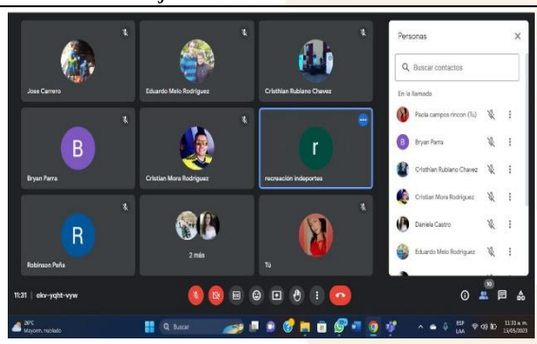
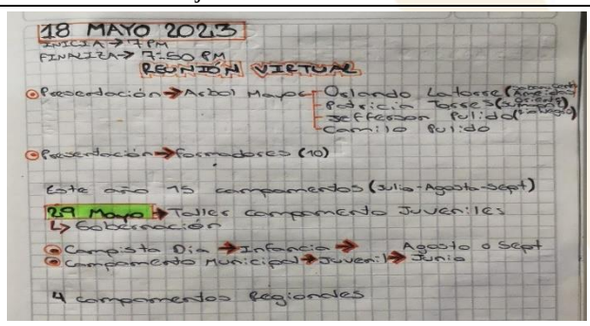
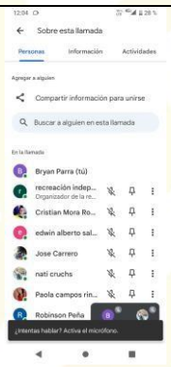
SOPORTES DE EJECUCIÓN INFORME Nº 002 CONTRATO N° 714 MES DE MAYO

Reunión y presentación secretaria decultura turismo y deporte del municipio de tena 02/05/2023	Alistamiento sillas juegos comunales 04/05/2023
	
15-05-2023 Reunion virtual con el profe juan David para dar claridad sobre eventos, informes y demás para dar correcta ejecución al contrato	18-05-2023 Reunion virtual con el profe juan David para dar claridad sobre eventos, informes y demás para dar correcta ejecución al contrato
	
18-05-2023 Reunion virtual con el profe juan David para dar claridad sobre eventos, informes y demás para dar correcta ejecución al contrato	19-05-2023 recorrido por la provincia de Tequendama en los municipiuos de Anolaima Cachipay y Tena
	
19-05-2023 recorrido por la provincia de Tequendama en los municipiuos de Anolaima Cachipay y Tena	19-05-2023 recorrido por la provincia de Tequendama en los municipiuos de Anolaima Cachipay y Tena
	
19-05-2023 recorrido por la provincia de Tequendama en los municipiuos de Anolaima Cachipay y Tena	19-05-2023 recorrido por la provincia de Tequendama en los municipiuos de Anolaima Cachipay y Tena

	
11 apoyo ruta doctor muelitas colegio de betulia	11 apoyo ruta doctor muelitas colegio de betulia
	
11 apoyo ruta doctor muelitas colegio de betulia	11 apoyo ruta doctor muelitas colegio de betulia
	

CRISTHIAN MAURICIO RUBIANO 1’073.239.355 DE MOSQUERA CUNDINAMARCA

INDEPORTES

CERTIFICADO DE PERMANENCIA

CONTRATISTA	Nº CONTRATO	ENTIDAD
Cristian Rubiano		Instituto Departamental para la Recreación el Deporte de Cundinamarca

OBJETO DE LA VISITA	FECHA
Realizar actividades lúdico-recreativas con los niños y niñas del I.ED. Betulia	11/05/2023

MUNICIPIO/CIUDAD	DEPARTAMENTO	ENTIDAD
	CUNDINAMARCA	

CERTIFICADO AUTORIDAD MUNICIPAL

NOMBRE	CARGO	FIRMA
Maria Camila Ramirez	Enlace de Infancia y Adolescencia	Camila R.

COMPROMISOS

_____

_____

_____

CUNDINAMARCA ¡REGIÓN Que Progresa!

