



R

P

M

T



INTERTRIBUS 2020

FUNDAMENTACIÓN:

Las *Intertribus* constituyen un proyecto institucional de participación conjunta que se enmarca en una propuesta tradicional y distintiva de todas las instituciones superiores de formación docente de Profesores/as de Educación Física.

El proyecto se concreta durante tres días sin suspensión de clases. Incluye diferentes actividades y desafíos virtuales -algunas en línea a través de videollamada vía zoom y otras mediante redes sociales (juegos en el Instagram de @intertribus.86)- que requieren diversas prácticas corporales y motrices con finalidad competitiva y recreativa habilitando la participación voluntaria de estudiantes y docentes. La comunidad educativa se organiza en 4 (cuatro) tribus y cada año se realiza una división para los y las estudiantes ingresantes y personal nuevo de la institución.

Este evento busca fortalecer los vínculos y relaciones humanas, la integración de estudiantes de diferentes años y favorecer el aprendizaje de contenidos básicos de las prácticas motrices y actividades implicadas, esperando que contribuyan a su vez en la construcción y formación del futuro docente.

En relación a los/as organizadores/as del presente proyecto – Caciques, Brujas y Hechiceros/as – destacamos la importancia y valor que representa la planificación, gestión y concreción de un evento de tales características, promoviendo la competencia sana, para el proceso de formación docente como profesionales de la Educación Física.

Además, creemos que en este contexto de pandemia que estamos atravesando, las *intertribus* son importantes para el acompañamiento de los y las estudiantes, favoreciendo la interacción entre indios e indias, como la integración y motivación de los y las estudiantes de primer año.

Sin más, creemos que el impacto de las *Intertribus* deja huellas beneficiosas para enriquecer la vida de la institución - de todos/as los/as que hacemos el instituto día a día -afianzando valores importantes como la solidaridad, la cooperación, el sentimiento de pertenencia, el disfrute y el buen ánimo en la victoria como en la derrota.

Objetivos

- Motivar la participación e integración de estudiantes y comunidad educativa en general.
- Promover valores de cooperación, solidaridad.
- Favorecer el aprendizaje y la enseñanza de contenidos implicados en las diferentes actividades.
- Contribuir a la formación de los/as futuros/as docentes en relación a los proyectos que requieran acciones colaborativas.
- Disponer estrategias y herramientas que puedan ser utilizadas por los futuros docentes sobre cada actividad implicada.
- Favorecer espacios de aprendizaje para la gestión, organización, planificación y puesta en marcha de proyectos para la Educación Física con autonomía, responsabilidad y buena convivencia.
- Promover el disfrute individual y en situación colectiva más allá de la situación actual.
- Estimular la competencia sana, el juego limpio y eliminar la rivalidad.
- Propiciar un espacio para poner en juego las habilidades de cada uno.
- Estimular la adaptación y superación positiva a cambios.
- Crear un espacio de distensión para los y las participantes.
- Generar un espacio de encuentro y recreación.

Puntuación:

- 1er puesto: 5 puntos
- 2do puesto: 3 puntos
- 3er puesto: 2 puntos
- 4to puesto: 1 punto

Planificación.

Por día se llevarán a cabo 3 actividades:

- una para presentar algo armado previamente
- una online (videollamada): Siempre estaremos caciques y brujas adentro (profesores también). Los/as participantes deben entrar con nombre de la tribu
- una por Instagram

Días: martes 6, jueves 8 y viernes 9 de Septiembre.

Horario: aclarado en cada actividad.

DIA 1 - Martes 6:

Presentación: (para entregar) La misma consistirá en un video de una historia coherente con la temática: "parodias en contexto de pandemia". Cada tribu debe respetar:

- Una duración del video de entre 10 y 15 min
- Se deben incluir: al menos 3 (tres) habilidades cerradas relacionadas a la gimnástica (roles, verticales, saltos, figuras corporales, etc.) y 3 (tres) relacionadas a deportes (básquet, handball, vóley, hockey, fútbol, etc.).
- La presentación debe contar con un mínimo de 40 participantes.
- El vestuario será a elección por cada tribu, debe ser creativo.
- No se aceptarán partes del video con multitud de gente, solo las aceptadas por la ley
- El video será compartido en el Facebook oficial y el Instagram de las intertribus. El mismo será puntuado y evaluados por **3/4 docentes**

