



IDRD



OBLIGACIÓN 1

EVIDENCIA 1



JORNADA
ESCOLAR
COMPLEMENTARIA
IDRD

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-30	4. HORA:	Jueves,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	14
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	7
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s
FASES
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minuto
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas TIEMPO 20 minuto

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-28	4. HORA:	Martes,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	13
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	7
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minuto			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas TIEMPO 20 minuto			

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-23	4. HORA:	Jueves,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	12
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.

COGNITIVA :

Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.

PSICOSOCIAL :

Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible

LUDICA :

Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports

TEMA :

Evaluación de decisiones tácticas

SUBTEMAS :

Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas

IMPLEMENTACION :

salon parque plaza de artesanos xbox s

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES

La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”.

TIEMPO

30minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES

Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias

TIEMPO

50 minutos

RETO :

ACTIVIDADES

Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución.

TIEMPO

20 minuto

FASE FINAL :

ACTIVIDADES

Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas

TIEMPO

20 minuto

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-23	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Jueves,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 12	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1016835688	ERICK SEBASTIAN LINARES			Asistio
1023641772	ISABELLA VASQUEZ			Asistio
1025070652	JUAN SEBASTIAN RIVERA			Asistio
1027290263	MATIAS CORTES			Asistio
1033111067	EDWIN ALEJANDRO REYES			Asistio
1034309335	ANDRES JEREMIAS TOVAR			Asistio
1034403221	JUAN PABLO LUNA			Asistio
1034403343	MARTIN JOEL DUARTE			Asistio
1102894060	ARANZA CAMILA CHONA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-21	4. HORA:	Martes,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	11
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minuto			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas TIEMPO 20 minuto			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-21	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Martes,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 11	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1016835688	ERICK SEBASTIAN LINARES			Asistio
1023641772	ISABELLA VASQUEZ			Asistio
1025070652	JUAN SEBASTIAN RIVERA			Asistio
1027290263	MATIAS CORTES			Asistio
1033111067	EDWIN ALEJANDRO REYES			Asistio
1034309335	ANDRES JEREMIAS TOVAR			Asistio
1034403221	JUAN PABLO LUNA			Asistio
1034403343	MARTIN JOEL DUARTE			Asistio
1102894060	ARANZA CAMILA CHONA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-29	4. HORA:	Miercoles,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	13
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	7
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Planificación en entornos variables de draft o sistemas tácticos			
SUBTEMAS : Identifico áreas de mejora en las tácticas aplicadas			
IMPLEMENTACION : Salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una revisión de jugadas grabadas de clases anteriores o de partidas reales, donde los estudiantes deben observar sin intervenir. Se les pide que presten atención a las decisiones tomadas, los errores y los aciertos. Esta observación guiada activa el pensamiento crítico. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES El docente guía un análisis detallado de las jugadas observadas, discutiendo en grupo qué decisiones fueron correctas, cuáles no, y por qué. Se utilizan preguntas abiertas para fomentar el razonamiento táctico: ¿qué harías tú en ese momento?, ¿cómo podría haberse resuelto mejor esa situación? TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en una simulación breve (con juego o dramatización) donde deben aplicar lo aprendido y luego detenerse para analizar su desempeño. Se les pide identificar sus decisiones, justificarlas y pensar en posibles mejoras. Esta fase combina acción y pensamiento estratégico. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES La clase finaliza con una autoevaluación guiada, donde cada estudiante responde a preguntas como: ¿qué aprendí en estas semanas?, ¿qué habilidades mejoré?, ¿en qué necesito seguir trabajando? El docente destaca los logros grupales, refuerza el valor del análisis y la reflexión en el aprendizaje, y cierra el módulo con reconocimiento al progreso de todos. TIEMPO 20 minutos			

