



**IDRD**



# OBLIGACIÓN 2

## EVIDENCIA 1



JORNADA  
ESCOLAR  
COMPLEMENTARIA  
**IDRD**

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-18	4. HORA:	Jueves,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	30
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular

COGNITIVA :

Conocer los movimientos del cuerpo

PSICOSOCIAL :

Fomentar la motivación intrínseca en los NNJA a través del juego, el movimiento y el refuerzo positivo, permitiendo la participación activa.

LUDICA :

Representar figuras con objetos

TEMA :

Cuerpo y Movimiento

SUBTEMAS :

N/A

IMPLEMENTACION :

cuerdas., conos, platillos, lazos

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES  
Saludo de Bienvenida , llamado de asistencia , explicación de objetivos ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (círculo hecho con la cuerda en el suelo). 2. Pisar la Cuerda. Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.

TIEMPO  
20 minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES  
1. Con una cuerda, soy capaz de ponerla en el suelo y saltarla: - normal - normal y caer con pies juntos. - normal y dar medio giro para quedar de frente a la cuerda. - como lo haga algún compañero. - poniendo las manos donde indique el profesor: en el cuello, manos juntas por delante, manos juntas por detrás, tocando las piernas, una mano en un lugar y la otra en otro... 2. El Helicóptero. Todos corriendo haciendo el “helicóptero” con la cuerda doble por encima de la cabeza, con mucho cuidado. 3. Por tríos, soy capaz de: - dos sujetan la cuerda y otro pasa por encima de diferentes formas: saltando, con pies juntos, a cuadrupedia, cangrejo... - igual, pero por debajo sin tocarla, a medida que bajamos la cuerda: de pie, cuadrupedia, reptando... 4. Carreras de caballos. Con los mismos tríos de antes, uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles. El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Dinámica Psicosocial: Bingo de emociones El bingo de emociones se crea un bingo con diferentes emociones y que los niños deban encontrar las emociones en una lista , el formador mostrara la tarjeta con una emoción dibujada y el niño deberá ubicarla en el tarjetón donde coincida la misma emoción., esto les ayuda a mejorar su seguridad Actividad Psicosocial: JUEGO 1: SEMAFORO DEL MOVIMIENTO • Verde: correr libremente • Amarillo: caminar lento como robot • Rojo: estatua • Azul: Moverse como animal (elegido por el profesor) Se usan cambios rápidos para mantener la atención y la diversión JUEGO 2: Todos Ganamos Se organiza por equipos en fila, a la instrucción del Formador, cada equipo deberá desplazarse de una forma indicada. • Equipos pequeños • Deben completar recorrido juntos • Si un niño falla, el equipo lo ayuda a intentarlo de nuevo • Refuerza, apoyo inclusión y motivación social PREGUNTA REFLEXIVA: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ESTRATEGIA UTILIZADA POR LA FORMAODRA: “Me gusto tu esfuerzo” “Felicitaciones lo hiciste muy bien” y Premiarlo.

TIEMPO  
70 minutos

RETO :

ACTIVIDADES  
1. Las Siluetas de cuerda. Por parejas, con dos cuerdas, representan su silueta en el suelo. 2. Formas. Cada uno con una cuerda, hacer en el suelo distintas formas: circulo, cuadrado, triangulo, número, casa, caracol. VAR: por parejas, grupos, etc.

TIEMPO  
20 minutos

<b>FASE FINAL :</b>
ACTIVIDADES
Estiramiento General: 1. Estiramiento del árbol: Los niños pueden pararse con los pies juntos y luego levantar un brazo hacia arriba, como una rama de árbol. 2. Estiramiento del perro boca abajo: Los niños pueden empezar en posición de tabla y luego levantar las caderas hacia arriba, formando una "V" invertida con el cuerpo. 3. Estiramiento del gato-vaca: Los niños se arrodillan en el suelo con las manos apoyadas, formando una mesa. 4. Estiramiento de la mariposa: Los niños se sientan en el suelo con las plantas de los pies juntas y las rodillas dobladas hacia afuera. 5: Estiramiento de la foca Los niños se ubican boja abajo, ubican las manos frente al pecho y extienden sus brazos levantan el tronco 6. reflexión de la actividad desarrollada, felicitar al grupo
TIEMPO
10 minutos

Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

ASISTENCIA  
PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-18	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Jueves,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 30	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828346	SAMARA AMARIS			No asistio
1031185737	FREDDY ALEXANDER ARIAS			No asistio
1016749596	GAEL DAVID CASSIANI			No asistio
1050783514	DILAN ANDRES AMARIS			No asistio
1206223869	ANI SOFIA CORDOBA			No asistio
1206224895	MIA GOMEZ			No asistio
6790133	ANGELO DAVID GONZALEZ			No asistio
1033822355	MIA ISABELLA MENDIETA			No asistio
1031184964	DYLAN ESTEBAN NARVAEZ			No asistio
1024608273	VIOLETTA DIAZ			No asistio
N37666958623	MATEO SEBASTIAN ACUÑA			No asistio
8243113	PEDRO SHAID BENITEZ			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-16	4. HORA:	Martes,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	29
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Iniciar el salto a la comba, 2. Coordinar desplazamientos y saltos. 3. Practicar juegos de pasacalles.			
COGNITIVA : Identificar la importancia de los sentidos a través de los juegos para ubicarse en el entorno y relacionar se con los demás			
PSICOSOCIAL : Crear conciencia de la importancia de la motivación como fuente de energía para producir con autentica calidad.			
LUDICA : Relacionar el deporte y la actividad física sistémica con los estilos de vida saludable de manera satisfactoria buscando la diversión en la clase			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, pelotas y conos.			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES Bienvenida, saludo, Presentación de objetivos y como se va a desarrollar la clase . ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo  TIEMPO 20 Minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante. 2. La Culebrita. Uno oscila por la cuerda por el suelo y los demás la saltan. 3. Los Colores. Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado. Actividad Psicosocial: Conversatorio sobre lo realizado en vacaciones: en el tablero tendrán la guía escrita en diferentes nubes realizadas en cartulina donde encontrarán varias preguntas: Amigos que conocí, nuevas comidas que descubrí, lugares que visité, regalos, momentos maravillosos  TIEMPO 70 Minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Pase Misi. Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.  TIEMPO 20 Minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES realizar estiramientos suaves y sostenidos durante 20-30 segundos por grupo muscular, enfocándose en las zonas trabajadas, sin rebotar y respirando profundamente  TIEMPO 10 Minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-16	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Martes,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 29	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828346	SAMARA AMARIS			Asistio
1031185737	FREDDY ALEXANDER ARIAS			Asistio
1013154583	DYLAN ALEXIS CAPERA			Asistio
1058527034	SAMUEL STIVEN CARDONA			Asistio
1016749596	GAEL DAVID CASSIANI			Asistio
1050783514	DILAN ANDRES AMARIS			Asistio
1206223869	ANI SOFIA CORDOBA			Asistio
1206224895	MIA GOMEZ			Asistio
6790133	ANGELO DAVID GONZALEZ			Asistio
1028955775	ABRIELLA SOFIA LEON			Asistio
1033822355	MIA ISABELLA MENDIETA			Asistio
1031184964	DYLAN ESTEBAN NARVAEZ			Asistio
1024608273	VIOLETTA DIAZ			Asistio
N37666958623	MATEO SEBASTIAN ACUÑA			Asistio
8243113	PEDRO SHAID BENITEZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-11	4. HORA:	Jueves,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	28
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.			
COGNITIVA : Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.			
PSICOSOCIAL : Enseñar que el esfuerzo y la motivación por conseguir una meta es emocionante y gratificante			
LUDICA : Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, platillos, conos			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro  TIEMPO 20 minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. *Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar  TIEMPO 70 minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.  TIEMPO 20 minutos			

