PLANEADOR METODOLÓGICO

Nombre del profesor/a:	BRAYAN GARAY-WILLIAM JIMENEZ	**Fecha de la sesión:**	MARTES 14 DE NOVIEMBRE
Grupo:	SULAY - KEILA - BILLY- YOVANNI	**Planeación**	CAPACITACIÓN FÚTBOL 3

TEMÁTICA PSICOSOCIAL	**METODOLOGÍA FÚTBOL 3**
TEMÁTICA DEPORTIVA:	PLANILLA DE PARTIDOS CON METODOLOGÍA FUTBOL 3
MATERIALES O INSUMOS:	HOJAS - LÁPICES - ESPACIO TECHADO - SILLAS - MARCADORES

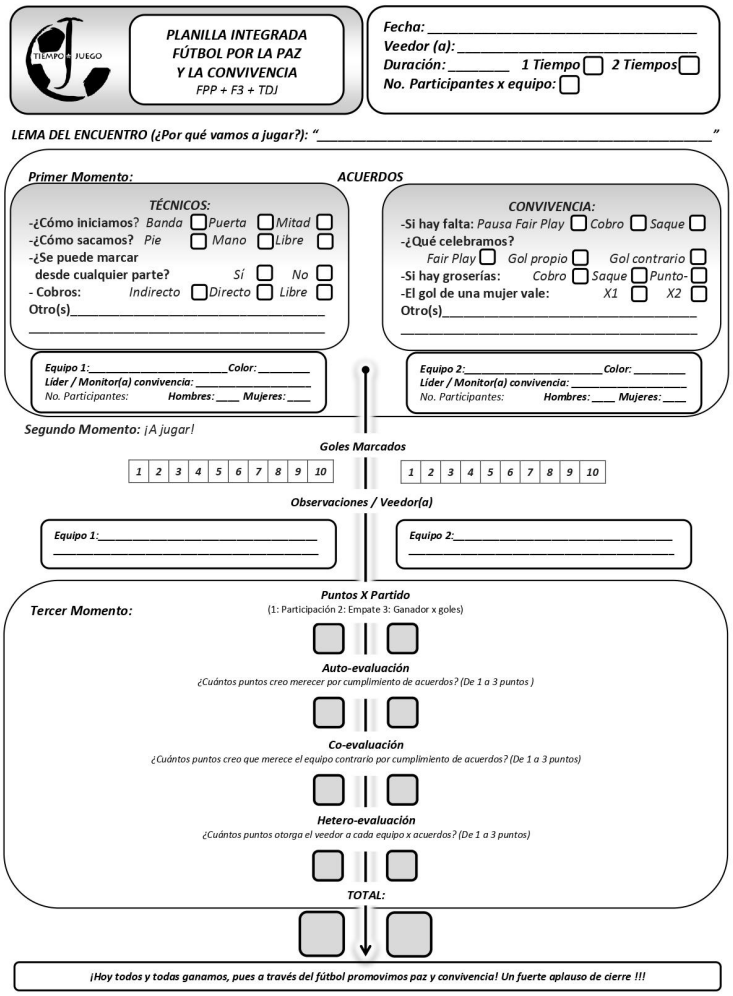
1er Momento: Realización de acuerdos y actividad rompehielo.	
ACTIVIDAD DE INICIO: (Realiza un juego que invite a despertar el ánimo y participación de todos)	SE LES PRESENTARÁ A LOS LÍDERES UN VIDEO QUE MUESTRA LOS 3 PASOS DE LA METODOLOGÍA DE FÚTBOL 3 Y COMO SE APLICA CADA UNO EN EL CAMPO DE JUEGO, LUEGO ABORDAREMOS CADA UNO DE LOS PASOS Y JUNTO CON LOS LÍDERES IREMOS DILIGENCIANDO UNA PLANILLA PARA QUE CONOZCAN CÓMO SE IMPLEMENTE Y DE QUÉ MANERA SE PUEDEN MEDIAR LOS PARTIDOS. POR OTRA PARTE LUEGO DE DILIGENCIAR LA PLANILLA, LES PEDIREMOS QUE EN EL FORMATO DE PLANEACIÓN ORGANICEN LA SIMULACIÓN DE UN ENTRENAMIENTO EN EL CUAL SE VEA APLICADO LA METODOLOGÍA DE FÚTBOL 3, ESTO CON EL FIN DE QUE CADA LÍDER SE APROPIE Y ENTIENDA CÓMO APLICAR ESTA METODOLOGÍA.
Acuerda Propón un acuerdo o dos y recibe opiniones.	Recuerda realizar acuerdos convivenciales y técnicos. • PREGUNTAR SI ALGO NO ES MUY CLARO. • PONER EN PRÁCTICA LA PLANILLA METODOLÓGICA.

