

ACTIVIDAD	DESCRIPCION	TIEMPO
Fase central: Desarrollo de actividades	<p>A continuación, se relacionan 12 actividades propuestas para cada estación, SDM debe escoger 9 y asignar los guías escolares que se encargaran de cada actividad:</p> <p>CAPTURA LA BANDERA Actividad diseñada para la división del grupo en dos equipos, Los dos equipos se dividirán y planearán durante 2 minutos la estrategia para capturar la bandera en el territorio del rival, cada jugador tendrá una cinta o un cordón entre la pretina del pantalón y deberá atacar cuidando que su cordón sea robado por el equipo rival o será eliminado del tablero, el jugador que roba el cordón, lo dejará en la pretina de su pantalón y este podrá ser recuperado por el equipo rival para recuperar a su jugador, ganará el equipo que logre roba la bandera del rival y trasladarla hasta el territorio de su equipo. Se usará el cordón para evitar el contacto físico entre los estudiantes.</p>  <p>BOLIBOMBAS Se delimitarán dos áreas de mismo tamaño divididas por una red, cada equipo de aproximadamente 5 estudiantes (5 parejas), cada pareja tendrá una sábana o bolsa sosteniéndola desde cada extremo, los equipos empezarán a lanzar la bomba por encima de la red y el equipo rival no debe dejar que la bomba caiga al piso, en caso de que la bomba toque el piso, será punto para el equipo lanzador</p>  <p>TRIQUI CON OBSTÁCULOS Se dibujará la estructura de un triqui en el extremo opuesto de la pista, se entregará tres fichas para los dos equipos, se creará un pequeño circuito físico que cada jugador deberá atravesar para dejar su ficha, los estudiantes deben ubicar de manera estratégica la ficha, buscando juntar la línea de las fichas y evitando que el equipo contrario las junte. Sugerencia de circuito: De punto a punto el estudiante correrá de espalda, estos puntos se pueden demarcar con platillos, en el siguiente punto a punto, deberá darle un giro completo al cono y del siguiente punto a punto, deberá llegar al extremo del triqui en arrastre bajo.</p>	180 MINUTOS



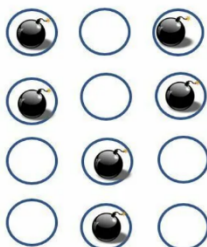
PELOTA QUEMADA

Se dispondrán varias pelotas en cada sector del campo, habrán dos sectores divididos por una red, una línea de platillos o una cuerda, el estudiante no podrá pasar de este límite, cada sector del campo tendrá un número similar de pelotas (se sugiere una pelota por estudiante, es decir 10 pelotas), a la voz de inicio del juego, los estudiantes empezarán a lanzar las pelotas hacia la parte inferior del cuerpo de los participantes, deberán evitar que esta les toque o serán eliminados del campo, se podrán utilizar las pelotas que resulten del intercambio por cada equipo, ganará el equipo que elimine por completo al equipo contrario.



CAMPO MINADO

Trabajaremos habilidades motrices de desplazamientos, además de reforzar la memoria de los estudiantes. El juego consiste en descubrir el camino correcto para llegar a un objetivo determinado, se utilizan aros marcando un camino con varias opciones de desplazamiento (2 o 3 columnas) por donde los niños deberán avanzar sin pasar por ningún aro "bomba" (camino previamente diseñado por el equipo contrario) si se topa con una "bomba" deberá volver atrás y esperar su siguiente turno. todos los alumnos participantes deberán estar muy atentos para ir descubriendo el camino correcto según los aros por donde se muevan sus compañeros (nadie sabe para quien trabaja). gana el primer compañero que logra salir del "campo minado".



CAMPO MINADO



CARRERA ENTRE AROS

Se dividirá el grupo en 2 equipos. Así mismo, se organizarán en filas, en un camino de aros, cada equipo se situará en un extremo. Al dar la señal de inicio, los primeros de cada fila avanzarán saltando de aro en aro, una vez se encuentren jugarán el denominado juego "piedra, papel o tijera". El vencedor podrá seguir avanzando, saltando de aro, mientras el perdedor deberá hacerse a un costado y regresa a la última posición de la fila de su equipo y así darle paso al segundo de la fila para avanzar. El equipo que logre llegar primero a la punta desde la que inicio el equipo adversario ganará.



CARRERA EN FILA CON BOMBAS

Este es un juego los participantes deberán alinearse en una fila, entre uno y otro sostienen un globo (entre la espalda de uno y el pecho del siguiente). Aquí se trata de fomentar el trabajo en equipo, coordinándose para moverse al mismo ritmo y llegar a una meta, sin que se caiga un solo globo. No pueden sujetar con las manos los globos cuando se están moviendo, todo el grupo debe cruzar por completo la meta, y si en el camino se les cae el globo o lo sostienen con las manos, deben regresar al punto de inicio. Para lograr el éxito, deben estar muy atentos y comunicarse entre todos, seguir instrucciones y colaborar para que el equipo llegue a la meta.



CARRERA DE TRES PATAS

Es un juego en el que la coordinación de los niños es más importante que la velocidad. Divide a los participantes en parejas o tríos. Se tienen que colocar uno al lado del otro. Después ata una pierna de cada miembro con un pañuelo o chaqueta. Cada pareja o cada trío tiene que llegar hasta la línea de meta, andando o corriendo. La cooperación del equipo es fundamental para no perder el equilibrio. La primera pareja que llegue a la meta es la ganadora. Se podrán poner obstáculos en la pista para aumentar el nivel de complejidad del ejercicio, así mismo, los estudiantes podrían llevar algo en las manos retando su equilibrio y concentración.



EL PAÑUELO

Hay juegos clásicos como el del pañuelo que nunca pasarán de moda. Y, además, se puede jugar en cualquier momento y lugar. Es uno de los mejores juegos infantiles tradicionales al aire libre. Para ello, se dividirán las personas en dos grupos, menos un niño o niña que será el encargado/a de sujetar el pañuelo. En cada grupo, se numerarán las personas sin que los contrarios se enteren, ya que competirán entre ellos. Una vez colocados todos, un grupo enfrente del otro, el niño o niña que sujeta el pañuelo gritará un número. Las 2 personas con dicho número asignado saldrán corriendo a cogerlo y llevarlo de vuelta a su equipo sin que su contrincante le gane el pañuelo.



CARRERA DE RELEVOS

Se inicia el juego dividiendo a los estudiantes en dos equipos más o menos compensados si vemos que hay de diferentes edades. Luego delimitaremos la zona para correr y situaremos a los niños en la casilla de salida por filas. Aunque normalmente se lleva un palo o un elemento que debe pasarse al siguiente corredor esto puede hacerse simplemente chocando las manos. Una vez se da la salida los niños corren hasta el final marcado y dan la vuelta (una variante es que espere otro jugador de su propio equipo en la otra línea) al llegar debe darle el relevo al siguiente jugador que hará el mismo recorrido, así hasta que todo el equipo haya corrido. Ganará el primer equipo en completar el circuito.



LA COMBA

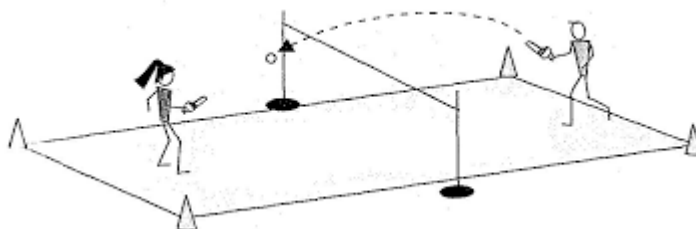
Cada uno de los participantes debe saltar la comba en movimiento evitando tocarla, por lo que hay que calcular el ritmo prestando atención al momento en que la cuerda está arriba y al momento en que está rozando al suelo. La dificultad está en aumentar el ritmo del giro de la comba o realizar todo tipo de

movimientos en función de las habilidades de cada participante. Incluso se pueden saltar dos combas con movimientos contrarios a la vez.



PALADOS

Es un juego que consiste en el envío y devolución de una pelota mediante una de las dos palas que tiene cada jugador o jugadora, por encima de una red que divide en dos una pista limitada por líneas:



Material: cada jugador tendrá en sus manos una pala fabricada por sí mismo en material reciclable, de un diámetro máximo de 45 cm y una pelota de tenis.

Construcción de las palas:

Por costos se recomienda a los guías padrino encargados de la estación, realizar el material con cajas de cartón reciclables, además de ello se requiere de:

- 1 tijeras o bisturí
- 1 mt de caucho textil
- Super bonder, silicona o cualquier pegamento de larga duración.

En el siguiente enlace encontrarán el video tutorial simple para la construcción de la pala:

https://www.youtube.com/watch?v=Ur78U4zzlSq&ab_channel=Jos%C3%A9Mar%C3%ADDaSabaterBereguer

Importante para tener en cuenta:

- Días previos a la realización de la actividad, se les pedirá a los padrinos guías, fabricar sus propias palas para el encuentro.
- Las palas son de fácil creación y con materiales reciclables por lo que su costo no debería revestir mayor inconveniente.
- Los pedagogos de cada zona se encargarán de llevar las pelotas de tenis necesarias para el juego.

El comienzo del juego se realiza mediante un saque o servicio, y continúa con los envíos y devoluciones de la pelota por parte de los participantes, que van consiguiendo puntos gracias a los errores que pueden cometer sus rivales, tales como dejar botar dos veces la pelota antes de golpearla, enviarla contra la red o lanzarla fuera de la pista.

1. Sólo el equipo que saca puede anotar un punto si gana el intercambio de juego, ya sea por su propia acción o porque el adversario comete una falta.
2. Cada set se juega a 15 puntos con dos puntos de ventaja, en caso contrario se iría alargando el juego hasta conseguir dicha ventaja o un equipo llegue al tanteo de 21.
3. Se iniciará el juego sirviendo al jugador o jugadora del mismo sexo que se encuentra en el área de recepción de servicio diagonalmente opuesta... y continúa rotando de lado y sirviendo en diagonal hasta que cometan falta y el servicio pase a poder del equipo contrario.
4. Cada vez que un equipo recupere el saque, lo realizará el otro jugador o jugadora que no lo realizó anteriormente.
5. En el desarrollo de los Encuentros podemos simplificar el saque realizándolo a cualquiera de las zonas dentro de la línea de 6 metros. -Se saca golpeando la pelota por debajo de la cintura después de dar un bote.
6. La pelota no puede ser sostenida por las palas, transportada o arrastrada por las mismas. Ha de ser golpeada de una manera clara.

7. Si durante el juego o en el servicio, la pelota toca la red, pero pasa por encima de ésta, el golpe se considera válido.



Dado el número de participantes y el corto tiempo, se podrá aplicar la variación de dividir en grupos de 10 o más personas y utilizar todo el espacio de una cancha de micro, la pelota podrá tocar el piso máximo 3 veces por turno y puede ser tocada por más de un jugador.

ESTACION GRAFFITI (Equipo Pedagógico PME)

Para esta actividad se pedirá que los estudiantes lleven una camiseta para decorar, preferiblemente de colores claros. En caso de que el estudiante no tenga su camiseta, se le entregará una hoja.

Esta estación tendrá como fin recordar a los estudiantes que el arte hace parte de la expresión humana para comunicar su esencia adentrándonos en el mundo del graffiti y comprendiendo su impacto en la historia del arte urbano, a través de la historia de uno de sus exponentes más reconocidos, la actividad iniciará con un pequeño cuento:

“La pared que quería contar algo”

Había una vez, en una ciudad llena de autos, bocinas y edificios grises, una pared solitaria que nadie miraba. Estaba vieja, manchada y olvidada. Pero un día, todo cambió.

Leo, un chico de 12 años al que le encantaba dibujar, pasaba todos los días por esa pared camino al colegio. Siempre llevaba una libreta en su mochila donde hacía dibujos secretos: animales que hablaban, personas que volaban y robots que cuidaban árboles.

Una tarde, vio un documental en clase sobre **Banksy**, un artista callejero que usaba los muros para decir cosas importantes sin hablar. Pintaba en las noches, dejaba mensajes escondidos en sus obras... ¡y nadie sabía quién era!

Leo se quedó pensando:

—¿Y si esa pared pudiera hablar? ¿Y si pudiera contar lo que siento... sin decir una palabra?

Esa noche, con ayuda de su hermana mayor, preparó una caja con pinturas recicladas, unas plantillas que había recortado y una linterna. Cuando todos dormían, salió en silencio y volvió a la pared.

Primero respiró profundo. Luego empezó a pintar.

Dibujó un niño con alas de mariposa, volando fuera de una jaula hecha de relojes. Y, justo arriba, escribió con letras grandes:

“La imaginación no tiene hora.”

Al día siguiente, todos en el barrio se detuvieron a mirar.

Unos niños sonrieron. Unos adultos preguntaron qué significaba. Y otros se inspiraron y empezaron a dibujar en sus propias libretas también.

Desde ese día, esa pared nunca volvió a estar sola. Ahora tenía voz. Gracias a Leo... y a un poco de valentía creativa.

¿Quién es Banksy?

Banksy es un artista británico muy famoso que crea arte en las calles. Aunque nadie sabe exactamente quién es, sus obras han aparecido en muchas ciudades del mundo. Utiliza una técnica llamada "estencil" para hacer sus dibujos rápidamente con plantillas y pintura en aerosol. Sus obras suelen tener mensajes sobre la paz, la libertad y la justicia.

Obras famosas de Banksy:

Se sugiere a los pedagogos, imprimir las obras previamente para ambientar el escenario con un tipo de galería fotográfica que ellos puedan tomar como referencia y a su vez como inspiración.