

LINEAMIENTOS TÉCNICOS PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

El Proyecto de inversión No. 7851 “*Recreación y deporte para la formación ciudadana en Bogotá*”, adelanta actividades recreativas que se enmarcan en un lineamiento pedagógico unificado que incluya los valores para la formación ciudadana, tales como:

- Confianza
- Solidaridad
- Trabajo en equipo y
- Apropiación del espacio público

Lo anterior, en correspondencia con el Plan Distrital de Desarrollo 2021 – 2024 “*Un nuevo contrato social y ambiental para el siglo XXI*”.

La población objetivo a intervenir se agrupa entre los siguientes rangos de edad:

- a. Entre 0 y 5 años de edad (Primera infancia)
- b. Entre 6 y 12 años de edad (Infancia)
- c. Entre 13 - 17 años de edad (Adolescencia)
- d. Entre 18 y 26 años de edad (Juventud)
- e. Entre 27 y 59 años de edad (Adultez)
- f. A partir de los 60 años de edad (en adelante) (Envejecimiento y vejez)

En tal sentido y acorde a diversas condiciones se establecieron tres (3) sectores de intervención, a saber:

- Recreación para el Sector Etario
- Recreación para el Sector Étnico
- Recreación para el Sector Social

1.GRUPO SECTOR ETARIO

1.1. VACACIONES RECREATIVAS:

Población a beneficiar: Actividad dirigida para la población de Infancia (de 6 a 12 años no cumplidos) y adolescencia (entre 13 - 17 años de edad).

Número de beneficiarios: Se sugiere que cada semana se realice una atención por parque o escenario deportivo con una cantidad máximo de inscritos, acorde a que cada recreador puede atender un máximo de 20 niños y niñas.

Recurso Humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos.

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines
EXPERIENCIA	Dos (2) años en manejo de actividades recreativas.

CARGO	Recreador
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas.

1.2. ECOAVENTURAS

Población a beneficiar: Actividades dirigidas a la siguiente población:

Entre 6 y 12 años de edad (Infancia)

Entre 13 - 17 años de edad (Adolescencia)

Entre 18 y 26 años de edad (Juventud)

Entre 27 y 59 años de edad (Adultez)

A partir de los 60 años de edad (en adelante) (Envejecimiento y vejez)

Número de beneficiarios:

Esta actividad se desarrolla con mínimo 20 y máximo 40 jóvenes. Se sugiere que cada campista desarrolle las actividades con grupos de mínimo 20 jóvenes.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con el siguiente talento humano:

CARGO	Coordinador general,
EDUCACIÓN	Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines. Campistas: Estudiante universitario de mínimo 3 semestre, con experiencia en el desarrollo de actividades recreativas y campamentales.
EXPERIENCIA	Con experienciarelacionada en el desarrollo de campamentos.
CARGO	Campistas
EDUCACIÓN	Estudiante universitario de mínimo 3 semestre

EXPERIENCIA	Con experiencia relacionada en el desarrollo de actividades recreativas y campamentales.
-------------	--

Caminatas:

CARGO	Guías de Caminatas
EDUCACIÓN	Técnico profesional en guía turística, Técnico profesional en servicios recreativos y de guía, Técnico en guía Ecoturístico y cultural con tarjeta profesional de guía de turismo
EXPERIENCIA	con experiencia relacionada en caminatas.

PANDEMIA: Adoptar medidas y acciones transitorias en aras de favorecer el bienestar y la salud de los habitantes de la ciudad y, en particular, de los beneficiarios de los programas institucionales, en correspondencia a las circunstancias actuales y a las instrucciones y decisiones del Gobierno Nacional y Distrital con ocasión de la pandemia generada por el coronavirus COVID – 19, por ello, las actividades presenciales se encuentran suspendidas.

