

	<b>GOBERNACIÓN DEL TOLIMA</b> <b>SISTEMA INTEGRADO DE GESTION</b>		<b>Código:</b> <b>FOR-GE-002</b>	
			<b>Versión: 03</b>	
	<b>MACROPROCESO:</b>	<b>GESTIÓN ESTRATEGICA</b>	<b>Pág. 1 de 4</b>	
	<b>ACTA DE ACTIVIDAD</b>			<b>Vigente desde:</b> 04/08/2014

ACTA No.	7	FECHA:	DD	MM	AA	HORA:	10:00 am
			21	11	2018		

<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b>	Socialización y prueba piloto de la estrategia Golombiao “el juego de la paz” con integrantes de la plataforma juvenil y estudiantes de la Institución Educativa José Joaquín García, con el fin fomentar la buena convivencia y una cultura de paz en los jóvenes y mujeres.
<b>LUGAR:</b>	Institución Educativa José Joaquín García del municipio de Casa Blanca.
<b>REDACTADA POR:</b>	Carlos Andrés Zamora Cerquera.

<b>ASISTENTES:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>CARGO</b>	<b>DEPENDENCIA</b>
CARLOS ANDRES ZAMORA CERQUERA	Tecnólogo deportivo	Secretaria de Inclusión Social Poblacional

**ORDEN DEL DIA:**

1. Desplazamiento al municipio de Casa Blanca
2. Presentación por parte del tecnólogo deportivo a los miembros de la plataforma juvenil y estudiantes del municipio.
3. Socialización y prueba piloto de la estrategia Golombiao “el juego de la paz”.
4. Cierre del evento.

En esta jornada tuvimos la asistencia de 38 adolescentes y jóvenes con el siguiente enfoque diferencial:

<b>Vivienda rural:</b> 8	<b>Vivienda urbana:</b> 30	<b>Hombres:</b> 18	<b>Mujeres:</b> 20
<b>Desplazado y víctima:</b> 1		<b>Edad de 12 a 17:</b> 28	<b>Edad de 18 a 28:</b> 10

	<b>GOBERNACIÓN DEL TOLIMA SISTEMA INTEGRADO DE GESTION</b>		<b>Código: FOR-GE-002</b>
			<b>Versión: 03</b>
	<b>MACROPROCESO:</b>	<b>GESTIÓN ESTRATEGICA</b>	<b>Pág. 2 de 4</b>
	<b>ACTA DE ACTIVIDAD</b>		<b>Vigente desde: 04/08/2014</b>

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Siendo las 10:00 am, me reuní yo CARLOS ANDRES ZAMORA CERQUERA tecnólogo deportivo miembro de la secretaria de inclusión social población y pertenecientes a la dirección de mujer, infancia y juventud, en la Institución Educativa José Joaquín García del municipio de Casa Blanca para la socialización y prueba piloto de la estrategia Golombiao “el juego de la paz”

Posteriormente se procedió a dar apertura a la jornada lúdica pedagógica, a los miembros de plataforma juvenil y estudiantes con las siguientes actividades:

1. **Presentación:** Presentación por parte del tecnólogo deportivo de la secretaria de inclusión social, a los miembros de la plataforma juvenil y estudiantes del municipio.
2. **Socialización y prueba piloto de la estrategia Golombiao “el juego de la paz”:** Se socializo la estrategia con el enlace de juventud, integrantes de la plataforma juvenil y estudiantes donde por medio de video ben se les expuso en resumen lo siguiente: Golombiao es una estrategia nacional del programa presidencial Colombia Joven que nace en el año 2003, de una Alianza entre entes gubernamentales y la cooperación internacional, que utiliza el deporte y la recreación, para fortalecer las habilidades físicas, emocionales, psicológicas y colectivas de adolescentes y jóvenes de 14 a 28 años, que aseguren su desarrollo y que estén alejados de todo tipo de violencia, de sustancias psicotrópicas o psicoactivas, mediante los principios básicos de convivencia.

Luego se realizó la prueba piloto de la siguiente manera:

- Se dividieron los participantes en 4 grupos cada uno con un delegado representante, a los cuales se les dijo los principios de convivencia que se tratarían durante el juego, dentro y fuera de la cancha, para que los compartieran con sus compañeros.
- Se jugó el Rescate del rey donde cada grupo escogió un rey y lo llevaron al punto de partida. Después cada grupo capturo un rey que no era el suyo, se ubicaron en círculo y 3 cazadores tenían que rescatar a su rey. Esta actividad se realizó para que los jóvenes tuvieran una participación activa, con el fin de generar el trabajo en equipo y la buena

	<b>GOBERNACIÓN DEL TOLIMA SISTEMA INTEGRADO DE GESTION</b>		<b>Código: FOR-GE-002</b>
			<b>Versión: 03</b>
	<b>MACROPROCESO:</b>	<b>GESTIÓN ESTRATEGICA</b>	<b>Pág. 3 de 4</b>
	<b>ACTA DE ACTIVIDAD</b>		<b>Vigente desde: 04/08/2014</b>

convivencia.

- Se jugó carrera en estrella, donde los equipos realizaron 4 hileras enfrentadas, con el fin de rescatar un balón, luego al final debían rescatar un principio de convivencia para exponerlo durante 3 minutos a sus compañeros. Esta actividad se realizó con el fin de que los jóvenes aprendan a generar ideas en grupo y tengan libertad de expresión.
- Se jugó la silla, donde cada equipo debía cargar un compañero y llevarlo hacia donde estaban unos papeles, que contenían cada uno una letra, con las cuales se formaban un valor humano. Al final de la recolección de los papeles cada grupo debía organizarlos para conformar dichos valores. Esta actividad se realizó con el fin de inculcar valores humanos a los adolescentes y jóvenes participantes.
- Se jugó fútbol sala con el fin de fortalecer la participación activa, la igualdad de género, la buena convivencia y una cultura de paz.
- Finalmente se dio a conocer los puntos positivos y negativos de convivencia adquiridos durante el juego y se realizó la autoevaluación del mismo.

Es importante mencionar que los adolescentes y jóvenes de la plataforma juvenil y estudiantes del municipio de Casa Blanca, se mostraron muy receptivos y participativos en cada una de las actividades que se desarrollaron.

Finalmente, se realiza cierre de la jornada y de esta manera a las 12:00 pm se realiza el desplazamiento para retornar a la ciudad de Ibagué Tolima.

Como constancia, se firma por quienes en ella intervienen.

Carlos A. Zamora

CARLOS ANDRES ZAMORA CERQUERA

Tecnólogo deportivo de la dirección de mujer, infancia y juventud  
Secretaría de inclusión social poblacional del departamento.

**ANEXO: REGISTRO FOTOGRÁFICO**



**GOBERNACIÓN DEL TOLIMA  
SISTEMA INTEGRADO DE GESTION**

**Código:  
FOR-GE-002**

**Versión: 03**

**MACROPROCESO:**

**GESTIÓN ESTRATEGICA**

**Pág. 4 de 4**

**ACTA DE ACTIVIDAD**

**Vigente desde:  
04/08/2014**

**EVIDENCIA FOTOGRAFICA**



**Municipio de Casa Blanca  
Noviembre 21 de 2018.**