

OBLIGACIÓN No. 1

EVIDENCIA 1

Sesiones de clase.

IDRD-STRD-CPS-2031-2025

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-15	4. HORA:	Viernes,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	1
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	1
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ:

Identificar habilidades básicas de conducción, pase y tiro en los niños.

COGNITIVA:

Reconocer conocimientos previos y experiencias relacionadas con el fútbol.

PSICOSOCIAL:

Promover la cooperación, el respeto y la participación activa en grupo.

LUDICA:

Disfrutar las actividades iniciales como un primer acercamiento al fútbol.

TEMA:

Diagnostico técnico y motriz en el fútbol.

SUBTEMAS:

Conducción, pase, tiro básico.

IMPLEMENTACION:

20 balones, 20 conos, 20 platillos.

FASES

FASE INICIAL:

ACTIVIDAD 1: Juego “La isla y el tiburón” con balón.

Duración: 8’.

- Cada niño con balón en un espacio delimitado de 20x20.
- Señal “Tiburón” para proteger los balones y robar los demás.
- Señal “Isla” Para ir a zona segura con balón controlado.

ACTIVIDAD 2: Movilidad con balón.

Duración: 12’.

- Conducción suave por el espacio.
- Variaciones: Pie derecho, pie izquierdo, ambos pies etc.

TIEMPO TOTAL: 20’

FASE CENTRAL:

ACTIVIDAD 3: Conducción libre controlada.

Duración: 10’

- Conducción por todo el espacio, cada 30” el profesor cambiara de consigna (Cambio de pie, velocidad, dirección, superficie de contacto).

ACTIVIDAD 4: Circuito diagnóstico de conducción y pase.

Duración: 20’

- Habrán 3 estaciones y rotarán cada 6 – 7’.

1.

Conducción en zigzag con conos.

2.

Pase en parejas 5 – 10mts.

3.

Recepción orientada y devolución.

ACTIVIDAD 5: Tiro al arco.

Duración: 20’

- Se dividirán a los escolares en dos filas y conducirán el balón alrededor de 10 metros realizando al final un tiro al arco buscando marcar gol en un área delimitada.
- Variación: Tiros en movimiento, tiros con previos pases de compañeros, control de balón, balón en movimiento etc.

TIEMPO TOTAL: 50’

<p>RETO:</p> <p>ACTIVIDAD 6: Mini Torneo 3 vs 3.</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• Grupos de 6 niños en canchas reducidas de 15 x 20mts.• Rotación cada 5’.• Gol valido tras mínimo 2 pases. <p>Objetivo: Observar en situación real de juego la aplicación de la conducción, pase y tiro realizado a lo largo de la sesión.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 20’</p> <p>FASE FINAL:</p> <p>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</p> <p>Duración: 10’</p> <ul style="list-style-type: none">• Estiramientos con pasivos en mutua ayuda.• Reflexión: ¿Qué actividad disfrutaste más? ¿Qué te resulto más difícil? <p>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100’ (+20’ entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</p> <p>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</p>
--

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-19	4. HORA:	Martes,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	1
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	1
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ:
Identificar habilidades básicas de conducción, pase y tiro en los niños.

COGNITIVA:
Reconocer conocimientos previos y experiencias relacionadas con el fútbol.

PSICOSOCIAL:
Promover la cooperación, el respeto y la participación activa en grupo.

LUDICA:
Disfrutar las actividades iniciales como un primer acercamiento al fútbol.

TEMA:
Diagnostico técnico y motriz en el fútbol.

SUBTEMAS:
Conducción, pase, tiro básico.

IMPLEMENTACION:
20 balones, 20 conos, 20 platillos.

FASES

FASE INICIAL:

ACTIVIDAD 1: Juego “La isla y el tiburón” con balón.
Duración: 8’.

- Cada niño con balón en un espacio delimitado de 20x20.
- Señal “Tiburón” para proteger los balones y robar los demás.
- Señal “Isla” Para ir a zona segura con balón controlado.

ACTIVIDAD 2: Movilidad con balón.
Duración: 12’.