PLANEADOR METODOLÓGICO

2er Momento: Describe tu entrenamiento y ejercicios a realizar.

DURANTE LA SEGUNDA PARTE LOS LÍDERES ORGANIZARÁN LA APLICACIÓN Y PLANEACIÓN DE UN ENTRENAMIENTO EN LOS FORMATOS COMPARTIDOS.

- SE ANEXA IMAGEN DE LA PLANILLA METODOLÓGICA.



PLANEADOR METODOLÓGICO

PARA LA SEGUNDA PARTE, SE REALIZARÁ UN REFUERZO EN EL FORMATO DE PLANEACIÓN QUE UTILIZAN SEMANALMENTE Y QUE HACE PARTE DEL KIT ENTREGADO EN BOGOTÁ, CON EL FIN DE FORTALECER LA PLANEACIÓN DE LOS ENTRENAMIENTOS Y POTENCIALIZAR LOS COMPONENTES TÉCNICOS, POR ÚLTIMO SE PUSO EN PRÁCTICA LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS QUE SE PRESENTAN EN LOS DIFERENTES ÁMBITOS DE JUEGO.

3er Momento: Pregunta y reflexiona con tus participantes.

Escribe cómo te gustaría cerrar el entrenamiento, qué reflexiones previas puedes llevar para el cierre y no olvides conectar con la TEMÁTICA PSICOSOCIAL del primer momento.

- SE HABLARA CON LOS LÍDERES DE LA IMPORTANCIA DE APLICAR Y DESARROLLAR ENTRENAMIENTOS DE CALIDAD UTILIZANDO LAS HERRAMIENTAS Y KIT QUE FUERON ENTREGADOS EN LA VISITA DE INSPIRACIÓN EN BOGOTÁ.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA CAPACITACIÓN

PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



FUNDACIÓN TIEMPO DE JUEGO

PROYECTO CARMEN DE BOLÍVAR EN LA JUGADA

LISTADO DE ASISTENCIAS A CAPACITACIÓN: Metodología Futbol 3.

Fecha: Noviembre 14 del 2023 HORARIO: 3:00 a 5:30 pm

#	1ER NOMBRE	2DO NOMBRE	1ER APELLIDO	2DO APELLIDO	FIRMA DE ASISTENCIA
01	BILLY	JOHAN	OSORIO	SUAREZ	BILLY JOHAN OSORIO S
02	KEILA	MARIA	PEREZ	MENA	Keila Perez
03	SULAY	CAROLINA	VAN STRALEN	RAMOS	Sulay Vanstralen
04	YOVANNI	----------	CHAMORRO	FLORES	Yovanni Chamorro
05					

OBSERVACIONES:

CANTIDAD DE ASISTENTES: 4

FIRMA DEL CAPACITADOR::

PLANEADOR METODOLÓGICO

Nombre del profesor/a:	Kelly Dahian Prieto Castillo	**Fecha de la sesión:**	06/ Diciembre 2023
Grupo:	Capacitación Líderes	**Planeación**	

TEMÁTICA PSICOSOCIAL	Inclusión: Brindar herramientas para fomentar un entorno inclusivo a través del movimiento para todos y todas participantes del proyecto.
TEMÁTICA DEPORTIVA:	**Tema Técnico:** Habilidades y destrezas motoras Inclusión.
MATERIALES O INSUMOS:	10 Conos, 4 escaleras, 20 platillos. 10 Estacas con domos. 2 Balones. 10 Tapa ojos. 5 lazos. Un balón de campana, 4 vallas.

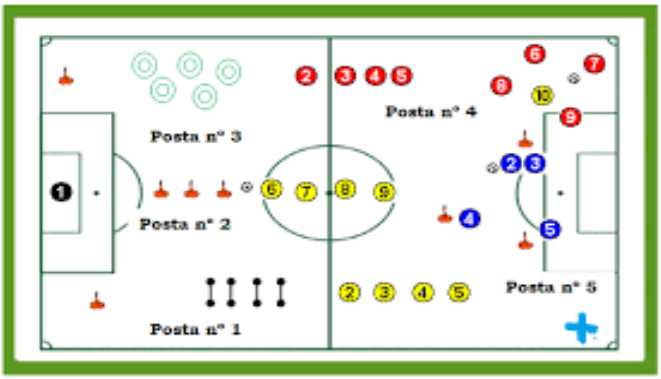
1er Momento: Realización de acuerdos y actividad rompehielo.

ACTIVIDAD DE INICIO: (Realiza un juego que invite a despertar el ánimo y participación de todos)	**Moverse y Crear (15 minutos)** Con esta actividad buscamos romper el hielo entrelazando con el tema principal de inclusión. los jugadores forman grupos de tres, se les entregara algunos implementos por equipos (Conos, escalera, platillos. Estacas. balones) uno del equipo lidera y colocara diferentes obstáculos para que sus otros dos compañeros los superen, luego cambian el rol y de esta forma

buscaremos la manera para que todos lideren, cada líder tendrá 2 minutos para aplicar su pista de obstáculos.