<div><div><b>FASE FINAL :</b></div><div>ACTIVIDADES</div><div>Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos</div></div>
<div><div>TIEMPO</div><div>10 minutos</div></div>

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-11	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Jueves,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 28	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828346	SAMARA AMARIS			Asistio
1031185737	FREDDY ALEXANDER ARIAS			Asistio
1013154583	DYLAN ALEXIS CAPERA			Asistio
1058527034	SAMUEL STIVEN CARDONA			Asistio
1016749596	GAEL DAVID CASSIANI			Asistio
1050783514	DILAN ANDRES AMARIS			Asistio
1206223869	ANI SOFIA CORDOBA			Asistio
1206224895	MIA GOMEZ			Asistio
6790133	ANGELO DAVID GONZALEZ			Asistio
1028955775	ABRIELLA SOFIA LEON			Asistio
1033822355	MIA ISABELLA MENDIETA			Asistio
1031184964	DYLAN ESTEBAN NARVAEZ			Asistio
1024608273	VIOLETTA DIAZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-09	4. HORA:	Martes,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	27
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la Motivación y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

FASES

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 Minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 Minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 Minutos

<div><div><b>FASE FINAL :</b></div><div>ACTIVIDADES</div><div>Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos</div></div>
<div><div>TIEMPO</div><div>10 Minutos</div></div>
<div>Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria</div>

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-09	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Martes,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 27	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828346	SAMARA AMARIS			Asistio
1031185737	FREDDY ALEXANDER ARIAS			Asistio
1013154583	DYLAN ALEXIS CAPERA			Asistio
1058527034	SAMUEL STIVEN CARDONA			Asistio
1016749596	GAEL DAVID CASSIANI			Asistio
1050783514	DILAN ANDRES AMARIS			Asistio
1206223869	ANI SOFIA CORDOBA			Asistio
1206224895	MIA GOMEZ			Asistio
6790133	ANGELO DAVID GONZALEZ			Asistio
1028955775	ABRIELLA SOFIA LEON			Asistio
1033822355	MIA ISABELLA MENDIETA			Asistio
1031184964	DYLAN ESTEBAN NARVAEZ			Asistio
1024608273	VIOLETTA DIAZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-04	4. HORA:	Jueves,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	26
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	14
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la autoestima y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

**FASES**

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos

**TIEMPO**

10 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-04	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Jueves,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 26	9. N° de Semana: 14	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828346	SAMARA AMARIS			Asistio
1031185737	FREDDY ALEXANDER ARIAS			Asistio
1013154583	DYLAN ALEXIS CAPERA			Asistio
1058527034	SAMUEL STIVEN CARDONA			Asistio
1016749596	GAEL DAVID CASSIANI			Asistio
1050783514	DILAN ANDRES AMARIS			Asistio
1206223869	ANI SOFIA CORDOBA			Asistio
1206224895	MIA GOMEZ			Asistio
6790133	ANGELO DAVID GONZALEZ			Asistio
1028955775	ABRIELLA SOFIA LEON			Asistio
1033822355	MIA ISABELLA MENDIETA			Asistio
1031184964	DYLAN ESTEBAN NARVAEZ			Asistio
1024608273	VIOLETTA DIAZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:		ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ			
3. FECHA:		2026-06-02		4. HORA:		Martes,09:30:00,11:30:00	
5. CENTRO INTERÉS:		ACTIVIDAD FÍSICA		6. N° DE SESIÓN:		25	
7. LOCALIDAD:		Rafael Uribe Uribe		8. N° DE SEMANA:		14	
8. ZONA:		4		9. CICLO:			
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO							
MOTRÍZ : 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.							
COGNITIVA : Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.							
PSICOSOCIAL : Enseñar que el esfuerzo por conseguir una meta es emocionante y gratificante.							
LUDICA : Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.							
TEMA : Cuerpo y Movimiento							
SUBTEMAS : N/A							
IMPLEMENTACION : aros, platillos, conos							
FASES							
FASE INICIAL : ACTIVIDADES ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro							
TIEMPO 20 minutos							
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. *Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar							
TIEMPO 70 minutos							
RETO : ACTIVIDADES 1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.							
TIEMPO 20 minutos							

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos.

**TIEMPO**

10 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-02	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Martes,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 25	9. N° de Semana: 14	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 1		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828346	SAMARA AMARIS			Asistio
1031185737	FREDDY ALEXANDER ARIAS			Asistio
1013154583	DYLAN ALEXIS CAPERA			No asistio
1058527034	SAMUEL STIVEN CARDONA			No asistio
1016749596	GAEL DAVID CASSIANI			Asistio
1050783514	DILAN ANDRES AMARIS			Asistio
1206223869	ANI SOFIA CORDOBA			Asistio
1206224895	MIA GOMEZ			Asistio
6790133	ANGELO DAVID GONZALEZ			Asistio
1028955775	ABRIELLA SOFIA LEON			Asistio
1033822355	MIA ISABELLA MENDIETA			Asistio
1031184964	DYLAN ESTEBAN NARVAEZ			Asistio
1024608273	VIOLETTA DIAZ			Asistio



**IDRD**



# **OBLIGACIÓN 2**

## **EVIDENCIA 2**



JORNADA  
ESCOLAR  
COMPLEMENTARIA  
**IDRD**

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-18	4. HORA:	Jueves,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	30
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular			
COGNITIVA : Conocer los movimientos del cuerpo			
PSICOSOCIAL : Fomentar la motivación intrínseca en los NNJA a través del juego, el movimiento y el refuerzo positivo, permitiendo la participación activa.			
LUDICA : Representar figuras con objetos			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : cuerdas., conos, platillos, lazos			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES Saludo de Bienvenida , llamado de asistencia , explicación de objetivos ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (círculo hecho con la cuerda en el suelo). 2. Pisar la Cuerda. Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.  TIEMPO 20 minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Con una cuerda, soy capaz de ponerla en el suelo y saltarla: - normal - normal y caer con pies juntos. - normal y dar medio giro para quedar de frente a la cuerda. - como lo haga algún compañero. - poniendo las manos donde indique el profesor: en el cuello, manos juntas por delante, manos juntas por detrás, tocando las piernas, una mano en un lugar y la otra en otro... 2. El Helicóptero. Todos corriendo haciendo el “helicóptero” con la cuerda doble por encima de la cabeza, con mucho cuidado. 3. Por tríos, soy capaz de: - dos sujetan la cuerda y otro pasa por encima de diferentes formas: saltando, con pies juntos, a cuadrupedia, cangrejo... - igual, pero por debajo sin tocarla, a medida que bajamos la cuerda: de pie, cuadrupedia, reptando... 4. Carreras de caballos. Con los mismos tríos de antes, uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles. El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Dinámica Psicosocial: Bingo de emociones El bingo de emociones se crea un bingo con diferentes emociones y que los niños deban encontrar las emociones en una lista , el formador mostrara la tarjeta con una emoción dibujada y el niño deberá ubicarla en el tarjetón donde coincida la misma emoción., esto les ayuda a mejorar su seguridad Actividad Psicosocial: JUEGO 1: SEMAFORO DEL MOVIMIENTO • Verde: correr libremente • Amarillo: caminar lento como robot • Rojo: estatua • Azul: Moverse como animal (elegido por el profesor) Se usan cambios rápidos para mantener la atención y la diversión JUEGO 2: Todos Ganamos Se organiza por equipos en fila, a la instrucción del Formador, cada equipo deberá desplazarse de una forma indicada. • Equipos pequeños • Deben completar recorrido juntos • Si un niño falla, el equipo lo ayuda a intentarlo de nuevo • Refuerza, apoyo inclusión y motivación social PREGUNTA REFLEXIVA: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ESTRATEGIA UTILIZADA POR LA FORMAODRA: “Me gusto tu esfuerzo” “Felicitaciones lo hiciste muy bien” y Premiarlo.  TIEMPO 70 minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Las Siluetas de cuerda. Por parejas, con dos cuerdas, representan su silueta en el suelo. 2. Formas. Cada uno con una cuerda, hacer en el suelo distintas formas: círculo, cuadrado, triangulo, número, casa, caracol. VAR: por parejas, grupos, etc.  TIEMPO 20 minutos			