En tal sentido, se han desarrollado con el Sector Etario las siguientes actividades:

Las Vacaciones Recreativas Virtuales: Se pueden implementar como una alternativa de uso del tiempo libre, con oferta basada en el desarrollo de actividades recreativas dirigidas principalmente a la niñez, utilizando como estrategia la actividad física y la lúdica, con enfoque temático en convivencia y cultura en la ciudad, lazos afectivos en familia,

Caminatas Virtuales: A través de Facebook Live, visitando diferentes sitios de interés de la ciudad, los días viernes de 9 a 10 am y domingos de 11 am a 12 m. Sin embargo, se atienden diferentes instituciones y organizaciones que participan de manera concertada y acorde a disponibilidad de caminatas virtuales, de lunes a sábado en diferentes horarios, plataformas para video llamadas (reuniones grupales) tales como Skype, Meet y Zoom, entre otras.

2.GRUPO SECTOR SOCIAL

2.1. VACACIONES RECREATIVAS:

Población a beneficiar: Actividad dirigida para la población de Infancia (de 6 a 12 años no cumplidos) y adolescencia (entre 13 - 17 años de edad), incluyendo población con discapacidad, habitante de calle, entre otras poblaciones de los sectores sociales.

Número de beneficiarios: Se sugiere que cada semana se realice una atención por parque

o escenario deportivo con una cantidad máximo de inscritos, acorde a que cada recreador puede atender un máximo de 20 niños y niñas. Para los niños, niñas y jóvenes en condición de discapacidad, se debe tomar en cuenta cada una de las condiciones para realizar los ajustes razonables, tomar en cuenta la participación de los cuidadores y cuidadoras.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos.

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines
EXPERIENCIA	Dos (2) años en manejo de actividades recreativas.

CARGO	Recreador
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas.

CARGO	Recreador Incluyente
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas con personas con discapacidad.

2.2. ECOAVENTURAS

Población a beneficiar: Actividades dirigidas a la siguiente población:

Entre 6 y 12 años de edad (Infancia)

Entre 13 - 17 años de edad (Adolescencia)

Entre 18 y 26 años de edad (Juventud)

Entre 27 y 59 años de edad (Adultez)

A partir de los 60 años de edad (en adelante) (Envejecimiento y vejez)

Poblaciones de los sectores sociales: Mujer, población con discapacidad, habitantes de calle, población privada de la libertad, LGBTI y víctimas de la violencia.

Número de beneficiarios:

Se sugiere que esta actividad se desarrolle con mínimo 20 y máximo 40 personas. Se sugiere que cada campista desarrolle las actividades con grupos de mínimo 20 personas, para la población con discapacidad, se establecen grupos según las condiciones particulares y sus niveles de funcionalidad.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con el siguiente talento humano:

Campamentos:

CARGO	Coordinador general,
EDUCACIÓN	Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines. Campistas: Estudiante universitario de mínimo 3 semestre, con experiencia en el desarrollo de actividades recreativas y campamentiles.
EXPERIENCIA	Con experienciarelacionada en el desarrollo de campamentos.
CARGO	Campistas
EDUCACIÓN	Estudiante universitario de mínimo 3 semestre
EXPERIENCIA	Con experiencia relacionada en el desarrollo de actividades recreativas y campamentiles.

Caminatas:

CARGO	Guías de Caminatas
EDUCACIÓN	Técnico profesional en guía turística, Técnico profesional en servicios recreativos y de guía, Técnico en guía Ecoturístico y cultural con tarjeta profesional de guía de turismo
EXPERIENCIA	Con experiencia relacionada en caminatas.

CARGO	Recreador Incluyente
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas con personas con discapacidad.

2.3. RECREOLYMPÍADAS:

Población a beneficiar: Actividades dirigidas a la siguiente población:

Entre 6 y 12 años de edad (Infancia)

Entre 13 - 17 años de edad (Adolescencia)

Entre 18 y 26 años de edad (Juventud)

Entre 27 y 59 años de edad (Adultez)

A partir de los 60 años de edad (en adelante) (Envejecimiento y vejez)

Poblaciones de los sectores sociales: Mujer, población con discapacidad, habitantes de calle, población privada de la libertad, LGBTI y víctimas de la violencia.

Número de beneficiarios:

El número de participantes depende del tipo de juegos que se definan, se deben realizar los ajustes razonables, según las edades y condiciones particulares de los grupos inscritos.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con el siguiente talento humano:

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines
EXPERIENCIA	Dos (2) años en manejo de actividades recreativas.

CARGO	Recreador
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas.

CARGO	Recreador Incluyente
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas con personas con discapacidad.

PANDEMIA: Durante la pandemia se proponen actividades recreativas virtuales, identificándolas redes, sistemas y plataforma más accesibles para la comunidad interesada. Importante aprovechar los canales locales para realizar las actividades por Facebook live y también retransmitir las actividades grabadas previamente por el equipo de profesionales encargados de las actividades anteriormente mencionadas.

3. RECREACIÓN PARA LOS SECTORES ÉTNICOS

3.1. Parques para la cultura ciudadana:

Es un concepto pedagógico que busca fomentar en los habitantes de la ciudad de Bogotá la confianza, el trabajo en equipo, la solidaridad y la cultura ciudadana a partir de la lúdica, la recreación como eje transversal en procesos de formación y empoderamiento de la comunidad, hacia la búsqueda de apropiación de los escenarios y espacios públicos, donde la comunidad participante pone de manifiesto sus habilidades físicas, motrices, cognitivas y conceptuales, se promueve la integración familiar y se pueden desarrollar actividades como: Talleres lúdicos, clases de actividad física dirigida, zona de campamentos, mini – ludotecas, juegos para la familia, juegos tradicionales, torneos deportivos relámpago.

Población a beneficiar: Todo tipo de población, de todos los grupos etarios, étnicos y sociales

Número de Participantes: La actividad tiene una cobertura de 20 personas durante la jornada por recreador y entre más grande la convocatoria así mismo es la programación del talento humano y de los servicios. Llegando hasta 400 u 800 personas.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos.

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines
EXPERIENCIA	Dos (2) años en manejo de actividades recreativas.

CARGO	Recreador
EDUCACIÓN	Bachiller
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades recreativas.

PANDEMIA: Estas actividades se pueden trabajar desde la virtualidad por plataformas como meet o zoom, así como por Facebook live. Ya que se está atravesando por una situación atípica COVID-19

Por lo que se sugiere la utilización de estos medios tecnológicos siempre y cuando las diferentes poblaciones cuenten con estos elementos de conectividad en sus zonas.

4.COMUNIDADES ACTIVAS Y SALUDABLES

4.1. Escuelas de la Bicicleta.

Población a beneficiar: Personas mayores de 4 años en adelante.

Número de beneficiarios: 16 procesos académicos diarios, personas que no saben montar o quieren mejorar sus habilidades.

Tiempo de Ejecución: Durante todo el año, las localidades pueden adelantar sus actividades.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos: 1 coordinador y dos promotores.

CARGO	Coordinador general
EDUCACIÓN	Estudios relacionados con educación física.
EXPERIENCIA	Con experiencia en manejo de actividades y experiencia certificada mínimo de 2 (dos) años, de manera directa y operadores de servicios, para la ejecución de eventos.

CARGO	Promotor
EDUCACIÓN	Estudiante Universitario, en carrera afines a la pedagogía y educación.
EXPERIENCIA	2 años en actividades enfocadas al uso de la bicicleta.

PANDEMIA: Teniendo en cuenta la situación actual que se vive en la ciudad de Bogotá, se busca la alternativa de trabajar desde la virtualidad.

Ciclismo Virtual:

Se realizan rodadas virtuales, como oferta de evento de ciclismo recreativo en casa utilizando la plataforma de Facebook Live.

Y talleres virtuales relacionados con todo el tema de la bicicleta como, por ejemplo.

- 1-Ergonomía y ajuste de la bicicleta.
- 2-Taller de despinche.
- 3-Ajuste de frenos.

4-Escuela de la Bicicleta.

5.CICLOVIA RECREATIVA Y NOCTURNA

Población a beneficiar: Actividad dirigida para la población de
Entre 0 y 5 años de edad (Primera infancia)
Entre 6 y 12 años de edad (Infancia)
Entre 13 - 17 años de edad (Adolescencia)
Entre 18 y 26 años de edad (Juventud)
Entre 27 y 59 años de edad (Adultez) y
Mayores de 60 años

Recurso Humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos.