Lxs participantxs de cada trío contarán con ciertas limitaciones físicas para el desarrollo del ejercicio, como por ejemplo: Ojos vendados, manos amarradas, saltar en un solo pie. Con el propósito de experimentar un tipo de discapacidad física reconociendo las limitaciones, barreras o posibilidades que podemos encontrar ante estas capacidades diversas.

Variante: Los participantes pueden cambiar el tamaño y la forma del objeto para hacerlo más desafiante, los participantes deben crear un circuito para que sus compañeros lo ejecuten. debe ser completo, por ese motivo debe tener en cuenta las habilidades de sus compañeros.



1. ¿Cuántas soluciones diferentes se encontraron para un problema?

1. ¿Todos encontraron las mismas soluciones?
2. ¿Cómo se relaciona esto con nuestras vidas?
3. ¿En qué espacios de su vida necesitan resolver problemas?

PLANEADOR METODOLÓGICO

Acuerda Propón un acuerdo o dos y recibe opiniones.	Recuerda realizar acuerdos convivenciales y técnicos. **Acuerdos psicosocial**: 1. • **Amabilidad**: tratar a sus compañeros con amabilidad para que disfruten la sesión de clase. 2. • **Incluye a todos y todas:** asegurarse de que todos y todas participen en la actividad. Nadie debe estar fuera de la actividad. **Acuerdos Tècnicos:** 1. Ejecutar las actividades técnicas de la forma que indique el líder. 2. Preguntar si quedan dudas en la explicación de cada actividad.

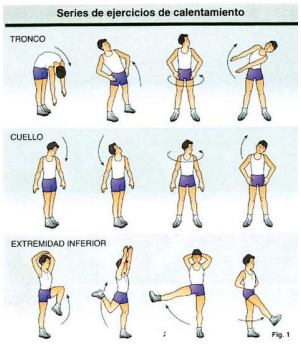
2er Momento: Describe tu entrenamiento y ejercicios a realizar.

Calentamiento ó activación:

Movilidad articular: En esta oportunidad la realizaremos con desplazamiento, desde el cono inicial hasta la línea central de la cancha, se realizarán los siguientes ejercicios durante 10 minutos.

1. Movilidad de cuello
2. Rotación de brazos
3. Rotación y elevación de hombros
4. Rotación, flexión y extensión de tren superior.
5. Rotación, flexión y extensión de cadera
6. flexión de Rodilla
7. Rotación, flexión y extensión de tobillo.

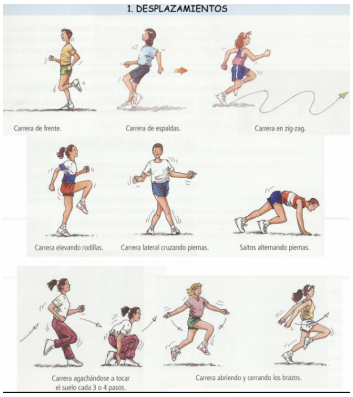
PLANEADOR METODOLÓGICO

8. 

Calentamiento Específico: Desde el mismo punto de salida se realizarán ejercicios técnicos de calentamiento acompañados de trote en el retorno al punto inicial, tales como:

1. Skipping, bajo, alto medio
2. Taloneo
3. Skipping ruso
4. lateral
5. caballitos

Al finalizar cada uno de los ejercicios se hace una carrera progresiva.



TEMAS CLAVE: Inclusión social y Discriminación.

TIEMPO: 10-20 minutos

ORGANIZACIÓN:

PLANEADOR METODOLÓGICO

1. Un grupo en equipos de 7-10 jugadores.
2. Cada equipo forma un círculo alrededor de un jugador central.
3. Los jugadores intentan golpear al jugador central con el balón (lo que representa la discriminación) por debajo de la rodilla.
4. Las personas que se encuentran en el círculo deberán sentarse y solo podrán realizar el lanzamiento con las manos.
4. Cuando el jugador es golpeado, cambia con alguien en el exterior.
5. Cambia de jugador regularmente.



Tarjetas de discusión:
PREGUNTAS DE DISCUSIÓN:
¿Qué representa el balón?
¿Qué personas son excluidas de la sociedad?
¿Están todos incluidos en las actividades deportivas y de movimiento?
Después de las progresiones y adaptaciones:
¿Cómo cambió el juego?
¿Fue más fácil o más difícil ser golpeado por el balón?
¿Fue efectiva la protección?
¿La protección bloqueó todos los balones o algunas personas fueron golpeadas? ¿Por qué?
¿Cuántas personas fueron golpeadas?
¿Se golpeó a más o menos personas que en la ronda anterior?
¿Por qué?
¿Cómo se relaciona este juego con la vida?
¿Qué puede ayudarnos tanto a proteger como a apoyar a las personas que están siendo excluidas o discriminadas?

