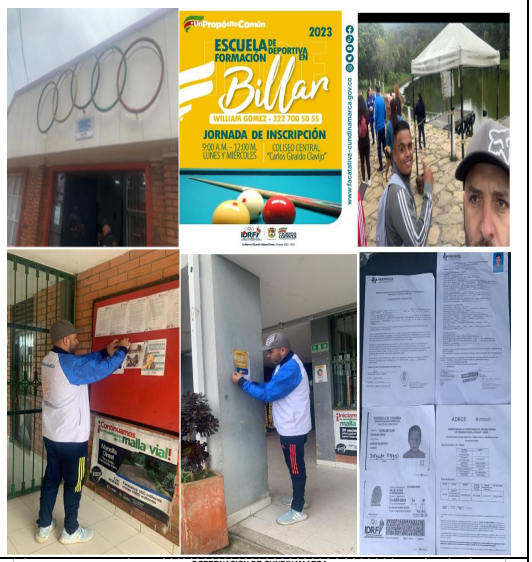
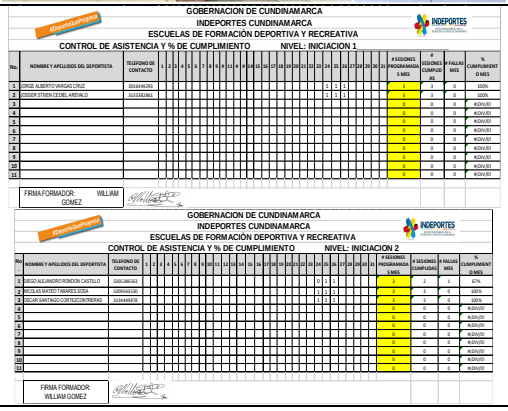
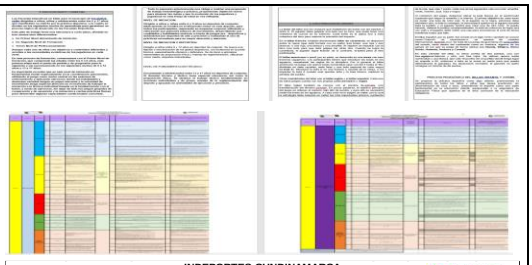
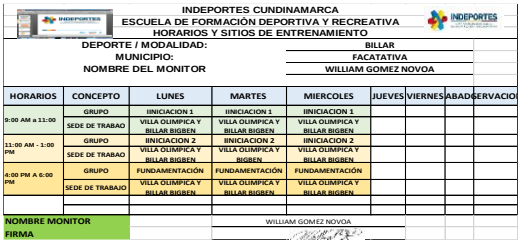
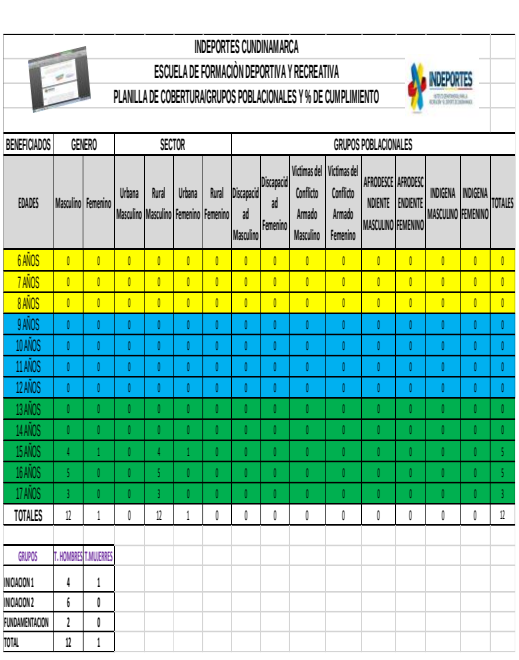
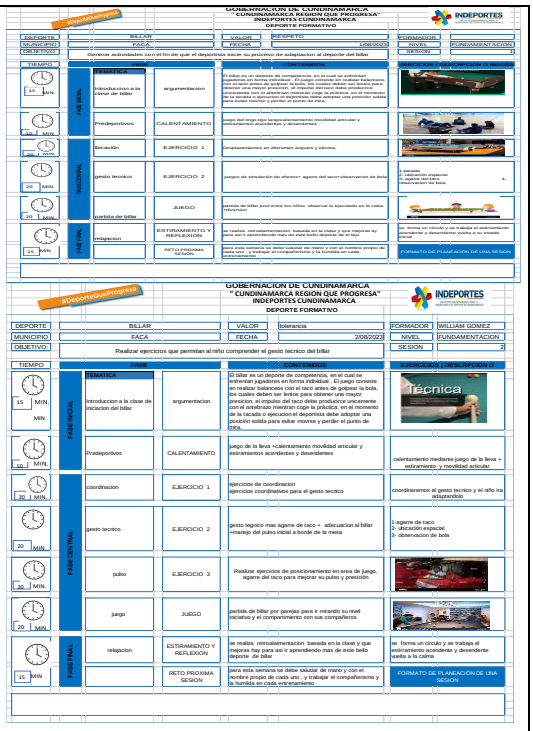
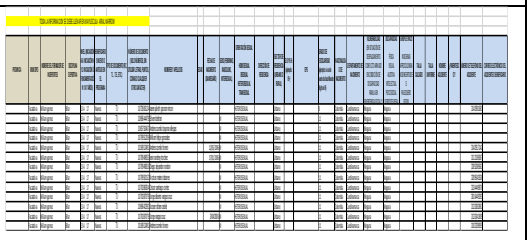
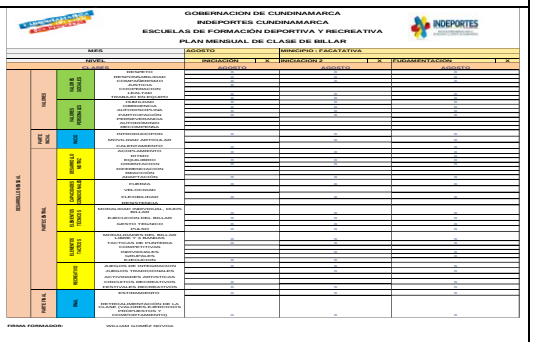
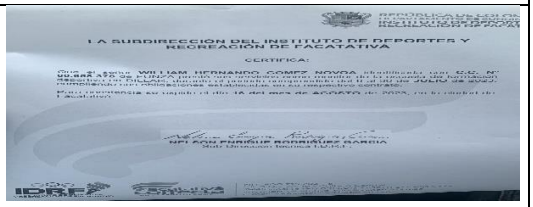
-

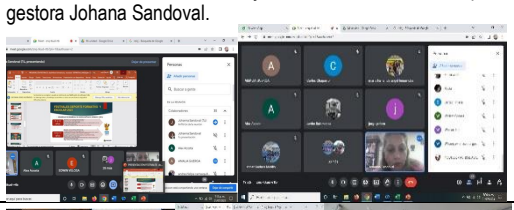
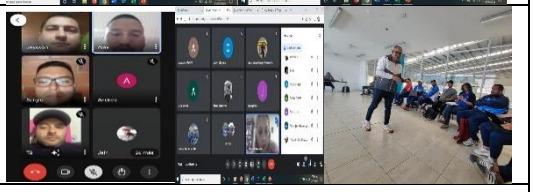
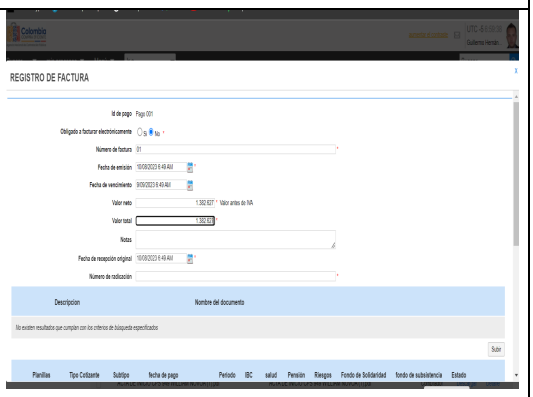
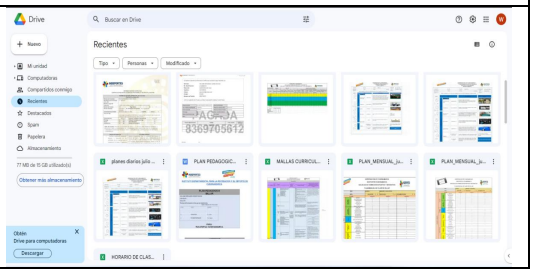
EVIDENCIAS INFORME 01 MES DE JULIO - CTO 949 -2023			
Nombre del contratista	WILLIAM HERNANDO GOMEZ NOVOA		
Número de identificación	80658378	**Tipo de documento**	Cedula de ciudadanía
Período informado	06 de julio al 30 de julio	**N° de Registro Presupuestal**	RES-2023002422-06/11/2023
Objeto del Contrato: PRESTAR LOS 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", PARA EL CUMPLIMIENTO DE LAS METAS A CARGO DE INDEPORTES – CUNDINAMARCA			

Obligaciones específicas:	**Actividades realizadas:**
ACTIVIDAD	ANEXO: PDF EVIDENCIAS:
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, 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.	
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	

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.	
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.	
5. Para deportes en conjunto, tener una cobertura mínima de 15 personas por grupo o una cobertura global mínima de 45 beneficiados activos, sin importar la distribución dentro de los niveles de formación en los que se encuentren; y, para deportes individuales tener una cobertura mínima de 10 personas por grupo o mínimo una cobertura global de 30 beneficiados activos sin importar la distribución dentro de los niveles de formación en los que se encuentren. De todo lo anterior, deberá tener los soportes respectivos organizados por sesiones, actividades y niveles de formación cargados en la plataforma Hércules o los medios que para tal fin Indeportes Cundinamarca tenga implementada o le indique para esa finalidad.	
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	

-

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 2 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.	
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.	
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.	
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.	Planee dentro de la malla pedagógica y plan pedagógica los test y evaluaciones que vienen en los formatos para este contrato del año 2023,para aplicarlos a los niños y jóvenes de la escuela de formación de BILLAR del 11 al 15 de septiembre 
11. El contratista deberá entregar una certificación por parte del organismo deportivo municipal en donde conste la realización de actividades mensuales relacionadas con las obligaciones contractuales en el municipio asignado.	

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.	Organizare y apoyare el desarrollo de los festivales deportivos que se realizarán el 12 de agosto del 2023, de acuerdo a las indicaciones dadas el día 21 de julio en la reunión realizada por la gestora Johana Sandoval. 
13 Asistir y/o apoyar las reuniones, capacitaciones o actividades institucionales de la entidad.	
14. Entregar debidamente diligenciado al área de archivo de la Subgerencia Administrativa y Financiera el Formato Único de Inventario Documental (FUID) o su equivalente, cuando se requiera enviar y/o trasladar documentos al archivo del Instituto.	Entregaré al área de archivo de la Subgerencia Administrativa y Financiera el Formato Único de Inventario Documental (FUID) o su equivalente, cuando lo soliciten.
15. Consolidar y presentar a través de la plataforma SECOP II; informe de ejecución contractual con sus respectivos soportes y evidencias; de acuerdo con la forma de pago, fechas, condiciones técnicas y/o productos establecidos en las circulares emitidas por Subgerencia Administrativa y Financiera. (socializar con supervisores).	
16. Entregar y mantener actualizado la documentación requerida en medio físico la documentación de las inscripción y participación de los beneficiarios al programa deporte formativo	

OBLIGACION 1 PDF ANEXO NO 01 FOCALIZACION

FA

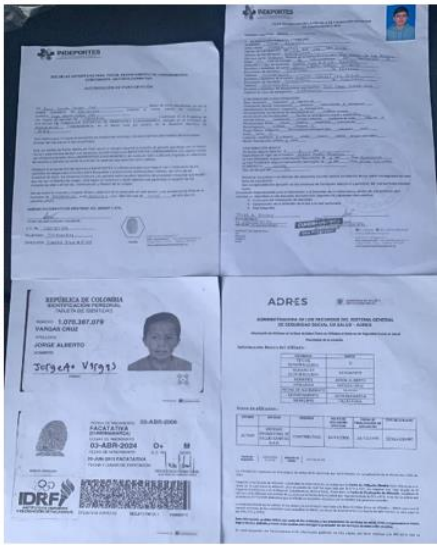












OBLIGACION 2 PDF ANEXO NO 02 ASISTENCIAS

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA
CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO **NIVEL: INICIACION 1**

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	WILLLIAM FELIPE GONZALEZ GUERRERO	3142885500																								1	1	1						3	3	0	100%
2	ANDRES CAMILO FORERO HERNANDEZ	3142917142																								1	0	1						3	2	1	67%
3	KEVIN ANDREY TROCHEZ ZARATE	3112188367																								1	1	1						3	3	0	100%
4	KAREN JULIETH GARZON RINCON	1073506124																								0	1	1						3	2	1	67%
5	STIVEN BELTRAN	1069644479																								1	1	1						3	3	0	100%
6																																		0	0	0	#¡DIV/0!
7																																		0	0	0	#¡DIV/0!
8																																		0	0	0	#¡DIV/0!
9																																		0	0	0	#¡DIV/0!
10																																		0	0	0	#¡DIV/0!
11																																		0	0	0	#¡DIV/0!

FIRMA FORMADOR: WILLIAM GOMEZ

FA

-

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA

CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO NIVEL: INICIACION 2

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL DEPORTISTA	TELEFONO DE CONTACTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	# SESIONES PROGRAMADAS MES	# SESIONES CUMPLIDAS	# FALLAS MES	% CUMPLIMIENTO MES
1	DIEGO ALEJANDRO RONDON CASTILLO	3205286563																								0	1	1						3	2	1	67%
2	NICOLAS MATEO TABARES SOSA	3209543530																								1	1	1						3	3	0	100%
3	OSCAR SANTIAGO CORTEZCONTRERAS	3134449878																								1	1	1						3	3	0	100%
4	ANDRES CAMILO BAYONA VILLEGAS	1065792467																								1	1	0						3	2	1	67%
5	JORGE VARGAS CRUZ	1070387079																								1	1	1						3	3	0	100%
6	ANDRES CAMILO FORERO	1016912491																								1	0	1						3	2	1	67%
7																																		0	0	0	#¡DIV/0!
8																																		0	0	0	#¡DIV/0!
9																																		0	0	0	#¡DIV/0!
10																																		0	0	0	#¡DIV/0!
11																																		0	0	0	#¡DIV/0!

FIRMA FORMADOR:
WILLIAM GOMEZ



GOBERNACION DE CUNDINAMARCA+A1:AL18

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA

CONTROL DE ASISTENCIA Y % DE CUMPLIMIENTO NIVEL: FUNDAMENTACION

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL DEPORTISTA	TELEFONO DE CONTACTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	#	11	#	#	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	JORGE ALBERTO VARGAS CRUZ	3016449293																								1	1	1						3	3	0	100%
2	JOSSER STIVEN CEDIEL AREVALO	3133382861																								1	1	1						3	3	0	100%
3																																		0	0	0	#¡DIV/0!
4																																		0	0	0	#¡DIV/0!
5																																		0	0	0	#¡DIV/0!
6																																		0	0	0	#¡DIV/0!
7																																		0	0	0	#¡DIV/0!
8																																		0	0	0	#¡DIV/0!
9																																		0	0	0	#¡DIV/0!
10																																		0	0	0	#¡DIV/0!
11																																		0	0	0	#¡DIV/0!

FIRMA FORMADOR: WILLIAM GOMEZ



OBLIGACION 3 PDF ANEXO NO 03 PLAN PEDAGOGICO Y MALLA CURRICULAR Y HORARIOS

ESTRUCTURA DE PLANES PEDAGOGICOS Y METODOLOGICOS PARA ESCUELAS DEPORTIVAS, EN EL DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA

PLAN PEDAGOGICO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

CUNDINAMARCA ¡REGIÓN Que Progresa!

INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

PLAN PEDAGOGICO
BILLAR

WILLIAM HERNANDO GOMEZ NOVOA

Individual: x

Conjunto:

Niveles de formación en los que se implementa:

Tabla 1 Niveles de Formación

ITEM	NIVEL	EDADES
1	**Iniciación**	6-7 años
2	**Fundamentación**	**7-17 años**

PARA:
FACATATIVA CUNDINAMARCA

1. INTRODUCCION

La Pedagogía del Deporte ha ganado notoriedad en las ciencias del deporte (Machado, Galato y Pues, 2014; Galato, Pues, Colleta y Ceoanes, 2018), especialmente por su preocupación en el desarrollo de nuevos conocimientos sobre la organización, la conducción y la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje entrenamiento deportivo (Galatti, Bettega, Paes, Re- verdito, Seoane & Scaglia, 2017). En el ámbito del entrenamiento deportivo, la estructuración pedagógica de las tareas comprende un importante eje de investigación (Saad, Ramos, Milistetd, Both & Nacimiento, 2015), ya que constituye una práctica básica en el desempeño del entrenador deportivo.

Entre las herramientas utilizadas para el análisis de las tareas de capacitación, el *Sistema Integral de Análisis de Entrenamiento* (*SIATE*), desarrollado por Ibáñez, Feu y Cañadas (2016) ha recibido prominencia, ya que considera diferentes procesos que guían las sesiones de entrenamiento, especialmente configuración y función de tareas, o sea, aclara el proceso de construcción y elaboración de la tarea, destacando los posibles contextos del juego, así como su aplicación práctica. Teniendo en cuenta que las tareas deben integrar el mayor número posible de elementos presentes en el contexto real de la competencia, se pueden manipular ciertas variables pedagógicas para garantizar una mayor autenticidad de las tareas, como el tipo de con- tenido (tácticas, técnicas), la fase del juego (ataque, defensa), la situación del juego (superioridad, igualdad o inferioridad numérica), los medios de entrenamiento (por ejemplo, ejercicios, juegos) y el nivel de oposición (con o sin oposición del oponente). En este sentido, *SIATE* permite a los entrenadores manipular dichos elementos y evaluar la efectividad de su intervención (Ibañez et al. 2016).

2.JUSTIFICACION DEL PROGRAMA ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA

El avance y el desarrollo de la Actividad Física, el Deporte y la Recreación como campo disciplinar trae para la actual década nuevos retos y exigencias en una realidad cambiante para la sociedad a nivel mundial, nacional y local, que en su posicionamiento legislativo, político, social y cultural, viene ganando protagonismo en su aporte, resaltando hitos importantes en su historia reciente para contribuir al desarrollo de los países y su aporte a la calidad de vida, gestionando y articulándose a políticas internacionales a favor de la construcción de una sociedad mejor, más sustentable, equitativa, que aporte a favor de la paz, el respeto de la vida y el buen vivir.

3. 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. Por consiguiente, este plan pedagógico se basará en las siguientes leyes:

- 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 001909 de 1991

4. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Fomentar y desarrollar el billar en el municipio de facatativá. Para brindar a los niños otra opción deportiva en forma programada. Dar respaldo a las nuevas orientaciones en la enseñanza deportiva, fundamentadas en de las escuelas de billar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Integrar contenidos teóricos en el dominio de su técnica a través de experiencias que permitan descubrir los fines del balonmano

2. Lograr un buen dominio de la técnica y poder comprender todas sus reglas, de manera que faciliten su enseñanza; tanto la formal como la informal.

3. Tener una clara visión para los distintos fundamentos y su utilidad, tanto en las metodologías, como en el juego.

4. Desarrollar capacidad de análisis e integración de las distintas temáticas, participando activamente en clase.

5. Articular con el espacio curricular, la didáctica del billar y sus objetivos planteados en los niveles: inicial, primario y secundario. (La iniciación, el deporte reducido y el juego reglamentado)

6. Integrar los conocimientos de otros espacios curriculares (Didáctica, Entrenamiento, juego motor, otros) en las actividades programadas.

7. Contar con una amplia gama de actividades, ejercitaciones y variantes, de forma que permita el logro de los objetivos independientemente del contexto y de las condiciones físicas de los alumnos.

5. POBLACION OBJETO Y COBERTURA

Las Escuelas Deportivas en billar para el municipio de Facatativá están dirigidas a niños, niñas y adolescentes entre los 6 y 17 años, que manifiesten su interés por la práctica deportiva. Los cuales se dividen en los siguientes niveles de aprendizaje para garantizar un proceso lógico de desarrollo en las Escuelas Deportivas.

Este plan de trabajo tiene una estructura a corto plazo, dividida en tres niveles bien diferenciados:

- Un Primer Nivel denominado de Iniciación
- Un Segundo Nivel de Formación
- Tercer Nivel de Perfeccionamiento

Aunque cada uno de ellos con objetivos y contenidos diferentes y acordes a las necesidades evolutivas de los jugadores en cada nivel.

En este proceso de formación, comenzamos con el Primer Nivel de Iniciación, que comprende las edades entre los 6 a 8 años, esta primera etapa será el punto de partida y de progresión para la siguiente y así sucesivamente en los siguientes niveles de 9 a 12 años y 13 a 17 años.

Es importante recordar que en este nivel de iniciación es fundamental incidir especialmente en la coordinación psicomotriz, utilizando el juego como motor central en las sesiones de entrenamiento y aplicando ejercicios donde las habilidades y destrezas variadas tengan un papel relevante y la velocidad de movimiento tenga especial atención en el momento de trabajar la iniciación a la técnica individual basada en la familiarización con el balón, a modo de ejercicios, sin dejar de lado los juegos grupales de cooperación y de oposición y la iniciación a ciertas prácticas físicas para desarrollar algunas capacidades condicionales concretas.

Todo lo expuesto anteriormente nos obliga a realizar una propuesta de trabajo metodológica y práctica, proponiendo objetivos claros para alcanzar las metas y que la evolución de los jugadores y jugadoras en esta franja de edad se vea reflejada.

NIVEL DE INICIACIÓN:

Dirigido a niños y niñas entre 6 y 8 años en deportes de conjunto. Básicamente se incidirá en el desarrollo motor en este deporte, para todos los participantes, mejorando su esquema corporal, utilizando y reforzando sus patrones básicos de movimiento, desarrollando sus cualidades y habilidades motoras a través de juegos pre - deportivos y dotándolos por deportes de arte y precisión y realizando el uso de prácticas recreativas para su mayor atracción y atención.

NIVEL DE INICIACION 2 DEPORTIVA: Dirigido a niños entre 9 y 12 años en deportes de conjunto. Se busca una fijación y mecanización de los gestos deportivos, con incidencia en la parte técnica, especialmente ofensiva y defensiva. Se da inicio a principios elementales de preparación física y manejo de reglamentación, utilizando como medio, deportes individuales.

6. CARACTERIZACION DEL DEPORTE

La **base** del billar son los choques que establecen las bolas con las bandas y entre sí. El jugador debe golpear una bola con su taco, que suele tener una cobertura de cueros en su extremo. Cada tanto se le aplica tiza a esta cobertura del taco para mejorar la precisión del impacto.

En el **billar francés**, también denominado **billar de carambola**, se disponen sobre la mesa (que está forrada con un paño) tres bolas: una roja y dos blancas, o una roja, una blanca y una amarilla. El objetivo es impulsar con el taco una bola para que ésta golpee las otras dos. Cuando se logra la carambola, el jugador sigue tirando; de lo contrario, el **turno** pasa al otro participante.

El **billar americano** o **pool**, por su parte, se desarrolla en una **mesa** con seis troneras (agujeros). Los participantes tienen que introducir las bolas en los agujeros, respetando las reglas de la disciplina. Por lo general el billar americano se juega con quince bolas numeradas (que van del **1** hasta el **15**), divididas en siete rayadas, siete lisas y una bola especial de color negro (la **bola 8**). Introducir la bola 8 en una tronera o sacarla de la mesa, o no impactar la bola 8 cuando solo quedan ésta y la bola blanca, implican la pérdida del partido.

Otras modalidades del billar son el **billar inglés** y el **billar español**. Cada uno de estos juegos cuenta con sus propias particularidades y **reglas**.

El billar inglés también se conoce con el nombre de *esnuka*, una transliteración del término *snooker*. En pocas palabras, el objetivo principal del juego es obtener el número más alto de puntos, y para ello es necesario meter las bolas en los agujeros. A cada color se le asignó un **valor**, por lo cual la estrategia debe basarse en meter las más importantes primero; partiendo de la roja, que vale 1 punto, cada una de las siguientes vale uno más: amarilla, verde, marrón, azul, rosa y negra.

Al comienzo del juego, debemos ubicar la bola blanca en el semicírculo izquierdo que toque la amarilla y la marrón. El primer **objetivo** de cada turno es meter una bola de color rojo. Si el jugador no lo logra, entonces debe intentarlo otro; si éste lo consigue, la bola deberá quedar en el agujero durante toda la partida, y el jugador tendrá que colar una de otro color. Si puede hacerlo, obtiene lo puntos correspondientes, la bola se coloca en su lugar una vez más y el jugador debe meter una roja para recomenzar el ciclo de forma indefinida hasta que falle.

El billar español, por su parte, fue creado en el siglo XVIII y también se conoce como *Chapulín de carambolas* o, un nombre de carácter internacional, *Spanish pool*. Se trata de un juego de gran fama en varia partes del mundo, tanto dentro del continente como en América; algunos de los países en los que se juega de forma asidua son **Irlanda, Bélgica, Reino Unido, Holanda, Andorra y Canadá**.

En esta variante del billar, la mesa consta de dos bandas, una con tres **agujeros** blancos y otra, con tres rojos. Se utilizan quince bolas numeradas y una blanca, que vale 10 puntos (en un partido donde tenga lugar un empate a 65, entonces a ésta se le suma un punto para que pueda determinarse el ganador). En situaciones normales, el ganador es quien consigue un mínimo de 66 puntos.

PROCESO PEDAGÓGICO DEL BILLAR INFANTIL Y JUVENIL

Se propone la práctica deportiva como algo abierto, promoviendo la participación de todos los niños y niñas que desee practicarlo, sin discriminación de raza o sexo, entendiendo el deporte como una parte fundamental en la educación infantil, equiparable a la asignatura de Educación Física que aparece en el área curricular de la educación obligatoria.

OBJETIVO GENERAL

Estructurar una guía metodológica para el entrenamiento de billar, integrando estrategias para el desarrollo de las capacidades físicas, técnicas y tácticas que se requieren para lograr un óptimo nivel deportivo en las diferentes edades, en niñas y niños de los 5 a los 17 años.

INTRODUCCIÓN PARA EL ENTRENADOR

Pasos que debe seguir el entrenador, para trabajar con las diferentes categorías, con sus respectivos temas:

1. Conseguir la perfecta integración de la niña o el niño dentro del grupo, buena relación e interés por todo lo que participa en el día a día, desde el compañero hasta el profesor pasando por el material y las instalaciones.

2. Resaltar la importancia del trabajo conjunto, y mantener una actitud constante de colaboración e interés por el aprendizaje de nuevas aptitudes.

3. Conseguir que los alumnos y alumnas muestren interés por el deporte en sí. Conocer y valorar los diferentes deportes y disfrutar de las posibilidades que éstos ofrecen.

4. Utilizar el deporte para transmitir a nuestras alumnas y alumnos hábitos de salud, higiene, alimentación, potenciando así el cuidado de su propio cuerpo.

5. Canalizar el aprendizaje del fútbol de salón hacia el entorno más cercano de la niña y los niños, guiándolo a cualquier actividad cotidiana, sobre todo al ámbito escolar. Ir de lo sencillo a lo complejo, de lo general a los específico, de lo conocido y experimentado a lo desconocido.

6. Consolidar las diferentes habilidades motrices básicas que posee el alumno para el perfecto aprendizaje de la técnica del fútbol, aprendiendo a dosificar, y conocer los tiempos de mejora, sin producir ansiedad cuando no se den los resultados.

7. Conseguir a través de estas cualidades mejorar la actitud de la niña y el niño hacia el aprendizaje para resolver problemas que exijan dominio de patrones motrices básicos, no abandonando cuando éstas no le sean favorables.

8. Elaborar ejercicios didácticos encaminados a la mejora y perfeccionamiento del aprendizaje del BILLAR.

9. Comprender que las características específicas de cada persona no son un impedimento para la práctica deportiva (sexo, altura, peso). Todos podemos hacer deporte.

10. Conseguir a través del deporte la capacidad de divertirse en niñas que hayan podido sufrir o estén sufriendo cualquier situación desfavorable que interfiera en la felicidad de los mismos y así ofrecer una vía de escape a sus problemas.

CATEGORÍA DE (6 - 8 AÑOS)

OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Integrar al alumno dentro del grupo.
2. Potenciar el gusto por el deporte.
3. Lograr la motivación necesaria para que el alumno consiga lazos de unión entre lo académico con lo deportivo.
4. Mostrar autonomía y asumir las posibilidades y limitaciones al afrontar nuevos aprendizajes.
5. Fomentar pautas de comportamiento orientadas al cuidado del propio.
6. Conseguir un desarrollo psicomotriz adecuado a su momento evolutivo
7. Fomentar en el periodo de aprendizaje el desarrollo de la inteligencia motriz, para la resolución de problemas sencillos.

8. Incidir en los aspectos más básicos del fútbol del salón en su fase de iniciación.
9. Conocer los principios básicos del juego colectivo.

Introducir las principales reglas del juego en versión adaptada.

TEMAS Y CONTENIDOS DEL BILLAR

CONTENIDO SOCIAL

- Reforzar la integración en el grupo mediante el trabajo en equipo, asumiendo responsabilidades para conocerse y respetarse entre todos los miembros del grupo.

- Conocimiento de varios aspectos deportivos, variando posiciones y deportes para tener capacidad empática (ponerse en el lugar del otro) y así poder comprender las acciones y reacciones de las personas que nos rodean según sus vivencias.

CONTENIDO EDUCATIVO

- Introducir como buenos hábitos el aprendizaje del calentamiento, y la vuelta a la calma con sus partes, utilizando ejercicios de ritmo, coordinación, percepción temporal y espacial y ampliarlos a su vida cotidiana.
- Tareas relacionadas con la alimentación, vestuario y hábitos de limpieza utilizando situaciones diarias para valorar el cuerpo y sus cuidados como necesidad para nuestro bienestar.
- Utilizar el juego como trabajo formativo dentro de las sesiones para amenizar y dinamizar los entrenamientos.

CONTENIDO FÍSICO – MOTRIZ

Trabajar de los siguientes patrones motrices en su fase de iniciación para que el niño o la niña los practican e interiorice correctamente.