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Beneficencia Piso 9°
Código Postal: 111321 - Teléfono: 749 1200
www.indeportescundinamarca.gov.co
@Cundeportes @Cundinamarcadeporte
www.cundinamarca.gov.co

Escaneado con CamScanner

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

CERTIFICADO DE PERMANENCIA

CONTRATISTA	N° CONTRATO	ENTIDAD
Cristian Rubiano		Instituto Departamental para la Recreación el Deporte de cundinamarca

OBJETO DE LA VISITA	FECHA
Realizar actividades ludico-Recreativas con los niños y niñas del I.E.D. Betulia	11/05/23

MUNICIPIO/CIUDAD	DEPARTAMENTO	ENTIDAD
	CUNDINAMARCA	

ACTIVIDAD	ASISTENTES		
	TOTAL	H	M
Actividades ludico-recreativas	300		

GRUPO POBLACIONAL						POBLACIÓN			
1° Infan	Infan	Adolec	Juvent	Adulto	Adulto mayor	VCA	AFRO	DISC	OTRO
x	X								

CERTIFICADO AUTORIDAD MUNICIPAL

NOMBRE	CARGO	FIRMA
Maria Camila Ramirez	Enlace de Infancia y Adolescencia.	Camila R.

OBSERVACIONES

_____

_____

_____

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

Escaneado con CamScanner

JUNIO del 2023

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
				1	2	3
4	5	6 APOYO A LA CASA DE ADULTO MAYOR CAPACITACION DE PAUSAS ACTIVAS MANUALIDADES Y	7	8	9 CAPACITACION DE RECREACION CON PRIMERA INFANCIA Y APOYO AL DOCENTE DE	10
11	12	13 APOYO A LA CASA DE ADULTO MAYOR CAPACITACION DE PAUSAS ACTIVAS MANUALIDADES Y	14	15	16 CAPACITACION DE RECREACION CON PRIMERA INFANCIA Y APOYO AL DOCENTE DE	17
18	19	20 APOYO A LA CASA DE ADULTO MAYOR CAPACITACION DE PAUSAS ACTIVAS MANUALIDADES Y	21	22	23 CAPACITACION DE RECREACION CON PRIMERA INFANCIA Y APOYO AL DOCENTE DE	24
25	26	27 APOYO A LA CASA DE ADULTO MAYOR CAPACITACION DE PAUSAS ACTIVAS MANUALIDADES Y	28	29	30 CAPACITACION DE RECREACION CON PRIMERA INFANCIA Y APOYO AL DOCENTE DE CAMPAMENTOS JUVENILES	

CERTIFICO QUE LOS DATOS REGISTRADOS ANTERIORMENTE SON REALES, AUTORIZO AL INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA PARA QUE SEAN UTILIZADOS CUANDO LOS REQUIERA CON EL FIN DE VERIFICAR MI CUMPLIMIENTO, BAJO EL CONTRATO NUMERO: 714 CON OBJECTO CONTRATUAL: PRESTACION DE SERVICIOS DE APOYO A LA GESTION COMO FORMADORES EN EL DESARROLLO DE TECNICAS CAMPAMENTILES LA RECREACION Y EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE EN EL MARCO DEL PLAN DE DESARROLLO CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA PARA EL CUMPLIMIENTO DE LAS METAS A CARGO DE INDEPORTES CUNDINAMARCA DEL FORMADOR: CRISTHIAN MAURICIO RUBIANO

FIRMA_____

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DIRECTORIO TELEFONICO DE VERIFICACION

NOMBRE DEL PUNTO	NOMBRE DEL CONTACTO	TELEFONO	DIRECCION	PROVINCIA	MUNICIPIO
Oficina de deportes cultura y turismo de tena	ALEXANDRA PANADERO	3204832733	TENA	TEQUENDAMA	
Oficina de deportes cultura y turismo de tena	CAMILA RAMIREZ	3143837498	TENA	TEQUENDAMA	JUVENTUD INFANCIA
Oficina de deportes cultura y turismo de tena	SANDRA ADULTO MAYOR	3123750093	TENA	TEQUENDAMA	ADULTO MAYOR

DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA PARA QUE SEAN UTILIZADOS CUANDO LOS REQUIERA CON EL FIN DE VERIFICAR MI CUMPLIMIENTO, BAJO EL CONTRATO NUMERO: 714 CON OBJECTO CONTRATUAL: PRESTACION DE SERVICIOS DE APOYO A LA GESTION COMO FORMADORES EN EL DESARROLLO DE TECNICAS CAMPAMENTILES LA RECREACION Y EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE EN EL MARCO DEL PLAN DE DESARROLLO CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA PARA EL CUMPLIMIENTO DE LAS METAS A CARGO DE INDEPORTES CUNDINAMARCA DEL FORMADOR: CRISTHIAN MAURICIO RUBIANO IDENTIFICADO CON C.C 1'073,239.355 DE MOSQUERA

FIRMA :_____



INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

PLAN MENSUAL

CONTRATO NO:	**715-2022**	**META**	**24**	**PROGRAMA**	**ADULTO MAYOR**	**EDADES:**	**MAYORES DE 60 AÑOS**
FORMADOR:	**CRISTHIAN RUBIANO**	**PROVINCIA**	**TEQUENDAMA**	**MUNICIPIO**	**TENA**		
OBJETIVO:	**PROMOVER EL USO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE JUEGOS O ACTIVIDADES RECREATIVAS, QUE PERMITEN AL ADULTO MAYOR REALIZAR ACCIONES DIFERENTES.**						

SEMANA / **FRECUENCIA**	**SEMANA 1**		**SEMANA 2**		**SEMANA 3**		**SEMANA 4**	
	Contenido	Tematica	Contenido	Tematica	Contenido	Tematica	Contenido	Tematica
FRECUENCIA 1	**Recreación, memoria**	**fortalecimiento de la memoria, confianza en sí mismo, fuerza en brazos y dedos**	**control corporal**	**Habilidad en los dedos de las manos, control corporal, respiración**	**Recreación, oido**	**Haciendo música, pasando la voz.**	**lanzar y atrapar**	**Balones de diferentes tamaños y texturas.**
OBSERVACIONES:								
RECURSOS: lazo, cucharas , pimpon, tornillo ,tuerca,material reciclables, musica , balones, hojas , tempera.								

PLAN DE CLASE

Clase No:	1	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	Zipacon Grupo adulto mayor vereda el ocaso				
Objetivo:	PROMOVER EL USO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE JUEGOS O ACTIVIDADES RECREATIVAS, QUE PERMITEN AL ADULTO MAYOR REALIZAR ACCIONES DIFERENTES.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira.	DIVION DEL GRUPOS	NINGUNO	25
CENTRAL	PARTES DE LA CUERDA	RETO HACIENDO NUDOS: Se realizaran por parejas, 1 persona deberá a realizar 1(uno) en un lazo lo mas fuerte que pueda , luego se lo pasara al compañero que tratara de soltar el nudo, (se incrementa la cantidad de nudos, cambio de compañeros) -ESPEJO ESPEJO: Se tendrá una serie de comandos: A) rodillas, cabeza, orejas B) cintura, nariz, cola, cabeza C) cola, ojos, rodillas, cintura, cola D) codos, rodilla, cabeza, cola, nariz, barriga E) cintura, orejas, barriga, cola, nariz, rodillas, codos F) cola, ojos, rodillas, cintura, cola, codos. En donde el promotor realizara el primer comando y dirá en voz alta la parte del cuerpo que toca y los adultos mayores tendrán que realizar, luego de explicar el juego aleatoriamente los adultos mayores diseñaran su comando para que sus compañeros lo ejecuten. -CANTE AUNQUE NO ENCANTE Los beneficiarios cantaran la canción que ellos desean, pasaran a realizar la actividad las personas que deseen.	Individual y de parejas	lazo	70
FINAL	RETO	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira. Controlando la respiracion	Individual	NINGUNO	25
RETROALIMENTACION					
OBSERVACIONES:					
RECURSOS: lazo					