Preguntados: (por zoom) - 12 a 14 hs

- El juego se realizará en una reunión por zoom: cada participante deberá ingresar con el nombre de la tribu a la que pertenece.
- Se irán aceptando de a 3 personas por tribu, se les hará una pregunta (puede ser de: deporte, cultura general, materias de la carrera), al finalizar salen todos/as los/as participantes, entrarán los/las siguientes y se repite lo mismo. Las personas que realizarán las preguntas son **1/2 docentes (sugerimos que 2 docentes se encarguen**

de realizar las preguntas con sus respectivas respuestas y otros 2 de entrar al zoom)

- Para que la respuesta valga se debe escribir en el chat, no decir.
- Hay un máximo de 10 segundos para responder, si ninguno responde se hará una segunda pregunta, si esta no es respondida pasan los siguientes.
- Cada pregunta vale 1 punto, quien tenga más puntos en el total del juego saldrá 1ro, el que sigue 2do y así sucesivamente.
- Realizaremos una transmisión en vivo por YouTube u otra app para que todos/as las personas del instituto puedan verlo.

Dígalo con mímica: (Instagram)

Se grabarán previamente representaciones sin sonido de películas para luego subirlas al Instagram y que cada tribu arriesgue, poniendo la respuesta seguido de la tribu a la que pertenece. Al finalizar se contará cada respuesta correcta con su respectiva tribu. La historia durará 24 hs.

- Cada tribu deberá grabar 3 películas populares cada una.
- Máximo de video 15 seg (para que entre en una historia de Instagram)
- Sólo contará el voto de integrantes de la tribu, que al votar pongan el nombre de la película seguido a la tribu. Ej: La pasión de Cristo -Agustín Cabaleiro-Mapuche.
- Se contará 1p por respuesta acertada.

Se descontará 10p a aquel que arriesgue en nombre de una tribu a la que no pertenezca/o aquel que participe dos veces.

¿Cómo hacemos si alguien entre de una cuenta ajena y no podemos comprobar de que tribu es?

- Opción 1: poner tribu a la que pertenezco en la biografía
- Opción 2: poner privado el ig

Películas:

1. La pasión de cristo
2. ¿Dónde están las rubias?
3. Wall- e
4. El día después de mañana
5. ¿Qué pasó ayer?
6. Narnia
7. Proyecto x
8. El extraño caso de Benjamín Button
9. Una niñera a prueba de balas

10. Crepúsculo
11. Avatar
12. El secreto de sus ojos

DIA 2 - jueves 8

Imagen creativa: para entregar

Cada tribu deberá presentar una foto que contenga:

- Un mínimo de 40 integrantes (deben aparecer los 40 en la imagen)
- El color de la tribu
- Relación con la presentación
- Cada tribu deberá compartir su imagen, y al igual que el día martes, se publicará en el Facebook oficial y el Instagram de las tribus

La foto deberá presentar si o si en cada una, algo distintivo del color de la tribu.

En el caso que se repita alguna cara, se descalificará. Deberá ser actual.

La persona que participe en más de una foto, no podrá repetir el objeto que lleve el color distintivo de su tribu.

Pictionary: por zoom - 19.00 – 21.00

- Se realizará mediante zoom. Entrando de a 3 personas con el nombre de la tribu.
- Siempre dibujará un cacique, bruja o profe, compartiendo pantalla en paint. El/la primero/a en adivinar sumará punto. **1/2 profes**
- Para arriesgar deben escribir la palabra en el chat.

PRIMER RONDA:

- NADAR 5
- DIA NUBLADO 1
- CUCHILLO 3
- PALA 4
- PING PONG 2

SEGUNDA RONDA:

- MUÑECA 1
- COMER 4
- TIJERAS 5
- GRITAR 3
- CREMA DE AFEITAR 2

TERCERA RONDA:

- DIA SOLEADO 1
- CANCHA DE TENNIS 5
- SOÑAR 2
- DINAMITA 3
- PERFUME 4

CUARTA RONDA:

- LANZAR 2
- EQUIPO DE MATE 3
- DOLOR DE GARGANTA 5
- VELADOR 1
- MIRAR LA TELE 4

QUINTA:

- HAMACARSE 5
- SILLA 3
- CALAVERA 2
- GIRAR 1
- ANTIPARRAS 4

SEXTA:

- RELOJ DE PARED 3
- PIZZA 1
- ARCOIRIS 4
- CANTAR 5
- CEPILLARSE LOS DIENTES 2

SEPTIMA:

- BAÑARSE 1
- LEON 2
- MONTAÑA RUSA 3
- COMPUTADORA 4
- SACAR FOTOS 5

OCTAVA:

- ENOJADO 1
- TROMPETA 2
- TREN 3
- PERSONA TATUADA 4
- BEBER 5

NOVENA:

- CONDUCIR UN VEHÍCULO 1
- PEINARSE 2
- PIANO 3
- DESODORANTE 4
- RESTAURANTE 5

DECIMA:

- TIBURON 1
- TALLARINES 2
- SALTAR 3
- SAPO 4
- PATEAR 5

DECIMO PRIMERA:

- BAILAR 1
- CORTAR EL PASTO 2
- MOCHILA 3
- RAQUETA 4
- ESCUELA 5

DECIMO SEGUNDA:

- ESTORNUDAR 1
- AVIÓN 2
- TREPAR 3
- GUARDAVIDAS 4
- BOSQUE 5

Show de talentos: (por Instagram)

Cada tribu deberá elegir 3 participantes que competirán en las diferentes categorías según talentos.

Las categorías serán:

- Extraños: Todo lo que la gente considere un talento que lo distinga de los demás (por ejemplo: poder chuparse el codo).
- Expresión corporal: Danza clásica, baile, gimnasia y distintas destrezas físicas.
- Humor: Chistes, sketch.
- Redes: challenge, tik tok.
- Espacio circense: malabares, diábolo, contorsión.
- Tutorial de material de clase: Vídeo explicativo de cómo realizar un elemento casero para utilizar en nuestras clases.
- Música: Instrumentos, canto.
- Fotografía: Fotografías de espacios naturales.

Cada tribu podrá seleccionar **3 (tres) participantes** por categoría.

Una vez seleccionados los talentos cada participante realizará un video de no más de 15 segundos, y se lo enviará a su bruja o cacique, estos deberán renombrar los videos con el nombre de la categoría + el número (ejemplo: extraños 1, extraños2, extraños 3).

Estos vídeos serán socializados mediante el Instagram de intertribus 2020 (@intertribus.86).

Además, se creará un drive con carpetas tituladas según el nombre de la categoría y subcarpetas con los números 1, 2, 3, que contendrán 4 videos cada una. (Por ejemplo, dentro de la carpeta HUMOR, y de la subcarpeta 1, se encontrarán los videos denominados HUMOR 1 de todas las tribus).

Los docentes tendrán acceso al drive y elegirán 1 ganador por subcarpeta que sumará 1 punto para cada tribu. El ganador deberá ser comunicado a (bruja-cacique) la persona asignada. La tribu que más puntos obtenga en TOTAL será la ganadora.

Para hacerlo lo más objetivo posible, es de suma importancia que a la hora de realizar el video el participante utilice ropa que NO SEA DE SU TRIBU y su rostro deberá estar cubierto (máscara, bufanda, lentes, gorro).

Necesitaremos 2/3 profes que durante ese día den el resultado.

DIA 3 - viernes 9

Collage: (para entregar) Se entrega el viernes 9/10 a las 12:00 hs.

- Se les enviará el día Lunes 5/10 a cada tribu una lista con 15 objetos/temáticas relacionada a la carrera, que luego deberán incluir en un collage grupal de 15 fotos (una foto por persona).
- No se puede repetir participante dentro del collage ni en otros. La persona que ya participó en una foto no puede volver a aparecer.
- No se puede repetir el material en el mismo collage.
- Se tiene que ver claramente el/la participante con el objeto (no puede ser más de 1). No cuenta una foto del material solo.
- No cuentan fotos con varios materiales. Un material por foto.

En caso de que no se cumpla el reglamento la foto queda descalificada.

Ejemplo: tribu puelche junta los 15 materiales y realiza un collage (1p), tribu tehuelche junta 2 collage de 15 materiales. (2p)

LISTA:

1. 1 persona con un mate.
2. 1 carpa armada.
3. 1 persona acostada en una bolsa de dormir.
4. 1 persona con linterna prendida.
5. 1 persona con 1 tortuga (cono) en la cabeza.
6. 1 persona abrazando a un pino.
7. 1 persona haciendo la vertical.
8. 1 persona vestida de natación (con malla, gorro y antiparras)
9. 1 persona vestida de tenista.
10. 1 persona vestida de hockey.
11. 1 persona con silbato.
12. 1 persona en bicicleta.
13. 1 persona con un amarre o nudo.
14. 1 persona con una fogata prendida (vale en suelo o parrilla)
15. 1 persona con la inicial de la tribu (en papel, tela, etc.)

Ahorcado: Por zoom. – 17.00 – 19.00

Se irán aceptando de a 3 por tribu. Tienen que entrar si o si con nombre de su tribu

Brujas y Caciques compartirán un Excel en la pantalla mostrando la palabra incompleta que deberán adivinar

Habrán turnos para decir letras, M R P T.

Cuando dicen una letra, el/la encargado/a del juego deberá poner en todos los casilleros correspondientes la letra dicha.

Al momento de arriesgar, deberán escribirlo en el chat para que quede asentado la respuesta.

El/la que contesta bien suma un punto y salen todos/as los/as participantes. Entrarán los/las siguientes y se repite lo mismo.

- Realizaremos una transmisión en vivo por YouTube u otra app para que todos/as puedan verlo.

The image shows a game interface. At the top, there is a red bar with the word "MATERIAS" in bold black letters. Below this bar is a list of three items, numbered 1, 2, and 3. Item 1 is highlighted in blue. To the left of the list is a red button labeled "AYUDA" and to the right is a red button labeled "PLAY". Below the list is a grey bar with a dashed line. Below the grey bar is a grid of letters. The grid has 8 rows and 4 columns. The letters are: Row 1: A, B, C, D; Row 2: E, F, G, H; Row 3: I, J, K, L; Row 4: M, N, Ñ, O; Row 5: P, Q, R, S; Row 6: T, U, V, W; Row 7: X, Y, Z, ***?; Row 8: (empty).

PALABRAS:

1. Mariposa
2. Sayhueque
3. Flexibilidad
4. Resistencia
5. Salida de taco
6. Supercompensación
7. Amortiguadores
8. Reflejo miotático
9. Osteoporosis
10. Arquímedes
11. Flotabilidad
12. Histología
13. Falange

14. Discapacidad
15. Torball
16. Acciones motrices
17. Ultimate
18. Jabalina
19. Lanzamiento
20. Campus Virtual
21. Baloncesto
22. Herramientas
23. Predisposición
24. Cabuyería
25. Propulsión
26. Metodología
27. Proyecto educativo
28. Epiglotis
29. Juego cooperativo
30. Didáctica
31. Driles jugados
32. Sombras chinescas
33. Metatarsiano
34. Cuerpo Cyborg
35. Aminoácidos
36. Escuela gimnástica
37. Velada teatral
38. Movimiento del sur
39. Huizinga
40. Diseño curricular
41. Ciclo de Krebs
42. Gluconeogénesis
43. Infraestructura
44. Morfología
45. Fosfocreatina
46. Práctica docente
47. Deshidratado
48. Hidrodinámica
49. Eritropoyetina
50. Catecolaminas

Crucigrama: INSTAGRAM

Compartiremos en una publicación una foto de un crucigrama, donde en el pie de la misma estarán las pistas. Los/as participantes deberán resolverlo y mandar por mensaje privado una screenshot del mismo, aclarando el nombre de la tribu a la que pertenecen.

Brujas y caciques responderán con un "recibido", para que el/la participante sepa que ya entró en juego su respuesta.

El juego durará desde las 8:00 hs hasta las 20:00 hs. La persona que envíe después de esa hora su respuesta no sumará puntos a la tribu.

PALABRAS:

1. Modificado
2. Diversión
3. Sketch
4. Integración
5. Participación
6. Andarivel
7. Intertribus
8. Camiseta
9. Instituto
10. Campamento

PISTAS:

1. Se utiliza para el aprendizaje de un deporte.
2. Objetivo principal del juego.
3. Representación de breve duración.
4. Borom bom bom borom bom bom las 4 tribus...
5. Objetivo principal de intertribus.
6. Rompeolas.
7. Aquí y ahora.
8. Para identificar tribus.
9. Donde ocurren la mayoría de los encuentros.
10. Corte evaluativo práctico de una materia.

Cierre: 22.30 hs (horario en el que todos caciques y brujas podemos por trabajo)

El fogón será transmitido por YouTube. Iniciará con un video de un fuego representativo, con palabras del director y Natalia (en caso de que puedan, si no puede ser una grabación o nos encargamos nosotros).

Se irá conectando de a una tribu con vela (representación del fuego). Palabras alusivas de caciques y brujas.

Presentación de cada tribu sobre la vivencia de intertribus 2020 (participaran cacique – bruja – hechiceros). Debe ser algo para contar, no actuación (canción – poema – cuento – rap - etc.)
Habla cada tribu (ramita simbólica) – Orden: RANQUELES – PUELCHES – MAPUCHES – TEHUELCHES.

Al finalizar presentaciones anuncio del ganador

Para finalizar anuncio caciques y brujas 2021. A medida que los vamos nombrando entran caciques y brujas 2021 al vivo, palabras de ellos.

Aplauso y adiós.

BRUJAS Y CACIQUES 2020

Bauer Magali, Díaz Leo, Norambuena Candela, Justiniano Federico, Novillo Marina, Cabaleiro Agustín, Caporicci Giuliana, Castro Rodrigo