- Independencia de los segmentos corporales respecto a todo el cuerpo.
- Conocimiento del segmento dominante y de las posibilidades motrices del mismo.
- Orientación de la lateralidad en el espacio.
- Reproducción de movimientos.
- Percepción de los desplazamientos corporales.
- Trabajar las habilidades rudimentarias (formas básicas de movimiento).
- Apreciación de direcciones y distancias.
- Localización de un objetivo en movimiento.
- Desarrollo de las habilidades perceptivas por medio de habilidades coordinadas básicas.
- Educación de las sensaciones plantares.
- Educación de la marcha.
- Equilibrios estáticos.
- Toma conciencia de los ciclos respiratorios.

CONTENIDO TÉCNICO

Iniciación técnica para conseguir que las alumnas sean capaces de llevarlo a cabo correctamente mediante:

- ejecuciones con diferentes ángulos y ambas manos.
- Conducción sencilla con recorridos con ambas manos
- tiro sencillo empleando diferentes recursos.
- Alargada sencilla en brazo tacador conociendo las diferentes técnicas.
- Salida sencilla.
- Controles sencillos con diferentes efectos.
- Tiro con angulos simples y distancias sencillas.
- Ordenamiento en zonas de juego.

CONTENIDO REGLAMENTARIO

- Práctica de las reglas del juego utilizando las diferentes ejecuciones del entrenamiento para adquirir conocimientos sobre el billar.
- Acercamiento a la figura del juez explicando sus funciones para crear respeto en los alumnos.

CATEGORÍA DE (9 - 12 AÑOS)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conseguir la perfecta convivencia de los alumnos dentro del grupo.
2. Profundizar en la diversidad que ofrece la actividad física.
3. Orientar a los alumnos en asociar tareas deportivas para mejorar el rendimiento, con tareas académicas para el mismo fin.
4. Utilizar herramientas para favorecer hábitos de limpieza y aseo personal.
5. Consolidar las habilidades psicomotrices en esta edad.
6. Desarrollar de una forma globalizada al nivel que permite la edad biológica y la maduración capacidades físicas básicas (resistencia,concentración y precisión .), sin olvidar lo aprendido anteriormente.
7. Concienciar de la necesidad de preparar el cuerpo para una actividad de mayor intensidad.
8. Trabajar los aspectos básicos del billar de iniciación, y trabajar a fondo en la etapa de perfeccionamiento.
9. Afianzar aspectos tácticos sencillos, a través de nociones de orden y colocación con referencias sobre los jugadores contrarios y ayudas a las compañeras
10. Introducir las principales reglas del juego en versión adaptada (billar y ejecuciones), penalizando la incorrecta ejecución de las mismas.

CONTENIDOS A TRABAJAR

CONTENIDO SOCIAL

- Alcanzar un buen trabajo individual, posicionando a los alumnos y alumnas en situaciones de difícil solución para comprender las diferentes figuras que participan en el billar.
- Dar a conocer la diversidad de la actividad física mediante diferentes pruebas o juegos que aportarán nociones de otros deportes. Se pueden utilizar diferentes modalidades.

CONTENIDO EDUCATIVO

- Ofrecer conocimientos de seguridad vial, geografía, higiene y cuidado del cuerpo mediante retos y rutinas, consiguiendo así un refuerzo para sus actitudes diarias.
- Introducción de formas de alimentación, con sus ventajas y desventajas, dietas, principales nutrientes y para qué sirven, y así conocer ampliamente el significado de la nutrición.

CONTENIDO FÍSICO – MOTRIZ

- Trabajo de lateralidad, con enfoque en el brazo dominante sin olvidar el otro, y organización de ésta dentro del espacio.
- Presentar actividades donde participe de forma importante el sistema nervioso. (Todo tipo de habilidades).
  - Tareas que relacione el factor perceptivo y el movimiento consiguiente:
- Estructuración Espacial y Temporal.
- Conocimiento y familiarización con las trayectorias.

CUALIDADES FÍSICAS:

- **FUERZA Y EJECUCIÓN:** Ejercicios de pendulación en muñecas y brazo ejecutor, realizando Trabajos encaminados en adquisición y mejora de fuerza – resistencia y braceos con velocidad.

- **TÉCNICA DE ANTEBRAZO**: Velocidad de braceo, repeticiones 6 – 10. Recuperación 2 – 3 minutos, Aceleraciones en distancias cortas, ejercicios de técnica y muñeca, juegos de pendulación , salidas de distintos ángulos.
- **FLEXIBILIDAD:** realizar, movimientos de extensión, abducción, aducción, rotación, circunducción.
- **RESISTENCIA:** Prácticas de habilidades específicas del deporte en sí. Juegos de presicion y concentración.

CONTENIDO TÉCNICO – TÁCTICO

✔ Conseguir el perfeccionamiento técnico – táctico para acercarnos al juego real mediante:

- ejecución con brazo dominante ante diferentes situaciones de juego.
- Conducción de jugadas con ambos brazos y taco en diferentes ángulos de ejecución.
- diferentes situaciones del juego efectos profundos.
- ejecución con diferentes técnicas para desarrollar todas las variantes.
- Control de puentes altos,bajos y centrales.
- Introducción del control a la bola de ataque.
- solución de diferentes jugadas con tacos arriba.
- Tiro con diferentes distancias y todos los ángulos posibles.
- Situación en diferentes mesas de juego.

CONTENIDO REGLAMENTARIO

- Conocimiento y ejecución de las reglas del juego. Haciendo hincapié en la figura del juez.

CATEGORÍA DE (13 - 17 AÑOS)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Establecer relaciones equilibradas y constructivas con los demás, Evitando la discriminación por características personales y sociales, así como los comportamientos y las actitudes incorrectas de un deportista derivadas de la rivalidad en la competición.
2. Potenciar el gusto por el deporte.
3. Orientar a los alumnos hacia técnicas de orden y planificación, desde el aprendizaje deportivo hacia el aprendizaje académico.
4. Adquirir hábitos de higiene y salud.
5. Afianzar al nivel que permite la categoría las capacidades físicas básicas (precisión , posturas y braceo). Con sus diferentes variaciones, conseguir mejorar su rendimiento además de fomentar el aprendizaje para que sepan hacerlo por sí mismos.
6. Favorecer dentro del aprendizaje el conocimiento de herramientas para que el alumno, pueda mejorar su rendimiento en periodos extras fuera del entrenamiento.
7. Trabajar aspectos del billar en la etapa de perfeccionamiento.
8. Ofrecer a los alumnos la reglamentación real (de la escuela de formación de billar), y fomentar el cumplimiento de la misma.

CONTENIDOS A TRABAJAR

CONTENIDO SOCIAL

- Asociación de todo el grupo participando con el mismo grado de importancia todas las alumnas, con independencia de las cualidades físicas para conseguir un perfecto trabajo en equipo.

- Acercamiento a otros deportes, ofreciendo nociones de los mismos con el fin de que, por encima de los resultados, prime la capacidad para esforzarse para hacer un buen juego.

CONTENIDO EDUCATIVO

- Aporte de conocimientos sobre el calentamiento global y específico, para tomar la iniciativa cuando estemos fuera de la escuela, practicando deporte.
- Asociación de las sesiones con trabajo del lenguaje, geografía, matemáticas, higiene, salud y cuidado del cuerpo, para que el alumno se familiarice de forma cotidiana.
- Presentación de la pirámide alimenticia con una concienciación eficaz de la importancia de su seguimiento.

FÍSICO – MOTRIZ

- Nociones de mejora en el rendimiento y aprendizaje de herramientas para conseguirlo. Énfasis en ejecución, resistencia y técnica. Conocimiento de conceptos y partes del propio cuerpo.
- Desarrollo de la resistencia como cualidad a desarrollar en esta etapa. Enseñar la técnica de los movimientos de ejecución y mejorar la coordinación corporal debido a la primera fase sensible de crecimiento que crea malos funcionamientos motrices.
- Trabajo de ritmo y coordinación, en acciones reales del juego, de forma simple y en acciones sucesivas.

CONTENIDO TÉCNICO – TÁCTICO

JUEGO REAL:

- Conducción con otros gestos técnicos, y visión del espacio.
- jugadas complejas aumentando las distancias y soportando la presión del contrario.
- Control de bola tacadora.
- ejecuciones con efecto contrario y situaciones reales.
- Nociones tácticas de las diferentes líneas en defensa y ataque.
- Tiro con diferentes distancias y todas las superficies posibles.
- valores de las diferentes ejecuciones según la mesa de juego.
- zonas de la mesa
- Presión Colectiva.
- Tiempos de tacada .
- Estrategia.
- Estilo de juego.
- Sistemas de juego.

CONTENIDO REGLAMENTARIO

- Reglas del juego cumplimiento de la misma y sancionando lo contrario.

FASE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE MOTOR

LAS ETAPAS EVOLUTIVAS DEL BILLAR INFANTIL

El billar infantil conforma el periodo que va desde los 6 a los 13 años de edad. Esta etapa fundamental, deberá estar bien estructurada y organizada ya que le brindará al deportista una base imprescindible para los dos períodos subsiguientes en su camino al billar profesional.

Esta larga etapa del billar infantil la podemos subdividir en tres fases muy importantes y diferentes :

- **Fase 1**: 6 a 8 años
- **Fase 2** : 8 a 13 años
- **Fase 3:** 13 a 17 años

7. ESTRUCTURA TEMATICA

- Elaboración de contenidos programáticos por nivel y etapa de formación.
- Asistencia técnica permanente.
- Inclusión en la temática del programa de escuelas de formación deportiva, la historia del deporte a nivel internacional y nacional, reglamento de juego, normas éticas, así como charlas periódicas.
- Participación en festivales y eventos especiales.

Por medio de esta estructura se tienen en cuenta los temas y sub temas que se desarrollan al interior de cada de la escuela de formación deportiva de billar en el Municipio de Facatativá Cundinamarca.

Las unidades temáticas que son abordadas en el desarrollo de la escuela de formación deportiva de billar responderán al número de sesiones programadas para el periodo. En cada unidad se especifican los temas y subtemas que la componen.

Estos están articulados con planes diarios de clases, planes semanales, y planes mensuales de clases.

7.1 ESTRUCTURA POR NIVELES

LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE MOTOR EN ESTE PERÍODO

La edad de 8 a 13 años representa, atendiendo al aspecto del comportamiento motor, un punto culminante del desarrollo infantil.

Los niños adquieren una gran habilidad y agilidad que pueden ser conservadas para el resto de la vida con constancia y la práctica regular del deporte.

El aprendizaje se ve beneficiado por una buena capacidad de arrojo y afán de aprender. Condiciones corporales propicias para el alto desarrollo motor se dan en las proporciones equilibradas del cuerpo.

En un crecimiento bastante uniforme y constante, una relación peso-fuerza más ventajosa y una posición relativamente baja del centro de gravedad.

Tiene que ver con el desarrollo de la actividad nerviosa superior. La relación equilibrada de los procesos de excitación e inhibición, así como el rápido afianzamiento de los reflejos condicionados constituyen también una base propicia para la buena calidad de la acción motriz y la asimilación rápida de nuevas destrezas. Cuanto mayor sea la riqueza de movimientos determinados, con tanta mayor facilidad se aprenderá uno nuevo.

Aprender en esta edad los movimientos fundamentales de aquellos deportes que deben ser ejecutados posteriormente como disciplinas competitivas. La base de esta “especialización sin retraso” debe ser sin embargo, una amplia formación en los deportes básicos.

Puesto que los niños aprenden de manera poco reflexiva y poco sirven las explicaciones de tipo racional, es fundamental el papel del ejemplo ilustrativo.

Llevado esto a la mesa, podemos decir que en este período se deberá hacer hincapié en la práctica sistemática de los fundamentos técnicos del deporte.

1- **Corrido**
2- **tiro efecto lateral izquierdo**
3- **Retroceso**
4- **Tiro con efecto lateral derecho**

LOS ESQUEMAS DE MOTORES BASE

Los esquemas motores de base son las formas más globales y más elementales de movimiento. Son definidas también como conductas motoras primarias.

Los esquemas motores de base forman la base sustentable, el paso previo al aprendizaje de las habilidades motoras específicas.

Este tipo de formas de movimiento básicas constituyen parte del proceso de maduración psicofísica del niño. La consolidación de las estructuras motrices de base están relacionada a las experiencias que el niño vivencia en los primeros años de su vida en la actualidad por aspectos sociale, cada vez son menos enriquecedoras esas actividades motoras que los chicos pueden experimentar en fases importantes para la conformación de la base de la motricidad.
Por diferente motivos, cada vez menos espacios verdes, seguridad de las calles, aumentando la cantidad horaria con la TV y la computadora y otras distracciones tecnológicas, hacen que el desarrollo y consolidación de esta habilidades base de los aprendizajes futuros que vendrán no estén totalmente solidificados en gran parte de los billarista que llegan a los clubes y muy importante será tener presente este aspectos en la planificación práctica de los primeros años del BILLAR infantil.
Recorriendo las etapas evolutivas, los esquemas motores de base fortalecen el desarrollo del sistema nervioso central.

LAS TRES FASES FUNDAMENTALES SON:

1. Fase de la motricidad gruesa: 1 a 2 años
2. Fase de la motricidad fundamental 3 a 6 años
3. Fase de la motricidad deportiva 6 a 7 años

Los esquemas motores de base pueden ser definidos como la unidad de base de un movimiento, las clasificaciones son :

1. Caminar
2. Correr
3. Saltar
4. Lanzar
5. Golpear
6. Arrastrar
7. Trepar

No podemos hablar de gesto técnico cuando el niño no tiene afianzado lo esquemas motores de base, es aquí donde los contenidos didácticos comienza a relacionarse, el desarrollo de los esquemas motores de base deberán consolidarse en forma de gesto técnicos fundamental.
Por ejemplo el caminar está estrechamente relacionado con la ejecución , el esquema motor del braceo tiene directa conexión con el gesto técnico de la ejecución en el billar.

8. METODOLOGIA

1- Crear acciones concernientes al tema en situaciones de ejercicio pasivo-activo y en situaciones reales de juego.
2- Organizar actividades que integren la parte física-técnica, táctica.
3- Trabajar posturas con juegos simplificados con varias metas.
4- Implementar trabajo físico para mejorar la resistencia en juego largo
5- Desarrollar cada una de las fases del proceso de trabajo donde el taco y la bola sea el protagonista.

9. COMPONENTES BASICOS A FORTALECER

El programa Escuelas de Formación Deportiva, debería fundamentar las orientaciones del enfoque de competencias de manera trasversal, implementado el desarrollo de estas en toda la oferta desde la línea de deportes

Tabla 2 Conceptos de enfoque por componente

Componentes a Fortalecer	Fundamento
Básicas Área de Educación Física, recreación y deporte	Teniendo en cuenta el documento de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, la Recreación y el Deporte, el cual busca desarrollar y fortalecer las siguientes competencias específicas: **Motriz:** En esta competencia se desarrollará la comprensión y conocimiento del desarrollo del cuerpo, elementos perceptivos motrices, las condiciones motrices, los patrones básicos de movimiento, las habilidades y capacidades físicas, condición física, técnicas de movimiento, ubicación temporo-espacial, lenguaje corporal y motriz. **Expresiva Corporal** Esta competencia comprende el desarrollo del lenguaje expresivo del cuerpo, la exteriorización y comunicación de emociones, actitudes y gestos, expresión corporal, habilidades y destrezas para el control y límite de sus emociones y su relación con el movimiento desde las diferentes formas expresivas de manera autónoma y la progresión de su corporeidad. **Axiológica Corporal** El fortalecimiento de esta competencia se orienta a la búsqueda de reconocer y valorar el cuerpo en su relación desde una perspectiva individual y grupal, al cuidado de sí mismo e interacción social, hábitos de higiene, salud, alimentación, y el conocimiento de los cuidados del cuerpo,los valores en el uso de su cuerpo, actitudes y comportamientos para preservar la vida, el conocimiento de las normas y sus consecuencias y suaporte a la construcción de sí mismo y su proyecto de vida personal.
Axiológico	Se fortalecerá en los niños, niñas, jóvenes y adolescentes por medio de la irradiación de los valores olímpicos: la excelencia, el respeto y la amistad y los valores paralímpicos: el coraje, la determinación, la igualdad, y la inspiración.
Volitivo	Por medio del componente socioemocional se fortalecerá en los niños, niñas, jóvenes y adolescentes el desarrollo de habilidades sociales mediante el aprendizaje orientado a la acción, permitiéndole expresarse de manera racional, libre y consiente, procurando auto regular positivamente su conducta de forma motivacional mejorando sus relaciones intra e interpersonales y comunicación asertiva. los componentes de compromiso, la efectividad,la flexibilidad, el seguimiento de normas y la resolución de conflictos en el desarrollo de habilidades sociales de Autoestima y Autoconfianza, Trabajoen equipo y Liderazgo.

Fuente: Construcción propia (Hibrido modelo TEC)

Esta tabla muestra los componentes básicos que se buscan fortalecer a los deportistas de las Escuelas de Formación Deportiva, se pueden adaptar estas mismas, y buscar complementarlas en sus planes pedagógicos, para que estas sean aplicadas por los formadores, gestores, y todo el personal que tenga que ver con el proceso formativo, Allí se fortalecerá a cada uno de los deportistas en cada una de estas competencias.

10. ENFOQUE AXIOLOGICO

10.1. Valores Olímpicos

Estos los podemos definir como aquellos que constituyen el "fundamento sobre el Movimiento Olímpico ya que combinan el deporte, la cultura y la educación para el perfeccionamiento de los seres humanos", dichos valores están basados en el esfuerzo y no el resultado.

Los tres valores que se consideran son Excelencia, Respeto Y Amistad que se definen así:

- **Excelencia:** consiste "en dar lo mejor de uno, en el campo de juego y en su vida personal y profesional". Hace referencia al esfuerzo para ser lo mejor que podamos en todo lo que hacemos. (Citius, Altius, Fortius)".
- **Respeto:** Hace referencia a la valoración de uno mismo, de su cuerpo, y de los demás, al cumplimiento de las normas y la ética profesional, respeto al deporte y respeto por su entorno. Lo que se resume en el lema "Juego Limpio para todos (Fair Play)".
- **Amistad:** Este valor procura establecer lazos de afecto con compañeros y adversarios, empleando el deporte como herramienta de entendimiento para la integración y comprensión mutua entre las personas. Lo que se resume en el lema: "la amistad aporta a la construcción de un mundo mejor y más pacífico a través del deporte".
- **Honestidad:** Hablar y actuar con sinceridad, es más que no mentir, engañar, robar o hacer trampas. Implica mostrar respeto hacia los demás y tener integridad y conciencia de sí mismo.
- **Responsabilidad:** La responsabilidad deportiva, como parte del derecho deportivo, es aquella que existe en toda persona, sujeto de derechos y obligaciones, mayor de edad, con capacidad de reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.

10.2. Valores Paralímpicos.

- **Coraje:** Nos impulsa a hacer lo que creemos que es correcto. Es un valor y también la habilidad de enfrentar el dolor, el sufrimiento, el miedo, el peligro, la incertidumbre y la intimidación, el coraje es el que nos da la fuerza para luchar contra el dolor y el sufrimiento físico, el coraje nos da la fuerza para hacer lo correcto contra la vergüenza, la deshonra y el desánimo.
- **Determinación:** Nos da confianza y nos hace creer en nosotros y nos ayuda a continuar haciendo lo mejor que podemos, incluso cuando la situación es difícil. Este valor ayuda a tomar una decisión centrándose en los objetivos.
- **Igualdad:** Hace que todos sean iguales y tratados por igual. Es el valor y la calidad de ser el mismo en cantidad o medida, valor o status, asegurando imparcialidad, oportunidades y tratamientos iguales para todos sin mirar a religión, etnia, raza, sexo, edad y sin ninguna discriminación, prejuicio, desigualdad y deslealtad.
- **Inspiración:** Es la motivación por ser mejores y buscar una fuente que nos permita seguir aprendiendo constantemente de otros.

11.ENFOQUE VOLITIVO

Habilidades Sociales

- **Autoestima y Autoconfianza:** La autoestima es un conjunto de pensamientos, percepciones y evaluaciones que hacemos de nosotros mismos, a la vez está influenciada por las creencias que tenemos acerca de nuestras propias competencias y habilidades (auto concepto), que se construyen a través de la interpretación de las experiencias propias y de los roles que desempeñamos en sociedad (autoimagen). Mediante este proceso de autoconocimiento, las emociones juegan un papel crucial en la construcción de estas percepciones, pensamientos y/o creencias acerca de nosotros mismos.

- De igual manera, la autoconfianza o confianza en uno mismo es esencial para desenvolvernos en la vida.La confianza en uno mismo, es clave para la toma de decisiones y para todo lo que conlleva. Una personaque confía en sí misma y en sus posibilidades, no dudará a la hora de tomar diferentes caminos, de enfrentarse a problemas y de relacionarse con los demás, tendrá su propio criterio y será capaz de no dejarse llevar.
- **Trabajo en Equipo:** El trabajo en equipo es una manera de articular actividades de un grupo de personasentorno a conjunto de metas y objetivos a alcanzar, el trabajo en equipo implica interdependencia activa entre las personas de un grupo que asumen y comparten un objetivo común, haciendo que se genere la interacción, la colaboración y la solidaridad entre ellos.

- **Liderazgo:** El Liderazgo es entendido como el conjunto de habilidades que hacen que una persona sea apta para ejercer tareas, es decir, es la función que ocupa una persona que se distingue del resto y es capaz de tomar decisiones acertadas para el equipo u organización que preceda, inspirando al resto de los que participan de ese grupo a alcanzar una meta común. Para ser líder se necesita del apoyo de sus seguidores y son ellos que notando las aptitudes y actitudes de una persona líder lo escogen para guiarlos.

- Las habilidades de un líder implican tener valores como el respeto, la excelencia, la igualdad y la determinación con el fin de aportar positivamente incentivando a los miembros de un equipo para trabajar por un objetivo común
- **Expresión de Emociones:** La Expresión de Emociones es la capacidad de reconocer y manifestar los sentimientos y necesidades propias, respetando al otro. Por lo anterior, se hace necesario aprender a reconocer los propios sentimientos, las necesidades, deseos, motivaciones, a las personas, las situaciones y pensamientos que causan las emociones y las consecuencias que nos provocan y cómo nos afectan.

- **Relaciones Interpersonales:** Las relaciones interpersonales son vínculos o lazos entre las personas integrantes de una comunidad, que resultan indispensables para el desarrollo integral del ser humano, y en especial el valor de la amistad, inspiración y valor. A través de ellas, intercambiamos formas de sentir la vida, perspectivas, necesidades y afectos donde entra en juego la interacción con el entorno.

- **Comunicación Asertiva:** La comunicación asertiva es la manera de comunicarnos de una forma clara y concisa en un momento oportuno haciendo valer nuestro punto de vista sin llegar a comportamientos pasivos o agresivos con las demás personas, siendo la habilidad que tenemos para transmitir los sentimientos, creencias y opiniones propios con honestidad, respeto a sí mismo y oportunidad, y al mismotiempo respetando los derechos de los demás.

-

12. CRITERIOS DE EVALUACION

Los Formadores Deben desarrollar criterios de evaluación, periódicos a los deportistas, para poder medir sus capacidades, técnicas, tácticas, físicas, psicológicas, para lo cual es necesario aplicar;

Test deportivo

Evaluar cómo se encuentran los deportistas en las diferentes capacidades físicas, esto atreves de test deportivos que permitan identificar el nivel de cada uno Se realizará la recolección de datos de acuerdo con los test físicos q en las diferentes categorías.
Las pruebas a evaluar son: Antropométricas: peso corporal, estatura de pie, estatura, sentado, envergadura y perímetro de cintura para los niveles de iniciación, fundamentación, hasta los 8 años encontramos las siguientes
pruebas: 20 metros lisos, salto largo sin impulso, salto vertical, shuttle run 4x10 y agarre de bastón; luego encontramos las pruebas de 9 a 10 años que son las mismas pero en diferente formato: 20 metros lisos, salto largo sin impulso, salto vertical, shuttle run 4x10 y agarre de bastón; avanzando en los niveles encontramos las pruebas entre las edades de 11 a 13 años que son: 20 metros lisos, salto largo sin impulso, salto vertical, shuttle run 4x10, agarre de bastón y 300 metros planos; finalmente encontramos las pruebas para las edades de los 14 a 17 años que son: 20 metros lisos, salto largo sin impulso, salto vertical, shuttle run 4x10, agarre de bastón y 20 metros “course navette”.
Estas pruebas se realizaran en el transcurso del año en un pre test-test control y post test.
Se utilizarán diferentes herramientas entre ellos, tablas, baremos, sonidos auditivos,cronómetros, silbatos, demarcaciones, decámetro, cinta métrica, metro, tizas,entre otros elementos que permitieron la medición de datos y la óptima ejecución para ver la evolución de los deportistas a raíz del proceso de formación durante el
año 2023.

13. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Medellín construye un sueño maestro: Expedición currículo plan de área de Educación Física Recreación y Deportes. *Medellín.*
- Delgado, M.A. (1993). Las Tareas en la Educación Física para Enseñanza Primaria. En A.A.VV. Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Vol. 1. INDE. Barcelona.
- Pita, E. M. J. (2014). *La responsabilidad civil deportiva* (Doctoral dissertation).
- Mora Olarte, L. E., & Rubio Tabares, M. (2015). Caracterización teórica-práctica de las acciones tácticas más importantes del fútbol sala a partir de experiencias vividas.
- Camacho Giraldo, L. X. (2019). Revisión teórica fuerza explosiva fútbol sala.
- Castro, L. E., Torres, Y. D. L., Guevara, J. P. N., & Rodríguez, K. J. P. (2014). Caracterización del gesto deportivo de la patada de balón en movimiento en el fútbol sala. Estudio de caso. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, *4*(1), 13-33.
- Díaz, J. T. C. (2014). Fundamentos tácticos-estratégicos del Fútbol de Salón. *VIREF Revista de Educación Física*, *3*(1 Supl.), 1-77.
- González, R. A. (2022). Relación entre autoconfianza, ansiedad cognitiva–somática y control de afrontamiento positivo y negativo en jugadores/as juveniles de fútbol de salón.
- Calatayud, F. G. (1981). *Fútbol Sala*. LIB DEPORTIVAS ESTEBAN SANZ.
- López, A. P. (2016). *Preparación física en el fútbol sala: Entrenamiento integral del jugador*. Paidotribo.

-

- Garcia, A. (2014). Caracterización delos esfuerzos en el futbol sala basado en el estudio cinemático y fisiológico de la competición. Efdeportes.com
- Campuzano, L, (2013). Modificación de los parámetros fisiológicos,. EFDeportes.com.
- Jiménez Albán, A. E., & Herrera Alomoto, D. J. (2015). *Diseño de estrategias metodológicas para la enseñanza aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol sala en los estudiantes de sexto año de egb en la unidad educativa Oxford en el cantón Salcedo, periodo 2014-2015* (Bachelor's thesis, LATACUNGA/UTC/2015).
- Cuadro, C. H. N., & Caveda, C. D. L. (2017). Estrategia para el desarrollo del Futsal desde la iniciación deportiva. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, *22*(233).
- Rodríguez, A., Pachón, J., Morales, L., Martin, J., & Chinchilla, V. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte. *Ministerio de Educación Nacional: www. mineducacion. gov. co*.
- Olímpica, C. (2020). Carta Olímpica. *Comité Olímpico Internacional [Artículo en línea] Recuperado*, *27*.
- Ruiz, S. (2012). Deporte paralímpico: una mirada hacia el futuro. *Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica*, *15*, 97-104.

Acosta, E. R. (2012). Iniciación y formación deportiva: una reflexión siempre oportuna. *Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica*, *15*, 57-65.