- Conducción suave por el espacio.
- Variaciones: Pie derecho, pie izquierdo, ambos pies etc.

TIEMPO TOTAL: 20’

FASE CENTRAL:

ACTIVIDAD 3: Conducción libre controlada.
Duración: 10’

- Conducción por todo el espacio, cada 30” el profesor cambiara de consigna (Cambio de pie, velocidad, dirección, superficie de contacto).

ACTIVIDAD 4: Circuito diagnóstico de conducción y pase.
Duración: 20’

- Habrán 3 estaciones y rotarán cada 6 – 7’.

1.

Conducción en zigzag con conos.

2.

Pase en parejas 5 – 10mts.

3.

Recepción orientada y devolución.

ACTIVIDAD 5: Tiro al arco.
Duración: 20’

- Se dividirán a los escolares en dos filas y conducirán el balón alrededor de 10 metros realizando al final un tiro al arco buscando marcar gol en un área delimitada.
- Variación: Tiros en movimiento, tiros con previos pases de compañeros, control de balón, balón en movimiento etc.

TIEMPO TOTAL: 50’

<p>RETO:</p> <p>ACTIVIDAD 6: Mini Torneo 3 vs 3.</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• Grupos de 6 niños en canchas reducidas de 15 x 20mts.• Rotación cada 5’.• Gol valido tras mínimo 2 pases. <p>Objetivo: Observar en situación real de juego la aplicación de la conducción, pase y tiro realizado a lo largo de la sesión.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 20’</p> <p>FASE FINAL:</p> <p>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</p> <p>Duración: 10’</p> <ul style="list-style-type: none">• Estiramientos con pasivos en mutua ayuda.• Reflexión: ¿Qué actividad disfrutaste más? ¿Qué te resulto más difícil? <p>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100’ (+20’ entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</p> <p>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</p>
--

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-20	4. HORA:	Miercoles,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	1
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	1
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ:

Observar y registrar la ejecución de habilidades motrices en contexto de juego (desplazamiento con balón, cambios de ritmo, finta básica).

COGNITIVA:

Evaluar comprensión de reglas básicas y toma de decisiones en situaciones de juego (tiempos de pase, elegir continuar/dar pase).

PSICOSOCIAL:

Identificar habilidades de comunicación, liderazgo y cooperación en equipos reducidos.

LUDICA:

Favorecer la motivación y disfrute a través de juegos con objetivos claros y rol lúdico.

TEMA:

Diagnóstico táctico y de juego (mini partidos, roles, reglas básicas, trabajo en equipo)

SUBTEMAS:

- Reglas básicas del juego (Saque, límite de cancha, fairplay)
- Toma de decisiones en ataque y defensa.
- Comunicación de roles en partido reducido.

IMPLEMENTACION:

20 balones, 24 conos, 30 platillos.

FASES

FASE INICIAL:

ACTIVIDAD 1: Todos con balón dentro de un área grande.

Duración: 8’.

- Movilidad céfalo-caudal.
- Movimiento general y conducciones suaves alrededor del área.
- Variaciones de velocidad, superficies de contacto y conducción.

ACTIVIDAD 2: Rondo diagnostico con tareas x 3’

Duración: 12’.

- Grupos de 6–8 (ideal 6): 4 dentro defendiendo/poseyendo y 2 en el centro (o 1 si se quiere más presión).
- Rondo 6x2: 4 en perímetro deben lograr 5 pases consecutivos; centro intenta recuperar.
- Rondo con límite de 2 toques; luego sin límite; luego rondo donde el objetivo es “buscar el pase a la apoyo más cercano”.
- Puntos para observar: Control orientado, velocidad de pase, comunicación, intensidad.
- Registro: anotar quiénes pasan a 5+ pases, quién recupera en el centro, nivel de comunicación.

