

PROYECTO JUEGOS INTERCLASES 2024
INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR IBAGUÉ
Área de educación física.

MUNDIALITO ENSI



JUSTIFICACION

Los juegos interclases son una actividad fundamental en la institucionalidad de la ENSI, coordinados por el departamento de Educación Física, recreación y deporte. Estos juegos tienen como objetivo fomentar la participación de todos los estudiantes, promoviendo la interacción y el desarrollo de destrezas y habilidades deportivas.

El proyecto de juegos interclases se integra al PEI (Proyecto Educativo Institucional), convirtiéndose en un elemento importante del currículo y contribuyendo al desarrollo físico e intelectual de los alumnos, así como al fortalecimiento de la convivencia y la integración de la comunidad educativa.

OBJETIVOS GENERALES DE LOS JUEGOS INTERCLASES

Los juegos interclases tienen varios objetivos fundamentales:

Promover las buenas relaciones interpersonales: Estos juegos buscan fomentar el juego limpio, la sana competencia, el compañerismo y el buen uso del tiempo libre entre los estudiantes de la institución. Se busca canalizar sus intereses, aptitudes y habilidades deportivas.

Premiar el juego limpio: Como base de los juegos interclases, se premia al equipo que demuestre el mejor juego limpio durante el torneo. Esto fomenta la honestidad, el respeto y los valores deportivos en los participantes.

Integrar la comunidad educativa: Durante el desarrollo del torneo interclases, se busca integrar a toda la comunidad educativa de la institución a través de diferentes disciplinas deportivas y la práctica del juego limpio. Esto fortalece los lazos entre estudiantes, profesores y padres de familia.

Mejorar las capacidades físicas: A través de los juegos interclases, se busca que los estudiantes mejoren sus capacidades coordinativas y condicionales a través del deporte. Esto contribuye a su desarrollo físico y a una vida saludable.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Fortalecer la creación de espacios para la práctica deportiva, que contribuyen a la formación integral de los estudiantes.

Posibilitar la práctica deportiva multidisciplinaria, de manera que motive el aprendizaje y el desarrollo de destrezas y habilidades en cada disciplina.

Involucrar los estudiantes de bachillerato como líderes, promotores y organizadores de la actividad

Favorecer el mejoramiento y conservación de la salud e higiene, a través de la práctica deportiva como medio de cualificación del nivel de vida.

Estimular la adquisición de valores, como el juego limpio, el respeto, solidaridad, tolerancia, justicia, responsabilidad afectividad y la lealtad

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERCLASES

Los juegos interclases se desarrollan durante las pausas pedagógicas de todos los días del calendario escolar, a partir del mes de mayo. Estas actividades lúdicas y recreativas constituyen una parte fundamental de la educación, ya que promueven actitudes y valores esenciales en el desarrollo personal.

El recreo escolar es considerado por el Ministerio de Educación Nacional como un espacio real donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto, la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad. Es por ello que se busca aprovechar este tiempo de descanso para fortalecer la formación integral de los estudiantes.

Según el decreto 1850 del año 2002, el tiempo del recreo no debe superar los 30 minutos diarios en la jornada escolar y se propone convertirlo en una asignatura optativa evaluable y calificable como parte del plan de estudios, reforzada con proyectos lúdicos.

Reconocimientos en los juegos interclases

Al finalizar el año lectivo y cada competición o evento deportivo, es común realizar la entrega de premios a los ganadores. Sin embargo, también es importante reconocer la participación de todos los estudiantes. Estos reconocimientos pueden variar, desde trofeos y medallas hasta placas metálicas o incluso objetos relacionados con la competición.

Los juegos interclases son una actividad fundamental en las escuelas, ya que fomentan la integración, el desarrollo deportivo y la formación integral de los estudiantes. A través de estos juegos, se promueven valores como el juego limpio, el compañerismo y el respeto, contribuyendo así a la educación y el crecimiento personal de los alumnos.

CONTENIDOS

Para la realización de dicho evento deportivo, se necesita la colaboración de los estudiantes del grado once de bachillerato organizados en comités de apoyo, a la vez coordinados por el suscrito como el docente del Área de Educación Física a cargo.

Los estudiantes y docentes Organizadores se distribuirán en comités así:

Comité directivo (Profesor de Educación Física y Coordinadores)

Comité de juzgamiento y planillaje.

RECURSOS.

HUMANO:

Coordinación del docente del área de Educación Física, los directores de grado, los líderes de cada comité y los monitores de deporte.

MATERIALES:

Mallas Balonera Cronómetros Pitos Papelería Marcadores Fotocopias

Escenario Deportivo

FINANCIEROS

El proyecto tiene dos formas de financiarse:

POR PARTE DE LA INSTITUCIÓN: La cual se hace cargo de la logística, mantenimiento de los escenarios y las herramientas necesarias.

QUE EL PROYECTO SEA AUTOFINANCIABLE: El pago de arbitraje del partido es responsabilidad de los equipos participantes, con los dineros recaudados de los arbitrajes de

\$2.000 por equipo, se comprará la premiación del evento en sus diferentes modalidades y categorías.

CATEGORIZACIÓN DEL TORNEO

Se practicará el baloncesto callejero equipos mixtos por tres, el Fustal para la rama Masculina y Femenina y el voleibol por tríos mixto, ponchado equipos por 7 mixtos. Además de los deportes individuales como el ajedrez, tenis de mesa, natación y una prueba de croscontry. Los equipos representativos de cada grado, estarán a cargo del director de su Director de Grado como director técnico.

Las modalidades a realizar son:

Fustal (femenino, masculino o mixto)

Ponchado mixto por siete

Baloncesto (por tríos mixto)

Voleibol por tríos mixto

Ajedrez (Femenino y Masculino)

Tenis de mesa individual y por parejas

Natación prueba individual 100mtrs libre

Croscontry desafío por 2000k

CATEGORÍAS Y MODALIDADES

CATEGORÍA A

En las sedes de primaria establecerán la dinámica propia de competencia y las modalidades a desarrollar según sus espacios físicos y humanos.

Pero sugerimos que sea para grados pre-escolares un festival de rondas y un rally de habilidades y destrezas.

Para los grados primero y segundo quienes aún son muy pequeños también podría ser un circuito de habilidades técnicas de dominio y conducción de balones con obstáculos además de las destrezas motrices del mini atletismo y mini gimnasia.

CATEGORIA B

Para los grados terceros cuartos y quintos sugerimos todo lo relacionado a pre deportivos de futbol sala, baloncesto y voleibol.

Del individual ajedrez, tenis de mesa y natación

CATEGORIA C

Grados sextos y séptimos de las dos jornadas, todas las modalidades deportivas nombradas anteriormente.

CATEGORIA D

Grados octavos y novenos las dos jornadas, todas las modalidades deportivas nombradas anteriormente.

CATEGORIA E

Grados decimos y onces jornada mañana, todas las modalidades deportivas nombradas anteriormente.

Anexo a continuación reglamento y planillas de inscripciones.