

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

INVITACIÓN PÚBLICA No. MP- SIS-PS-68-2015 MODALIDAD SELECCIÓN MÍNIMA CUANTÍA

I. ASPECTOS GENERALES

El suscrito Director de Contratación del Municipio de Palmira, se permite realizar la presente invitación a presentar propuesta económica dentro del presente proceso, de acuerdo con lo estipulado Ley 1150 de 2007 Artículo 94, Ley 1474 de 2011, artículo 84 y 85 del Decreto 1510 de 2013.

Objeto:	"APOYO EN RECREACION MASIVA JUGANDO SE APRENDE PARA EL SECTOR URBANO Y RURAL DENTRO PLAN ESPECIAL DE INCLUSION SOCIAL (PEIS)."
----------------	--

Presupuesto oficial:	Treinta y Ocho Millones de pesos Mcte. (\$38.000.000) IVA incluido, y expide el Certificado de Disponibilidad Presupuestal No. 486 del 10 Febrero de 2015 con cargo a la presente vigencia fiscal, rubro presupuestal No. 3141341 Plan Especial de Inclusión Social, Centro de Costo 1153, Fondo 101 Ingresos Corrientes de Libre Destinación, Proyecto 1300078 IMPLEMENTACION DE LA POLITICA SOCIAL INCLUYENTE, señalado por la Secretaría de Hacienda Municipal. No obstante lo anterior, la entrega de la suma a que el Municipio de Palmira queda obligado en virtud de éste contrato, se subordina a la apropiación y disponibilidad presupuestal correspondiente y a la programación anual de caja (PAC).
-----------------------------	---

Condiciones para Participar

Podrán participar en esta invitación las personas naturales o jurídicas legalmente capaces para contratar, en forma individual o conjunta (Consortio o Unión Temporal), siempre y cuando su objeto social o actividad les permita contratar en relación con el objeto de la presente invitación, y no estén incursas en las prohibiciones, inhabilidades o incompatibilidades señaladas por la Constitución, la Ley, y en especial los artículos 8º a 10º de la ley 80 de 1993, artículo 18 de la Ley 1150 de 2007, Ley 1474 de 2011 y demás normas vigentes complementarias y aplicables.

Plazo de Ejecución	La duración del contrato será hasta siete meses y/o hasta agotar disponibilidad.
Lugar de Ejecución	Municipio de Palmira
Forma de Pago	actas parciales previo visto bueno del Supervisor

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 1 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

Anticipo	No
----------	----

II. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FECHA Y HORA INICIO	FECHA Y HORA LIMITE
PUBLICACIÓN INVITACIÓN PÚBLICA	27 DE ABRIL 2015 HORA: 8:30 AM	
RECEPCIÓN DE PROPUESTAS	DESDE EL 27 HASTA 29 DE ABRIL 2015 HORA: 8:30 AM	
REVISIÓN DE OFERTAS ECONÓMICAS Y VERIFICACIÓN DE REQUISITOS HABILITANTES DE LA OFERTA CON EL MENOR PRECIO	29 DE ABRIL 2015	
TRASLADO DE LA EVALUACIÓN, PARA OBSERVACIONES Y RECEPCIÓN DE DOCUMENTOS DE SUBSANACIÓN.	DEL 29 AL 30 DE ABRIL 2015 HASTA: 4:00 PM	
COMUNICACIÓN DE LA ACEPTACIÓN	DE ABRIL 2015	

La comunicación de aceptación junto con la oferta constituyen para todos los efectos el contrato celebrado, con base en el cual se efectuara el respectivo registro presupuestal.

III. PRESENTACIÓN DE LAS PROPUESTAS

Forma	Sobre cerrado en original y copia
Valor	Diligenciar Anexo No. 2
El valor total de la propuesta (incluyendo IVA si a ello hubiere lugar) no puede exceder del Presupuesto Oficial. Las propuestas que sobrepasen este valor serán rechazadas.	
Presentación	Dirección De Contratación del Municipio de Palmira (V) ubicada en la calle 30 con cra 29 ESQ. EDF. CAMP, en la fecha y hora señalada en el cronograma.
Vigencia Oferta	Treinta (30) días

IV. DOCUMENTOS HABILITANTES

Requisitos Jurídicos generales: - Constitución de Consorcio o Unión Temporal (Si aplica). - Certificado Cumplimiento obligaciones parafiscales y de seguridad social. - modelo de carta de presentación de la oferta (anexo 1).		
	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 2 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

- Hoja de vida de la función pública.
- Fotocopia del Registro Único Tributario - RUT - (ACTUALIZADA).
- Fotocopia legible de la cédula de ciudadanía / extranjería.
- Certificado de Responsabilidad Fiscal.
- Certificado de antecedentes disciplinarios.
- Certificado sobre antecedentes judiciales expedido por el DAS.
- Certificados de idoneidad académica (según lo solicitado en el estudio previo).

EL PROPONENTE PERSONA JURÍDICA

- deberá seguir el modelo que se relaciona en el anexo No. 2 "Certificación de pagos de seguridad social y aportes parafiscales" (Certificación persona jurídica).
- Constitución de Consorcio o Unión Temporal (Si aplica).
- Certificado de existencia y representación legal y/o Registro mercantil.
- Certificación de capacidad jurídica en caso de existir restricciones en el Certificado de existencia y representación legal expedido por el órgano competente.

V. CONDICIONES TÉCNICAS MÍNIMAS

Las señaladas en el estudio previo publicado en el SECOP

Constituyen las principales obligaciones para el CONTRATISTA:

- Informe escrito y detallado de cada una de las 80 actividades a realizar con los niños, niñas y adolescentes de las Comunas 1 y 2, así como de los barrios Loreto, la Emilia, San Pedro, las Delicias, Corregimiento de Roza y el Bolo, donde se realicen las jornadas PEIS y/o otros lugares donde sean autorizados por el Despacho de la Secretaría de Integración Social.
- Registro fotográfico de las actividades realizadas.
- Metodología que se aplique encada una de las actividades, ceñidos a la cultura ciudadana.
- Cronograma de los sectores visitados.

Este proyecto se desarrollara de acuerdo a unas temáticas que se aplicaran en cada una de las funciones, generando una actitud participativa y propositiva entre las personas que reciban el beneficio del servicio de la recreación.
Cada servicio está compuesto por:

Los juegos tradicionales: en busca de su recuperación, como son la golosa, el trompo, el yoyo, el salto del laso y otras actividades.

Los pintacaritas: figuras alusivas al mensaje que se esté representando. En la cual se le apostara a los valores, derechos y deberes.

El show cómico musical, con los personajes que forman parte de la caravana de la alegría, como son

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 3 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

los payasos trabajaremos en nuestros diálogos o skeish, mensajes, vivencias y ejemplos de conductas positivas y participativas.

Personajes: Estos muñecos tendrán a su cargo la dinámica musical, en la cual aprenden y cantan canciones del repertorio infantil con los valores morales a proponer según lo expuesto en los 80 temas alusivos.

Hora Loca: Al cierre un espacio totalmente musical en el que se colocan ritmos de todo tipo y un recreacionista los guía, para que bailen y brinquen de acuerdo al género que suena.

Animador: Un animador permanente promueve las actividades y desarrolla el contenido institucional de la administración, generando una invitación permanente a los presentes a sumarse a las diversas acciones que se desarrollen.

Amplificación: contiene los requerimientos técnicos para el buen desarrollo de la jornada, como son Portátiles para la creación de los efectos que se requieran, mezcladores de micrófonos, DVD, cabinas para una buena dinámica en todo el espacio a utilizar.

Convocatorias: la radio y la televisión y en algunos casos el perifoneo, se utilizaran para la convocatoria a cada uno de los eventos a realizar. Para lograr una muy buena asistencia.

Promoción: el objetivo es Promover la participación de la administración municipal, con material visual como son (Pendones, Baking) y campañas institucionales grabadas que se darán a conocer durante el desarrollo de la jornada.

TEMAS ALUSIVOS

JORNADA # 1

EL BINGO DE PRESENTACION: El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee. Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre.

JORNADA # 2

LA PELOTA PREGUNTONA

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio. Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio. La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres. El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

JORNADA # 3

LA PALABRA CLAVE:

Realizar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre. El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 4 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye. Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo. En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.

JORNADA # 4

PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo. Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente. El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

JORNADA # 5

PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes. Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "**María llama a Juan**", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

JORNADA # 6

LA CANASTA DE FRUTAS

El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.

Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que ha recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta.

JORNADA # 7

EL NÁUFRAGO

El animador previamente busca qué condiciones poner: que no queden del mismo grupo o ciudad, tanto hombre y/o mujeres, tanto adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

Dice que en caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones expuestas anteriormente y que en los botes se deben: aprender los nombres de los naufragos, dónde nacieron, a qué grupo o institución pertenecen, qué nombre le ponen al bote, como se trata de un naufragio se pregunta qué salvaría cada naufrago y en grupo en general. Simula un mar agitado logrando de que los participantes se muevan simulando un mar agitado y da la orden de formar botes. Se forman los botes y trabajan en aprender nombres. Presentación de los botes en plenario.

JORNADA # 8

BARBEROS

Esta dinámica es para grupos grandes. Cada persona escribe en una hoja grande o papel oficio su

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 5 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

nombre y algunos detalles de sí (edad, gustos, frases, etc... lo que quieran). Se le coloca delante del pecho.

Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Se coloca una música de fondo adecuada.

Breve resonancia acerca de cómo ven al grupo ahora, quienes concordaron en nombre, gustos, etc.

JORNADA # 9

LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos).

En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas.

JORNADA # 10

LOS CURIOSOS

El animador forma los equipos de trabajo (cinco integrantes y un secretario). Luego explica la primera parte del ejercicio: los equipos deben confeccionar un cuestionario con aquellas preguntas que quisieran hacer al resto del grupo. Los equipos preparan su cuestionario (veinte minutos). Una vez que todos hayan terminado, los secretarios visitan a los otros equipos para dar a conocer su trabajo y agregar aquellas preguntas que les sugirieron.

En el siguiente paso cada equipo responde al cuestionario que su secretaria confeccionó (sesenta minutos).

JORNADA # 11

EL REGALO VA PASANDO

Indicaciones: Se colocan en círculo todos los participantes; uno en el centro con los ojos vendados y con un silbato o pito.

El regalo va pasando de uno a otro de los participantes que formen el círculo. Al mismo tiempo, la persona que está en el centro con los ojos vendados, repite insistentemente: el regalo va pasando... Cuando a éste le parezca bien, toca el silbato, y el participante que en ese momento tenga el regalo queda excluido del juego. Lo importante es pasar el regalo al compañero, lo más pronto posible, a fin de que el silbato no nos sorprenda con el regalo.

JORNADA # 12

EL REY MANDA

Indicaciones: Quien dirige el juego, hace las veces de Rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" o "hinchada", a su favor. Cada equipo elige un "paje", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes. El Rey pide en voz alta, por ejemplo un reloj".

El paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

JORNADA # 13

EL NAUFRAGIO

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 6 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

Indicaciones: Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las órdenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará unos que ayudarán a tirar "al mar" a los que se equivoquen, es decir salen del juego. El barco se "hunde" y el capitán dice: "hagan grupos de 8, de 7, de 6 ... etc.". Todos los que queden fuera de un grupo, salen del juego, siendo sacados por los nombrados para esto. Es necesario hacer varias reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes de la vida.

JORNADA # 14

EL SEMAFORO

Indicaciones: Se forman parejas y con tocadiscos se organiza el baile. Las parejas tratan de hacer un círculo. La música permanece todo el tiempo. El que dirige el juego dice: "El semáforo está en rojo", todos deben seguir bailando mientras el semáforo está en rojo. Cuando el que dirige dice que "está en verde", las parejas instantáneamente deben pararse y no seguir bailando. Si el que dirige dice: "está en amarillo", todos deben de cambiar de pareja. Debe haber algunos para que controlen los errores que cometan las parejas.

JORNADA # 15

EL CORREO LLEGA...

Indicaciones: Este juego se puede realizar de pie o sentados. Quien dirige el juego dice: "llegó el correo para los que tienen... zapatos negros... blusas blancas, etc.". Los aludidos, deben cambiar de sitio prontamente.

Este juego ayuda a formar sub-grupos de trabajo en una convivencia u otra clase de actividad.

JORNADA # 16

ESPALDA CON ESPALDA

Indicaciones: Los participantes por parejas, se distribuyen en todo el salón. Cada pareja se coloca espalda con espalda. Un hombre o una mujer no tendrán pareja. A una señal dada, todos deben cambiar de compañero. El que está solo, debe tratar de conseguir un compañero del otro sexo.

Variaciones: Solamente los hombres se mueven y las mujeres se quedan en su lugar, o al revés.

JORNADA # 17

MENSAJE DE GARCIA

Indicaciones: Se hacen dos equipos, en fila, a 5 metros de distancia. El directora escribe un mensaje; llama a los dos primeros de cada fila y lee el mensaje, despacio, por tres veces. Da la señal y los jugadores escogidos deben decir el mensaje, al segundo de su fila, y éste al tercero, etc. Los equipos deben entregar el mensaje rápidamente, fiel y por escrito.

JORNADA # 18

AGÁCHATE

Se pide a los participantes que se aprendan el siguiente coro: Agáchate, párate, baila, brinca. (2 veces). Con las manos, con los pies, alaba al Señor, que tu corazón diga gloria otra vez.

Luego se pide que incluyan movimientos corporales mientras entonan la canción: Agáchate, párate, baila, brinca. (Se hacen cada uno de los movimientos mientras se canta).

Con las manos (se aplaude), con los pies (se zapatea), alaba al Señor (se alzan los brazos) que tu corazón (se ponen las manos en el pecho), diga gloria otra vez (se levanta una mano empuñada).

JORNADA # 19

SE HA PERDIDO EL NENE

Indicaciones: Se divide el grupo en dos equipos. Se escoge a un jugador, el cuál, servirá de

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 7 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

adivinator, y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un jugador que servirá de nené. Estos deben pertenecer a equipos diferentes. Los equipos deben tener igual número de jugadores. El adivinator, al entrar al salón, debe interrogar a todos los jugadores, de ambos equipos a fin de captar alguna "pista" que pueda orientarlo. Preguntará por ejemplo: "De qué color son sus ojos?". "Con qué letra comienza su nombre?", etc., hasta adivinar cuál es el "nené".

Los equipos se alternan para cambiar de "nené" y de "adivinator". Se nota puntaje al adivinator, según las personas reportadas (un punto por cada persona. Gana el equipo con el menor puntaje). Si el adivinator no acierta "paga" penitencia.

JORNADA # 20

LA VITRINA (objetos perdidos)

Indicaciones: Se divide el grupo en subgrupos. El director(a) del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada sub-grupo, éstos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden. Después se escoge un objeto al azar; el dueño debe cumplir un juego de "penitencia".

Objetivo: Sirve este juego para desarrollar la capacidad de la memoria visual y adutiva; se puede hacer uso de la Nemotécnica.

JORNADA # 21

LA PALMADA... UY, UY...

Indicaciones: Los participantes se colocan en forma circular (de pie o sentados). Escogen un número, ejemplo 7 y sus múltiplos. La numeración puede ser progresiva y regresiva; ascendente y descendente. Un jugador inicia así: Unos, dos, tres, cuatro, cinco, seis (en vez de siete se da una palmada y se dice U y U y). Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35; se regresa 34, 33, 32,... etc., dando también la palmada y diciendo U y, U y. Quién se equivoque, se elimina del juego.

JORNADA # 22

ESTIRA Y ENCOGE

Indicaciones: Los jugadores en círculo, deben de estar atentos a las indicaciones.

Quien dirige el juego da las siguientes órdenes: "Estiren" ... Los jugadores deben "encoger" los brazos. Cuando digan "encojan" ... los jugadores deben "estirar" los brazos, al principio despacio y luego más rápido, en forma desordenada, para despistar. Los que cometan 3 faltas, harán juegos de "penitencia".

JORNADA # 23

TRINCHERA

Material: una bola.

Formación: en círculo, con los pies separados, de manera que el pie derecho de uno toque el pie izquierdo del otro jugador. Cuerpo curvado hacia adelante, manos sobre las rodillas. Un jugador en el centro del círculo.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el jugador del centro intentará pasar la bola entre las piernas de los otros jugadores. Estos procurarán evitarlo, empujándola con las manos, volviendo siempre a la primera posición. El que deje pasar la bola reemplaza al jugador del centro del círculo. El jugador que vaya dos veces al centro, deberá pagar una penitencia. El juego termina cuando se pierda el interés.

JORNADA # 24

NO TOQUE LA SILLA

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 8 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

Material: una bola y un asiento.

Formación: jugadores en círculo. En el centro está un jugador al lado de un asiento.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador que esté con la bola la lanza tratando de golpear el asiento.

El que defiende el asiento procura impedir que le den con la bola, devolviendo la bola a otro jugador cualquiera. Pero no puede tocar el asiento. El jugador que logre dar con la bola a la silla, toma el lugar del defensor.

JORNADA # 25

GATOS Y RATONES POR PARES

Formación: los jugadores se colocan en dos columnas paralelas vueltos en direcciones opuestas. Una fila será la de los gatos y otra la de los ratones. Cada gato tiene su ratón determinado.

Desarrollo: a una señal, las filas avanzan hacia adelante, avanzando la una en sentido contrario de la otra, separándose cada vez más. A una nueva señal, todos corren, cada gato tratando de atrapar a su ratón. Cuando un gato logra agarrar a su ratón, éstos vuelven a la posición inicial hasta que llegue el último par. Cuando lleguen todos, se comienza nuevamente el juego, invirtiendo los papeles: los gatos serán ratones y los ratones serán gatos.

JORNADA # 26

EL CAZADOR

Formación: se trazan tres círculos en el suelo (cuevas). Los jugadores (liebres) están todos en una de las cuevas. El cazador está en el campo.

Desarrollo: al comenzar el juego, las liebres procurarán cambiar de cueva, yendo cada una a la cueva que quiera. El cazador tratará de cazar el mayor número posible de liebres. Las liebres que sean atrapadas se transforman en cachorros que ayudarán al cazador. Cuando un cachorro agarre a una liebre, deberá gritar al cazador: "Cazador, una liebre!". El cazador, entonces, irá a tocar a la liebre, pues sólo él puede transformar una liebre en cachorro. La victoria será de la liebre que permanezca liebre hasta el fin. Las liebres deben cambiar de cueva continuamente.

JORNADA # 27

PISAR EN EL CÍRCULO

Formación: los muchachos forman un círculo con las manos cogidas. Fuera de este círculo se traza otro, más grande.

Desarrollo: cada jugador tira de los compañeros tratando de hacerlos pisar en el círculo externo. El jugador que haga que un compañero pise el círculo externo, tendrá un punto a su favor. Vence el que, al final del tiempo previsto, tenga mayor número de puntos.

JORNADA # 28

EL HUEVO EN LA CUCHARA

Material: 2 cucharas, 2 papas o huevos cocidos. Dos obstáculos.

Formación: dos grupos con igual número de participantes en fila, detrás de la línea de partida, a diez metros de los obstáculos. El primero de la fila tendrá el cabo de la cuchara entre los dientes, y en ésta la papa o el huevo.

Desarrollo: a la señal, el primero de cada fila sale caminando o corriendo, da la vuelta al objeto que sirve de obstáculo y entrega la cuchara al segundo. Este repite la misma acción, y así sucesivamente. Vencerá el equipo cuyo primer corredor esté nuevamente sobre la línea de partida. Si el huevo o la papa se cae al suelo, el corredor debe volver a comenzar su camino.

JORNADA # 29

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 9 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

EL AUTOMÓVIL

Material: sillas o asientos.

Formación: sillas en círculo, dejando un espacio entre una y otra. Los jugadores están todos sentados, menos el dirigente, que está en pie en el centro.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de una pieza de automóvil. Si hay muchos Participantes, se puede dar un mismo nombre a diversas personas. El dirigente va circulando por entre las sillas y contando una historia sucedida con su automóvil. Cada vez que pronuncia el nombre de una pieza, la persona o personas que han recibido aquel nombre se levantan y forman una fila detrás del dirigente, agarrándose por la cintura. Así el automóvil va circulando por entre las sillas y aumentando siempre más. En el momento en que suene la bocina: "Fon-Fon", el automóvil se desarma todo y cada pieza debe regresar a su lugar en las sillas. Como no hay silla para el dirigente, alguien quedará sin lugar. Entonces éste será el dirigente en la nueva ronda. Quien quede de dirigente dos veces, pagará penitencia.

JORNADA # 30

LA RED

Material: sillas.

Formación: todos sentados en círculo. El pez dirigente está de pies en el centro. Debe haber espacio entre una y otra silla.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de un pez. El pez animador comienza a circular por entre las sillas y dice: "El pescador atrapó en su red el pez..." (Dice el nombre de uno de los peces). El jugador que tiene el nombre indicado se levanta y sigue al pez animador. Así continúa. La fila de peces se mueve por entre las sillas. En un momento determinado el pez animador dice: "Se rompió la red". Todos los peces tratan de tomar asiento en una de las sillas, inclusive el pez animador. El pez que quede sin silla será el próximo pez animador. Vencerá el participante que nunca quede como pez animador.

JORNADA # 31

CARRERA EN UN SOLO PIE

Formación: se trazan dos líneas, a una distancia de diez a quince metros de distancia. Los jugadores están todos alineados detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la primera señal, todos los jugadores levantarán el pie izquierdo, equilibrándose en el derecho. El juez da una segunda señal, y todos salen saltando sobre un solo pie hasta llegar a la línea de meta. El primero que llegue será el vencedor. No se permitirá tocar el suelo con el otro pie, apoyarse o empujar al compañero. Los que lo hicieron volverán a la línea de partida.

JORNADA # 32

SALUDOS

Formación: los jugadores están todos en círculo con las manos atrás. Fuera del círculo está un jugador que será el primero en correr.

Desarrollo: el jugador que está fuera del círculo comienza a andar por la derecha, y en determinado momento toca las manos de uno de los jugadores del círculo. Este inmediatamente sale corriendo por el lado opuesto. En el punto en que los dos se encuentren, hacen una reverencia mutua, se aprietan las manos y se preguntan: "¿Cómo estás?" En seguida continúan la carrera al que primero ocupe el lugar que quedó libre. El que llegó tarde, comienza nuevamente el juego. Si un jugador queda tres veces consecutivas sin un lugar en el círculo, irá al centro hasta que sea sustituido por otro.

JORNADA # 33

LABERINTO

Formación: se forman cuatro filas iguales, con la distancia de los brazos extendidos. Se escoge un

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 10 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

ratón y un gato.

Desarrollo: el animador pita, y todos se dan las manos en la misma dirección, formando corredores. Mientras tanto, el gato comienza a perseguir al ratón por los corredores. El animador pita nuevamente y todos voltean hacia la derecha y se dan las manos invirtiendo los corredores. El gato continúa persiguiendo al ratón sin romper las filas de las manos dadas. Sólo pueden pasar por los corredores. Cuando el gato toque al ratón, se escoge un nuevo gato y nuevo ratón, y continúa el juego.

JORNADA # 34

JUEGO CHINO

Formación: se trazan líneas paralelas a una distancia de diez metros, detrás de las cuales se alinean dos equipos con igual número de jugadores. En el centro de estas líneas se trazan otras dos líneas paralelas a una distancia de 1.50 a 2 metros. Es el riachuelo. En cada extremo del riachuelo hay un jugador. Son los guardas del riachuelo.

Desarrollo: uno de los guardas hace una señal a uno de los jugadores de uno de los lados y éste, a su vez, hace señal a otro jugador del otro partido, y entonces ambos deben cambiar de lugar. En el momento en que estén atravesando el riachuelo, los guardas deben agarrarlos, pero sólo dentro de los límites del riachuelo. El que sea atrapado sustituirá al guarda, o los dos, si ambos fueren agarrados. Este juego se llama chino, porque es un juego que se remonta a una superstición china, según la cual, en la época de las crecientes, aparecía algo en las aguas que atraía a las personas.

JORNADA # 35

SOCORRO – AMIGO

Formación: los jugadores están con las manos cogidas, formando pares. Se escoge un corredor y un pegador.

Desarrollo: el pegador sale en persecución del corredor, y éste, para salvarse, deberá dar la mano a uno de los pares. Inmediatamente el compañero del lado, opuesto saldrá corriendo, transformado en corredor. Los pares pueden quedarse quietos o ir en socorro del perseguido, o negarse a ayudar al perseguido cuando el perseguidor ya esté cansado.

En el momento en que el perseguido sea agarrado, se invierten inmediatamente los papeles. Este juego depende mucho de la decisión de cada jugador en cooperar con el perseguido o con el perseguidor.

JORNADA # 36

SALVAR A LA BRUJA

Formación: la bruja traza varios círculos dentro de sus dominios, como en el esquema: en el dominio de la bruja sólo ella puede entrar. Los demás jugadores están dispersos por el campo.

Desarrollo: la bruja sale en persecución de los jugadores. Cada jugador que ella atrape, será colocado en uno de los círculos. Los compañeros podrán salvar a los colegas prisioneros pero sin penetrar en los dominios de la bruja, extendiendo las manos hacia los más cercanos, y éstos a su vez, hacia los otros círculos, sin salir de los propios círculos. Si la bruja coloca más de un prisionero en un solo círculo, éstos no podrán ser salvados. Los jugadores que sean hechos prisioneros más de una vez, serán auxiliares de la bruja. Será vencedor el jugador que no se deje apresar.

JORNADA # 37

TAPETES

Material: dos hojas de periódico u otro papel para cada competidor.

Formación: se trazan líneas paralelas a una distancia de diez metros. La competencia es individual. Cada competidor se apostará detrás de la línea de partida con las dos hojas de periódico.

Desarrollo: cada uno de los jugadores intentará llegar a la línea opuesta, pisando siempre sobre los

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 11 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

periódicos, de modo que tendrá que removerlos continuamente a cada paso que dé. Los que rasguen los periódicos, vuelven a la línea de partida. Será vencedor el primero que pase la meta.

JORNADA # 38

CARRERA DEL BASTÓN

Material: dos varitas y dos sillas.

Formación: ver esquema: dos bandos, con igual número de participantes, forman dos columnas detrás de una línea de partida. Más o menos a cinco metros de esta línea se coloca delante de cada fila una silla u otro objeto de mayor tamaño, que será el obstáculo. El primer jugador de cada columna tendrá una vara en las manos.

Desarrollo: dada la señal de partida, el primer jugador de cada fila sale corriendo, rodea el objeto que sirve de obstáculo y regresa a su fila, entregando la vara al jugador siguiente, que hará lo mismo. El primer jugador se coloca al final de su fila, y por cada jugador que sale, avanza un paso. No es permitido pasar la línea de partida antes de recibir la vara en las manos. Cuando el primer jugador esté nuevamente adelante en su fila, recibe la vara y se sienta en la silla: es el equipo vencedor

JORNADA # 39

Cazando la liebre

Formación: los jugadores forman un círculo. En el centro, un jugador escogido previamente será la liebre.

Desarrollo: los jugadores del círculo preguntan a la liebre: Quién está en el jardín, Es una liebre, Qué está haciendo, - Descansando. Y los otros: Es bueno que te vayas, pues queremos jugar en el jardín. La liebre entonces comienza a tratar de salir del jardín, pero los participantes del círculo tratan de impedirsele. En el momento en que encuentra una brecha y sale, todos sueltan las manos y salen en persecución de la liebre. El que logre agarrarla será la próxima liebre.

JORNADA # 40

Muerto – vivo

Formación: se delimita un espacio conforme al número de muchachos. Los jugadores están dispersos en el área. Se escoge uno que será el perseguido. **Desarrollo:** a la señal de iniciar, todos salen en captura del jugador perseguido y éste, en el momento en que está a punto de ser apresado, grita: - Muerto! Todos los demás jugadores entonces, se acurrucan, hasta que el perseguido se aleje un Poco y grite: -Vivo! Entonces nuevamente salen todos a perseguirlo. En el momento en que el jugador perseguido sea apresado, quien lo agarre será el nuevo perseguido.

JORNADA # 41

Quién será el primero

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de veinte metros. Detrás de una de ellas se colocan en línea todos los jugadores, y en la otra el dirigente.

Desarrollo: el dirigente dice: "Avanzar con el paso de la hormiga" -los jugadores avanzan, caminando con los pies juntos. El dirigente da una nueva orden: "Saltando" -todos avanzan entonces saltando con los dos pies juntos. "En cuclillas" -todos se agachan y avanzan en cuclillas. El dirigente podrá variar la manera de caminar los jugadores cuantas veces quiera. Cuanto más rápido el cambio de modo de caminar, más interesante es el juego. Será vencedor el jugador que llegue primero junto al dirigente. El jugador, que, dada una orden de cambio de marcha, continúe con la anterior, debe volver a la línea de partida y comenzar nuevamente.

JORNADA # 42

Vara mágica

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 12 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

Material: una varilla.

Formación: se delimita un área no muy grande, y en ella los jugadores están a voluntad. Uno tiene en las manos la varita mágica.

Desarrollo: el poseedor de la varita llama por el nombre a uno de los jugadores y al mismo tiempo tira lejos la varita, siempre dentro de los límites del campo. El que fue llamado recoge la varita, que en este momento se vuelve mágica, y con ella procura tocar a los demás jugadores, que corren por el campo. Los que sean tocados quedan magnetizados y van formando una corriente presa por la mano del poseedor de la varita mágica. Será vencedor el jugador que quede magnetizado en último lugar, y él será el próximo dueño de la varita mágica.

JORNADA # 43

Bola a lo alto

Material: una bola.

Formación: ver el esquema: los jugadores están alineados detrás de sus respectivas líneas, sentados y con las piernas cruzadas.

Desarrollo: el juez lanza la bola hacia arriba y los jugadores se levantan sin apoyar las manos en el suelo, intentando coger la bola antes de que ésta toque tierra. El jugador que logre agarrar la bola, marcará un punto para su partido.

Todos vuelven a sus lugares y se vuelve a lanzar. Será vencedor el equipo que al final del tiempo señalado haya marcado mayor número de puntos.

JORNADA # 44

Tres piernas

Material: cabuya u otro material para amarrar las piernas.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.

Desarrollo: a la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

JORNADA # 45

La carrera del preso

Formación: los jugadores forman grupos de tres, dándose las manos. Los dos de los extremos, vueltos hacia adelante y el del medio (el "preso"), de espaldas. Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de veinte metros. Todos los grupos están detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la señal, parten los grupos, corriendo en dirección a la línea de llegada. Esta prohibido al jugador del medio voltearse hacia adelante. El grupo en el que un jugador se caiga, o el jugador del medio se voltee hacia adelante, vuelve a la línea de partida. Será vencedor el grupo que llegue primero a la línea de la meta.

JORNADA # 46

Capitán solitario

Formación: los muchachos forman dos círculos concéntricos, con poca distancia entre uno y otro. En el centro está el capitán solitario. El número de jugadores debe ser par. Todos están vueltos hacia el centro del círculo.

Desarrollo: el capitán comienza a dar órdenes: "Cara con cara". Los jugadores del círculo interno se vuelven hacia sus compañeros del círculo externo.

Nueva orden: "Hacia el centro!": todos se voltean nuevamente hacia el centro. "De espaldas": los

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

jugadores del círculo externo e interno se vuelven todos hacia fuera, y así sucesivamente; las diversas órdenes deben sucederse rápidamente. En el momento en que el capitán ordene: "Círculo Único", los jugadores, de dos en dos, deben darse las manos y formar un círculo único. Pero para formar el círculo único, el jugador no puede dar la mano al jugador que está a su lado, sino a uno que esté en el círculo opuesto. En este momento también el capitán solitario trata de dar la mano a uno de los jugadores. Aquel que quede sin pareja será el nuevo capitán solitario. Si un jugador queda por tres veces consecutivas de capitán solitario, pagará una penitencia.

JORNADA # 47

Tracción

Formación: dos equipos con igual número de participantes, se enfrentan como en el esquema. Cada jugador tendrá la pierna y el brazo derechos extendidos hacia adelante.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores que están frente a frente se agarran por la mano derecha y el uno intenta traer al otro hacia su línea de retaguardia, a dos metros. No se permite utilizar la mano izquierda. Será vencedor el equipo que logre traer mayor número de jugadores del equipo opuesto hacia su línea.

JORNADA # 48

Arco salvador

Formación: se trazan en el suelo tres círculos medianos. Los Participantes juegan de tres en tres.

Desarrollo: a la señal de comenzar los jugadores empiezan a correr alrededor de los círculos, y deberán ejecutar exactamente lo que el juez determine.

Por ejemplo: por la derecha, por la izquierda, con un solo pie, con la mano en la cabeza, hasta el momento en que dice: "Círculos!". Entonces los jugadores entran cada uno en un círculo y permanecen en cuclillas. El juez da nuevamente una serie de instrucciones. Si alguno de los jugadores se equivoca en la ejecución de las instrucciones se reemplaza por otro. En caso de que no haya ningún error, después de ejecutar todas las tareas serán reemplazados por otros tres jugadores. El juego continúa mientras se mantenga el interés.

JORNADA # 49

Locomotora que va y viene

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los equipos se dividen con igual número de jugadores. Uno de los jugadores de cada equipo se queda atrás de la línea de llegada, es el maquinista de la locomotora. Los demás jugadores permanecen en posición de alerta, detrás de la línea de partida, todos sentados.

Desarrollo: el primer jugador sale corriendo y va hasta el maquinista de su locomotora, le golpea la mano y regresa caminando de espaldas hasta los demás jugadores de su equipo. Está terminantemente prohibido volver la cabeza cuando va caminando de espaldas. Llegando al segundo jugador, éste se levanta, se agarra de la cintura del primero y los dos parten hacia el maquinista, le pegan nuevamente en la mano y regresan siempre de espaldas. Se repite la acción hasta que todos los jugadores estén formando un solo vagón, es decir, todos se dirijan al maquinista agarrados por la cintura. El equipo que primero lo logre será considerado ganador.

JORNADA # 50

Bola voladora

Material: 2 bolas.

Formación: ver el esquema. Se distribuyen los jugadores en dos bandos. Dos jugadores, uno de cada bando, ocupan el círculo A y el círculo B, y en cada círculo pequeño se queda un jugador, de manera que los dos equipos formen líneas paralelas. Las bolas están con los jugadores del círculo A.

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 14 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador del círculo A, que está con la bola, la lanza a su compañero en el círculo más próximo. Así la bola va pasando de círculo en círculo hasta llegar al jugador del círculo B. Este, al recibir la bola, corre con ella entre las dos hileras de jugadores hasta el círculo A. Entonces ocupa el círculo A y el jugador que estaba allí pasa a ocupar el círculo más cercano. Así, todos los jugadores son desalojados de sus casas y van ocupando sucesivamente todos los círculos. Vencerá el equipo cuyo primer jugador que estaba en A, llegue nuevamente a este círculo. Son faltas: recibir o lanzar la bola fuera del respectivo círculo, abandonar su círculo antes de que el círculo vecino esté vacío, dejar caer la bola, lanzar la bola a un compañero que no esté inmediatamente a su lado. Cada que se comete una falta la bola regresa al círculo A.

JORNADA # 51

Mímica

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos.

Desarrollo: un grupo va hacia otro y pregunta:

- De dónde vienen?
- De Nueva York
- Qué trajeron?
- Limonada.
- Dénnos un poco.

El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar qué acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupo que los apresó. Se alternan las acciones. Si un grupo en tres intentos no logra descubrir lo que se realiza, deberá correr al refugio, perseguido por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.

JORNADA # 52

Alerta - pares!

Formación: dos equipos con igual número de jugadores en dos filas paralelas, distantes de diez a quince metros. Los jugadores se numeran por pares, par uno, par dos, par tres, etc., y éstos se están con las manos entrelazadas.

Desarrollo: uno de los pares, de cualquier equipo, se coloca en el punto central determinado y grita un número. Los pares en ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar de partido. No es necesario, sin embargo, ocupar el lugar dejado vacío. Basta llegar a la otra fila. El par que está en el centro, trata de aprisionar a uno de los pares que van corriendo. Si lo logra, ocupará su lugar, y el par apresado gritará otro número. Si uno de los pares suelta las manos, reemplazará automáticamente al par que estaba en el centro.

JORNADA # 53

Perseguir

Material: cualquier objeto.

Formación: jugadores dispersos por el campo. Uno de los jugadores tendrá el objeto en la mano. Cerca de él, un perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor se lanza a perseguir al jugador que tiene el objeto en la mano. Este corre y pasa el objeto a un compañero, quien, a su vez, lo pasa a otro. Así continúa el juego. El perseguidor tratará de agarrar al que tenga el objeto. En caso de que lo logre, él se queda con el objeto, y el otro comienza la persecución.

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

JORNADA # 54

Recoger el pañuelo

Material: un pañuelo.

Formación: dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de ocho a diez metros y, numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el centro, se coloca un pañuelo.

Desarrollo: el dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el pañuelo y regresar a su fila. Si el uno logra coger el lienzo, el otro debe correr detrás de él antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo marca dos puntos. Si es tocado, no marca ninguno, sino que el equipo que lo tocó marca un punto. La victoria será del equipo que al final tenga mayor número de puntos.

JORNADA # 55

Apretón de mano

Formación: los jugadores forman dos filas. A una distancia de diez metros se traza una línea sobre la cual está el perseguidor, de espaldas a las filas.

Desarrollo: el perseguidor grita: "El último fuera!". El último jugador de cada fila parte inmediatamente, corriendo, y pasa adelante del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de mano. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual está el perseguidor, éste corre y trata de impedir que los dos se encuentren. Para esto basta que toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra, el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor, y éste el suyo. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "El último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que no sean tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.

JORNADA # 56

Empujar la corriente

Formación: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se colocan frente a frente a uno y otro lado de la línea formando una corriente, de la siguiente manera: mano derecha contra mano derecha, e izquierda contra izquierda del adversario.

Desarrollo: el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisoria de los equipos, atrayéndolo con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo contrario. Gana el equipo que al final del tiempo Previsto tenga mayor número de puntos.

JORNADA # 57

Manos arriba

Material: una bolita de papel o un pedacito de tiza.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Todos sentados. Los equipos se colocan frente a frente. Cada equipo escoge su capitán.

Desarrollo: en el grupo designado por suerte para iniciar el juego, los jugadores colocan las manos atrás, y así pasan la bolita de papel de uno a otro. El segundo grupo, observador, sigue los movimientos del primer grupo para tratar de localizar la bolita de papel. En determinado momento, el capitán del segundo grupo grita: "Manos arriba!". Los componentes del primer grupo inmediatamente levantan las manos cerradas. El capitán del segundo grupo ordena: "Manos abajo!". Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas para abajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces licencia de su capitán para descubrir quién tiene la bolita.

Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que a su juicio la tiene. Sólo puede levantar una de las manos. Si no acierta, lo intentará otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bolita, se marca un punto. Serán tantos puntos, cuantas sean las manos que estén

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 16 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

sobre las rodillas en el momento en que se descubre quién tiene la bolita. Cada vez que es levantada una mano, sin que el jugador tenga la bolita, el jugador retira las dos manos a la cintura. Es falta levantar la mano de un jugador contrario sin licencia del capitán. En el momento en que sea descubierta la bolita, se cambian los papeles de los grupos y se procede de igual manera. La victoria corresponderá al equipo que al final del tiempo establecido tenga el mayor número de puntos. Por cada falta será descontado un punto.

JORNADA # 58

Delicadezas

Formación: todos los jugadores están sentados uno al lado de otro, formando un círculo. Uno de los jugadores tendrá una flor. El iniciará el juego.

Desarrollo: el jugador que está con la flor, dirá a su vecino de la derecha: señor, señora (nombre de la persona), aquí está la flor que le manda el señor, señora (dice el nombre del que está a su izquierda). Y entrega la flor. El que la recibió, procede de igual forma.

El que se equivoque u olvide el nombre, se le cambiará su propio nombre por el de cualquier animal. Por ejemplo, cobra. Cuando corresponda pronunciar el nombre de esta persona, se dirá su apodo de animal. El juego prosigue hasta que se acabe el interés.

JORNADA # 59

Contrarios

Material: pañuelo.

Formación: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan cuatro cada vez, los demás observan y esperan su turno. Se señala un dirigente.

Desarrollo: El juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que manda el jefe. Si, por ejemplo, manda: tener firme!, los cuatro jugadores deben soltar el lienzo. El jugador que no ejecute las órdenes al contrario o se demore para hacerlo, será reemplazado por uno de los espectadores. Será vencedor el que dure más tiempo recibiendo y cumpliendo las órdenes en la forma señalada.

JORNADA # 60

Correo

Formación: cada jugador adopta el nombre de un jugador. En el centro del círculo está el dueño del correo.

Desarrollo: el dueño del correo dice: -Carta de (nombre de la ciudad) para (nombre de otra ciudad). Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El dueño del correo trata de tomar uno de los lugares. Si lo logra, adopta el nombre de la ciudad del jugador que perdió el puesto, y éste será el nuevo jefe del correo. Cuando el jefe quiera hacer mover a todos los jugadores, debe decir: -Carta para todas las ciudades. -Entonces todos deben cambiar de lugares. Este mismo juego puede hacerse con números o nombres de frutas.

JORNADA # 61

Los más listos

Material: un pito.

Formación: los participantes forman un gran círculo.

Desarrollo: antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado, se forman los grupos. Los que sobren serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto más rápido pite el, dirigente.

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

JORNADA # 62

El sancocho

Material: pedazos de papel. Lápiz y papel para cada jugador.

Formación: los jugadores forman un círculo. En la espalda de cada uno se pegará un pedazo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de un sancocho.

Desarrollo: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Será vencedor el jugador que al término de cinco minutos tenga más completa la lista del sancocho.

JORNADA # 63

Prohibido decir sí y no

Material: granos de maíz o frijoles.

Formación: cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos.

Desarrollo: el juego consiste en que los jugadores hagan preguntas unos a otros, que sean respondidas correctamente pero sin emplear las palabras SI y NO. Cada vez que una persona pronuncie una de estas dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos.

JORNADA # 64

LOS TRES RETRATOS

Sale el castigado. Los jugadores concuerdan que representan, en su orden, los tres retratos.

(Ejemplo La novia, un perro, una boda). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego, el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuales eran los retratos.

JORNADA # 65

Risotada seria

Formación: los jugadores forman un círculo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: -Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: -Ha! Ha! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un Ha! En el momento en que dice -Ha!, el jugador debe estar serio. Si sonríe, paga penitencia y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.

JORNADA # 66

Soplado balones

Material: dos bombas de caucho bien infladas.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Para cada equipo una línea de partida y otra de llegada, distantes cinco metros una de otra. Los jugadores están alineados en sus respectivas líneas de partida. El primer jugador de cada equipo tiene delante de sí una de las bombas.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo lleva su bomba soplándola, en dirección a la línea de llegada. En el momento en que la bomba atraviese la línea de llegada, el soplador la agarra y la vuelve a colocar en la línea de partida, tocando en la mano al jugador siguiente, dándole la señal para comenzar de nuevo. El primer jugador va a colocarse al final de su fila, y ésta avanza un paso. El segundo jugador procede como el primero, y así todos los demás. Cuando el último jugador haga atravesar la bomba la línea de llegada, la lleva al primer jugador. Ganará el equipo que termine primero.

JORNADA # 67

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 18 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

Atención

Formación: en círculo.

Desarrollo: el dirigente comienza a contar a partir de uno, el compañero del lado dirá dos, y así sucesivamente. El No. 7, o múltiplo de 7, o el número que contenga siete no se pronunciará, sino que en su lugar se dirá "PUM". Si hay dos sietes (por ejemplo setenta y siete), el jugador dirá "PUM, PUM". No se permite la interrupción o demora en la pronunciación de los números. El jugador que se equivoque será excluido. Si hay interrupción del juego por la salida de un jugador, la cuenta se sigue donde se interrumpió. Ganará el jugador que quede de último.

JORNADA # 68

Confusión de zapatos

Material: zapatos de los participantes.

Formación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Detrás de una de las líneas, la de partida, están alineados los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos revueltos, pero no amarrados o abotonados.

Desarrollo: el dirigente da una señal de partida, y todos corren a la línea de llegada, y cada uno procura calzarse su zapato. Este debe ser amarrado o abotonado según la necesidad. En seguida, se vuelve a la línea de partida. El primero que pase la línea de partida debidamente calzado con sus zapatos será el vencedor.

JORNADA # 69

Conocimiento

Material: una bola.

Formación: se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores está en el centro con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo. Si logra acertar, será marcado un punto a su favor. En caso contrario, el punto será contado para aquel hacia quien se tiró la bola pero que no fue alcanzado. En el centro del círculo se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continúa el juego.

JORNADA # 70

Imitación

Formación: los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, correr en cucullas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y éste, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el perseguido sea alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.

JORNADA # 71

Pesca

Formación: se escogen cinco jugadores, que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o sala.

Desarrollo: la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor número posible de jugadores. Pero no puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso comienza a hacer parte de la red. Gana el último

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 19 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

jugador en ser aprisionado.

JORNADA # 72

Cualidades del vecino

Formación: en círculo.

Desarrollo: el dirigente comienza el juego diciendo: "Mi vecino es..." (Aquí dice una cualidad). Todos los jugadores deben decir cualidades que comiencen con la misma letra que comienza la palabra dicha por el dirigente. Por ejemplo, si el dirigente dice: "Mi vecino es valiente", todos los demás jugadores dirán palabras con la letra V, añadiéndolas a la frase "Mi vecino es..... No se pueden repetir palabras. Terminada la primera ronda, el dirigente escoge otra letra, y así continúa el juego.

JORNADA # 73

ZOOLOGICO DE PASTILLAS

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. En el centro se colocan las pastillas (granos de maíz, frijol, porotos o confites). El o la dirigente susurra al oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes.

En el momento en que el dirigente dice en voz alta, el nombre de un animal, la persona con ese nombre, corre y toma una pastilla, cuando queda una sola pastilla, se dice el nombre del animal que tienen varios jugadores, éstos correrán para tratar de agarrarla.

Variaciones: Los jugadores sentados en el suelo o en sillas. Las pastillas en una mesa. Los jugadores de pie.

JORNADA # 74

Capacidad auditiva

Formación: en círculo a en fila.

Desarrollo: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgó oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronunció por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgó haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.

JORNADA # 75

Corrida en laberinto

Formación: se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de un metro. Dentro del segundo círculo está el fugitivo. Fuera de los círculos está el perseguidor.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el perseguidor procura agarrar al fugitivo, y éste a su vez trata de escaparse, buscando caminos complicados entre los dos círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino del fugitivo. No es permitido al fugitivo ni al perseguidor salir fuera del círculo. Si el perseguidor se equivoca en el camino recorrido por el fugitivo, debe ser sustituido por el jugador más cercano a él en el momento del error. Si logra agarrarlo, los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

JORNADA # 76

Atención a la llamada

Material: rueditas de papel donde se escribe el número de los jugadores. Dos sillas.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Ambas filas son numeradas en forma igual.

Desarrollo: el juez presenta un cartón con un número; los jugadores de ambas filas que tengan aquel

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 20 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

número, salen corriendo de sus lugares, dan la vuelta alrededor de sus respectivas sillas y regresan a su punto de partida. El jugador que llegue primero marca un punto para su equipo. El juez deberá saltar bastante los números y hacerlo con rapidez para que todos los jugadores estén siempre listos. Si los dos jugadores llegan al mismo tiempo, se marca punto para ambos equipos. Vencerá el equipo que en el tiempo estipulado para el juego, tenga mayor número de puntos.

JORNADA # 77

Cuidado ¡Zona peligrosa!

Material: un pito.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de participantes, dispuestos como en el esquema. El juez está de espaldas al campo.

Desarrollo: el juez pita una vez y los jugadores de ambos equipos, comienzan a marchar, atravesando la zona de peligro, rodeando la línea contraria, atravesando nuevamente la zona peligrosa y regresando, siempre marchando, a su lugar de salida. En determinado momento el juez, siempre de espaldas al campo de acción, pita dos veces.

En este momento todos deben parar en el lugar donde están. Los que estén en la zona peligrosa pasan para el equipo contrario. Se forman nuevamente las posiciones y se comienza una nueva ronda. Será vencedor el equipo que, después de determinado tiempo, tenga mayor número de jugadores en su cuadro.

JORNADA # 78

Tocar la campana

Material: una cuerda extendida entre dos soportes, una campanilla atada en la mitad de la cuerda, y una bola.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores, por lo menos 2 para cada equipo. Los jugadores están a un paso de la línea divisoria, en el comienzo de su propio campo.

Desarrollo: para disputar la bola, el juez la tira por encima de la cuerda central y la deja caer libremente. El primer jugador del equipo en cuyo campo cayó la bola, la lanza desde atrás de la línea divisoria, hacia el campo contrario, tratando de hacer, sonar la campana. Si la bola cae en el campo contrario sin haber golpeado la campana, pasa a este campo. Si cae en el campo de aquel que la lanzó, inclusive sin tocar la campana, vuelve a su equipo y otro jugador intenta la suerte. Si al lanzar la bola suena la campana, se marcará un punto a favor del equipo y la bola vuelve al mismo equipo - cara un nuevo lanzamiento. El juego tendrá un tiempo limitado y al final se proclamará vencedor, el equipo que tenga mayor número de puntos.

JORNADA # 79

Contrabandistas

Formación: ver el esquema: pueden jugar veinte o más competidores. Un jugador, el guardia, permanece en su franja de tierra. Los demás contrabandistas están todos en el campo No. 1 y deben pasar al campo 2.

Desarrollo: el capitán de los contrabandistas da la señal para avanzar. Todos se dirigen entonces corriendo hacia el campo 2; en el momento en que Pasan por el campo del guarda, éste hace las capturas que pueda. El campo del guarda no puede ser rodeado. A medida que el guarda vaya apresando contrabandistas, éstos se vuelven también guardas, y serán colocados en los círculos de las líneas intermedias, según la numeración. Estos nuevos guardas ayudan a capturar contrabandistas. No pueden salir de su propio círculo, pero pueden colocar un pie fuera. Después de que haya guardas en las líneas intermedias, los contrabandistas serán más cuidadosos. Cuando estén llenos los 10 círculos, se comienza a duplicar la guardia, es decir, dos guardas en cada círculo. Así se continúa hasta que quede solamente un contrabandista, que es el vencedor, y será el próximo guardia.

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

JORNADA # 80

Pasa - pasa

Material: una moneda u otro objeto de pequeñas dimensiones.

Formación: jugadores en círculo. Uno en el centro.

Desarrollo: los jugadores del círculo inician una música cualquiera que tenga mucho ritmo, mientras pasan la moneda de mano en mano. El jugador del centro debe descubrir quién tiene la moneda. El ritmo de la música es marcado de la siguiente manera: los jugadores palmotean dos veces y en seguida, con los puños cerrados, bajan los brazos, de manera que el puño izquierdo dé un toque en el derecho del otro y viceversa. En este momento es cuando el objeto debe ser pasado de una a otra mano. Si el jugador del centro acierta en mano de quién está la moneda, éste lo reemplaza y aquél toma su lugar en el círculo.

VI. EXPERIENCIA MÍNIMA REQUERIDA

EXPERIENCIA SOLICITADA

Requisitos Mínimos requeridos

- Se solicita como mínimo 5 contratos, con relación a recreación y actividades lúdicas educativas, con entidades públicas o privadas.
- Experiencia mínimo (6) seis contratos cuyo objeto tenga relación con trabajo con la comunidad mediante recreación dirigida masivamente dentro del marco de programas de inclusión social.
- El proponente que sea persona jurídica deberá estar inscrito en la cámara de comercio y dentro de su actividad comercial debe tener una de ellas discriminado la recreación, y además deberá acreditar su experiencia mediante los contratos solicitados.
- El proponente persona natural deberá acreditar la experiencia en contratos solicitada anteriormente

El proponente debe anexar los documentos de idoneidad y experiencia del personal solicitado.

REQUISITOS QUE DEBEN PRESENTAR LAS COPIAS DE CONTRATOS O CERTIFICACIONES.

las certificaciones que se presentan para acreditar la experiencia requerida, se debe obtener la siguiente información:

- Objeto del contrato
- Numero del Contrato
- Entidad Contratante, teléfono y dirección
- Nombre del contratista. (si se ejecuto en unión temporal o consorcio identificar los integrantes y su porcentaje de participación).
- Fecha de Inicio
- Fecha de Terminación
- Valor final del contrato
- Las certificaciones deberán ser expedidas por persona o funcionario competente.
- No se aceptaran certificaciones suscritas solo con la firma de supervisores externos, deberán venir acompañadas por la firma de funcionarios

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 22 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

competentes de la entidad.

- Las certificaciones de experiencia se consideran expedidas bajo la gravedad del juramento.
- Calidad del servicio (Bueno, excelente o similar) las certificaciones que tengan una calificación de regular, mala, deficiente, insuficiente ó similares no serán atendidas en cuenta y generan rechazo de la oferta.

El Municipio se reserva el derecho de verificar durante la evaluación y hasta la aceptación la información aportada por el proponente y solicitar los soportes que considere convenientes tales como: certificaciones, copias de los contratos, copia de los medios de pago, actas suscritas, actas de liquidación, estados financieros, copia de pago de impuestos o cualquier otro.

VII. SELECCIÓN OFERENTE

La verificación de los requisitos se hará exclusivamente en relación con el proponente con el precio más bajo, para lo cual, se tendrá en cuenta las reglas de establecidas en el artículo 85 del Decreto 1510 de 2013.

En caso de que éste no cumpla con los mismos, procederá la verificación del proponente ubicado en segundo lugar y así sucesivamente.

De no lograrse la habilitación, se declarará desierto el proceso.

VIII. REGLAS DE DESEMPATE

En caso de empate a menor precio, la entidad adjudicara a quien haya entregado primero la oferta entre los empatados, según el orden de entrega de las mismas. (Artículo 85 numeral 6 del Decreto 1510 de 2013).

IX. CAUSALES DE RECHAZO

De conformidad con el Parágrafo 1 del artículo 5 de la Ley 1150 de 2007 no serán rechazadas las ofertas por "... La ausencia de requisitos o falta de documentos referentes a la futura contratación o al proponente, no necesarios para la comparación de las propuestas...", en consecuencia el Municipio de Palmira – dirección de contratación de Municipio podrá solicitar su aporte o aclaración dentro del plazo establecido en invitación.

Las siguientes son causales de rechazo:

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 23 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

- La presentación de varias ofertas por parte del mismo proponente para la presente convocatoria (por sí o por interpuesta persona).
- Encontrarse el proponente incurso en alguna de las prohibiciones, inhabilidades e incompatibilidades señaladas por la Constitución, la Ley y en especial las señaladas en la Ley 80 de 1993, Ley 1150 de 2007, Ley 1474 de 2011 y el Decreto 1510 de 2013. Cuando este hecho sobrevenga en algún proponente, se entenderá que renuncia a la participación en el proceso de selección y a los derechos surgidos del mismo.
- Cuando se compruebe que los documentos presentados por el proponente contienen información imprecisa, inexacta o que de cualquier manera no correspondan a la realidad o induzcan al Municipio a error, para beneficio del proponente.
- Cuando el proponente haya tratado de interferir o influir indebidamente en el análisis de las propuestas, o en la adjudicación del contrato, o de informarse indebidamente del mismo.
- Cuando el valor de la propuesta supere el presupuesto oficial.
- Cuando se presenten propuestas posteriores a la hora límite para recepción de propuestas o en lugar diferente.
- Cuando la propuesta no cumpla con las especificaciones técnicas mínimas solicitadas en la invitación.
- Cuando la carta de presentación no esté firmada por quien tiene la capacidad para comprometer el nombre de quien participe.
- Cuando el proponente no subsane los documentos solicitados por el municipio dentro del término señalado en el cronograma del proceso.

X. DECLARATORIA DESIERTA

El Municipio de Palmira podrá declarar desierto el proceso en el plazo para aceptar, cuando existan motivos o causas que impidan la escogencia objetiva de la propuesta más favorable para el Municipio.

Lo hará en los siguientes casos:

- a) Cuando el procedimiento se hubiera adelantado con pretermisión de alguno de los requisitos establecidos en el estatuto de contratación y sus reglamentaciones o de la presente invitación, y la irregularidad sea de aquellas que legalmente no pueda ser subsanada.
- b) Cuando no se presente proponente alguno.
- c) Cuando ninguna de las ofertas presentadas se ajuste a la invitación.

XI. PUBLICIDAD Y CONSULTA DEL PROCESO

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 24 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

Los estudios previos y demás documentación del presente proceso podrán ser consultados en el Portal Único de Contratación.

NO SE RECIBIRÁN OBSERVACIONES NI SE RESPONDERÁN PREGUNTAS POR VÍA TELEFÓNICA.

todas las inquietudes deben ser enviadas al siguiente correo: contratación@palmira.gov.co

XII. VERIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE OFERTAS

Se designara a un funcionario del Municipio de Palmira, para que efectúe la verificación y evaluación de las propuestas que se presenten en desarrollo de la presente invitación Pública, de conformidad a los requisitos solicitados en el estudio previo.

Es de anotar, que debe realizar dicha labor de manera objetiva, ciñéndose exclusivamente a las reglas contenidas en el estudio previo, con el fin de recomendar a quien corresponda el sentido de la decisión a adoptar de conformidad con la evaluación efectuada.

Para el ejercicio de la designación deberá tener en cuenta las disposiciones consagradas en el Estatuto General de la Contratación Pública y sus decretos reglamentarios (Leyes 80 de 1993, ley 1150 de 2007, y ley 1474 de 2011, Decreto 1510 de 2013).

CONVOCATORIA A VEEDURÍAS CIUDADANAS

El Municipio de Palmira convoca a las veedurías ciudadanas para realizar el control social al presente proceso de contratación, con el fin de ejercer las facultades que la ley y la Constitución les atribuyen.

Atentamente;


OLMEDO DE JESUS ORTIZ.
Director técnico de contratación.

PROYECTO: CLEOPATRA SANCHEZ CHARRIA

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 25 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

**FORMATO 1
PRESUPUESTO OFICIAL**

CANT	ACTIVIDADES	VALOR UNI	VALOR TOTAL
80	Los Juegos Tradicionales: en busca de su recuperación, como son la golosa, el trompo, el yoyo, el salto del laso y otras actividades.		
80	Los pintacaritas: figuras alusivas al mensaje que se esté representando. (2 por servicio)		
80	El show cómico musical, con los personajes que forman parte de la caravana de la alegría, como son los payasos trabajaremos en nuestros diálogos o skeish, mensajes, vivencias y ejemplos de conductas positivas y participativas.		
80	4 Personajes: Estos muñecos tendrán a su cargo la dinámica musical, en la cual aprenden y cantan canciones del repertorio infantil de acuerdo a 80 temas alusivos en las obligaciones del estudio previo.		
80	Hora Loca: Al cierre un espacio totalmente musical en el que se colocan ritmos de todo tipo y un recreacionista los guía, para que bailen y brinquen de acuerdo al género que suena.		
80	Animador: Un animador permanente, que promueve las actividades y desarrolla el contenido institucional de la administración, generando una invitación permanente a los presentes a sumarse a las diversas acciones que se desarrollen.		
80	Amplificación: contiene los requerimientos técnicos para el buen desarrollo de la jornada, como son Portátiles para la creación de los efectos que se requieran, mezcladores de micrófonos, DVD, cabinas para una buena dinámica en todo el espacio a utilizar.		
80	Convocatorias: la radio y la televisión y en algunos casos el perifoneo, se utilizaran para la convocatoria a cada uno de los eventos a realizar. Para lograr una muy buena asistencia.		
80	Promoción: el objetivo es Promover la participación de la administración municipal, con material visual como son (Pendones, Baking) y campañas institucionales grabadas que se darán a conocer durante el desarrollo de la jornada.		
80	250 Incentivos: premios para los participantes de las actividades.		

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 26 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

80	Transporte Urbano y rural.		
80 Funciones	TOTAL	\$38.000.000.oo	

Nombre del oferente o de su representante legal. _____

CC N°. _____ de _____

Numero de Nit (consorcio, o unión Temporal o de la (s) firma(s)
_____ (anexar copia)

Dirección de correo: _____

Dirección electrónica: _____

Telefax: _____

Ciudad: _____

Firma Del Representante Legal o del Oferente

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

ANEXO N° 1
MODELO DE CARTA DE PRESENTACIÓN DE LA OFERTA

Señores

Municipio de Palmira

Carrera 30 con Calle 29 EDF CAMP

Referencia: (OBJETO).

Proceso: Invitación pública número **No. MP- -2014**

Los suscritos _____ (nombre del oferente) actuando (en nombre propio o en representación – nombre persona jurídica / consorcio / unión temporal) de acuerdo con la invitación pública, presento la siguiente oferta para _____ (objeto) y, en caso de ser aceptada por el Municipio de Palmira, nos comprometemos a firmar el contrato correspondiente.

Declaramos así mismo:

- Que esta oferta y el contrato que llegare a celebrarse solo compromete a los firmantes de esta carta.
- Que ninguna entidad o persona distinta a los firmantes tiene interés comercial en esta oferta ni en el contrato probable que de ella se derive.
- Que conocemos las condiciones del proceso y aceptamos lo requisitos en ellos contenidos.
- Que no nos hallamos incurso en causal alguna de inhabilidad e incompatibilidad señaladas en la Constitución o en la ley, y que no nos encontramos en ninguno de los eventos de prohibiciones especiales para contratar.
- Que incluimos en la oferta todos los costos directos e indirectos por lo cual renunciamos a cualquier reclamación por interpretación errónea del proceso o elaboración indebida de la propuesta.
- Que en concordancia con lo anterior el valor total de la propuesta se detalla en el Anexo correspondiente.

Atentamente;

Nombre del oferente o de su representante legal.

CC N°. _____ de _____

Numero de Nit (consorcio, o unión Temporal o de la (s) firma(s) _____ (anexar copia)

Dirección de correo: _____

Dirección electrónica: _____

Telefax: _____

Ciudad: _____

Firma Del Representante Legal o del Oferente

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 28 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

ANEXO No. 2

CERTIFICACIÓN DE PAGOS DE SEGURIDAD SOCIAL Y APORTES PARAFISCALES

CERTIFICACIÓN PERSONA JURÍDICA

El suscrito _____ (Use la opción que corresponda, **según certifique** el Representante Legal o el Revisor Fiscal), identificado con _____, en mi condición de *Representante Legal* o de Revisor Fiscal de (Razón social de la compañía) identificada con Nit _____, debidamente inscrito en la Cámara de Comercio de _____ certifico que se encuentra a Paz y Salvo por concepto del pago de sus obligaciones con los sistemas de salud, riesgos profesionales, pensiones y aportes a la Caja de Compensación Familiar, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y Servicios Nacionales De Aprendizaje de todo el personal que se encuentra laborando dentro de la misma, durante los últimos seis (6) meses calendario.

Lo anterior, en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 50 de la Ley 789 de 2002.

La presente se expide a los _____, () del mes de _____ de 2013.

FIRMA _____

C.C. No. _____

T.P. No. (Cuando certifique el Revisor Fiscal) _____

EN CASO DE PRESENTAR ACUERDO DE PAGO CON ALGUNA DE LAS ENTIDADES ANTERIORMENTE MENCIONADAS, SE DEBERÁ PRECISAR EL VALOR Y EL PLAZO PREVISTO PARA EL ACUERDO DE PAGO, CON INDICACIÓN DEL CUMPLIMIENTO DE ESTA OBLIGACIÓN.

EN CASO DE NO REQUERIRSE DE REVISOR FISCAL, ESTE ANEXO DEBERÁ DILIGENCIARSE Y SUSCRIBIRSE POR EL REPRESENTANTE LEGAL DE LA COMPAÑÍA, CERTIFICANDO EL PAGO EFECTUADO POR DICHOS CONCEPTOS EN LOS PERIODOS ANTES MENCIONADOS.

CERTIFICACIÓN PERSONAS NATURALES

El Suscrito _____, identificado con la cédula de ciudadanía No. _____ expedida en _____, obrando en mi propio nombre y representación declaro bajo la gravedad de juramento que actualmente me encuentro vinculado al Sistema General de Seguridad Social Integral (Salud y Pensión), así como el personal a mi cargo que lo requiere.

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 29 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3		TRD: 1146.20.6

Lo anterior en cumplimiento a lo dispuesto en el artículo 50 de la Ley 789 de 2002 y en la Ley 828 de 2003.

La presente se expide a los _____, () del mes de _____ de 2013.

Firma _____

Nombre _____

C.C. No. _____

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

ANEXO N° 3
MODELO DE CARTA DE CONFORMACIÓN DE CONSORCIO

Señores
MUNICIPIO DE PALMIRA
Dirección de contratación
Séptimo piso – edf. C.A.M.P
Palmira.

REFERENCIA: Invitación Pública No. _____

Los suscritos, _____ (*nombre del Representante Legal*) y _____ (*nombre del Representante Legal*), debidamente autorizados para actuar en nombre y representación de _____ (*nombre o razón social del integrante*) y _____ (*nombre o razón social del integrante*), respectivamente, manifestamos por este documento, que hemos convenido asociarnos en Consorcio, para participar en la invitación pública de la referencia cuyo objeto es _____, y por lo tanto, expresamos lo siguiente:

1. La duración de este Consorcio será igual al término de la ejecución y liquidación del contrato.
2. El Consorcio está integrado por:

NOMBRE	PARTICIPACIÓN (%) ⁽¹⁾
_____	_____
_____	_____
_____	_____

(1) El total de la columna, es decir la suma de los porcentajes de participación de los integrantes, debe ser igual al 100%.

3. El Consorcio se denomina CONSORCIO _____.
4. La responsabilidad de los integrantes del Consorcio es solidaria.
5. El representante del Consorcio es _____ (*indicar el nombre*), identificado con C. C. No. _____ de _____, quien está expresamente facultado para firmar, presentar la propuesta y, en caso de salir favorecidos con la adjudicación del contrato, firmarlo y tomar todas las determinaciones que fueren necesarias respecto de su ejecución y liquidación, con amplias y suficientes facultades.
6. La sede del Consorcio es:

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

Dirección de correo _____
Dirección electrónica _____
Teléfono _____
Telefax _____
Ciudad _____

En constancia, se firma en _____, a los ____ días del mes de ____ de 200__.

*(Nombre y firma del Representante Legal
de cada uno de los integrantes)*

(Nombre y firma del Representante Legal del Consorcio)

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

ANEXO N° 4
MODELO DE CARTA DE CONFORMACIÓN DE UNIÓN TEMPORAL

Señores
MUNICIPIO DE PALMIRA
 Oficina Asesora Jurídica. Séptimo piso – C.A.M.P
 Palmira.

REFERENCIA: Invitación Pública No. _____

Los suscritos, _____ (nombre del Representante Legal) y _____ (nombre del Representante Legal), debidamente autorizados para actuar en nombre y representación de _____ (nombre o razón social del integrante) y _____ (nombre o razón social del integrante), respectivamente, manifestamos por este documento, que hemos convenido asociarnos en Unión Temporal para participar en la invitación pública de la referencia, cuyo objeto es _____, y por lo tanto, expresamos lo siguiente:

1. La duración de la Unión Temporal será igual al término de ejecución y liquidación del contrato.
2. La Unión Temporal está integrada por:

NOMBRE	TÉRMINOS Y EXTENSIÓN DE PARTICIPACIÓN EN LA EJECUCIÓN DEL CONTRATO ⁽¹⁾	COMPROMISO (%) ⁽²⁾
_____	_____	_____
_____	_____	_____

⁽¹⁾ Discriminar en función de los ítems establecidos en el presupuesto oficial, para cada uno de los integrantes.

⁽²⁾ El total de la columna, es decir la suma de los porcentajes de compromiso de los integrantes, debe ser igual al 100%.

3. La Unión Temporal se denomina UNIÓN TEMPORAL _____.
4. La responsabilidad de los integrantes de la Unión Temporal es solidaria.
5. El representante de la Unión Temporal es _____ (indicar el nombre), identificado con la cédula de ciudadanía No. _____, de _____, quien está expresamente facultado para firmar y presentar la propuesta y, en caso de salir favorecidos con la adjudicación del contrato, firmarlo y tomar todas las determinaciones que fueren necesarias respecto de su ejecución y liquidación, con amplias y suficientes facultades.
6. La sede de la Unión Temporal es:

Dirección de correo _____

	EDIFICIO CAMP CALLE 30 CON CARRERA 29 ESQUINA PBX: 2709500	Página 33 de 34
	www.palmira.gov.co CÓDIGO POSTAL 763533	

 ALCALDÍA DE PALMIRA (V) NIT: 891.380.007-3	SECRETARÍA JURÍDICA	CÓDIGO: FO-JDP-100
	PROCESO: DIRECCIÓN TÉCNICA DE CONTRATACIÓN	VERSIÓN: 1.0
	SUBPROCESO: CONTRATACIÓN	FECHA:
		TRD: 1146.20.6

Dirección electrónica _____
Teléfono _____
Telefax _____
Ciudad _____

En constancia, se firma en _____, a los ____ días del mes de ____ de 2010.

(Nombre y firma del Representante Legal de cada uno de los integrantes)

(Nombre y firma del Representante Legal de la Unión Temporal)