TIEMPO TOTAL: 20’

FASE CENTRAL:

ACTIVIDAD 3: 1 vs 1

Duración: 12 – 13’

- Parejas frente a frente en rectángulos de 8x10 m; uno ataca, otro defiende; rotan.
- Ataque: el atacante sale con balón desde la línea de fondo y debe superar al defensor para tocar la meta con el balón (o cruzar la línea).
- Defensa: el defensor busca recuperar o forzar error.
- Variaciones: limitar toques para el atacante; luego dar ventaja al defensor (dejar 1mts menos), apoyo externo para evaluar la toma de decisiones.

Puntos a observar: Control en arrancada, finta básica, protección del balón, toma de decisión (seguir o pasar).

ACTIVIDAD 4: 3 vs 2

Duración: 12’- 13’

- Ataque: objetivo realizar mínimo 3 pases y finalizar en meta pequeña o pasar a compañero en zona definida.
- Defensa: recuperar y salir en contraataque.
- Puntos para observar: Apoyo, desmarque, uso de espacios y rapidez de decisión

<div>ACTIVIDAD 5: Juego posicional reducido 4 vs 4</div> <div>Duración: 12 - 16'</div> <div><ul style="list-style-type: none">8 jugadores, equipo A y B; 1 “comodín” neutral si se necesita.Juego 4v4 con límite de 3 toques.Consigna: el objetivo es conservar la posesión 10 segundos y buscar el “gol”.Puntos para observar: Circulación de balón, creación de espacio, entendimiento de roles</div> <div>ACTIVIDAD 6: Mini partidos cortos / Evaluación en tiempo real.</div> <div>Duración: 20'.</div> <div><ul style="list-style-type: none">Dos partidos 4 vs 4 en canchas laterales, tiempo 2 x 4 min con 1 min de pausa.Aplicación libre; docente pide a cada equipo un objetivo táctico (ejemplo: “buscar el pase al espacio”, “defender en zona”).Puntos para observar: Toma de decisiones, cumplimiento de la consigna, colaboración.</div> <div>TIEMPO TOTAL: 50'</div> <div>RETO:</div> <div>ACTIVIDAD 7: Mini Torneo 4 vs 4.</div> <div>Duración: 20'</div> <div><ul style="list-style-type: none">2 partidos simultáneos de 4 equipos.Partidos de 5 minutos; ganadores rotan contra ganadores.Gol válido tras mínimo 2 pases.Penalización por comportamiento antideportivo (-1 punto)</div> <div>Objetivo: Observar en situación real de juego la aplicación de las reglas, roles y comunicación.</div> <div>TIEMPO TOTAL: 20'</div> <div>FASE FINAL:</div> <div>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</div> <div>Duración: 10'</div> <div><ul style="list-style-type: none">Estiramientos con pasivos en mutua ayuda.Reflexión: ¿1 cosa en la que deba mejorar? ¿1 cosa que haya hecho bien hoy?</div> <div>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100' (+20' entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</div> <div>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</div>
--

<div>ACTIVIDAD 5: Juego posicional reducido 4 vs 4</div> <div>Duración: 12 - 16'</div> <div><ul style="list-style-type: none">8 jugadores, equipo A y B; 1 “comodín” neutral si se necesita.Juego 4v4 con límite de 3 toques.Consigna: el objetivo es conservar la posesión 10 segundos y buscar el “gol”.Puntos para observar: Circulación de balón, creación de espacio, entendimiento de roles</div> <div>ACTIVIDAD 6: Mini partidos cortos / Evaluación en tiempo real.</div> <div>Duración: 20'.</div> <div><ul style="list-style-type: none">Dos partidos 4 vs 4 en canchas laterales, tiempo 2 x 4 min con 1 min de pausa.Aplicación libre; docente pide a cada equipo un objetivo táctico (ejemplo: “buscar el pase al espacio”, “defender en zona”).Puntos para observar: Toma de decisiones, cumplimiento de la consigna, colaboración.</div> <div>TIEMPO TOTAL: 50'</div> <div>RETO:</div> <div>ACTIVIDAD 7: Mini Torneo 4 vs 4.</div> <div>Duración: 20'</div> <div><ul style="list-style-type: none">2 partidos simultáneos de 4 equipos.Partidos de 5 minutos; ganadores rotan contra ganadores.Gol válido tras mínimo 2 pases.Penalización por comportamiento antideportivo (-1 punto)</div> <div>Objetivo: Observar en situación real de juego la aplicación de las reglas, roles y comunicación.</div> <div>TIEMPO TOTAL: 20'</div> <div>FASE FINAL:</div> <div>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</div> <div>Duración: 10'</div> <div><ul style="list-style-type: none">Estiramientos con pasivos en mutua ayuda.Reflexión: ¿1 cosa en la que deba mejorar? ¿1 cosa que haya hecho bien hoy?</div> <div>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100' (+20' entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</div> <div>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</div>
--

