al Ajedrez un

PROBLEMA

Inexacto típico, similar a aquellos en que la gente tiene siempre que resolver a cada día"

Gari Kaspárov

"Una sola distracción te puede costar una partida. El ajedrez requiere una total

CONCENTRACIÓN

Guarda tu mente completamente en el juego."

Bobby Fischer

Mejora la capacidad de concentración

Ser capaces de encontrar el equilibrio perfecto entre el control emocional y el foco en la tarea son dos de las virtudes que se entrenan en el aprendizaje del ajedrez.



Enseña a planificar y a prever

En el ajedrez, como en la vida, hay que aprender a planificar los siguientes movimientos para lograr ganar la partida, aún cuando el próximo movimiento exija un gran sacrificio para el jugador que lo realiza.

"Jugar una partida de Ajedrez es pensar, elaborar

PLANES

y también tener una pizca de fantasía."

David Iónovich Bronstein

"El Ajedrez es una necesidad tan imperiosa como la

LITERATURA"

Iván Turgueniev

Mejora la habilidad de lectura

Hay estudios que demuestran que los jugadores de ajedrez mejoran su capacidad de lectura tras dos años practicando este juego, superando los resultados esperados para su edad.



Ejercita ambas partes del cerebro

El hemisferio izquierdo es el responsable de funciones como el cálculo, la estrategia, las reglas, la lógica, y el hemisferio derecho es el responsable de funciones como la creatividad, la fantasía, la intuición, la curiosidad.

"El Ajedrez detiene a su maestro dentro de sus propios vínculos, encadenando la mente y el

CEREBRO

por lo que la libertad interior del más fuerte debe sufrir"

Albert Einstein

Taller 2: Cuestionario de ajedrez	Educación física
	Profesor: Hernán D. Quintero B.

ACTIVIDAD: Responde de forma escrita en tu cuaderno de educación física, debes escribir el número de la pregunta, la pregunta y solo una respuesta de las cuatro posibles

1. A las piezas: ¿Caballo, Peón Alfil respectivamente que valor se les asigna respectivamente?

- A) 1-3-3
- B) 3-3-1
- C) 3-1-3
- D) 4-1-3

2. ¿Qué pieza se mueve en forma de “L”?

- A) Dama
- B) Alfil
- C) Peón
- D) Caballo

3. ¿Qué pieza mueve en diagonal?

- A) Alfil y Dama
- B) alfil
- C) Torre
- D) Dama

4. ¿Qué pieza se mueve en horizontal, vertical y diagonal, varios lugares?

- A) La Dama
- B) La Torre
- C) El Alfil
- D) El rey

5. ¿Qué pieza es la única que puede brincar a otras piezas?

- A) El Alfil
- B) La Dama
- C) La Torre
- D) El Caballo

6. ¿Qué pieza es la más importante?

- A) El Rey
- B) La Torre
- C) El Caballo
- D) la Dama

7. ¿Qué pieza se mueve en todas direcciones un solo lugar

- A) El Peón
- B) El Peón al capturar otra pieza
- C) El Alfil
- D) El Rey

8. ¿Qué pieza come en diagonal y al paso?

- A) El rey
- B) El Peón
- C) La Torre
- D) La Dama

9. ¿Qué pieza se puede coronar?

- A) El Peón
- B) La Dama
- C) El Rey
- D) La Torre

10. ¿En qué movimiento el rey se puede mover dos casillas?

- A) En el Enroque
- B) En la captura al paso
- C) En la jugada especial de la coronación
- D) En la primera jugada

11. ¿Cuántas casillas tiene el tablero?

- A) 64
- B) 74
- C) 56
- D) 66

12. ¿Con cuántas piezas empieza la partida cada contrincante?

- A) 20
- B) 14
- C) 18
- D) 16

13. ¿Cuántas piezas o fichas diferentes hay en el ajedrez?

- A) 5
- B) 6
- C) 7
- D) 8

14. ¿De qué se trata el juego de ajedrez?

- A) De Capturar a la Dama
- B) De terminar con los Peones
- C) De Salvar a la Torre
- D) De dar Jaque mate al Rey

15. ¿Qué pieza se mueve una o dos casillas en el primer momento y una casilla después

- A) El Caballo
- B) El Alfil
- C) El Peón
- D) La Torre

16. ¿Qué pieza se mueve en horizontal y en vertical una o varias casillas?