MALLA PEDAGOGICA
INICIACION

"INDEPORTES CUNDINAMARCA"
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA Y CURRICULAR POR DEPORTE

NIVEL INICIACIÓN

DEPORTE	NIVEL DE FORMACION	COMPONENTE FORMATIVO	No.	ELEMENTO FORMATIVO	OBJETIVO FORMATIVO POR ELEMENTO	No. HORAS DE TRABAJO POR ELEMENTO FORMATIVO	No.	DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES GENERALES A DESARROLLAR POR ELEMENTO	No.	DESCRIPCION DEL LOGRO POR CUMPLIR POR EL DEPORTISTA DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCION Y ASIMILACION DEL ELEMENTO FORMATIVO DURANTE EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD
BILLAR	INICIACIÓN	TECNICO	1	Adecuada coordinación dinámica general EJECUCION	Estimular la ejecución de movimientos estructurales que obedecen a una serie de patrones, tiempos especiales modelos, que garantizan la eficiencia de los diferen tipos de ejecución. 1. EJECUCION BRAZO ALARGADO. 2. EJECUCION efecto retroceso. 3.EJECUCION BRAZO CORTO. 4. EJECUCION de sostenido. 5. EJECUCION efecto corrido. 6. EJECUCION efecto 1 retroceso. 7. EJECUCION efecto central 8.	Técnica: situacional 40% ; Juegos con predominio técnica, juegos con libre exploración. Técnicos: coordinativo 35% ; Circuitos técnico coordinativos, ejercicios coordinativos + técnica (juegos de relevos en pequeña lasretenidos).	10	Las ejecuciones son movimientos suaves, sin violencias y mínima exigencia física, es el avance de la bola lanzadora. A la hora de lotar una buena ejecucion, como ocurre con el resto de movimientos técnicos, encontraremos con una serie de principios fundamentales: ►la ejecucion debe efectuarse en dirección a la bola mas cercana a la banda de juego elegida en condiciones favorables, para que la acción siguiente adquiera el mayor grado de efectividad posible. ►Se debe poseer el mayor número de puntos a realizar. ►En la medida de lo posible, siempre se golpeara , no debe mirarse al receptor. ►La ejecucion debe realizarse con fuerza. La fuerza debe considerarse en función de la distancia existente entre bola 1 y bola 2. ►La ejecucion debe realizarse con precisión, para lograr una ventaja en puntos . ►Cuando no el punto más idóneo. Una ejecucion mal dirigida obliga a pasadilla.	9	Aproximadamente el 80% del juego consiste en realizar la mayor cantidad de ejecuciones acertadas. Es casi imposible atacar sin realizar la ejecucion y tomar la desicion correcta , sin importar qué tan bien haga el brazeo del jugador. La confianza y el impetu del jugador se sustrae de los buenos resultados. Las ejecuciones malas destruyen la concentracion del jugador. Realizar buenas ejecuciones es una cuestión de trabajo en cuestion a concentracion y una buena desicion. La desicion correcta se logra con la capacidad de aplicar la tarea de realizar ejecuciones. El arte de tomar buenas desiciones reside, en gran medida, en la capacidad de realizar cosas simples bien y rápidamente.
			2	Ausencia de sistemas de juego	1.Recepción frontal alla.		10	Si la ejecucion no es correcta, la acción no se podrá llevar a cabo con exito. Además, cabe la posibilidad de que el adversario coja la carabjam puntos, con el consiguiente peligro de ganar le partida. Por ello, el jugador debe ejecutar siempre la mejor combinación de la jugada obedece a una serie de principios fundamentales.	5	El jugador debe ofrecer las máximas garantías de acierto para que la bola asegurando su recepción y el control posterior. Evitar mirar al jugador en momentos de tomar desciones de manera continua. Debemos concentrarnos al resto de los elementos de jugadas preparadas. Si están ante oponentes próximos deben defender la mesa, mantener el equilibrio y reflexionar.
			3	Dificultad de organización espacio- tiempo	ejecuciones cortas : En las cajones, se encuentran las ejecuciones cortas verticales y ejecuciones largas como jugadas jeruciones descolgadas o de vuelles. Ejecuciones cortas : se realiza en el centro de la mesa y se realiza en torno de las s ofrsque y en jugadas de defensiva estando los adversarios muy próximos al punto de empate o de mate.		10	El bote es un recurso técnico que se utilica, básicamente, en una de estas circunstancias: Progresa en espacio libre de marcaje, habiendo comprobado, previamente, que la distancia a recorrer es de tres pasos.	2	Progresar la puntuación si existe una jugada favorable y en buena posición de la jugadas a seguir, para mirar la posición de las bolas lo menos posible, proteger la puntuación durante la ejecucion del adversario, posecionando las bolas en jugadas complejas y así descansar durante el adversario.
			4	Movimientos asimetricos EN EL ESPACIO DE LA MESA	A.- Lanzamiento en apoyo: Se denomina así porque el lanzamiento se realiza desde el suelo (sin saltar) b.- Lanzamiento en suspensión: En este tipo el lanzamiento se realiza en el aire, nos vamos a encontrar con la bolsa por encima de los brazos de los defensas. c.- Lanzamiento en salto: En este tipo el lanzamiento también se realiza en el aire, se diferencia del anterior en que nos vamos ganar profundidad (no altura) d.- Lanzamiento saltando: Es realmente este tipo de lanzamiento se inclina el tronco hacia el lado izquierdo (si somos diestros).		4	Fortalecer la ejecucion en la colocación de todas las acciones tácticas. Fortalecer la ejecucion es trascendental y no se debe forzar la ejecución, pues hay que realizarlo en el momento oportuno.	2	Estadio III: (niños de 5-6 años). Ya existe un patrón de ejecucion un paso adelante con el pie del mismo lado del brazo ejecutor. Estadio IV: representa la forma madura o experta y se encuentra normalmente en niños de edades superiores a 6 años. El cámbio más importante que se produce es que se da una flexion con el pie contrario al brazo ejecutor y se produce una extensión del hombro
			5	Ideal para trabajar	1. Dirige los movimiento del defensor en dirección contraria al oponente. conducta del adversario. 3. Desviar la atención de la 4. Neutralizar la acomotividad y oposición del contrario		5	Finta de ejecucion: El jugador realiza una jugada defensiva para proteger puntos en carabs. Finta de preparacion: En las fintas de preparacion el jugador realiza una ejecucion para romper la siguiente jugada. Finta de desplazamiento: Las fintas con el brazo, tienen como finalidad tener mayor precision y realizar el lanzamiento, el cual, se realizara en mejores condiciones. Es la jugada mas utilizable para el juego. Por la trayectoria de salida: : Con salida por el punto fuerte: Por el lado del brazo ejecutor y prepara la siguiente jugada (son ejecuciones suaves y controladas).	4	1.Como buen coordinación coordinación que puente. Aprender a lanzar implica una práctica continua de coordinación ojo-puente. 2.Aprendiendo acerca de la gravedad y de las propiedades de los objetos. Lanzar es la primera lección que aprende un niño acerca de la gravedad. Descubre que cuando lanza algo hacia arriba, éste caerá. También aprende que las bolas de billar rebotan mientras que las pelotas no lo hacen y que una taza de papel cae al piso intacta mientras que un tazón con yogurt se rompa. 3.Habilidades bilaterales. El lanzamiento correcto (recuerda que se logra hacia los 4 años) requiere de mucha práctica usando el lado opuesto del cuerpo de forma coordinada. 4.Equilibrio, fuerza y control. Lanzar un objeto con precisión hacia un blanco implica medir la distancia hasta el objetivo y cuánta fuerza se necesita para lograrlo.
		TACTICO	1	Soluciones sintéticas de la actividad motora.	Generan los programas motores que inician, mantienen y rigen los movimientos básicos de las diferentes conductas. Es la parte motora voluntaria ; inicia en neurona que se encuentran en la cortea cerebral u cuyos axones descienden hasta la médula espinal donde activan a las motoneuronas que inervan a las músculos esqueléticos. Este tipo de actividad es planificada para alcanzar determinados objetivos. La actividad motora involuntaria (automática) desarrollada por los centros que rigen a las motoneuronas espinales para que esta vez son activadas por estímulos que vienen directamente de receptores sensoriales. En respuesta a esa información las motoneuronas excitan los efectores musculares para producir movimientos reflejos.	Táctico – juegos 15% ; Juegos con conceptos tácticos básicos generales(1vs1, 2v1, 2vs2), posicionamiento, orden básico de defensa y ataque.	10	Generar cambio relativamente permanente en el rendimiento o en posibilidad de rendimiento motor que se puede observar mediante la experiencia o la práctica y que implica una serie de procesos internos no observables directamente. Estos cambios se producen como resultado de la interacción con el medio en los aspectos cognitivos y motores. Estos cambios se reflejan en una mejora de capacidades de adquisición de la información (identificación de los estímulos relevantes, selección y organización de la respuesta motora más eficaz y adecuada, establecimiento del programa motor para la ejecución de la confrontación entre resultado esperado y resultado real, etc.), que se vuelve más económica en el gasto de energía y en consecuencia, el movimiento se hace seguro, fluido y preciso.	2	1.Coordinación visomotora: Implica el uso de la visualidad para guiar los movimientos de las manos y los pies, con el paso progresivo de una visualidad de comprensión de la tarea y de coordinación torpe a una fase final de comprensión y perfección del movimiento. A medida que se va afrontando una tarea en diversos contextos, incluso de forma simplificada, la incertidumbre va poco a poco dejando paso a una mayor seguridad y desenvoltura.
			2	Se adapta a juegos en espacios y dimensiones pequeñas	Determinantes los cuatro grandes condicionamientos para el aprendizaje : 1. Dimensión física 2. Dimensión temporal 3. Dimensión Funcional 4. Dimensión Racional		4	DIMENSION FISICA: Se refiere a todo lo relacionado con el aspecto material del ambiente, es decir, escenario deportivo , las materiales y todo lo que se encuentra alrededor. Espacio. Tiempo. DIMENSION FUNCIONAL : Está relacionada con la manera de utilizar los espacios para todo tipo de actividades. Estos lugares pueden ser de uso público, privado, autónomo o también el docente lleva la operacionalidad de objetivos. DIMENSIÓN TEMPORAL: Se encuentra todo lo referente con el tiempo y los momentos en los que los espacios van a ser utilizados. DIMENSIÓN RELACIONAL: Esta dimensión se refiere a las diferentes relaciones que se logren establecer dentro del terreno de juego y se encuentran ligadas a los aspectos que tienen que ver con los distintos modos de acceder a los espacios, los ritmos y la manera en que se establecen, la cual, dependerá de la capacidad perceptiva y cualidades del individuo.	4	A ver estimulado la observación intuitivas sobre lo que le rodea, yá que esto le interesa. Enseñarles a encontrar puntos de referencia (diamantes, la tiza,puntos visibles). Conviene aprovechar el afán coleccionista que es muy fuerte hacia los niños y nueve años. Puede coleccionar fotos de países, buscar el origen de bienes
			3	Periodo acomodable para juegos con pocas complejidad y reglas.	El juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas psicológicas. Además, los juegos suelen llevarse a cabo entre personas tanto de la infancia como en la adultez, en cualquier otra etapa de la vida	Táctico – juegos 15% ; Juegos con conceptos tácticos básicos generales(1vs1, 2v1, 2vs2), posicionamiento, ordenes básicos de defensa y ataque.	13	1.Coordinar los movimientos de modo de forma dinámica, global. 3.Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva. 4.Organizar su estructura corporal. 5.Desarrollar sus capacidades básicas motoras y sensoriales. 6.Descubrimos en los cambios materiales que se derivan de la exploración. 7.Desarrollar las capacidades de pensamiento y creatividad 8. Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo. 9.Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser. 10. Mejorar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se ofrecen. 11. Fomentar el descentramiento del pensamiento. 12. Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad. 13.Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto	5	Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer. Expresarse libremente y descargar tensiones. Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto. Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades. Desarrollar la personalidad
			4	No se adapta al juego colectivo, más individual	Facilitar el autocontrol. Desarrollar la sociabilidad y la democracia. Juegos cooperativos Potenciar la cooperación y la participación. Mejorar la cohesión social del grupo. Mejorar la comunicación del grupo. Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa. Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.		8	Expresarse libremente y descargar tensiones y placer. Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto. Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades. Desarrollar la personalidad	10	Desarrollo sensorial Descubrimiento del movimientos y los desplazamientos. Coordinación dinámica, equilibrio estático y dinámico. Comunicación del mundo que rodea al bebe. Auto superación. Interacción social con el adulto de referencia. Coordinación óculo-manual. Interacción con otras personas de la misma edad que el niño. Fomenta la relación con los demás niños. Promueve de mejoramiento de movilidad Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes.
			5	Principios Ofensivos Defensivos y Ofensivos	Utilizar inteligentemente los recursos motores, de forma individual y colectiva, para solucionar las situaciones de juego de forma actual que conforman de la propia actividad competitiva. El objetivo primordial es aprehender a defender y a atacar.		2	1.Es la aplicación y aplicación básica práctica de los movimientos de defensa y ataque en oposición de adversarios o bien de una forma pasiva y activa de movimientos. Se da la colocación de los jugadores por puestos y movimientos de éstos sobre el campo de juego, en función de la situación de la pelota en cada momento. Es aplica el ensayo de determinadas salidas con la bola tacadora en posesión, en tanto el jugador contrario trabaja en forma pasiva.	4	1.Adquirir destrezas tácticas mediante la aplicación de los principios básicos del juego en situaciones reales aplicando práctica adecuada durante la competición. 2. Obtener capacidades tácticas, a partir de la utilización de las aptitudes físicas, psíquicas y técnicas del propio jugador y adecuarlas a las diferentes situaciones que se presentan en el juego. 3. Desarrollar experiencias prácticas simulares a la competencia, dentro de la complejidad que se plantee en el entrenamiento, de tal forma que el jugador adquiera sus propias experiencias, que se verán reforzadas con indicaciones adicionales del entrenador.
		FISICO	1	Escasa musculatura.	Aumentan la resistencia y fortaleza muscular del niño durante el juego. Ayudan a proteger las musculos y las articulaciones del jugador contra las lesiones durante el juego. Ayudan a mejorar el rendimiento del jugador. Mejor calidad de movimiento del jugador podrá seguir usando a medida que crece.	Circuitos de habilidades visuales y motoras en base a diferentes angulos	5	el entrenamiento de fuerza en los niños se basa en mecanismos fundamentalmente nerviosos, ya que en ellos no existe todavía un desarrollo muscular. Cuando existe una mayor fuerza de la musculatura de fuerza, sus tejidos son más resistentes y tienen mayor ejecucion	1	Causar adaptaciones básicas que son fundamentales para lograr elevados niveles de rendimientoen las siguientes fases sensibles y atenuar el riesgo de lesiones o sobrecargas en la edad adulta, provocan un incremento de la seguridad y confianza en las posibilidades para realizar diversas actividades físicas . De esta manera, el objetivo fundamental de la formación deportiva en las edades infantiles será alcanzar.
			2	Baja control de movimientos rapidos.	Este sistema de juegos de movimiento se ha desarrollado teniendo en cuenta las características psicológicas y pedagógicas de los niños en estas edades, así como las habilidades motrices básicas, el tipo de juego, la noción de tiempo y de orientación espacial, la percepción de la forma y la relación de tamaño.		10	Para su elaboración, se dividieron los juegos en dos grupos: el primero, con los juegos que desarrollan sobre todo la agilidad y el segundo grupo con las habilidades motrices básicas y la percepción de colores, de la forma y la relación de tamaño.	2	Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria) y afectivos (afectividad, motivación, sentimientos), así como de valor, actitudes, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).
			3	Baja resistencia.	Constituir uno de los pilares fundamentales de la preparación deportiva. 1. Cargas aeróbicas por medio de juegos.		8	El método de juego cambiando continuamente y cuando pausas. Es el método de juego que mejor se adapta a las exigencias de la monotonía en la preparación, la importancia de esto es el mejoramiento de la técnica de carrera.	1	El organismo infantil reacciona al entrenamiento de resistencia con: aumento del músculo cardíaco y aumento de eficacia del rendimiento cardíaco, aumento de la capacidad de la economía del trabajo circulatorio, la economía del trabajo circulatorio, la multiplicación del volúmen sanguíneo y de sistema de transporte.
			4	Movimientos instintivos.	Estimular continuamente impulsos instintos que se manifiestan desde la primera edad y aun desde el vientre de la madre, pero que a lo largo de la existencia son reprimidos por el ser consiente, nuestro yo inteligente, que es quien constantemente hace moverse cada instinto y en plena consciencia, aunque parezca rutinaria, mecánica.		7	Método de juego individual cognoscitivo.	2	Por lo cual pontecializar , los movimientos instintivos defensivos que se manifiestan desde la primera edad y aun desde el vientre de la madre, pero que a lo largo de la individuo aun no se puede apreciar conciencia.
			5	Movimientos irracionales.	Hacer que el niño logre interiorizar los movimientos que ejecuta sin ningún sentido lógico, pero con el objetivo tiene cada desplazamiento para que sirve en juego del billar mismo.		5	Que el niño sea capaz de modificar estos pensamientos puede ayudarle a controlar mejor sus emociones y ser capaz de tomar decisiones más acertadas. Una de las técnicas más usadas en el entrenamiento cognitivo-conductual es la reestructuración cognitiva, la cual enseña al niño a modificar sus creencias a través de preguntas formuladas por medio de la didáctica.	1	Sabe interiorizar, pensar, pero allí se queda en lo dado a como dice la definición de interiorización "simple interiorización", no pudiendo, no sabiendo agregarle nada, ni relacionarlo, ni generalizarlo, nada. Si no es capaz de captar dos objetos a la vez, en sus semejanzas y diferencias, tampoco es capaz de captar relaciones.
		TEORICO	1	Video Educativo respecto al juego del billar	Pretenden dar a conocer diferentes aspectos relacionados con el tema que se estudia. (Videos Educativos)		4	1.saludar al contrincante 2. cuanto mide un taco. 3. Como es el uniforme de los jugadores de billar. 4. Que figura	1	El potencial expresivo se refiere a la capacidad que tiene el video de transmitir todo el contenido educativo.
			2	Pizarra interactiva didáctica	Utilizar de forma inteligente la información disponible y convertirla en un conocimiento significativo y transferible a nuevas situaciones, así como las capacidades personales de los diversos elementos del juego del billar.		7	permiten crear movimientos, para jugadores, dibujos, objetos animados, personalizar los colores, jugadores, etc. ... Por un lado, las apps para gestionar equipos sirven para comunicarse más eficiente con los jugadores y sus padres.	1	Interiorizar la utilización de estás herramientas para la optimización del entrenamiento identificar su funcionalidad.
			3	Reglamento básico	facilitar la aplicación de la ley, detallando su ejecución y operando como instrumento idóneo para llevar a cabo su contenido de forma eficaz.		3	1. Medidas de la mesa de juego por un juego. 2. Número de jugadores. 3. Número de juezes	2	Establecer las generalidades del entrenamiento laboral, que debe de aprender todos los colaboradores sobre deberes, derechos, incentivos, sanciones, permanencia y puntualidad, con la finalidad de mantener y fortalecer la armonía en las relaciones laborales entre la empresa y los colaboradores.
			4	Historia	Permitir que conozcamos el pasado para entender el presente y poder construir el futuro. Nos ayuda a aprendizaje y relacionar lugar y actividad histórica despierta y cultiva la curiosidad y nos ayuda a entender mejor los procesos sociales.		3	1. De que país proviene este deporte. 2. Quién creo el deporte 3. Donde fue el primer torneo de billar	1	permitirle construir su propia identidad, buscando y tomando datos de diferentes épocas que le faciliten más la elaboración de su propia idiosincrasia.
			5	Estimulación Cognitiva	El cerebro de los niños se apoya en los órganos de los sentidos para asimilar y procesar información sensorial. Por ello es importante saber como funcionan alrededor del billar		3	Proceso a intervenir durante los entrenamientos. Pensamiento Lenguaje Aprendizaje		Se aprende hechos. Se aprende estructuras cognoscitivas. Se llega a la solución de un problema por discernimiento.
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	1	Fase egocentrica.	El egocentrismo aparece en todas las etapas del ser humano, la superación de un tipo de egocentrismo va unida a la aparición de un nuevo tipo. El Desarrollo Intelectual para por tres estadios: *SENSORIOMOTRIZ *PREOPERACIONAL *PRECONCEPTUAL-INTUITIVO		4	Ayudar a limitar los caprichos del niño, se han de tener las ideas claras. He aquí algunas actuaciones docentes que pueden servir de ayuda. 1.- Las reglas dentro del aula han de ser muy precisas, son pocas pero bien definidas. 2.- Establecer normas claras, concretas, comprensibles y que las reglas sanduas y 3.- Ser positivo. 4.- Intentar siempre pensar de una forma positiva. Por lo tanto, lua verde a las fraces 5.- Dar siempre las valoración dirigidas al alumno (dichas cuando corresponden), y no deja a las orlas continuadas. 6.- No a las escaleradas y ahantajes emocionales, porque son la mejor manera de 7.- Ser firme, el niño sea desobediente y caprichosas. 8.- Es mejor explicar y convencer que imponer nuestras razones. Sin embargo.	2	Conseguir una conducta social adaptada es un proceso que comprende tres momentos diferentes. En primer lugar está la fase de egocentrismo donde el crío ve cómo es su sociedad y aprende aquello que ve. Es decir, si los comportamientos que le transmitimos son de egoísmo e individualismo, seguirá nuestro ejemplo. Este es un motivo por el cual, a veces, la conducta resulta antisocial. Niña que no quiere compartir. En la segunda etapa, conocida como la de la vinculación es cuando surge la amistad y el apego. El reputado psicólogo Paul Osterrieth afirmó que hasta los cinco años los niños no alcanzan una etapa que denominó de "juego asociativo
			2	Fase de operaciones concretas.	Mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica, en un sentido de forma constante. En estos periodos desaparece el egocentrismo social que a su vez implica la disminución de egocentrismo del niño, característica presente en la etapa pre-operacional		5	Transformación El niño puede resolver problemas que incluyen transformaciones concretas y capta que a pesar de que cambia en apariencia la esencia se mantiene. Ejemplo: En la etapa operativa concreta el niño desarrolla la capacidad de comprender la razón de que el agua derramada no cambia el estado de ánimo de los demás, digamos de alegría a tristeza.	2	Mejora el Tiempo y velocidad Los niños entienden la relación entre el tiempo y la velocidad. A partir de esta edad, el niño considera que un objeto viaja más rápido sólo si alcanza al otro. Ejemplo: Dos automóviles parten desde un punto A al mismo tiempo y llegan a uno B a la vez, pero por distintas rutas. El niño de la etapa de operaciones concretas comprende la proporción de la velocidad sobre la relación entre el tiempo y la
			3	Etapa de centralización.	Brindarle mayor conocimiento representativo a los niños, lo que hace mejorar sus habilidades y garantiza en gran parte una mejor comunicación y aprendizaje		3	Mediante el juego los niños van experimentando cambios en la forma de percibir las cosas y a ser egocentrismo, es decir, centrarse en sus propias experiencias a cerca de lo que pasa y su alrededor, para luego evolucionar a la descentración, que implica un mayor pensamiento coherente y lógico	1	Q ue los niños pasan por una serie de procesos de desarrollo que hace que entiendan lo que significan los objetos
			4	Atención limitada.	Mejorar en el niño la capacidad de generar selectivas, dirigir y mantener un nivel de activación adecuado para procesar la información relevante. Esto implica que el niño pueda llevar a cabo un filtro que tiene lugar a nivel cognitivo y que permite orientarnos hacia aquellos estímulos que son relevantes, ignorando los que no lo son para actuar en consecuencia.		10	JUEGOS de atención o JUEGOS atencional puede dividirse según su dirección: externo (estímulos que proceden del entorno) o interno (pensamientos, recuerdos, etc.) y según su amplitud: focal (poco amplio (permite percibir varios estímulos a la vez) o asimetría (el individuo realiza un filtro de los estímulos no deseados. Es decir, el individuo bloquea el resto de distractores para atender a una única tarea	1	Mejorar atención sostenida y otras capacidades como la memoria de trabajo y la velocidad de procesamiento.
			5	Dificultad para explicaciones abstractas.	Conseguir que los niños potencien sus habilidades cognitivas tan importantes en la época actual de formación deportiva.		5	La construcción de conocimiento orientada al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la construcción de conocimientos, a través de actividades y conocimientos, a través del entrenamiento a situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para con ello lograr el perfil y alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil del jugador de billar.	3	Serán capaces de pensar con lógica y con visiones creativas mismas que servirán para comprender desde varias aristas bajo la responsabilidad de potenciar los saberes cognitivos, psicomotores y socioafectivos, para que los estudiantes logren transformar estas cognitivas transformándose en aprendizajes perdurables para toda la vida. Asimismo se fortalecerá el espíritu crítico para estimular en saberes a través de proyectos de aula interadores, en fin fortalecer con
RECREACIÓN		Festivales deportivos recreativos. Objetivo: Mejorar las condiciones físicas, sociales, morales, de calidad de vida personal y de solidaridad en los adolescentes; Explicación: actividades amenas, dinámicas, integradoras, saludables, que fortalecen rasgos de conducta. Organización: Competencias de habilidades, juegos recreativos, ludos, juega de mesa, bolas criollas, competencia en diferentes deportes, carreras de saco, tracción de la soga, traslado del huevo, tiro al blanco con diferentes objetos.							
FECHA DE ENTREGA		26/7/2023							
NOMBRES Y APELLIDOS DEL		WILLIAM HERNANDO GOMEZ NOVOA							
MUNICIPIO		FACATATIVA							

INICIACION 2



"INDEPORTE CUNDINAMARCA
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA Y CURRICULAR POR DEPORTE

INDEPORTES

NIVEL INICIACION 2

DEPORTE	NIVEL DE FORMACION	COMPONENTE FORMATIVO	No.	ELEMENTO FORMATIVO	OBJETIVO FORMATIVO POR ELEMENTO	No. HORAS DE TRABAJO POR ELEMENTO FORMATIVO	No.	DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES GENERALES A DESARROLLAR POR ELEMENTO	No.	DESCRIPCION DEL LOGRO POR CUMPLIR POR EL DEPORTISTA DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCION Y ASIMILACION DEL ELEMENTO FORMATIVO DURANTE EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD
BILLAR	FUNDAMENTACIÓN	TECNICO	1	Capacidad de combinar varios movimientos.	Lograr que el niño modifica la posición corporal y el movimiento del cuerpo en el espacio y en el tiempo, con referencia a un espacio de acción definido/ o un objeto en movimiento.	Técnico- situacional 35% : Juegos con predominancia técnica, juegos con libre exploración Técnico- coordinativo 30% : Circuitos técnico coordinativos, CC + técnica	15	En el billar el niño deberá saber adaptarse a la constatnte variabilidad de los campos de acción, modificación del ambiente externo, buscando de mantener una adecuada relación espacial y temporal para la mejor resolución de las situaciones del juego.	2	Mejorar la capacidad que podemos encontrar en los contestes cambios de situación que se somete el billar, diferentes movimientos de los compañeros, rivales y angulos que implican modificaciones constantes, que el niño debe dosificar y transformar de manera continua.
			2	Capacidad de controlar los movimientos	Lograr una coordinación fina y de fases motoras y movimientos parciales individuales, la cual se manifiesta en una gran exactitud y economía del movimiento total.		10	Evaluar la fuerza de contracción en el moemneto del pase, bote, lanzamiento. Aqui se evalúa y relacionan por ejemplo parámetros espacio- tiemporales con la aplicación de diferentes tensiones musculares al momento de impactar la bola.	2	Permitir modificar la posición y el movimiento del cuerpo en el espacio y el tiempo, referencia a un campo de acción definido a un objeto móvil.
			3	Inicio de la automatización de habilidades simples	Inducir y ejecutar rápidamente acciones motoras base, adecuadas en respuesta a una señal, donde lo importante, actividades que consiste en reaccionar en el momento oportuno y con velocidad adecuada de acuerdo con las tareas establecidas.		10	Tareas donde habrán señales acústicas, óptimas, táctiles o kinestésicas.	2	Mejoraran las reacciones motoras se producen a través de señales provenientes del adversario y del compañero las cuales son azalizadas por los receptores visuales y auditivos.
			4	fase de coordinación integrando los fundamentos técnicos	Gran variedad de los movimientos de las extremidades alcanza desde movimientos simples, elementales, hasta movimiento difíciles y complejos que requieren el aprendizaje (Entrenamiento técnico mixto).		15	La actividad se transluce en la habilidad de combinar dos o más gestos técnicos entre sí, como por ejemplo, rebote y lanzar	5	Permite coordinar de forma apropiada los movimientos parciales del cuerpo entre sí y unir habilidades motrices ya automatizadas. Es requisito fundamental para todas las acciones motoras, siendo predominante en tareas de gran dificultad, como las presentes en los deportes técnicos.
			5	Desarrollo de atención psicosemántica.	Mejorar la capacidad de registrar y reproducir motrizmente un ritmo dado exteriormente y la capacidad de realizar en un movimiento propio el ritmo " interiorado ", el ritmo de un movimiento existenete en propia imaginación.		10	Circuitos en donde se produzcan una acción o ejercicio de entrenamiento de apoyos a uno y dos pies en determidado tiempo y espacio que el niño debe ajustar sus posibilidades		Brindar al niño la posibilidad de evaluar la trayectoria de arribo de la bola tacadora realizando las modificaciones en el espacio para poder recibirla de la manera posible utilizando sucesivamente el gesto técnico adquirido.
		TACTICO	1	Mayor adaptabilidad a situaciones nuevas	Adquirir destrezas tácticas mediante la aplicación de reglas, conceptos y principios, logrando una aplicación práctica adecuada durante la competencia	Táctico – juegos 20% : Juegos con conceptos tácticos básicos generales 1 vs 1 hasta 6 vs 6), posicionamiento.		Mediante circuitos obtener capacidades tácticas, a partir de la utilización de las aptitudes físicas, psíquicas y técnicas del propio jugador y adecuarlas a las diferentes situaciones que se presentan en el juego.		Se busca la asimilación de ideas y movimientos de manera general. Se trabaja en la velocidad de toma de decisiones, en donde el jugador debe pensar rápido. Las actividades lúdicas buscan el perfeccionamiento de todos aquellos principios tácticos tanto defensivos como ofensivos que van a predominar de nuestro sistema táctico.
			2	Necesidad de espacio de acción	la conciencia de la estructura y organización del espacio se construye sobre una progresión que va desde una localización egocéntrica a una localización objetiva			Realizar una estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo (esquema corporal).		El desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo y dentro del cual es capaz de orientarse".
			3	Desarrollo de atención psicosemántica	Percibir que ésta debe llevarse a cabo desde una aplicación práctica de los contenidos de base entrenados con los jugadores, hasta su contextualización en el marco del campo de entrenamiento.			Por medio de juegos didacticos interemos que el niño focalice de toda la atención en los aspectos relevantes de una tarea, ignorando o eliminando los demás. Lo especifico de la concentración es que se trata de dirigir la totalidad de la atención y no sólo una parte de ella a la tarea que estemos ejecutando"		Logros alcanzar. Atención amplia - externa. Atención amplia - interna. Atención estrecha - externa. Atención estrecha - interna.
			4	Posibilidad de recibir y elaborar consignas tácticas y elaborar	Elaboración de tareas Analíticas integradas. Estas tareas permiten entrenar los cuatro componentes del rendimiento con un mayor énfasis, según hemos explicado, en las situaciones con un número de jugadores reducido, así como trabajar las conductas individuales con interacciones simples, como rondos de 4 jugadores con dos defendiendo.			Se trata de extraer acciones colectivas de un partido, para después aplicarlas de manera aislada en el entrenamiento. Se realizan acciones simples con oposición pasiva o real. Se toma siempre como referencia el sistema de juego escogido, que servirá como base para desarrollar jugadas y plantear soluciones a determinados momentos de la partida de billar. No se debe con este método limitar la fantasía y desarrollo creativo de cualquier jugador, haciéndolo demasiado mecánico y previsible.		Que el niño engloben los conceptos y movimientos aprendidos en los otros métodos. Deben aplicarse al juego real, todos los conceptos entrenados, con las diversas formas vistas en los métodos anterior
			5	Principios tácticos y Sub principios de defensa y de ataque.	Se busca la asimilación de ideas y movimientos de manera general. Se trabaja en la velocidad de toma de decisiones, en donde el jugador debe pensar rápido. Las actividades lúdicas, buscan encontrar juegos en espacio más o menos reducidos. Busca el perfeccionamiento de todos aquellos principios tácticos tanto defensivos como ofensivos que van a predominar de nuestro sistema táctico.			1.. Táctica Individual 2. Táctica Posicional. 3 Táctica defensiva. 4. Táctica ofensiva 5. Táctica de la Partida 6. Táctica Fija		Extraer del niño acciones colectivas de una partida de billar, para despuès aplicarlas de manera aislada en el entrenamiento. Se realizan acciones simples con oposición pasiva o real. Se toma siempre como referencia el sistema de juego escogido, que servirá como base para desarrollar jugadas y plantear soluciones a determinados momentos de la partida.
		FISICO	1	Lento desarrollo de la fuerza	Adaptar el funcionamiento de huesos , ligamentos , cápsulas articulares , tendones y músculos a diferentes esfuerzos que lo dispongan mejor para aprender y realizar variados movimientos , y lo ayuden a evitar lesiones. Desarrollar una correcta postura corporal. Fase preparaberal -Inicio del entrenamiento de a fuerza explosiva. -Preparación para desarrollar fuerza resistencia y máxima.	Físico- Motor 10% : Circuitos de velocidad en su antebrazo ejecutor, capacidades coordinativas, pliometria de base, ejercicios de frecuencias.	3	Adaptar el funcionamiento de huesos , ligamentos , cápsulas articulares , tendones y músculos a diferentes esfuerzos que lo dispongan mejor para aprender y realizar variados movimientos . Desarrollar una correcta postura corporal . Caracteristicas de la ejecucion a emplear con niños Duración total de una sesión de pendulo : 20 a 40 minutos Frecuencia semanal : 2 veces como mínimo por semana Intensidad : Entradas en ejecucion , A partir de los 10 años de edad pueden comenzar a utilizar figeras cargas extras como pesas de arena de 1 a 3 kg. Volumen : La duración de cada serie no debe superar los 15" – 20" .	7	incremento de la tecnica. La velocidad de contracción crece , haciendo que mejore el rendimiento en fuerza y rapidezMejoran las coordinaciones inter e intra muscular Se incorporan unidades motoras a la contracción muscular La estructura articular y ligamentosa está en desarrollo , por lo que no conviene someterla a elevadas repeticiones extras. Disfruta al realizar acciones veloces y explosivas , que requieren alto nivel de su entrebrazo. Estimulación del brazo q ejecuta.
			2	Incremento de la velocidad	Incremento de las estructuras neuromusculares y musculotendinosa y al SNC, dos factores dos factores determinantes de la velocidad que son : Tiempo de reacción y velocidad gestual.		10	Actividades que supongan una mejora de la habilidadades perceptivo - motrices y habilidades motrices básicas, empleando ejercicios sobre vallas didácticas en el desarrollo de las diferentes variables cinemáticas (aceleración y frecuencia de movimientos).		
			3	Incremento de la resistencia						Aumentar las reservas alcalinas. Desarrollar la resistencia anaeróbica láctica. Mejorar la coordinación y potencia de la musculatura. Mejorar el funcionamiento cardiovascular por hipertrofia del miocardio y por el aumento de la capilarización. Aumentar el gasto cardiaco al incrementar el volumen sistólico. Aumentar el VO2 máx. al incrementarse la diferencia arterio-venosa de oxigeno. Disminución de la frecuencia respiratoria en reposo.
			4	Gran flexibilidad	La edad, disminuye la capacidad de estiramiento por transformaciones químicas y estructurales de la musculatura y tendones. Por ello es primordial no descuidar esta capacidad.			Elongación Balística . Elongación Estática asistida o Pasiva asistida. Elongación Activa. Elongación con Facilitación neuromuscular propioceptiva		favorece la agilidad en los movimientos, ayuda a una mejor formación de articulaciones y músculos y evita padecimientos futuros
			5	Capacidades sensoperceptivas	Seguir estimulando la relación que se produce entre niño y el mundo externo a través de los órganos de los sentidos que capatan y registran diversos tipos de estimulo. Mediante circuitos del juego estimularemos los analizadores:		2	El primer estadio sensoperceptivo se produce a través de los receptores, éstos son estructuras anatómicas de gran sensibilidad destinadas a recoer estímulos de la naturaleza diversas: 1. Esterioceptores. 2. Priopceptores Debemos relacionar estas dos estructuras anatomicas en todos los ejercicios.	10	Estimular estás estructuras va beneficiar al niño en la velocidad que recibe un estimulo y en que van desde periferia y organos sensoriales al sistema nervioso central y son traducidos en percepciones.
		TEORICO	1	HISTORIA	Permitir que conozcamos el pasado para entender el presente y proyectarnos al futuro con lecciones aprendidas y retos por lograr. ... Estudiar historia despierta y cultiva la curiosidad y nos ayuda a entender mejor los procesos del entrenamiento del balonmano	COMPONENTES TEÓRICOS 50 % EN TODOAS SESIONES	3	1. De que pais proviene este deporte. 2. Quién creo el deporte Donde fue la primera partida de billar 3.	1	permitirle construir su propia identidad, buscando y tomando datos de tiempos pasados que le faciliten más la elaboración de su propia idiosincrasia respecto del deporte de balonmano
			2	Reglamento del balonmano	Conocer cada una de reglas e implementarlas cada dia en los entrenamientos y competencias		10	Explicación por medio de una pizarra las diferentes reglas del billar, con sus caracteristicas y en que momento se puede utilizar	1	Un mejor entendimiento del juego del billar
			3	Video Analisis	El video análisis es ampliamente usado en los deportes colectivos. .Los niños se benefician del análisis en base a video de distintas maneras. Fundamentalmente, asistiendo al análisis individual y colectivo, tanto del rival como del propio equipo.		1	El análisis notacional es sin duda alguna el método más utilizado para analizar el rendimiento en el deporte. Lo definimos como "forma objetiva de registrar la prestación y ejecución deportiva	1	Conocer todos los medios tecnologicos que nos ofrece el rendimiento deportivo.
			4	Caracteristicas de la posición de cada jugador de balonmano	Conocer a profundidad que función tiene cada jugador en el juego		5	ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LA POSICIÓN EN LA ZONA CENTRAL DE LA MESA ayuda a la preparacion de jugadas con angulos favorables ACTIVIDADES PARA POSTURAS DE LOS DIFERENTES PUENTES. ejercicios segun la altura del puente requerido dependiendo el efecto de la bola. ACTIVIDADES POSICION CORPORAL ejercicios para acostumbrar al cuerpo a tener una inclinacion adecuada al momento de ejecutar .	1	Familiarización en todas las posiciones.
			5							
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	1	Fase de centralización	Mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica, en un cambio de forma constante. En estos cambios destacan el desarrollo social que a su vez implica la disminución de egocentrismo del niño, característica presente en la etapa pre-operacional	PSICO- EVOLUTIVO 50 % EN TODAS LAS SESIÓNES SE TRABAJA INDERECTA Y DIRECTAMENTE .	7	Actividades que genere unaTransformación En niño puede resolver problemas que incluyen transformaciones concretas y capta que a pesar de que cambia en apariencia la esencia se mantiene. Ejemplo: En la etapa operativa concreta el niño desarrolla la capacidad de comprender la razón de los cambios o transformaciones en el estado de ánimo de los demás, digamos de alegría a tristeza. Tiempo y velocidad Los niños entienden la relación entre el tiempo y la velocidad. Antes de esta edad, el niño considera que un objeto viaja más rápido sólo si alcanza al otro. Ejemplo: Dos automóviles parten desde un punto A al mismo tiempo y llegan a uno B a la vez, pero por distintas rutas. El niño de la etapa de operaciones concretas comprende la proporción de la velocidad sobre la relación entre el tiempo y la distancia recorrida.	3	Mejora el Tiempo y velocidad Los niños entienden la relación entre el tiempo y la velocidad.
			2	Antención proyectada a más elementos.						
			3	Capacidad para analizar situaciones	Pontecializar la síntesis que permite al niño conocer más profundamente las realidades con las que nos enfrentamos, simplificar su descripción, descubrir relaciones aparentemente ocultas y construir nuevos conocimientos a partir de otros que ya poseíamos.			Realizar actividad donde obliguemos al niño a mejor su capacidad de análisis es la identificación y separación de los elementos fundamentales. Se descomponen, se desintegran las ideas. ¿Cómo se hace? - ¿ Como se juega ? ¿ Cómo empleo lo aprendido a la hora de la competencia ?		
			4	Necesidad de confrontar	Desarrollan su capacidad para enfrentarse a dificultades. - Aprenden a negociar, escuchar y dialogar. - Se desarrollan sus habilidades sociales. Estrenen su capacidad de empatía. - Aprenden a tomar decisiones.			Establecer ejercicios donde los niños mejoren la inteligencia emocional que es una herramienta de una significativa en la habilidad de las personas para resolver conflictos. Su desarrollo debe iniciarse a edades muy tempranas para prevenir conductas antisociales. Por ello, para enseñar a los más pequeños a negociar debemos concretar qué destrezas y qué experiencias en toma de decisiones tiene para luego introducir la idea de resolución de conflictos y proporcionar oportunidades para ponerla en práctica.		Lo que se quiere lograr es que niño tenga la capacidad intelectual de solucionar sus problemas dentro de los entrenamientos, en las competencia. Y que esto lo puede seguir aplicando en su vida diaria.
			5	Capacidad de colaboración y aceptación de reglas grupales.	Lograr que los niños "comparten percepciones, tienen una propuesta en común, están de acuerdo con los procedimientos de trabajo, cooperan entre sí, aceptan un compromiso, resuelven sus desacuerdos en discusiones abiertas y que todo eso no aparece automáticamente, sino que debe irse construyendo poco a poco.			Conformación: las personas se consideran parte de un grupo, pero no conocen bien la finalidad, estructura y liderazgo que los une y organiza. • Conflicto y confrontación: etapa de gran riqueza y diversidad. Es común, como parte del desarrollo de un equipo, que emerjan conflictos. • Cohesión en la diferencia: en equipos que han sabido resolver los conflictos de manera saludable, las relaciones se estrechan y se muestra cohesión. • Responsabilidad compartida		Que la acción sinérgica del niño suele ser más efectiva y eficaz que la acción individual o que la simple suma de acciones individuales. Mediante la colaboración parece más factible mejorar las ayudas pedagógicas que se proporcionan a los juegbores.
	RECREACIÓN			Carreras de sacos, tiro al blanco con diferentes objetos. Objetivo Fortalecer el colectivismo y la confianza en si mismo Organización: se realizan con los niños y es apoyado por su entrenador Relevo de retorno, competencias en saco, carreras de obstaculos, carrera con suiza, tiro al blanco, traslado del huevo con una cuchara en la boca.					

FECHA DE ENTREGA	26/7/2023
NOMBRES Y APELLIDOS DEL MONITOR	WILLIAM HERNANDO GOMEZ NOVOA
MUNICIPIO	FACATATIVA

FUNDAMENTACION

"INDEPORTES CUNDINAMARCA"
ESCUELAS DE FORMACION DEPORTIVA Y RECREATIVA
MALLA PEDAGOGICA Y CURRICULAR POR DEPORTE

NIVEL PERFECCIONAMIENTO

DEPORTE	NIVEL DE FORMACION	COMPONENTE FORMATIVO	No.	ELEMENTO FORMATIVO	OBJETIVO FORMATIVO POR ELEMENTO	No. HORAS DE TRABAJO POR ELEMENTO FORMATIVO	No.	DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES GENERALES A DESARROLLAR POR ELEMENTO	No.	DESCRIPCION DEL LOGRO POR CUMPLIR POR EL DEPORTISTA DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCION Y ASIMILACION DEL ELEMENTO FORMATIVO DURANTE EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD
BILLAR	PERFECCIONAMIENTO	TECNICO	1	Corrido (follow shot o top spin)&	Mejorar la velocidad de los siguientes : 1. Mecanismo perceptivo (el jugador recoge información) 2.Mecanismo decisional (decide cómo actuar basándose en experiencia y conocimientos) 3.Mecanismo efector (ejecuta la acción seleccionada) Es la capacidad que nos permeos el hizo en el post de hoy, y por supuesto es indispensable para tener éxito en aquellas acciones que los jugadores han percibido y han decidido hacer durante el partido.	Técnico situacional: 35 % juegos situacionales, situación standard y funcional. Técnico - Coordinación 20 % Circuitos técnicos coordinativos - CC - Técnica.	10	Por medio de circuitos brindarle al niño la posibilidad de adaptar, transformar y corregir el mejor proyectar meter en situaciones que puedan ya mejor durante el desarrollo de las acciones motrices fundamentales y deportivas que esta capacidad coordinativa. está presente continua mente durante las fases del juego.	1	Este permite que el niño tenga una gran variabilidad de las movimientos simples, elementales, tanto movimientos difíciles y complejos. Durante las entrenamientos así como en las competencias
			2	Pisado (stop shot)	Alcanzar que el jugador piensa el mindo a ser creativo que intentarse que puede crear nuevo movimiento a través de sus experiencias vividas en el deporte.		10	Circuitos de pensamiento creativo en el Baloncesto esta conferenmente cuestionado y ¿ Como se puede desarrollar la creatividad en el juego ? Se entiende por creatividad a la que sea original en la realización individualizada de una acción determinada, de esta manera, el jugador inventa una jugada o encuentra soluciones originales a un problema con el potencial de ser efectivo y de modificar o transformar situaciones que se presentan en el campo de juego. parte principal de las actividades y se dieron en términos generales trabajar en terminos 1. Ejercicios de pensamiento divergente (juegos, circuitos, tareas motrices, actividades por implementos (conos, cintas, vayas, platillos etc.), en ciertas áreas de la cancha (el área penal, el medio campo, etc.) para un mejor 2. Ejercicios de pensamiento lógico la hora de jugar o la lego y ambito de un campo deportivamente. Por tanto, los jugadores tomen en que desarrollar habilidades para descompaginar en situaciones inusuales y asombrarnos a ten el juego antes de tener la posesión del balón.	2	Es el pensamiento creativo decimos que en el niño va a lograr como la capacidad para generar comportamientos o caracteristicas por la fluidez, flexibilidad y originalidad y hablar de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar determinada necesidad, Por lo que decimos que el resultado o proyecto del pensamiento creativo tiende a ser original.
			3	Picado con un ligero avance (stun shot)	Portador del balón: Situación y orientación espacial de los atacantes. Situación y orientación espacial de los defensores. Distancia entre atacantes y defensores. Zona del campo de juego donde se desarrolla la acción. Situación en determinadas situaciones.		10	1. Sensibilidad con el balón en formas de dominio dinámico sin oposición: 2.Creación de situaciones de juego 1 3. Dribbling 4. Conducción de balón 5. Habilidad de aprendizaje analítico con niveles de complejidad variada. transferida a una situación de competencia 2 contra 2 hasta 4	1	Mayor confianza para el aprendizaje de nuevos movimientos motrices.
			4	Retrocesa (draw, back shot o screw)	Mejorar acciones técnico-tácticas individuales dentro de un procedimiento colectivo. Permitir la mejora de más de una cualidad física de forma simultánea, adaptándola a las necesidades individuales de cada jugador. Favorecer la individualización del entrenamiento, considerando el nivel de formación del individuo. Optimizar el tiempo de trabajo en periodos con competiciones muy seguidas. Los objetivos que se persiguen con la aplicación de este método son los siguientes: Acercar las condiciones de la competición a la práctica de los entrenamientos. Dar variedad al trabajo de preparación física . Fijar aprendizajes técnicos en condiciones de fatiga.		2	Enseñanza de los deportes colectivos, planteándose diversos modelos sobre cómo debe abordarse estos deportes. La inclinación que tienen, a partir de un análisis del juego y de su estructura, a plantear la enseñanza y el entrenamiento de manera analítica, con una dimensión más compleja y más próxima a la realidad del juego y a las condiciones que se dan en la competición. Ajustándonos con respecto a este planteamiento, que se tendrá que efectuar el diseño de tareas de entrenamiento que permitan mejorar el nivel de juego de los deportistas, pero que sean específicas y similares a lo que se ofrecía en la competición. Asimismo, por tanto, a un planteamiento metodológico en el que predominen los métodos de tipo global frente a los métodos de tipo analítico o parciales y menos analíticos. Además, los factores técnicos, tácticos, físicos, psíquicos aparecen con características diferentes pero siempre interrelacionadas. Este planteamiento trata de aproximarse a la idea de modelo sistémico.	4	La aplicación del entrenamiento integrado al ámbito de diferentes deportes individuales como el billar ha propiciado un desarrollo armónico en los jugadores de los componentes físicos, técnicos y tácticos, tan importante en la adolescencia. Está comprobado científicamente la efectividad de este método en función de la integridad del entrenamiento, contribuyendo así al aprovechamiento óptimo de factores de entrenamiento, sin la necesidad de sacrificar ninguno de los componentes de la preparación en beneficio de otros. La naturalidad de una alternativa al entrenamiento tradicional en los deportes colectivos, valorando en su justa medida la concepción analítica, parcelada y alejada de las situaciones específicas y reales de la acción de juego de una realidad.
			5	Tiro con efecto lateral (side spin)	El juego como una sola parte (Kima, técnica o táctica) Temas aludidos Pese a ninguna oposición real trata de producir aprendizajes mediante automatismos o aprendizaje memorizado según que parte del juego se quiera trabajar puede haber o no existencia de balón.		10	Se trata de entrar acciones colectiva de un partido, para después aplicarlas de manera aislada en el entrenamiento. Se realizan acciones simples con oposición pasiva o real. Se toma siempre como referencia el sistema de juego ensegida, que servirá como base para desarrollar jugadas y automatismos colectivos de ataque y defensa. Se trabaja en el entrenamiento de forma analítica y descontextualizada del partido. No se debe caer con método tanto de fantasía y desarrollo creativo de cualquier jugador, haciendo demasiado mecánico y previsible.	2	El billar tiene su propia estructura de juego, requiriendo una habilidad específica para resolver las situaciones de juego que tiene sus connotaciones condicionales y cognitivas.
		TACTICO	1	Mayor adaptabilidad a situaciones nuevas.	Aplicación y aplicación técnico práctica de los movimientos del sistema, sin oposición de adversarios o bien en una forma pasiva para memorizar movimientos. Se da la ocasión de los jugadores por puntos y los movimientos de estos sobre el campo poniendo en práctica la exposición hecha en la pizarra sin oposición y a la indicación del D.T	Técnico - Juego 25 % con oponentes tacticos generales y especificos. Juegos tacticos colectivos complejidad baja media.	3	Actividades donde niño tenga que entrener acciones colectivas de un partido, para después aplicarlas de manera aislada en el entrenamiento. Se realizan acciones simples con oposición pasiva o real. Se toma siempre como referencia el sistema de juego ensegida, que servirá como base para desarrollar jugadas y automatismos colectivos de ataque y defensa. Se trabaja en el entrenamiento de forma analítica y descontextualizada del partido. No se debe caer con método tanto de fantasía y desarrollo creativo de cualquier jugador, haciendo demasiado mecánico y previsible.	1	Conocimiento de sub temas sobre la táctica, lograr aprendizaje óptimo sobre la sistema de juego del billar y como emplearlos en un momento determinado de una competencia.
			2	Adaptación + Elaboración = Programación de situaciones	Atribuir a los jugadores dentro de un orden básico, espacios de juego determinados para las acciones de defensa y ataque. A esta distribución del espacio se encuentre asociada al mismo tiempo, también una repartición de tareas a cada uno de los jugadores.		7	Acciones relacionadas a : Dominar las situaciones básicas de juego, tanto individuales como colectivas. Aumentar el nivel de la capacidad física básica y específica ofensiva. Incidir en el trabajo de especialización del jugador. Desarrollar específicamente las capacidades físicas básicas. Concienciar al jugador de la importancia del trabajo de las capacidades físicas básicas. Aumentar el volumen e intensidad de trabajo en todos los sentidos	2	Ejecutar una progresión del trabajo de fuerza, resistencia, velocidad y movilidad, a lo largo de la año, con una metodología adecuada en cada edad. Aumentar el volumen de trabajo de fuerza, resistencia y velocidad, mejorar el equilibrio, coordinación y lateralidad, en cada una de sus fases. Contribuir a una mejora del aspecto socio motriz de los deportistas en las diferentes fases de las etapas de iniciación. Facilitar una herramienta útil para el desarrollo técnico-táctico de los deportistas de manera progresiva
			3	Responde a indicaciones tácticas requeridas	Precisar los aspectos vinculados a la toma de decisiones, y a los procesos cognitivos subyacentes, son los que han generado en los últimos décadas discrepancias entre diferentes formas de analizar Se pretende dar respuesta a las necesidades planteadas dicen que en la actualidad convivien dos enfoques que parten fundamente de supuestos diferentes. Por un lado está la perspectiva cognitivista, cuyo origen se encuentra en la perspectiva del procesamiento de la información, y Por otro lado está la perspectiva ecológica, que parte de la importancia del conocimiento y que, de alguna forma, una gran parte de la respuesta motriz está previamente en la mente del jugador	Técnico - Juego 25 % con oponentes tacticos generales y especificos. Juegos tacticos colectivos complejidad baja media.	10	Modelos que se basan en una perspectiva cognitiva y constructivista del aprendizaje en cuya esencia se encuentra que el deportista pueda entender y comprender el juego y, en consecuencia, su comportamiento en la situación de juego. Por, sobre todo, lograr que el deportista entienda el "por qué". Esta cuestión es fundamental puesto que se basa en el hecho de que el deportista pueda actuar sentido a sus actuaciones y a la de los compañeros y adversarios. O dicho de otra forma, que el deportista sea consciente de sus propias acciones esta acción y no otra Y en la base de esta propuesta se hallan aspectos tales como ¿qué es mejor en este momento?, ¿qué están haciendo los compañeros?, ¿cómo está jugando el rival ?, ¿en qué situación tenemos dificultad?, ¿en qué momento del juego nos encontramos?, etc. Por tanto, la comprensión y la interpretación de elementos que se dan y aparecen en un momento determinado y en otros tienen un	1	Se busca la forma de que el aprendiz ajuste de manera automática y sin consciencia explícita el movimiento a nuestras necesidades. Ahora bien, esta primacía del aprendizaje implícito no parece tan clara cuando se considera no sólo la dimensión motriz sino también las habilidades cognitivas que intervienen en el juego. Se trata de que el deportista sea capaz de resolver, mediante procesos inconscientes, el motor específico que exige constantemente nuestro entorno ante una situación determinada, ocultar aquellos que están directamente relacionadas con la toma de decisiones
			4	Sistema de juegos del baloncesto y sus características funcionales	Tener entre los integrantes de mi equipo coordinación inteligente de los recursos motrices, de forma individual y colectiva, para solucionar las situaciones de juego de forma actual que surgieron de la misma actividad competitiva".		12	El diseño metodológico, debe englobar objetivos de enseñanza dirigidos a desarrollar todas las capacidades coordinativas para el progreso del jugador de baloncesto en el juego, son situaciones muy similares a las que se ofrecían en competición, siendo más globales e integrales y menos analíticos, donde los factores técnicos, tácticos, físicos y psicológicos a tener en cuenta one de ellos son características propias, habrán de ser considerados en la planificación como interrelacionados y consustanciales	1	El análisis de la comunicación y contracomunicación, interpretación de está y decisión por la mejor solución motriz de la situación de entrenamiento creada. Por tanto, a partir del estudio de la estructura y funcionamiento
			5	Defensa y ataque con sus caracteristicas	Principios y Sub principios					
		FISICO	1	Inicia retrocesa y alcalda mejora de la capacidad motora	Utilización de un estado potencial, una posibilidad, una energía a canalizar, una predeterminación genética que se manifestará en mejor o menor medida, según el nivel de estimulación recibido. Para que mas niño se el mejor.	Fisico - Motor 15 %. Circuitos de velocidad de reacción, capacidades coordinativas, elementos de base, ejercicios de frecuencia.		Actividades que se enfoquen en capacidad que tienen los sistemas perceptivos o analizadores sensoriales involucrados en la formación y realización del movimiento, para captar y elaborar la información que llega a través de los receptores. Las capacidades coordinativas representan la condición fundamental para el desarrollo técnico, y en general, el nivel de expresión en que se manifiestan estas capacidades está influenciado por el nivel de desarrollo alcanzado por las mismas, así como su desarrollo es proporcional al incremento de situaciones a las cuales el niño se ha enfrentado. El conocimiento , la combinación y la repetición de las habilidades motoras adquiridas (técnicas, fundamentos, etc), permiten el desarrollo de las capacidades motrices. Siendo el nivel inicial de las capacidades coordinativas el que determina la enorme del desarrollo de las habilidades motoras sobre el sustento de los esquemas motores de base.	1	Fundamental el rendimiento y las cuales son básicas para el aprendizaje y la ejecución de acciones motrices deportivas - cooperativ. Este es muy importante por que hay desarrollaremos su posterior ya que las capacidades motoras se dividen en dos : 1- Cualidades Condicionales y coordinativas.
			2	incremento de resistencia	el objetivo es reacciona al entrena miento de resistencia son : a.aumento de la eficacia del rendimiento cardiaco, aumento de eficacia del rendimiento respirato. a.aumento de capilarización, la distribución sanguínea, la economía del trabajo circulatorio de los músculos, la disminución del volumen sanguíneo y del sistema de transporte.		10	Actividades con bola en mano como método continuo uniforme, con velocidad constante y el método intervalado, todo esto se deber trabajar por medio del juego. Resistencia Aerobica 1 - 2 veces por semana.	1	En cuanto a la entrenabilidad de esta cualidad en esta edad, numerosos estudios demuestran que un trabajo sistemático de entrenamiento de alta produce mejoras en su nivel.
			3	Decremento de la flexibilidad	Ejercicios enfocados a desarrollar al máximo esta capacidad condicional, y mantener el hábito para que no se disminuya y así evitar lesiones.		10	Caracterizar la población de estudio a nivel morfológico (edad, género, talla, peso) Valorar la flexibilidad y el equilibrio estático mediante los test de Wells y Litwin. Compa-ar el área nelle de la flexibilidad y el equilibrio en ambos contextos. Esta manifestación debe utilizarse en todas los entrenamientos.	1	Prevención de lesiones mediorp largo plazo.
			4	Fuerza y velocidad permanecen estables						
			5	Combinan todos los elementos Físicos - técnicos - tácticos en ejercicios intensos	El principal objetivo del entrenamiento integrado es asenar las condiciones de la competición a la práctica de los entrenamientos de preparación. Esta estructuración del trabajo es la que más en forma deportiva ponte a los jugadores. Hay otros objetivos secundarios si se quiere, entre los que señalamos las posibilidades de: • Por cantidad al trabajo físico técnico a través de distintas actividades. • Fijar aprendizajes técnicos en condiciones de fatiga. • Dinamizar la inventabilidad en la resolución de los problemas que el juego plantea.		10	METODOLOGIA DEL ENTRENAMIENTO INTEGRADO Para entrenar en condiciones parecidas a la competición, hay que ser realmente precisos. Inter conexionar en el trabajo diario todas las cualidades que intervienen en la matemática y que deben desarrollarse al unisono entre sus participantes. Existen relaciones preferenciales que " no se pueden integrar todo " o mejor dicho, que la integración del entrenamiento debería seguir unas pautas lógicas que tengan en cuenta los conceptos al máximo posible. Estas tres relaciones preferenciales son: • Fuerza y técnica. • Velocidad de reacción y táctica individual. • Resistencia y sistema de juego	1	Este método de trabajo contribuye tanto en el aprendizaje de los elementos técnicos en condiciones de fatiga como en la mayor variabilidad del entrenamiento
		TEORICO	1	HISTORIA DEL BILLAR	Permitir que conozcamos el pasado para entender el presente y proyectarnos al futuro con lecciones aprendidas y retos por lograr. . Estudiar historia despertara y cultiva la curiosidad y nos ayuda a entender mejor los procesos sociales.	COMPONENTES TÉCNICOS 50 % EN TODOS LAS SESIONES	1	¿Cuándo se creó el billar? ¿Por qué se creó el billar? ¿Qué es el billar-resumen? ¿Cuáles son las reglas de billar?	1	Lograran indentificar la historia de su deporte, esto les ayudará a afianzar un conocimiento profundo sobre este.
			2	Video Analisis	El video análisis es amplia mente usada en los objetivos colectivos. Los niños se benefician del análisis en base a video de distintas maneras. Fundamentalmente, asistiendo al análisis individual y colectivo, tanto del rival como del propio equipo.		5	El análisis notacional es sin duda alguna el método más utilizado para analizar el rendimiento en	5	Conocer todos los medios tecnologicos que nos ofrese el rendimiento deportivo.
			3	Sistemas de juego por medio de una pizarra educativa.	objetivo coerción en obtener una serie de resultados coherentes en el senn de un juego. Los juegos complejos, como los juegos de rol, pueden disponer de un gran número de reglas interconectadas en el senn de sus respectivos sistemas de juego. Que los niños deben aprender		10	Intención de las diferentes reglas de juego determinan la complejidad de su sistema de juego y la profundidad de su estrategia. Algunos juegos de rol, por ejemplo, son famosos por tener sistemas de juego que producen un juego satisfactorio en una tarea difícil incluso para los profesionales del diseño de juegos. Algunos tipos de sistema de juego han sido usados durante siglos mientras que otros son relativamente nuevos, algunos de ellos habiendo sido inventados en la última década. Esta la misión según la habilidad técnica de nuestro jugadores.	1	Que el niño sepa aplicar cualquier sistema de juego durante la competencia que entienda los terminos cuando están plasmados en una pizarra
			4	Reglamentación	El objetivo de un reglamento deportivo es como para evitar a las personas que violarán o ser a sanción dentro de las reglas de este, es decir, para que no se cometan faltas físicas o verbalmente entre estos individuos		5	Explicación por medio de una pizarra las diferentes reglas del billar, con sus caracteristicas y en que momento se puede utilizar	1	Un mejor entendimiento del juego del billar
			5	Caracteristicas de la posición de cada jugador de baloncesto	Conocer a profundidad que función tiene cada jugador en el juego		5	ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LA POSICIÓN DE LA MESA CENTRAL Es el jugador que tiene la mayor responsabilidad ofensiva del equipo. Es el jugador que el juega a través de crear y dirigir jugadas planificadas y coordinadas en todo momento con este personaje como principal . Por tanto no es tan relevante su fuerza o velocidad como visión de juego y destreza. JUGADAS DE TIO O BANDA Y BOLA Las bolas se ponen en los extremos una a cada lado de los laterales, también pueden circular por el centro de la mesa. Estos jugadores tienen la misión de preparar las jugadas de ataque y la capacidad de preparación. Aprovechan al máximo las jugadas de preparación de juego para abrir las defensa y generar nuevos puntos. Comienzan las jugadas de ataque desde su posición. CONOCIMIENTO DE DIAMANTES Finalmente, el sistema de juego es el encargado de saber las numeraciones en la muralla defensiva y abrir oportunidades de juego. Su misión principal es que funcione bien en jugada y de defensa del equipo. Son muy importantes, aunque no hacen libre a los laterales, pero también se convierten en conocedores de nuevos puntos y se algunas con conocimientos específicos y explorar nuevos jugadas .	5	Familiarización en todas las posiciones.
		PSICO SOCIAL VOLUTIVO	1	Pasaje del pensamiento concreto al abstracto	Aprender a Pensar	PSICO. EVOLUTIVO 50 % EN TODAS LAS SESIÓNES SE TRABAJA INDIRECTA Y DIRECTAMENTE .	10	Actividades en donde el niño elabore y relacionamos mentalmente las ideas sobre lo que nos rodea sobre el juego del billar . Entre otras cosas, dicho proceso nos permite desarrollar dos maneras de pensar: una basada en los objetos físicos del mundo, a la que llamamos pensamiento concreto, y la otra establecida en operaciones mentales, a las que llamamos pensamiento abstracto.	1	objetivo presentar a través de sus sentidos establece relaciones que le permiten conocer la realidad. En este periodo además aún no es posible que los niños realicen hipótesis, y tampoco les es posible aplicar un aprendizaje adquirido previamente a situaciones nuevas (este último pertenece al pensamiento abstracto).
			2	De descripción verbal puede reconstruir acciones motoras	Objetivo es el mejoramiento ilimitado del modelo interno y los aspectos esenciales a desarrollar son: la coordinación de los movimientos simultáneos parciales y la estructura dinámica del ritmo del ejercicio.		7	La efectividad especial del entrenamiento libremotor, cuando la ejecución mental de la acción está acompañada de una verbalización, o sea la enunciación de los elementos ejecutados, de los elementos en vías ella y después, para sí, en el lenguaje interno, asentando de esta forma la atención en los aut elementos,los puntos de apoyo, momentos difíciles e inseguros en los cuales el niño debe concentrar su atención, la verbalización ayuda a comprender la significación de la ejecución mental de la acción motriz como precedente para acertar y elevar la ruabilidad y el dominio de estos y de la predisposición para la ejecución de la acción	1	Constituir la Representación Motora de las acciones deportivas, el programa de acción mental por el cual se guía el deportista para realizar la acción
			3	Buena integración en el equipo	Ayudar a conocer mejor a su equipo. Mejora las relaciones entre los miembros del equipo. Favorece el aprendizaje y el desarrollo de capacidades. Fomenta la productividad		5	Objetivos: •Genera r un clima de confianza y respeto favorecedor del intercambio individual. •Favorecer la cohesión. Desarrollo de la actividad. Se forman grupos de 6 alumnos al azar (preferentemente que no pertenezcan a los mismos grupos naturales). A cada grupo se le entrega un dado y una carta con las reglas debaraja agrupar de acuerdo a su número y se pondrán en el centro de la Se tira el dado y el grupo que saque el número 1 coge la carta y lee en voz alta lo que le habilitará a no contestar la pregunta y que podrá ser cada una sola vez. Un jugador /a comienza el juego tirando el dado y sacando una carta de la pila Si no contesta a la pregunta correctamente, la tiene que responder, a bien cual su carta en Una vez contestada la pregunta correctamente, el grupo que la ha contestado tuvo que se termine el tiempo destinado a esta experiencia de integración.	2	Mayor rendimiento en los entrenamientos. Mayor rendimiento en las partidas.
			4	Buena capacidad de aprendizaje motor	Producir en los niños cambios relativamente permanentes en la capacidad de producir actividades motoras, a través de una habilidad específica con mayor respuesta bajo presión.		3	PRIMERA FASE. COGNOSCITIVA. El jugador entiende correctamente y activamente las actividades a realizar y lo que ellas exigen en función de el. El entrenador da instrucciones precisas para que el jugador SEGUNDA FASE. ASOCIATIVA Después de haber desarrollado una imagen del movimiento deseado el jugador practica una y otra vez para fijar la secuencia, aquí se corrige y valora errores mediante la TERCERA (función del entrenador) FASE AUTOMATIZACIÓN Después de mucha práctica el jugador alcanza la fase de automatización de movimientos, se caracteriza por ejecutar ejercicios constantemente con un mínimo de Es un pequeño esfuerzo consciente sin tener que pensar lo mucho antes de ejecutarlo.	1	La ilumación de una adecuada Táctica individual en un proceso a veces desalentador. Esta actuación docente debe ser a nuestro juicio revisada, porque sostaya un desarrollo de los aspectos cognitivo-motrices inducriendo en muchos casos a una ejecución casi mecánica
			5	Cognitivo	Permiten el conocimiento y la interacción con lo que nos rodea . Comprenden la memoria, el lenguaje, la percepción, el pensamiento y la atención		6	ENSEÑANZA PARA EL MEJOR CONOCIMIENTO DE UNO MISMO. A través del ejercicio, la ENSEÑANZA ACTIVA . No se considera al alumno como recipiente de conocimiento ENSEÑANZA EMANCIPATORIA. Es aquella que concede al alumno un nivel de responsabilidad y capacidad de toma de decisión de acuerdo a sus posibilidades Por tanto, el profesor/a debe conocer bien a sus alumnos/as, la toma de decisión del profesor al alumno, sabemos de llevar a cabo una enseñanza emancipatoria. NECESIDAD DE UNA DIDÁCTICA ESPECÍFICA. Esta didáctica tiene que estar adaptada al desarrollo de una actividad de enseñanza en la que el movimiento corporal y	1	Velocidad de respuesta mental que está estrechamente correlacionada con el SNC
					Transición de la vaga					
	RECREACIÓN				Objetivo: Fomentar en los participantes el trabajo en grupo a través de actividades amenas y divertidas Explicación: los equipos integrados por 9 competidores varones y 9 hembras, predomina la fuerza y, la resistencia y la coordinación de todos los integrados del equipo. El terreno mide 20 metros de largo por 8 metros de ancho, se dibuja por una línea central la cual este a 10 metros de cada línea final. A 5 metros de cada lado de la línea central se trazan las líneas de meta que se encuentran paralelas a estas, sobre la línea central se traza un pequeño círculo de 0,30 centímetros de diámetro que es donde debe caer la onda que esta suspendida en el centro de la cena. Entre cada atlo se dará un minuto en eliminatoria y semifinal y final 5 minutos, cada equipo traiza a dar fuerza la onda por encima de la línea de meta, el equipo que gana un punto en la competencia y la misma manera 3 partidos a ganar 2 para obtener la victoria Reglas: El primer participante no puede pasar la mano de la manera de su equipo ya es descalificado Se prohíbe que los participantes suelten la onda antes de que esta caiga al suelo de manera descalificado. La vaga debe ser agarrada con las dos manos sin que estas se muevan o se desplacen en la vaga.					