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-24	4. HORA:	Viernes,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	12
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-24	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Viernes,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 12	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1019607970	JUAN ALBERTO GAMEZ			Asistio
N37666167726	JOSE ALBERTO ESTANGA			No asistio
1025552756	ABIEL FELIPE PEREZ			Asistio
5457996	ISMAEL JOSE TORRES			Asistio
1013645110	JUAN SEBASTIAN MARTINEZ			Asistio
1025072461	JORGE MATIAS PLESTED			Asistio
1014673126	KEVIN ESNEIDER VARGAS			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-22	4. HORA:	Miercoles,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	11
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-22	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Miercoles,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 11	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1019607970	JUAN ALBERTO GAMEZ			Asistio
N37666167726	JOSE ALBERTO ESTANGA			Asistio
1025552756	ABIEL FELIPE PEREZ			Asistio
5457996	ISMAEL JOSE TORRES			Asistio
1013645110	JUAN SEBASTIAN MARTINEZ			Asistio
1025072461	JORGE MATIAS PLESTED			Asistio
1014673126	KEVIN ESNEIDER VARGAS			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-17	4. HORA:	Viernes,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	10
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	5
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-17	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Viernes,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 10	9. N° de Semana: 5	
4. Grupo:	ESPORTS 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1019607970	JUAN ALBERTO GAMEZ			Asistio
N37666167726	JOSE ALBERTO ESTANGA			Asistio
1025552756	ABIEL FELIPE PEREZ			Asistio
5457996	ISMAEL JOSE TORRES			Asistio
1013645110	JUAN SEBASTIAN MARTINEZ			Asistio
1025072461	JORGE MATIAS PLESTED			Asistio
1014673126	KEVIN ESNEIDER VARGAS			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-15	4. HORA:	Miercoles,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	9
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	5
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.

COGNITIVA :

Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.

PSICOSOCIAL :

Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.

LUDICA :

Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.

TEMA :

Evaluación de decisiones tácticas

SUBTEMAS :

Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas

IMPLEMENTACION :

salon parque plaza de artesanos xbox s

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES

La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”.

TIEMPO

30minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES

Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias.

TIEMPO

50 minutos

RETO :

ACTIVIDADES

Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución.

TIEMPO

20 minutos

FASE FINAL :

ACTIVIDADES

Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas.