<b>FASE FINAL :</b>
ACTIVIDADES
Estiramiento General: 1. Estiramiento del árbol: Los niños pueden pararse con los pies juntos y luego levantar un brazo hacia arriba, como una rama de árbol. 2. Estiramiento del perro boca abajo: Los niños pueden empezar en posición de tabla y luego levantar las caderas hacia arriba, formando una "V" invertida con el cuerpo. 3. Estiramiento del gato-vaca: Los niños se arrodillan en el suelo con las manos apoyadas, formando una mesa. 4. Estiramiento de la mariposa: Los niños se sientan en el suelo con las plantas de los pies juntas y las rodillas dobladas hacia afuera. 5: Estiramiento de la foca Los niños se ubican boja abajo, ubican las manos frente al pecho y extienden sus brazos levantan el tronco 6. reflexión de la actividad desarrollada, felicitar al grupo
TIEMPO
10 minutos

Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-18	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Jueves,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 30	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828204	JARED LEONARDO ACERO			No asistio
1242688556	JUAN MARTIN ARANGO			No asistio
1140935803	MARIA JOSE ASTROZA			No asistio
1016747698	EMILY MELISSA BAEZ			No asistio
1121972757	LUIS FERNANDO CAGUA			No asistio
1107991026	JAYDEN LEONARDO CAMARGO			No asistio
1107991027	BRAYDEN RUBEN CAMARGO			No asistio
1016749354	EIMY SOFIA CARDONA			No asistio
1023987278	EMMANUEL CASTILLO			No asistio
1033824771	JUAN DIEGO AMARIS			No asistio
1013695317	YORLEIVIS ANDREA CHAVERRA			No asistio
N37665417002	CRISTOHFER ALEXANDER ESPINOSA			No asistio
1215967673	MATIAS GONZALAEZ			No asistio
1033822074	DILAN SANTIAGO LOPEZ			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-16	4. HORA:	Martes,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	29
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Iniciar el salto a la comba, 2. Coordinar desplazamientos y saltos. 3. Practicar juegos de pasacalles.			
COGNITIVA : Identificar la importancia de los sentidos a través de los juegos para ubicarse en el entorno y relacionar se con los demás			
PSICOSOCIAL : Crear conciencia de la importancia de la motivación como fuente de energía para producir con autentica calidad.			
LUDICA : Relacionar el deporte y la actividad física sistémica con los estilos de vida saludable de manera satisfactoria buscando la diversión en la clase			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, pelotas y conos.			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES Bienvenida, saludo, Presentación de objetivos y como se va a desarrollar la clase . ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo  TIEMPO 20 Minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante. 2. La Culebrita. Uno oscila por la cuerda por el suelo y los demás la saltan. 3. Los Colores. Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado. Actividad Psicosocial: Conversatorio sobre lo realizado en vacaciones: en el tablero tendrán la guía escrita en diferentes nubes realizadas en cartulina donde encontrarán varias preguntas: Amigos que conocí, nuevas comidas que descubrí, lugares que visité, regalos, momentos maravillosos  TIEMPO 70 Minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Pase Misi. Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.  TIEMPO 20 Minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES realizar estiramientos suaves y sostenidos durante 20-30 segundos por grupo muscular, enfocándose en las zonas trabajadas, sin rebotar y respirando profundamente  TIEMPO 10 Minutos			

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-16	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Martes,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 29	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828204	JARED LEONARDO ACERO			Asistio
1242688556	JUAN MARTIN ARANGO			Asistio
1140935803	MARIA JOSE ASTROZA			Asistio
1016747698	EMILY MELISSA BAEZ			Asistio
1121972757	LUIS FERNANDO CAGUA			Asistio
1107991026	JAYDEN LEONARDO CAMARGO			Asistio
1107991027	BRAYDEN RUBEN CAMARGO			Asistio
1016749354	EIMY SOFIA CARDONA			Asistio
1023987278	EMMANUEL CASTILLO			Asistio
1028673582	DEIVY CAMILO ALVAREZ			Asistio
1033824771	JUAN DIEGO AMARIS			Asistio
1013695317	YORLEIVIS ANDREA CHAVERRA			Asistio
N37665417002	CRISTOHFER ALEXANDER ESPINOSA			Asistio
1215967673	MATIAS GONZALAEZ			Asistio
1033822074	DILAN SANTIAGO LOPEZ			Asistio
1033824786	EILEEN JIRETH LUQUE			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-11	4. HORA:	Jueves,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	28
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.

COGNITIVA :

Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.

PSICOSOCIAL :

Enseñar que el esfuerzo y la motivación por conseguir una meta es emocionante y gratificante

LUDICA :

Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

TEMA :

Cuerpo y Movimiento

SUBTEMAS :

N/A

IMPLEMENTACION :

aros, platillos, conos

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro

TIEMPO  
20 minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES  
1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. PAREJAS en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. \*Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar

TIEMPO  
70 minutos

RETO :

ACTIVIDADES  
1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.

TIEMPO  
20 minutos

<div><b>FASE FINAL :</b></div> <div>ACTIVIDADES</div> <div>Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos</div>
<div>TIEMPO</div> <div>10 minutos</div>

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-11	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Jueves,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 28	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828204	JARED LEONARDO ACERO			Asistio
1242688556	JUAN MARTIN ARANGO			Asistio
1140935803	MARIA JOSE ASTROZA			Asistio
1016747698	EMILY MELISSA BAEZ			Asistio
1121972757	LUIS FERNANDO CAGUA			Asistio
1107991026	JAYDEN LEONARDO CAMARGO			Asistio
1107991027	BRAYDEN RUBEN CAMARGO			Asistio
1016749354	EIMY SOFIA CARDONA			Asistio
1023987278	EMMANUEL CASTILLO			Asistio
1028673582	DEIVY CAMILO ALVAREZ			Asistio
1033824771	JUAN DIEGO AMARIS			Asistio
1013695317	YORLEIVIS ANDREA CHAVERRA			Asistio
N37665417002	CRISTOHFER ALEXANDER ESPINOSA			Asistio
1215967673	MATIAS GONZALAEZ			Asistio
1033822074	DILAN SANTIAGO LOPEZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-09	4. HORA:	Martes,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	27
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

<b>MOTRÍZ :</b> 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.
<b>COGNITIVA :</b> Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales
<b>PSICOSOCIAL :</b> Estimular el interés, la Motivación y el esfuerzo de los niños
<b>LUDICA :</b> Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.
<b>TEMA :</b> Cuerpo y Movimiento
<b>SUBTEMAS :</b> N/A
<b>IMPLEMENTACION :</b> platillos, conos, globos
<b>FASES</b>
<b>FASE INICIAL :</b> ACTIVIDADES ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.  TIEMPO 20 Minutos
<b>FASE CENTRAL :</b> ACTIVIDADES 1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas  TIEMPO 70 Minutos
<b>RETO :</b> ACTIVIDADES 1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción  TIEMPO 20 Minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos

**TIEMPO**

10 Minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-09	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Martes, 12:00:00, 14:00:00	6. N° de Sesion: 27	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828204	JARED LEONARDO ACERO			Asistio
1242688556	JUAN MARTIN ARANGO			Asistio
1140935803	MARIA JOSE ASTROZA			Asistio
1016747698	EMILY MELISSA BAEZ			Asistio
1121972757	LUIS FERNANDO CAGUA			Asistio
1107991026	JAYDEN LEONARDO CAMARGO			Asistio
1107991027	BRAYDEN RUBEN CAMARGO			Asistio
1016749354	EIMY SOFIA CARDONA			Asistio
1023987278	EMMANUEL CASTILLO			Asistio
1028673582	DEIVY CAMILO ALVAREZ			Asistio
1033824771	JUAN DIEGO AMARIS			Asistio
1013695317	YORLEIVIS ANDREA CHAVERRA			Asistio
N37665417002	CRISTOHFER ALEXANDER ESPINOSA			Asistio
1215967673	MATIAS GONZALAEZ			Asistio
1033822074	DILAN SANTIAGO LOPEZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-04	4. HORA:	Jueves,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	26
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	14
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la autoestima y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

