“TIGRILLOS DE VERANO”

-OBJETIVO:

Otorgar a estudiantes beneficiarios del proyecto, un espacio de esparcimiento, generando reconocimiento del festival de verano y sentido de pertenencia por el espacio público

-ESCENARIO

Cefe Tunal. (coliseo y piscina) y Parque Tunal (cancha fútbol # 3, zona verde y escenario softbol).

-PARTICIPANTES:

Escolares de las IED beneficiarias del proyecto, pertenecientes a los ciclos 3 y 4.

-FECHA:

10 y 11 de agosto de 2022.

HORARIO: de 8:00 a 11:30 a.m.

PAX: 400 escolares (200 por día)

-DESCRIPCIÓN:

La actividad se desarrollará en dos escenarios, el parque y el Cefe, para esto se invitarán a escolares de diferentes IED atendidas por el proyecto (teniendo en cuenta que algunos deberán pertenecer al C.I. de natación) y que estén matriculados en los grados pertenecientes a los ciclos 3 y 4, el total de participantes se distribuirá de la siguiente manera:

Miércoles 10 de agosto:

Asistentes:

100 escolares en piscina (festival acuático)

100 escolares en coliseo (amazing race)

Jueves 11 de agosto:

Asistentes:

100 escolares en piscina (festival acuático)

100 escolares en coliseo (amazing race)

Respecto a la iniciativa Amazing Race, esta propuesta se basa en el formato de una carrera de observación, la cual tendrá dispuestas 5 estaciones en lugares aledaños al coliseo del respectivo CeFe. El inicio de la actividad se realizaría en una zona verde, allí se realizaría un calentamiento general y se socializarían las normas y condiciones para el desarrollo de la carrera; el total de los participantes se dividirán en equipos de 20 integrantes, obteniendo así cinco grupos, uno para cada estación, los cuales estarán conformados por escolares de distintos colegios. Una vez identificados los grupos se procedería a ubicarlos en la estación en la que iniciarían, allí realizarían su participación y reto, esto con el fin de obtener una oración que haría parte del eslogan de la carrera el cual deberían completar y organizar al concluir su paso por las 5 estaciones.

Las cinco estaciones serían:

Estación 1 (badminton):

* El primer momento será de reconocimiento de los elementos por lo cual se dará un tiempo prudente para que realicen intercambio de golpes libremente, luego se organizaran por parejas y jugaran partidos a 5 puntos, equipo que gane se mantiene en cancha y el que pierde pasa a la fila para poder jugar de nuevo.

Reto: Permitiendo que el grupo completo se ubique como lo desee, deberán pasar un volante golpeándolo con la raqueta, el reto es que todos golpeen el volante, por lo menos una vez, antes de que este caiga al piso.

-*Materiales:* 10 raquetas de bádminton, 10 volantes, 3 mallas, 12 conos.

Estación 2 (Balonmano Fijo):

***** En el área destinada, se ubicarán los aros aleatoriamente teniendo en cuenta que el objetivo es defender la propia meta (que será un único aro) y llegar a la contraria, el juego consiste en hacer anotaciones en el aro meta, pero para esto cada integrante del equipo deberá ocupar un aro del color asignado, solo estando dentro del aro podrá recibir y pasar el balón a sus compañeros, podrá interceptar los pases saltando o con cualquier parte de su cuerpo siempre y cuando no pise fuera del aro. Quienes no tienen el balón en sus manos podrán desplazarse libremente a los aros para recepcionar o tratar de interceptar, si el balón se cae al suelo la posesión será para el otro equipo iniciando desde el aro más cercano al lugar donde cayó el balón.

Reto: Permitiendo que el grupo completo se ubique como lo desee, con la condición que cada uno deberá estar dentro de un aro, deberán pasar el balón lanzándolo hacia atrás entre las piernas para ser capturado por un compañero, el reto es que el balón pase por todos sin que este caiga al piso.