PLANEADOR METODOLÓGICO

Actividad # 2

Discriminación e Inclusión social `Incluyendolos a tod@s`

TIEMPO: 15-30 minutos

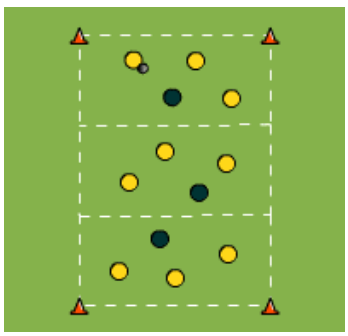
ORGANIZACIÓN:

• Dos equipos juegan un partido para anotar goles.
Esto podría ser fútbol o un juego similar, como volleyball, hockey o baloncesto, donde el objetivo es mover una pelota por el área de juego y marcar un gol.
• Cada grupo deberá seleccionar un líder o lideresa quien tendrá la responsabilidad de dirigir al equipo en campo para realizar los goles.
• Lxs jugadorxs durante todo el juego deberán estar sentadxs en el campo y deberán seguir las instrucciones de su líder o lideresa.
• Puedes pausar el juego y discutir las siguientes preguntas. ¡Siéntete libre de agregar las tuyas!

Variante:

Se delimitará zonas donde estarán solamente 2 jugadores por equipo (Zona de defensa, Zona de medio campo y zona de ataque) cada jugador cumplirá un rol en la zona que estará, si pasa a otro lado será eliminado.
También tendremos una Zona de definiciòn.

EJEMPLOS DE PREGUNTAS DE DISCUSIÓN:
• ¿Cómo se sienten los jugadores que participan?
• ¿Y los que esperan afuera? • ¿Pueden hacer alguna conexión entre el juego y la sociedad? • ¿Cómo se siente ser excluido? • ¿Alguna vez alguno se ha sentido diferente comparado a los demás? ¿Eso está bien? ¿Por qué sí o por qué no? • ¿Qué creen que pueden hacer en sus comunidades por las personas que se sienten excluidas o estigmatizadas?



PLANEADOR METODOLÓGICO

Actividad# 3

Liderazgo y movimiento

TIEMPO: 5-15 minutos

ORGANIZACIÓN:

En el espacio debe existir una pista de obstáculos, ganará el equipo que más goles tengan.
1. Cada unx de lxs participantxs deberá pensar en aquel niñx, adolescente o jóven que le genere mayor desafío de inclusión dentro de sus atls (ejemplo: el más hiperactivo, el que no habla, el que es groserx). Luego de ello, deberá escribir el reto que le represente este participante en un pedazo papel, para luego ser pegado en su espalda.
2. El equipo se debe dividir en dos grupos.
3.. Los equipos se organizan en una línea ordenada de acuerdo a las instrucciones que brinde el líder o lideresa, de acuerdo a la selección del equipo la persona escogida será quien liderará el recorrido.

- ¿Quién es el más pro de tu equipo?
- ¿Con quién irían al teatro?
- ¿A quién no tolerarías en el espacio?
- ¿A quién sacarías de tu grupo?

3. El jugador que está al frente es siempre el líder y tendrá el deber de guiar al equipo en la zona de obstáculos y de meter el gol.

PREGUNTAS DE DISCUSIÓN:
• ¿Cómo se sintió el líder al principio, liderando todo el tiempo?
• ¿Cómo se sintieron los demás?
• ¿Cómo fue diferente la segunda ronda, cuando todos tenían la oportunidad de liderar?
• ¿Cómo los hizo sentir?
• ¿Cuáles fueron algunas de las cualidades de liderazgo que se usaron en este juego?
• ¿Y qué otras cualidades de liderazgo se usan en otras partes de su comunidad?



PLANEADOR METODOLÓGICO

3er Momento: Pregunta y reflexiona con tus participantes.

Escribe cómo te gustaría cerrar el entrenamiento, qué reflexiones previas puedes llevar para el cierre y no olvides conectar con la TEMÁTICA PSICOSOCIAL del primer momento.

dentro de nuestras comunidades generalmente encuentras diversos obstáculos que no permiten que las niñas y niños se vinculen regularmente a las actividades deportivas, te invito a crear una historieta que nos lleve a reflexionar sobre cuáles son esas acciones que logramos identificar en la comunidad donde se genera directa o indirectamente la exclusiòn de las niñas y niños y que se han normalizado.

Nuestra labor como lideres es transmitir un mensaje de equidad de genero en los espacios donde realizamos las actividades deportivas, ya que somos garantes de derechos de todos y todas.



EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA CAPACITACIÓN

PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



FUNDACIÓN TIEMPO DE JUEGO

PROYECTO CARMEN DE BOLÍVAR EN LA JUGADA

LISTADO DE ASISTENCIAS A CAPACITACIÓN: En Habilidades y Destrezas Motoras En La Infancia.

Fecha: Diciembre 06 del **2023** **HORARIO:** 9:00 a 6:00 pm.

#	1ER NOMBRE	2DO NOMBRE	1ER APELLIDO	2DO APELLIDO	FIRMA DE ASISTENCIA
01	BILLY	JOHAN	OSORIO	SUAREZ	BILLY JOHAN OSORIOS
02	KEILA	MARIA	PEREZ	MENA	Keila Maria Perez Mena
03	SULAY	CAROLINA	VAN STRALEN	RAMOS	Sulay Carolina Vanstralen
04	YOVANNI	----------	CHAMORRO	FLORES	
05	Esteibin		Osorio	Suarez	Esteibin Osorio S

OBSERVACIONES:

CANTIDAD DE ASISTENTES: 4

FIRMA DEL CAPACITADOR::_____

Powered by CamScanner

PLANEADOR METODOLÓGICO

Nombre del profesor/a:	Kelly Dahian Prieto Castillo	**Fecha de la sesión:**	07/ Diciembre 2023
Grupo:	Capacitación Líderes	**Planeación**	

TEMÁTICA PSICOSOCIAL	Violencias basadas en género: Prevenir e informar sobre la violencia familiar y cómo ésta incide en otras acciones violentas, esto con énfasis en la tolerancia a la frustración y aquéllas que se encuentran en situación de mayor riesgo o vulnerabilidad.
TEMÁTICA DEPORTIVA:	**Tema Curricular Deportivo: Espacios deportivos seguros** **Objetivo:** Identificar los espacios seguros que los y las participantes tienen, a través de actividades de reflexión con los líderes, para pensar en estrategias para mejorar la seguridad física o emocional de las niñas y niños en las canchas y fuera de ellas.
MATERIALES O INSUMOS:	5 Balones 5 hojas 5 esferos 5 marcadores 5 lapices

1er Momento: Realización de acuerdos y actividad rompehielo.

ACTIVIDAD DE INICIO: (Realiza un juego	**Mariposas y Arañas** **Objetivo:** Fomentar la integración de lxs participantes y el juego en equipo, así como, desarrollar habilidades de agilidad, estrategia y cambios de ritmo.

PLANEADOR METODOLÓGICO

que invite a despertar el ánimo y participación de todos)	Esta actividad estará enfocada en violencia familiar, y como las situaciones de irrespeto vulneran de diversas maneras el sentir de las personas, generando sentimientos o pensamientos de frustración. **Paso 1.** Agrupar a las niñas y niños en dos grupos (mariposas y arañas) mixtos (niñas y niños), iguales en número de personas. Por ej. Si hay 30 niñas y niños, 15 personas (distribuidos equitativamente en niñas y niños harán parte del equipo de las arañas y las otras 15 harán parte del equipo de las mariposas). **Paso 2.** Explicar la dinámica del juego. El equipo de las arañas tiene que atrapar a los participantes del equipo de las mariposas, una vez atrapados, deben llevarlos a la esquina de la "telaraña" (una portería o un cuadrado formado con conos, piedras, petos o las herramientas que se tenga a mano). Para esto, las jugadoras y los jugadores del grupo de las arañas deben perseguir a los participantes del grupo de las mariposas, tocar sus hombros o cualquier parte de sus brazos, y automáticamente llevarlos a la "telaraña". **Paso 3.** El grupo de las mariposas se puede salvar entre sí, cuando un participante que no haya caído en la "telaraña" le dé la mano a otro que esté en ella, habilitando su salida. **Paso 4.** La primera ronda termina, cuando todas las jugadoras y los jugadores del equipo de las mariposas estén en la "telaraña" o se culminen los 4 minutos de acción. Se finaliza esta ronda y se cambian los roles. Las arañas pasan a ser parte del grupo de las "mariposas" y viceversa. El juego termina cuando se culminen 2 rondas y todas las niñas y niños hayan asumido ambos roles de mariposas y arañas.
Acuerda Propón un acuerdo o dos y recibe opiniones.	Acuerdo técnico: 1. Cuidar del otro . 2. Respetar las opiniones de lo compañeros 3. No tener límites en la ejecución de las actividades.
2er Momento: Describe tu entrenamiento y ejercicios a realizar.	