FASES

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 minutos

<div><b>FASE FINAL :</b></div> <div>ACTIVIDADES</div> <div>Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos</div>
<div>TIEMPO</div> <div>10 minutos</div>

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-04	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Jueves,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 26	9. N° de Semana: 14	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828204	JARED LEONARDO ACERO			Asistio
1242688556	JUAN MARTIN ARANGO			Asistio
1140935803	MARIA JOSE ASTROZA			Asistio
1016747698	EMILY MELISSA BAEZ			Asistio
1121972757	LUIS FERNANDO CAGUA			Asistio
1107991026	JAYDEN LEONARDO CAMARGO			Asistio
1107991027	BRAYDEN RUBEN CAMARGO			Asistio
1016749354	EIMY SOFIA CARDONA			Asistio
1023987278	EMMANUEL CASTILLO			Asistio
1028673582	DEIVY CAMILO ALVAREZ			Asistio
1033824771	JUAN DIEGO AMARIS			Asistio
1013695317	YORLEIVIS ANDREA CHAVERRA			Asistio
N37665417002	CRISTOHFER ALEXANDER ESPINOSA			No asistio
1215967673	MATIAS GONZALAEZ			Asistio
1033822074	DILAN SANTIAGO LOPEZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-02	4. HORA:	Martes,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	25
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	14
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.

COGNITIVA :

Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.

PSICOSOCIAL :

Enseñar que el esfuerzo por conseguir una meta es emocionante y gratificante.

LUDICA :

Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

TEMA :

Cuerpo y Movimiento

SUBTEMAS :

N/A

IMPLEMENTACION :

aros, platillos, conos

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro

TIEMPO  
20 minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES  
1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. \*Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar

TIEMPO  
70 minutos

RETO :

ACTIVIDADES  
1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.

TIEMPO  
20 minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos.

**TIEMPO**

20 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-02	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Martes,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 25	9. N° de Semana: 14	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 2		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1033828204	JARED LEONARDO ACERO			No asistio
1242688556	JUAN MARTIN ARANGO			Asistio
1140935803	MARIA JOSE ASTROZA			No asistio
1016747698	EMILY MELISSA BAEZ			Asistio
1121972757	LUIS FERNANDO CAGUA			Asistio
1107991026	JAYDEN LEONARDO CAMARGO			Asistio
1107991027	BRAYDEN RUBEN CAMARGO			Asistio
1016749354	EIMY SOFIA CARDONA			Asistio
1023987278	EMMANUEL CASTILLO			Asistio
1028673582	DEIVY CAMILO ALVAREZ			No asistio
1033824771	JUAN DIEGO AMARIS			Asistio
1013695317	YORLEIVIS ANDREA CHAVERRA			Asistio
N37665417002	CRISTOHFER ALEXANDER ESPINOSA			Asistio
1215967673	MATIAS GONZALAEZ			Asistio
1033822074	DILAN SANTIAGO LOPEZ			Asistio



**IDRD**



# **OBLIGACIÓN 2**

## **EVIDENCIA 3**



JORNADA  
ESCOLAR  
COMPLEMENTARIA  
**IDRD**

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-19	4. HORA:	Viernes,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	30
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular

COGNITIVA :  
Conocer los movimientos del cuerpo

PSICOSOCIAL :  
Fomentar la motivación intrínseca en los NNJA a través del juego, el movimiento y el refuerzo positivo, permitiendo la participación activa.

LUDICA :  
Representar figuras con objetos

TEMA :  
Cuerpo y Movimiento

SUBTEMAS :  
N/A

IMPLEMENTACION :  
cuerdas., conos, platillos, lazos

FASES

FASE INICIAL :  
ACTIVIDADES  
Saludo de Bienvenida , llamado de asistencia , explicación de objetivos ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (círculo hecho con la cuerda en el suelo). 2. Pisar la Cuerda. Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.

TIEMPO  
20 minutos

FASE CENTRAL :  
ACTIVIDADES  
1. Con una cuerda, soy capaz de ponerla en el suelo y saltarla: - normal - normal y caer con pies juntos. - normal y dar medio giro para quedar de frente a la cuerda. - como lo haga algún compañero. - poniendo las manos donde indique el profesor: en el cuello, manos juntas por delante, manos juntas por detrás, tocando las piernas, una mano en un lugar y la otra en otro... 2. El Helicóptero. Todos corriendo haciendo el “helicóptero” con la cuerda doble por encima de la cabeza, con mucho cuidado. 3. Por tríos, soy capaz de: - dos sujetan la cuerda y otro pasa por encima de diferentes formas: saltando, con pies juntos, a cuadrupedia, cangrejo... - igual, pero por debajo sin tocarla, a medida que bajamos la cuerda: de pie, cuadrupedia, reptando... 4. Carreras de caballos. Con los mismos tríos de antes, uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles. El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Dinámica Psicosocial: Bingo de emociones El bingo de emociones se crea un bingo con diferentes emociones y que los niños deban encontrar las emociones en una lista , el formador mostrara la tarjeta con una emoción dibujada y el niño deberá ubicarla en el tarjetón donde coincida la misma emoción., esto les ayuda a mejorar su seguridad Actividad Psicosocial: JUEGO 1: SEMAFORO DEL MOVIMIENTO • Verde: correr libremente • Amarillo: caminar lento como robot • Rojo: estatua • Azul: Moverse como animal (elegido por el profesor) Se usan cambios rápidos para mantener la atención y la diversión JUEGO 2: Todos Ganamos Se organiza por equipos en fila, a la instrucción del Formador, cada equipo deberá desplazarse de una forma indicada. • Equipos pequeños • Deben completar recorrido juntos • Si un niño falla, el equipo lo ayuda a intentarlo de nuevo • Refuerza, apoyo inclusión y motivación social PREGUNTA REFLEXIVA: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ESTRATEGIA UTILIZADA POR LA FORMAODRA: “Me gusto tu esfuerzo” “Felicitaciones lo hiciste muy bien” y Premiarlo.

TIEMPO  
70 minutos

RETO :  
ACTIVIDADES  
1. Las Siluetas de cuerda. Por parejas, con dos cuerdas, representan su silueta en el suelo. 2. Formas. Cada uno con una cuerda, hacer en el suelo distintas formas: circulo, cuadrado, triangulo, número, casa, caracol. VAR: por parejas, grupos, etc.

TIEMPO  
20 minutos

<b>FASE FINAL :</b>
ACTIVIDADES
Estiramiento General: 1. Estiramiento del árbol: Los niños pueden pararse con los pies juntos y luego levantar un brazo hacia arriba, como una rama de árbol. 2. Estiramiento del perro boca abajo: Los niños pueden empezar en posición de tabla y luego levantar las caderas hacia arriba, formando una "V" invertida con el cuerpo. 3. Estiramiento del gato-vaca: Los niños se arrodillan en el suelo con las manos apoyadas, formando una mesa. 4. Estiramiento de la mariposa: Los niños se sientan en el suelo con las plantas de los pies juntas y las rodillas dobladas hacia afuera. 5: Estiramiento de la foca Los niños se ubican boja abajo, ubican las manos frente al pecho y extienden sus brazos levantan el tronco 6. reflexión de la actividad desarrollada, felicitar al grupo
TIEMPO
10 minutos

Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-19	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Viernes,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 30	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1078372597	MATEO CARRION			No asistio
6045120	KLIEVER ALEXANDER CUICAS			No asistio
1028671827	SEBASTIAN FULA			No asistio
1033810822	DILAN MATIAS ACOSTA			No asistio
1018508273	SOFIA VALENTINA AMARIS			No asistio
1023970108	SALOME AMARIS			No asistio
1023952543	SIMON DAVID AMARIS			No asistio
1033805956	LAUREN SOFIA BETANCOUR			No asistio
1206219255	JONATHAN JOAB BUCURU			No asistio
1141349413	GELEN MICHELLEI CAPERA			No asistio
S20232128889	KEVIN JOSE CASTELLANO			No asistio
6939013	JOSUE DAVID COVA			No asistio
7043276	JHONKEIVER MANUEL COVA			No asistio
1011234743	ABRIL ALEJANDRA GARCIA			No asistio
1216973635	JUAN DIEGO PALOMINO			No asistio
1073720001	MELANNY GONZALEZ			No asistio
N37666934921	NEYKER DAVID CONTRERAS			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-17	4. HORA:	Miercoles,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	29
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Iniciar el salto a la comba, 2. Coordinar desplazamientos y saltos. 3. Practicar juegos de pasacalles.			
COGNITIVA : Identificar la importancia de los sentidos a través de los juegos para ubicarse en el entorno y relacionar se con los demás			
PSICOSOCIAL : Crear conciencia de la importancia de la motivación como fuente de energía para producir con autentica calidad.			
LUDICA : Relacionar el deporte y la actividad física sistémica con los estilos de vida saludable de manera satisfactoria buscando la diversión en la clase			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, pelotas y conos.			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES Bienvenida, saludo, Presentación de objetivos y como se va a desarrollar la clase . ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo  TIEMPO 20 Minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante. 2. La Culebrita. Uno oscila por la cuerda por el suelo y los demás la saltan. 3. Los Colores. Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado. Actividad Psicosocial: Conversatorio sobre lo realizado en vacaciones: en el tablero tendrán la guía escrita en diferentes nubes realizadas en cartulina donde encontrarán varias preguntas: Amigos que conocí, nuevas comidas que descubrí, lugares que visité, regalos, momentos maravillosos. JUEGO 2: Todos Ganamos Se organiza por equipos en fila, a la instrucción del Formador, cada equipo deberá desplazarse de una forma indicada. • Equipos pequeños • Deben completar recorrido juntos • Si un niño falla, el equipo lo ayuda a intentarlo de nuevo • Refuerza, apoyo inclusión y motivación social PREGUNTA REFLEXIVA: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ESTRATEGIA UTILIZADA POR LA FORMAODRA: “Me gusto tu esfuerzo” “Felicitaciones lo hiciste muy bien” y Premiarlo.  TIEMPO 70 Minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Pase Misi. Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.  TIEMPO 20 Minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES realizar estiramientos suaves y sostenidos durante 20-30 segundos por grupo muscular, enfocándose en las zonas trabajadas, sin rebotar y respirando profundamente  TIEMPO 20 Minutos			



ASISTENCIA  
PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-17	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Miercoles,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 29	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1078372597	MATEO CARRION			Asistio
6045120	KLIEVER ALEXANDER CUICAS			Asistio
1028671827	SEBASTIAN FULA			Asistio
1033810822	DILAN MATIAS ACOSTA			Asistio
1018508273	SOFIA VALENTINA AMARIS			Asistio
1023970108	SALOME AMARIS			Asistio
1023952543	SIMON DAVID AMARIS			Asistio
1033805956	LAUREN SOFIA BETANCOUR			Asistio
1206219255	JONATHAN JOAB BUCURU			Asistio
1141349413	GELEN MICHELLEI CAPERA			Asistio
S20232128889	KEVIN JOSE CASTELLANO			Asistio
6939013	JOSUE DAVID COVA			Asistio
7043276	JHONKEIVER MANUEL COVA			Asistio
1011234743	ABRIL ALEJANDRA GARCIA			Asistio
1216973635	JUAN DIEGO PALOMINO			Asistio
1073720001	MELANNY GONZALEZ			Asistio
N37666934921	NEYKER DAVID CONTRERAS			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-12	4. HORA:	Viernes,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	27
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.			
COGNITIVA : Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.			
PSICOSOCIAL : Enseñar que el esfuerzo y la motivación por conseguir una meta es emocionante y gratificante			
LUDICA : Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, platillos, conos			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro  TIEMPO 20 minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. *Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar  TIEMPO 70 minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.  TIEMPO 20 minutos			

<b>FASE FINAL :</b>
ACTIVIDADES
Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos
TIEMPO
10 minutos

Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-12	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Viernes,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 27	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1078372597	MATEO CARRION			Asistio
6045120	KLIEVER ALEXANDER CUICAS			Asistio
1028671827	SEBASTIAN FULA			Asistio
1033810822	DILAN MATIAS ACOSTA			Asistio
1018508273	SOFIA VALENTINA AMARIS			Asistio
1023970108	SALOME AMARIS			Asistio
1023952543	SIMON DAVID AMARIS			Asistio
1033805956	LAUREN SOFIA BETANCOUR			Asistio
1206219255	JONATHAN JOAB BUCURU			Asistio
1141349413	GELEN MICHELLEI CAPERA			Asistio
S20232128889	KEVIN JOSE CASTELLANO			Asistio
6939013	JOSUE DAVID COVA			Asistio
7043276	JHONKEIVER MANUEL COVA			Asistio
1011234743	ABRIL ALEJANDRA GARCIA			Asistio
1216973635	JUAN DIEGO PALOMINO			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-10	4. HORA:	Miercoles,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	26
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la Motivación y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

FASES

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 Minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 Minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 Minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos

**TIEMPO**

10 Minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-10	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Miercoles,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 26	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1078372597	MATEO CARRION			Asistio
6045120	KLIEVER ALEXANDER CUICAS			Asistio
1028671827	SEBASTIAN FULA			Asistio
1033810822	DILAN MATIAS ACOSTA			Asistio
1018508273	SOFIA VALENTINA AMARIS			Asistio
1023970108	SALOME AMARIS			Asistio
1023952543	SIMON DAVID AMARIS			Asistio
1033805956	LAUREN SOFIA BETANCOUR			Asistio
1206219255	JONATHAN JOAB BUCURU			Asistio
1141349413	GELEN MICHELLEI CAPERA			Asistio
S20232128889	KEVIN JOSE CASTELLANO			Asistio
6939013	JOSUE DAVID COVA			Asistio
7043276	JHONKEIVER MANUEL COVA			Asistio
1011234743	ABRIL ALEJANDRA GARCIA			Asistio
1216973635	JUAN DIEGO PALOMINO			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-05	4. HORA:	Viernes,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	24
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	12
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la autoestima y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

**FASES**

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 minutos

<div><b>FASE FINAL :</b></div> <div>ACTIVIDADES</div> <div>Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos</div>
<div>TIEMPO</div> <div>10 minutos</div>

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-05	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Viernes,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 24	9. N° de Semana: 12	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1078372597	MATEO CARRION			Asistio
6045120	KLIEVER ALEXANDER CUICAS			Asistio
1028671827	SEBASTIAN FULA			Asistio
1033810822	DILAN MATIAS ACOSTA			Asistio
1018508273	SOFIA VALENTINA AMARIS			Asistio
1023970108	SALOME AMARIS			Asistio
1023952543	SIMON DAVID AMARIS			Asistio
1033805956	LAUREN SOFIA BETANCOUR			Asistio
1206219255	JONATHAN JOAB BUCURU			Asistio
1141349413	GELEN MICHELLEI CAPERA			Asistio
S20232128889	KEVIN JOSE CASTELLANO			Asistio
6939013	JOSUE DAVID COVA			Asistio
7043276	JHONKEIVER MANUEL COVA			Asistio
1011234743	ABRIL ALEJANDRA GARCIA			Asistio
1216973635	JUAN DIEGO PALOMINO			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:		ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ			
3. FECHA:		2026-06-03		4. HORA:		Miercoles,09:30:00,11:30:00	
5. CENTRO INTERÉS:		ACTIVIDAD FÍSICA		6. N° DE SESIÓN:		23	
7. LOCALIDAD:		Rafael Uribe Uribe		8. N° DE SEMANA:		12	
8. ZONA:		4		9. CICLO:			
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO							
MOTRÍZ : 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.							
COGNITIVA : Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.							
PSICOSOCIAL : Enseñar que el esfuerzo por conseguir una meta es emocionante y gratificante.							
LUDICA : Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.							
TEMA : Cuerpo y Movimiento							
SUBTEMAS : N/A							
IMPLEMENTACION : aros, platillos, conos							
FASES							
FASE INICIAL : ACTIVIDADES ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro							
TIEMPO 20 minutos							
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. *Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar							
TIEMPO 70 minutos							
RETO : ACTIVIDADES 1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.							
TIEMPO 20 minutos							

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos.

**TIEMPO**

10 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-03	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Miercoles,09:30:00,11:30:00	6. N° de Sesion: 23	9. N° de Semana: 12	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 3		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
1078372597	MATEO CARRION			Asistio
6045120	KLIEVER ALEXANDER CUICAS			Asistio
1028671827	SEBASTIAN FULA			Asistio
1033810822	DILAN MATIAS ACOSTA			Asistio
1018508273	SOFIA VALENTINA AMARIS			Asistio
1023970108	SALOME AMARIS			Asistio
1023952543	SIMON DAVID AMARIS			Asistio
1033805956	LAUREN SOFIA BETANCOUR			Asistio
1206219255	JONATHAN JOAB BUCURU			Asistio
1141349413	GELEN MICHELLEI CAPERA			No asistio
S20232128889	KEVIN JOSE CASTELLANO			Asistio
6939013	JOSUE DAVID COVA			Asistio
7043276	JHONKEIVER MANUEL COVA			Asistio
1011234743	ABRIL ALEJANDRA GARCIA			Asistio



**IDRD**



# **OBLIGACIÓN 2**

## **EVIDENCIA 4**



JORNADA  
ESCOLAR  
COMPLEMENTARIA  
**IDRD**

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-19	4. HORA:	Viernes, 12:00:00, 14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	30
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular

COGNITIVA :

Conocer los movimientos del cuerpo

PSICOSOCIAL :

Fomentar la motivación intrínseca en los NNJA a través del juego, el movimiento y el refuerzo positivo, permitiendo la participación activa.

LUDICA :

Representar figuras con objetos

TEMA :

Cuerpo y Movimiento

SUBTEMAS :

N/A

IMPLEMENTACION :

cuerdas., conos, platillos, lazos

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES  
Saludo de Bienvenida , llamado de asistencia , explicación de objetivos ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (círculo hecho con la cuerda en el suelo). 2. Pisar la Cuerda. Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.

TIEMPO  
20 minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES  
1. Con una cuerda, soy capaz de ponerla en el suelo y saltarla: - normal - normal y caer con pies juntos. - normal y dar medio giro para quedar de frente a la cuerda. - como lo haga algún compañero. - poniendo las manos donde indique el profesor: en el cuello, manos juntas por delante, manos juntas por detrás, tocando las piernas, una mano en un lugar y la otra en otro... 2. El Helicóptero. Todos corriendo haciendo el “helicóptero” con la cuerda doble por encima de la cabeza, con mucho cuidado. 3. Por tríos, soy capaz de: - dos sujetan la cuerda y otro pasa por encima de diferentes formas: saltando, con pies juntos, a cuadrupedia, cangrejo... - igual, pero por debajo sin tocarla, a medida que bajamos la cuerda: de pie, cuadrupedia, reptando... 4. Carreras de caballos. Con los mismos tríos de antes, uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles. El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Dinámica Psicosocial: Bingo de emociones El bingo de emociones se crea un bingo con diferentes emociones y que los niños deban encontrar las emociones en una lista , el formador mostrara la tarjeta con una emoción dibujada y el niño deberá ubicarla en el tarjetón donde coincida la misma emoción., esto les ayuda a mejorar su seguridad Actividad Psicosocial: JUEGO 1: SEMAFORO DEL MOVIMIENTO • Verde: correr libremente • Amarillo: caminar lento como robot • Rojo: estatua • Azul: Moverse como animal (elegido por el profesor) Se usan cambios rápidos para mantener la atención y la diversión JUEGO 2: Todos Ganamos Se organiza por equipos en fila, a la instrucción del Formador, cada equipo deberá desplazarse de una forma indicada. • Equipos pequeños • Deben completar recorrido juntos • Si un niño falla, el equipo lo ayuda a intentarlo de nuevo • Refuerza, apoyo inclusión y motivación social PREGUNTA REFLEXIVA: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ESTRATEGIA UTILIZADA POR LA FORMAODRA: “Me gusto tu esfuerzo” “Felicitaciones lo hiciste muy bien” y Premiarlo.

TIEMPO  
70 minutos

RETO :

ACTIVIDADES  
1. Las Siluetas de cuerda. Por parejas, con dos cuerdas, representan su silueta en el suelo. 2. Formas. Cada uno con una cuerda, hacer en el suelo distintas formas: círculo, cuadrado, triangulo, número, casa, caracol. VAR: por parejas, grupos, etc.

TIEMPO  
20 minutos

<b>FASE FINAL :</b>
ACTIVIDADES
Estiramiento General: 1. Estiramiento del árbol: Los niños pueden pararse con los pies juntos y luego levantar un brazo hacia arriba, como una rama de árbol. 2. Estiramiento del perro boca abajo: Los niños pueden empezar en posición de tabla y luego levantar las caderas hacia arriba, formando una "V" invertida con el cuerpo. 3. Estiramiento del gato-vaca: Los niños se arrodillan en el suelo con las manos apoyadas, formando una mesa. 4. Estiramiento de la mariposa: Los niños se sientan en el suelo con las plantas de los pies juntas y las rodillas dobladas hacia afuera. 5: Estiramiento de la foca Los niños se ubican boja abajo, ubican las manos frente al pecho y extienden sus brazos levantan el tronco 6. reflexión de la actividad desarrollada, felicitar al grupo
TIEMPO
10 minutos

Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-19	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Viernes,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 30	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
4937836	KENNETH ADONAY ACOSTA			No asistio
1206223340	EMILY CHARLOTTE ANGARITA			No asistio
18397163	SALOME ARANDA			No asistio
N37666806281	ADRIAN ALEXANDER AZA			No asistio
1016744254	EMILY SOFIA BELLO			No asistio
1023981694	EMILY CASTAÑO			No asistio
1031184177	LUIS SANTIAGO CASTIBLANCO			No asistio
1120822162	SARAY SOFIA BAQUERO			No asistio
1025555351	MAIRON YESID BECERRA			No asistio
1146139653	EDWIN STEVEN CALDERON			No asistio
1021689157	WILLIAM ORLANDO CASTALLENOS			No asistio
1013682141	ARIANA KATERIN CASTILLO			No asistio
1073719595	MATIAS ALEJANDRO CERVANTES			No asistio
1074533091	DARWIN MATIAS ESPITIA			No asistio
1028669953	YORMAN DAMIAN RUIZ			No asistio
1140931846	SARA SOFIA ECHEVERRI			No asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-17	4. HORA:	Miercoles,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	29
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Iniciar el salto a la comba, 2. Coordinar desplazamientos y saltos. 3. Practicar juegos de pasacalles.			
COGNITIVA : Identificar la importancia de los sentidos a través de los juegos para ubicarse en el entorno y relacionar se con los demás			
PSICOSOCIAL : Crear conciencia de la importancia de la motivación como fuente de energía para producir con autentica calidad.			
LUDICA : Relacionar el deporte y la actividad física sistémica con los estilos de vida saludable de manera satisfactoria buscando la diversión en la clase			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, pelotas y conos.			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES Bienvenida, saludo, Presentación de objetivos y como se va a desarrollar la clase . ANIMACIÓN 1. Casa Cuerda. Uno la queda, para que no te cojan, te puedes meter en la “casa cuerda” (circulo hecho con la cuerda en el suelo  TIEMPO 20 Minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante. 2. La Culebrita. Uno oscila por la cuerda por el suelo y los demás la saltan. 3. Los Colores. Todos corriendo por la pista y a la señal van a tocar el color indicado. Actividad Psicosocial: Conversatorio sobre lo realizado en vacaciones: en el tablero tendrán la guía escrita en diferentes nubes realizadas en cartulina donde encontrarán varias preguntas: Amigos que conocí, nuevas comidas que descubrí, lugares que visité, regalos, momentos maravillosos JUEGO 2: Todos Ganamos Se organiza por equipos en fila, a la instrucción del Formador, cada equipo deberá desplazarse de una forma indicada. • Equipos pequeños • Deben completar recorrido juntos • Si un niño falla, el equipo lo ayuda a intentarlo de nuevo • Refuerza, apoyo inclusión y motivación social PREGUNTA REFLEXIVA: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ESTRATEGIA UTILIZADA POR LA FORMAODRA: “Me gusto tu esfuerzo” “Felicitaciones lo hiciste muy bien” y Premiarlo.  TIEMPO 70 Minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Pase Misi. Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.  TIEMPO 20 Minutos			
FASE FINAL : ACTIVIDADES realizar estiramientos suaves y sostenidos durante 20-30 segundos por grupo muscular, enfocándose en las zonas trabajadas, sin rebotar y respirando profundamente  TIEMPO 10 Minutos			



ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-17	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Miercoles,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 29	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
4937836	KENNETH ADONAY ACOSTA			Asistio
1206223340	EMILY CHARLOTTE ANGARITA			Asistio
18397163	SALOME ARANDA			Asistio
N37666806281	ADRIAN ALEXANDER AZA			Asistio
1016744254	EMILY SOFIA BELLO			Asistio
1023981694	EMILY CASTAÑO			Asistio
1031184177	LUIS SANTIAGO CASTIBLANCO			Asistio
1120822162	SARAY SOFIA BAQUERO			Asistio
1025555351	MAIRON YESID BECERRA			Asistio
1146139653	EDWIN STEVEN CALDERON			Asistio
1021689157	WILLIAM ORLANDO CASTALLENOS			Asistio
1013682141	ARIANA KATERIN CASTILLO			Asistio
1073719595	MATIAS ALEJANDRO CERVANTES			Asistio
1074533091	DARWIN MATIAS ESPITIA			Asistio
1028669953	YORMAN DAMIAN RUIZ			Asistio
1140931846	SARA SOFIA ECHEVERRI			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-12	4. HORA:	Viernes,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	27
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO			
MOTRÍZ : 1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.			
COGNITIVA : Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.			
PSICOSOCIAL : Enseñar que el esfuerzo y la motivación por conseguir una meta es emocionante y gratificante			
LUDICA : Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.			
TEMA : Cuerpo y Movimiento			
SUBTEMAS : N/A			
IMPLEMENTACION : aros, platillos, conos			
FASES			
FASE INICIAL : ACTIVIDADES ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro  TIEMPO 20 minutos			
FASE CENTRAL : ACTIVIDADES 1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. PAREJAS en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. *Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar  TIEMPO 70 minutos			
RETO : ACTIVIDADES 1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.  TIEMPO 20 minutos			

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos

**TIEMPO**

10 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-12	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Viernes,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 27	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
4937836	KENNETH ADONAY ACOSTA			Asistio
1206223340	EMILY CHARLOTTE ANGARITA			Asistio
18397163	SALOME ARANDA			Asistio
N37666806281	ADRIAN ALEXANDER AZA			Asistio
1016744254	EMILY SOFIA BELLO			Asistio
1023981694	EMILY CASTAÑO			Asistio
1031184177	LUIS SANTIAGO CASTIBLANCO			Asistio
1120822162	SARAY SOFIA BAQUERO			Asistio
1025555351	MAIRON YESID BECERRA			Asistio
1146139653	EDWIN STEVEN CALDERON			Asistio
1021689157	WILLIAM ORLANDO CASTALLENOS			Asistio
1013682141	ARIANA KATERIN CASTILLO			Asistio
1073719595	MATIAS ALEJANDRO CERVANTES			Asistio
1074533091	DARWIN MATIAS ESPITIA			Asistio
1028669953	YORMAN DAMIAN RUIZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-10	4. HORA:	Miercoles,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	26
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	15
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la Motivación y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

FASES

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 Minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 Minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 Minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos

**TIEMPO**

10 Minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-10	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Miercoles,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 26	9. N° de Semana: 15	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
4937836	KENNETH ADONAY ACOSTA			Asistio
1206223340	EMILY CHARLOTTE ANGARITA			Asistio
18397163	SALOME ARANDA			Asistio
N37666806281	ADRIAN ALEXANDER AZA			Asistio
1016744254	EMILY SOFIA BELLO			Asistio
1023981694	EMILY CASTAÑO			Asistio
1031184177	LUIS SANTIAGO CASTIBLANCO			Asistio
1120822162	SARAY SOFIA BAQUERO			Asistio
1025555351	MAIRON YESID BECERRA			Asistio
1146139653	EDWIN STEVEN CALDERON			Asistio
1021689157	WILLIAM ORLANDO CASTALLENOS			Asistio
1013682141	ARIANA KATERIN CASTILLO			Asistio
1073719595	MATIAS ALEJANDRO CERVANTES			Asistio
1074533091	DARWIN MATIAS ESPITIA			Asistio
1028669953	YORMAN DAMIAN RUIZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-05	4. HORA:	Viernes,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	24
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	12
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

**MOTRÍZ :**  
1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Desinhibir el cuerpo a través del baile.

**COGNITIVA :**  
Desarrollar la capacidad de analizar situaciones de juego, tomar decisiones rápidas y crear estrategias, especialmente en los juegos grupales

**PSICOSOCIAL :**  
Estimular el interés, la autoestima y el esfuerzo de los niños

**LUDICA :**  
Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

**TEMA :**  
Cuerpo y Movimiento

**SUBTEMAS :**  
N/A

**IMPLEMENTACION :**  
platillos, conos, globos

FASES

**FASE INICIAL :**  
ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Dar un globo a cada uno, y jugar con él libremente.

TIEMPO  
20 minutos

**FASE CENTRAL :**  
ACTIVIDADES  
1. Con un globo, soy capaz de: - intentar que no caiga al suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: manos, pies, rodillas, codos, cabeza, cuello... (se les preguntan por más partes). - conducir el globo con las partes del cuerpo que se le indique. - desplazarse con el globo sosteniéndolo con distintas partes del cuerpo: la cabeza, la nuca, la rodilla, la espalda... - trasladarlo corriendo sin golpearlo con distintas partes del cuerpo sin que se caiga: con la mano, con el pie, con el codo, con los tobillos... 2. Globos al Suelo. Todos con su globo golpeándolo con las manos, y sin que se caiga al suelo. Intentan hacer caer al suelo los globos de los compañeros cuidando de que el suyo no lo haga. 3. Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de: - pasarse el globo con la parte del cuerpo indicada. - por turnos, uno con los dos globos intentan mantener los dos globos sin que se caiga ninguno al suelo. - igual pero uno de los globos evitamos que caiga dándole con los pies y el otro con la cabeza. 4. Relevos. Por parejas, hacen relevos para ir y venir golpeando el globo con la mano, pie, etc. 5. Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos: Inflarse como globos El objetivo de esta actividad es aprender a calmarse ante una situación de conflicto. Pasos a seguir: El dinamizador inicia la actividad explicando que, cuando nos encontramos en una situación conflictiva, esto nos produce una reacción emocional y, también, fisiológica. La explicación debe adaptarse al nivel y edad de los participantes. Después de esta explicación se les dice que vamos a inflarnos como globos. Primero, se tomarán respiraciones profundas, estando de pie y con los ojos cerrados. A medida que se vayan llenando los pulmones de aire, irán levantando los brazos. Este paso se repite varias veces, las suficientes para que todos hayan aprendido a hacer el ejercicio correctamente. Después, sueltan el aire y comienzan a hacer como que se arrugan como globos, desinflándose hasta caer en el suelo. Se repite este ejercicio varias veces. Cuando hayan pasado unos cuantos minutos y se hayan relajado, se les preguntan si creen que pueden realizar estos ejercicios cuando estén enfadados. Puede parecer una actividad ideal para niños, que lo es, pero también sirve para adultos con problemas de control de la ira. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Búsqueda del tesoro: Escondan una recompensa sencilla (un libro, un dulce o un juguete) y elaboren un mapa con pistas. Esto desarrolla la persistencia y la motivación intrínseca por resolver problemas

TIEMPO  
70 minutos

**RETO :**  
ACTIVIDADES  
1. La canción del Chuchuwá. Representar la canción

TIEMPO  
20 minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos

**TIEMPO**

10 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-05	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Viernes,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 24	9. N° de Semana: 12	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
4937836	KENNETH ADONAY ACOSTA			Asistio
1206223340	EMILY CHARLOTTE ANGARITA			Asistio
18397163	SALOME ARANDA			Asistio
N37666806281	ADRIAN ALEXANDER AZA			Asistio
1016744254	EMILY SOFIA BELLO			Asistio
1023981694	EMILY CASTAÑO			Asistio
1031184177	LUIS SANTIAGO CASTIBLANCO			Asistio
1120822162	SARAY SOFIA BAQUERO			Asistio
1025555351	MAIRON YESID BECERRA			Asistio
1146139653	EDWIN STEVEN CALDERON			Asistio
1021689157	WILLIAM ORLANDO CASTALLENOS			Asistio
1013682141	ARIANA KATERIN CASTILLO			Asistio
1073719595	MATIAS ALEJANDRO CERVANTES			Asistio
1074533091	DARWIN MATIAS ESPITIA			Asistio
1028669953	YORMAN DAMIAN RUIZ			Asistio

PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFREDO IRIARTE (IED) (EL MIRADOR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ
3. FECHA:	2026-06-03	4. HORA:	Miercoles,12:00:00,14:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	ACTIVIDAD FÍSICA	6. N° DE SESIÓN:	23
7. LOCALIDAD:	Rafael Uribe Uribe	8. N° DE SEMANA:	12
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :

1. Identificar y representar partes de su cuerpo. 2. Identificar y percibir la movilidad articular. 3. Conocer los movimientos del cuerpo. 4. Representar oficios con gestos y/o sonidos.

COGNITIVA :

Fomentar la capacidad de generar nuevas formas de movimiento y soluciones creativas ante desafíos físicos.

PSICOSOCIAL :

Enseñar que el esfuerzo por conseguir una meta es emocionante y gratificante.

LUDICA :

Utilizar el tiempo de ocio para la recreación, la relajación y el esparcimiento positivo.

TEMA :

Cuerpo y Movimiento

SUBTEMAS :

N/A

IMPLEMENTACION :

aros, platillos, conos

FASES

FASE INICIAL :

ACTIVIDADES  
ANIMACIÓN 1. Cazamariposas. Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro. 2. Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro

TIEMPO  
20 minutos

FASE CENTRAL :

ACTIVIDADES  
1. Con un aro, soy capaz de: - rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo. 2. Conductores. Cada uno con su aro, conduce un coche. Nos ponemos el cinturón. Metemos 1ª, 2ª... 6ª. De repente, ¡accidente! y al suelo y descansar. Volvemos a arrancar. 3. Con mi pareja, soy capaz de: - pasarse los aros rodando. - lanzarse los aros, con mucho cuidado. - uno coloca los dos aros y el otro pasa por dentro. 4. Los Jinetes. Con la misma pareja, uno hace de caballo, y el otro de jinete. Luego cambio rol. 5. Frente a Frente: aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno. 6. Cowboys: en grupos de 3 ó 4, con aros, pillan a todos los demás, que los llevan a un refugio. VAR: vale salvar. Actividad Psicosocial: Resolución de Conflictos Juego Captura la bandera: desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes de la necesidad de cooperar. Pasos a seguir: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir. La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio. Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales. ACTIVIDAD PSICOSOCIAL: Dinámica: Afortunadamente / Infortunadamente: Un juego de narrativa por turnos. Un participante empieza una historia con un evento negativo ("Infortunadamente empezó a llover"), y el siguiente debe darle la vuelta con algo positivo ("Afortunadamente llevábamos un paraguas de colores"). Es excelente para desarrollar el pensamiento positivo frente a los imprevistos. \*Realizar preguntas como ¿ que lo motiva para hacer alguna actividad ? dibujar

TIEMPO  
70 minutos

RETO :

ACTIVIDADES  
1. Bolsa Mágica de Oficios. De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con gestos y/o sonidos para que sus compañeros lo adivinen.

TIEMPO  
20 minutos

**FASE FINAL :**

**ACTIVIDADES**

Utilizar nombres de animales ayuda a que los niños se involucren más fácilmente: Perro boca abajo: Apoyando manos y pies en el suelo formando una "V" invertida. Es ideal para estirar las piernas y la espalda. Postura de la cobra: Tumbados boca abajo, estirando los brazos para elevar el pecho mientras las piernas siguen en el suelo. Fortalece la espalda y abre el pecho. Postura del niño (Balasana): Sentados sobre los talones, inclinando el torso hacia adelante con la frente en el suelo. Es perfecta para la relajación y el estiramiento lumbar. Postura de la mariposa: Sentados con las plantas de los pies juntas, moviendo las rodillas arriba y abajo para estirar la cara interna de los muslos.

**TIEMPO**

10 minutos

**Reporte Sesion de Clase Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria**

ASISTENCIA  
PROGRAMA Proyecto 8159 - Jornada Escolar Complementaria

1. EL MIRADOR			Nombre Instructor: ADRIANA MARIA SALAZAR VASQUEZ	
2. Fecha:	2026-06-03	5. Centro de Interes ACTIVIDAD FÍSICA	8. Localidad: Rafael Uribe Uribe	
3. Hora:	Miercoles,12:00:00,14:00:00	6. N° de Sesion: 23	9. N° de Semana: 12	
4. Grupo:	ACTIVIDAD FÍSICA 4		10. Edades:	
TI	NOMBRE			ASISTENCIA
4937836	KENNETH ADONAY ACOSTA			Asistio
1206223340	EMILY CHARLOTTE ANGARITA			Asistio
18397163	SALOME ARANDA			Asistio
N37666806281	ADRIAN ALEXANDER AZA			Asistio
1016744254	EMILY SOFIA BELLO			Asistio
1023981694	EMILY CASTAÑO			Asistio
1031184177	LUIS SANTIAGO CASTIBLANCO			Asistio
1120822162	SARAY SOFIA BAQUERO			Asistio
1025555351	MAIRON YESID BECERRA			Asistio
1146139653	EDWIN STEVEN CALDERON			Asistio
1021689157	WILLIAM ORLANDO CASTALLENOS			Asistio
1013682141	ARIANA KATERIN CASTILLO			Asistio
1073719595	MATIAS ALEJANDRO CERVANTES			No asistio
1074533091	DARWIN MATIAS ESPITIA			Asistio
1028669953	YORMAN DAMIAN RUIZ			Asistio