FECHA DE ENTREGA	26/7/2024		
NOMBRES Y APELLIDOS DEL MONITOR	WILLIAM FERNANDO GOMEZ NOVOA	FIRMA	
MUNICIPIO	"FACATATIVA"		

-

HORARIO



INDEPORTES CUNDINAMARCA
ESCUELA DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA
HORARIOS Y SITIOS DE ENTRENAMIENTO

DEPORTE / MODALIDAD:	BILLAR
MUNICIPIO:	FACATATIVA
NOMBRE DEL MONITOR	WILLIAM GOMEZ NOVOA

HORARIOS	CONCEPTO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	ABAD	ERVACIO
9:00 AM a 11:00	GRUPO	IINICIACION 1	IINICIACION 1	IINICIACION 1				
	SEDE DE TRABAO	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN				
11:00 AM - 1:00 PM	GRUPO	IINICIACION 2	IINICIACION 2	IINICIACION 2				
	SEDE DE TRABAO	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN	VILLA OLIMPICA Y BIGBEN	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN				
4:00 PM A 6:00 PM	GRUPO	FUNDAMENTACIÓN	FUNDAMENTACIÓN	FUNDAMENTACIÓN				
	SEDE DE TRABAJO	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN	VILLA OLIMPICA Y BILLAR BIGBEN				
NOMBRE MONITOR			WILLIAM GOMEZ NOVOA					
FIRMA								

OBLIGACION 4 PDF ANEXO NO 04 EXCEL DE TEMAS A TRABAJAR

NIVELES FORMATIVOS	TEMAS DE TRABAJO MES DE JULIO
INICIACION 1	Capacidades coordinativas, patrones basicos de movimiento, fuerza, resistencia, velocidad, velocidad de reaccion, juegos predeportivos, valores, regalas del billar
INICIACION 2	Capacidades coordinativas, patrones basicos de movimiento, fuerza, resistencia, velocidad, velocidad de reaccion, juegos predeportivos, valores, regalas del billar
FUNDAMENTACION	Capacidades coordinativas, patrones basicos de movimiento, fuerza, resistencia, velocidad, velocidad de reaccion, juegos predeportivos, valores, regalas del billar

OBLIGACION 5 PDF ANEXO NO 05 COBERTURA

-

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELA DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA

PLANILLA DE COBERTURA/GRUPOS POBLACIONALES Y % DE CUMPLIMIENTO

BENEFICIADOS	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14 AÑOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15 AÑOS	4	1	0	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
16 AÑOS	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
17 AÑOS	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
TOTALES	12	1	0	12	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12

GRUPOS	T. HOMBRES	T.MUJERRES
INICIACION 1	4	1
INICIACION 2	6	0
FUNDAMENTACION	2	0
TOTAL	12	1

OBLIGACION 6 PDF ANEXO NO 06 FOTOS CON IMAGEN INSTITUCIONAL



OBLIGACION 7 PDF ANEXO NO 07 SESIONES DE CLASES DIARIAS

SESIONES DIARIA INICIACION 1

JULIO

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

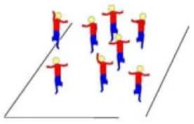
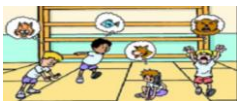
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	24/07/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Realizar diferentes juegos y ejercicios para la presentación e integración			SESION	1

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	SENSIBILIZACION	Primero se realizara un juego de presentación "la telaraña " para que cada uno de los participantes se conoscan y entren en confianza Luego de la presentacion se daran a conoces los dias, horarios de entrenamiento y normas a tener en cuenta en cada una de las sesiones de clase.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego de de pochados con balon C/u, cada participante tiene un balon a la Voz de un nuero el seleccionado sale a tocar a un compañero, sin perder el control del balon, se delimita el espacio estiramiento dinamico	
20 MIN.	FASE CENTRAL	Equilibrio estatico	EJERCICIO 1	"Juego la copa" los niñoscon un objeto sobre la cabeza deben tratar de mantenerlo en la cabeza para adoptar la forma de una copa sin dejarlo caer. Variante: deben adoptar diferentes posiciones sin perder el equilibrio	
20 MIN.		Equilibrio dinamico	EJERCICIO 2	Los niños se distribuyen por toda la cancha y deberan desplazarsen en un pie sin chocar con el compañero, al sonodo del sivado deben quedar inmoviles adotando la posicion de estatua, manteniendo el equilibrio, quien pierda va saliendo del juego. Variante: en el mismo espacio deben hacer el ejercicio anterio pero adoptando diferentes posiciones y con un elemento.	
20 MIN.		Acoplamiento	EJERCICIO 3	Juego imitacion de animales, los niños se deben desplazar imitando el anima que la profesora indique, el primero que lo haga sera quien menciona el siguiente animal y así sucesivamente.	
15 MIN.	FASE FINAL	Flexibilidad	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Por parejas se realizara ejercicios de estiramientos en aducción y extensión de cadera, se sostiene 30 segundos y se cambia de pierna, a los 30 segundos se cambiará con el compañero	
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	25/07/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Participar activamente en los juegos, colaborando en su organización y desarrollo.			SESION	2

TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAG
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	SENSIBILIZACION	Organización y llamado a lista del grupo. Retroalimentacion de la clase anterios, se escucha a cada uno de los niños sobre lo que se trabajo en la clase anterio	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	En la movilidad articular se dirige la movilidad de todas las articulaciones del cuerpo de arriba hacia abajo con la orientación del docente. Luego se realizara el juego de ponchados.	
20	FASE CENTRAL	Fuerza	EJERCICIO 1	Pelea de gallos: Los jugadores se disponen por parejas, poniéndose de frente y con las piernas flexionadas. A una señal del profesor los participantes tratan de hacer perder el equilibrio al jugador contrario empujando con la palma de las manos.	
20 MIN.		Resistencia	EJERCICIO 2	Ratas y ratones. Los participantes colocados en dos filas en el centro del campo, a una fila se les llamará RATAS y a la otra RATONES. El profesor va contando una historia en la que de vez en cuando aparecen RATAS o RATONES. Cuando dice RATA, los ratones salen corriendo hacia el extremo del campo. Todos los que hayan sido interceptados cambiarán de bando.	
20 MIN.		Preddeportivo	JUEGO	Se dividir a los jugadores en dos grupos iguales. Uno de perseguidores (denominado «policía») y el otro que huye (denominado «ladrón»). Al ser atrapado un ladrón, es llevado a un lado del campo de juego en un lugar que se haya designado previamente como la «cárcel».	
15 MIN.	FASE FINAL	Flexibilida	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	De forma individual realizaran ejercicis de flexibilidad siguiendo las indicaciones de la docente	
20 MIN.			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

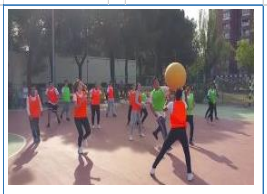
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	26/07/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Participar activamente en los juegos, colaborando en su organización y desarrollo.			SESION	3

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAGI
MIN. 1	FASE INICIAL	Introduccion a la clase	SENSIBILIZACION	Organización del grupo y llamado a lista. Se organiza el grupo en circulo y se realiza una charla sobre como les fuen en su diario, como se han sentido etc	
MIN. 10		Desplazamiento	CALENTAMIENTO	Realizaran un trote alrededor de la cancha durante un tiempo prolongado	
20	FASE CENTRAL	velocidad	EJERCICIO 1	juego el sunsun dela calabera el que se duerma primero le doy una pela. Tingo tingo tango. Los participantes deben pasar un objeto a sus compañeros y uno de ellos con los ojos cerrados dice tingo tingo cuando diga tango el que qued con el objeto debe pagar penitencia.	
20 MIN.		Reaccion	EJERCICIO 2	Juego Recibe y atrapa sin dejercaer el balón: los participantes se distribuyen en el capo de juego y entre ellos deben pasar el balon con las manos quien lo recibe debe debe pasarlo rapidamente quien lo deje caer va saliendo del juego.	
20 MIN.		Cordinacion	EJERCICIO 3	Carrera en tres pies: los participantes se organizan de ados se unen y amarran el derecho de uno de ellos y el izquierdo del otro compañero se ubican en la linea de fondo del campo de juego y a la señal del silvato deben desplazarcen hasta el otro extremo los participantes que lleguen primero sin caercen seran los ganadores quienes se caigan debe iniciar nuevamente.	
15 MIN	FASE FINAL	Estiramientos	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realizan estiramientos de las diferentes partes del cuerpo siguiendo las indicaciones de la docente	
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

AGOSTO

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	1/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte de billar			SESION	1

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
15 MIN.	FASE INICIAL	Introduccion a la clase	argumentacion	Se organiza el grupo y se llama a lista. Se hace una charla sobre conocimientos previos acera del billar, se hacen pregunras como: ¿ques entiende por billar?; ¿como se desarrolla el juegol?	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Realizaran un trote prolongado cambiando de ritmo y posicion del cuerpo al sonido del silvato	
20 MIN.	FASE CENTRAL	priorizacion de la atencion	EJERCICIO 1	En el centro de la mesa se ubican algunas bolas una al lado de la otra separadas a 10, 15 o 20 centimetros y el jugador se ubica a un estremo de esta con una bola con la cual debe realizarse el golpe a la bola tacadora adquiriendo la posicion adecuada como se muestra en la imagen	
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	Se continua trabajando el ejercicio anterior pero se cambia la ubicación del participante en ningun momento se debe perder de vista la bola tacadora.	
20 MIN.		agarre del taco	EJERCICIO 3	ejercicio para agarrar el taco debe ser sujetado por la culata iniciando su contacto directo con la palma de la mano y abrazándolo con todos los dedos. El dedo pulgar por la parte interna permitirá mantener con seguridad el agarre, esto debe realizarse sin excesiva presión. (como lo muestra la imagen)	
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	2/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Realizar ejercicios que permitan al niño comprender el gesto tecnico del billar			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Charla: El billar es un deporte de precisión que se practica impulsando con un taco un número variable de bolas (antiguamente de marfil), en una mesa con tablero de pizarra forrada de paño, bordeada con bandas de material elástico y con troneras o sin ellas. Tuvo la carta olímpica para los Juegos Olímpicos de 2004.	lectura de el inicio del tejo mas sus descripciones modalidades principios 
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Trotar suave en un lugar. Sin moverse de su lugar los participantes pueden empezar a trotar e ir subiendo la intensidad de a poco.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	coordinacion	EJERCICIO 1	ejercicios de coordinacion ejercicios coordinativos para el gesto tecnico	coordinaremos el gesto tecnico y el niño ira adaptandolo
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas golpe a bola tacadora + adaptacion al taco +manejo del pulso	
20 MIN.		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de punteria ubicando diferentes posiciones	manejaremos la ejecucion de la bola tacadora para mejorar su pulso
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana todos deben haber entregado los documentos completos de inscripcion	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#

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

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	8/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Realizar ejercicios de punteria y precision a media distancia con la bola tacadora			SESION	3

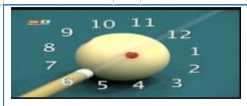
TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN
MIN.	FASE INICIAL — TEMATICA: Introduccion a la clase	argumentacion	Dialogo: Para los que nunca lo han probado, el billar es un juego que consiste en empujar unas bolas contra otras usando para ello un taco de madera y así lograr meterlas en sus correspondientes agujeros o simplemente hacerlas chocar entre ellas para sumar puntos.	Dialogo con los participantes de el ojjetivo del billar mas sus descripciones modalidades
15 10 MIN.	FASE INICIAL — Predeportivos	CALENTAMIENTO	calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	
20	FASE CENTRAL — lanzamiento con elemento	EJERCICIO 1	lanzamiento de mitad de cancha con una piedra lanzamiento de menor distancia con el taco y la bola tacadora	lanzaremos de mitad y corta distancia para que el niño vaya adaptando su lanzamiento mediante el taco y la bola tacadora
	FASE CENTRAL — practica de puente abierto y puente cerrado	EJERCICIO 2	Ejercicios de ubicación de la mano en puente abierto y puente cerrado. Se realizan los ejercicios como se muestra en la imagen, en el puente abiertos se debe colocar la mano de tal forma que los dedos tengan una estabilidad y en el cerrado tambien los dedos deben estar estables y el dedo pulgar indice y corazon deben esta unidos para que el taco pase por entre ellos	
20 2	FASE CENTRAL — practica de puente abierto y puente cerrado	EJERCICIO 3	Se continua trabajando el ejercicio anterior para que los participantes logren adquirir la estabilidad en sus dedos	
20 MIN.	FASE FINAL — vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte del billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN	FASE FINAL	RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	9/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Ejecutar actividades con el billar y su gesto tecnico			SESION	4

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla acerca de los principales elementos para el juego de villar: El taco, La tiza, El Tapiz. Las Troneras. Las Bolas. Los diamantes.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego deponchados con una pelota +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de ponchados + estiramiento y movilidad articular
20	FASE CENTRAL	efectos de golpe a la bola	EJERCICIO 1	Ubicamos una bola en el centro de la mesa, se les explica a los participantes que los efectos son la rotacion que se le da a la bola y se ubica como una caratula de reloj y de acuerdo al golpe que se realice a la bola asi mismo sera el regreso de ella	
		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas golpe a la bola tacadora + adecuacion al a la mesa de billar +manejo del pulso inicial	
20 2		precision con elemento	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de precision a una distancia minima a la bola con un elemento	se realizaran ejercicios de presicion con un elemento mediante un taco
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN.			RETO PROXIMA SESION	Se recomienda asistir con ropa adecuada para el desarrollo de la sesion y traer siempre hidratacion.	ORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	14/08/2023	NIVEL	INICIACION
OBJETIVO:	Realizar juegos paramejorar las habilidades de los niños			SESION	5

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA juegos recreativos	argumentacion	En realidad, la mesa de billar no aparece hasta el año 1469, cuando Henri de Vigne, ebanista del rey Luis XI de Francia, considerando que era poco cómodo jugar desde el suelo y podría ser mucho más práctico hacerlo en un espacio elevado, inventó este diseño.	Charla sobre la cracion e inicios del billar
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se ubica el grupo la zona de trabajo y se realizan estiramiento muscular de tren superio e inferio dirigido por el formador	
20	FASE CENTRAL	juego de pikis	EJERCICIO 1	Se organizan por grupos y se colocan las bolas en diferentes partes de la mesa y cada participante debe golpear una bola diferente con el taco evitando que su compañero la toque	
20		juegos de ponchados	EJERCICIO 2	jugaremos ponchados bajo tierra +ponchadoscon ostaculos	1-lanzamiento de la pelota a mas de 5 metross 2lanzamiento a minima distancia 3- lanzamiento por debajo de el pie
2 2 MIN.		juego de cadenita	EJERCICIO 3	realizaremos juego de cadenita para mirar su havilidad motriz	cadenita individual +cadenita por grupos +cadenita en equipos
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	trabajar el estiramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	amistad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	15/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte del billar			SESION	6

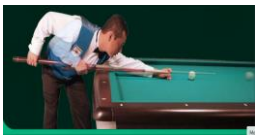
TIEMPO	FASE		CONTENIDOS		IERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo, llamado a lista El villar es un juego para dos jugadores o equipos. Cada equipo debe introducir las bolas que le corresponden (lisas o rayadas), y posteriormente introducir la bola 8 para ganar el juego. Existen muchas variantes en las reglas de este juego.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego pato pato ganzo; los nillos se sientan en círculo y uno va alrededor de ellos tocandoles la cabeza y al que le diga ganzo debe pararse y salir corriendo a senterse en el puesto que se encontraba su compañero y asi susecivamente.	
20	FASE CENTRAL	La tacada o ataque a la bola	EJERCICIO 1	Los participantes realizaran el siguiente ejercicio cuantas veces sea necesario hasta lograrlo. mate de bol a Se ejecuta golpeando la bola en su punto medio, ecuador, o un poco más abajo de este punto. El antebrazo en su movimiento pendular no se desplaza más de 6 centímetros hacia adelante para evitar que la punta del taco sobrepase la posición de la bola tacadora.	
		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas ejecucion a bola tacadora + adecuacion al agarre del taco +manejo del pulso inicial para atacar	1-Posicion del cuerpo y agarre del taco 2- ubicación espacial 3- ejecucion de tacada
20 2		Efectos	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios para iniciar a darle efectos a la bola al mometo de la tacada	
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	16/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte billar			SESION	7

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	IERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Estos son los jugadores profesionales más reconocidos y triunfadores en la actualidad: 1. Tyler Styler: es un jugador profesional norteamericano clasificado en el número 10 del ranking mundial, quien ostenta 25 victorias y 15 derrotas.	lectura de los mejores jugadores de billar mas sus descripciones modalidades principios.
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego deponchados con una pelota +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de ponchados + estiramiento y movilidad articular
20	FASE CENTRAL	Alargue	EJERCICIO 1	Ejercicio de alargue: Es el golpe que se efectúa atacando la bola ligeramente por encima de su ecuador, o punto medio, para hacerla avanzar; o un poco por debajo de este punto para hacerla retroceder; en ambos casos con o sin la aplicación de efecto lateral.	
20		gesto tecnico	EJERCICIO 2	Se continua trabajando el ejercicio anterior pero para este ejercicio el antebrazo avanza hasta tal punto que es necesario mover hacia adelante el codo para impulsar y hacer un mayor recorrido del taco.	
2		juego	EJERCICIO 3	Partida de billar practicando lo trabajado en clase y continuar corrigiendo posicion del cuerpo y agarre del taco	
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	humildad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	22/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	mejorar las capacidades y habilidades motrices en los niños			SESION	8

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Se realiza la lectura sobre sobre tabajo en equipo y luego se hace una explicacion sobre su importancia. El trabajo en equipo es una condición que implica trabajar en cooperación con otros de una manera coordinada, armónica y enfocada, aprovechando las fortalezas de cada cual y potencializándolas a favor del grupo mediante la sinergia	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se organiza el grupo en círculo y se delega a unparticipante para que dirija el estiramiento teniendo encuenta las indicaciones que el formador a realizado en las sesiones de clase anterios	
20	FASE CENTRAL	coordinacion	EJERCICIO 1	coordinacion inicial coordinacion +circuitos	realizaremos ejercicios coordinativos mediante circuitos para desarrollar la havilidad de los niños
20		.juegos de motricidad	EJERCICIO 2	juego de saltar + juego de correr+juego de la escalerita+juego de piedra papel o tijera+juego depika y pala	juegos motrices mediante saltar ostaculos de competencias corriendo escalerita pika y pala
20		caranbola	EJERCICIO 3	Se ubican 3 bolas en la mesa y jugaremos al que primero realice una carambola quien primero aga 3 caranbolas gana	
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y un participante dirige el estiramiento teniendo en cuenta las indicaciones dadas por el formador.	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

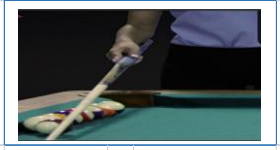
#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	autoestima	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	23/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Realizar ejercicios que permitan al niño comprender el gesto tecnico iniciativo			SESION	9

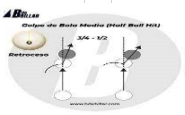
TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEI
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla acerca de quienes pueden jugar villar. El billar es apto para cualquier persona, independiente de su edad, altura o sexo. Lo pueden jugar tanto niños como niñas, tengan cinco, doce o 18 años.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	estiramiento y movilidad articular +calentamiento de su gesto tecnico
20	FASE CENTRAL		EJERCICIO 1	ejercicio de fortalecimiento: consiste en transportar bolas sobre la superficie de la mesa utilizando el taco como guía, este ejercicio se realiza desplazando la bola hacia adelante, hacialos costados y hacia atrás. Siendo recomendable que seutilice un taco muy liviano y que se esté intercambiando la utilización de las manos para evitar fatiga o molestias musculares	
20		ubicación espacial	EJERCICIO 2	ubicación espacial en la zona de juego + posicion del cuerpo+agarre del taco y ejecucion de tacada	trabajaremos la ubicación espacial en la zona de juego y al instante de su ejecucion de tacada para que el niño se vaya adaptando
20 MIN.		coordinación	EJERCICIO 3	coordinación con estavilidad +concentracion en la ejecucion de la tacada	el niño iniciara a manejar su coordinacion al momento de su gesto tecnico +la ejecucion de la tacada..
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas sobre el desarrollo del billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	igualda	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	28/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	enseñar ejercicios de, punteria y precision con el taco y bola tacadora			SESION	10

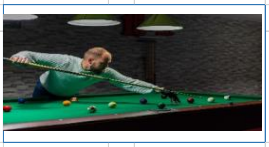
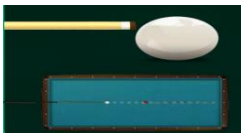
TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla acerca de las partes del taco, Suela. La parte que golpea la bola es llamada suela o soleta, Casquillo o virola. La parte plástica al la que rosca la suela se llama casquillo. La flecha es la parte de madera cónica que precede al casquillo. La rosca. La maza. Grip.	
10 MIN.		Predeportivos CALENTAMIENTO	Se realizara un trote por un tiempo prolongado de 10 minutos y luego se realizara estiramientoi de tren superio y tren inferio, dirigido por la formadora.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	retroceso EJERCICIO 1	Ubicamos la bola tacadora a una distancia de dos diamantes de la banda larga y a un diamante de la banda corta. impactar la bola tacadora en la zona de retroceso o por debajo del ecuador en dirección a la tronera que se encuentra sobre el eje diagonal de la mesa	
20 MIN.		gestos tecnicos simultaneos EJERCICIO 2	gesto tegnico mas tacada en retroceso + adecuacion a la mesa +manejo del pulso	1 ejecucion de retroceso 2- tacada y retroces manejando el pulso 3- agarre del taco y posicion del cuerpo
20 MIN.		agarre del tejo EJERCICIO 3	cicios de agarre para el tejo+ejercicios de acomodacion de el tej	ejercios para el niño donde se desarrolle como debe agarrar el tejo y ubicarlo en su mano para su lanzamiento
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
MIN .		RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	29/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte del billar			SESION	11

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Explicacion sobre el agarre del taco Coloca la mano sobre la mesa y abre los dedos. Desliza el taco sobre los dedos medio e índice o también conocida como la "V" (formada entre el pulgar y el índice). Puedes ajustar la altura de la punta del taco elevando o bajando el arco de la mano, eso permite que el taco se deslice a medida que apuntas hacia la bola.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego deponchados con una pelota +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de ponchados + estiramiento y movilidad articular
20	FASE CENTRAL	corridos	EJERCICIO 1	el participante debe ubicar 2 bolas en cualquier parte de la mesa y a una distancia de 40 centímetros aproximadamente. El deportista deberá tacar sobre la zona del corrido, o hemisferio superior de la bola, en dirección a la bola receptora, el impacto debe ejecutarse con una tacada alargada para lograr que al momento del choque de las bolas, la bola tacadora tome una trayectoria hacia adelante.	
20		retrocesos con efectos	EJERCICIO 2	Se ubican las bolas en cualquier parte de la mesa a una distancia aproximada de 40 centímetros, separadas de las bandas y perpendicular a ellas. El objetivo es impactar la bola en el hemisferio de retroceso, aplicando efectos horizontales tanto a la derecha como a la izquierda.	
2		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de punteria a una distancia minima	realizaremos ejercicios de pulso intentanto chocar las bolas
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de es te deporte	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	30/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Realizar juegos recreativos paramejorar las habilidades de los niños			SESION	12