- A) El Peón
- B) El Alfil
- C) El Caballo
- D) La Torre

17. ¿Cómo se llaman las filas verticales?

- A) Diagonales
- B) Filas
- C) Paralelas
- D) Columnas

18. ¿Cómo se designan las columnas?

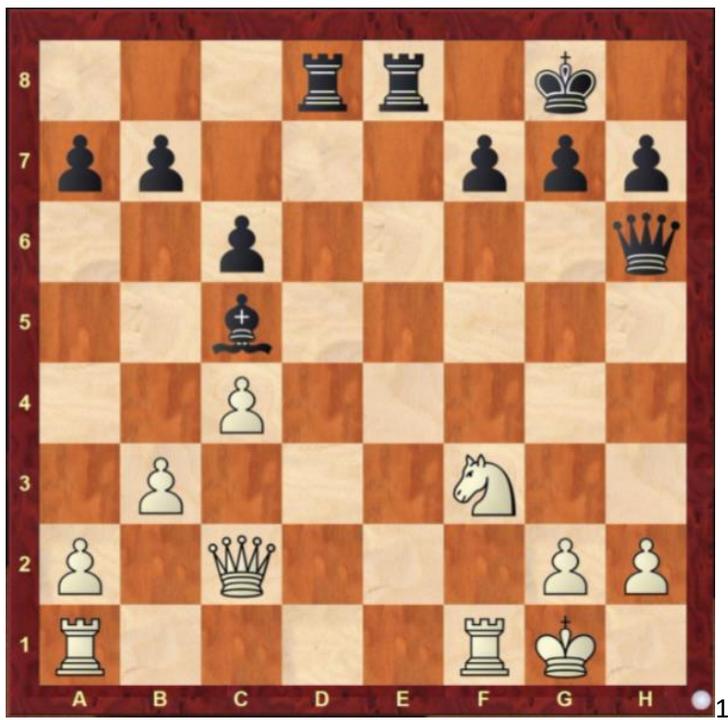
- A) Con Números
- B) Con Coordenadas
- C) Con Signos
- D) Con Letras

19. ¿Con cuantas piezas empieza la partida cada contrincante?

- A) 20
- B) 14
- C) 18
- D) 16

20. ¿Qué pieza es la más importante?

- A) El Rey
- B) La Torre
- C) El Caballo
- D) la Dama



21. ¿Que muestra el diagrama?

- a) Un Jaque
- b) Jaque Mate
- c) Ahogado
- d) Captura al paso



22. ¿Que muestra el diagrama

- a) Jaque Mate
- b) Coronación
- c) Ahogado
- d) Un Jaque,



23. ¿Que muestra el diagrama?

- a) Un Jaque
- b) Jaque Mate
- c) Ahogado
- d) Enroque



24. ¿Que muestra el diagrama?

- a) Un Jaque,
- b) Jaque Mate
- c) Ahogado
- d) Captura al paso



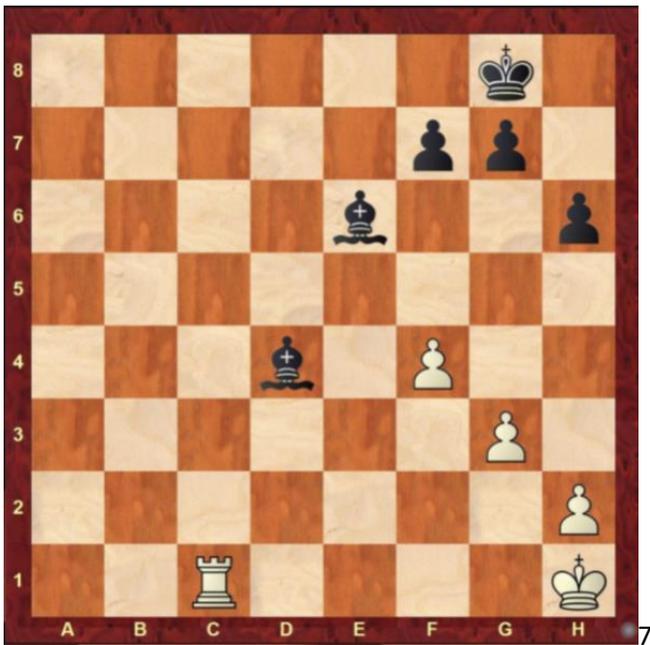
25. ¿Cómo las negras pueden dar jaque mate en un movimiento?

- a) Caballo a la casilla "b3"
- b) No es posible dar jaque mate
- c) Torre a la casilla "d1"
- d) Caballo a la casilla "b6"



26. ¿Cómo las negras pueden dar jaque mate en un movimiento?

- a) Dama a la casilla "a4"
- b) Dama a la casilla "b3"
- c) Dama a la casilla "b2"
- d) No es posible dar jaque mate



27 ¿Cómo las negras pueden dar jaque mate en un movimiento?

- a) Alfil a la casilla "e3"
- b) No es posible dar jaque mate en un movimiento
- c) Alfil a la casilla "d5"
- d) Alfil a la casilla "h3"



28 ¿Como las negras pueden dar jaque mate en un movimiento?

- a) Alfil a la casilla "g2"
- b) Caballo a la casilla "h3"
- c) Torre a la casilla "d1"
- d) No es posible dar jaque mate en un movimiento



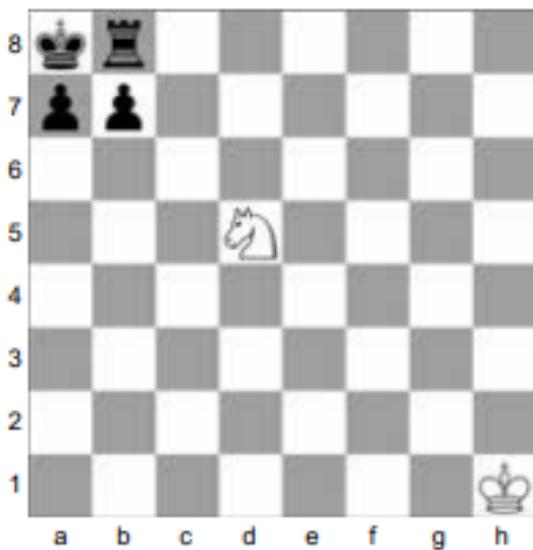
29. ¿Cómo las negras pueden dar jaque mate en un movimiento?

- a) Peón a la casilla "g2"
- b) Torre a la casilla "f1"
- c) Peón a la casilla "h2"
- d) Alfil a la casilla "d4"

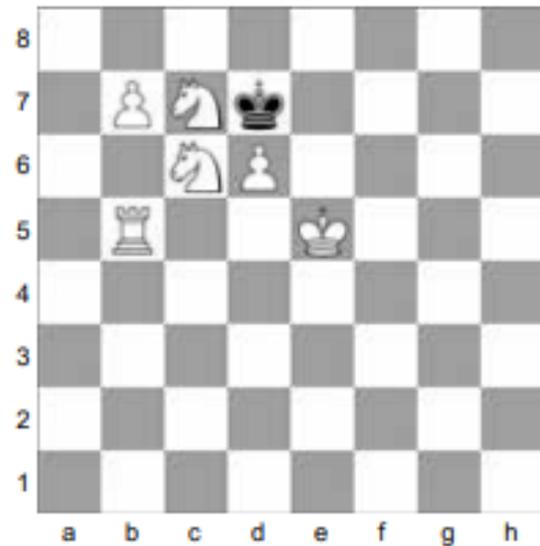
Taller 3: PROBLEMAS DE AJEDREZ PARA PRACTICAR (nivel principiante)

Resolver problemas de ajedrez es uno de los caminos más efectivos para aprender y/o mejorar tu nivel de juego. Los problemas de ajedrez son una situación hipotética en una partida en curso. El objetivo de los problemas de ajedrez y sus soluciones es que te enfrentes a una situación posible y tomes la mejor decisión

Jaque Mate 1 jugada (juegan las blancas)



Jaque Mate 2 jugadas (juegan las blancas)



Instrucción: resuelve los dos problemas jaque mate en una jugada y jaque mate en dos jugadas, y escribe la solución en tu cuaderno de educación física