PLAN DE CLASE

Clase No:	2	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA Grupo adulto mayor				
Objetivo:	PROMOVER EL USO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE JUEGOS O ACTIVIDADES RECREATIVAS, QUE PERMITEN AL ADULTO MAYOR REALIZAR ACCIONES DIFERENTES.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira.	DIVION DEL GRUPOS	NINGUNO	25
CENTRAL	PARTES DE LA CUERDA	RETO DE LAS CUCHARAS: Cada uno de los asistentes tendrá Canica o pimpón y una cuchara, deberán llevar la cuchara con las dos manos de la punta y en ella una canica o pimpón se deberán movilizar de un punto al otro son dejar caer la canica o pimpón, si se cae deberán regresar al punto de salida, (Mano derecha, mano izquierda) RETO GIRA LA TUERCA: Cada uno de los beneficiarios tendrá un tornillo de 30 cm de largo y una tuerca, en donde deberá atornillar y destornillar (con los dedos de la mano (derecha - izquierda) caminando de un lugar a otro, luego llevarán una balón de futbol en los pies haciendo zigzag. COPLAS: Los beneficiarios cantaran la canción que ellos deseen, pasaran a realizar la actividad las personas que deseen.	Individual y de parejas	cucharas , pimpon, tornillo ,tuerca	70
FINAL	RETO	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira. Controlando la respiracion	Individual	NINGUNO	25
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: cucharas , pimpon, tornillo ,tuerca

PLAN DE CLASE

Clase No:	3	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA Grupo adulto mayor				
Objetivo:	PROMOVER EL USO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE JUEGOS O ACTIVIDADES RECREATIVAS, QUE PERMITEN AL ADULTO MAYOR REALIZAR ACCIONES DIFERENTES.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira.	DIVION DEL GRUPOS	NINGUNO	25
CENTRAL	PARTES DE LA CUERDA	TELEFONO ROTO: Quien haya oído el mensaje inicialmente se lo comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo, o sea, al último participante. CREANDO SONIDOS: Los beneficiaros tendrán objetos reciclables y con ellos producirán sonidos, semejando una orquesta musical. BAILE : Dirigido y libre	Individual y de parejas	material reciclables, musica	70
FINAL	RETO	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira. Controlando la respiracion	Individual	NINGUNO	25
RETROALIMENTACIÓN					
OBSERVACIONES:					
RECURSOS: material reciclables, musica					

PLAN DE CLASE

Clase No:	4	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	Tena Grupo adulto mayor				
Objetivo:	PROMOVER EL USO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE JUEGOS O ACTIVIDADES RECREATIVAS, QUE PERMITEN AL ADULTO MAYOR REALIZAR ACCIONES DIFERENTES.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira.	DIVION DEL GRUPOS	NINGUNO	25
CENTRAL	PARTES DE LA CUERDA	PINTANDO ANDO: Cada uno de los beneficiarios, realizaran un dibujo con tempera en donde plasmaran que es la vida para ellos. LANZAR Y ATRAPAR: balon o pelotas de diferentes tamaños y texturas.	Individual y de parejas	balones, hojas , tempera	70
FINAL	RETO	movimientos compuestos que le permiten estirarse y calentarse simultáneamente, esencialmente moviendo el cuerpo mientras se estira. Controlando la respiracion	Individual	NINGUNO	25
RETROALIMENTACION					
OBSERVACIONES:					
RECURSOS: balones, hojas , tempera					

PLAN MENSUAL

CONTRATO NO:	**757-2022**	**META**	**24**	**PROGRAMA**	**CAMPAMENTO INFANTIL**	**EDADES:**	**6 A 13 AÑOS**
FORMADOR:	**CRISTHIAN RUBIANO**	**PROVINCIA**	**TEQUENDAMA**	**MUNICIPIO**	**TENA**		
OBJETIVO:	**Fortalecer en cada uno de los niños campitas las capacidades coordinativas por medio de recursos dinamicos que nos ayuden a llamar la atencion en cada una de las actividades durante el mes**						

SEMANA / FRECUENCIA	**SEMANA 1**		**SEMANA 2**		**SEMANA 3**		**SEMANA 4**	
	Contenido	**Tematica**	**Contenido**	**Tematica**	**Contenido**	**Tematica**	**Contenido**	**Tematica**
FRECUENCIA 1	capacidades fisicas coordinativas	Ritmo	capacidades fisicas coordinativas	equilibrio	capacidades fisicas coordinativas	acoplamiento	capacidades fisicas coordinativas	reaccion
OBSERVACIONES:								
RECURSOS:								