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, Ciencias de salud o carreras afines
EXPERIENCIA	Dos (2) años de experiencia en eventos, actividades y/o gerencia de programas relacionados a la Ciclovía o al uso de la Bicicleta

CARGO	Profesional líder de campo
EDUCACIÓN	Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, Ciencias de salud o carreras afines
EXPERIENCIA	Dos (2) años de experiencia en eventos, actividades y/o gerencia de programas relacionados a la Ciclovía o al uso de la Bicicleta

CARGO	Apoyo Logístico y Operativo
EDUCACIÓN	Bachiller o estudiante de carrera profesional
EXPERIENCIA	1 año de experiencia en el apoyo logístico o administrativo de Ciclovía o de proyectos relacionados al uso de la Bicicleta

PANDEMIA: Por la emergencia sanitaria COVID-19 que está viviendo el mundo entero y en especial nuestra ciudad de Bogotá es importante implementar unas acciones desde la virtualidad como talleres, capacitaciones, charlas y videoconferencias, relacionadas al tema de la bioseguridad en la práctica del uso de la bicicleta y las ciclovías temporales.

6. RECREOVÍA - PROGRAMA DE ACTIVIDAD FÍSICA MUSICALIZADA

Población a beneficiar:

Actividad dirigida para niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.

Número de beneficiarios:

El número ideal de personas a beneficiar debe propender por un mínimo de 20 personas por sesión de actividad física. Teniendo en cuenta la actual situación de pandemia, se buscará generar metodologías de tipo virtual en las cuales el número de beneficiarios estará determinado por las visualizaciones del video o la plataforma virtual elegida.

En el proyecto se debe evidenciar el número de beneficiarios que busca dar cobertura con la actividad y establecer una metodología de conteo para el caso de las actividades presenciales, así como las actividades virtuales

Escenarios: Para el desarrollo de sesiones de actividad física de tipo presencial, es importante que las actividades propuestas no generen los mismos impactos que las actividades ofertadas por el IDR, por lo que se sugiere que en el momento de presentar los proyectos se definan los escenarios donde se piensa desarrollar la actividad o la metodología para definirlos en conjunto con el programa RecreoVía del IDR.

Recursos Físicos:

Para el desarrollo del componente de actividad física es necesario especificar en los recursos físicos, aspectos como el uniforme que se entregará a los instructores y al gestor, disposición del servicio de sonido para las clases, para lo cual se sugiere mínimo un sonido de 1000 W. En el caso del uniforme se deben atender las recomendaciones en materia seguridad y salud en el trabajo específicamente la mitigación de la exposición al riesgo ambiental (sol y lluvia).

Situación de pandemia: se buscará generar metodologías de tipo virtual en las cuales el número de beneficiarios estará determinado por las visualizaciones del video o la plataforma virtual elegida.

sugiere generar una estrategia de actividad física de tipo virtual, por esto en el proyecto se debe aclarar el tipo de plataforma por la cual se va ajustar la metodología y que dicha plataforma sea administrada directamente por la alcaldía local. Respecto a las sesiones pueden manejarse las sesiones con las recomendaciones del escenario post-pandemia.

Recurso humano: Para el desarrollo del programa es importante tener en cuenta que la actividad física dirigida requiere del siguiente perfil:

CARGO	Instructor de Actividad Física
EDUCACIÓN	Título de formación técnica o tecnológica en Deportes, Educación Física o Recreación.
EXPERIENCIA	36 meses de experiencia relacionada

CARGO	Profesional de Gestión Local
EDUCACIÓN	Título profesional en Ciencias del Deporte, Educación Física, Cultura Física o áreas afines.
EXPERIENCIA	24 meses de experiencia relacionada

7.EVENTOS METROPOLITANOS

Estas actividades se caracterizan por ofrecer espectáculos impactantes que, por su calidad, cubrimiento e importancia, son de interés distrital. Su convocatoria es abierta y su asistencia multitudinaria, razón por la cual se realizan en escenarios de gran aforo, como las Plazas de Eventos del Parque Simón Bolívar y Parque El Tunal, Coliseos o zonas abiertas de gran magnitud de los Parques del Sistema Distrital y escenarios de gran reconocimiento como el Estadio Nemesio Camacho El Campin, el Estadio de Techo, Coliseo El Campin, Palacio de los Deportes.

Para el desarrollo de estas actividades y su ejecución, se deben contemplar todos los aspectos del Decreto 599 de 2013 “Por el cual se establecen los requisitos para el registro, la evaluación y la expedición de la autorización para la realización de las actividades de aglomeración de público en el Distrito Capital, a través del Sistema Único de Gestión para el Registro, Evaluación y Autorización de Actividades de Aglomeración de Público en el Distrito Capital –SUGA y se dictan otras disposiciones”.

Población a beneficiar: Actividades dirigidas a todas las poblaciones que son objeto de políticas públicas.

Recurso humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos.

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines
EXPERIENCIA	Cuatro (4) años en planificación, organización y ejecución de eventos recreativos y deportivos.

7.1. CONMEMORACIONES EMBLEMÁTICAS

Día Internacional del Pueblo Gitano
Día Internacional de los Pueblos Indígenas
Día Internacional de La Mujer Indígena.
Día nacional de la Afrocolombianidad
Día Internacional de las Mujeres Afrodescendientes.
Día de la conmemoración y emancipación del pueblo raizal.
Semana Raizal
Día Internacional del Orgullo LGBTI
Festival por la igualdad LGBTI
Día Internacional de la Familia
Día Nacional de la Memoria y Solidaridad con las Víctimas del Conflicto Armado
Día Internacional de los derechos de las Mujeres
Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer
Día Nacional del Campesino
Día Internacional de las Mujeres Rurales
Mes de la niñez
Día del niño
Día Internacional de la Juventud
Mes de la Persona Mayor
Día Internacional de la persona mayor
Mes de las personas en condición de discapacidad
Día Internacional de las Personas con Discapacidad
Festival de Verano
Campamentos
Eventos especiales de diciembre

PANDEMIA: Para no dejar perder las conmemoraciones emblemáticas de las poblaciones que son objeto de políticas públicas en el Distrito capital y las cuales ya están referenciadas. Se trabajará desde la virtualidad con actividades especiales y simbólicas a través del Facebook live institucional y demás redes sociales.

8. ACTIVIDADES DEPORTIVAS

8.1 ESCUELAS DEPORTIVAS:

Población a beneficiar: Actividad dirigida para niños, niñas y adolescentes, entre los 6 y 17 años, sin ningún tipo de segregación social, ni de enfoque poblacional, diferencial ni de género, para el caso específico de las personas en condición de discapacidad la edad máxima será determinada por la disciplina deportiva a practicar.

Toda actividad que se proyecte realizar debe ser estructurada para ser promocionada, realizada y controlada desde la virtualidad tanto para quien la transmite como para el que la recibe.

Los deportes o actividades que se vayan a promover para desarrollar, deberán tener correspondencia con la idiosincrasia propia de cada localidad, su población y en especial enmarcadas en los grupos de edades y sin que generen diferencias en atención de género ni de comunidades, con características propias que estén establecidas en las diferentes localidades.

La conformación de los grupos para realizar las clases, será establecido en correspondencia con las inscripciones que se generen para cada deporte, la cantidad de instructores con los que se cuente para su desarrollo, sin que exceda por cada grupo de atención la cantidad de alumnos que se establezcan para cada deporte, con el fin de poder realizar seguimiento, control y atención directa a cada uno de los integrantes del grupo.

Número de integrantes por grupo de trabajo:

Durante la Pandemia:

- Coherencia de la formulación metodológica, la cual se ajustará a prácticas individuales de los beneficiarios, con el acompañamiento de adultos responsables de su hogar y desde casa, por motivos de las actuales circunstancias de la pandemia generada por el COVID-19.

Mantener un mínimo de 4 grupos y cada grupo de deportistas activos de acuerdo a la siguiente relación:

Deportes convencionales individuales	Catorce (14)
Deportes convencionales de conjunto	Veinticuatro (24)
Deportes individuales por discapacidad	Ocho (8)
Deportes de conjunto por discapacidad	Doce (12)

- De las sesiones de práctica:
 - Sesiones de práctica: dos (2) veces por semana por grupo.
 - Cada sesión de 40 minutos Online (en tiempo real)
 - Los días de práctica se distribuyen entre el lunes y domingo en el horario de 7:00 am a 6:00 p.m.
 - Las sesiones de práctica se desarrollan en los deportes que se puedan adaptar al desarrollo de actividades de manera individual o con el acompañamiento de un adulto, permitiendo cumplir con los objetivos, previo diseño de un plan metodológico específico por modalidad.
 - Las sesiones de práctica se regulan mediante referentes pedagógicos y guías virtuales, diseñadas por el responsable de la actividad.
 - La población objeto del programa son niños, niñas y adolescentes desde los 6 a los 17 años de edad y para personas en condición de discapacidad se determina un promedio de 35 años de edad.
 - Cada sesión virtual Online (tiempo real) se debe impartir a un máximo de ocho (8) integrantes, inscritos en la planilla virtual destinada para tal fin.
 - Cada sesión virtual Online (tiempo real) será grabada y registrada en imagen (pantallazo) como evidencia de la ejecución.
 - Los usuarios beneficiarios dispondrán de un área mínima de 3 x 3 metros cuadrados, para las sesiones de práctica.
 - Duración proceso de formación Deportiva Virtual: Cuatro (4) meses

Lineamientos metodológicos Post-Pandemia:

- Deportes de conjunto: De 25 a 30.
- Deportes individuales: De 15 a 20.
- Para el caso específico de las personas en condición de discapacidad el número máximo es de 12.
- y para la modalidad de natación el número máximo es 10.

Actividad dirigida para niños, niñas y adolescentes, entre los 6 y 17 años, sin ningún tipo de segregación social, ni de enfoque poblacional, diferencial ni de género. Para el caso específico de las personas en condición de discapacidad la edad máxima será determinada por la disciplina deportiva a practicar.

Metodología de la actividad:

- **Sesiones de práctica:** Dos (2) sesiones de práctica a la semana, en días diferentes.
- **Duración:** Cada sesión debe ser de 2 horas, preferiblemente en los horarios de 8:00 am a 10.00 am y de 2:00 pm a 6:00 pm.
Nota: Para la modalidad de natación la sesión de práctica es de 1 hora.

Duración proceso de formación Deportiva Virtual: Siete (7) meses – tiempo mínimo

Recurso Humano: Para el desarrollo de la escuela deportiva, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos:

CARGO	Coordinador General
EDUCACIÓN	Profesional Licenciado en Educación Física, Profesionales del Deporte o profesional Administrador Deportivo
EXPERIENCIA	Dos (2) años como Coordinador en actividades Deportivas

CARGO	Instructor
EDUCACIÓN	Profesional Licenciado en Educación Física y/o Profesionales del Deporte
EXPERIENCIA	Doce (12) meses con organismos deportivos o entidad deportiva Distrital o Departamental en modalidad específica del deporte.

CARGO	Monitor
EDUCACIÓN	Técnico o tecnólogo en Deporte
EXPERIENCIA	Experiencia certificada de 12 meses con organismos deportivos o entidad deportiva Distrital o Departamental en modalidad específica del deporte.

8.2 ACTIVIDADES DEPORTIVAS – CERTÁMENES:

Población a beneficiar: Actividad dirigida para población entre los 18 y 59 años. Hombres y mujeres de los diferentes grupos poblacionales como: Afrocolombianos, Raizales, Comunidad Indígena, Gitanos, Personas en Condición de Discapacidad, Comunidad en General, Comunidad LGBTI, Habitante de Calle y Víctima de conflicto.

Número de beneficiarios: Los usuarios beneficiarios de las actividades deportivas se definen de acuerdo a la disciplina deportiva, para deportes de conjunto o individual y de acuerdo al presupuesto con que cuentan las alcaldías para la ejecución de la actividad deportiva.

Metodología de la actividad:

- Definir: Deporte, rama, categoría, número de equipos o personas a participar, cronograma de actividades (actividades generales), programación (fecha, duración, tiempo) y reglamentos de participación.
- Para la definición del programa va de acuerdo al objetivo y alcance de la actividad a desarrollar.

Recurso Humano: Para el desarrollo de una actividad deportiva, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos:

CARGO	Coordinador Deportivo
EDUCACIÓN	Profesional Licenciado en Educación Física, Profesionales del Deporte o profesional Administrador Deportivo
EXPERIENCIA	Dos (2) años como Coordinador en actividades Deportivas

CARGO	Monitor
--------------	---------

EDUCACIÓN	Técnico o tecnólogo en Deporte
EXPERIENCIA	Experiencia certificada de 12 meses con organismos deportivos o entidad deportiva Distrital o Departamental en modalidad específica del deporte

Adicional se debe tener en cuenta que según el tipo de actividad deportiva; es necesario contar con personal competente para el desarrollo de los mismos: jueces, veedores deportivos, logísticos, primeros auxilios, personal médico, entre otros.

9.LUDOTECAS

Población a beneficiar: Actividad dirigida para la población de Primera Infancia (de 0 a 6 años no cumplidos) e Infancia (de 6 a 12 años no cumplidos).

Número de beneficiarios: Se sugiere la atención de 25 niños y niñas y acompañantes, en un tiempo de 45 minutos de permanencia en la Ludoteca.

Metodología de la actividad: Se ejecuta en un horario entre las 8 am. y 4 pm. los días martes a viernes y Los días sábados, domingos y festivos entre las 9 am. a 4 pm. en jornada continua.

Para cada Ludoteca se requiere definir un espacio con arquitectura que permita el disfrute de los niños y niñas, para ser distribuida en ambientes creativos y motivantes, tales como: Lingüístico, espacial, cognitivo, musical, corporal, interpersonal e intrapersonal basados en las inteligencias múltiples.

Recurso Humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos.

CARGO	Ludotecario(a)
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional con estudios relacionados con preescolar o educación básica con énfasis en educación artística o educación física, el deporte, la recreación o pedagogía infantil, educación especial, psicopedagogía o en educación para la infancia o preescolar o en educación básica primaria.
EXPERIENCIA	Dos (2) años en manejo de actividades con niños y niñas.

CARGO	Auxiliar de Ludoteca
EDUCACIÓN	Estudiante de los niveles profesional o técnico profesional o tecnológico o carreras técnicas laborales ofrecidas por instituciones de educación para el trabajo y el desarrollo humano, debidamente acreditadas de áreas o afines y relacionadas con Preescolar, en educación básica con énfasis en educación artística o educación física, el deporte, la recreación, pedagogía infantil, educación especial, psicopedagogía, educación para la infancia, preescolar, educación básica primaria, psicología.
EXPERIENCIA	Un (1) año en manejo de actividades con niños y niñas.

10. RECREACIÓN PARA ADULTO MAYOR

Población a beneficiar: Actividades dirigidas a población para los hombres mayores de sesenta (60) años, mujeres mayores de cincuenta y cinco (55) años y/o pensionados del Distrito Capital.

Número de beneficiarios: De acuerdo a el tipo de actividad la población a intervenir es la siguiente:

- Escuela Local de 20 a 40 personas y Escuela Distrital de Lideres de Persona Mayor se desarrolla con mínimo 150 y un máximo de 250 personas.
- Viviendo a través del Juego se desarrolla con mínimo 20 y un máximo de 40 personas.
- Olimpiadas Recreo-deportivas se desarrolla con mínimo de 1000 personas
- Celebración mes de la persona mayor se desarrolla con mínimo 500 personas por localidad
- Viejoteca Distrital se desarrolla con mínimo 1500 personas
- Nuevo Comienzo se desarrolla con mínimo con 250 personas.
- Cursos de Natación se desarrolla con mínimo 12 por personas por clase.
- Actividad Física para la Salud se desarrolla con mínimo 30 personas.

Metodología de la actividad: Los horarios y la duración de las actividades a desarrollar se deben determinar de acuerdo al análisis de condiciones particulares: Disponibilidad de tiempo, escenarios, condiciones socio económicas, ubicación geográfica, entre otras)

Recurso Humano: Para la ejecución del programa, se debe contar como mínimo con los siguientes cargos:

CARGO	Instructor
EDUCACIÓN	Licenciado o Profesional en Educación Física, Recreación, Administración Deportiva, Cultura Física, o carreras afines.
EXPERIENCIA	Un (1) año en trabajo con persona mayor, cualificados y certificados de acuerdo a las tendencias a trabajar con las personas mayores