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAG
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA juegos recreativos	argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla sobre lo que ayuda el juego de villar: Ayuda a lograr el mejoramiento de la atención y la coordinación, ya que es un juego que requiere de equilibrio, coordinación y desarrollo de la noción viso-espacia. 2- Aumenta la autoestima. Te sentirás satisfecho haciendo buenas jugadas y te sentirás más motivado a mejorar. 3- Mejora los vínculos de la amistad.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Cadena semi larga Se la quedan 3 ó 4 personas. Cada uno de los que se la queda tiene que formar su propia cadena e intentar pillar al mayor número de personas posible. Todo el que se pille se une a la cadena dándose la mano. Ganará el equipo que más gente consiga pillar al final.	
20 MIN	FASE CENTRAL	Corridos con efectos	EJERCICIO 1	ejercicio de corridos con efectos Se ubican las bolas en cualquier parte de la mesa a una distancia aproximada de 40 centímetros, separadas de las bandas y en diagonal a ellas.El objetivo es impactar la bola en el hemisferio de corrido aplicando efectos horizontales tanto a la derecha como a la izquierda	
20 MIN		Corridos con efectos	EJERCICIO 2	Se continua trabajando el ejercicio anterior con el objetivo de que el deportista adquiera estas destrezas variando el ángulo, la velocidad, las distancias entre bolas y entre las bolas y las bandas, los ataques de mate y retroceso con tacada alargada y avanzada.	
20		juego de cadenita	EJERCICIO 3	realizaremos juego de cadenita para mirar su havilidad motriz	cadenita individual +cadenita por grupos +cadenita en equipos
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	trabajar el estiramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

INICIACION 2
JULIO

#DeporteQueProgresa

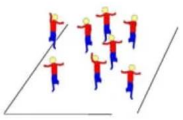
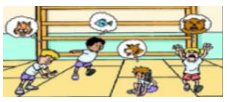
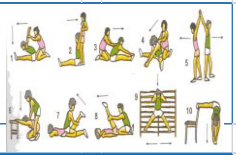
GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	24/07/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Realizar diferentes juegos y ejercicios para la presentación e integración			SESION	1

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	SENSIBILIZACION	Primero se realizara un juego de presentación "la telaraña " para que cada uno de los participantes se conoscan y entren en confianza Luego de la presentacion se daran a conoces los dias, horarios de entrenamiento y normas a tener en cuenta en cada una de las sesiones de clase.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego de de pochados con balon C/u, cada participante tiene un balon a la Voz de un nuero el seleccionado sale a tocar a un compañero, sin perder el control del balon, se delimita el espacio estiramiento dinamico	
20	FASE CENTRAL	Equilibrio estatico	EJERCICIO 1	"Juego la copa" los niñoscon un objeto sobre la cabeza deben tratar de mantenerlo en la cabeza para adoptar la forma de una copa sin dejarlo caer. Variante: deben adoptar diferentes posiciones sin perder el equilibrio	
20 MIN.		Equilibrio dinamico	EJERCICIO 2	Los niños se distribuyen por toda la cancha y deberan desplazarsen en un pie sin chocar con el compañero, al sonodo del sivado deben quedar inmoviles adotando la posicion de estatua, manteniendo el equilibrio, quien pierda va saliendo del juego. Variante: en el mismo espacio deben hacer el ejercicio anterio pero adoptando diferentes posiciones y con un elemento.	
20 MIN.		Acoplamiento	EJERCICIO 3	Juego imitacion de animales, los niños se deben desplazar imitando el anima que la profesora indique, el primero que lo haga sera quien menciona el siguiente animal y así sucesivamente.	
15 MIN.	FASE FINAL	Flexibilidad	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Por parejas se realizara ejercicios de estiramientos en aducción y extensión de cadera, se sostiene 30 segundos y se cambia de pierna, a los 30 segundos se cambiará con el compañero	
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	25/07/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Participar activamente en los juegos, colaborando en su organización y desarrollo.			SESION	2

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
15 MIN.	FASE INICIAL	Introduccion a la clase	SENSIBILIZACION	Organización y llamado a lista del grupo. Retroalimentacion de la clase anterios, se escucha a cada uno de los niños sobre lo que se trabajo en la clase anterio	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	En la movilidad articular se dirige la movilidad de todas las articulaciones del cuerpo de arriba hacia abajo con la orientación del docente. Luego se realizara el juego de ponchados.	
20	FASE CENTRAL	Fuerza	EJERCICIO 1	Pelea de gallos: Los jugadores se disponen por parejas, poniéndose de frente y con las piernas flexionadas. A una señal del profesor los participantes tratan de hacer perder el equilibrio al jugador contrario empujando con la palma de las manos.	
20 MIN		Resistencia	EJERCICIO 2	Ratas y ratones. Los participantes colocados en dos filas en el centro del campo, a una fila se les llamará RATAS y a la otra RATONES. El profesor va contando una historia en la que de vez en cuando aparecen RATAS o RATONES. Cuando dice RATA, los ratones salen corriendo hacia el extremo del campo. Todos los que hayan sido interceptados cambiarán de bando.	
2		Preddeportivo	JUEGO	Se dividir a los jugadores en dos grupos iguales. Uno de perseguidores (denominado «policía») y el otro que huye (denominado «ladrón»). Al ser atrapado un ladrón, es llevado a un lado del campo de juego en un lugar que se haya designado previamente como la «cárcel».	
15 MIN.	FASE FINAL	Flexibilida	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	De forma individual realizaran ejercicis de flexibilidad siguiendo las indicaciones de la docente	
20 MIN.			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

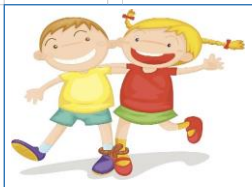
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	26/07/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Participar activamente en los juegos, colaborando en su organización y desarrollo.			SESION	3

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	RCICIOS (DESCRPCION O IMAG
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	SENSIBILIZACION	Organización del grupo y llamado a lista. Se organiza el grupo en circulo y se realiza una charla sobre como les fuen en su diario, como se han sentido etc	
10 MIN.		Desplazamiento	CALENTAMIENTO	Realizaran un trote alrededor de la cancha durante un tiempo prolongado	
20 MIN.	FASE CENTRAL	velocidad	EJERCICIO 1	juego el sunsun dela calabera el que se duerma primero le doy una pela. Tingo tingo tango. Los participantes deben pasar un objeto a sus compañeros y uno de ellos con los ojos cerrados dice tingo tingo cuando diga tango el que qued con el objeto debe pagar penitencia.	
20 MIN.		Reaccion	EJERCICIO 2	Juego Recibe y atrapa sin dejercaer el balón: los participantes se distribuyen en el capo de juego y entre ellos deben pasar el balon con las manos quien lo recibe debe debe pasarlo rapidamente quien lo deje caer va saliendo del juego.	
20 MIN.		Cordinacion	EJERCICIO 3	Carrera en tres pies: los participantes se organizan de ados se unen y amarran el derecho de uno de ellos y el izquierdo del otro compañero se ubican en la linea de fondo del campo de juego y a la señal del silvato deben desplazarcen hasta el otro extremo los participantes que lleguen primero sin caercen seran los ganadores quienes se caigan debe iniciar nuevamente.	
15 MIN.	FASE FINAL	Estiramientos	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Se realizan estiramientos de las diferentes partes del cuerpo siguiendo las indicaciones de la docente	
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

AGOSTO

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	1/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte de billar			SESION	1

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Se organiza el grupo y se llama a lista. Se hace una charla sobre conocimientos previos acera del billar, se hacen pregunras como: ¿ques entiende por billar?; ¿como se desarrolla el juegol?	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Realizaran un trote prolongado cambiando de ritmo y posicion del cuerpo al sonido del silvato	
20 MIN.	FASE CENTRAL	priorizacion de la atencion	EJERCICIO 1	En el centro de la mesa se ubican algunas bolas una al lado de la otra separadas a 10, 15 o 20 centimetros y el jugador se ubica a un estremo de esta con una bola con la cual debe realizarse el golpe a la bola tacadora adquiriendo la posicion adecuada como se muestra en la imagen	
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	Se continua trabajando el ejercicio anterior pero se cambia la ubicación del participante en ningun momento se debe perder de vista la bola tacadora.	
20 MIN.		agarre del taco	EJERCICIO 3	ejercicio para agarrar el taco debe ser sujetado por la culata iniciando su contacto directo con la palma de la mano y abrazándolo con todos los dedos. El dedo pulgar por la parte interna permitirá mantener con seguridad el agarre, esto debe realizarse sin excesiva presión. (como lo muestra la imagen)	
15 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , de lo contrario la persona que no lo haga debe colaborar en recoger los elementos despues de cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	2/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Realizar ejercicios que permitan al niño comprender el gesto tecnico del billar			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Charla: El billar es un deporte de precisión que se practica impulsando con un taco un número variable de bolas (antiguamente de marfil), en una mesa con tablero de pizarra forrada de paño, bordeada con bandas de material elástico y con troneras o sin ellas. Tuvo la carta olímpica para los Juegos Olímpicos de 2004.	lectura de el inicio del billar mas sus descripciones modalidades principios 
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Trotar suave en un lugar. Sin moverse de su lugar los participantes pueden empezar a trotar e ir subiendo la intensidad de a poco.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	coordinacion	EJERCICIO 1	ejercicios de coordinacion ejercicios coordinativos para el gesto tecnico	coordinaremos el gesto tecnico y el niño ira adaptandolo
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas golpe a bola tacadora + adaptacion al taco +manejo del pulso	
20 MIN.		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de punteria ubicando diferentes posiciones	manejaremos la ejecucion de la bola tacadora para mejorar su pulso
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana todos deben haber entregado los documentos completos de inscripcion	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	8/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Realizar ejercicios de, punteria y precision con agarre de taco y ejecucion a la bola tacadora			SESION	3

TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN
MIN.	FASE INICIAL — TEMATICA: Introduccion a la clase	argumentacion	Dialogo: Para los que nunca lo han probado, el billar es un juego que consiste en empujar unas bolas contra otras usando para ello un taco de madera y así lograr meterlas en sus correspondientes agujeros o simplemente hacerlas chocar entre ellas para sumar puntos.	Dialogo con los participantes de el ojjetivo del billar mas sus descripciones modalidades
15 / 10 MIN.	FASE INICIAL — Predeportivos	CALENTAMIENTO	calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	
20	FASE CENTRAL — lanzamiento con elemento	EJERCICIO 1	lanzamiento demedia distanciacon con bola tacadora lanzamiento de menor distancia con bola tacadora	lanzaremos de mitad y corta distancia para que el niño vaya adaptando su ejecucion mediante ona bola tacadora
	FASE CENTRAL — practica de puente abierto y puente cerrado	EJERCICIO 2	Ejercicios de ubicación de la mano en puente abierto y puente cerrado. Se realizan los ejercicios como se muestra en la imagen, en el puente abiertos se debe colocar la mano de tal forma que los dedos tengan una estabilidad y en el cerrado tambien los dedos deben estar estables y el dedo pulgar indice y corazon deben esta unidos para que el taco pase por entre ellos	
20 / 2	FASE CENTRAL — practica de puente abierto y puente cerrado	EJERCICIO 3	Se continua trabajando el ejercicio anterior para que los participantes logren adquirir la estabilidad en sus dedos	
20 MIN.	FASE FINAL — vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte del billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN	FASE FINAL	RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	9/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Ejecutar actividades con el billar y su gesto tecnico			SESION	4

TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla acerca de los principales elementos para el juego de villar: El taco, La tiza, El Tapiz. Las Troneras. Las Bolas. Los diamantes.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego deponchados con una pelota +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de ponchados + estiramiento y movilidad articular
20	FASE CENTRAL	efectos de golpe a la bola	EJERCICIO 1	Ubicamos una bola en el centro de la mesa, se les explica a los participantes que los efectos son la rotacion que se le da a la bola y se ubica como una caratula de reloj y de acuerdo al golpe que se realice a la bola asi mismo sera el regreso de ella	
		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas golpe a la bola tacadora + adecuacion al a la mesa de billar +manejo del pulso inicial	
20 2		precision con elemento	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de precision a una distancia minima a la bola con un elemento	se realizaran ejercicios de presicion con un elemento mediante un taco
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN.			RETO PROXIMA SESION	Se recomienda asistir con ropa adecuada para el desarrollo de la sesion y traer siempre hidratacion.	ORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	14/08/2023	NIVEL	INICIACION
OBJETIVO:	Realizar juegos paramejorar las habilidades de los niños			SESION	5

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA juegos recreativos	argumentacion	En realidad, la mesa de billar no aparece hasta el año 1469, cuando Henri de Vigne, ebanista del rey Luis XI de Francia, considerando que era poco cómodo jugar desde el suelo y podría ser mucho más práctico hacerlo en un espacio elevado, inventó este diseño.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se ubica el grupo la zona de trabajo y se realizan estiramiento muscular de tren superio e inferio dirigido por el formador	
20	FASE CENTRAL	juego de pikis	EJERCICIO 1	Se organizan por grupos y se colocan las bolas en diferentes partes de la mesa y cada participante debe golpear una bola diferente con el taco evitando que su compañero la toque	
20		juegos de ponchados	EJERCICIO 2	jugaremos ponchados bajo tierra +ponchadoscon ostaculos	1-lanzamiento de la pelota a mas de 5 metross 2lanzamiento a minima distancia 3- lanzamiento por debajo de el pie
2 2ᵤ MIN.		juego de cadenita	EJERCICIO 3	realizaremos juego de cadenita para mirar su havilidad motriz	cadenita individual +cadenita por grupos +cadenita en equipos
	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	trabajar el estiramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	amistad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	15/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte del billar			SESION	6

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo, llamado a lista El villar es un juego para dos jugadores o equipos. Cada equipo debe introducir las bolas que le corresponden (lisas o rayadas), y posteriormente introducir la bola 8 para ganar el juego. Existen muchas variantes en las reglas de este juego.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego pato pato ganzo; los nillos se sientan en círculo y uno va alrededor de ellos tocandoles la cabeza y al que le diga ganzo debe pararse y salir corriendo a senterse en el puesto que se encontraba su compañero y asi susecivamente.	
20	FASE CENTRAL	La tacada o ataque a la bola	EJERCICIO 1	Los participantes realizaran el siguiente ejercicio cuantas veces sea necesario hasta lograrlo. mate de bol a Se ejecuta golpeando la bola en su punto medio, ecuador, o un poco más abajo de este punto. El antebrazo en su movimiento pendular no se desplaza más de 6 centímetros hacia adelante para evitar que la punta del taco sobrepase la posición de la bola tacadora.	
20		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas ejecucion a bola tacadora + adecuacion al agarre del taco +manejo del pulso inicial para atacar	1-Posicion del cuerpo y agarre del taco 2- ubicación espacial 3- ejecucion de tacada
2		Efectos	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios para iniciar a darle efectos a la bola al mometo de la tacada	
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

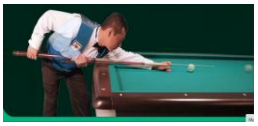
#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	16/08/2023	NIVEL	INICIACION 1
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte billar			SESION	7

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase de iniciacion de billar	argumentacion	Estos son los jugadores profesionales más reconocidos y triunfadores en la actualidad: 1. Tyler Styler: es un jugador profesional norteamericano clasificado en el número 10 del ranking mundial, quien ostenta 25 victorias y 15 derrotas.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego deponchados con una pelota +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de ponchados + estiramiento y movilidad articular
20	FASE CENTRAL	Alargue	EJERCICIO 1	Ejercicio de alargue: Es el golpe que se efectúa atacando la bola ligeramente por encima de su ecuador, o punto medio, para hacerla avanzar; o un poco por debajo de este punto para hacerla retroceder; en ambos casos con o sin la aplicación de efecto lateral.	
20		gesto tecnico	EJERCICIO 2	Se continua trabajando el ejercicio anterior pero para este ejercicio el antebrazo avanza hasta tal punto que es necesario mover hacia adelante el codo para impulsar y hacer un mayor recorrido del taco.	
2		juego	EJERCICIO 3	Partida de billar practicando lo trabajado en clase y continuar corrigiendo posicion del cuerpo y agarre del taco	
	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	humildad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	22/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	mejorar las capacidades y habilidades motrices en los niños			SESION	8

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Se realiza la lectura sobre sobre tabajo en equipo y luego se hace una explicacion sobre su importancia. El trabajo en equipo es una condición que implica trabajar en cooperación con otros de una manera coordinada, armónica y enfocada, aprovechando las fortalezas de cada cual y potencializándolas a favor del grupo mediante la sinergia	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se organiza el grupo en círculo y se delega a unparticipante para que dirija el estiramiento teniendo encuenta las indicaciones que el formador a realizado en las sesiones de clase anterios	
20	FASE CENTRAL	coordinacion	EJERCICIO 1	coordinacion inicial coordinacion +circuitos	realizaremos ejercicios coordinativos mediante circuitos para desarrollar la havilidad de los niños
20		.juegos de motricidad	EJERCICIO 2	juego de saltar + juego de correr+juego de la escalerita+juego de piedra papel o tijera+juego depika y pala	juegos motrices mediante saltar ostaculos de competencias corriendo escalerita pika y pala
20		caranbola	EJERCICIO 3	Se ubican 3 bolas en la mesa y jugaremos al que primero realice una carambola quien primero aga 3 caranbolas gana	
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza rtetroalaimentacion por que se debe mejorar las tecnicas en el control de pasar y entregar el balon a los compañeros , se genera preguntas al rewspècto a medida que se va realizando los estiramiento	
			RETO PROXIMA SESION	Deben reflexionar sobre el trabajo en equipo y a poyo mutuo con los compañeros que presentan dificultad en el desarrollo de ejercicios.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

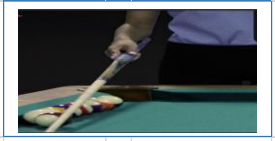
#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	autoestima	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	23/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Realizar ejercicios que permitan al niño comprender el gesto tecnico iniciativo			SESION	9

TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
MIN.	FASE INICIAL — TEMATICA: Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla acerca de quienes pueden jugar villar. El billar es apto para cualquier persona, independiente de su edad, altura o sexo. Lo pueden jugar tanto niños como niñas, tengan cinco, doce o 18 años.	
15 MIN.	Predeportivos	CALENTAMIENTO	calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	estiramiento y movilidad articular +calentamiento de su gesto tecnico
10 MIN.				
20	FASE CENTRAL	EJERCICIO 1	ejercicio de fortalecimiento: consiste en transportar bolas sobre la superficie de la mesa utilizando el taco como guía, este ejercicio se realiza desplazando la bola hacia adelante, hacialos costados y hacia atrás. Siendo recomendable que seutilice un taco muy liviano y que se esté intercambiando la utilización de las manos para evitar fatiga o molestias musculares	
20	ubicación espacial	EJERCICIO 2	ubicación espacial en la zona de juego + posicion del cuerpo+agarre del taco y ejecucion de tacada	trabajaremos la ubicación espacial en la zona de juego y al instante de su ejecucion de tacada para que el niño se vaya adaptando
20 MIN.	coordinación	EJERCICIO 3	coordinación con estavilidad +concentracion en la ejecucion de la tacada	el niño iniciara a manejar su coordinacion al momento de su gesto tecnico +la ejecucion de la tacada..
15 MIN	FASE FINAL — relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas sobre el desarrollo del billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
		RETO PROXIMA SESION	Se realizaran ejercicios de respiracion y relajacion.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

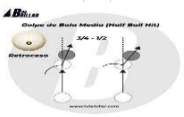
#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	igualda	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	28/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	enseñar ejercicios de lanzamientos, punteria y precision a mitad de cancha en el billar			SESION	10

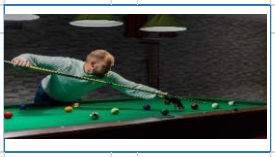
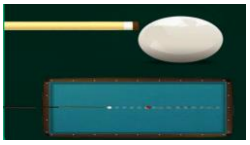
TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase — argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla acerca de las partes del taco, Suela. La parte que golpea la bola es llamada suela o soleta, Casquillo o virola. La parte plástica al la que rosca la suela se llama casquillo. La flecha es la parte de madera cónica que precede al casquillo. La rosca. La maza. Grip.	
10 MIN.	FASE INICIAL	Predeportivos — CALENTAMIENTO	Se realizara un trote por un tiempo prolongado de 10 minutos y luego se realizara estiramientoi de tren superio y tren inferio, dirigido por la formadora.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	retroceso — EJERCICIO 1	Ubicamos la bola tacadora a una distancia de dos diamantes de la banda larga y a un diamante de la banda corta. impactar la bola tacadora en la zona de retroceso o por debajo del ecuador en dirección a la tronera que se encuentra sobre el eje diagonal de la mesa	
20 MIN.	FASE CENTRAL	gestos tecnicos simultaneos — EJERCICIO 2	gesto tegnico mas tacada en retroceso + adecuacion a la mesa +manejo del pulso	1 ejecucion de retroceso 2- tacada y retroces manejando el pulso 3- agarre del taco y posicion del cuerpo
20 MIN.	FASE CENTRAL	agarre del tejo — EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de agarre para el taco+ejercicios de acomodacion de el taco en la mano	ejercios para el niño donde se desarrolle como debe agarrar del taco y ubicarlo en su mano para su tacada
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma — ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion por que se debe tener cuidada de si mismo y de sus compañeros duraante el desarrollo de las actividades , se genera preguntas al respècto a medida que se realiza el estiramiento.	
MIN .	FASE FINAL	— RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe practicar con sus compañeros de colegio de el valor del respeto y socializar con el grupo su reaccion de sus compañeros	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	29/08/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte de billar			SESION	11

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN)
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Explicacion sobre el agarre del taco Coloca la mano sobre la mesa y abre los dedos. Desliza el taco sobre los dedos medio e índice o también conocida como la "V" (formada entre el pulgar y el índice). Puedes ajustar la altura de la punta del taco elevando o bajando el arco de la mano, eso permite que el taco se deslice a medida que apuntas hacia la bola.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego deponchados con una pelota +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de ponchados + estiramiento y movilidad articular
20	FASE CENTRAL	corridos	EJERCICIO 1	el participante debe ubicar 2 bolas en cualquier parte de la mesa y a una distancia de 40 centímetros aproximadamente. El deportista deberá tacar sobre la zona del corrido, o hemisferio superior de la bola, en dirección a la bola receptora, el impacto debe ejecutarse con una tacada alargada para lograr que al momento del choque de las bolas, la bola tacadora tome una trayectoria hacia adelante.	
20		retrocesos con efectos	EJERCICIO 2	Se ubican las bolas en cualquier parte de la mesa a una distancia aproximada de 40 centímetros, separadas de las bandas y perpendicular a ellas. El objetivo es impactar la bola en el hemisferio de retroceso, aplicando efectos horizontales tanto a la derecha como a la izquierda.	
2		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de punteria a una distancia minima	realizaremos ejercicios de pulso intentanto chocar las bolas
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion del trabajo realizado entre compañeros, se genera preguntas al respècto a medida que se va realizando los estiramiento	
			RETO PROXIMA SESION	Se recomienda asistir con ropa adecuada para el desarrollo de la sesion y traer siempre hidratacion.	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	30/09/2023	NIVEL	INICIACION 2
OBJETIVO:	Realizar juegos recreativos paramejorar las habilidades de los niños			SESION	12

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	ERCICIOS (DESCRPCION O IMAG
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA juegos recreativos	argumentacion	Organización del grupo llamado a lista y charla sobre lo que ayuda el juego de villar: Ayuda a lograr el mejoramiento de la atención y la coordinación, ya que es un juego que requiere de equilibrio, coordinación y desarrollo de la noción viso-espacia. 2- Aumenta la autoestima. Te sentirás satisfecho haciendo buenas jugadas y te sentirás más motivado a mejorar. 3- Mejora los vínculos de la amistad.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	El juego consiste en que el jugador que hace las veces de araña (preferentemente un jugador con buenas condiciones) persigue a las moscas para capturarlas y colocarlas en el lugar que considere oportuno formando su tela de araña. La araña siempre correrá hacia delante, estando prohibido retroceder o cambiar de sentido. Las moscas capturadas se quedarán inmóviles con brazos y piernas abiertas, dificultan el paso a las otras moscas, que quedarán momentáneamente obstaculizadas y serán presa fácil	
20 MIN	FASE CENTRAL	Corridos con efectos	EJERCICIO 1	ejercicio de corridos con efectos Se ubican las bolas en cualquier parte de la mesa a una distancia aproximada de 40 centímetros, separadas de las bandas y en diagonal a ellas.El objetivo es impactar la bola en el hemisferio de corrido aplicando efectos horizontales tanto a la derecha como a la izquierda	
20 MIN		Corridos con efectos	EJERCICIO 2	Se continua trabajando el ejercicio anterior con el objetivo de que el deportista adquiera estas destrezas variando el ángulo, la velocidad, las distancias entre bolas y entre las bolas y las bandas, los ataques de mate y retroceso con tacada alargada y avanzada.	
2υ		juego de cadenita	EJERCICIO 3	realizaremos juego de cadenita para mirar su havilidad motriz	cadenita individual +cadenita por grupos +cadenita en equipos
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	trabajar el estiramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

FUNDAMENTACION

JULIO

-

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	24/07/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte del billar			SESION	1

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase de billar	argumentacion	Presentacion de los participantes y formador, luego se le informa a los participantes las normas a tener en cuenta para el desarrollo de las clases y se hace enfasis en la mportancia de entregar los documentos y ficha de inscripcion lo mas pronto.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego del duelo: se organizan en duos y ambos tienen que intentar tocar al otro y al mismo tiempo evitar ser dados. Sí lo consiguen suman un punto. El niño que alcance una mayor puntuación será el ganador.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	Equilibrio	EJERCICIO 1	Competencia: deben desplazarcen de un estremo al otro saltando en un solo pie el ultimo que llegue paga penitencia	
20 MIN.		Juego	EJERCICIO 2	Juego secuestre la pelota: Se forman dos equipos y uno de ellos se hace responsable de la bola que dejarán en un lado de su campo. Los equipos se dividen en duos que tienen que jugar juntos, de la mano. Un equipo tratará de defenderlo y el otro de robarlo. Ninguna pareja podrá soltarse o quedará eliminada.	
20 MIN.		Juego	EJERCICIO 3	Juego del bobito: se organizan en un círculo se hacen pases y en el centro del mismo se ubica un participante quien debe quitar la bola quien pierda pasa al centro hacer de bobito. La bola debe ser pasada con un palo	Los participantes con la bola y el palo simulan que es el taco y bola de billar para iniciar la familiarizacion de los elementos
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a su estado inicial
15 MIN.			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	25/07/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Realizar diferentes juegos y ejercicios para la presentación e integración			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN
	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase de billar	argumentacion	El billar es un deporte de competencia, en el cual se enfrentan jugadores en forma individual . El juego consiste en realizar balanceos con el taco antes de golpear la bola, los cuales deben ser lentos para obtener una mayor presicion, el impulso del taco debe producirce unicamente con el antebrazo mientran coge la práctica. en el momento de la tacada o ejecucion el deportista debe adoptar una posición solida para evitar movrse y perder el punto de mira.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego del duelo: se organizan en duos y ambos tienen que intentar tocar al otro y al mismo tiempo evitar ser dados. Sí lo consiguen suman un punto. El niño que alcance una mayor puntuación será el ganador.	
20	FASE CENTRAL	Juego	EJERCICIO 3	En duos se ubica cada uno en un estremo me la mesa y con la mano impulsan la bola trando de chocarlas	
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	juegos de simulación de efectos+ agarre del taco+observacion de bola	1-parada 2- ubicación espacial 3- agarre del taco 4- observacion de bola
		partida de billar	JUEGO	partida de billar pool entre los niños observar lo ejecutado en la calse +diversion	
20 MIN.	FASE FINAL	Vueta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion del trabajo realizado entre compañeros, se genera preguntas al respècto a medida que se va realizando los estiramiento	
15 MIN.			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"

INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	26/07/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte del billar			SESION	3

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	JERCICIOS (DESCRPCION O IMAGE
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase de billar	argumentacion	El billar es un deporte de competencia, en el cual se enfrentan jugadores en forma individual . El juego consiste en realizar balanceos con el taco antes de golpear la bola, los cuales deben ser lentos para obtener una mayor presicion, el impulso del taco debe producirce unicamente con el antebrazo mientran coge la práctica. en el momento de la tacada o ejecucion el deportista debe adoptar una posición solida para evitar movrse y perder el punto de mira.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego del tingo tigo tangocalentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	
20 MIN.	FASE CENTRAL	Ibicación	EJERCICIO 1	Desplazamientos en diferentes ángulos y efectos.	
		gesto tecnico	EJERCICIO 2	juegos de simulación de efectos+ agarre del taco+observacion de bola	1-parada 2- ubicación espacial 3- agarre del taco 4- observacion de bola
20 MIN.		partida de billar	JUEGO	partida de billar pool entre los niños observar lo ejecutado en la calse +diversion	
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion del trabajo realizado entre compañeros, se genera preguntas al respècto a medida que se va realizando los estiramiento	
			RETO PROXIMA SESION	Se recomienda asistir con ropa adecuada para el desarrollo de la sesion y traer siempre hidratacion.	MATO DE PLANEACIÒN DE UNA SES

AGOSTO

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	1/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte del billar			SESION	1

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O IMAGEN
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase de billar	argumentacion	El billar es un deporte de competencia, en el cual se enfrentan jugadores en forma individual . El juego consiste en realizar balanceos con el taco antes de golpear la bola, los cuales deben ser lentos para obtener una mayor presicion, el impulso del taco debe producirce unicamente con el antebrazo mientran coge la práctica. en el momento de la tacada o ejecucion el deportista debe adoptar una posición solida para evitar movrse y perder el punto de mira.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego del tingo tigo tangocalentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	
20 MIN.	FASE CENTRAL	Ibicación	EJERCICIO 1	Desplazamientos en diferentes ángulos y efectos.	
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	juegos de simulación de efectos+ agarre del taco+observacion de bola	1-parada 2- ubicación espacial 3- agarre del taco 4- observacion de bola
20 MIN.		partida de billar	JUEGO	partida de billar pool entre los niños observar lo ejecutado en la calse +diversion	
15 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a su estado inicial
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	2/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Realizar ejercicios que permitan al niño comprender el gesto tecnico del billar			SESION	2

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
15 MIN. MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase de iniciacion del billar	argumentacion	El billar es un deporte de competencia, en el cual se enfrentan jugadores en forma individual . El juego consiste en realizar balanceos con el taco antes de golpear la bola, los cuales deben ser lentos para obtener una mayor presicion, el impulso del taco debe producirce unicamente con el antebrazo mientran coge la práctica. en el momento de la tacada o ejecucion el deportista debe adoptar una posición solida para evitar movrse y perder el punto de mira.	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego de la lleva +calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	calentamiento mediante juego de la lleva + estiramiento y movilidad articular
20 MIN.	FASE CENTRAL	coordinacion	EJERCICIO 1	ejercicios de coordinacion ejercicios coordinativos para el gesto tecnico	coordinaremos el gesto tecnico y el niño ira adaptandolo
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas agarre de taco + adecuacion al billar +manejo del pulso inicial a borde de la mesa	1-agarre de taco 2- ubicación espacial 3- observacion de bola
20 MIN.		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de posicionamiento en area de juego, agarre del taco para mejorar su pulso y presición	
20 MIN.		juego	JUEGO	partida de billar por parejas para ir mirando su nivel iniciativo y el compartimiento con sus compañeros	
15 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	8/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Mejorar los mecanismos perceptivos y de ejecución en relación con el billar			SESION	3

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización y llamado a lista del grupo. retroalimentacion de la clase anterios, se escucha a cada uno de los niños sobre lo que se trabajo en la clase anterio	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	calentamiento movilidad articular y estiramientos acendentes y desendentes	
20 MIN.	FASE CENTRAL	agarre del taco para tacar la bola	EJERCICIO 1	Explicación de la forma de colocar las manos para los diferentes puentes. Por parejas con una guía de efectos, pases entre ellos armando el brazo correctamente. Cada uno corrige los defectos observados en la ejecución del compañero al Pasar armando el brazo: dominante, : clásico, vertical, cambiando cada vez el tipo de puente.	
20 MIN.		lanzamiento con tejo	EJERCICIO 2	Ejercicios de muñeca utilizando las tres bolas haciendo una rotación en una de las esquinas de la mesa para crear una concentración y al mismo tiempo ir ejercitando la muñeca del brazo ejecutor.	
20 MIN.		juego individual	JUEGO	partida de billar por parejas para ir mirando su nivel iniciativo y el compartimiento con sus compañeros	jugaran todos contra todos individualemte a 3 puntos el primero que haga los 3 puntos sera el ganador
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

DEPORTE	BILLAR	VALOR	responsabilidad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	9/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Ejecutar actividades con taco y bola para su gesto tecnico			SESION	4

TIEMPO	FASE	TEMATICA		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN.	FASE INICIAL	introduccion a la clase	organización del grupo	Organización del grupo y llamado a lista. Se organiza el grupo en circulo y se realiza una charla sobre como les fuen en su diario, como se han sentido etc	
15 10 MIN.	FASE INICIAL	Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se organizara el grupo en círculo y se realizara una serie de ejercicios para calentar los músculos dirijidos por la formadora.	
20	FASE CENTRAL	socializacion	EJERCICIO 1	Explicación del ciclo de pasos para realizar la ejecución clásico frontal. Por parejas con una guía de efectos, comenzando al brazo ejecutor. Cada uno corrige los defectos observados en la ejecución del compañero.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas ciclo de pasos para realizar la ejecución clásico frontal + adecuacion del cuerpo a la mesa +manejo del pulso inicial a borde de la mesa con taco	1-ubicación espacial 2- agarre del taco 3-ubicación del cuerpo en la mesa
2	FASE CENTRAL	precision con elemento	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de precision a una distancia minima con un elemento	se realizaran ejercicios de presicion con un elemento mediante bola y taco pequeño
20 MIN.	FASE CENTRAL	partida por equipos	JUEGO	partida por equipos 2 vs 2 entre los niños para observar lo ejecutado en la calse a 5 puntos	jugaran partidas a 5 puntos por equipos en mitad de cancha
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

-

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	14/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Realizar juegos paramejorar las habilidades de los niños			SESION	5

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA: juegos recreativos	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Se dialoga con los niños sobre el compromiso y responsabilidad en la entrega de documentos y ficha de inscripcion	
10 MIN.	FASE INICIAL	Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se organizara en duos, uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla, se deben dezplazar de un estremo de la cancha hacia el otro manteniendo la posicion, quien pierda la fuerza de sus brazos vuelve a empeza.	
20 MIN.	FASE CENTRAL	juego de bolos	EJERCICIO 1	Ejercicios de antebrazo . Durante seis segundos, mantener un braceo a gran velocidad.	Ejercicios de antebrazo . Durante seis segundos, mantener un braceo a gran velocidad.
20 MIN.	FASE CENTRAL	juegos de ponchados	EJERCICIO 2	Jugaremos ponchados bajo tierra +ponchadoscon ostaculos	1-lanzamiento de la pelota a mas de 5 metross 2lanzamiento a minima distancia 3- lanzamiento por debajo de el pie
20 MIN.	FASE CENTRAL	juego de cadenita	EJERCICIO 3	realizaremos juego de cadenita para mirar su havilidad motriz	cadenita individual +cadenita por grupos +cadenita en equipos
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	trabajar el estiramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA
INDEPORTES CUNDINAMARCA
DEPORTE FORMATIVO

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	amistad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	15/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte de billar			SESION	6

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Dialogo sobre el respeto por si mismo y por sus compañeros, se hace enfasis en que todos tenenemos fortalezas y dificultades, que a unos se les facilita el desarrollo de ejercicios mas que a otros y debemos apoyarnos entre todos para superar las dificultades que se presenten.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	Se desplazaran por un tiempo prolongado en la zona de trabajo, cada que suene el silbato deben cambiar de ritbo y dirección sin chocar con los compañeros.	
20	FASE CENTRAL	tacada	EJERCICIO 1	juegos de simulación de efectos, de precisión, de muñeca	
20 2		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas ejecucion de tacar + ubicación del cuerpo +manejo del pulso y presicion al realizar la tacada inicial	1-Ejecucion de tacada 2- ubicación espacial 3- peso del taco
		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de presicion a una distancia minima de la bola	
		partida	JUEGO	partida por equipos 2 vs 2 entre los niños para observar lo ejecutado en la calse a 5 puntos	jugaran partidas a 5 puntos por equipos en mitad de cancha
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN.			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	16/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion al deporte de billar			SESION	7

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA			
15		Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Se dialoga con los niños sobre el compromiso y responsabilidad en la entrega de documentos y ficha de inscripcion	
10 MIN.		Elongacion muscular	CALENTAMIENTO	En la movilidad articular se dirige la movilidad de todas las articulaciones del cuerpo de abajo hacia arriba con la orientación del docente. Luego se realizara un desplazamiento alrededor de la cancha con elebacion de piernas.	
20	FASE CENTRAL	lanzamiento	EJERCICIO 1	Explicación del ciclo de pasos para realizar la ejecucion clásico frontal. Por parejas con una guía de efectos, comenzando al brazo ejecutor. Cada uno corrige los defectos observados en la ejecución del compañero.	
20 MIN.		gesto tecnico	EJERCICIO 2	gesto tegnico mas ejecucion de tacar + ubicación del cuerpo +manejo del pulso y presicion al realizar la tacada inicial	1-Ejecucion de tacada 2- ubicación espacial 3- peso del taco
2		pulso	EJERCICIO 3	Realizar ejercicios de ejcucion para tacar a una distancia minima	
		partida	JUEGO	partida de billar por parejas para ir mirando su nivel iniciativo y el compartimiento con sus compañeros	jugaran todos contra todos individualemte a 3 puntos el primero que haga los 3 puntos sera el ganador
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras ay para asi ir aprendiendo mas de este bello deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN.			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
' CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA'
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	humildad	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	22/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	mejorar las capacidades y habilidades motrices en los niños			SESION	8

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Saludo, organización del grupo y llamado a lista, luego se realizaran las recomendaciones a tener en cuenta para el desarrollo de la sesión de clase.	
10 MIN.		Elongacion muscular	CALENTAMIENTO	calentamiento y estiramiento articular dirigido por el formador	
20	FASE CENTRAL	coordinacion	EJERCICIO 1	coordinacion inicial coordinacion +circuitos	realizaremos ejercicios coordinativos mediante circuitos para desarrollar la havilidad de los niños
20 MIN.		.juegos de motricidad	EJERCICIO 2	juego de saltar + juego de correr+juego de la escalerita+juego de piedra papel o tijera+juego depika y pala	juegos motrices mediante saltar ostaculos de competencias corriendo escalerita pika y pala
20		lanzamiento con elevacion	EJERCICIO 3	Realizar para aprender a tacar con presicion	realizamos ejercicios para aprender a tacar con presicion para generar mayor coordinacion y ubicación de la bola
20 MIN.		juego de triky	JUEGO	juego de triky entre los niños para que asimilen su velocidad y reaccion + su pensamiento	juego de triky +pensamiento rapido y buena ejecucion para desarrollar mejores havilidades a la hora de pensar o ejecutar dicha actividad
15 MIN	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas sobre el deporte de billar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	autoestima	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	23/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Realizar ejercicios que permitan al niño comprender el gesto tecnico iniciativo			SESION	9

TIEMPO	FASE		CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN.	FASE INICIAL — TEMATICA: Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Se organiza el grupo en circulo y se realiza una charla sobre como les fuen en su diario, como se han sentido etc	
15 10 MIN.	FASE INICIAL — Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego de la lleva con balon C/u, cada participante tiene un balon a la Voz de un nuero el selleccionado sale a tocar a u8n compañero, sin perder el control del balon, se liita el espacio - estiramiento dinamico	se ralizara el juego de la lleva alrededor de la mesa de billar
20	FASE CENTRAL — aprendisaje formativo	EJERCICIO 1	tacar de las esquinas de la mesa ubicando correctamente el brazo y mano	
20 MIN. 2	FASE CENTRAL — ubicación espacial	EJERCICIO 2	ubicación espacial alrededor de la mesa de billar +ubicación espacial para tacar	trabajaremos la ubicación espacial alrededor de la mesa de billar y al instante de de ejecara el taque para que el niño se vaya adaptando
	FASE CENTRAL — presicion con el taco	EJERCICIO 3	presicion con estavilidad +coordinacion al realizar la ejecucion tacadora a la bola	el niño iniciara a manejar su presicion con estavilidad +coordinacion en el momento de realizar la enecucion tacadora a la bola
	FASE CENTRAL — partida	JUEGO	partida entre los niños para observar lo ejecutado en la calse +diversion	jugaran todos contra todos por tiempo el que mas haga puntaje en 20 minutos sera le ganador
20 MIN.	FASE FINAL — relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas sobre el desarrollo del juego	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN	FASE FINAL	RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe saludar de mano y con el nombre propio de cada uno , y trabajar el compañerismo y la humilda en cada entrenamiento	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	igualda	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	28/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	enseñar ejercicios de ejecución y tacada, precision a borde de la mesa de billar			SESION	10

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN. 15	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Se dialoga con los niños sobre el compromiso y responsabilidad en la entrega de documentos y ficha de inscripcion	
10 MIN.	FASE INICIAL	Predeportivos	CALENTAMIENTO	Juego de la lleva con balon C/u, cada participante tiene un balon a la Voz de un nuero el selleccionado sale a tocar a u8n compañero, sin perder el control del balon, se liita el espacio - estiramiento dinamico	
20	FASE CENTRAL	precision	EJERCICIO 1	Se ralizara ejercicio para mejorará la motricidad fina de la mano y la motricidad gruesa del brazo, en relación al dominio del taco. El practicante deberá mover monedas de diferentes ta maños de un lugar a otro sobre una mesa. Este ejercicio se debe repetir con la mano no dominante.	
20	FASE CENTRAL	gestos tecnicos sumultaneos	EJERCICIO 2	Se continua con el ejercicio anterio donde el jugadpr deberá mover monedas de diferentes tamaños de un lugar a otro sobre una mesa. Este ejercicio se debe repetir con la mano no dominante.	
20	FASE CENTRAL	agarre del taco	EJERCICIO 3	el jugador transportar bolas sobre la superficie de la mesa utilizando el taco como guía, este ejercicio se realiza desplazando la bola hacia adelante, hacia los costados y hacia atrás. Siendo recomendable que se utilice un taco muy liviano y que se esté intercambiando la utilización de las manos para evitar fatiga o molestias musculares.	
2	FASE CENTRAL	partida	JUEGO	partida de billar enseñandole la modalida por parejas a los niños	juegan por parejas para que aprendan la modalidad y se diviertan jugando
20 MIN.	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y que mejoras hay para asi ir aprendiendo mas	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN	FASE FINAL		RETO PROXIMA SESION	Ejercicios de respiracion y relajación	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

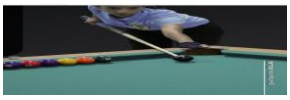
#DeporteQueProgresa

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA
" CUNDINAMARCA REGION QUE PROGRESA"
INDEPORTES CUNDINAMARCA

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACION Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE FORMATIVO

DEPORTE	BILLAR	VALOR	RESPETO	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	29/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Generar actividades con el fin de que el deportista inicie su proceso de adaptacion			SESION	11

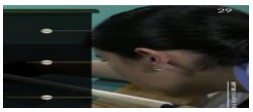
TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA Introduccion a la clase	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Dialogo sobre el respeto por si mismo y por sus compañeros, se hace enfasis en que todos tenenemos fortalezas y dificultades, que a unos se les facilita el desarrollo de ejercicios mas que a otros y debemos apoyarnos entre todos para superar las dificultades que se presenten.	
15 10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	juego de la lleva con balon C/u, cada participante tiene un balon a la Voz de un nuero el selleccionado sale a tocar a u8n compañero, sin perder el control del balon, se liita el espacio - estiramiento dinamico	
20	FASE CENTRAL	Ejercicios de agarre del taco	EJERCICIO 1	ejecucion de ejercicio que permite desarrollar un gran control del taco asegurando la correcta alineación en la ejecución de la tacada es el de ubicarse en posición básica sin utilizar la mano del puente.	
		gesto tecnico	EJERCICIO 2	WEjercicios para mejorar la tacada cada practicante deberá desarrollar un balanceo o limaje correcto del taco. Se deben hacer cuatro limajes de la siguiente manera; 3 limajes cortos, suaves y continuos y el cuarto debe hacer una pequeña pausa tratando de no interrumpir la ejecución pero sí tratando de darle más precisión.	
20 2		pulso	EJERCICIO 3	Ejercicios para aprender hacer el puente, Con el puño de la mano cerrado, se coloca el pulgar extendido sobre la primera falange del dedo índice sin separar ni desplazar el pulgar. Luego la palma de la mano sobre la mesa se flexiona un poco para describir una especie de "v" invertida. Luego se extiende el dedo pulgar y se ubica sobre la primera falange del dedo índice.	
		partida de billar	JUEGO	partida de tejo entre los niños en mitad de cancha para observar lo ejecutado en la clase	jugaran 20 minutos en mitad de cancha de tejo para observar lo aprendido en clase
20 MIN.	FASE FINAL	relajacion	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	se realiza retroalaimentacion basada en la clase y aspectos a mejorar	se forma un circulo y se trabaja el estirramiento acendente y desendente vuelta a la calma
15 MIN			RETO PROXIMA SESION	para esta semana se debe practicar el valor del respeto por el otro	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

#DeporteQueProgresa

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

INDEPORTES
INSTITUTO DEPARTAMENTAL PARA LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE DE CUNDINAMARCA

DEPORTE	BILLAR	VALOR	tolerancia	FORMADOR	WILLIAM GOMEZ
MUNICIPIO	FACA	FECHA	30/08/2023	NIVEL	FUNDAMENTACION
OBJETIVO:	Realizar juegos recreativos paramejorar las habilidades de los niños			SESION	12

TIEMPO	FASE			CONTENIDOS	EJERCICIOS (DESCRPCION O
15 MIN.	FASE INICIAL	TEMATICA juegos recreativos	argumentacion	Organización del grupo y llamado a lista. Se dialoga con los niños sobre el compromiso y responsabilidad en la entrega de documentos y ficha de inscripcion	
10 MIN.		Predeportivos	CALENTAMIENTO	En la movilidad articular se dirige la movilidad de todas las articulaciones del cuerpo de abajo hacia arriba con la orientación del docente. Luego se realizara un desplazamiento alrededor de la cancha con elebacion de piernas.	
20 MIN	FASE CENTRAL	Tacada	EJERCICIO 1	Ejercicios: ubicando dos bolas en línea recta y paralela a la banda larga, una detrás de la otra y a una distancia máxima de dos diamantes de la banda corta, el practicante deberá ejecutar con la bola tacadora en dirección a la bola receptora e impactarla en el centro. La bola receptora chocará contra la banda corta y al regresar chocará nuevamente con la bola tacadora.	
20 MIN		Tacada	EJERCICIO 2	Se continua tarabajando ejercicios de tacad. Para poder determinar la cantidad de tome de bola de la bola receptora, ubicamos la bola tacadora en el punto central de salida y la bola receptora sobre la mosca de la bola roja. El objetivo de este ejercicio es tacar sin efecto sobre la bola tacadora en dirección a la bola receptora.	
2ט		Tacadas	EJERCICIO 3	Se ubica una bola en cualquier punto de la mesa. El de - portista se ubica en posición básica para ejecutar tacadas libres. El objetivo de este ejercicio es corregir el despla -zamiento hacia adelante del antebrazo, evitando que el codo se desplace de su posición	
20 MIN.		juego	JUEGO	Se realizara el juego por parejas aplicando lo trabajado en clase	
15 MIN	FASE FINAL	vuelta a la calma	ESTIRAMIENTO Y REFLEXION	Por parejas se realizara ejercicios de estiramientos en aducción y extensión de cadera, se sostiene 30 segundos y se cambia de pierna, a los 30 segundos se cambiará con el compañero	
			RETO PROXIMA SESION	Entre compañeros se deben apoyar respetando las fortalezas y debilidades de cada uno	FORMATO DE PLANEACIÒN DE UNA SESION

OBLIGACION 8 PDF ANEXO NO 08 CUADRO DE BENEFICIARIOS

TODA LA INFORMACION SE DEBE LLENAR EN MAYUSCULA ARIAL NARROW

PROVINCIA	MUNICIPIO	NOMBRE DEL FORMADOR DE INDEPORTES	DISCIPLINA DEPORTIVA	NIVEL (INICIACIÓN 6A / INICIACIÓN 6 +2 / INICIACIÓN 6 FUNDAMENTACIÓN N 15-17 AÑOS)	BENEFICIARIO S NUEVO O ANTIGUO EN EL PROGRAMA	TIPO DE DOCUMENTO (RC, T.I, T.E, ETC)	NUMERO DE DOCUMENTO (SOLO NUMEROS, SIN UTILIZAR LETRAS, PUNTOS, COMAS O CUALQUIER OTRO CARACTER)	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	FECHA DE NACIMIENTO (DIA/MES/AÑO)	SEXO: FEMENINO, MASCULINO, INTERSEXUAL	ORIENTACIÓN SEXUAL HOMOSEXUAL BISEXUAL HETEROSEXUAL TRANSEXUAL	DIRECCIÓN DE RESIDENCIA	SECTOR DE RESIDENCIA (URBANO O RURAL)	G.S.Y R.H. (ejemplo: O+)	EPS	GRADO DE ESCOLARIDAD (ejemplo: si es de sexto de bachillerato digite el 6)	NACIONALIDAD DE NACIMIENTO	DEPARTAMENTO DE NACIMIENTO	VULNERABILIDAD EN SITUACIÓN DE DESPLAZAMIENTO CONFLICTO ARMADO EN CONDICIÓN DE DISCAPACIDAD FAMILIA EN EMERGENCIA SOCIAL Y	DISCAPACIDAD FISICA VISUAL AUDITIVA INTELECTUAL PSICOSOCIAL SORDOCEGUERA	GRUPO ETNICO INDIGENAS AFROCOLOMBIA NOSINKERAT DOS PALENQUERO RAOM	TALLA CALZADO	TALLA UNIFORME	NOMBRE ACUDIENTE	¿PARENTESCO?	NÚMERO DE TELEFONO DEL ACUDIENTE	CORREO ELECTRÓNICO DEL ACUDIENTE O BENEFICIARIO
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1075356124	karen julieth garzon rincon			F	HETEROSEXUAL		Urbano				8	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3142586281	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1069644473	Sliven beltran			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna								
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1067575457	Andres camilo bayona villegas			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna								
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070512369	William fidge gonzalez			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna								
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1069012491	Andres camilo forero		12/05/2006	M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3142917142	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070949052	kevin andrey trochez		17/01/2006	M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3112285307	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070949152	Diego alejandro rondon			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3205289563	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070955152	Nicolas mateo tabares			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3208545200	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070389304	Oscar santiago cortez			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3124449370	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070387078	Jorge alberto vargas cruz			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3002449283	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1069472383	Josse silben rodiel			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3133982801	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1070387078	Jorge vargas cruz		3/04/2006	M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3133341809	
	Facatativa	William gomez	Billar	13 A 17	Nuevos	T.I	1069012491	Andres camilo forero			M	HETEROSEXUAL		Urbano				11	Colombia	Cundinamarca	Ninguna	Ninguna							3102539355	

OBLIGACION 9 PDF ANEXO NO 9 PLAN MENSUAL

GOBERNACION DE CUNDINAMARCA

INDEPORTES CUNDINAMARCA

ESCUELAS DE FORMACIÒN DEPORTIVA Y RECREATIVA

PLAN MENSUAL DE CLASE DE BILLAR

MES		AGOSTO		MINICIPIO : FACATATIVA			
NIVEL		INICIACIÓN	X	INICIACION 2	X	FUDAMENTACION	X
CLASES		AGOSTO		AGOSTO		AGOSTO	
DESARROLLO MENSUAL	VALORES / VALORES SOCIALES	RESPETO	X		X		X
		RESPONSABILIDAD	X		X		X
		COMPAÑERISMO	X		X		X
		JUSTICIA	X				
		COOPERACION					
		LEALTAD	X		X		X
		TRABAJO EN EQUIPO	X		X		X
	VALORES / VALORES PERSONALES	HUMILDAD	X		X		X
		OBEDIENCIA	X		X		X
		AUTODISCIPLINA	X		X		X
		PARTICIPACIÓN	X		X		X
		PERSEVERANCIA					
		AUTODOMINIO					
		RECOMPENSA					
	PARTE INCIAL / INICIO	INTRODUCCIPON	X		X		X
		MOVILIDAD ARTICULAR			X		X
		CALENTAMIENTO	X				X
	PARTE CENTRAL / DESARROLLO MOTRIZ	ACOPLAMIENTO	X		X		X
		RITMO					X
		EQUILIBRIO	X		X		X
		ORIENTACION	X		X		X
		DIFERENCIACION					
		REACCIÓN					
		ADAPTACIÓN	X		X		X
	CAPACIDADES CONDICIONALES	FUERZA	X		X		X
		VELOCIDAD					
		FLEXIBILIDAD	X		X		X
		RESISTENCIA					
	ELEMENTOS TÉCNICOS	MODALIDAD INDIVIDUAL, DUOS BILLAR	X		X		X
		EJECUCION DEL BILLAR	X		X		X
		GESTO TEGNICO	X		X		X
		PULSO	X		X		X
	ELEMENTOS TACTICOS	MODALIDADES DEL BILLAR LIBRE Y 3 BANDAS	X		X		X
		TACTICAS DE PUNTERIA	X		X		X
		COMPETITIVAS					
		INDIVIDUALES			X		X
		GRUPALES					X
		EJECUCION	X		X		
	RECREATIVO	JUEGOS DE INTEGRACION	X		X		X
		JUEGOS TRADICIONALES			X		X
		ACTIVIDADES ARTISTICAS					
		CIRCUITOS RECREATIVOS	X				X
		FESTIVALES RECREATIVOS	X		X		X
	PARTE FINAL / FINAL	ESTIRAMIENTO	X		X		X
		RETROALIMENTACIÓN DE LA CLASE (VALORES,EJERCICIOS PROPUESTOS Y COMPORTAMIENTO)	X		X		X

FIRMA FORMADOR: WILLIAM GOMÉZ NOVOA

-

OBLIGACION 10 PDF ANEXO NO 10 TEST DEPORTIVOS

ESTA ACTIVIDAD SE REALIZARÁN EN LA SEMANA DEL 11 AL 15 DE SEPTIEMBRE TENIENDO EN CUENTA, A LAS INDICACIONES DADAS POR LA GESTORA JOHANA SANDOBAL Y EL PROVINCIAL FREDY MANCERA EL DÍA 29 DE JULIO EN LA REUNION PRESENCIAL QUE SE LLEBO A CABO EN EL COMPLEJO ACUATICO DE FUNZA.



OBLIGACION 11 PDF ANEXO NO 11 CERTIFICACION DEL MUNICIPO

REPÚBLICA DE COLOM
DEPARTAMENTO DE CUNDIN
INSTITUTO DE DEPORT
RECREACIÓN DE FACAT

LA SUBDIRECCIÓN DEL INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE FACATATIVÁ

CERTIFICA:

Que el señor **WILLIAM HERNANDO GOMEZ NOVOA** identificada con **C.C. Nº 80.658.378** de FUNZA prestó sus servicios como monitor de la escuela de formación deportiva en BILLAR, durante el periodo comprendido del 6 al 30 de **JULIO** de 2023, cumpliendo sus obligaciones establecidas en su respectivo contrato.

Para constancia se expide el día **16 del mes de AGOSTO** de 2023, en la ciudad de Facatativá

Nelson Enrique Rodríguez García

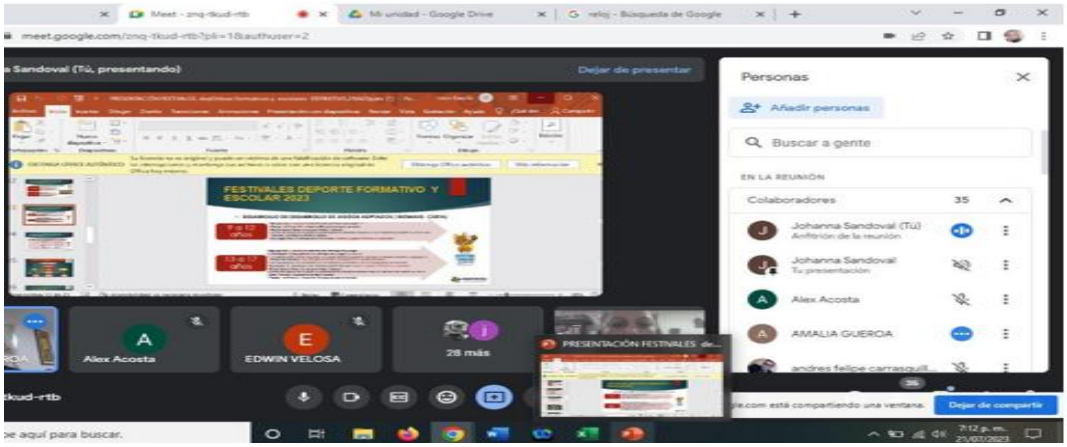
NELSON ENRIQUE RODRIGUEZ GARCIA
Sub-Dirección técnica I.D.R.F.

IDRF INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE FACATATIVÁ
Facatativá correcta UN PROPÓSITO COMÚN

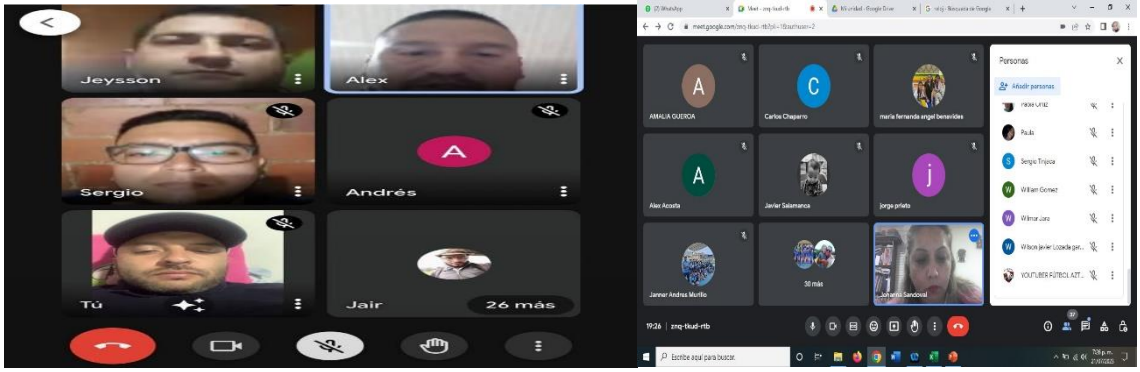
NIT. 800.215.793 - 8
Cll. 5 No. 7A-19 - Coliseo Central
Teléfonos: (57+1) 891 5013 - (57+1) 312 306 5444
www.idrf-facatativa-cundinamarca.gov.co
e-mail: idrfacatativa@hotmail.com

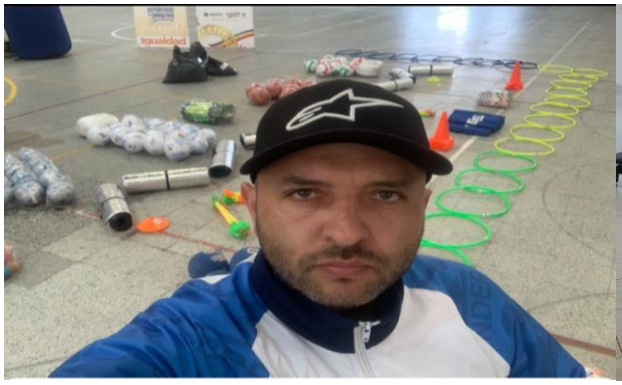
OBLIGACION 12 PDF ANEXO NO 12 FESTIVALES ESCOLARES

Organizare y apoyare el desarrollo de los festivales deportivos que se realizarán el 12 de agosto del 2023, de acuerdo a las indicaciones dadas el día 21 de julio en la reunión realizada por la gestora Johana Sandoval.



OBLIGACION 13 PDF ANEXO NO 13 REUNIONES







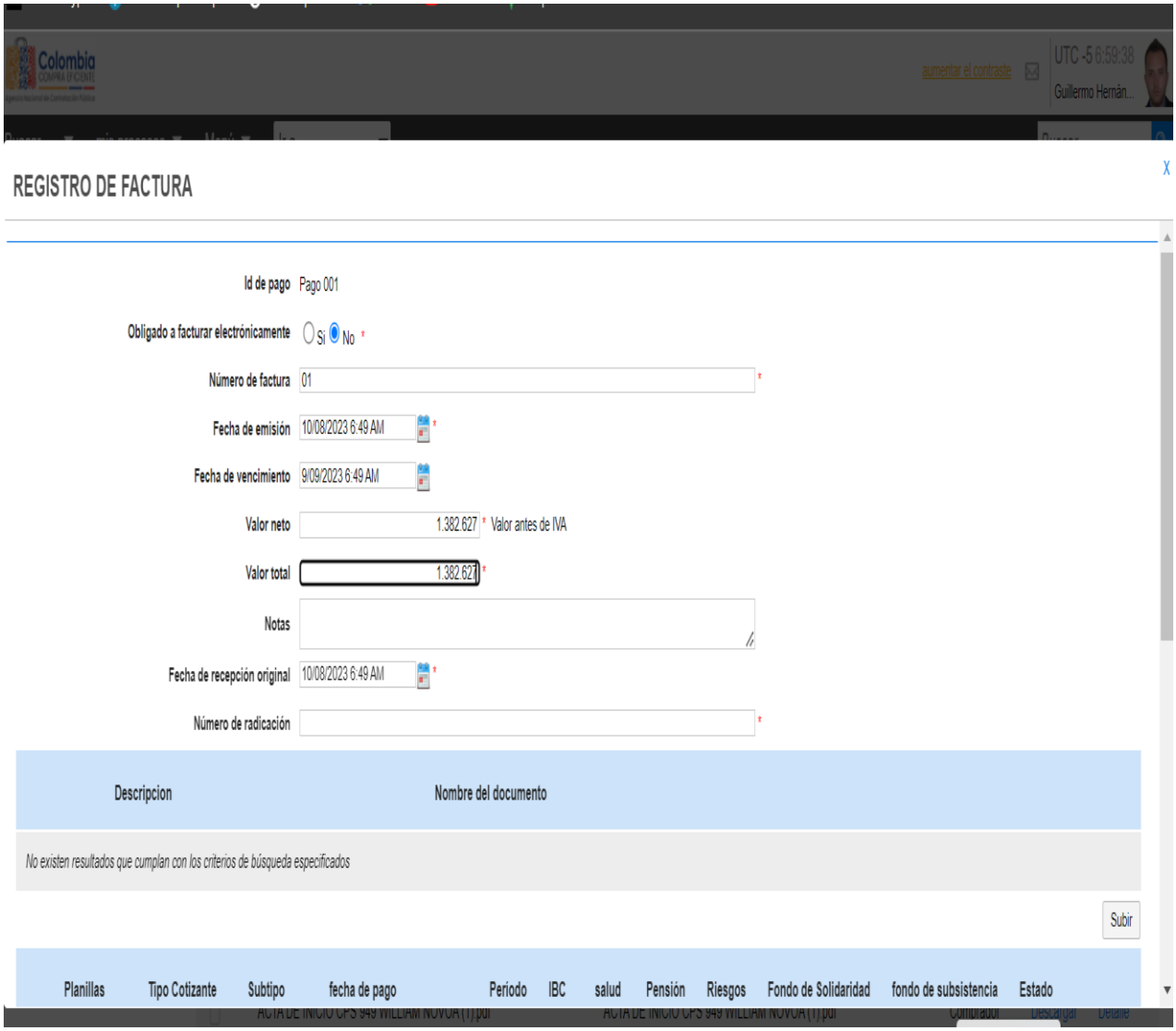


-

OBLIGACION 14 PDF ANEXO NO 14 FIUD

Entregaré al área de archivo de la Subgerencia Administrativa y Financiera el Formato Único de Inventario Documental (FUID) o su equivalente, cuando lo solicite

OBLIGACION 15 PDF ANEXO NO 15 SECOPII



OBLIGACION 16 PDF ANEXO NO 16 DOCUMENTOS DE LAS INSCRICIONES

-

INDEPORTES

ESCUELAS DEPORTIVAS PARA TODOS, DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA
COMPONENTE: DEPORTE FORMATIVO

AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN

YO Jose Camilo Vargas Cruz Mayor de edad, identificado (a) con la cedula ciudadanía No. 1070387079 Autorizo al menor (igual de nombres y apellidos Jorge Alberto Vargas Cruz) a participar en el Programa de con Tarjeta del Identidad No. 1070387079 ESCUELAS DE FORMACIÓN DEPORTIVA DE INDEPORTES CUNDINAMARCA, ubicada en el municipio de Facatativá CUNDINAMARCA, en el sector rural y/o urbano, en la disciplina deportiva de Futbol

Que certifico que mi hijo(a) se encuentra en condiciones médicas y de salud ápticas para realizar las actividades propias del deporte en el que va participar

Que, en calidad de Padre, Madre y/o Tutor asumo y siempre asumiré la posición de garante que tengo con mi menor hijo(a) y este manera declaró que reconozco la intolerancia para INDEPORTES CUNDINAMARCA (los padres tutores del niño(a) mantendrán libre a INDEPORTES CUNDINAMARCA de cualquier daño o perjuicio originado en relaciones de terceros y siempre asumirán la posición de garantes que ostentan como padres)

Mediante el presente formato autorizo a INDEPORTES Cundinamarca para que haga el uso y tratamiento de los derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen, todo según la normativa y leyes vigentes que garantizan el derecho de los menores de edad y el manejo, manipulación y difusión de su imagen.

Así las cosas se conocen y aceptan todas y cada una de lo estipulado en este escrito, y en constancia se firma en el municipio de Facatativá a los Veinticinco (25) días del mes de Junio del año dos mil veintitrés (2023)

ANEXAR DOCUMENTO DE IDENTIDAD DEL MENOR Y EPS.

Firma del padre-madre o acudiente

C C No 1070387079

TELÉFONO 3159341823

DIRECCIÓN Carrera 35a # 2-03

Huella

INDEPORTES

FICHA INSCRIPCION DE LA ESCUELA DE FORMACIÓN DEPORTIVA DE CUNDINAMARCA 2023

Disciplina deportiva: Futbol

1.- INFORMACIÓN PERSONAL Y FAMILIAR:
NOMBRES: Jorge Alberto
APELLIDOS: Vargas Cruz
FECHA DE NACIMIENTO: DIA 03 MES 04 AÑO 2006
Número de Identificación: 1070387079
Año que cursa: Noveno Nombre de la Institución Educativa: Liceo Bilingue La Isla Alegre
Edad: 17 Talla de Calzado: 36 Talla pantalonera: 30 Talla Camiseta: M
Dirección y Lugar de Domicilio: Carrera 35a # 2-03 Facatativa
Nombres y Apellidos del padre: Jose Camilo Vargas Cruz de Nacional
Documento de Identidad: 1070387079
Teléfono: 3159341823 Nombres y Apellidos de la madre: Erika Yohana Cruz Nieto de Nacional
Documento de Identidad: 1070387079
Teléfono: 3159341823 Nombres y Apellidos del Responsable que inscribe: Juan Camilo Vargas Cruz
Teléfono en caso de emergencia: 3159341823

2.INFORMACION CARACTERIZACIÓN
Sexo: femenino ___ masculino X bisexual ___
Orientación Sexual: homosexual ___ bisexual ___ heterosexual X transexual ___
Identificación de Genero: cisgenero X transgenero ___
Vulnerabilidad: en situación de desplazamiento ___ conflicto armado ___
en condición de discapacidad ___ familia en emergencia social y catastrófica ___
minoría étnica ___ reparadas ___ primera infancia ___ habitante de calle ___ ninguna X
Discapacidad: física ___ visual ___ auditiva ___ intelectual ___ psicosocial ___
Sordoceguera ___ múltiple ___ ninguna X
Grupo Étnico: indígenas ___ afrocolombianos/negritudes ___ palenquero ___ room ___
raizal ___ otros X
Lenguas: castellano X indígena ___ criolla ___ romaní ___ sañas ___ lengua extranjera ___
Sector Residencial: urbano X rural ___

3.INFORMACIÓN MEDICA
Ha tenido alguna fractura: SI ___ X NO ___
Especifique el lugar de la fractura: Dedo meñique derecho
La Han Detectado Alguna Enfermedad Respiratoria: SI X NO ___ Cual Bronquiolitis
La Han Practicado Alguna Intervención Quirúrgica: SI ___ X NO ___ Cual Dedo meñique
ALERGICO A: Ninguna
Tipo de Sangre Rh: O+

Nosotros los padres o acudientes del deportista inscrito damos constancia de los datos consignados en esta ficha de inscripción.
Nos comprometemos apoyarlo en los procesos de formación deportiva y personal, del cual participa nuestro hijo/a.
El Instituto Departamental para la Recreación y el Deportes de Cundinamarca, dentro de sus políticas para inscribir un deportista en las escuelas de formación requiere los siguientes documentos:

- Fotocopia del documento de identidad
- Certificación de la afiliación de la eps a la cual pertenece.
- Una fotografía.

Jorge A. Vargas
Firma del Menor
T.I. 1070387079
CELULAR 3159341823

INSTRUCTOR DEPORTIVO
CC
Dirección
Teléfono
Email

CUNDINAMARCA CREEMOS Que Progresa!

REPÚBLICA DE COLOMBIA
IDENTIFICACIÓN PERSONAL
TARJETA DE IDENTIDAD

NÚMERO 1.070.387.079
VARGAS CRUZ
APELLIDOS
JORGE ALBERTO
NOMBRES

Jorge A. Vargas
FIRMA

Powered by CamScanner

INDICE DERECHO

FECHA DE NACIMIENTO 03-ABR-2006
FACATATIVA
(CUNDINAMARCA)
LUGAR DE NACIMIENTO
03-ABR-2024 O+ M
FECHA DE VENCIMIENTO G S RH SEXO
20-JUN-2013 FACATATIVA
FECHA Y LUGAR DE EXPEDICIÓN

REGISTRADOR NACIONAL
JUAN CARLOS GARZÓN VELA

IDRF
INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE FACATATIVÁ

070387079-20170112 0053117361A 1 44886974

Powered by CamScanner

ADRES

MINISTERIO DE SALUD Y PROTECCIÓN SOCIAL

ADMINISTRADORA DE LOS RECURSOS DEL SISTEMA GENERAL DE SEGURIDAD SOCIAL EN SALUD - ADRES

Información de Afiliados en la Base de Datos Única de Afiliados al Sistema de Seguridad Social en Salud

Resultados de la consulta

Información Básica del Afiliado :

COLUMNAS	DATOS
TIPO DE IDENTIFICACIÓN	TI
NÚMERO DE IDENTIFICACION	1070387079
NOMBRES	JORGE ALBERTO
APELLIDOS	VARGAS CRUZ
FECHA DE NACIMIENTO	**/**/**
DEPARTAMENTO	CUNDINAMARCA
MUNICIPIO	FACATATIVA

Datos de afiliación :

ESTADO	ENTIDAD	REGIMEN	FECHA DE AFILIACIÓN EFECTIVA	FECHA DE FINALIZACIÓN DE AFILIACIÓN	TIPO DE AFILIADO
ACTIVO	ENTIDAD PROMOTORA DE SALUD SANITAS S.A.S.	CONTRIBUTIVO	02/05/2006	31/12/2999	BENEFICIARIO

Fecha de Impresión: 04/24/2023 11:27:32 | Estación de origen: 192.168.70.220

La información registrada en esta página es reflejo de lo reportado por las Entidades en cumplimiento de la Resolución 4622 de 2016.

Respecto a las fechas de afiliación contenidas en esta consulta, se aclara que la **Fecha de Afiliación Efectiva** hace referencia a la fecha en la cual inicia la afiliación para el usuario, la cual fue reportada por la EPS o EOC, sin importar que haya estado en el Régimen Contributivo o en el Régimen Subsidiado en dicha entidad. Ahora bien, la **Fecha de Finalización de Afiliación**, establece el término de la afiliación a la entidad de acuerdo con la fecha de la novedad que haya presentado la EPS o EOC. A su vez se aclara que la fecha de 31/12/2999 determina que el afiliado se encuentra vinculado con la entidad que genera la consulta.

La responsabilidad por la calidad de los datos y la información reportada a la Base de Datos Única de Afiliados – BDUA, junto con el reporte oportuno de las novedades para actualizar la BDUA, corresponde directamente a su fuente de información; en este caso de las EPS, EOC y EPS-S.

Esta información se debe utilizar por parte de las entidades y los prestadores de servicios de salud, como complemento al marco legal y técnico definido y nunca como motivo para denegar la prestación de los servicios de salud a los usuarios.

Si usted encuentra una inconsistencia en la información publicada en ésta página, por favor remítase a la EPS en la cual se

-

INDEPORTES

ESCUELAS DEPORTIVAS PARA TODOS, DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA
COMPONENTE: DEPORTE FORMATIVO

AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN

YO Mayerly Zarrate Ruiz Mayor de edad, identificado (a) con la cedula ciudadanía No 1013515163 Autorizo el menor hijo(a) de nombres y apellidos Kevin Andrey Trochez Zarrate a participar en el Programa de con Tarjeta de identidad No 1070949053 ESCUELAS DE FORMACIÓN DEPORTIVA DE INDEPORTES CUNDINAMARCA, ubicada en el municipio de Facatativa CUNDINAMARCA, en el sector rural y/o urbano, en la disciplina deportiva de Futbol.

Que certifico que mi hijo(a) se encuentra en condiciones médicas y de salud optimas para realizar las actividades propias del deporte en el que va participar.

Que, en calidad de Padre, Madre y/o Tutor asumo y siempre asumiré la posición de garante que tengo con mi menor hijo(a) y esta manera declaro que reconozco la indemnidad para INDEPORTES CUNDINAMARCA (los padres tutores del niño(a) mantendrán libre a INDEPORTES CUNDINAMARCA de cualquier daño o perjuicio originado en relaciones de terceros y siempre asumirán la posición de garantes que ostenten como padres).

Mediante el presente formato autorizo a INDEPORTES Cundinamarca para que haga el uso y tratamiento de los derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen, todo según la normativa y leyes vigentes que garantizan el derecho de los menores de edad y el manejo, manipulación y difusión de su imagen.

Así las cosas se conocen y aceptan todas y cada una de lo estipulado en este escrito, y en constancia se firma en el municipio de Facatativa a los 25 ( ) días del mes de Julio del año dos mil veintitrés (2023)

ANEXAR DOCUMENTO DE IDENTIDAD DEL MENOR Y EPS.

Mayerly Zarrate
Firma del padre-madre o acudiente

C.C. No. 1013515163

TELÉFONO 3015193715

DIRECCIÓN Tv 1 # 3 - 64

Huella

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Beneficencia Piso 3°
Código Postal: 111321 - Teléfono: 749 1200
www.indeportescundinamarca.gov.co

FICHA INSCRIPCION DE LA ESCUELA DE FORMACIÓN DEPORTIVA DE CUNDINAMARCA 2023

FOTO

Disciplina deportiva: Futbol

1. INFORMACIÓN PERSONAL Y FAMILIAR:
NOMBRES: Kevin Andrey
APELLIDOS: Trochez Zarrate
FECHA DE NACIMIENTO: DÍA 17 MES ene AÑO 2006
Número de Identificación: 1070949053
Año que cursa: 10 Nombre de la Institución Educativa: IE Departamento de Cundinamarca
Edad: 17 Talla de Calzado: 39-40 Talla pantalonesta: 31 Talla Camiseta: L
Dirección y Lugar de Domicilio: Tv 1 # 3 - 64 en Facatativa
Nombres y Apellidos del padre: Jairo Trochez Ochoa
Documento de identidad: de
Teléfono:
Nombres y Apellidos de la madre: Luz Mayerly Zarrate Ruiz
Documento de identidad: 1013515163 de Bogotá Cundinamarca
Teléfono: 3015193715
Nombres y Apellidos del Responsable que inscribe: Luz Mayerly Zarrate Ruiz
Teléfono en caso de emergencia: 3015193715

2.INFORMACION CARACTERIZACIÓN
Sexo: femenino ___ masculino X intersexual ___
Orientación Sexual: homosexual ___ bisexual ___ heterosexual X transexual ___
Identificación de Genero: cisgenero ___ transgenero ___
Vulnerabilidad: en situación de desplazamiento ___ conflicto armado ___
en condición de discapacidad ___ familia en emergencia social y catastrófica ___
minoría étnica ___ repatriados ___ primera infancia ___ habitante de calle ___ ninguna X
Discapacidad: física ___ visual ___ auditiva ___ intelectual ___ psicosocial ___
Sordoceguera ___ multiple ___ ninguna X
Grupo Étnico: indígenas ___ afrocolombianos/negritudes ___ palenquero ___ room ___
raizal ___ otros ___
Lenguas: castellano X indígena ___ criolla ___ romaní ___ señas ___ lengua extranjera ___
Sector Residencial: urbano X rural ___

3.INFORMACIÓN MEDICA
Ha tenido alguna fractura: SI ___ NO X
Especifique el lugar de la fractura: ___
Le Han Detectado Alguna Enfermedad Respiratoria: SI ___ NO X Cual ___
Le Han Practicado Alguna Intervención Quirúrgica: SI ___ NO X Cual ___
ALERGICO A: No
Tipo de Sangre RH: O+

Nosotros los padres o acudientes del deportista inscrito damos constancia de los datos consignados en esta ficha de inscripción.
Nos comprometemos apoyarlo en los procesos de formación deportiva y personal, del cual participe nuestro hijo/a.
El Instituto Departamental para la Recreación y el Deportes de Cundinamarca, dentro de sus políticas para inscribir un deportista en las escuelas de formación requiere los siguientes documentos:

- Fotocopia del documento de identidad
- Certificación de la afiliación de la eps a la cual pertenece.
- Una fotografía.

Firma del Menor
T.I: 1070949053
CELULAR 3015193715

Firma del padre
C.C. 1013515163
CELULAR 3015193715

INSTRUCTOR DEPORTIVO
CC
Dirección
Teléfono
Email

CUNDINAMARCA Que Progresa!

@CundGob @Cundinamarcagob
www.cundinamarca.gov.co
Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Beneficencia Piso 3°
Código Postal: 111321 - Teléfono: 749 1200
www.indeportescundinamarca.gov.co

REPUBLICA DE COLOMBIA
IDENTIFICACIÓN PERSONAL
TARJETA DE IDENTIDAD
NUMERO 1.070.949.053
TROCHEZ ZARRATE
APELLIDOS
KEVIN ANDREY
NOMBRES
FIRMA

FACATATIVA (CUNDINAMARCA)
17-ENE-2006
17-ENE-2024
O+ M
69-JUL-013 FACATATIVA

Famisanar

CERTIFICA QUE:

El(La) Señor(a) KEVIN ANDREY TROCHEZ ZARRATE identificado(a) con TI 1070949053 se encuentra afiliado(a) a la EPS en condición de BENEFICIARIO.

Fecha de Activación de: 01/06/2016
Estado de la Afiliación: ACTIVO
IPS: CENTRO DE ATENCION EN SALUD CAFAM FACATATIVA
Categoría: B

La presente certificación se expide a solicitud del(de la) interesado(a) en QUIEN , a los 25 días del mes julio del 2023.

La certificación tiene validez de un mes con respecto a la fecha de generación.

Observaciones:

NO VÁLIDO PARA TRASLADO A OTRA EPS.

Cordialmente,

Fredy Alexander Caicedo Sierra
Director Operaciones Comerciales
EPS FAMISANAR S.A.S.

-

INDEPORTES

FICHA INSCRIPCION DE LA ESCUELA DE FORMACIÓN DEPORTIVA
DE CUNDINAMARCA 2023



Disciplina deportiva: Ballet

1. INFORMACIÓN PERSONAL Y FAMILIAR:
NOMBRES: Andres Camilo Forero Hernandez
APELLIDOS:
FECHA DE NACIMIENTO: DÍA 12 MES Mayo AÑO 2006
Número de Identificación: 1016912491
Año que cursa: _____ Nombre de la Institución Educativa: _____
Edad: 16 Talla de Calzado: 39.5 Talla pantalonata: M Talla Camiseta: M
Dirección y Lugar de Domicilio: Carrera 28 sur # 2-93
Nombres y Apellidos del padre: Edwar Andres Forero Bustos
Documento de identidad: 11'348.642 de Facatativa
Teléfono: 3112853969
Nombres y Apellidos de la madre: Diana Esperanza Hernandez Moria
Documento de identidad: 35'532.616 de Facatativa
Teléfono: 3103339055
Nombres y Apellidos del Responsable que inscribe: Diana E. Hernandez M.
Teléfono en caso de emergencia: 3103339055

2.INFORMACION CARACTERIZACIÓN
Sexo: femenino___ masculino X intersexual___
Orientación Sexual: homosexual___bisexual___heterosexual X transexual___
Identificación de Genero: cisgenero___transgenero___
Vulnerabilidad: en situación de desplazamiento___conflicto armado___
en condición de discapacidad___familia en emergencia social y catastrófica___
minoría étnica___repatriados___primera infancia___habitante de calle___ninguna X
Discapacidad: física___visual___auditiva___intelectual___psicosocial___
Sordoceguera___múltiple___ninguna X
Grupo Étnico: indígenas___afrocolombianos/negritudes___palequero___room___
raizal___otros___
Lenguas: castellano X indígena___criolla___romanì___señas___lengua extranjera___
Sector Residencial: urbano X rural___

3.INFORMACIÓN MEDICA
Ha tenido alguna fractura: SI _____NO X
Especifique el lugar de la fractura: _____
Le Han Detectado Alguna Enfermedad Respiratoria: SI ___NO X Cual_____
Le Han Practicado Alguna Intervención Quirúrgica: SI ___NO X Cual_____
ALERGICO A: _____
Tipo de Sangre RH: O+

Nosotros los padres o acudientes del deportista inscrito damos constancia de los datos consignados en esta ficha de inscripción.
Nos comprometemos apoyarlo en los procesos de formación deportiva y personal, del cual participa nuestro hijo/a.
El Instituto Departamental para la Recreación y el Deportes de Cundinamarca, dentro de sus políticas para inscribir un deportista en las escuelas de formación requiere los siguientes documentos:

- Fotocopia del documento de Identidad
- Certificación de la afiliación de la eps a la cual pertenece.
- Una fotografía.

Firma del Menor:
T.I. 1016912491
CELULAR 3112853969

Firma del acudiente
C.C. 35'532.616
CELULAR 3103339055

INSTRUCTOR DEPORTIVO :
CC :
Dirección:
Teléfono:
Email:

CUNDINAMARCA INFINITA Que Progresa!

Cundinamarca @Cundinamarcagob
www.cundinamarca.gov.co
Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa : Torre Herdroisa Piso 3°
Código Postal: 111321 – Teléfono: 749 1200
www.indeportescundinamarca.gov.co

INDEPORTES

ESCUELAS DEPORTIVAS PARA TODOS, DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA
COMPONENTE: DEPORTE FORMATIVO

AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN

YO Diana Esperanza Hernandez Moria Mayor de edad, identificado (a) con la cedula de ciudadanía No 35'532.616 Autorizo al menor hijo(a) de nombres y apellidos Andres Camilo Forero Hernandez a participar en el Programa de con Tarjeta de identidad No 1016912491 ESCUELAS DE FORMACIÓN DEPORTIVA DE INDEPORTES CUNDINAMARCA, ubicada en el municipio de Facatativa CUNDINAMARCA, en el sector rural y/o urbano, en la disciplina deportiva de Ballet.

Que certifico que mi hijo(a) se encuentra en condiciones médicas y de salud óptimas para realizar las actividades propias del deporte en el que va participar

Que, en calidad de Padre, Madre y/o Tutor asumo y siempre asumiré la posición de garante que tengo con mi menor hijo(a) y esta manera declaró que reconozco la indemnidad para INDEPORTES CUNDINAMARCA (la cualquier daño o perjuicio originado en relaciones de terceros) y siempre asumiré la posición de garantes que ostentan como padres)

Mediante el presente formato autorizo a INDEPORTES Cundinamarca para que haga el uso y tratamiento de los derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos); así como de los Derechos de Autor, los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen, todo según la normativa y leyes vigentes que garantizan el derecho de los menores de edad y el manejo, manipulación y difusión de su imagen.

Así las cosas se concibe y aceptan todas y cada una de lo estipulado en este escrito, y en constancia se firma en el municipio de Facatativa a los Veintisiete (27) días del mes de Julio del año dos mil veintitrés (2023)

ANEXAR DOCUMENTO DE IDENTIDAD DEL MENOR Y EPS.

Firma del padre-madre o acudiente
C.C No. 35'532.616
TELÉFONO 3103339055
DIRECCIÓN Carrera 26 sur # 2-93

Huella

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa : Torre Herdroisa Piso 3°
Código Postal: 111321 – Teléfono: 749 1200
www.indeportescundinamarca.gov.co

(fiduprevisora) fomag

CERTIFICACIÓN

El (la) señor(a) DIANA ESPERANZA HERNANDEZ MORIA identificado(a) con tipo de documento Cedula de Ciudadanía y con número 35532616, presenta los siguientes datos referente a la afiliación al FONDO NACIONAL DE PRESTACIONES SOCIALES DEL MAGISTERIO

Información del Cotizante:

Nombres Cotizante:	DIANA ESPERANZA	Apellidos Cotizante:	HERNANDEZ MORIA
Tipo Documento:	Cedula de Ciudadanía	Número Documento:	35532616
Estado Actual:	Activo	Tipo de Afiliación:	Cotizante docente
Fecha de Afiliación a salud:	06/03/2006	UT Afiliación:	UNION TEMPORAL SERVISALUD SAN JOSÉ
Fecha de Retiro:			

Información de los Beneficiarios:

Tipo Identificación	Número Identificación	Nombres	Apellidos	Fecha Afiliación	Estado Actual	Fecha Retiro	Parentesco
Tarjeta de identidad	1016912491	ANDRES CAMILO	FORERO HERNANDEZ	16/05/2020	Activo		Hijo Docente
Registro Civil	1070395867	SUSAN VERALDIN	FORERO HERNANDEZ	31/03/2020	Activo		Hijo Docente

Adicionalmente se le informa que de acuerdo al decreto 1703 de 2002, la persona afiliada como cotizante a un régimen de excepción y que tenga una relación laboral o ingresos adicionales sobre los cuales está obligado a cotizar al Sistema General de Seguridad Social en Salud, su empleador o administrador de pensiones deberá efectuar la respectiva cotización a Fonapu, igualmente los servicios prestados estos prestados exclusivamente a través del régimen de excepción, las prestaciones económicas a cargo del Sistema General de Seguridad Social en Salud serán cubiertas por el Fonapu.

"Es importante indicar que por ser régimen especial los servicios de salud, Riesgos Laborales y la afiliación de pensión están a cargo del Fondo de Prestaciones del Magisterio, garantizando la calidad que Fiduprevisora no es una ARL, sino una Fiduciaria que, en contacto con el Magisterio, genera la contratación de terceros para cumplir con las Actividades de Seguridad y Salud en el Trabajo de los docentes afiliados al Magisterio."

Dada a solicitud del interesado en la fecha 23/01/2023.

Cordialmente,

Coordinadora de Gestión de información y afiliados de docentes, pensionados y beneficiarios
Fondo Nacional de Prestaciones Sociales del Magisterio

Elaboró: Hospital Aseguramiento by Ophelia Suite

Nota: La información referente a los periodos compensados debe solicitarla directamente a la Secretaría de Educación, ya que es competencia de ésta entre terminales suministrar la información relacionada con la historia laboral como docente y la certificación del tiempo cotizado y los aportes efectuados al Fondo.

REPUBLICA DE COLOMBIA
IDENTIFICACION PERSONAL
TARJETA DE IDENTIDAD

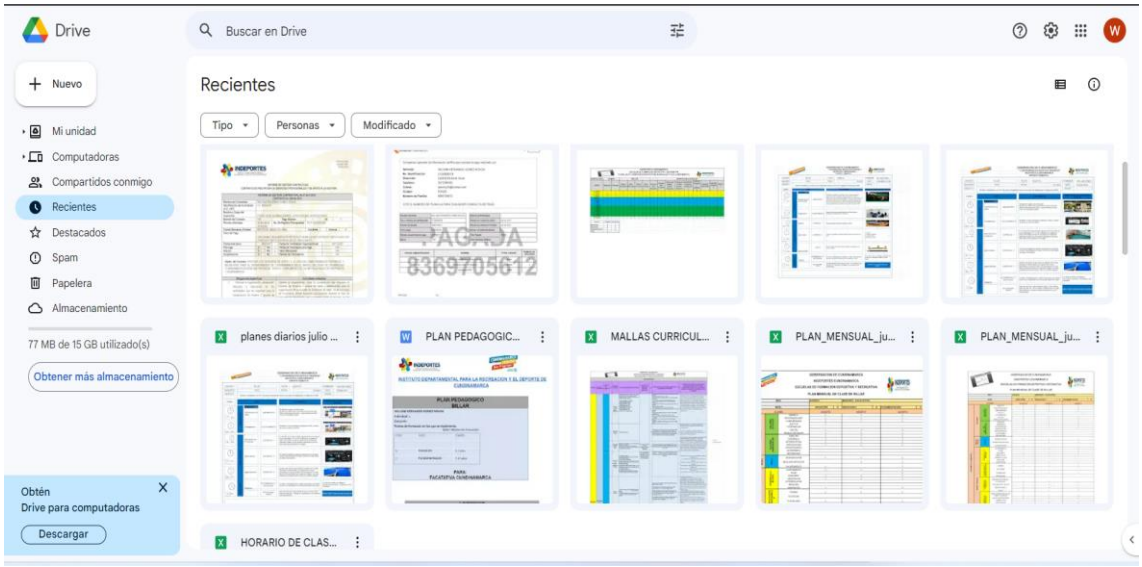


NUMERO 1.016.912.491
FORERO HERNANDEZ
APELLIDOS
ANDRES CAMILO
NOMBRES
Firma



FECHA DE NACIMIENTO 12-MAY-2006
BOGOTA D.C
(CUNDINAMARCA)
LUGAR DE NACIMIENTO
12-MAY-2024
FECHA DE VENCIMIENTO
O+
G.S. RH
M
SEXO
14-MAY-2013 FACATATIVA
FECHA Y LUGAR DE EXPEDICION
REGISTRADOR NACIONAL

-



FOTOS POR NIVEL: INICIACIÓN, FUNDAMENTACIÓN

INICIACION 1	
	
Julio 24	**Julio 26**
INICIACION 2	
	
Julio 24	**Julio 26**
FUNDAMENTACION	

-

	
Julio 24	**Julio 26**