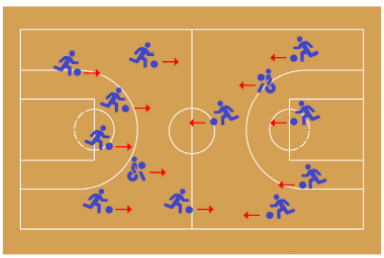
PLANEADOR METODOLÓGICO

ACTIVIDAD 1: DRIBLING MANÍA

Tema: Diálogo interno positivo, actitud positiva, perseverancia y comunicación para evitar las violencias emocionales y psicológicas.

DESARROLLO:

1. Delimita una sección de la cancha en función del número de participantes
2. Programa un cronómetro para la duración de la actividad; sugerimos unos 10-15 minutos.
3. Cada participante recibe un balón de fútbol y comienza a driblar dentro de la sección delimitada de la cancha.
4. A medida que los participantes driblan, intentan derribar los balones del resto mientras protegen el suyo propio.
5. Alguien queda eliminado si pierde el balón, ya sea por un golpe de balón de alguien más o mientras dribla el suyo propio.
6. Los participantes pueden volver al juego ejecutando un tiro a canasta o un tiro libre.
7. Gana quien derriba la mayor cantidad de balones del resto o quien consiga mantener seguro su balón por más tiempo, dependiendo de la destreza en baloncesto que se quiera subrayar



VARIANTES:

1. Para favorecer las capacidades de salud mental, incluye una "zona segura" en la que quienes jueguen puedan tomarse un descanso, consultar al cuerpo técnico, realizar un ejercicio de respiración o sentarse junto a otra persona. Cuando tus atletas sientan desánimo o frustración, recuérdales que utilicen la "zona segura " y que luego vuelvan al juego.
2. Cambia la forma en que se puede ganar haciendo que al perder el balón se queden fuera, de modo que gana quien más tiempo permanezca en el juego.

PLANEADOR METODOLÓGICO

3. El juego puede desarrollarse en equipos o en pequeños grupos. Si se realiza en grupo, estimula el trabajo en equipo y haz hincapié en la necesidad de proteger al resto del grupo para que no les quiten el balón. Presta atención a la selección de objetivos y ofrece apoyo a la juventud para que se desenvuelva en esa situación social.
4. • Pide a quienes juegan que utilicen su pie no dominante al driblar, que realicen un tiro diferente o que utilicen una habilidad distinta en el baloncesto como manera de volver al juego, según el nivel de destreza del grupo.

ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD 2

21 CONOS 21 CONOS

TEMA: Resiliencia, trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas

El juego se desarrolla en la mitad de una cancha de fútbol.
2. El cuerpo técnico coloca 21 conos a lo largo de la línea de fondo opuesta.
3. El cuerpo técnico divide a quienes participan en dos equipos.
4. Cada equipo se alinea en cada extremo de la línea de tiros libres frente al arco con un balón por equipo.
5. El objetivo del juego es anotar gol, dando lugar a que quien haya anotado corra hasta la línea de fondo opuesta y traiga consigo un cono de vuelta a su equipo.
6. Una vez que alguien hace gol, y recupera el cono, el resto del equipo puede seguir haciendo cobros.
7. El juego continúa hasta que ya no queden más conos.
8. Gana el equipo con el mayor número de conos al final del juego.

EJEMPLOS DE PREGUNTAS PARA INICIAR EL DEBATE:
• ¿Qué sentiste al tener a tus pares en el equipo animándote?
• ¿Cuál fue la estrategia de tu equipo para anotar goles en el mismo arco que tus oponentes?
• ¿Cómo decidía tu equipo quién sería la siguiente persona que pateaba el balón tras el gol hecho por tu par?
•¿Alguien de tu equipo asumió un papel de liderazgo?
• ¿Alguna vez sentiste desánimo? Si fue así?
.¿qué hiciste tú o tus pares en el equipo?

ACTIVIDAD 2:
21 CONOS.

:

PLANEADOR METODOLÓGICO

3er Momento: Pregunta y reflexiona con tus participantes.

Escribe cómo te gustaría cerrar el entrenamiento, qué reflexiones previas puedes llevar para el cierre y no olvides conectar con la TEMÁTICA PSICOSOCIAL del primer momento.

1. Nuestros espacios deportivos no pueden ser espacios que generen en los participantes violencias Psicológicas o emocionales, cuando por alguna razón se les dificulte realizar alguna tarea motriz.
2. Tampoco se puede convertir nuestro entrenamiento en una carga extra, ya que muchos participantes llegan cargados de violencia física, emocional de sus casas.
3. Reflexión entorno a cómo la violencia familiar puede permear nuestro entorno

Para finalizar el espacio se les solicitará a los y las líderes pensar en clave de género, identificando cómo la violencia familiar se evidencia en sus actividades y socializar.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA CAPACITACIÓN

PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



FUNDACIÓN TIEMPO DE JUEGO

PROYECTO CARMEN DE BOLÍVAR EN LA JUGADA

LISTADO DE ASISTENCIAS A CAPACITACIÓN: Violencias Basadas En Género Dentro Del Fútbol.

Fecha: Diciembre 07 del 2023 HORARIO: 9:00 a 11:00 am

#	1ER NOMBRE	2DO NOMBRE	1ER APELLIDO	2DO APELLIDO	FIRMA DE ASISTENCIA
01	BILLY	JOHAN	OSORIO	SUAREZ	BILLY JOHAN OSORIOS
02	KEILA	MARIA	PEREZ	MENA	Keila María Perez Mena
03	SULAY	CAROLINA	VAN STRALEN	RAMOS	Sulay Carolina Vanstralen
04	YOVANNI	----------	CHAMORRO	FLORES	
05	Esteibin		Ojeda	Suarez	Esteibin Ojeda S

OBSERVACIONES:

CANTIDAD DE ASISTENTES: 4

FIRMA DEL CAPACITADOR::_____

Powered by CamScanner

PLANEADOR METODOLÓGICO

Nombre del profesor/a:	BRAYAN GARAY-WILLIAM JIMENEZ-KELLY PRIETO	**Fecha de la sesión:**	VIERNES 08 DE DICIEMBRE
Grupo:	SULAY - KEILA - BILLY-	**Planeación**	CAPACITACIÓN FESTIVAL

TEMÁTICA PSICOSOCIAL	**RELACIONES INTERPERSONALES - TOMA DE DECISIONES -LIDERAZGO**
TEMÁTICA DEPORTIVA:	EJERCICIOS LÚDICO DEPORTIVOS Y PARTIDOS CON METODOLOGÍA FUTBOL 3
MATERIALES O INSUMOS:	PLATILLOS - CONOS - BALONES - AROS - PETOS - VALLAS

1er Momento: Realización de acuerdos y actividad rompehielo.

ACTIVIDAD DE INICIO: (Realiza un juego que invite a despertar el ánimo y participación de todos)	SE LES EXPLICARA A LOS LÍDERES CUÁL SERÁ LA ACTIVIDAD DE INICIO EL DÍA DEL FESTIVAL. **ACTIVIDAD A REALIZAR:** JUEGO CASAS Y HABITANTES SE REALIZARÁ UN JUEGO DE INTEGRACIÓN LLAMADO CASAS Y HABITANTES DONDE POR TRÍOS DEBERÁN LOS PARTICIPANTES ESTAR ROTANDO POR EL ESPACIO (DOS HARÁN DE CASA Y UNO DE HABITANTE), ESTO CON LA INTENCIÓN DE EN CADA RONDA REALIZARÁN GRUPOS DIFERENTES Y ASÍ INTERACTUAR CON LOS DEMÁS COMPAÑEROS, EL INSTRUCTOR AL DECIR CASAS DEBERÁN LOS PARTICIPANTES BUSCAR UN HABITANTE Y DEL MISMO MODO AL DECIR HABITANTE DEBERÁN BUSCAR UNA CASA, AL MENCIONAR TERREMOTO SE DEBERÁN FORMAR GRUPOS NUEVOS Y EN CADA RONDA SE REALIZARÁN UNAS PREGUNTAS GUÍA CÓMO COMPARTIR EL NOMBRE, GUSTOS, HOBBIES, SUEÑOS ETC.

PLANEADOR METODOLÓGICO

Acuerda Propón un acuerdo o dos y recibe opiniones.	Recuerda realizar acuerdos convivenciales y técnicos. • PERMITIRNOS COMPARTIR CON LOS DEMÁS. • DIVERTIRNOS EN TODAS LAS ESTACIONES. • EXPRESAR NUESTROS GUSTOS Y PASIONES.

2er Momento: Describe tu entrenamiento y ejercicios a realizar.

SE EXPLICARÁ A LOS LÍDERES LAS 4 ACTIVIDADES QUE SE REALIZARÁN EN EL FESTIVAL

ESTACIÓN Nro 1: LÍDER 1

TRIQUI: SE FORMAN DOS EQUIPOS CADA UNO DE 10 o 15 PERSONAS, LUEGO SE REALIZA UNA CUADRÍCULA DE 16 AROS EN DONDE CADA EQUIPO DEBE INTENTAR REALIZAR EL TRIQUI DE ALGUNA DE LAS SIGUIENTES MANERAS (*VERTICAL.HORIZONTAL-DIAGONAL*), ANTES DE REALIZAR EL TRIQUI EL PARTICIPANTE DEBERÁ PASAR POR UNOS OBSTÁCULOS CONDUCIENDO UN BALÓN, CADA VEZ QUE SE REALICE UN TRIQUI SE OTORGARÁ UN PUNTO AL EQUIPO, GANA EL QUE MÁS PUNTOS REALIZA EN CADA RONDA.

ESTACIÓN Nro 2: LÍDER 2

FÚTBOL 3: SE REALIZARÁN DOS EQUIPOS Y SE JUGARÁ UN PARTIDO CON LA METODOLOGÍA DE FÚTBOL 3, LA CUAL PERMITE QUE ENTRE LOS MISMOS EQUIPO SE LOGREN ESTABLECER ACUERDOS SIN LA NECESIDAD DE QUE ESTE UN ÁRBITRO PRESENTE, ESTO PERMITE QUE ENTRE LOS PARTICIPANTES PUEDAN RESOLVER LOS CONFLICTOS Y A SU VEZ SER AUTÓNOMOS DE SUS DECISIONES, CADA PARTIDO SE JUGARÁ CON EQUIPOS DE 8 JUGADORAS, SE LES RECALCA A LOS PARTICIPANTES QUE EN ESTE MÉTODO DE JUEGO NO NECESARIAMENTE GANA QUIÉN MÁS GOLES REALICE, SINO QUIÉN CUMPLE CON LOS ACUERDOS ESTABLECIDOS.

ESTACIÓN Nro 3: LÍDER 3

PIEDRA-PAPEL O TIJERA: SE REALIZA UN CAMINO CON AROS Y DEMÁS ELEMENTOS DEPORTIVOS EN DOS POR GRUPOS DEBERÁN PASAR SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES DEL LÍDER DEL ESPACIO, CUANDO DOS PERSONAS SE ENCUENTRAN EN EL CAMINO JUGARÁN EL (*PIEDRA-PAPEL O TIJERA*) Y QUIÉN GANA CONTINÚA AVANZANDO POR EL CAMINO Y QUIÉN PIERDE DEBERÁ HACERSE A UN COSTADO Y OTRO COMPAÑERO DE SU EQUIPO DEBERÁ SALIR A RELEVAR, SE JUGARÁ POR PUNTOS, EL EQUIPO QUE COMPLETE 5 PUNTOS SERÁ EL GANADOR Y LUEGO SE REALIZARÁ OTRA RONDA.

PLANEADOR METODOLÓGICO

ESTACIÓN Nro 4: LÍDER 4

CAPTURA EL BALÓN: SE DEMARCA EL ESPACIO EN UN RECTÁNGULO Y A CADA COSTADO SE UBICA UN BALÓN DENTRO DE UN ARO, LUEGO POR EQUIPOS DEBERÁN INTENTAR RECUPERAR EL BALÓN, PARA ESTO DEBERÁN ATRAVESAR EL ESPACIO EVITANDO SER CONGELADOS, SI UN PARTICIPANTE ES CONGELADO DEBERÁ ESPERAR A QUE TERMINE LA RONDA, CADA VEZ QUE UN EQUIPO RECUPERA EL BALÓN SE REINICIA LA RONDA DE NUEVO, SE JUGARÁ A 5 PUNTOS.

3er Momento: Pregunta y reflexiona con tus participantes.

Escribe cómo te gustaría cerrar el entrenamiento, qué reflexiones previas puedes llevar para el cierre y no olvides conectar con la TEMÁTICA PSICOSOCIAL del primer momento.

- SE INDAGA CON LOS LÍDERES QUE ACTIVIDAD ESCOGEN PARA APLICARLA EL DÍA DEL FESTIVAL Y SE ORGANIZAN LOS ÚLTIMOS DETALLES DE LA LOGÍSTICA DEL FESTIVAL.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA CAPACITACIÓN

PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



PLANEADOR **METODOLÓGICO**



FUNDACIÓN TIEMPO DE JUEGO

PROYECTO CARMEN DE BOLÍVAR EN LA JUGADA

LISTADO DE ASISTENCIAS A CAPACITACIÓN: Planeacion y Organizacion Del Festival

Fecha: Diciembre 08 del **2023** **HORARIO:** 8:00 a 11:00 am

#	1ER NOMBRE	2DO NOMBRE	1ER APELLIDO	2DO APELLIDO	FIRMA DE ASISTENCIA
01	BILLY	JOHAN	OSORIO	SUAREZ	BILLY JOHAN OSORIO
02	KEILA	MARIA	PEREZ	MENA	Keila Maria Perez Mena
03	SULAY	CAROLINA	VAN STRALEN	RAMOS	Sulay Carolina Vanstralen
04	YOVANNI	----------	CHAMORRO	FLORES	
05	Estebin		Osorio	Suarez.	Estebin Osorio S

OBSERVACIONES:

CANTIDAD DE ASISTENTES: 9.

FIRMA DEL CAPACITADOR::