-Materiales: 42 aros (la mitad de un color y la otra mitad de otro) y 1 balón de voleibol.

Estación 3 (Circuito):

* Se trazará un circuito doble, por lo cual se organizarán dos grupos, cada grupo deberá organizar la salida de sus integrantes, teniendo en cuanta que antes de salir el primer integrante todos deberán realizar un salto al lazo, al terminar el circuito el primero, podrá salir el segundo, eso si esta vez todos deberán saltar dos veces el lazo incluido quien ya realizo el recorrido por el circuito y así sucesivamente hasta llegar al otro lado todos.

Reto: Pasar el circuito en grupo agarrados en trensito sin soltarse, deberá realizarse caminando hacia adelante y luego hacia atrás.

-Materiales: 20 Lazos, 10 aros, 2 escaleras de coordinación, 20 conos

Estación 4 (Camino-Tatami):

* En este espacio cada equipo deberá realizar un recorrido, previamente trazado en el piso, uniendo las fichas de tatami una a una asemejando un camino, podrán poner la primera luego la siguiente y así hasta ubicarlas todas, deberán acudir a las primeras para poder continuar avanzando, ningún integrante del equipo podrá pisar fuera de las fichas, de ser así deberán devolver la última puesta al principio de la trama de fichas.

Reto: El formador facilitador pronunciara una operación matemática (tener en cuenta que el resultado sea solo de una cifra), el número respuesta de está deberá ser realizado en el piso con las fichas de tatami en un tiempo no superior a 30 seg, se darán tres oportunidades, el reto es superar por lo menos dos de los tres intentos.

-Materiales: 20 Fichas Tatami y 50 platillos.

Estación 5 (Lanzadas y atrapadas):

División en dos grupos de 10 estudiantes, cada grupo iniciara en un juego diferente.

* Juego de encestadas: los escolares se ubicarán por parejas dándose la espalda, uno de ellos sostendrá el aro sujetando a la vez la bolsa, el otro deberá lanzar el balón por el aire, por encima de su cabeza y hacia atrás, esto con la intensión de que su compañero logre que el balón se introduzca en la bolsa antes de que caiga al suelo; luego se cambiaran los roles.

-Materiales:

5 aros, 20 balones de balonmano y 10 bolsas de basura.

* Juego atrapadas: se dividirá el grupo en dos subgrupos, cada uno de estos deberá escoger un lanzador, los demás serán atrapadores (usarán manillas), en un espació delimitado (6 mts x 6 mts) se ubicarán los atrapadores y fuera, a una distancia de 2mts, el lanzador del equipo contrario, la intensión es que el lanzador tire las pelotas con la técnica “cucharita” a una zona dentro del área delimitada con la intensión de que no sean agarradas por el equipo rival, las pelotas que caigan al piso serán regresadas rodando por el suelo al lanzador, así ganará el equipo que logre agarrar todas las pelotas primero.

Reto: se dividirá el grupo en dos subgrupos de 10 integrantes, cada uno portará una manilla y tendrá una pelota en la mano libre, todos deberán, a la voz del formador, lanzar la pelota al aire, realizar un giro en el puesto y atrapar la pelota sin dejarla caer, el reto es que los dos grupos logren que todos en el mismo intento agarren la pelota.

-Materiales: 10 Manillas de softbol, 20 pelotas de softbol, 8 conos, 2 aros.

En la última estación el grupo armaría el eslogan de la actividad y se direccionaría de nuevo a la zona verde para recibir el refrigerio y realizar el cierre de la actividad.

CONSOLIDADO MATERIALES

ELEMENTO	UNIDAD DE MEDIDA	UNIDADES REQUERIDAS	DISPONIBLE POR PARTE DEL PROYECTO 7854	
			SI	NO
Aros	Unidad	80	X	
Balones de Balonmano	Unidad	20	X	
Bolsa de basura	Unidad	10		X
Manillas de softbol	Unidad	10	X	
Pelotas de tenis	Unidad	20	X	
Conos	Unidad	50	X	
Platillos	Unidad	50	X	
Balón de Voleibol	Unidad	1	X	
Lazos	Unidad	20	X	

Escaleras de coordinación	Unidad	2	X	
Fichas de tatami	Unidad	20	X	
Raquetas Badminton	Unidad	10	X	
Volantes badminton	Unidad	10	X	
Mallas badminton	Unidad	3	X	

CONSOLIDADO SERVICIOS DE APOYO (se deben repetir al día siguiente)

SERVICIO	UNIDAD DE MEDIDA	UNIDADES REQUERIDAS	DISPONIBLE POR PARTE DEL PROYECTO 7854	
			SI	NO
TRANSPORTE PASAJEROS	UNIDAD (40 PERSONAS)	5	X	
MECH	UNIDAD	1	X	
AMBULANCIA	UNIDAD	1	X	
AUXILIARES MÉDICOS	PERSONA	8	X	
MEDICOS	PERSONA	1	X	
COORDINADOR LOGÍSTICO	PERSONA	2	X	
AUXILIAR LOGÍSTICO	PERSONA	16	X	
BRIGADA CONTRA INCENDIOS	UNIDAD	2	X	
REFRIGERIOS	UNIDAD	200	X	
SONIDO 1000 WATTS	UNIDAD	2	X	

*Las personas programadas para apoyar la actividad en piscina deberán portar zapatones, requisito para acceder a las zonas húmedas del escenario, igualmente se requiere en el apoyo logístico mujeres (6)

MINUTOA A MINUTO

6:00 a 7:30 Implementación de la actividad.

7:30 a 7:45 Reunión técnica con formadores.

7:45 a 8:00 Recepción estudiantes.

8:00 a 8:30 Actividad de bienvenida y calentamiento.

8:30 a 8:45 Ubicación de los grupos en cada una de las instalaciones.

8:45 a 9:05 Participación y desarrollo de la actividad de la estación (1).

9:05 a 9:15 Primer rote.

9:15 a 9:35 Participación y desarrollo de la actividad de la estación (2).

9:35 a 9:45 Segundo rote.

9:45 a 10:05 Participación y desarrollo de la actividad de la estación (3).

10:05 a 10:15 Tercer rote.

10:15 a 10:35 Participación y desarrollo de la actividad de la estación (4).

10:35 a 10:45 Cuarto rote.

10:45 a 11:05 Participación y desarrollo de la actividad de la estación (5).

11:05 a 11:15 Regreso al punto de inicio.

11:15 a 11:30 Clausura de la jornada.

11:30 Evacuación del escenario.

PLANIMETRIA:

1 Coliseo CeFe, estación 1

2 Zona Verde, estación 2

3 Cancha # 3, estación 3

4 Cancha # 3, estación 4

5 Cancha softbol, estación 5

Ubicación sonido

Ubicación Mech

Ubicación Ambulancia.



Jornada Escolar Complementaria

FICHA TÉCNICA

"TIGRILLOS DE VERANO"

CENTRO DE INTERÉS NATACIÓN

ESCENARIO CEFE FONTANAR DEL RÍO Y CEFE TUNAL

JORNADA ESCOLAR COMPLEMENTARIA

PARTICIPARÁN CENTROS DE INTERÉS DE LA JORNADA ESCOLAR COMPLEMENTARIA DESARROLLANDO SUS HABILIDADES ESPECÍFICAS Y RESOLVIENDO PROBLEMAS COTIDIANOS DESDE EL MOVIMIENTO.

Centro de interés:	NATACIÓN		
Población:	Ciclo 1, 2, 3		
Fecha:	AGOSTO 10 y 11 DE 2022		
Horario:	7:00 AM A 12:00 PM		
Número de escolares (se sugiere la asignación de 12 escolares por formador o según el número de formadores)	100 por escenario deportivo cada día en total se atenderán 200 estudiantes. **FONTANAR DEL RÍO:** IED Gerardo Paredes, IED Jose Asunción Silva, IED Delia Zapata, IED Magdalena Ortega. **CEFE TUNAL:** IED Rafael Uribe Uribe, IED Antonio Baraya, Guillermo Cano.		
Gestora encargada escenario	**FONTANAR DEL RÍO:** Jennifer Agudelo **CEFE TUNAL:** Angie Pacheco		
Etapa	Exploración	Apropiación	Dominio

<table>
<tr><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr>
<tr><td>Objetivo:</td><td colspan="3">Permitir que todas las niñas (os) que pertenecen al Centro de Interés de Natación JORNADA ESCOLAR COMPLEMENTARIA-IDRD, participen en el marco del FESTIVAL DE VERANO con el fin de integrar y demostrar las habilidades acuáticas adquiridas en los procesos de formación integral.
<table>
<tr><td>DIMENSIÓN MOTRIZ</td><td>Exploro posibilidades de movimiento a nivel global y segmentario en el medio acuático</td></tr>
<tr><td>DIMENSIÓN LÚDICA</td><td>Identifico a mis compañeros como integrantes fundamentales de las actividades recreativas, en el centro de interés.</td></tr>
<tr><td>DIMENSIÓN COGNITIVA</td><td>Identifico las posibilidades que dan los movimientos y combinaciones con elementos y sin ellos para adaptarme a un medio acuático.</td></tr>
<tr><td>DIMENSIÓN PSICOSOCIAL.</td><td>Reconocer la importancia de utilizar un lenguaje adecuado con sus compañeros y docente.</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Descripción: (Se ubicarán las actividades planeadas para desarrollar la sesión del campamento teniendo en cuenta los tiempos establecidos y la fundamentación técnica de acuerdo al objetivo planteado de la sesión y/o a la actividad escogida o a desarrollar)</td><td colspan="3">MINUTO A MINUTO
<table>
<tr><th>HORA</th><th>ACTIVIDAD</th><th>RESPONSABLE</th></tr>
<tr><td>6:15 am</td><td>Llegada formadores</td><td>Formadores</td></tr>
<tr><td>6:30am</td><td>Socialización generalidades actividad</td><td>Gestoras</td></tr>
<tr><td>6:45am</td><td>Organización estaciones y escenario en general</td><td>Formadores – gestoras</td></tr>
<tr><td>7:30am</td><td>Llegada estudiantes</td><td>IED</td></tr>
<tr><td>8:00am</td><td>Inicio Actividad Bienvenida Himnos – Nacional y Bogotá</td><td></td></tr>
<tr><td>8:15 am</td><td>Palabras Gerente Proyecto Alejandro Gonzales</td><td>Gerente</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

8:25 am	Paso estudiantes piscina recreativa – calentamiento acua rumba	Formadores
8:45 am	Distribución por estaciones	Formadores
9:00 am	Inicio actividades específicas en las piscinas	Formadores
11:00 am	Tiempo libre estudiantes bajo la supervisión de los formadores	
11:20 am	Salida de la piscina a vestieres	
11:30 am	Fin de la actividad en piscina	

Actividades por estaciones:

Después de la realización de las pruebas diagnósticas a partir de una actividad inicial de calentamiento por media de una acua rumba la cual permitirá identificar la seguridad y ambientación de los estudiantes en el medio acuático, de esta manera serán direccionados a las estaciones habilitadas para las actividades de acuerdo a sus habilidades actuales y a trabajar dentro de las capacidades propias e individuales de cada estudiante que forma parte de nuestro proyecto.

Las estaciones de colores NARVAL Y MEDUSA pertenecen a el nivel de adaptación 1 de nuestra malla curricular motivo por el cual garantizamos la seguridad de nuestros estudiantes trabajando la piscina recreativa, zona poco profunda

Las estaciones PIRAÑAS Y PULPOS pertenecen a el nivel de adaptación 2 de nuestra malla curricular motivo por el cual garantizamos la seguridad de nuestros estudiantes trabajando en la zona ms profunda de la pisicina recreativa y los bordes de la piscina olimpica.

Las estaciones BALLENA Y DELFÍN - ORCAS Y TIBURONES pertenecen a el nivel de adaptación 2 con los estudiantes con mayor experiencia

en el centro de interés de nuestra malla curricular motivo por el cual se encontrarán realizando las actividades en los carriles del medio y /o bordes en la zona profunda de la piscina olimpica en la parte panda.

Se realizará rotación de actividad cada 20 minutos, los estudiantes permanecerán en la misma estación durante la actividad.

FORMADORES PATINADORES POR ESECENARIO:

CEFE TUNAL: Katheryn Diaz

CEFE SAN FONTANAR DEL RÍO: Catheryn Beltran

ESTACIÒN 1 y 2

ZONA PLAYA.

NARVAL Y MEDUSA

Nombre actividad	Desarrollo actividad	TIEMPO - CANTIDAD
Escalera	Con una escalera de coordinación para el medio acuático los estudiantes, según indicación del formador, deberán realizar diferentes desplazamientos en relación a las variantes propuestas por el formador.	8 escaleras coordinación (4 tunal – 4 Fontanar)
Salta y encesta.	Se organizan en dos equipos los cuales a su debido momento tendrán cada participante una pelota en su mano, desde la orilla d la playa se desplazan y lanzan la pelota para lograr que esta caiga	2 aros flotantes, 15 pelotas

	dentro de los aros. Variantes propuestas por el formador.	
Carreras vaqueros vs. Indios.	Gusano espuma en medio de las piernas se realizará una carrera en la que los participantes deberán desplazarse de un lado hacia el otro flotando sobre el gusano trasportando una pelota de caucho la cual dará un punto al equipo que llegue primero al otro lado. Se irán sumando estos puntos y al final se determina que equipo gana.	Gusanitos de goma 15 Pelotas o pullbuoys de caucho 15
Relevos	Se organizan dos equipos, cada uno con una colchoneta. Deberán llevar de un lado a otro sobre la colchoneta, uno a uno los integrantes del equipo	2 colchonetas

ESTACIÓN	**CEFE**	**FORMADOR**
MEDUSA	TUNAL	Alejandra Ortiz
	FNTANAR	Leonardo Villamarin
NARVAL	TUNAL	Elkin Sotelo
	FONTANAR	Carlos Diaz

ESTACIÓN 3 Y 4

PIRAÑAS Y PULPOS

Nombre actividad	**Desarrollo actividad**	**Materiales y tiempo actividad**
Túmbalo sin parar	En el borde de la piscina habrá una torre de pullbuoy, estos	Pullbuoys 5 5 pelotas

	tendrán que ser derribados por los estudiantes utilizando una pelota, para llegar a lanzar debe ejecutar un desplazamiento en vadeo de avance desde el punto de partida hasta la línea de lanzamiento. Se organizarán en dos equipos y va sumando puntos quienes logren tumbar la torre de pullbuoys	
Roba la tabla	Se dividirán a los estudiantes en 2 grupos, el profesor estará en la mitad de la piscina con una tabla, cada estudiante tendrá que ir a robar lo más rápido que pueda la tabla realizando entradas al agua en posición sentado y con brazos en flechita. Deben pasar por el aro sumergible. Ganará el equipo que más veces haya robado la tabla.	Tablas 15 2 aros sumergibles
Relevos con tabla	Se organizan dos equipos, cada uno con una tabla. Deberán llevar de un lado al otro elemento relevando a su compañero.	Tablas 15
Salta y atrapa	Este juego consiste en que los estudiantes deberán saltar hacia la piscina no sin antes atrapar un objeto que estarán colgados en un churro o flotador luego realizar desplazamientos dirigidos por el formador en la escalera de agilidad.	Pull buoys escalera de agilidad

ESTACIÓN	**CEFE**	**FORMADOR**

TIBURÓN	TUNAL	Angelica Tellez
	FONTANAR	Daniel Garcia
PULPOS	TUNAL	Jonathan Vitolo
	FONTANAR	Fabio Gomez

ESTACIÓN 5 Y 6

BALLENATO Y DELFÍN

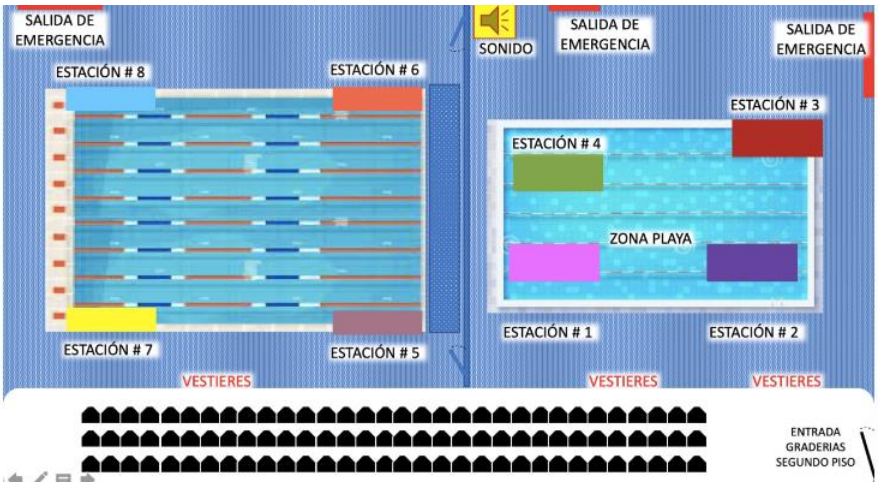
Nombre actividad	Desarrollo actividad	Materiales y tiempo actividad
El arco del triunfo	Ingresar saltando desde el borde de la piscina.Desplazarse realizando patada alterna en posición dorsal torpedo llevando un gusano de espuma en las manos formando un arco sobre el cuerpo hasta el punto indicado por el formador. Variantes del formador	Gusanos 15
Buseador	Ingresar saltando a la piscna. Pasar por los aros sumergibles Manteniendo el control respiratorio.	Aros Sumergibles 4
Barcos piratas	Sentados sobre colchonetas, los estudiantes deben llevar un elemento de un lado al otro de la piscina realizando remadas y patada alterna.	Colchonetas 15
Avanzo sin parar	Desplazarse realizando cambios de posición de ventral a dorsal con apoyo móvil, gusano o tabla, luego pasar por la escalera de agilidad según indicaciones del formador	tablas 15 Escalera de agilidad.

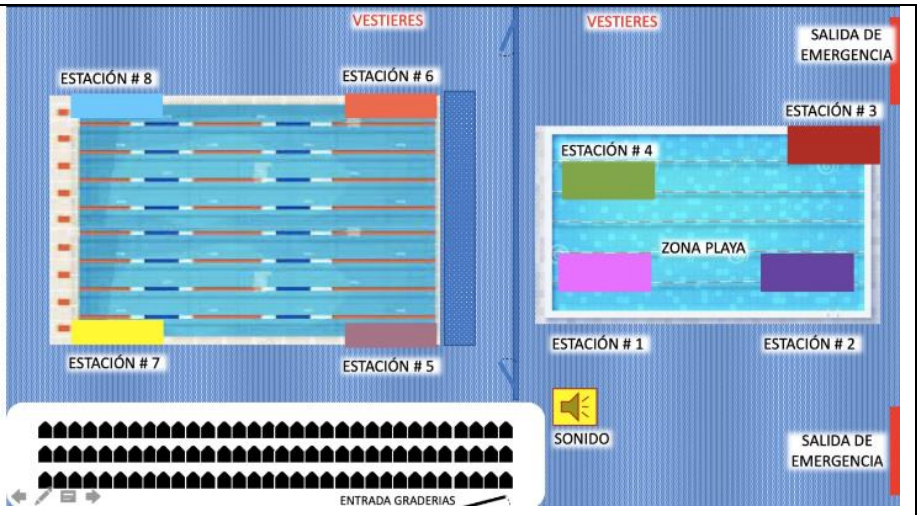
ESTACIÓN	CEFE	FORMADOR
TIBURÓN	TUNAL	Marco Martinez
	FONTANAR	Jenifer Dueñas
PULPOS	TUNAL	Brayan Santos
	FONTANAR	Edison Fabian Hernandez

ESTACIÓN 7 Y 8

ORCAS Y TIBURONES

Nombre actividad	Desarrollo actividad	Materiales y tiempo actividad
Desafío	Saltar desde el borde, realizar desplazamiento en vadeo de avance hasta la escalera de agilidad y pasar por esta según indicaciones del formador, llegar a la colchoneta subirse encima y llegar hasta la zona indicada.	Escalera de agilidad y 2 colchoneta
Buseador	Ingresar saltando a la piscna. Pasar por los aros sumergibles Manteniendo el control respiratorio.	Aros Sumergibles 4
La balsa	2 estudiantes por cada colchoneta, uno de ellos se sube en ella mientras el compañero lo traslada empujando y realizando patada alterna.	Colchonetas 6
Remos	Desplazarse realizando Desplazamientos sentados sobre una tabla avanzando con nremadas, luego pasar por la escalera de agilidad según indicaciones del formador	tablas 15 Escalera de agilidad.

	<table><tr><th>ESTACIÓN</th><th>CEFE</th><th>FORMADOR</th></tr><tr><td rowspan="2">TIBURÓN</td><td>TUNAL</td><td>Wilson Villalba – Omar Castro</td></tr><tr><td>FONTANAR</td><td>Juhon Moreno</td></tr><tr><td rowspan="2">PULPOS</td><td>TUNAL</td><td>Cristian Huertas</td></tr><tr><td>FONTANAR</td><td>Sandra Ballesteros – Liliana Peña</td></tr></table>
Planimetría de la sesión:	**PISCINA CEFE TUNAL**  **PISCINA CEFE FONTANAR DEL RÍO**

<table>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>Material</td><td>

Suma de CANTIDAD	Etiquetas de columna	
Etiquetas de fila	EL TUNAL	FONTANAR DEL RIO
⊞AROS SUMERGIBLES	10	10
⊞COLCHONETA NATACION AZUL	35	30
⊞ESCALERA DE AGILIDAD	10	10
⊞FLORTADOR TUBULAR	100	110
⊞PULLBOY	100	117
⊞TABLAS DE NATACION	96	90
Total general	351	367

</td></tr>
<tr><td>Retroalimentación:</td><td>El propiciar espacios de afianzamiento motriz para el desarrollo de habilidades-destrezas y de aprendizaje en actividades acuáticas con niñas(os) y adolecentes del Proyecto Jornada Escolar Complementaria del IDRD - Centro de Interés de Natación, es necesario e importante para las dinámicas y aprendizajes de nuestro diario vivir. El aprender a nadar se ha convertido no solo en un reto si no en una necesidad latente en toda comunidad.

1. DIMENSIÓN MOTRIZ : Es importante tener fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad para la práctica de la natación?.</td></tr>
</table>

	2. DIMENSIÓN COGNITIVA : Que estrategia utilizaste para poder atrapar el elemento lo más rápido posible antes de caer al agua en el juego salta y atrapa. 3**. DIMENSIÓN LÚDICA :** te divertiste realizando los diferentes juegos y actividades. **4. DIMENSIÓN PSICOSOCIAL :** - Menciona 2 valores importantes que debemos tener en cuenta para trabajar en equipo. -Dedicas tiempo con tu familia para realizar deporte.