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-22	4. HORA:	Viernes,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	3
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	2
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ: Desarrollar la conducción del balón con ambos pies en línea recta y con control cercano.			
COGNITIVA: Comprenderla diferencia entre conducir con pie dominante y no dominante, así como mantener la vista arriba mientras conduce.			
PSICOSOCIAL: Fortalecer la cooperación en trabajos por parejas y pequeños grupos.			
LUDICA: Disfrutar de dinámicas con carrera, cambios de velocidad y juegos de persecución.			
TEMA: Conducción básica con ambos pies.			
SUBTEMAS: <ul style="list-style-type: none">Conducción en línea recta.Uso del pie dominante y no dominante.Control del balón pegado al pie.			
IMPLEMENTACION: 20 balones, 24 conos, 30 platillos.			
FASES			
FASE INICIAL: ACTIVIDAD 1: “Semáforo” Duración: 10’. <ul style="list-style-type: none">Estímulos auditivos y visuales con colores para las indicaciones de cambio del semáforo.Verde correr conduciendo, amarillo caminar con pasos cortos, rojo detener el balón y azul cambiar de dirección.Mejorar el control y la atención.Uso de ambos pies y reacción de señales. ACTIVIDAD 2: Movilidad dinámica con balón. Duración: 10’. <ul style="list-style-type: none">Conducción libre con consignas. TIEMPO TOTAL: 20’			
FASE CENTRAL: ACTIVIDAD 3: Zigzag básico. Duración: 15’ <ul style="list-style-type: none">Se colocarán conos en línea recta a 2mts de distancia.Se conducirá en zigzag entre conos, ida y vuelta, alternando ambos pies.Se aumentará o disminuirá la velocidad de ejecución de acuerdo al nivel, también se reducirá o ampliará el espacio entre conos. Puntos a observar: Control en cambios cortos de dirección. ACTIVIDAD 4: Carriles de conducción recta. Duración: 15’. <ul style="list-style-type: none">Se organizarán carriles paralelos de 12mts delimitados con conos.Se realizará ida con pie derecho y regreso con pie izquierdo.Se realizará ida con toques cortos y regreso con toques largos.Se realizará ida y vuelta con cambios de ritmo.Practicar y potenciar el control del balón pegado al pie y uso de ambos perfiles.			

<div>ACTIVIDAD 5: Conducción + cambios de dirección.</div> <div>Duración: 20'</div> <div><ul style="list-style-type: none">Se realizará un rectángulo de 15x20mts con los escolares dispersos por la zona.Conducción libre y con el silbato deberán frenar y cambiar de dirección.Con una señal visual de un color se intercambiarán de balones con un compañero.Competirán entre si para ver quien logra frenar y salir más rápido de la zona manteniendo el control.</div> <div>Puntos a observar: Rección y dominio de control bajo presión.</div>
<div>TIEMPO TOTAL: 50'</div> <div>RETO:</div> <div><div>ACTIVIDAD 6: Carrera de relevos con conducción.</div><div>Duración: 20'</div><div><ul style="list-style-type: none">Conducirán el balón 1 a 1 y se entregarán el balón por relevos.Se realizarán variaciones de superficies de contacto y tipo de circuito y obstáculos.</div><div>Objetivo: Aplicar la conducción bajo presión competitiva y en equipo.</div></div>
<div>TIEMPO TOTAL: 20'</div> <div>FASE FINAL:</div> <div><div>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</div><div>Duración: 10'</div><div><ul style="list-style-type: none">Estiramientos con pasivos en mutua ayuda guiados.Reflexión: ¿Con que pie te sentiste más cómodo? ¿Qué fue lo más difícil de la sesión de hoy? ¿Qué harías diferente la próxima clase?</div></div> <div>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100' (+20' entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</div> <div>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</div>

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-26	4. HORA:	Martes,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	4
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	3
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ: Desarrollar la conducción del balón con ambos pies en línea recta y con control cercano.			
COGNITIVA: Comprenderla diferencia entre conducir con pie dominante y no dominante, así como mantener la vista arriba mientras conduce.			
PSICOSOCIAL: Fortalecer la cooperación en trabajos por parejas y pequeños grupos.			
LUDICA: Disfrutar de dinámicas con carrera, cambios de velocidad y juegos de persecución.			
TEMA: Conducción básica con ambos pies.			
SUBTEMAS: <ul style="list-style-type: none">Conducción en línea recta.Uso del pie dominante y no dominante.Control del balón pegado al pie.			
IMPLEMENTACION: 20 balones, 24 conos, 30 platillos.			
FASES			
FASE INICIAL: ACTIVIDAD 1: “Semáforo” Duración: 10’. <ul style="list-style-type: none">Estímulos auditivos y visuales con colores para las indicaciones de cambio del semáforo.Verde correr conduciendo, amarillo caminar con pasos cortos, rojo detener el balón y azul cambiar de dirección.Mejorar el control y la atención.Uso de ambos pies y reacción de señales. ACTIVIDAD 2: Movilidad dinámica con balón. Duración: 10’. <ul style="list-style-type: none">Conducción libre con consignas. TIEMPO TOTAL: 20’			
FASE CENTRAL: ACTIVIDAD 3: Zigzag básico. Duración: 15’ <ul style="list-style-type: none">Se colocarán conos en línea recta a 2mts de distancia.Se conducirá en zigzag entre conos, ida y vuelta, alternando ambos pies.Se aumentará o disminuirá la velocidad de ejecución de acuerdo al nivel, también se reducirá o ampliará el espacio entre conos. Puntos a observar: Control en cambios cortos de dirección. ACTIVIDAD 4: Carriles de conducción recta. Duración: 15’. <ul style="list-style-type: none">Se organizarán carriles paralelos de 12mts delimitados con conos.Se realizará ida con pie derecho y regreso con pie izquierdo.Se realizará ida con toques cortos y regreso con toques largos.Se realizará ida y vuelta con cambios de ritmo.Practicar y potenciar el control del balón pegado al pie y uso de ambos perfiles.			

<div>ACTIVIDAD 5: Conducción + cambios de dirección.</div> <div>Duración: 20'</div> <div><ul style="list-style-type: none">Se realizará un rectángulo de 15x20mts con los escolares dispersos por la zona.Conducción libre y con el silbato deberán frenar y cambiar de dirección.Con una señal visual de un color se intercambiarán de balones con un compañero.Competirán entre si para ver quien logra frenar y salir más rápido de la zona manteniendo el control.</div> <div>Puntos a observar: Rección y dominio de control bajo presión.</div>
<div>TIEMPO TOTAL: 50'</div> <div>RETO:</div> <div>ACTIVIDAD 6: Carrera de relevos con conducción.</div> <div>Duración: 20'</div> <div><ul style="list-style-type: none">Conducirán el balón 1 a 1 y se entregarán el balón por relevos.Se realizarán variaciones de superficies de contacto y tipo de circuito y obstáculos.</div> <div>Objetivo: Aplicar la conducción bajo presión competitiva y en equipo.</div>
<div>TIEMPO TOTAL: 20'</div> <div>FASE FINAL:</div> <div>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</div> <div>Duración: 10'</div> <div><ul style="list-style-type: none">Estiramientos con pasivos en mutua ayuda guiados.Reflexión: ¿Con que pie te sentiste más cómodo? ¿Qué fue lo más difícil de la sesión de hoy? ¿Qué harías diferente la próxima clase?</div> <div>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100' (+20' entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</div> <div>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</div>

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-27	4. HORA:	Miercoles,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	4
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	3
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ:
Mejorar la capacidad de controlar el balón en cambios de dirección y giros.

COGNITIVA:
Desarrollar la anticipación y la percepción espacial durante la conducción.

PSICOSOCIAL:
Estimular la interacción con compañeros en juegos de oposición.

LUDICA:
Disfrutar de juegos de persecución y desafíos con balón.

TEMA:
Conducción con cambios de dirección.

SUBTEMAS:

- Frenos y salidas rápidas.
- Giros con el balón.
- Cambios de pie en conducción.

IMPLEMENTACION:
20 balones, 24 conos, 30 platillos.

FASES

FASE INICIAL:

ACTIVIDAD 1: “Caza dores y zorros”
Duración: 10’

- Cada niño tendrá un balón en un espacio delimitado.
- Al inicio 3 escolares serán cazadores, los demás zorros.
- Los zorros deben conducir el balón sin perderlo
- Si un cazador roba un balón, cambia de rol con zorro.
- Uso de ambos pies y reacción de señales, capacidad de conservar el balón y cambio de dirección.

ACTIVIDAD 2: Movilidad + conducción con giros.
Duración: 10’

- Conducción libre, pero cada vez que el escolar llegue a un cono debe realizar un giro de 180 grados o 360.
- Coordinar cambio de dirección con el control del balón y la conducción del mismo.

TIEMPO TOTAL: 20’

FASE CENTRAL:

ACTIVIDAD 3: Conducción con freno y salida.
Duración: 15’

- Se colocarán carriles de 20mts con 3 conos en el recorrido
- Los escolares deberán conducir el balón hasta el cono, frenar en seco, controlar el balón y volver a acelerar explosivamente hasta el siguiente cono.
- Se variará el pie de conducción en cada repetición.

Puntos a observar: Control, postura corporal.

ACTIVIDAD 4: Conducción con cambios de dirección en cuadrado.
Duración: 15’

- Se organizarán cuadrados de 10x10mts.
- Máximo habrá 3 escolares por cuadrado.
- Se realizará conducción libre por el cuadrado evitando chocarse entre sí.
- A la señal auditiva los escolares realizarán camios de dirección de repentinos.
- Cuando se de la señal auditiva dos veces seguidas se realizarán un pase entre si intentando que ninguno quede sin balón, no se choquen e intentando dominar el mismo.

<p>.</p> <p>ACTIVIDAD 5: Conducción con cambios de dirección y oposición ligera..</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• En los mismos cuadrados del ejercicio anterior un escolar conducirá el balón mientras que un compañero lo seguirá a medio paso de distancia (oposición ligera).• El escolar que está conduciendo el balón debe utilizar giros y cambios de dirección para evitar toparse con el rival.• Rotación de roles cada 2’. <p>Puntos a observar: Reacción, rotación, uso de giros con presión real y uso del cuerpo para la protección del balón.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 50’</p> <p>RETO:</p> <p>ACTIVIDAD 6: 1 vs 1 en espacio reducido.</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• Se delimitarán espacios de 12x15mts con dos arcos pequeños.• Los escolares se enfrentarán en un 1 vs 1 intentando superar al rival con los conceptos vistos en la sesión.• Cada 4’ se cambia de pareja. <p>Objetivo: Integrar los cambios de dirección en situación real de oposición.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 20’</p> <p>FASE FINAL:</p> <p>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</p> <p>Duración: 10’</p> <ul style="list-style-type: none">• Estiramientos con pasivos en mutua ayuda guiados.• Reflexión: ¿Cuál cambio de dirección o qué estrategia te resultó útil para superar al rival? ¿Qué fue lo más difícil de proteger el balón en el reto? <p>TIEMPO TOTAL DE LA SESIÓN: 100’ (+20’ entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</p>
<p>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</p>

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-28	4. HORA:	Jueves,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	5
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	3
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ:
Mejorar la capacidad de controlar el balón en cambios de dirección y giros.

COGNITIVA:
Desarrollar la anticipación y la percepción espacial durante la conducción.

PSICOSOCIAL:
Estimular la interacción con compañeros en juegos de oposición.

LUDICA:
Disfrutar de juegos de persecución y desafíos con balón.

TEMA:
Conducción con cambios de dirección.

SUBTEMAS:

- Frenos y salidas rápidas.
- Giros con el balón.
- Cambios de pie en conducción.

IMPLEMENTACION:
20 balones, 24 conos, 30 platillos.

FASES

FASE INICIAL:

ACTIVIDAD 1: “Cazadores y zorros”
Duración: 10’

- Cada niño tendrá un balón en un espacio delimitado.
- Al inicio 3 escolares serán cazadores, los demás zorros.
- Los zorros deben conducir el balón sin perderlo
- Si un cazador roba un balón, cambia de rol con zorro.
- Uso de ambos pies y reacción de señales, capacidad de conservar el balón y cambio de dirección.

ACTIVIDAD 2: Movilidad + conducción con giros.
Duración: 10’

- Conducción libre, pero cada vez que el escolar llegue a un cono debe realizar un giro de 180 grados o 360.
- Coordinar cambio de dirección con el control del balón y la conducción del mismo.

TIEMPO TOTAL: 20’

FASE CENTRAL:

ACTIVIDAD 3: Conducción con freno y salida.
Duración: 15’

- Se colocarán carriles de 20mts con 3 conos en el recorrido
- Los escolares deberán conducir el balón hasta el cono, frenar en seco, controlar el balón y volver a acelerar explosivamente hasta el siguiente cono.
- Se variará el pie de conducción en cada repetición.

Puntos a observar: Control, postura corporal.

ACTIVIDAD 4: Conducción con cambios de dirección en cuadrado.
Duración: 15’

- Se organizarán cuadrados de 10x10mts.
- Máximo habrá 3 escolares por cuadrado.
- Se realizará conducción libre por el cuadrado evitando chocarse entre sí.
- A la señal auditiva los escolares realizarán camios de dirección de repentinos.
- Cuando se de la señal auditiva dos veces seguidas se realizarán un pase entre si intentando que ninguno quede sin balón, no se choquen e intentando dominar el mismo.

<p>.</p> <p>ACTIVIDAD 5: Conducción con cambios de dirección y oposición ligera..</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• En los mismos cuadrados del ejercicio anterior un escolar conducirá el balón mientras que un compañero lo seguirá a medio paso de distancia (oposición ligera).• El escolar que está conduciendo el balón debe utilizar giros y cambios de dirección para evitar toparse con el rival.• Rotación de roles cada 2’. <p>Puntos a observar: Reacción, rotación, uso de giros con presión real y uso del cuerpo para la protección del balón.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 50’</p> <p>RETO:</p> <p>ACTIVIDAD 6: 1 vs 1 en espacio reducido.</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• Se delimitarán espacios de 12x15mts con dos arcos pequeños.• Los escolares se enfrentarán en un 1 vs 1 intentando superar al rival con los conceptos vistos en la sesión.• Cada 4’ se cambia de pareja. <p>Objetivo: Integrar los cambios de dirección en situación real de oposición.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 20’</p> <p>FASE FINAL:</p> <p>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</p> <p>Duración: 10’</p> <ul style="list-style-type: none">• Estiramientos con pasivos en mutua ayuda guiados.• Reflexión: ¿Cuál cambio de dirección o qué estrategia te resultó útil para superar al rival? ¿Qué fue lo más difícil de proteger el balón en el reto? <p>TIEMPO TOTAL DE LA SESIÓN: 100’ (+20’ entre llegada y salida del escenario mas hidratación)</p>
<p>Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria</p>

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO CUNDINAMARCA (IED) (CUNDINAMARCA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ANDRÉS GUILLERMO HERNANDEZ HURTADO.
3. FECHA:	2025-08-29	4. HORA:	Viernes,09:30:00,11:30:00 / 12:30:00, 14:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	FUTBOL	6. N° DE SESIÓN:	6
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. N° DE SEMANA:	3
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ:
Mejorar la precisión en el pase corto y control orientado con ambos pies.