PLAN DE CLASE

Clase No:	1	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA escuela de Betulia				
Objetivo:	Motivar a los niños a realizar y aprender movimientos rítmicos, coordinativos, y a su vez ejercicios cognitivos.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	LA PELOTA PREGUNTONA El animador entrega una pelota al grupo, invita a los niños a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio. -Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una seña del animador, se detiene el ejercicio. -La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres. -El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. -En caso de que un mismo niño quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.	individual	ninguno	20
CENTRAL	Coordinacion	CHU CHU UA Se inicia formando los niños en círculo -Se reproduce la canción (chu chu ua) - Enseñarles la canción a los niños e ir aprendiendo los pasos que tiene la dinámica. PASOS 1. Compañía, lleva la mano hacia la frente Chu chu ua 2. Brazos extendidos hacia el frente Chu chu ua 3. Puños cerrados Chu chu ua 4. Dedos hacia arriba Chu chu ua 5. Hombros fruncidos Chu chu ua 6. Cabeza hacia atrás Chu chu ua 7. Cola hacia atrás Chu chu ua 8. Pie de pingüino Chu chu ua 9. Lengua afuera Chu chu ua	individual	tecnológicos, videos musicales -Pelotas -Sillas -Tiras de papel	80
FINAL	ACTIVIDAD DINAMICA	zorro astuto	juego individual.	ninguno	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: tecnológicos, videos musicales - Pelotas -Sillas - Tiras de papel

PLAN DE CLASE

Clase No:	2	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA escuela de Betulia				
Objetivo:	Motivar a los niños a realizar ejercicios recreativos que le permitan fortalecer el equilibrio				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	cogidas a un solo pie	parejas	ninguno	20
CENTRAL	Equilibrio	SILLAS MUSICALES: Se colocan sillas puestas en círculos mirando hacia fuera, la cantidad de sillas debe ser menor a la cantidad de participantes (1 menos). Suena una pista musical mientras los niños giran bailando alrededor de las sillas, una vez deja de sonar la música los niños intentaran sentarse, el que se quede sin silla queda descartado, se quita otra silla y continua el juego hasta quedar un solo niño sentado, quien será el ganador de la actividad.	individual	Sonido sillas	80
FINAL	dinamica	saltos entre aros en el suelo	parejas	aros	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: sonido sillas aros

PLAN DE CLASE

Clase No:	3	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA				
Objetivo:	Motivar a los niños a realizar y aprender movimientos rítmicos, coordinativos, y a su vez ejercicios cognitivos.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	PASAR POR EL ARO Todos los participantes se deberán forman en círculos. -El animador queda por fuera del círculo, para dar a conocer las indicaciones juego -El animador da a conocer las reglas del juego -El profesor elige a un niño, el cual dará inicio a la actividad. -Los niños deben permanecer tomados de las manos para pasar el Aro -La actividad va a tener ayuda del docente	Grupal	aros	20
CENTRAL	ACOPLAMIENTO	LA RAYUELA O GOLOSA El animador les indica a los niños que hagan una fila, el animador da a conocer la actividad y las reglas para el inicio del juego al grupo, después entrega una piedra o cualquier otro objeto que decidan para lanzar al suelo para el juego. -Al inicio del juego los niños deben enumerar las casillas -Los niños empiezan a lanzar la piedra o el objeto seleccionado desde el número 1 al 10	individual y en grupos	tiza	80
FINAL	ACTIVIDAD DINAMICA	pastillitas de colores	juego individual y grupal	ninguno	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: aros, tiza

PLAN DE CLASE

Clase No:	3	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2 por Municipio
ESCENARIO :	TENA escuela de Betulia				
Objetivo:	Desarrollar actividades recreativas de integración al aire libre fortaleciendo la capacidad de reaccion de cada uno de los campistas				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	carreras de relevos con pelotas	grupal	pelotas	20
CENTRAL	REACCION	Brilé o balón prisionero MATERIAL: balón o pelota, conos • Básicamente, tienes que formar dos equipos y dividir un campo de juego . • La clave está en que un equipo lance una pelota y esta toque a un adversario del equipo contrario sin tocar el suelo. • Si el balón toca a un oponente, éste quedará prisionero del equipo contrario. Si un compañero 30 mts intercepta y bloquea la pelota, es liberado.	GRUPAL	PELOTAS	80
FINAL	RETO	Juego de comandos. Dos niños de frente y dos platillos a cada lado del estudiante. l sera derecha y dos izquiera. El docente dira el numero y el estudiante que agarre primero el platillo sera el ganador	por parejas	platillos	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: pelotas platillos

PLAN MENSUAL

CONTRATO NO:	**715-2022**	**META**	**24**	**PROGRAMA**	**CAMPAMENTOS**	**EDADES:**	**13 A 26 AÑOS**
FORMADOR:	**CRISTHIAN RUBIANO**	**PROVINCIA**	**TEQUENDAMA**	**MUNICIPIO**	**TENA**		
OBJETIVO:	**Fortalecer el interés por la práctica de técnicas de campamento, adquiriendo compromisos de respeto, amor, cuidado por la naturaleza, los símbolos de la patria y del campismo, desarrollando habilidades y el manejo adecuado de los recursos del medio ambiente.**						

SEMANA / **FRECUENCIA**	**SEMANA 1**		**SEMANA 2**		**SEMANA 3**		**SEMANA 4**	
	Contenido	**Tematica**	**Contenido**	**Tematica**	**Contenido**	**Tematica**	**Contenido**	**Tematica**
FRECUENCIA 1	Tipos de cuerda	Trabajo Grupal	Tipos de nudo	Trabajo Individual	Partes de una carpa	Trabajo Grupal	Cuidado del medio ambiente	Trabajo Individual
OBSERVACIONES:								
RECURSOS:								

PLAN DE CLASE

Clase No:	1	**Municipio:**	Zipacon	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA escuela de Betulia				
Objetivo:	conocer los tipos de cuerda con los cuales se pueden desarrollar diferentes tipos de nuedos y amarres que sirvan en los campanetos juveniles				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	Como primera medida realizaremos un juego en donde realicemos la adaptacion del elemento en el que nos vamos a enfocar en la sesion de clase. Jugaremos a quitale la cola al raton. Todos los estudiantes deberan tener la cuerda en la parte de atrás colgada y corriendo por toda la cancha, no se deberan dejar quitar la cuerda, quien se deje quitar la cuerda automaticamente quedara descalificado. Ganara el estudiante que quede de ultimo con la cuerda atras	Individual	cuerdas	20
CENTRAL	TIPOS DE CUERDA	Este juego es súper divertido, pero se necesita fuerza y resistencia para lograrlo. Se basa en crear dos equipos con igual cantidad de participantes y se marca un centro imaginario entre ellos. El punto del juego es halar o tirar la cuerda en sentido contrario al de tu equipo para hacer que el grupo contrario se debilite y caiga en el centro, ganando el equipo que se logre mantener en pie. para esta actividad utilizaremos diferentes tipos de cuerda .	Grupal por medio de comandos.	cuerdas	80
FINAL	ACTIVIDAD DINAMICA	Estiramiento	Individual.	ninguno	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: cuerdas

PLAN DE CLASE

Clase No:	2	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA Escuela de Betulia				
Objetivo:	Conocer los tipos de nudos que existen y saber para que nos sirve cada uno de ellos.				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	Como primera medida les diremos la importancia de los nudos, para que ellos realicen uno correctaente para la actividad que vamos a realizar Cogidas de a parejas, con una cuerda dos estudiantes estaran amarrados de los pies deberan correr y no dejarsen coger de los estudiantes que seran destinados para esta atividad	parejas	cuerdas	20
CENTRAL	TIPOS DE NUDO	**Nudo simple**. Es el nudo popular por excelencia, el ejemplo más común es el que se usa en costura, tras el enhebrado de agujas. **Nudo ocho**. Es muy popular entre los marinos y en toda actividad que tenga que ver con la navegación y se usa para atar cabos. **Nudo barrilito**. Es usado para unir nylon. **Nudo de rizo**: Es usado para atar entre sí dos cuerdas de igual diámetro y material. Es muy sencillo, pero no es del todo seguro, por lo que se desaconseja su uso cuando la atadura será sometida a tensión. Es útil para cerrar todo tipo de bolsa. **Nudo vuelta de escota**. Es el más utilizado cuando se tienen dos cuerdas de distinto grosor. Se puede usar para atar banderas a postes o para amarrar cualquier elemento que tenga un mango. **Nudo de pescador.** Es también llamado nudo inglés y es apropiado para unir los hilos en los aparejos de pesca. En los casos de diámetros pequeños es bastante seguro y resistente. **Nudo as de guía**. Es muy usado en la náutica y permite sujetar cualquier objeto o cabos. Sirve para subir cargas y mover aparejo. Es muy útil debido a que no se desliza ni se afloja. **Nudo corredizo**. Es el nudo tradicional que rodea a algo que sirve como carnada para atrapar a un animal. Puede hacerse alrededor de objetos inaccesibles y la presión que ejerce al tirar es fuerte, pero en general, el diámetro es bastante limitado. **Nudo dinámico**. Es el nudo que se usa para los ascensos en montaña. Se ata a la cuerda con la que se va subiendo, y, en caso de que el primer escalador se desestabilice, el nudo se tensa y evita la reacción en cadena. **Nudo Ballestrinque**. Es el nudo que se usa, en general, para asegurar una cuerda. Es muy sencillo, con buena práctica puede hacerse con una sola mano, pero no es absolutamente seguro, ya que muchas veces puede deslizarse. **Nudo de cinta**. Es el nudo que se usa para atar dos cintas, que asegura las dos y les genera una fuerte unión. **Nudos de corbata**. Es el nudo que se utiliza para atar una corbata alrededor de la camisa.	individual	cuerdas	80
FINAL	ACTIVIDAD DINAMICA	zorro astuto	individual	ninguno	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: cuerda, conos, silbato, aros

PLAN DE CLASE

Clase No:	3	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA Escuela de Betulia				
Objetivo:	enseñar a los campistas las partes de la carpa y la importancia que tiene cada una de ellas				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	Sapo, sapito, sapo.	individual	NINGUNO	20
CENTRAL	PARTES DE UNA CARPA	Como no contamos con una carpa, realizaremos un dibujo en el tablero explicando las partes de cada una de ellas. Sobretecho: Es el cubrimiento que se coloca sobre la carpa para protegerla de la lluvia. Estacas: Elementos de metal con el cual se aseguran al suelo tanto la carpa como los vientos. Vientos: Son extensiones de soguín que tiene la carpa y el sobretecho, que se utilizan para tensar (para que no queden arrugas, no la dañe el viento y escurra el agua). Cumbrera y Parantes: Sostenes metálicas que ayudan a que la carpa se mantenga de pie. Bolsa de Herrajes: Contiene la totalidad de estacas, parantes y cumbreras.	Individual	Tablero y marcador	80
FINAL	ACTIVIDAD DINAMICA	Dibujo	individual	hoja y marcadores	20
RETROALIMENTACION					

OBSERVACIONES:

RECURSOS: tablero, marcador, hojas.

PLAN DE CLASE

Clase No:	4	**Municipio:**	TENA	**HORAS:**	2
ESCENARIO :	TENA Escuela Betulia				
Objetivo:	Realizar actividades que propicien el cuidado del medio ambiente en actividades campamentiles				

PARTES	CONTENIDO	TEMATICA	ORGANIZACIÓN	MEDIOS	DURACIÓN
INCIAL	ACTIVIDAD DINAMICA	Cogidas basurita	individual y grupal	ninguno	20
CENTRAL	MEDIO AMBIENTE	¿Qué mejor manera de hacer crecer ese jardín que aprendiendo a hacer compost casero? Con él, reduciremos residuos, ahorraremos en abono y nuestras plantas lo agradecerán.	por parejas y grupos	Pelotas de colores, conos, elementos variados.	80
FINAL	RETO	El mas agil	individual	conos	20
RETROALIMENTACION					
OBSERVACIONES:					
RECURSOS: Pelotas de colores, conos, elementos variados.					