TIEMPO

20 minutos

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-15	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Miercoles,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 9	9. N° de Semana: 5	
4. Grupo:	ESPORTS 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1019607970	JUAN ALBERTO GAMEZ			No asistio
N37666167726	JOSE ALBERTO ESTANGA			No asistio
1025552756	ABIEL FELIPE PEREZ			Asistio
5457996	ISMAEL JOSE TORRES			Asistio
1013645110	JUAN SEBASTIAN MARTINEZ			Asistio
1025072461	JORGE MATIAS PLESTED			Asistio
1014673126	KEVIN ESNEIDER VARGAS			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-10	4. HORA:	Viernes,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	8
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	4
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Fomentar el respeto por los compañeros durante las prácticas.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase inicia con la pregunta: “¿Qué ventaja te da conocer bien el entorno de juego?” Los estudiantes opinan en voz alta mientras se muestran imágenes de distintos mapas o estadios virtuales. Esto despierta la atención hacia la importancia de la orientación y anticipación dentro del juego. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explica el concepto de “puntos de ventaja” dentro de los mapas, tanto en simuladores deportivos (como espacios libres para pases o tiros) como en juegos de lucha (zonas de control, esquinas, etc.). Se muestran ejemplos de partidas reales o grabadas que evidencien cómo aprovechar estos puntos genera superioridad. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en un reto donde se enfrentan en pares o pequeños equipos, simulando una situación táctica en un entorno delimitado. Deben tomar decisiones rápidas para moverse, defenderse o atacar, utilizando el entorno a su favor. Esta dinámica estimula la toma de decisiones bajo presión. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se hace una retroalimentación grupal donde cada estudiante expresa cómo se sintió al enfrentar el reto y qué aprendió sobre el uso del espacio. Se finaliza reforzando que la observación, anticipación y adaptación al entorno son habilidades claves tanto en los videojuegos como en la vida cotidiana. TIEMPO 20 minutos			
Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-10	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Viernes,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 8	9. N° de Semana: 4	
4. Grupo:	ESPORTS 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1019607970	JUAN ALBERTO GAMEZ			Asistio
N37666167726	JOSE ALBERTO ESTANGA			Asistio
1025552756	ABIEL FELIPE PEREZ			Asistio
5457996	ISMAEL JOSE TORRES			Asistio
1013645110	JUAN SEBASTIAN MARTINEZ			Asistio
1025072461	JORGE MATIAS PLESTED			Asistio
1014673126	KEVIN ESNEIDER VARGAS			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-08	4. HORA:	Miercoles,12:50:00,14:50:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	7
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	4
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Fomentar el respeto por los compañeros durante las prácticas.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase inicia con la pregunta: “¿Qué ventaja te da conocer bien el entorno de juego?” Los estudiantes opinan en voz alta mientras se muestran imágenes de distintos mapas o estadios virtuales. Esto despierta la atención hacia la importancia de la orientación y anticipación dentro del juego. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explica el concepto de “puntos de ventaja” dentro de los mapas, tanto en simuladores deportivos (como espacios libres para pases o tiros) como en juegos de lucha (zonas de control, esquinas, etc.). Se muestran ejemplos de partidas reales o grabadas que evidencien cómo aprovechar estos puntos genera superioridad. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en un reto donde se enfrentan en pares o pequeños equipos, simulando una situación táctica en un entorno delimitado. Deben tomar decisiones rápidas para moverse, defenderse o atacar, utilizando el entorno a su favor. Esta dinámica estimula la toma de decisiones bajo presión. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se hace una retroalimentación grupal donde cada estudiante expresa cómo se sintió al enfrentar el reto y qué aprendió sobre el uso del espacio. Se finaliza reforzando que la observación, anticipación y adaptación al entorno son habilidades claves tanto en los videojuegos como en la vida cotidiana. TIEMPO 20 minutos			
Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-08	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Miercoles,12:50:00,14:50:00	6. N° de Sesion: 7	9. N° de Semana: 4	
4. Grupo:	ESPORTS 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1019607970	JUAN ALBERTO GAMEZ			Asistio
N37666167726	JOSE ALBERTO ESTANGA			Asistio
1025552756	ABIEL FELIPE PEREZ			Asistio
5457996	ISMAEL JOSE TORRES			Asistio
1013645110	JUAN SEBASTIAN MARTINEZ			Asistio
1025072461	JORGE MATIAS PLESTED			Asistio
1014673126	KEVIN ESNEIDER VARGAS			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-29	4. HORA:	Miercoles,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	13
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	7
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Planificación en entornos variables de draft o sistemas tácticos			
SUBTEMAS : Identifico áreas de mejora en las tácticas aplicadas			
IMPLEMENTACION : Salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una revisión de jugadas grabadas de clases anteriores o de partidas reales, donde los estudiantes deben observar sin intervenir. Se les pide que presten atención a las decisiones tomadas, los errores y los aciertos. Esta observación guiada activa el pensamiento crítico. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES El docente guía un análisis detallado de las jugadas observadas, discutiendo en grupo qué decisiones fueron correctas, cuáles no, y por qué. Se utilizan preguntas abiertas para fomentar el razonamiento táctico: ¿qué harías tú en ese momento?, ¿cómo podría haberse resuelto mejor esa situación? TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en una simulación breve (con juego o dramatización) donde deben aplicar lo aprendido y luego detenerse para analizar su desempeño. Se les pide identificar sus decisiones, justificarlas y pensar en posibles mejoras. Esta fase combina acción y pensamiento estratégico. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES La clase finaliza con una autoevaluación guiada, donde cada estudiante responde a preguntas como: ¿qué aprendí en estas semanas?, ¿qué habilidades mejoré?, ¿en qué necesito seguir trabajando? El docente destaca los logros grupales, refuerza el valor del análisis y la reflexión en el aprendizaje, y cierra el módulo con reconocimiento al progreso de todos. TIEMPO 20 minutos			

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-24	4. HORA:	Viernes,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	12
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-22	4. HORA:	Miercoles,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	11
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-22	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Miercoles,10:45:00,12:45:00	6. N° de Sesion: 11	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
5942066	MARIANGEL ANTHONELA GARCIA			Asistio
1130275986	LUIS KEYNER BORJA			Asistio
1201246421	AIMI VALENTINA HERNANDEZ			Asistio
1021400810	CARLOS ANDRES MERA			Asistio
CD02384353	EMILIANO ALEXANDER BOLAÑOS			Asistio
N37665407564	AARON MIGUEL GUERRERO			Asistio
1025075871	JOSE ESTEBAN ROA			Asistio
1222124163	JONATHAN ESTIVEN DORIA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-17	4. HORA:	Viernes,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	10
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	5
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-17	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Viernes,10:45:00,12:45:00	6. N° de Sesion: 10	9. N° de Semana: 5	
4. Grupo:	ESPORTS 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
5942066	MARIANGEL ANTHONELA GARCIA			Asistio
1130275986	LUIS KEYNER BORJA			Asistio
1201246421	AIMI VALENTINA HERNANDEZ			Asistio
1021400810	CARLOS ANDRES MERA			Asistio
CD02384353	EMILIANO ALEXANDER BOLAÑOS			Asistio
N37665407564	AARON MIGUEL GUERRERO			Asistio
1025075871	JOSE ESTEBAN ROA			Asistio
1222124163	JONATHAN ESTIVEN DORIA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-15	4. HORA:	Miercoles,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	9
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	5
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.

COGNITIVA :

Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.

PSICOSOCIAL :

Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.

LUDICA :

Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.

TEMA :

Evaluación de decisiones tácticas

SUBTEMAS :

Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas

IMPLEMENTACION :

salon parque plaza de artesanos xbox s

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES

La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”.

TIEMPO

30minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES

Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias.

TIEMPO

50 minutos

RETO :

ACTIVIDADES

Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución.

TIEMPO

20 minutos

FASE FINAL :

ACTIVIDADES

Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas.

TIEMPO

20 minutos

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-15	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Miercoles,10:45:00,12:45:00	6. N° de Sesion: 9	9. N° de Semana: 5	
4. Grupo:	ESPORTS 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
5942066	MARIANGEL ANTHONELA GARCIA			Asistio
1130275986	LUIS KEYNER BORJA			No asistio
1201246421	AIMI VALENTINA HERNANDEZ			Asistio
1021400810	CARLOS ANDRES MERA			Asistio
CD02384353	EMILIANO ALEXANDER BOLAÑOS			Asistio
N37665407564	AARON MIGUEL GUERRERO			Asistio
1025075871	JOSE ESTEBAN ROA			Asistio
1222124163	JONATHAN ESTIVEN DORIA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-10	4. HORA:	Viernes,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	8
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	4
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Fomentar el respeto por los compañeros durante las prácticas.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase inicia con la pregunta: “¿Qué ventaja te da conocer bien el entorno de juego?” Los estudiantes opinan en voz alta mientras se muestran imágenes de distintos mapas o estadios virtuales. Esto despierta la atención hacia la importancia de la orientación y anticipación dentro del juego. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explica el concepto de “puntos de ventaja” dentro de los mapas, tanto en simuladores deportivos (como espacios libres para pases o tiros) como en juegos de lucha (zonas de control, esquinas, etc.). Se muestran ejemplos de partidas reales o grabadas que evidencien cómo aprovechar estos puntos genera superioridad. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en un reto donde se enfrentan en pares o pequeños equipos, simulando una situación táctica en un entorno delimitado. Deben tomar decisiones rápidas para moverse, defenderse o atacar, utilizando el entorno a su favor. Esta dinámica estimula la toma de decisiones bajo presión. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se hace una retroalimentación grupal donde cada estudiante expresa cómo se sintió al enfrentar el reto y qué aprendió sobre el uso del espacio. Se finaliza reforzando que la observación, anticipación y adaptación al entorno son habilidades claves tanto en los videojuegos como en la vida cotidiana. TIEMPO 20 minutos			
Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-10	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Viernes,10:45:00,12:45:00	6. N° de Sesion: 8	9. N° de Semana: 4	
4. Grupo:	ESPORTS 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
5942066	MARIANGEL ANTHONELA GARCIA			Asistio
1130275986	LUIS KEYNER BORJA			Asistio
1201246421	AIMI VALENTINA HERNANDEZ			Asistio
1021400810	CARLOS ANDRES MERA			Asistio
CD02384353	EMILIANO ALEXANDER BOLAÑOS			Asistio
N37665407564	AARON MIGUEL GUERRERO			No asistio
1025075871	JOSE ESTEBAN ROA			No asistio
1222124163	JONATHAN ESTIVEN DORIA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-08	4. HORA:	Miercoles,10:45:00,12:45:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	7
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	4
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Fomentar el respeto por los compañeros durante las prácticas.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase inicia con la pregunta: “¿Qué ventaja te da conocer bien el entorno de juego?” Los estudiantes opinan en voz alta mientras se muestran imágenes de distintos mapas o estadios virtuales. Esto despierta la atención hacia la importancia de la orientación y anticipación dentro del juego. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explica el concepto de “puntos de ventaja” dentro de los mapas, tanto en simuladores deportivos (como espacios libres para pases o tiros) como en juegos de lucha (zonas de control, esquinas, etc.). Se muestran ejemplos de partidas reales o grabadas que evidencien cómo aprovechar estos puntos genera superioridad. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en un reto donde se enfrentan en pares o pequeños equipos, simulando una situación táctica en un entorno delimitado. Deben tomar decisiones rápidas para moverse, defenderse o atacar, utilizando el entorno a su favor. Esta dinámica estimula la toma de decisiones bajo presión. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se hace una retroalimentación grupal donde cada estudiante expresa cómo se sintió al enfrentar el reto y qué aprendió sobre el uso del espacio. Se finaliza reforzando que la observación, anticipación y adaptación al entorno son habilidades claves tanto en los videojuegos como en la vida cotidiana. TIEMPO 20 minutos			
Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-08	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Miercoles,10:45:00,12:45:00	6. N° de Sesion: 7	9. N° de Semana: 4	
4. Grupo:	ESPORTS 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1130275986	LUIS KEYNER BORJA			Asistio
1201246421	AIMI VALENTINA HERNANDEZ			Asistio
1021400810	CARLOS ANDRES MERA			Asistio
CD02384353	EMILIANO ALEXANDER BOLAÑOS			Asistio
N37665407564	AARON MIGUEL GUERRERO			Asistio
1025075871	JOSE ESTEBAN ROA			Asistio
1222124163	JONATHAN ESTIVEN DORIA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-30	4. HORA:	Jueves,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	14
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	7
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Planificación en entornos variables de draft o sistemas tácticos			
SUBTEMAS : Identifico áreas de mejora en las tácticas aplicadas			
IMPLEMENTACION : Salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una revisión de jugadas grabadas de clases anteriores o de partidas reales, donde los estudiantes deben observar sin intervenir. Se les pide que presten atención a las decisiones tomadas, los errores y los aciertos. Esta observación guiada activa el pensamiento crítico. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES El docente guía un análisis detallado de las jugadas observadas, discutiendo en grupo qué decisiones fueron correctas, cuáles no, y por qué. Se utilizan preguntas abiertas para fomentar el razonamiento táctico: ¿qué harías tú en ese momento?, ¿cómo podría haberse resuelto mejor esa situación? TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en una simulación breve (con juego o dramatización) donde deben aplicar lo aprendido y luego detenerse para analizar su desempeño. Se les pide identificar sus decisiones, justificarlas y pensar en posibles mejoras. Esta fase combina acción y pensamiento estratégico. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES La clase finaliza con una autoevaluación guiada, donde cada estudiante responde a preguntas como: ¿qué aprendí en estas semanas?, ¿qué habilidades mejoré?, ¿en qué necesito seguir trabajando? El docente destaca los logros grupales, refuerza el valor del análisis y la reflexión en el aprendizaje, y cierra el módulo con reconocimiento al progreso de todos. TIEMPO 20 minutos			

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-28	4. HORA:	Martes,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	13
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	7
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Planificación en entornos variables de draft o sistemas tácticos			
SUBTEMAS : Identifico áreas de mejora en las tácticas aplicadas			
IMPLEMENTACION : Salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una revisión de jugadas grabadas de clases anteriores o de partidas reales, donde los estudiantes deben observar sin intervenir. Se les pide que presten atención a las decisiones tomadas, los errores y los aciertos. Esta observación guiada activa el pensamiento crítico. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES El docente guía un análisis detallado de las jugadas observadas, discutiendo en grupo qué decisiones fueron correctas, cuáles no, y por qué. Se utilizan preguntas abiertas para fomentar el razonamiento táctico: ¿qué harías tú en ese momento?, ¿cómo podría haberse resuelto mejor esa situación? TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en una simulación breve (con juego o dramatización) donde deben aplicar lo aprendido y luego detenerse para analizar su desempeño. Se les pide identificar sus decisiones, justificarlas y pensar en posibles mejoras. Esta fase combina acción y pensamiento estratégico. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES La clase finaliza con una autoevaluación guiada, donde cada estudiante responde a preguntas como: ¿qué aprendí en estas semanas?, ¿qué habilidades mejoré?, ¿en qué necesito seguir trabajando? El docente destaca los logros grupales, refuerza el valor del análisis y la reflexión en el aprendizaje, y cierra el módulo con reconocimiento al progreso de todos. TIEMPO 20 minutos			

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-23	4. HORA:	Jueves,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	12
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.

COGNITIVA :

Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.

PSICOSOCIAL :

Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible

LUDICA :

Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.

TEMA :

Evaluación de decisiones tácticas

SUBTEMAS :

Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas

IMPLEMENTACION :

salon parque plaza de artesanos xbox s

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES

La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”.

TIEMPO

30minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES

Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias

TIEMPO

50 minutos

RETO :

ACTIVIDADES

Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución.

TIEMPO

20 minutos

FASE FINAL :

ACTIVIDADES

Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas.

TIEMPO

20 minutos

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-23	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Jueves,07:00:00,09:00:00	6. N° de Sesion: 12	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1141332870	SAHYAN VALERIA OTALORA			Asistio
1106899492	LAURA CAMILA CALDERON			Asistio
1424659	FABIANA GABRIELA MACARUK			Asistio
1111265963	JORGE ANDRES GOMEZ			Asistio
1194964785	DANIEL CAMILO TAPIA			Asistio
6065854	MATIAS DAVID FIGUEROA			Asistio
1157965332	KEYLER DAVID GARCIA			Asistio
1104549042	DOMYNIC MATIAS CARDENAS			Asistio
N37664160738	RAYVERT JESUS CARABALLO			Asistio
N37664268903	ENMILI CAMILA SANTANA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-21	4. HORA:	Martes,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	11
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	6
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.

COGNITIVA :

Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.

PSICOSOCIAL :

Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible

LUDICA :

Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.

TEMA :

Evaluación de decisiones tácticas

SUBTEMAS :

Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas

IMPLEMENTACION :

salon parque plaza de artesanos xbox s

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES

La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”.

TIEMPO

30minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES

Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias

TIEMPO

50 minutos

RETO :

ACTIVIDADES

Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución.

TIEMPO

20 minutos

FASE FINAL :

ACTIVIDADES

Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas.

TIEMPO

20 minutos

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-21	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Martes,07:00:00,09:00:00	6. N° de Sesion: 11	9. N° de Semana: 6	
4. Grupo:	ESPORTS 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1141332870	SAHYAN VALERIA OTALORA			Asistio
1106899492	LAURA CAMILA CALDERON			Asistio
1424659	FABIANA GABRIELA MACARUK			Asistio
1111265963	JORGE ANDRES GOMEZ			Asistio
1194964785	DANIEL CAMILO TAPIA			Asistio
6065854	MATIAS DAVID FIGUEROA			Asistio
1157965332	KEYLER DAVID GARCIA			Asistio
1104549042	DOMYNIC MATIAS CARDENAS			Asistio
N37664160738	RAYVERT JESUS CARABALLO			No asistio
N37664268903	ENMILI CAMILA SANTANA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-16	4. HORA:	Jueves,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	10
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	5
8. ZONA:	1	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.

COGNITIVA :

Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.

PSICOSOCIAL :

Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.

LUDICA :

Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.

TEMA :

Evaluación de decisiones tácticas

SUBTEMAS :

Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas

IMPLEMENTACION :

salon parque plaza de artesanos xbox s

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES

La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”.

TIEMPO

30minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES

Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias.

TIEMPO

50 minutos

RETO :

ACTIVIDADES

Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución.

TIEMPO

20 minutos

FASE FINAL :

ACTIVIDADES

Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas.

TIEMPO

20 minutos

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-16	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Jueves,07:00:00,09:00:00	6. N° de Sesion: 10	9. N° de Semana: 5	
4. Grupo:	ESPORTS 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1141332870	SAHYAN VALERIA OTALORA			Asistio
1106899492	LAURA CAMILA CALDERON			Asistio
1424659	FABIANA GABRIELA MACARUK			Asistio
1111265963	JORGE ANDRES GOMEZ			Asistio
1194964785	DANIEL CAMILO TAPIA			Asistio
6065854	MATIAS DAVID FIGUEROA			Asistio
1157965332	KEYLER DAVID GARCIA			Asistio
1104549042	DOMYNIC MATIAS CARDENAS			Asistio
N37664160738	RAYVERT JESUS CARABALLO			Asistio
N37664268903	ENMILI CAMILA SANTANA			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-14	4. HORA:	Martes,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	9
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	5
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Desarrollo academico y familiar Fortalecer la convivencia en los Esports al integrar el acompañamiento familiar con el esfuerzo académico, impulsando la responsabilidad, el apoyo mutuo y el aprendizaje equilibrado como parte esencial del proceso formativo. Consiencia ambiental Promover la convivencia responsable en los Esports al cuidar tanto el entorno digital como el físico, aplicando un uso consciente de los recursos tecnológicos y contribuyendo a la preservación de un ambiente sano y sostenible.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase comienza con una lluvia de ideas: ¿Qué significa atacar? ¿Qué significa defender? ¿Qué pasa si no se hace en el momento correcto? Se muestran ejemplos de jugadas de ataque y defensa, y se introducen los conceptos de “presionar”, “rotar” y “temporizar”. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explican de forma clara y aplicada los tres fundamentos tácticos: presionar (iniciar ofensiva en el momento adecuado), rotar (moverse por el mapa para apoyar otros puntos) y temporizar (esperar o actuar según el tiempo del juego o del equipo). Se analiza una partida grabada y se identifican momentos clave donde se aplican estas estrategias. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Se realiza una simulación en grupos donde se proponen escenarios concretos (por ejemplo, “el equipo contrario presiona por una línea”) y los estudiantes deben organizarse para responder usando los conceptos tácticos aprendidos. Cada equipo ejecuta y el grupo analiza su ejecución. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se realiza una puesta en común donde cada grupo explica cómo tomó sus decisiones. El docente ofrece retroalimentación positiva y concreta, destacando el uso efectivo de las estrategias. Se propone como tarea observar una partida real y detectar momentos donde se usen estas tácticas. TIEMPO 20 minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-14	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Martes,07:00:00,09:00:00	6. N° de Sesion: 9	9. N° de Semana: 5	
4. Grupo:	ESPORTS 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033111067	EDWIN ALEJANDRO REYES			Asistio
1023641772	ISABELLA VASQUEZ			Asistio
1141332870	SAHYAN VALERIA OTALORA			Asistio
1102894060	ARANZA CAMILA CHONA			Asistio
1106899492	LAURA CAMILA CALDERON			No asistio
1424659	FABIANA GABRIELA MACARUK			Asistio
1034403221	JUAN PABLO LUNA			Asistio
1025070652	JUAN SEBASTIAN RIVERA			Asistio
1111265963	JORGE ANDRES GOMEZ			No asistio
1194964785	DANIEL CAMILO TAPIA			Asistio
6065854	MATIAS DAVID FIGUEROA			Asistio
1034309335	ANDRES JEREMIAS TOVAR			Asistio
1016835688	ERICK SEBASTIAN LINARES			Asistio
1157965332	KEYLER DAVID GARCIA			Asistio
1027290263	MATIAS CORTES			Asistio
1104549042	DOMYNIC MATIAS CARDENAS			Asistio
1034403343	MARTIN JOEL DUARTE			Asistio
N37664160738	RAYVERT JESUS CARABALLO			No asistio
N37664268903	ENMILI CAMILA SANTANA			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-09	4. HORA:	Jueves,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	8
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	4
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Fomentar el respeto por los compañeros durante las prácticas.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase inicia con la pregunta: “¿Qué ventaja te da conocer bien el entorno de juego?” Los estudiantes opinan en voz alta mientras se muestran imágenes de distintos mapas o estadios virtuales. Esto despierta la atención hacia la importancia de la orientación y anticipación dentro del juego. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explica el concepto de “puntos de ventaja” dentro de los mapas, tanto en simuladores deportivos (como espacios libres para pases o tiros) como en juegos de lucha (zonas de control, esquinas, etc.). Se muestran ejemplos de partidas reales o grabadas que evidencien cómo aprovechar estos puntos genera superioridad. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en un reto donde se enfrentan en pares o pequeños equipos, simulando una situación táctica en un entorno delimitado. Deben tomar decisiones rápidas para moverse, defenderse o atacar, utilizando el entorno a su favor. Esta dinámica estimula la toma de decisiones bajo presión. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se hace una retroalimentación grupal donde cada estudiante expresa cómo se sintió al enfrentar el reto y qué aprendió sobre el uso del espacio. Se finaliza reforzando que la observación, anticipación y adaptación al entorno son habilidades claves tanto en los videojuegos como en la vida cotidiana. TIEMPO 20 minutos			
Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria			

ASISTENCIA
PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-09	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Jueves,07:00:00,09:00:00	6. N° de Sesion: 8	9. N° de Semana: 4	
4. Grupo:	ESPORTS 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033111067	EDWIN ALEJANDRO REYES			No asistio
1023641772	ISABELLA VASQUEZ			Asistio
1141332870	SAHYAN VALERIA OTALORA			Asistio
1102894060	ARANZA CAMILA CHONA			No asistio
1106899492	LAURA CAMILA CALDERON			Asistio
1424659	FABIANA GABRIELA MACARUK			Asistio
1034403221	JUAN PABLO LUNA			Asistio
1025070652	JUAN SEBASTIAN RIVERA			No asistio
1111265963	JORGE ANDRES GOMEZ			Asistio
1194964785	DANIEL CAMILO TAPIA			Asistio
6065854	MATIAS DAVID FIGUEROA			Asistio
1034309335	ANDRES JEREMIAS TOVAR			Asistio
1016835688	ERICK SEBASTIAN LINARES			No asistio
1157965332	KEYLER DAVID GARCIA			Asistio
1027290263	MATIAS CORTES			Asistio
1104549042	DOMYNIC MATIAS CARDENAS			Asistio
1034403343	MARTIN JOEL DUARTE			Asistio
N37664160738	RAYVERT JESUS CARABALLO			No asistio
N37664268903	ENMILI CAMILA SANTANA			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO SIMON RODRIGUEZ (IED) (SIMON RODRIGUEZ)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA
3. FECHA:	2026-04-07	4. HORA:	Martes,07:00:00,09:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ESPORTS	6. N° DE SESIÓN:	7
7. LOCALIDAD:	Chapinero	8. N° DE SEMANA:	4
8. ZONA:	1	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : Fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante actividades relacionadas con el manejo de periféricos, explorando la coordinación ojo-mano, la percepcion visual, la velocidad de reaccion y la fuerza isometrica en los Esports.			
COGNITIVA : Introducir a los estudiantes al pensamiento estratégico básico, fomentando la capacidad de analizar situaciones y tomar decisiones simples en los Esports.			
PSICOSOCIAL : Fomentar el respeto por los compañeros durante las prácticas.			
LUDICA : Promover el disfrute y la curiosidad en los estudiantes a través de actividades lúdicas que introduzcan las dinámicas y reglas de los Esports.			
TEMA : Evaluación de decisiones tácticas			
SUBTEMAS : Reflexiono sobre decisiones tomadas en partidas			
IMPLEMENTACION : salon parque plaza de artesanos xbox s			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES La clase inicia con la pregunta: “¿Qué ventaja te da conocer bien el entorno de juego?” Los estudiantes opinan en voz alta mientras se muestran imágenes de distintos mapas o estadios virtuales. Esto despierta la atención hacia la importancia de la orientación y anticipación dentro del juego. TIEMPO 30minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES Se explica el concepto de “puntos de ventaja” dentro de los mapas, tanto en simuladores deportivos (como espacios libres para pases o tiros) como en juegos de lucha (zonas de control, esquinas, etc.). Se muestran ejemplos de partidas reales o grabadas que evidencien cómo aprovechar estos puntos genera superioridad. TIEMPO 50 minutos			
RETO : ACTIVIDADES Los estudiantes participan en un reto donde se enfrentan en pares o pequeños equipos, simulando una situación táctica en un entorno delimitado. Deben tomar decisiones rápidas para moverse, defenderse o atacar, utilizando el entorno a su favor. Esta dinámica estimula la toma de decisiones bajo presión. TIEMPO 20 minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES Se hace una retroalimentación grupal donde cada estudiante expresa cómo se sintió al enfrentar el reto y qué aprendió sobre el uso del espacio. Se finaliza reforzando que la observación, anticipación y adaptación al entorno son habilidades claves tanto en los videojuegos como en la vida cotidiana. TIEMPO 20 minutos			
Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. SIMON RODRIGUEZ			Nombre Instructor: CESAR AUGUSTO TORRADO PINEDA	
2. Fecha:	2026-04-07	5. Centro de Interes ESPORTS	8. Localidad: Chapinero	
3. Hora:	Martes,07:00:00,09:00:00	6. N° de Sesion: 7	9. N° de Semana: 4	
4. Grupo:	ESPORTS 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033111067	EDWIN ALEJANDRO REYES			No asistio
1023641772	ISABELLA VASQUEZ			No asistio
1141332870	SAHYAN VALERIA OTALORA			Asistio
1102894060	ARANZA CAMILA CHONA			No asistio
1106899492	LAURA CAMILA CALDERON			Asistio
1424659	FABIANA GABRIELA MACARUK			Asistio
1034403221	JUAN PABLO LUNA			Asistio
1025070652	JUAN SEBASTIAN RIVERA			Asistio
1111265963	JORGE ANDRES GOMEZ			Asistio
1194964785	DANIEL CAMILO TAPIA			Asistio
6065854	MATIAS DAVID FIGUEROA			Asistio
1034309335	ANDRES JEREMIAS TOVAR			Asistio
1016835688	ERICK SEBASTIAN LINARES			No asistio
1157965332	KEYLER DAVID GARCIA			Asistio
1027290263	MATIAS CORTES			Asistio
1104549042	DOMYNIC MATIAS CARDENAS			Asistio
1034403343	MARTIN JOEL DUARTE			Asistio
N37664160738	RAYVERT JESUS CARABALLO			No asistio
N37664268903	ENMILI CAMILA SANTANA			No asistio