COGNITIVA:
Comprender la importancia de recibir y orientar el balón hacia la siguiente acción.

PSICOSOCIAL:
Favorecer el trabajo en parejas y pequeños grupos cooperativos.

LUDICA:
Competir en juegos de precisión de pase de manera divertida y respetuosa.

TEMA:
Pase corto y control orientado.

SUBTEMAS:

- Técnica de pase con el interior del pie
- Control orientado hacia el espacio libre.
- Pase y recepción en movimiento.

IMPLEMENTACION:
20 balones, 40 conos y platillos.

FASES

FASE INICIAL:

ACTIVIDAD 1: “Rondo 5x2”
Duración: 10’.

- Se realizarán grupos de 7 niños, 5 en círculo y 2 al centro.
- El objetivo será mantener la posesión con pases cortos evitando que los del centro roben el balón.
- Variaciones con límite de toques.
- El objetivo es diagnosticar la precisión del pase y la control y control bajo presión.

ACTIVIDAD 2:” Pases en parejas”
Duración: 10’.

- Se realizarán parejas a lo largo de la cancha
- Se realizarán pases y ejercicios de control orientado y posterior devolución.
- Las variaciones será un aumento de la distancia entre 8 y 10mts
- Se observará el uso de la superficie del pie, postura corporal y capacidad de control.

TIEMPO TOTAL: 20’

FASE CENTRAL:

ACTIVIDAD 3: “bobito”
Duración: 15’

- Se colocarán cinco conos, uno en cada esquina simulando un cuadrado y uno en el medio.
- Los escolares deberán situarse cada uno en un cono.
- El balón deberá circular entre las esquinas mientras que el escolar del centro intenta interceptar alguno de los pases.
- Se rotará cada 3’.
- Solo se podrá realizar el pase si hay control orientado o pase al primer toque.

Puntos a observar: Precisión, movilidad, presión, control.

ACTIVIDAD 4: Triángulos de pase.
Duración: 15’.

- Se colocarán 3 conos formando un triángulo.
- Máximo habrá 3 escolares por triángulo.

<ul style="list-style-type: none">• Se realizarán pases entre sí con control orientado.• . Después de 2’ un escolar dentro del triángulo hará el rol de defensa e intentara robar el balón, mientras los estudiantes se mueven por los conos mientras se hacen pases entre sí. <p>ACTIVIDAD 5: Pase en movimiento con desmarque.</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• Se realizarán líneas de 4 jugadores frente a frente a 8mts de distancia.• Se realizará un pasé al compañero del frente, este correrá a ocupar la posición de su compañero y este lo recibirá con un control orientado a su compañero y realizará la misma acción.• Asociar circuito + pase + movimiento. <p>Puntos a observar: Velocidad de ejecución, precisión de pase.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 50’</p> <p>RETO:</p> <p>ACTIVIDAD 6: 3 vs 3</p> <p>Duración: 20’</p> <ul style="list-style-type: none">• Se delimitarán espacios de 20x15mts con dos arcos pequeños.• Los escolares se enfrentaran en un 3 vs 3 intentando superar al rival con los conceptos vistos en la sesión.• Solo se puede marcar gol tras mínimo 3 pases consecutivos.• Máximo 2 toques por jugador.• Cada 5’ se cambia de pareja. <p>Objetivo: Aplicar pase corto y control orientado en situación real de juego.</p> <p>TIEMPO TOTAL: 20’</p> <p>FASE FINAL:</p> <p>ACTIVIDAD 7: Estiramientos en parejas y reflexión.</p> <p>Duración: 10’</p> <ul style="list-style-type: none">• Estiramientos con pasivos en mutua ayuda guiados.• Reflexión: ¿Qué es lo más importante antes de devolver un pase? ¿Qué diferencia notaron entre pasar con el pie más hábil y el menos hábil? ¿Qué diferencia notaron cuando aplicaban el control orientado? <p>TIEMPO TOTAL DE LA SESION: 100’ (+20’ entre llegada y salida del escenario y la hidratación)</p>
Reporte Sesión de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria