



**PROGRAMA
ENCUENTROS DEPORTIVOS ESCOLARES**

Curso Escolar 2024



Organiza

Cabildo de Tenerife

Colabora

Consejería de Museos, Cultura y Deportes

PROGRAMA ESCUELAS ACTIVAS "ENCUENTROS DEPORTIVOS ESCOLARES "

CURSO ESCOLAR 2024/2025

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

1. Definición del Programa.

ENCUENTROS DEPORTIVOS ESCOLARES es un programa organizado por el Área de Deportes del Cabildo de Tenerife tienen como objetivo fomentar la motivación por la práctica de actividad físico-deportiva y los hábitos de vida saludables entre la población infantil y juvenil fuera de su centro escolar y en convivencia con otros centros educativos de su municipio o comarca.

El programa “Encuentros Deportivos Escolares” consiste en salidas del centro a instalaciones deportivas cercanas en la que poder desarrollar una jornada de convivencia con otros centros cercanos dentro de un entorno activo, desarrollando varias actividades lúdico-deportivas, guiadas y controladas por monitores/as.

2. Metodología:

METODOLOGÍA DE LAS JORNADAS

- ✓ UBICACIÓN: INSTALACIÓN DEPORTIVA PROPUESTA POR EL SERVICIO ADMINISTRATIVO DE DEPORTES
- ✓ HORARIO DE LA ACTIVIDAD: 9:00h – 13:00h.
- ✓ HORARIO DE TRANSPORTE:
 - SALIDA: 8:30
 - REGRESO: 13:00

PAX: 350 usuarios de **6º PRIMARIA o 1º DE ESO**. Grupos de 35 pax (máximo.)

Teniendo en cuenta los grupos máximos:

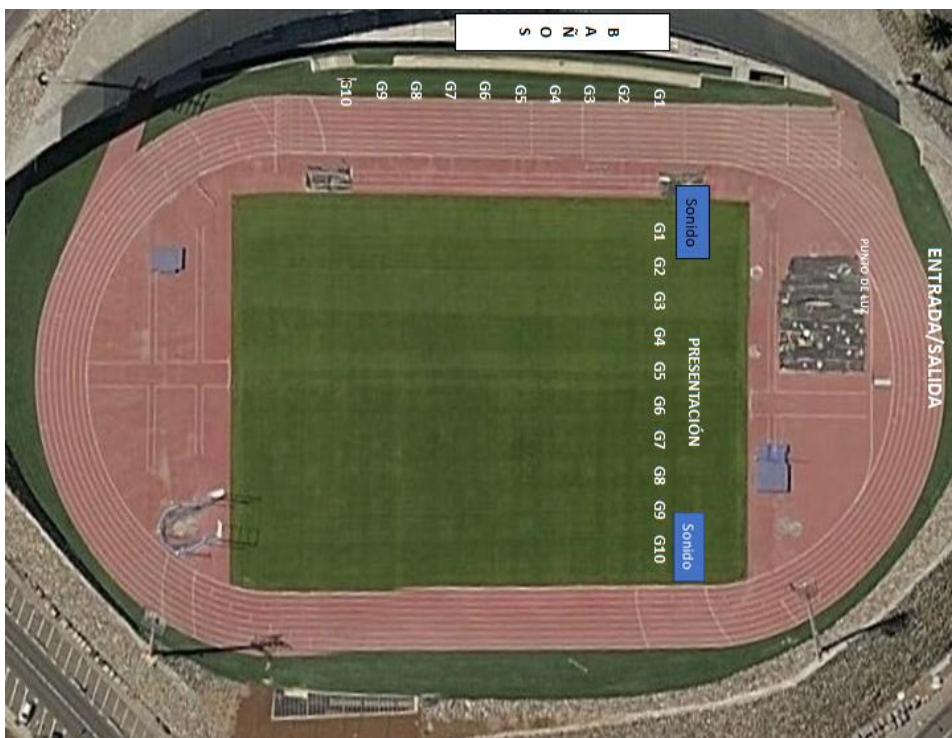
- proponer 25 participantes por centro con lo cual podemos incorporar a 10 centros en la actividad, el número de participantes por centro podrá cambiar en función del número de centros que soliciten la participación en la actividad.
- Cada centro deberá llevar un mínimo de 2 profesores/as acompañantes.

Desarrollo Jornada.

- Presentación y ubicación de cada equipo participante (realizan pequeño **desfile de entrada** para a posteriori formar todos juntos y explicar el funcionamiento de la jornada). Se invitará a los grupos participantes que lleven un distintivo a modo de estandarte, con el logotipo de su centro y el escudo de su municipio.
 - Cada equipo tendrá un monitor/res que supervisarán en cada momento que el desarrollo de las pruebas se realicen según las indicaciones que corresponden en cada caso.
 - El speaker llevará el control de la jornada indicando en todo momento los grupos participantes y los que deben de esperar, explicando con ejemplos el desarrollo de las pruebas.
-

- A mitad de la jornada se realizará **parón para que todos los participantes puedan desayunar**. Como corresponde desde el principio de la jornada cada grupo tendrá un espacio específico para dejar su material y realizar el desayuno.
- Una vez finalizadas las pruebas se realizará el **desfile de salida** con la idea de tener ordenados a los equipos antes de nombrar a los centros ganadores. Como fin de fiesta se va a proponer una canción para acabar la jornada bailando.
- LA PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CONSISTE EN:
 - 10 Grupos de actividades de las cuales **5 son pruebas puntuables y 5 son recreativas**.
 - **35 pax por cada grupo**
 - Las pruebas son de **aproximadamente 20´, divididas por partes**

Grupo 1 Prueba Puntuable	Grupo 2 Prueba Recreativa	Grupo 3 Prueba Puntuable	Grupo 4 Prueba Recreativa	Grupo 5 Prueba Puntuable
Grupo 10 Prueba Recreativa	Grupo 9 Prueba Puntuable	Grupo 8 Prueba Recreativa	Grupo 7 Prueba Puntuable	Grupo 6 Prueba Recreativa



Ejemplo de Rotación de las Actividades



JUEGOS Y ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN LOS ENCUENTROS:

JUEGOS DE RELEVOS

- Carrera de sacos: Según el nivel y el número de participantes se puede realizar de forma individual con uno o los dos pies dentro del saco o por parejas con un pie dentro del saco cada componente de la pareja. Los participantes salen desde una línea recta y tendrán que sortear diferentes obstáculos, los relevos se realizarán, de manera individual o en parejas.
 - La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- Relevo del disfraz: Cada componente del equipo realiza el relevo que corresponde y vuelve con un elemento del disfraz. El último compañero debe de realizar el relevo que corresponde totalmente disfrazado, con todos los elementos y componentes que se han recopilado durante el relevo.

Los relevos se realizarán de manera individual y o por parejas, pero cumpliendo con las normas del mismo ir disfrazado y sorteando los obstáculos en el camino.

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- Relevo puntería: Cada componente del equipo realiza el relevo con obstáculos y al finalizar debe de lanzar pelota haciendo puntería. Se utilizará una diana gigante de velcro para poder lanzar las pelotas.
 - Gana el relevo el equipo que consiga más puntos, lanzando a la Diana, el que más puntos obtenga se llevara 10 puntos, siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo de la suma de puntos de la Diana.



- El puzle: Cada componente del equipo realiza el relevo que corresponde, superando los diferentes obstáculos y al volver debe recoger una pieza de un puzle, la pieza de puzle tiene que llegar al punto de control, una vez estén todas las piezas, el grupo al completo tienen que crear y organizar el puzle, sólo cuando estén todas las piezas recogidas en la zona del equipo es cuando deben de armarlo. Gana el equipo que arme antes el puzle.
-

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- Relevo del gusano: Relevo de coordinación grupal en la que el grupo debe de trasladar una pelota gigante de un extremo a otro del recorrido. Todo el grupo está sentado.
 - La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- Relevo Multi-Obstáculos – Pista Americana. Cada componente del equipo realiza el relevo entregando el testigo al siguiente compañero. Gana el equipo que haga todos los relevos con el testigo. El recorrido tendrá zig-zag, vallas y una estructura hinchable en medio.
 - La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)
-



- El código secreto:

Relevo en el que los componentes del equipo deben de realizar el recorrido que corresponde y en cada turno ir recogiendo palabras para descifrar el Código secreto. Que se adjunta una vez hayan descubierto la frase tienen que escribirla y habrán terminado.

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. Pero se puntuará también de la misma forma a quien consiga descifrar la frase completa. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R
S			W		
T	U		X	Y	
V			Z		

- El relevo del ringo:

Relevo de puntería, en el que cada participante debe realizar el recorrido que corresponde, según un circuito ya establecido tiene que llevar consigo un aro y al finalizar el mismo debe lanzarlo, para cuadrarlo en el cono que corresponde. Gana el equipo que más ringos coloca en los conos correspondientes y cada uno de los conos tiene una puntuación.

- La prueba se realizará sin tiempo y siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo de los puntos obtenidos en la suma de puntos de los conos, (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba y verificar la puntuación.)



- El globo loco:

Relevo en el que cada participante debe de realizar el recorrido indicado volviendo con un globo inflado que debe de explotar con el siguiente compañero para que pueda salir y realizar el siguiente relevo. Ganará el equipo que antes explote todos los globos.

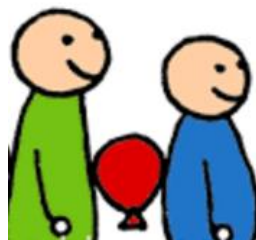
- La prueba se realizará sin tiempo y siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo de los puntos obtenidos al acabar con todos los globos, (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba y verificar la puntuación.)



- Relevos en pareja:

Relevo cooperativo en el que por parejas hay que llevar y traer un balón gigante sin ayuda de las manos. Se realizará de manera individual, por parejas y por tríos.

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. Pero se puntuará también de la misma forma a quien consiga descifrar la frase completa. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- Robín Hood:

Relevo de velocidad y puntería en el que cada componente debe de realizar el recorrido indicado y al finalizarlo tirar con el arco hacia la diana que la corresponde. El equipo que más puntuación consiga durante el tiempo de actividad ganará.

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. Pero se puntuará también de la misma forma a quien obtenga mayor puntería. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- Bola Canaria:

Relevo de habilidad en el que cada participante realiza el recorrido que corresponde y al finalizar debe lanzar pelota sobre paracaídas como en la bola canaria para dejar la pelota dentro de su color. Si lo logra puntúa, pero si cae en otro color suma el equipo del color en donde caiga.

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. Gana el equipo que más puntos consigue durante el tiempo de relevo. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



- 3 en Raya:

Relevo en el que cada participante realiza el recorrido establecido para finalizar colocando una pieza del juego 4 en raya

- La prueba se realizará por tiempo. – siendo la puntuación de 10 a 1 puntos dependiendo del tiempo realizado. Pero se puntuará también de la misma forma a quien consiga completar el 4 en raya. (los monitores se encargarán de cronometrar cada prueba.)



3. Participación del Centro Educativo en el Programa “Recreos Activos”

La participación en el programa de referencia exigirá la adopción de los siguientes compromisos por parte de los Centros Educativos:

- a) Cumplimentar el **Anexo I**, donde se indicarán nombre y apellidos de la persona docente responsable por parte del centro educativo para este programa.
- b) El profesorado responsable del programa será el encargado de coordinar con la empresa y el técnico del servicio administrativo de deportes, solicitar las autorizaciones correspondientes en el modelo que facilitará la empresa o que podrán descargar en la página web del servicio administrativo de deportes.
- c) El centro educativo deberá garantizar la colaboración del profesorado de Educación Física durante los tiempos de desarrollo de la jornada, teniendo que garantizar un mínimo de 2 profesores/as.
- d) La empresa adjudicataria, en nombre del Cabildo de Tenerife, podrá limitar la participación en la actividad a cualquier persona que no respeta las normas cívicas y de buena conducta que puedan interferir en el normal desarrollo del programa.
- e) Les recordamos que el Servicio de Deportes del Cabildo de Tenerife tiene presencia en redes sociales, estamos en Facebook, Twitter e Instagram (además de nuestro canal de YouTube) con el nombre 'Deportes Tenerife' - /DXTenerife. Si su centro también es activo en redes sociales y quieren darles difusión a sus actividades deportivas, les animamos a sacar alguna foto del alumnado realizando las actividades y a publicarla en sus perfiles. Si utilizan el hashtag #EscuelasActivas o nos etiquetan @DXTenerife nos encantará compartir sus publicaciones y ayudarles en su difusión.

Si el Centro Educativo desea participar del programa referido, deberá remitir el Anexo I señalando por orden de prioridad las modalidades que desearía recibir al correo electrónico a: **javiergm@tenerife.es**.

ANEXO I

D./D.^a _____, vicedirector/a del Centro. _____
 Dirección _____ C.P. _____
 Municipio _____ Tfno. _____ Correo electrónico del centro _____.

CERTIFICA: Que el equipo directivo acordó su participación en la siguiente acción.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS CURSO 2024

PROGRAMA “ENCUENTROS DEPORTIVOS ESCOLARES”

Criterios de preferencia (marcar con una X)	Sí	No
El centro se encuentra desarrollando proyectos en el <i>Eje 1: Promoción de la Salud y Educación Emocional de la Red PIDAS (Innovas)</i> de la Consejería de Educación.		
Necesita Transporte para poder asistir al encuentro.		
Ha participado en el curso escolar 23-24 en algún proyecto del Cabildo. Indicar cual: _____.		

INCICAR CON UNA (X), LA FECHA Y JORNADA EN LA QUE SOLIICTA PARTICIPAR.

Encuentros Deportivos Escolares por el Día Mundial de la Actividad Física:

- Zona Norte: 3 de abril de 2024
- Zona Sur: 4 de abril de 2024
- Zona Metropolitana: 5 de abril de 2024

Encuentros Deportivos Escolares por la Semana Europea del Deporte:

- Zona Norte: 25 de septiembre de 2024
- Zona Sur: 26 de septiembre de 2024
- Zona Metropolitana: 27 de septiembre de 2024

Encuentros Deportivos Escolares por Tenerife, Activa tu Vida:

- Zona Norte: 20 de noviembre de 2024
- Zona Sur: 21 de noviembre de 2024
- Zona Metropolitana: 22 de noviembre de 2024



DESIGNANDO COMO PERSONA DE CONTACTO Y RESPONSABLE POR PARTE DEL CENTRO A:

D./D.ª: _____

Cargo: _____

Teléfono de contacto: _____

Email de contacto: _____

Las solicitudes deberán remitirse al correo: javiergm@tenerife.es.

FECHA, FIRMA Y SELLO DEL CENTRO:
