

JUEGOS COOPERATIVOS DE CONFIANZA, UNA ALTERNATIVA PARA MEJORAR  
LAS HABILIDADES MOTRICES MANIPULATIVAS EN ESTUDIANTES DEL GRADO 401  
DEL COLEGIO BERNARDO JARAMILLO LOCALIDAD DE TUNJUELITO EN BOGOTÁ.

Héctor Julio Castro Agudelo

**Informe de Práctica para optar al título de  
Licenciado en básica con Énfasis en Educación Física Recreación y deporte**

**Tutor:**

MsH. Jeyner Jiménez Rodríguez

**Universidad de Pamplona**

**Ciencias de la Educación**

**Licenciatura en Básica con Énfasis en Educación Física Recreación y Deporte**

**Modalidad Distancia**

**Bogotá, 2020**

Es importante reconocer y agradecer a las diferentes instituciones y personas, que generaron el ambiente adecuado para el desarrollo de este procedimiento, doy mi gratificación al Colegio BERNARDO JARAMILLO IED, a su rectora por darme la oportunidad de realizar mi practica en la institución, a la docente por brindarme la colaboración y guía necesaria en esta intervención, organizando la logística en el proceso, a los estudiantes que participaron en las sesiones de clase virtuales del grado 401, quienes mostraron interés, curiosidad, entusiasmo por aprender cosas nuevas que le presenta su entorno, de igual manera a la universidad de Pamplona sede Bogotá, que a través de su modalidad distancia me brindó los conocimientos adecuados y necesarios para poder desarrollar este proyecto de grado, por otra parte a los docentes que me brindaron su acompañamiento en esta transformación, a mis compañeros que desde el principio me motivaron constantemente para poder lograr la meta propuesta.

## Tabla de Contenidos

iii

Presentación.	
Capítulo 1 Observación Institucional.....	1
Diagnóstico. ....	3
Capítulo 2.....	4
Formulación del Problema.....	4
Descripción del Problema. ....	5
Palabras Clave.....	6
Objetivo General. ....	7
Objetivos Específicos.....	7
Justificación. ....	7
Marco Teórico.....	10
Marco Referencial.....	15
Marco Conceptual.....	16
Marco Legal.....	19
Marco Metodológico.....	21
Cronograma de Actividades.....	28
Desarrollo de las Actividades. ....	29
Resultados Esperados.....	30
Conclusiones.....	32
Recomendaciones. ....	33
Capítulo 3 Informe de evaluación de practica integral docente.....	33
Auto evaluación de la Práctica Docente .....	34
Coevaluación de la Práctica Docente.....	34
Evaluación de la Supervisión de la Practica Integral Docente .....	35
Capítulo 4 Conclusiones de la Práctica Integral Docente.....	35
Lista de referencias .....	36
ANEXOS Y REGISTRO FOTOGRAFICO.....	39
.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
.....	42
Vita.....	45

## **Presentación**

A través del tiempo muchas personas han investigado sobre aspectos que mejoran el aprendizaje de los estudiantes en la vida escolar, este trabajo habla de los juegos cooperativos de confianza como estrategia para mejorar las habilidades motrices manipulativas, aplicado al curso 401 del colegio Bernardo Jaramillo, impartiendo las sesiones de clase de manera virtual, debido a que se presentó la pandemia a nivel mundial, obligando a las instituciones educativas a transformar su método tradicional de enseñanza, para continuar con el proceso en los escolares evitando deserción, para cumplir con el currículo escolar. La institución en el periodo de pandemia no cuenta con clases de Educación Física, por ende, se hizo la propuesta de ejecutar estas actividades en los escolares del grupo nombrado anteriormente.

En virtualidad los estudiantes presentan entusiasmo frente a las clases propuestas, participando en las actividades impartidas por el profesor, se envían guías y videos para que los niños tengan como material de apoyo al realizar las funciones desde casa y posteriormente enviar sus evidencias a través de WhatsApp y correo electrónico al profesor titular del curso, se puede evidenciar que los niños presentan dificultades en el empleo de las habilidades manipulativas, sin embargo, en su proceso van evolucionando en este ámbito, de igual manera, se construye una cartilla que contiene 30 sesiones de clase de juegos cooperativos enfocados a las habilidades manipulativas, las cuales sirven de apoyo para la persona que desarrolla estas clases en la presencialidad.

Las acciones publicadas en el producto han sido seleccionadas con base en investigaciones previas enfocadas para los niños de las edades de 8 a 10 años y a sus necesidades en el ámbito de la Educación Física, en este proyecto se dan algunas bases para que los estudiantes en la vida escolar, al pasar al siguiente ciclo tengan mayor confianza e integración al participar en los diferentes deportes que enseña la institución, en los que transmitirán seguridad en las clases de Educación Física al participar en las ejecuciones propuestas de lanzar y atrapar objetos, que se han cultivado anteriormente con las actividades presentadas en el material de apoyo más las sesiones impartidas en la virtualidad.

En este proyecto se pueden encontrar aspectos que hablan de los juegos cooperativos de confianza como: ventajas, características y ejemplos, en el marco teórico, conceptual, referencial y metodológico, además, se da una explicación de las habilidades motrices manipulativas en esta población que ayuda a mejorar su técnica a futuro frente a los juegos pre deportivos que encontrara en el siguiente ciclo escolar, también se presenta la investigación cualitativa por la cual se enfoca este proyecto, se muestran anexos en los que se evidencian sus diferentes pasos, se hace la aclaración que la metodología de este trabajo fue virtual dando a conocer las herramientas usadas para las clases en línea utilizando recursos como la creatividad, elementos de casa, reforzando la comunicación con el grupo 401 del colegio Bernardo Jaramillo.

## Capítulo 1

### Observación Institucional

El colegio Bernardo Jaramillo es una institución educativa distrital, de carácter oficial mixto, de calendario A, con jornadas mañana - tarde, cuenta con los niveles de preescolar, básica primaria - secundaria y media integral con énfasis en gestión empresarial. Se inauguró en abril de 1972 , su interés fundamental es implementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, para educar jóvenes emprendedores altamente comprometidos y calificados hacia la vinculación del mundo productivo y académico. (Castro, 2020) (p.9-18), en el 2009 y 2011 el plantel recibe reconocimiento por permanencia por estar entre las 5 instituciones con menor deserción en el Distrito Capital.

El Colegio Bernardo Jaramillo se encuentra ubicado en la Calle 47 Sur 19 A – 03 en la zona 18, de la localidad de Tunjuelito, barrio Santa Lucia, cuenta con una sola sede. La instalación tiene tres plantas, presta el servicio educativo a un total de 2218 estudiantes en 60 cursos: 35 en la mañana y 25 en la tarde, su planta de formación cuenta con 84 profesionales distribuidos en coordinadores, orientadores, licenciada en educación especial, docentes directores de grupo, jefes de área con un personal de apoyo en auxiliar financiera, secretaria rectoría, secretaria académica, almacén y el apoyo administrativo primera infancia, como entes externos está el personal de oficios generales y vigilancia.

Inicialmente, el proceso de evaluación del Colegio Bernardo Jaramillo se da en tres momentos:–desempeño, desarrollo y rendimiento. La evaluación es dinámica, continua, permanente, cualitativa e integral; donde se orienta a la comunidad estudiantil (docentes, estudiantes y padres de familia), para mejorar las faltas o inconvenientes en el proceso formativo, el modelo pedagógico es el aprendizaje significativo, un proceso basado en el conocimiento previo del estudiante que se transforma en aprendizaje por las enseñanzas del docente, (Ausubel, 2012, pág. 3). en los fundamentos académicos del saber ser, saber conocer, y saber hacer que fueron adoptadas en sesión ordinaria del consejo directivo,

según acuerdo establecido en el acta No. 014 del 19 de noviembre del 2019. (Castro, 2020)(p.47)

Respecto al área de Educación Física, según el plan de estudios para este año presenta las siguientes características, para los estudiantes de grado cuarto de primaria, que es el objeto de estudio de dicha práctica: manejo del desarrollo de las capacidades óseo-musculares y orgánicas por medio de habilidades básicas específicas y técnicas en la práctica recreativa y deportiva, donde se considera como ejes temáticos la gimnasia, la danza, pre deportivo de atletismo, pre deportivo de balón mano, en las competencias de expresión corporal, desarrollo motor y axiología corporal que lleva a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física.

En la actualidad el Colegio Bernardo Jaramillo a raíz del problema de sanidad por el Covid-19, en que la ciudad, entra a cuarentena ordenada por la Alcaldía Mayor de Bogotá, se acoge a las estrategias dadas por la Secretaria de Educación Distrital frente a la prolongación de aislamiento obligatorio en la ciudad, es necesario dar continuidad a la estrategia “aprende en casa” de la Secretaria de Educación Distrital, que se puso en marcha con la circular 05 del 15 de marzo del 2020, buscando reforzar en el hogar un espacio de aprendizaje, para tener en cuenta la corresponsabilidad, autonomía, cuidado y protección de niños, niñas, adolescentes y jóvenes. (Circular 12 del 2020, Secretaria de Educacion del Distrito , 2020)

Además, en la contingencia la institución educativa Colegio Bernardo Jaramillo entrega a cada familia de la comunidad estudiantil da una sim card para que se use en los dispositivos masivos de comunicación como teléfonos celulares, lo que facilita la migración de las clases presenciales a la participación en la virtualidad de cada área que imparte el docente encargado, el cual puede verificar por medio de evidencia la intervención del grupo de trabajo, también, se fortalece la continuidad académica y pedagógica de los estudiantes, al mismo tiempo el profesor envía guías, videos que

contienen rutinas y programas de televisión, que son desarrolladas y entregadas por los estudiantes de manera asincrónica.

### **Diagnóstico.**

El plan de estudio en el área de enseñanza y aprendizaje de Educación Física antes de la epidemia se realizaba con practicantes de la Corporación Universitaria CENDA, con base en los ejes temáticos del área, sin embargo, desde el primer periodo educativo las instituciones entraron en cuarentena por la pandemia estipulada por la Secretaria de Educación, debido a esto, el colegio Bernardo Jaramillo prescindió de los servicios realizados por dicha corporación, según la directora del grado 401, por el momento los estudiantes no realizan actividades que suelen ser dirigidas por los docentes especializados en el área.

Los cambios que enfrenta la metodología de la virtualidad son: adaptación al nuevo sistema de educación virtual, con el fin de avanzar en sus enfoques de enseñanza y aprendizaje, unificación de las áreas del saber para generar una guía integral, de manera asincrónica, la cual es desarrollada por los estudiantes y la evidencia debe ser enviada al correo del profesor. La docente manifiesta que los estudiantes no realizan Educación Física por el tiempo tan corto y por la unificación con las otras asignaturas, lo que no permite el desarrollo de las habilidades manipulativas que son acciones centradas en lanzar y recepcionar objetos, por la inactividad que los niños presentan en esta área durante la pandemia, se pretende mejorar las habilidades motrices de lanzar y atrapar a través de juegos cooperativos de confianza.

Por lo anterior se hace una propuesta durante el periodo de pandemia, es importante para el docente, enriquecer a los estudiantes en los juegos cooperativos de confianza donde busca un mismo fin o varios objetivos complementarios para ayudar a comprender y fortalecer las habilidades manipulativas, los que beneficia la parte del bienestar emocional, intelectual, participativo, de inclusión social, familiar, académico y productivo, destacando



la función en equipo del grupo de clase, con el test de Mobak se ayuda a mejorar esas falencias que los estudiantes pueden presentar en el manejo de lanzar y atrapar objetos. (Velazquez, 2015, pág. 234)

## Capítulo 2

### **Proyecto de Aula: JUEGOS COOPERATIVOS DE CONFIANZA, UNA ALTERNATIVA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES MANIPULATIVAS EN ESTUDIANTES DEL GRADO 401 DEL COLEGIO BERNARDO JARAMILLO LOCALIDAD DE TUNJUELITO EN BOGOTÁ.**

La propuesta a desarrollar en el Colegio Bernardo Jaramillo para el grado 401 está enfocada en los juegos cooperativos de confianza para fortalecer las habilidades motrices manipulativas, los que se caracterizan por ser libres de competencia para lograr un objetivo personal y común, así mismo, fomenta el aprendizaje en los estudiantes de manera rápida y segura, por medio de la lúdica que conecta todos los sentidos de los niños, es más apropiado en la ejecución de las actividades porque permite la participación de todas las personas sin exclusión, se pueden manejar de manera indirecta las otras habilidades como; saltar, caminar, rectar, rodar, entre otras y se fortalecen las destrezas de atrapar y lanzar que son apropiadas para la edades de la población. (Cuastumal, 2018, pág. 20)

#### **Formulación del Problema.**

La docente titular del curso 401 del colegio Bernardo Jaramillo, a través de una entrevista abierta, (ver anexo 2) para obtener la información necesaria dan a conocer que los estudiantes no están desarrollando actividades de Educación Física por el aislamiento preventivo que se presenta en la ciudad, por ende, no se puede desarrollar las temáticas del plan de estudio, de ahí que, una de las tareas más importantes de la formación es lograr el

crecimiento integral de niños y niñas, el que evoluciona por medio de los juegos cooperativos de confianza utilizados en las habilidades manipulativas de atrapar y lanzar, de manera que los estudiantes por medio de sus actividades mejoren su actividad motriz y sean conscientes de ello, de esta manera responden adecuadamente a las necesidades que le presenta su entorno. (Nacional, 2010, pág. 14)

En la etapa infantil, las personas por medio de la Educación Física conocen a través de su cuerpo y el movimiento que son las principales características del mundo en el que se desenvuelven, por tal razón, es importante enfocarse en las habilidades motrices manipulativas los niños de 8 a 10 años “la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil”. (P, 2010), además, los juegos cooperativos de confianza son una excelente alternativa para mejorar estas habilidades: pues permiten explorar la creatividad en los niños, propicia la relaciones constructivas, el error hace parte del proceso, posibilita los valores como enseñanza, (Moreno, 2015), por esta razón es necesario saber ¿Cómo mejorar las habilidades motrices manipulativas por medio de los juegos Cooperativos de confianza en los estudiantes del grado 401 del Colegio Bernardo Jaramillo I.E.D?

### **Descripción del Problema.**

La docente titular del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo, con ayuda de los practicantes de la Corporación Educativa CENDA impartían las clases de Educación Física de manera presencial antes de aparecer a nivel mundial la pandemia, de modo que es importante intervenir a los estudiantes desde casa con los juegos cooperativos de confianza en función de mejorar las habilidades motrices manipulativas de manera virtual, al saber que la institución educativa no se enfoca de manera profunda en este aspecto en el aislamiento, se debe mejorar esta cualidad motriz, pues destaca los efectos pro sociales en la conducta de niños y niñas, “ valoran su carácter lúdico y su capacidad de colocar la diversión por encima de los resultados evitando ganadores y perdedores (...) se genera una

competencia educativa que fomenta la superación, la lealtad, y el apoyo del compañero” (De la cruz, 2010, pág. 4)

De acuerdo a las indagaciones previas que se han desarrollado en la investigación se cita a Jhon Romero y Ángel Lemus en su tesis de grado “propuesta didáctica, para el mejoramiento de las habilidades básicas motrices lanzar y atrapar, en niños y niñas del grado 302 de primaria en el colegio IED Robert Francis Kennedy jornada tarde” de la universidad Libre de Colombia del año 2015, utilizan el test de MOBAK para valorar el lanzamiento y recepción de objetos, en el que se analiza: la fuerza del brazo que hace la ejecución la posición de la pierna, el brazo a utilizar, el perfil que predomina, entre otros. La relación con este proyecto es que se trabajan las mismas capacidades motrices, en este caso está dirigido al grado 401, se tienen en cuenta los efectos de posición corporal, tiempo para atrapar o hacer la recepción del objeto, también, se presenta el test de Mobak (ver anexo 13) para que en la virtualidad se aplique a los estudiantes . (Romero J. A., 2015, págs. 86,87)

Las consecuencias que se pueden generar en los escolares al no hacer la tarea motriz en el aspecto de habilidades manipulativas en sus casas traerán a futuro dificultades de salud en obesidad, sedentarismo, (Comité de Promoción de la Salud de la Asociación Española de Pediatría, 2020), autoestima, timidez, falta de habilidades para esforzarse en grupo, disminución del rendimiento escolar, al no interactuar con sus pares y su aspecto social se afecta paulatinamente por falta de relación, (Corte, 2017, pág. 36), dado que los niños tienen derecho a la educación, recreación, cultura que están regidos en la constitución colombiana de 1991 en el Artículo 44.

### **Palabras Clave**

Habilidades motrices, habilidades manipulativas, juegos cooperativos, lanzar, recepción y análisis.

### **Objetivo General.**

Implementar una estrategia fundamentada en juegos cooperativos de confianza para el desarrollo de habilidades motrices manipulativas del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo.

### **Objetivos Específicos.**

1. Identificar los juegos cooperativos de confianza enfocados en las habilidades motrices manipulativas.
2. Desarrollar las actividades dirigidas en las habilidades motrices manipulativas a través de los juegos cooperativos de confianza.
3. Valorar los resultados presentados en los juegos cooperativos de confianza como herramienta en las habilidades motrices manipulativas por medio de la observación en la virtualidad, del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo.

### **Justificación.**

Las habilidades motrices manipulativas de los niños a mejorar son las acciones de lanzar y atrapar a través de juegos cooperativos de confianza enfocados en desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, actualmente, al presentarse la emergencia sanitaria por el covid-19, la institución educativa se ha visto en la necesidad de omitir el área de Educación Física, la pandemia ha limitado la actividad, la ejecución de este proyecto es indispensable ya que los niños no reciben de manera sincrónica clases de educación física descritas en las necesidades del plan de estudio del colegio, además, la Organización Mundial de la Salud afirma que en esta época de confinamiento ejecutar ejercicios en la parte escolares se ha convertido en un reto y recomienda al menos una hora de actividad física al día “el ejercicio en los niños favorece ampliamente su desarrollo físico y mental” (condes, 2020)

Las habilidades motrices, según (Romero J. , 2015, pág. 22) en la tesis de grado: son decisivas en la motricidad humana y por ello es necesario tratarlas en la Educación

Física básica, pues son innatas en los individuos desde el desarrollo en la evolución por necesidad de supervivencia, estas habilidades se presentan en tres categorías: funciones locomotrices (desplazamiento), estabilización (dominio del cuerpo) y manipulación (manejo de objetos), los niños del curso 401 del colegio Bernardo Jaramillo desarrollaron en su plan de estudio las habilidades motrices; el aspecto a fortalecer de los estudiantes entre edades de 8 a 10 años se enfocan en el “Desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos que impliquen el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos.” (Cidoncha, 2010, pág. 6).

Para cultivar las habilidades motrices manipulativas se aplicarán los juegos cooperativos de confianza, esta temática se plantea como una herramienta indispensable en la educación (Agramonte, 2011, pág. 8), en su investigación “juegos cooperativos en la Educación Física” propone aspectos lúdicos del juego compartido para conseguir un objetivo común, la convivencia entre los estudiantes también se beneficiaría, pues en su marco excepcional se fomenta la creatividad y la comunicación, su metodología se basa en la enseñanza recíproca y la solución común de problemas “Fomenta su capacidad para la educación en valores, la satisfacción de los participantes en la enseñanza y su capacidad para favorecer un autoconcepto positivo” (Lucena, 2010, pág. 235)

El valor agregado de este proyecto de grado está enfocado en la virtualidad, se manejan las actividades de Educación Física acordes con el plan de estudios del colegio y con los aspectos a desarrollar en los niños de las edades de 8 a 10 años, la habilidad motriz manipulativa (atrapar y lanzar), además están encaminados en los juegos cooperativos de confianza que se evidenciaron los días viernes 16,23,30 de octubre del 2020 (ver anexo 7,8,9) en el trabajo de campo virtual: en que los niños demostraron aceptación, participación y diversión, a través de las acciones orientadas por el profesor de manera sincrónica, la aprobación de la comunidad estudiantil fue positiva ya que desde el inicio de la cuarentena no tenían clases en esta área.

En investigaciones previas no se analizan los juegos cooperativos de confianza como herramienta para mejorar las habilidades motrices manipulativas, (Martinez, 2016) los enfoca para evitar la agresividad en los niños de los grados tercero y cuarto de primaria del colegio República de China, se apoya de los juegos cooperativos para canalizar las energías agresivas de los estudiantes, (Barajas, 2016) realizó su trabajo basado en valores con el grado 602 del colegio Salud Coop, los juegos cooperativos fueron el medio que utilizó para mejorar el respeto y la convivencia escolar, (E., 2018), lo analiza desde las relaciones humanas de los niños de 8 a 9 años de la institución pública de la localidad de Seguí-Entre Ríos, evalúa los juegos cooperativos de confianza en el desempeño de las habilidades sociales (Crespo, 2018) los dirigió como estrategia de cohesión grupal en el grupo tercero A de primaria del Coca de la Piñera de la Utrera, enfocado al riesgo de exclusión en que utiliza los juegos cooperativos en la Educación Física.

Los actores sociales que están relacionados en el proceso de enseñanza y aprendizaje se evidencian por medio de las expectativas y necesidades de los niños, la participación de las instituciones en su contexto social y cultural es la base del aprendizaje, sin embargo, la participación más directa es dirigida por el docente, por esta razón su rol juega un papel decisivo “el niño idealiza la imagen del profesor por lo que no puede defraudarlo con actitudes que se plasman en la incorrección, intolerancia, soberbia, incomprensión” (Millabanque, 2017), para este proyecto el rol del profesor se debe basar en aprovechar las herramientas necesarias desde la virtualidad (internet, computador portátil), preparación de sesión de clases (investigar los juegos adecuados, organizar el grupo de acuerdo a las actividades, contar con material didáctico), ejecutar (presentación, expresión oral adecuada, explicación de los conceptos, practica).

En síntesis, los resultados esperados para los estudiantes del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo, después de la intervención son aprovechados en las habilidades manipulativas, mejorando su proceso de lanzar y atrapar los que pueden implementar más adelante en diferentes deportes dando resultados positivos, en el transcurso del proceso, la institución fue beneficiaria de hacer partícipe a los escolares de clases de Educación Física

preparadas durante un periodo de la pandemia, finalmente el docente encargado de las actividades obtuvo una experiencia ganadora de conocimiento en el trabajo de campo enfocado en la virtualidad.

### **Marco Teórico.**

Desde el proceso de gestación, el ser humano empieza a experimentar el movimiento para conocerse así mismo, después, al llegar a la infancia explora ciertas acciones que realiza en las actividades lúdicas erróneamente, al entrar en contacto con la escuela y relacionarse con el área de Educación Física, empieza con su proceso de aprendizaje, de acuerdo a la etapa de su edad, el estudiante evoluciona según sus necesidades, los niños de 8 a 10 años requieren perfeccionar su expresión motora, en el proyecto se utilizará como herramienta pedagógica los juegos cooperativos de confianza como alternativa para mejorar las habilidades motrices manipulativas de los estudiantes. (Jiménez, 2011, pág. 25)

Por medio de una entrevista abierta(ver anexo 1) que se realizó a la rectora del colegio Bernardo Jaramillo y a la docente del grado 401, se concluyó que debido a la pandemia los estudiantes no tienen un espacio virtual para la clase de Educación Física, además, los documentos institucionales compartidos por la academia sirven como base para la propuesta del trabajo enfocada a los juegos cooperativos de confianza como alternativa en el desarrollo de las habilidades motrices manipulativas, por consiguiente, se han investigado documentos como: tesis, libros, artículos e informes de revistas, que demuestran que el proceso a realizar es el adecuado para los niños de las edades de 8 a 10 años por medio de esta metodología. (PEI, 2020)

El juego se utiliza como un instrumento educativo en todas sus áreas, los autores Raúl y Jesús Omecaña en su libro “Juegos cooperativos y Educación Física” exponen algunas teorías de la acción citando a teóricos como Piaget, Vigotsky, Huizinga, entre otros, en las que se presentan cuatro características que son indispensables del juego: cada persona nace dotada de capacidades, el aprendizaje es adaptativo, el niño asimila la

información aprendida y la reconstruye con los conocimientos previos personales de él mismo. En la actividad lúdica como medio educativo en el área de la actividad física, el estudiante se dispone a realizarla desde el autoconcepto, la percepción de sus compañeros y profesor, las expectativas, habilidades y competencias que condicionan su actuación en la acción. (Omeñaca, 2010, pág. 8)

Haciendo el análisis del texto, en el área educativa los juegos se estructuran en tres ramas enfocadas según su objetivo específico, se plantean actividades con estructura individual donde la meta es personal y no se relaciona con la del grupo, sin que haya interacción alguna, permite el progreso en las capacidades y observación proyectada al criterio y limita la oportunidad del aprendizaje en valores y actitudes sociales; el esquema de competición donde se presenta un solo ganador en el grupo basándose en la dinámica éxito/fracaso, esta dinámica se enfoca exclusivamente en el rendimiento individual y su capacidad para vencer, explora las habilidades y limitaciones del estudiante en comparación con sus compañeros y formas de cooperación donde los participantes logran sus metas personales y grupales sin que se presenten ganadores o perdedores, aprueba la exploración y búsqueda de soluciones creativas, lo que genera un entorno libre de presión. (Omeñaca, 2010, pág. 46)

El propósito que tienen los juegos cooperativos es la ayuda en grupo con el fin de relacionarse afianzando actitudes de confianza, solidaridad, respeto y tolerancia, para alcanzar logros individuales y comunes de manera participativa donde todos se divierten, es una alternativa como medio de enseñanza en la Educación Física y los deportes, por lo tanto, es importante resaltar ciertos conceptos que se desarrollan en los estudiantes de 8 a 10 años en el proceso de aprendizaje para asimilar las actividades y enfocarlas en las acciones de habilidades manipulativas. Antes que todo se debe dar a conocer, que el niño en la época escolar construye su conocimiento con ayuda del juego como una actividad libre, que produce placer, que interactúa con la realidad, es motivador, ayuda a resolver conflictos, propone sus propias reglas, no distingue de género, canaliza energía, ayuda a construir y reafirmar el conocimiento. (Omeñaca, 2010, págs. 8,21)



El grupo objetivo del proyecto se encuentra en las edades de 8 a 10 años donde el aprendizaje aportado por los juegos cooperativos genera un mayor grado de significatividad en el proceso de construcción personal pues posibilita mayor interacción con sus compañeros, esta alternativa lúdica permite una mejor relación entre los niños sin importar su competencia motriz, desarrolla su confianza personal en las actividades propuestas y ayuda en la colaboración con el fin de conseguir un objetivo común, las actividades cooperativas de confianza facilita que los participantes hagan ejercicio, promuevan su imaginación y mejoren sus habilidades comunicativas. (Omeñaca, 2010, pág. 68), estas tareas en el proyecto se enfocan en las habilidades motrices manipulativas necesarias para esta población.

En el plan de estudios del colegio Bernardo Jaramillo, del grado 401 del área de Educación Física, en el tercer periodo se enfoca el fortalecimiento de las competencias motrices básicas (PEI, 2020, pág. 6), por tal motivo, se desarrollan las habilidades manipulativas como base asertiva para madurar el siguiente proceso de enseñanza aumentando la destreza y eficacia de las mismas, estas acciones se definen como las capacidades enfocadas en el manejo de objetos, se integra por dos grupos motrices básicos: lanzamientos y recepción, en los que se produce propulsión o absorción de la velocidad, generando costumbres saludables en los estudiantes (Romero C. , 2010, pág. 4)

El autor destacado en el trabajo da a conocer la clasificación de las habilidades motrices manipulativas de lanzamiento como: coger, arrojar o lanzar y soltar, que se aplicarán en el proyecto, en los que se despoja de un objeto en este caso móvil, mediante un acto de energía de uno o ambos brazos, es decir, hay que entender la relación que hay entre la parte visual y la coordinación motriz de los miembros superiores de alejar un objeto del cuerpo generando una propulsión, hay que tener en cuenta que: las ejecuciones se presentan de manera estática donde el ejecutor no hace movimiento alguno o dinámica en que el personaje se mueve en la acción a realizar, además, el objetivo se divide en cercano, utilizando menos gasto de energía en la ejecución y mayor potencia en la acción,

finalmente, en su naturaleza de lanzamiento que se clasifica en distancia, precisión y fuerza. (Romero C. , 2010, pág. 6)

Por otro lado, las habilidades motrices manipulativas de recepción, que también se ejecutarán en el proyecto, se refieren al recorrido de un objeto el cual es controlado por el receptor, el autor Soto afirma que los patrones de atrapar, agarrar o recoger el elemento implica mayor dificultad, esta acción se divide: según el sujeto, estático el objeto llega sin que la persona se mueva, dinámico hay desplazamiento para atrapar el cuerpo, según los segmentos corporales, refiriéndose al uso de los brazos en el recibimiento, al usar una mano o ambas, también, según el nivel de recepción alto (implicación de los brazos hacia arriba), medio (nivel de la caja torácica) o bajo (implica la parte inferior del cuerpo, cintura o rodillas). (Romero C. , 2010, pág. 7)

Aplicar las habilidades manipulativas motrices de lanzar y atrapar es importante para esta población ya que se perfecciona el lanzamiento, también la coordinación y precisión, se aumenta la fuerza, mejora la técnica en este ámbito, además se aplican los componentes perceptivo-motrices que tienen un grado de dificultad mayor. En el transcurso de la práctica con las sesiones de clase en el campo, se evidencia una mejora en la coordinación, por su parte la recepción evoluciona de manera positiva en todos los tipos, la proyección se perfecciona de acuerdo con una armonización lo que mejora sus capacidades físicas en trayectoria y velocidad. (Romero C. , 2010, pág. 12)

Es importante destacar en este proyecto que la competencia motriz se construye en la infancia, el hombre desarrolla su motricidad en relación a su propia estructuración y desempeño con su naturaleza y cultura, el movimiento es fundamental para este proceso de aprendizaje, pues permite la adaptación y la supervivencia, los estímulos recibidos en sus primeros años de vida son los que permiten conocer y desempeñar habilidades para su existencia, la educación en la motricidad, además de brindar ventajas en la parte física promueve la comunicación elemental destacando su papel en la cultura que tiene como base el trabajo en equipo y su aporte en el mismo, a partir de estos procesos el estudiante

funciona como un sujeto generador de creatividad en el campo deportivo, lúdico y recreativo, siendo participe en las modalidades de expresión motriz propia de su cultura. (Nacional M. d., pág. 29)

Según el apartado “las orientaciones pedagógicas en educación física las competencias específicas y su relación con las competencias básicas” del escrito, en el área ciudadana, afirma que el estudiante por medio de la actividad física tiene en cuenta las opiniones de sus compañeros sin importar que contradigan la propia, las acciones de las actividades proporcionan espacios de diversidad, interacción e inclusión, por consiguiente, el estudiante es más flexible en la adaptación y en la relación armónica, (Nacional M. d., 2010, pág. 42) cabe destacar, que los juegos cooperativos de confianza aportan estos beneficios a los aprendices así como, favorecen en la construcción de valores sociales, que es una de las grandes metas de formación en el área, conforme al mismo documento, pues el juego promueve la participación en actividades socio motrices y expresivo-corporales que permiten que el escolar se reconozca como ser social y político.

Según los lineamientos de Educación Física, en el enunciado de los referentes socioculturales afirma que la brecha entre países del primer mundo y los subdesarrollados cada vez es más amplia, debido a los rápidos cambios educativos promovidos por la ciencia y la tecnología, por ende, es necesario que las naciones del tercer mundo como Colombia adopten modelos extranjeros en las metodologías educativas (Nacional M. d., pág. 21), dada a la actual situación de salubridad ocasionada por la pandemia, el modelo pedagógico en el país tuvo que migrar a la virtualidad repentinamente, haciendo uso de las técnicas y diferentes plataformas para seguir con los lineamientos curriculares de las instituciones educativas. (staff, 2020), Por esta razón el proyecto está enfocado en generar las clases en la virtualidad, promoviendo el uso de la tecnología en el docente y los estudiantes, siendo participes en la nueva era de la enseñanza.

### **Marco Referencial.**

Cuando las personas se encuentran en un parque, un espacio de recreación o la escuela y participan en actividades que les permiten aprender con mucha facilidad a través de las acciones espontaneas y libres que les producen goce, disfrute, placer y curiosidad, se identifican con algo serio y maravilloso que desde pequeños utilizan para entenderse a sí mismos, a los demás y el mundo que los rodea, de esta manera se desarrolla o madura la parte motora, cognitiva, social y cultural, donde poco a poco se avanza para lograr objetivos personales o grupales, esta palabra mágica y amada por todos es llama juego, es motivador, ayuda a resolver conflictos, propone sus propias reglas, no distingue de género, canaliza energía, ayuda a construir y reafirmar el conocimiento. (Jiménez, 2011, pág. 30), en el contexto de la tesis a desarrollar se deben conocer los autores que previamente han investigado sobre los juegos cooperativos de confianza y las habilidades manipulativas.

Por su parte, los juegos cooperativos han sido analizados por muchos teóricos desde diferentes perspectivas, (Agramonte, 2011), afirma que esta dinámica favorece las habilidades individuales de los estudiantes, de esta manera logran ser independientes y auto direccionados. La autora afirma que estas actividades lúdicas tienen como premisa que los jugadores enfoquen su objetivo hacia el beneficio del grupo, cada uno aporta sus habilidades para ese fin común. Además, cita al psicólogo Terry Orlick, quien asegura que las características fundamentales de esta dinámica son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión. Por ende, se ha definido esta temática como alternativa para mejorar las habilidades motrices manipulativas.

Estas habilidades, han sido objetivo de estudio para diferentes trabajos de investigación, muchos de ellos, son aplicados en niños de tercero y cuarto grado, como es el caso de (Garzón, 2019), afirma que esta temática es la base para el desarrollo de otros procesos educativos, por esta razón es importante preocuparse de este aspecto en estas edades, pues deben perfeccionar lanzamientos y recepciones que son importantes para realizar deportes, la siguiente temática planeada para los niños de cuarto grado del Colegio

Bernardo Jaramillo, (PEI, 2020). Este ámbito se relaciona con los juegos cooperativos por medio de la confianza, según Garzón, la evolución en estas actividades proporciona seguridad al estudiante, además, genera hábitos saludables y promueve la tendencia a la práctica de actividades físicas y deportivas.

Sin embargo, hay una investigación que promueve las habilidades motrices manipulativas a través de juegos de competición y actividades individuales, en el trabajo de grado, “Juegos para el desarrollo de las Habilidades Motrices Deportivas”, su autora Mercedes Lourdes, enfocó estas dinámicas como nuevas formas de entrenamiento por medio de la lúdica, los niños de 5 a 7 años participan en actividades que relacionan el manejo del aro con cada extremidad y la gimnasia rítmica. Por medio de cinco juegos, promueve de manera individual las capacidades de los estudiantes, aunque en algunos la dinámica se desarrolla por medio de trabajos en grupo, no se cumple con la iniciativa de los juegos cooperativos de confianza. (Lourdes, 2011)

### **Marco Conceptual.**

Los términos a tener en cuenta en este proyecto de grado permiten poseer mayor claridad sobre los juegos cooperativos de confianza y las habilidades motrices de manipulación, para empezar, a lo largo de la historia los autores que sean sentido atraídos y apasionados por conocer más sobre el juego, en sus investigaciones caracterizan esta lúdica como una actividad libre, que produce placer, que interactúa con la realidad, es motivador, ayuda a resolver conflictos, propone sus propias reglas, no distingue de género, canaliza energía, ayuda a construir y reafirmar el conocimiento, de esta manera, el niño interactúa con su entorno y es el primer acercamiento con el mundo que lo rodea, (Jiménez, 2011)

Lo que quiere decir que, el juego es la base del desarrollo cognitivo ya que construye el conocimiento por medio de la experiencia, pues esta tarea en el niño se convierte en la fase ideal para aprender, de ahí que la capacidad se desarrolla eficazmente

en la lúdica porque es donde se divierte y aprende con las nuevas exigencias planteadas y las realiza con placer, se transforma en un medio de comunicación al expresarse corporalmente, estimulan el crecimiento motriz convirtiéndolas en acciones útiles en la enseñanza de otros conocimientos. La Educación Física se favorece de esta actividad mecánica en la etapa escolar para moldear la estructura motora de los niños y mejorar de alguna manera los movimientos corporales. (Chamorro, 2010, pág. 24)

El juego se puede clasificar en cinco tipos: funcional, construcción, simbólico, de reglas y cooperativos, estos últimos nacen del movimiento New Games liderado por el estadounidense Steward Brand, se originaron por una iniciativa en contra la guerra de Vietnam (conflicto ocurrido entre 1959 y 1975 que enfrentó las dos partes de este territorio) y el Movimiento de Potencial Humano (busca conocer la mente, entender el consciente y subconsciente, analizar el proceso creativo con pensamientos, sentimientos y acciones positivas a través de las facultades intelectuales), esta dinámica se divide según su objetivo: presentación, energizante, de contacto, de estima, relajación y confianza (Castillo, 2014)

Estas prácticas cooperativas de confianza pertenecen a la categoría o escalera de juegos, para la integración del grupo y la enseñanza de herramientas sociales, no busca ganadores ni perdedores, no hay excluidos, ni violencia, ni competición, el fin de esta dinámica es buscar una meta común y la ayuda mutua del grupo a través de la diversión, promueven la seguridad en los niños, ayuda a manejar el miedo y el respeto como base principal, además, el estudiante aprende a ser responsable. Estas actividades pretenden romper con el esquema de la enseñanza tradicional, o de buscar un grupo “perfecto”, su proyección se enfoca en construir espacios de aprendizaje que permitan cambios de manera paulatina en la sociedad. (Limpens, 2011, pág. 15)

Las habilidades motrices, son una serie de movimientos comunes que están constantemente presentes en la vida de manera natural y espontánea con el fin de resolver problemas en el resultado del aprendizaje, es de gran interés por ser la base de futuras acciones motrices de mayor complejidad, es así como, en el campo de la Educación Física

se conocen como las acciones que son heredadas desde la evolución humana desde su nacimiento hasta la adultez. Dicho de otro modo, los seres humanos ejecutan a lo largo de su existencia una serie de estímulos motrices, estos son inherentes a la esencia del ser, aunque son comunes y normales necesitan de una evolución en el aprendizaje. (Alfaro, 2018, pág. 13)

Se puede decir, que ese mundo maravilloso encierra aspectos fabulosos solo para los que se arriesgan y son capaces de disfrutar por medio de una manera adecuada dejándose guiar con el propósito de perfeccionar las habilidades motrices manipulativas que generan una sensación de escape de lo más profundo del ser, esa necesidad de lanzar un objeto con una agilidad espectacular permitiendo llegar al blanco y conseguir la meta deseada, de igual manera, no se deja a un lado la emoción de atrapar el móvil en desplazamiento con una destreza única que se demuestra con movimientos ágiles que son producidos por la ejecución del cuerpo en el momento de manipular el móvil que viene en camino con una energía extraordinaria que al detenerse cumple el propósito de dominarlo. (Romero C. , 2010, págs. 7,8)

Las habilidades motrices básicas en el campo de la educación física se conocen como las acciones que son heredadas desde la evolución humana desde su nacimiento hasta la adultez, estas se clasifican en locomotoras; están presentes en el movimiento del cuerpo con el espacio (correr, rectar, caminar, caer, saltar), estabilización; se presentan sin desplazamiento y dominio del cuerpo (inclinarse, balancearse, empujar, levantar, girar, colgar) y manipulación; es el manejo de objetos compuesto por dos patrones motrices lanzamiento y recepción (atrapar, lanzar, recibir, batear ) (Campo, 2014, pág. 13), la competencia motriz es la construcción de un funcionamiento físico autónomo que desarrolla estas acciones, técnicas de desplazamiento y destrezas que se presentan en los planes de estudio de la Educación Física donde el movimiento es clave para el desarrollo de este ámbito. (Nacional M. d., pág. 29)

En las habilidades motrices manipulativas, ha sido un tema de estudio por décadas y muchos autores en su forma, precisión, distancia y velocidad al momento de soltar un elemento, su especialidad es el manejo propio del cuerpo y los movimientos que giran en torno al empleo de objetos, también, se definen como las destrezas que se centran en el uso de móviles, se componen por dos divisiones básicas, en las que se produce una energía para proporcionar un elemento y controlar su velocidad: lanzar; es alejar un móvil de nuestro cuerpo a través de la acción motriz que es impulsada por uno o ambos brazos estos lanzamientos son por encima del hombro, de forma lateral y hacia adelante, se clasifican, dependiendo el fin o el objetivo; en simples (dependen de un objeto móvil) y complejos (requiere de más energía proyectada), según el utensilio en instrumentados (se usa un elemento adicional) y no instrumentados (son ejecutados por el cuerpo) (Alfaro, 2018, pág. 16)

Las recepciones se refieren a la dinámica de atrapar la cual es una habilidad básica en la que se usa una o ambas manos como también puede ser de otras partes del cuerpo para controlar un cuerpo en movimiento a través de un trayecto en el espacio, que debe ser controlado por la manipulación, el control de esta habilidad, necesita más tiempo de aumento en comparación con otras habilidades; ya que, se necesita de la sincronización de las propias acciones del elemento aéreo, también es importante tener en cuenta la velocidad y el tamaño del objeto. Se dividen en controladas (es una acción subsiguiente) paradas (el objeto queda en las manos), despejes (se modifica la trayectoria) y Golpear, es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto con una fuerza determinada, de tal manera esta acción se lleva a cabo en distintas circunstancias y en diversos planos: por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con un bate, etc. (Romero C. , 2010, pág. 6)

### **Marco Legal.**

En este proyecto de grado es de suma importancia tener en cuenta las leyes, normas, resoluciones y/o decretos que sustentan la realización del trabajo, en la constitución política de Colombia de 1991, se hace referencia a los derechos fundamentales de los niños en el artículo 44, se refiere a la vida, la integridad, la salud, la seguridad social, nombre,



nacionalidad, familia, educación, recreación, el deporte, cultura, entre otros, donde prevalecen por encima de los derechos de los demás. (C, 1991, pág. 7), por medio de este trabajo se cumplen con lo estipulado en el documento relacionado con la enseñanza física, la que está estipulada como una asignatura fundamental y obligatoria que coopera a la formación integral de los estudiantes según la ley 115 de 1994. (Republica, 1994, pág. 11)

La ley 115 de 1994 en su artículo 5° establece como un fin de la educación colombiana es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes sin limitaciones, exceptuando los momentos en que vulneren los derechos de los demás y el orden jurídico, además, cumple un papel importante en la vivencia de los valores humanos como la formación integral física, intelectual, espiritual, psíquica, moral, afectiva, entre otras, además, enfoca la formación para promover y preservar la salud y la higiene, también, previene los problemas socialmente relevantes por medio de la Educación Física la recreación y el deporte para utilizar de forma adecuada el tiempo libre. (M, 2015, pág. 240)

En la ley 934 de diciembre del 2004, se establece que todas las instituciones de educación incluyan en su programa de Educación Física un plan integrando la recreación y el deporte, el artículo número 1,2; decreta que se debe desarrollar en todos los niveles educativos de cada institución por medio del PEI institucional de manera autónoma con actividades formativas culturales y físicas, según el párrafo 1 del artículo 5 establece a la Educación Física como una estrategia pedagógica-metodológica, en el que participan instituciones de zona rural o urbana, en el que se aplican criterios científicos, tecnológicos, técnicos y lúdicos que promueven el desarrollo integral de los estudiantes. (M, 2015, pág. 239)

Respecto al Manual de Convivencia del Colegio Bernardo Jaramillo Institución Educativa Distrital, que es el organismo a intervenir en el proyecto, se determinan los lineamientos básicos en la comunidad estudiantil, que se basa en la legislación actual: Ley General de Educación y sus decretos reglamentarios, el decreto 1290 de 2009 sobre evaluación del aprendizaje, el Código de la Infancia y la Adolescencia Ley 1098 de 2006,

Ley 1257 de 2008 Colegio Bernardo Jaramillo y su decreto reglamentario 4798 de 2011, Ley 1581 de 2012 sobre la Protección de Datos Personales, Ley 1620 de Convivencia Escolar año 2013 y su decreto reglamentario 1965 de septiembre de 2013, este proyecto tiene la autorización legal para ejecutarse, pues cumple con las normativas estatales y de la academia en su ejecución. (PEI, 2020, pág. 20)

### **Marco Metodológico.**

El cuestionamiento es una característica común en el ser humano, pues por naturaleza busca explicaciones frente a lo que sucede en su entorno, desde la niñez el hombre se encuentra inmerso en este proceso, al inicio de los tiempos, la investigación se realizaba espontáneamente y sin fundamento, en la actualidad, este proceso sea perfeccionado y requiere un enfoque científico. (Gómez, 2012, pág. 7), en este orden de ideas, se afirma que la investigación se compone desde un desarrollo sistemático y organizado para responder la pregunta a despejar, con el fin de aumentar el conocimiento en el área correspondida, a partir de la observación y la experimentación. (Cheesman, 2010, pág. 5)

El objetivo principal de la investigación es conocer la realidad de lo que se presenta en el entorno, iniciar con esta actividad obliga a la persona a indagar sobre el área del proyecto, lo que genera un nuevo conocimiento, durante su desarrollo se pueden romper paradigmas, aprobar o desaprobar teorías o conceptos y se puede dar origen a nuevas perspectivas, con base en esta afirmación, se concluye que el estudio en marcha podría promover nuevas tecnologías y contribuir en el desarrollo científico, en muchos casos el resultado de las investigaciones genera un nuevo mecanismo tecnológico que satisface las necesidades del ser humano, la indagación es el inicio del cambio, la ventaja es que en todas las áreas del saber, hay preguntas para responder lo que genera la creación de nuevos productos, formas de vida y/o conocimientos, finalmente la importancia de este proceso en la humanidad fomenta la participación social, debido a que este ejercicio repercute en la inteligencia. (Dengadi, 2013, pág. 3)

Además, se encuentran varias formas de pesquisa que ayudan de manera significativa en las indagaciones que muchos teóricos o personas están llevando a cabo, estos tipos de investigación presentan diferentes modalidades que se emplean en la realización de los estudios como herramienta para descubrir, describir o hacer comentarios sobre los eventos, las metodologías utilizadas en el procedimiento de aprendizaje son según la fuente de información, las variables, nivel de medición, las técnicas de obtención de datos, permitiendo cumplir con la intención planteada en los proyectos o trabajos dando pautas para que otros investigadores complementen, reforcé o nieguen los análisis anteriores o presentes. (Vasquez, 2016)

Para el desarrollo de este trabajo el marco de investigación a desarrollar es cualitativo, debido a que se maneja un análisis de la población y sus acontecimientos por medio de la entrevista y la observación, se plantea una estrategia para mejorar las habilidades motrices manipulativas por medio de los juegos cooperativos de confianza a través de la virtualidad, también su enfoque es multimetódico pues se investiga el sujeto de estudio desde la perspectiva de su ambiente natural, lo que permite interpretar su comportamiento, se puede enfocar en el campo de la humanidad, las ciencias sociales y la física, se compone por dos enfoques. Análisis de la experiencia humana y la interpretación, el punto de partida en todo tipo de investigación de esta naturaleza es la realidad percibida, a través de la contemplación, en la que se examinan: los sujetos, la cantidad, los hechos, la intensidad y la frecuencia, también, se da a conocer al test de Mobak para ser ejecutado en la presencialidad. (Alvares, 2020)

Durante el proceso del trabajo de grado con los niños del grupo 401 del colegio Bernardo Jaramillo, se identificaron los juegos cooperativos que el autor Frans Limpeas, categorizó en nueve partes (Limpens, 2011, pág. 14), eligiendo para este proyecto la número cinco: la confianza, que consiste en construir una seguridad hacia sí mismo y otras personas, eliminar el miedo y promover el respeto, estos juegos fueron escogidos de documentos colgados en internet (google académico – YouTube), las actividades se desarrollaron por medio de sesiones virtuales sincrónicas donde los niños participaron de

manera activa con apoyo de unas guías y un video (ver anexo 4,5,6) que sirvieron como material, estos productos se enviaron al WhatsApp de la profesora (ver anexo 10,11) encargada del grupo quien diligenció la información al colegio, el cual le hace llegar a los estudiantes para que avancen es estas actividades.

Los estudiantes hacen la entrega de las actividades de manera virtual (ver anexo 12) al dispositivo de comunicación del practicante, quien valora los resultados de las tareas recogidas por medio de la observación y verifica que los estudiantes participen siguiendo las instrucciones que se encuentran en los documentos, que son el instrumento para resolver los aspectos presentes en las guías y en las funciones asignadas, dando un resultado positivo o negativo de la labor que presenta en las habilidades de lanzar y atrapar que los niños realizan, además, se construye una cartilla enfocada en los juegos cooperativos y las capacidades manipulativas que contiene 30 sesiones de clase para ejecutar en la presencialidad.

El enfoque metodológico del proyecto es investigación/acción, pues el propósito central es la práctica destinada al cambio, estos casos se centran en problemáticas específicas que necesitan una solución, es adecuada para estudios a menor escala y se realiza en áreas de educación, salud, administración, entre otras, por medio de esta temática se propone variedad, por su naturaleza ha sido adoptada en países de tercer mundo, pues promueve la transformación en las comunidades (Colima, 2010, pág. 3) estas características permiten que el propósito del trabajo se oriente, pues está ubicado en el ámbito educativo del área de Educación Física, se ejecuta en la actual situación de la pandemia y se lleva a cabo en Bogotá, capital de un país en vía de desarrollo.

La participación en esta temática se divide en tres partes: para empezar, en la fase inicial se hace el contacto con la comunidad, y se propone su participación, se deben identificar sus necesidades y el propósito que busca satisfacerlas, en este caso el contacto fue con la rectora de la institución, con la profesora líder del grado 401 y con los estudiantes, quienes necesitaban continuar con su proceso de Educación Física, pues desde

la pandemia no habían tenido un espacio para esta materia, después, en la fase intermedia, se identifican los objetivos. se planean las tareas y se definen las actividades de campo, en este proyecto, se identifican los juegos cooperativos de confianza que sirven como alternativa para mejorar las habilidades motoras manipulativas, finalmente, en la ejecución y evaluación de las actividades, se concluye si el problema identificado fue resuelto y si se alcanzaron los objetivos. (Colima, 2010, pág. 5)

El diseño de este trabajo se proyecta según su intervención en observacional, debido a que en las sesiones ejecutadas se contempla el desarrollo de las habilidades motrices manipulativas de los estudiantes en el proceso de lanzamiento y recepción, por medio de los juegos cooperativos de confianza, los que se complementaron con temáticas coordinativas, la búsqueda de causalidad es descriptiva, pues se tuvo que transformar el trabajo de campo a sesiones virtuales debido al aislamiento, de esta manera, la metodología tuvo que modificarse, entonces, se aprovecharon los elementos y espacios de la vivienda de los niños y los instrumentos previstos se perfilaron desde la virtualidad (matriz, que es la recolección de los documentos investigados en el internet, guías y video), la función de los sujetos a estudio se llevaron a cabo con el grupo de 34 niños del curso 401 del Colegio Bernardo Jaramillo y la función a la medida es única, ya que se realizó una intervención con la población.

El propósito de este proyecto es descriptivo, pues a través de la sesiones realizadas por video llamada se hizo una observación (ver anexo 3) del público objetivo: los estudiantes del grado 401 del Colegio Bernardo Jaramillo respondieron de manera adecuada a las actividades guiadas en la virtualidad: su disposición fue positiva, mostraron interés en la ejecución de los ejercicios, siguieron con las indicaciones de preparación: elementos y ropa a usar, demostraron motivación después de seis meses sin clases de Educación Física, los acudientes de los niños también fueron partícipes en la ejecución del proyecto, acompañaron a los estudiantes y siguieron las indicaciones, la profesora titular del grupo también estuvo conectada en las clases, este proceso se perfiló desde una

perspectiva de guía, aunque se evidenció la evolución de los niños no se pudo interferir de manera presencial por la situación de cuarentena debido al covid-19.

Las técnicas de recolección de datos para el desarrollo de este proyecto se basaron inicialmente en una entrevista abierta (ver anexos 1,2,) realizada a la rectora del Colegio Bernardo Jaramillo, quien prestó el espacio para el trabajo, el resultado de este ejercicio, dio las pautas base para el inicio del proyecto, de esta manera, se inició el contacto con la docente encargado del curso, en el encuentro con la profesora del grupo, se realizaron las algunas preguntas, el efecto de esta sesión permitió que la maestra realizara la logística para el espacio (pedir permiso a los padres de familia, hablar con los niños y abrir un ambiente para los días viernes en el horario de 9:00, a 10:00 am, que inició el día 25 de septiembre del 2020, la institución facilitó los documentos de plan de estudio de Educación Física y el manual de convivencia, (PEI, 2020)

Además, se hizo una investigación sobre juegos cooperativos de confianza y habilidades motrices manipulativas en tesis de grado previas, publicadas a nivel local, nacional y global enfocadas a niños de esas edades (8 a 10 años), en las que destacan sus ventajas y aplicaciones, asimismo, se tuvieron en cuenta los lineamientos de Educación Física y las orientaciones pedagógicas, finalmente, por medio de la observación e interacción que hubo con los estudiantes a través de las video llamadas en las que se realizó la conferencia, se evidenció su proceso en las temáticas a abordar de desarrollo motriz, también su disposición y cumplimiento en las sesiones.

En la presencialidad, el proceso para evaluar la habilidad de atrapar y la dimensión de control de objetos de los estudiantes es el test de Mobak (ver anexo 13) para empezar su ejecución, se debe marcar una línea de lanzamiento a 1,5 mts de ancho, marcada a 4,0 mts de distancia a una pared, el estudiante debe lanzar una pelota de tennis y después del rebote detenerla en el aire, los criterios a evaluar son: no se debe pisar la recta de lanzamiento, la pelota tiene que ser recibida directamente al rebotar y debe ser dominada por el niño mínimo por un segundo, se harán seis intentos. Por medio de esta actividad se

podrá definir si la población intervenida mejoró sus habilidades motrices manipulativas a través de los juegos cooperativos. (Dr, 2018, pág. 11)

De igual manera se mide el desarrollo de arrojar un cuerpo donde la dimensión es el control de objetos a través del test Mobak, ( ver anexo 13) los materiales a usar son: un disco de objetivo (diámetro 40 cms.) colgado a 1,30mt del suelo, una caja de salto ubicado a 3,50 mts de distancia y seis pelotas de tennis, en la dinámica el ejecutante lanzará las esferas a la circunferencia, teniendo en cuenta los siguientes criterios: ubicarse detrás del cajón de salto, si la bola toca el círculo en la pared se cuenta como lanzamiento acertado llevando un registro, la persona que desarrolla la actividad debe tener en cuenta que la operación es libre y debe ejecutarse por encima del hombro. (Dr, 2018, pág. 10)

Por medio de un análisis en la información obtenida (documentos investigados, observación), se encontraron los parámetros adecuados para enfocar los juegos cooperativos de confianza como alternativa para mejorar las habilidades motrices manipulativas, también, se identificaron los pasos a seguir para ejecutar estas acciones en los niños de cuarto grado, los documentos oficiales del Colegio Bernardo Jaramillo como los planes de clase y el manual de convivencia permitieron proyectar el trabajo, las entrevistas posibilitaron la identificación de las necesidades de los estudiantes del grado 401 en el área de Educación Física, además, se investigaron los documentos legales que cobijan el proceso educativo en el país que demuestran que es un proyecto apropiado, finalmente las noticias y recomendaciones de la OMS para la actividad física de los niños en cuarentena permitieron conocer una variable adicional en el proyecto, de esta manera la planeación de las sesiones es precisa para lograr el objetivo propuesto.

Así mismo, de las sesiones virtuales a los estudiantes se observó cómo los niños ejecutaban los ejercicios o tareas asignadas, en este proceso se tuvo en cuenta dos aspectos que analiza en la acción, de las habilidades de lanzar y atrapar de manera cualitativa, se tomó como ejemplo de guía las baterías o test que se encuentran en el internet, para crear, generar y aplicar en los estudiantes un instrumento de análisis de observación (ver anexos

14 al 18) es necesario dejar claro que en el momento de emplear la herramienta no se aplica a todos los estudiantes por el tiempo tan corto en la virtualidad y la escases de las sesiones de clases, se evaluara la ejecución de arrojar un elemento u objeto, de igual manera el aspecto de atrapar, así mismo, se deja planteado en el trabajo, el test de Mobak (ver anexos 13) para que en la parte presencial lo apliquen a los niños y poder obtener resultados más reales.

La población en la que se ejecutará el proyecto es finita, se desarrolló con el Colegio distrital Bernardo Jaramillo de la localidad de Tunjuelito en la ciudad de Bogotá, barrio Santa Lucia, la muestra no probabilística es el grado 401, integrado por 34 estudiantes (14 niñas y 20 niños), que están entre las edades de 8 a 10 años de la jornada mañana que residen al sur de la ciudad, en los estratos uno y dos, desde el inicio de la pandemia los estudiantes no han tenido clases guiadas de Educación Física, por esta razón, se ha decidido intervenirlos de manera virtual, ya que cuentan con acceso a dispositivos tecnológicos como computadores, tablet y celulares con acceso a internet.

En este proyecto, las categorías a tener en cuenta para su realización se dividen en: primarias, que son las habilidades motrices manipulativas enfocadas a niños de 8 a 10 años, se realizó una investigación y por medio de trabajos de grado enfocados a estudiantes de esas edades se definió la metodología: lanzar y atrapar, además, se dio a conocer la importancia de esta área en el desarrollo motriz de esta población y se verificó su ejecución con base en el plan de clase del Colegio Bernardo Jaramillo (PEI, 2020) las secundarias, son los juegos cooperativos de confianza que sirven como herramienta para mejorar esta área de los participantes, investigaciones anteriores señalan las ventajas de esta temática (trabajo en grupo, comunicación adecuada, apoyo mutuo, entre otras), (Omeñaca, 2010, pág. 56) con base en ello se relacionaron estas didácticas para promover las necesidades físicas del grupo objetivo, para finalizar, la virtualidad fue un factor que definió la ejecución del proyecto, pues el proceso tuvo que realizarse por medio de video llamadas.



El objetivo del proyecto es implementar una estrategia fundamentada en juegos cooperativos de confianza para el desarrollo de habilidades motrices manipulativas del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo, por medio de 30 sesiones se pretende enfocar de manera adecuada las actividades para cumplir con dicha expectativa, además, se busca la continuidad de las clases de Educación Física en los niños para no pausar los aprendizajes requeridos en esta área, también, es indispensable que los niños sean conscientes de su evolución y que demuestren mayor versatilidad en sus movimientos de lanzamiento y recepción, brindar un apoyo para la profesora titular del curso y para la institución educativa en esta materia y que las expectativas del proyecto sean favorables en la implementación para todos los participantes: academia, estudiantes, acudientes y practicante.

Los recursos utilizados en el proyecto fueron: humanos, los estudiantes del grado 401 del Colegio Bernardo Jaramillo, quienes participaron en las actividades, la rectora de la institución, quien dio la autorización inicial, la profesora titular, que organizó el espacio de las sesiones y los padres de familia, los que aceptaron la propuesta, físicos, el computador portátil, tabletas y/o celulares, cámaras, espacio para hacer las actividades en las viviendas, los materiales (discos, conos, pelotas, calcetines, zapatos, palos de escoba, lazos, cuerdas, silla, muñecos, platonos, cajas de cartón entre otros) del practicante y los estudiantes, los económicos, plan de datos con línea telefónica móvil, recibo de internet y energía, transporte para realizar las entrevistas, el costo de la elaboración de la cartilla finalmente, de tiempo invertido en la preparación y ejecución de actividades.

### **Cronograma de Actividades.**

A continuación, se presenta un esquema por medio del diagrama de Grantt, donde se puede evidenciar del proceso que permite el desarrollo adecuado llevado en el proyecto de grado.

### Diagrama de Gantt.

TIEMPO	SEPTIEMBRE							OCTUBRE							NOVIEMBRE							DICIEMBRE						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
Observación																												
Diagnostico																												
Titulo																												
Justificación																												
Marcos-T-R-C-L																												
Marcos metodologico																												
Sesiones de clase																												
Capitulo 3 - 4																												
Jurado par																												
Elaboración cartilla																												
PPT																												
RAE																												
PRESUSTENTACION																												
SUSTENTACION																												

### Desarrollo de las Actividades.

Para el desarrollo del trabajo de grado se tienen en cuenta las fechas y tiempos que sirven para el proceso adecuado del proyecto, se elabora el cuadro de Gantt, teniendo en cuenta que se iniciaron actividades en la universidad el día 4 de septiembre, con las instrucciones y recomendaciones dadas por los docentes en las tutorías que se imparten los sábados y días adicionales entre semana, en la segunda semana se hace una visita a la institución educativa, también, se diseñan y desarrollan las entrevistas (ver anexos 1,2) dirigidas a la señora rectora del colegio Bernardo Jaramillo y la profesora titular del grado cuarto de primaria para empezar con la observación, de acuerdo a la información obtenida del trabajo anterior en la tercera semana se construye el diagnostico, en la cuarta y quinta semana se indaga con la docente del grupo a intervenir, para consolidar la base en la realización del título más el diagnostico haciendo la primera entrega en la plataforma AVA.

De igual manera, en la cuarta semana participo como invitado a una clase dirigida por la profesora con el fin de realizar observación a los estudiantes (ver anexo 3), también, para el mes de octubre con los datos e información recolectada en los documentos investigados se realiza en la primera y segunda semana los marcos teórico, referencial,

conceptual y legal, así mismo, se presenta el marco metodológico en la tercera semana más el avance de la cartilla. Por otro lado, con la colaboración de la señora docente titular del curso 401, se reserva un espacio para ejecutar las sesiones de clase por medio de plataforma Microsoft Teams, desde la primera semana de octubre (ver anexos 7,8,9) se imparte a los estudiantes los días viernes en la mañana, además, desde ese mismo momento se elabora la cartilla.

De igual manera, en el mes de noviembre se termina la construcción de la cartilla que al estar lista y aprobada por los tutores se entrega de manera física la institución educativa, la cual podrá desarrollar las actividades con los estudiantes de manera presencial, de igual manera, en este periodo y final mente, en diciembre se desarrolla y entrega la PPT y la RAE estas entregas son revisadas por los tutores, si hay que hacer cambios se desarrollan, así mismo, se participa en la pre sustentación de los compañeros que exponen en el momento y por último se interviene en la sustentación final como requisito para poder obtener el título de Licenciado en básica con Énfasis en Educación Física Recreación y deporte

### **Resultados Esperados**

El objetivo principal de este proyecto es implementar una estrategia fundamentada en juegos cooperativos de confianza para el desarrollo de habilidades motrices manipulativas del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo, a través de una investigación se clasificaron los juegos apropiados para la necesidad de la población con la que se desarrolló el proyecto, por medio de este proceso en las clases virtuales impartidas a los estudiantes, se evidenció una evolución de manera paulatina a través de las actividades propuestas, lo que mejoró el desarrollo de estas habilidades en los escolares, los que desde un inicio se mostraron interesados por participar en las sesiones de clase apoyados por sus acudientes al enviar las evidencias de las guías y el video que el profesor facilitó en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, la institución brindó un espacio para el desarrollo del proyecto, lo que generó que los estudiantes tuvieran clases guiadas de Educación Física durante un periodo del aislamiento, a través de la docente titular que permitió el proceso con los escolares, al utilizar los medios tecnológicos que facilitaron la metodología de enseñanza virtual, estas herramientas aportaron conocimiento en el desarrollo de las actividades propuestas, promovió la creatividad en el profesor al momento de buscar estrategias al dirigir la clase de manera recreativa utilizando recursos que se encuentran fácilmente en el hogar y son apropiados para usarlos en las sesiones de clase sin que causen algún riesgo de peligro.

Debido a la metodología virtual que se ejecutó en el proyecto, hubo la necesidad de crear un instrumento de análisis de observación (ver anexo 14 ) en una actividad realizada a todo el grupo, sin embargo, la plataforma Microsoft Teams, no es apropiada para analizar el resultado de cada niño, por ende, al azar se escogió el 20% de los escolares para llenar la tabla que evalúa en el lanzamiento: balanceo del brazo a usar, lanza con ambas manos y participación en la actividad, por su parte en el ámbito de recepción se valora: si atrapa con una mano, la velocidad, y el ánimo con el que realiza la actividad. Después de aplicar esta herramienta con los estudiantes se evidenció un proceso paulatino de mejora.

Además, se realizaron dos entregables que sirvieron como material de apoyo para los niños del colegio: guías, para desarrollar en casa de manera autónoma y para los estudiantes que no tienen posibilidad de conectividad, un video, que fue enviado a través de WhatsApp con el objetivo de ampliar la enseñanza en casa, también, se elaboró una cartilla que contiene diferentes ítems que ayudaron a su construcción: agradecimientos, introducción, un glosario de términos relacionados al tema, las 30 sesiones de clase para que se ejecuten en la presencialidad con esta población u otra, el objetivo de este producto es entregarlo al colegio, el cual le dará el uso adecuado en su manejo en el área de Educación Física.

## **Conclusiones**

En este trabajo se tuvo como objetivo mejorar las habilidades motrices manipulativas en los escolares del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo por medio de los juegos cooperativos de confianza, los documentos investigados sobre el tema sirvieron para orientar este trabajo de grado facilitando su proceso en la construcción de las actividades planteadas, para enfocarlas de manera virtual y promover el desarrollo de la técnica de lanzamiento y recepción en los estudiantes, quienes aceptaron participar de manera voluntaria en la convocatoria que la docente realizó, el grupo en general fue evolucionando.

A través de los teóricos investigados como Soto, Carlos Jiménez y los hermanos Omecaña, entre otros, se pudo encontrar el material escrito que contiene el proyecto, con base en estas investigaciones se estableció el contenido total que argumenta la estructura del proyecto, de igual manera se indagaron algunos trabajos con objetivos similares y enfocados a diferentes poblaciones, el material utilizado fue el adecuado ya que por medio de la observación se comprobó la participación de los estudiantes en las actividades de manera general, y su evolución en las sesiones de clase, se utilizaron las TIC como herramienta para reducir distancias, poder llegar a la población cumpliendo con las metas propuestas.

La experiencia que se adquirió durante este proceso fue enriquecedora a nivel personal, académico y profesional, para la persona que dirigió el proyecto, ya que fue un reto dictar las clases desde la virtualidad, el tiempo fue un factor importante para realizar el trabajo de manera adecuada, la realización del material didáctico fue dispendioso y también, la creación de las guías, el video y la cartilla que significaron compromiso, sin embargo, la ejecución de estos productos fue clave en el desarrollo de estas actividades y fueron la pauta para planear las clases de manera adecuada en la realización del trabajo de grado, dando como resultado la participación, disposición y cumplimiento en cada tarea asignada.

### **Recomendaciones.**

Es adecuado que en próximos trabajos se tenga en cuenta cierta pauta para desarrollar las actividades planteadas en la virtualidad: en primer lugar, la creatividad, a pesar de las circunstancias presentadas por el confinamiento del covid 19, no se debe descuidar el área de Educación Física en las clases, por esta razón, es importante ejecutar actividades enfocadas a esta transformación digital, en segundo lugar, el tiempo establecido no es suficiente para verificar de una manera adecuada el proceso en los escolares, las sesiones de clase son muy escasas, se recomienda que esta materia sea dictada durante el periodo de encierro.

Sin embargo, en la virtualidad se creó un instrumento de análisis de observación que fue aplicado a cinco estudiantes, esto no es suficiente para tener un resultado positivo en la mejora, por esta razón se recomienda llevar a cabo el test de Mobak para ser ejecutado en la presencialidad para verificar si los juegos cooperativos de confianza sirven para mejorar las habilidades motrices manipulativas en los escolares, enfocadas en las temáticas de lanzamiento y recepción de objetos, es importante destacar que no toda la población estudiantil en Colombia tiene acceso a las herramientas tecnológicas para recibir clases desde sus casas, por esta razón, se deben buscar mecanismos que permitan que las personas tengan la posibilidad de participar en las sesiones.

## **Capítulo 3**

### **Informe de evaluación de practica integral docente**

Debido a la pandemia, el proceso de iniciación de práctica se modificó, ya que muchos procesos evolucionaron de la presencialidad a la virtualidad, por esta razón, el requerimiento para ejecutar las actividades se redujo a una entrevista con la rectora para solicitar el permiso, quien vio la oportunidad de que los niños participaran en actividades

de Educación Física desde casa, redactó un permiso dirigido a la universidad de Pamplona para que el practicante logre su proceso de practica en esta institución, también, se entrevistó a la docente encargada del curso, que se mostró interesada por la propuesta y organizó el horario y espacio donde se ejecutaron las sesiones de clase con los estudiantes, el contacto con el colegio Bernardo Jaramillo se logró a través de una persona que trabaja con el área de educación.

### **Auto evaluación de la Práctica Docente**

Desde el primer momento que empezó el proceso de Practica Integral, el encargado mostró compromiso, dedicación y evolución en las entregas del proyecto: avances escritos, guías, videos, cartilla y evidencias en las fechas estipuladas, hubo una investigación exhaustiva referente a cada proceso que sirvió como base para la ejecución de las sesiones virtuales con los estudiantes, en las que hubo puntualidad, preparación, creatividad y responsabilidad, dando un resultado positivo de manera general en la parte intelectual, personal y praxis, promovió nuevas estrategias de enseñanza, pues en ningún momento se había asumido al reto de dictar clases de manera virtual, ya que su naturaleza cambia al no tener contacto directo con los niños.

### **Coevaluación de la Práctica Docente**

En las sesiones virtuales de clase durante los últimos diez minutos, el profesor encargado de la práctica realizó una retroalimentación con los estudiantes por medio de preguntas, en la que manifestaban resultados individuales durante cada sesión como: satisfacción, aprendizaje y actividades favoritas, esta dinámica permitió conocer la perspectiva de los niños frente a la dinámica, en algunos momentos surgieron propuestas de parte de los chicos como hacer partícipe a sus acudientes en las actividades. Por otra parte, la conectividad en algunos momentos fallaba, la imagen no era clara y por momentos no ubicaba la cámara de manera adecuada para mostrar los ejercicios de mejor manera, debido a las indicaciones se decidió enriquecer la comunicación entre los participantes del

grupo, finalmente, el maestro estaba más pendiente del ángulo de la cámara del portátil para que los ejercicios se evidenciaran mejor.

### **Evaluación de la Supervisión de la Practica Integral Docente**

La docente titular afirma que desde el inicio de las sesiones los niños estaban muy motivados por ser partícipes en las clases de Educación física, además noto el interés del practicante para la preparación de sus sesiones, debido a que realizaba preguntas y enviaba material de trabajo con anticipación, durante las sesiones fue testigo que el profesor mostró experiencia frente al grupo, pues la comunicación era adecuada, el manejo de grupo fue apropiado, cumplió con el horario, demostró conocimiento en el área, dictaba las clases de manera creativa y la virtualidad no fue un obstáculo. La rectora del colegio tenía comunicación con la profesora de manera constante y demostró satisfacción con la manera que se abordaron las actividades en la virtualidad.

## **Capítulo 4 Conclusiones de la Práctica Integral Docente.**

Sabiendo que la Practica Integral es un proceso extenso y evolutivo que enriquece al estudiante universitario en su vida profesional, se propone que el objetivo de la materia se desarrolle desde semestres anteriores, la parte del trabajo de campo se pueda ejecutar desde la mitad de la carrera facilitando el proceso que conlleva, con el fin de evitar situaciones en las que los aprendices encuentren excusas negativas o peros para sus entregas, lo que permite mayor flexibilidad en los proyectos, por otra parte, es importante, insinuar que los tutores brinden espacios ajenos al cronograma estipulado para orientar, motivar y guiar adecuadamente cada proceso estudiantil sin que este se sienta presionado, inseguro o nervioso en su evolución, por otro lado se recomienda en la virtualidad que las sesiones de clase sean más (10), mínimo dos veces a la semana para poder evidenciar mejor el proceso de la propuesta asignada.



### Lista de referencias

- "Millabanque, E. (2017). *ROL DOCENTE* .
- Agramonte, E. (01 de febrero de 2011).  
*LOS!JUEGOS!COOPERATIVOS!EN!EDUCACIÓN!FÍSICA*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629149.pdf>
- Alfaro, E. (2018). *APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN SENSORIO MOTRIZ EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 401 MX-P NIÑO JESÚS DE QARHUAPAMPA, TAMBO- LA MAR 2017*. Ayacucho, Peru.
- Ausubel, D. (01 de febrero de 2012). *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. Obtenido de <https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/teorc3ada-del-aprendizaje-significativo-de-david-ausubel.pdf>
- Barajas, J. (2016). *EL JUEGO COOPERATIVO, COMO MEDIO PARA FORTALECER EL VALOR*. Bogotá.
- C, P. (1991). <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>.  
 Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>:  
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Campo, A. (2014). *Habilidades manipulativas en Educación Física. Una propuesta de lanzamientos y recepciones en el primer ciclo de Educación Primaria*. Valladolid, España.
- Carcamo, J. (2018). *Validez de la constructo de la batería MOBAK para la evaluación de las competencias motrices básicas en escolares de educación primaria*. Alemania.
- Castillo, F. (2014). *El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. Medellín, Colombia: Revista de educación física .
- Castro, G. (2020). *MANUAL DE CONVIVENCIA 2020-2021*. BOGOTA.
- Chamorro, I. (2010). el juego en educación física y primaria. *Revista de la educación en extremadura*.
- Cheesman, S. (2010). *concepto básico de investigación*. Guatemala .
- Chiara, M. (2014). *LA RELACION MAESTRO ALUMNO Y SU FUNCION EN EL APRENDIZAJE*. Barcelona, España.
- Cidoncha, V. (Agosto de 2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. Obtenido de [https://g-se.com/uploads/blog\\_adjuntos/aprendizaje\\_motor.\\_las\\_habilidades\\_motrices\\_b\\_siccas\\_coordinaci\\_n\\_y\\_equilibrio.pdf](https://g-se.com/uploads/blog_adjuntos/aprendizaje_motor._las_habilidades_motrices_b_siccas_coordinaci_n_y_equilibrio.pdf)
- Circular 12 del 2020, Secretaria de Educación del Distrito* . (24 de abril de 2020).  
 Obtenido de [https://www.educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/sites/default/files/2020-04/PW\\_Circular\\_12\\_24\\_02\\_2020.pdf](https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/2020-04/PW_Circular_12_24_02_2020.pdf)
- Colima, U. d. (2010). Investigación - acción. *El portal de la tesis*.

- Comité de Promoción de la Salud de la Asociación Española de Pediatría. (17 de abril de 2020). *Consecuencias FÍSICAS DE SALUD por tramo de edad*. Obtenido de [https://www.aeped.es/sites/default/files/articulo\\_el\\_espanol\\_17\\_04.pdf](https://www.aeped.es/sites/default/files/articulo_el_espanol_17_04.pdf)
- condes, C. I. (01 de julio de 2020). *CUARENTENA: LA IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS NIÑOS*. Santiago de Chile. Obtenido de <https://www.clinicalascondes.cl/BLOG/Listado/coronavirus/cuarentena-actividad-fisica-ninos>
- Constituyente, A. G. (1991). *Constitución Política de Colombia de 1991*. Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Corte, C. M. (2017). *Relación entre iguales, personalidad y problemas de*. Huelva, España.
- Crespo, B. (2018). *Juegos Cooperativos como estrategia de cohesión grupal*. Sevilla España.
- Cuastumal, J. P. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15806/Juegos%20Cooperativos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De la cruz, D. L. (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia*. Obtenido de <http://www2.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINAL/235.pdf>
- Dengadi, I. (2013). *Porque es bueno investigar* .
- Dr, H. (2018). *MOBAK-5-6. Motorische Basiskompetenzen in der 5. und*. Basilea, Suiza: 1ª Edición en español: Junio 2018.
- E., Y. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Argentina.
- Garzón, J. (2019). *Propuesta Didáctica Desde la Clase de Educación Física para Mejorar las Habilidades Básicas Motrices (lanzar y atrapar) en los Niños del Grado Tercero del Colegio Nydia Quintero de Turbay Jornada Tarde*. Bogotá.
- Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación* . Ciudad de Mexico.: Tercer Milenio.
- Jiménez, C. (2011). *El Juego*. Bogota: Cooperativa Editorial Del magisterio.
- Limpens, F. (2011). *El juego cooperativo en procesos educativos*. Mexico.
- Lourdes, M. (2011). *Juegos para el desarrollo de las Habilidades Motrices Deportivas*. Provincia de Granma.
- Lucena, M. (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia*. Obtenido de <http://www2.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINAL/235.pdf>
- M, E. (2015). *Ley General De Educación, Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Bogotá: Union Ltda.
- Martinez, J. (2016). *Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas*. Bogotá.
- Moreno, L. (2015). *El verdadero sentido de la vida es que todas las personas ganemos* .

- Nacional, M. d. (2010). *Lineamientos Curriculares del area de educación física recreación y deporte*. Bogotá.
- Nacional, M. d. (s.f.). *orientaciones pedagogicas para la educacion fisica, recreación y deporte* . Bogota: Revolucion educativa colombia aprende .
- Nacional, M. d. (s.f.). *Serie Lineamientos Curriculares educacion fisica recreacion y deporte* . Bogotá.
- Omeñaca, R. (2010). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- P, G. (2010). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. España.
- PEI, C. B. (2020). *Plan estudios educacion fisica 2020*. Bogota.
- Republica, c. d. (1994). *Ley 115 de 1994*. Bogotá.
- Romero, J. (octubre de 2015). *PROPUESTA DIDÁCTICA, PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS*. Obtenido de <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/guiacurricular/Habilidades.pdf>
- Romero, J. A. (2015). *PROPUESTA DIDÁCTICA, PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS MOTRICES LANZAR Y ATRAPAR, EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO 302 DE PRIMARIA EN EL COLEGIO IED ROBERT FRANCIS KENNEDY* . Bogotá.
- Ruiz, M. (2016). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Cantabria, España.
- Soto, P. (2010). *HABILIDADES MOTRICES BASICAS MANIPULATIVAS*. Granada, España.
- staff, F. (15 de Marzo de 2020). colombia cancela las clases presenciales en todos los colegios y adelanta vacaiones. *Forbes Colombia*.
- U.A.G. (2010). *MODELO CENTRADO EN EL APRENDIZAJE*.
- Vasquez, I. (2016). *Tipos de estudio y metodos de investigacion*. Obtenido de Tipos de estudio y metodos de investigacion: <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Tipos-de-estudio-y-m%C3%A9todos-de-investigaci%C3%B3n.pdf>
- Velazquez, C. (2015). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/277255078\\_Aprendizaje\\_cooperativo\\_en\\_Educacion\\_Fisica\\_estado\\_de\\_la\\_cuestion\\_y\\_propuesta\\_de\\_intervencion\\_Cooperative\\_learning\\_in\\_Physical\\_Education\\_the\\_state\\_of\\_the\\_question\\_and\\_intervention\\_proposal](https://www.researchgate.net/publication/277255078_Aprendizaje_cooperativo_en_Educacion_Fisica_estado_de_la_cuestion_y_propuesta_de_intervencion_Cooperative_learning_in_Physical_Education_the_state_of_the_question_and_intervention_proposal)

## ANEXOS Y REGISTRO FOTOGRAFICO

### ANEXO 1: Evidencia entrevista Rectora

FORMATO DE ENTREVISTA RECTORA	
Fecha: 16 septiembre 2020 Institución: Colegio Bernardo Jaramillo IED Nombre del entrevistado: Esperanza Gómez Angarita Cargo: Rectora Nombre quien hace la entrevista: Héctor Castro Preguntas realizadas	
PREGUNTA	RESPUESTA
1.-¿Cuántas sedes tiene el colegio?	una
2.-¿El colegio cuantas plantas tiene?	tres
3.-¿Qué jornadas maneja?	Mañana, tarde,
4.-¿Cuántos cursos tiene?	35 en la mañana 25 en la tarde
5.-¿Con cuántos docentes cuenta la institución?	84 docentes
6.-¿A cuántos estudiantes prestan el servicio educativo?	A 2218 estudiantes
7.-¿Cuál es el PEI del colegio?	Formación empresarial para la construcción del proyecto de vida y la transformación social. Aprendizaje significativo
8.-¿Cuál es el modelo pedagógico?	Estrato 1 y 2
9.-¿En qué posición socio económica se encuentra la comunidad estudiantil?	Esta con base de los lineamientos curriculares dados por el ministerio de educación, en procesos habilidades y competencias.
10.-¿Qué plan de estudios tiene el área de Educación Física?	De manera cuantitativa
11.-¿Cómo se evalúa en el área de Educación Física?	De manera virtual
12.-¿Cómo se atiende a los estudiantes en la pandemia?	Si
13.-¿Todos los niños participan?	Se entrega a cada familia una sinu card para que la usen en los dispositivos tecnológicos y pueden participar en las clases
14.-¿El colegio brinda alguna ayuda para que los niños participen de las sesiones virtuales?	Si los docentes se unieron para desarrollar guías por área, se envían al WhatsApp de los grupos.
15.-¿El colegio maneja algún material de apoyo para los estudiantes en las clases desde casa?	

### ANEXO 2: Evidencia entrevista

FORMATO DE ENTREVISTA DOCENTE	
Fecha: 16 septiembre 2020 Institución: Colegio Bernardo Jaramillo IED Nombre del entrevistado: Liliana Zambrano Cargo: Docente titular del grado 401 Nombre quien hace la entrevista: Héctor Castro Preguntas realizadas	
PREGUNTA	RESPUESTA
1.-¿En qué jornada se encuentra el curso 401?	Jornada mañana
2.-¿Con cuántos niños cuenta el curso?	34 niños
3.-¿Cuántos niños y cuantas niñas?	20 niños 14 niñas
4.-¿Quién impartía las clases de Educación Física a los estudiantes?	En ocasiones yo, y en otras los practicantes de la fundación universitaria CENDA
5.-¿Actualmente se dicta el área de Educación Física?	No
6.-¿Cuál es el motivo?	La pandemia
7.-¿Está de acuerdo que se dieran clases de Educación Física de manera virtual a los niños?	Si, sería muy interesante que participen en las clases
8.-¿El área de Educación Física para este periodo que estaría trabajando?	Fortaleciendo las habilidades motrices
9.-¿En qué ciclo escolar se encuentran los niños?	En ciclo dos, ya en el tres ellos verían juegos pre deportivos, por se hace énfasis en las habilidades motrices
10.-¿Qué juegos pre deportivos verían en el ciclo 3?	Verían: baloncesto, voleibol, balón mano y pre deportivos de atletismo
11.-¿Cuál sería el horario adecuado para brindar las sesiones de clase?	Los días viernes en la mañana, una vez a la semana
12.-¿Se puede realizar guías y enviar a los estudiantes?	Si, siguiendo el protocolo de seguridad, se envía a mi WhatsApp y yo lo reenvío a los estudiantes.
13.-¿Hay que diligenciar algún permiso en especial?	Yo me encargo de informar a los padres de familia, a los niños y organizar el espacio para el desarrollo de la práctica.

Instrumento recolección de información a la rectora día 16 -09-2020  
recolección de información docente

Instrumento

### ANEXO 3: Evidencia observación



Clase de observación día 25 septiembre 2020

### ANEXO 4 Guía autónoma

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO**

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

GRADO CUARTO    CICLO 02    JORNADA MAÑANA

DOCENTE: HECTOR JULIO CASTRO AGUDELO

**OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:** Desarrollo de habilidades básicas de movimiento específicas de la zona.

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR:** Motricidad (capacidades físicas) y socioemocionales (respeto por el entorno, su familia y la actividad)

**MATERIALES:** Monedas, papel, colores.

El propósito de esta guía es el trabajo de las habilidades motrices manipulativas en este caso se trabajará el lanzamiento, la cual está dirigida a los estudiantes del grado 401 del colegio Bernardo Jaramillo y padre de familia para que realicen las actividades en casa, aprendan y se diviertan.

**ACTIVIDAD:**

- Invita a su familia, usaremos hojas de papel recicladas o de colores y cada uno tendrá el nombre de los siguientes animales: mono, serpiente, cangrejo, perro y conejo, formando un círculo con estas. Busca una moneda.
- Vamos a jugar a lanzar la moneda, hacemos la Mídena y en donde caiga la moneda realizamos 4 vueltas al rededor del círculo que formamos, realizando el movimiento del animal que correspondo. Por ejemplo, si sale perro, desplazamiento será en 4 apoyos haciendo el movimiento y representación del animal alrededor del círculo que formamos con las hojas. Realizar este ejercicio por 10 repeticiones.

**COLOREA**

**ESTIRAMIENTOS**

**DISEÑENES:** Tomadas del internet plus en deportes, juegos cooperativos, pinterest.com, educar.ar

**PRODUCTO POR ENTREGAR:** Enviar una foto via whatsapp donde se evidencia la actividad realizada.

**FECHA DE ENTREGA:** Tan pronto sea posible.

CADA UNO DE LOS TRABAJOS DEBEN SER ENVIADAS AL:  
WhatsApp 3123565883  
o al correo [publililias@gmail.com](mailto:publililias@gmail.com)

**GRACIAS**

Enviada al WhatsApp de la docente quien la envía a los estudiantes

Se envía guía autónoma al WhatsApp de la docente para que le entregue a los estudiantes del grado 401

## ANEXO 5 Guía para niños sin conexión

**ACTIVIDAD "Módulo 21"**  
 Sigue a seguir a los números del lugar para realizar el siguiente juego de PEE. El niño debe usar y los colores en colorido que son representados los números del video, el objetivo es practicar desde el inicio del número y con los números coloreados con plastico de papel y la lección a donde del vaso en la hora que son colorear el familiar. Mando terminado con las cosas plásticas de papel.

**ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**  
 GRADO CUARTO CICLO III FORMADA MARIANA  
 DOCENTE: HECTOR JULIO CASTRO AGUDELO

**OBJETIVO LA ACTIVIDAD:** Desarrollar habilidades básicas de movimiento específicas de la zona.

**COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:** Motora y socioemocionales (Trabaja en grupo)

**MATERIALES:** 12 vasos de plástico y 9 papeles de papel construido en casa o medias enrolladas

**Materiales de apoyo: guía en físico.**  
 Esta guía está dirigida a los estudiantes del grado cuarto del colegio Bernardo Zambrano, que no tiene acceso a medios tecnológicos como Internet, computadores, celulares para que desarrollen las tareas propuestas para la casa con su familia, antes de hacer las actividades se requiere hacer un calentamiento para entrar más activos y divertidos en las acciones a realizar.

**COLOREA**  
 Y coloca el nombre a la actividad

**IMÁGENES:** Tomadas del internet como plásticos r, partitietas.com, pelota de papel home Facebook.com

**PRODUCTO POR ENTREGAR:** El colegio recogerá en la casa del estudiante, la evidencia de las tareas propuestas en la guía.

**FECHA DE ENTREGA:** Tan pronto sea posible.

**EL COLEGIO ENVIARÁ CADA UNA DE LAS EVIDENCIAS ENTREGADAS POR LOS ESTUDIANTES AL PROFESOR VIA:**  
 WhatsApp 3123565883  
 o al correo [publihelius@gmail.com](mailto:publihelius@gmail.com)

GRACIAS

Se envía la guía al WhatsApp de la docente para que la entregue en la institución educativa la cual la hace llegar a los estudiantes

Se envía la guía al WhatsApp de la docente para que la entregue en la institución educativa la cual la hace llegar a los estudiantes

## ANEXO 6: Evidencia video



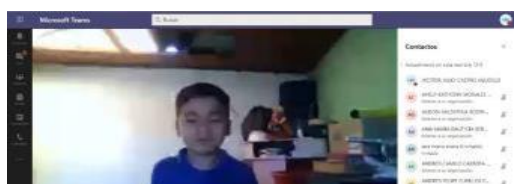
<https://youtu.be/OHsu2R99vbs>

## ANEXO 7: Evidencia sesión clase 1

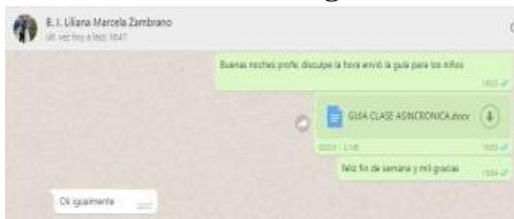


Sesión con los estudiantes el día 16-10-20

## ANEXO 8: Evidencia sesión clase 2



## ANEXO 10: Evidencia guía



WhatsApp del docente la guía autónoma

## ANEXO 9: Evidencia sesión clase 3



## ANEXO 11: Evidencia video



WhatsApp del docente el video

### ANEXO 12: Evidencia estudiantes



Los estudiantes hacen envío de las actividades en casa vía WhatsApp

### ANEXO 13: Test Mobak

Planilla de Registro Test MOBAC 4												
Observación	Control de Objeto						Control del Cuerpo					
	Letras	Alfabeto	Contorno del Objeto	Contorno del Cuerpo	Explicación	Releer	Releer	Releer	Releer	Releer	Releer	
Nombre:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Fecha:	13/09/2020	14/09/2020	15/09/2020	16/09/2020	17/09/2020	18/09/2020	19/09/2020	20/09/2020	21/09/2020	22/09/2020	23/09/2020	24/09/2020
Profesor:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

	Lanzamiento 101	Atrapa 101
<b>Tema:</b>	Lanzar y atrapar en los objetivos.	Atrapar como paratiempo del lanzamiento.
<b>Propósito:</b>	Una actividad para desarrollar el control del cuerpo y el control del objeto en el lanzamiento de un objeto. El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.
<b>Objetivo:</b>	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.
<b>Contenido:</b>	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.
<b>Material:</b>	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.	El niño debe lanzar el objeto y atrapar el objeto en el objetivo.

Este test está dirigido para ejecutarlo en la presencialidad con los estudiantes.

### ANEXO 14 Instrumento de observación

Instrumento de observación			
patrón de lanzamiento			
Fecha	23 DE OCTUBRE DEL 2020		
Nombre	ANDRES FELIPE CUBILLOS		
Edad	10 AÑOS		
Elementos presentes			
	SI PARTICIPA	NO PARTICIPA	SE DIFICULTA
Participa en las actividades	X		
Realiza lanzamientos de objetos	X		
Muestra interés en la actividad	X		
Instrumento de observación			
patrón de atrapar			
Fecha	23 DE OCTUBRE DEL 2020		
Nombre	ANDRES FELIPE CUBILLOS		
Edad	10 AÑOS		
Elementos presentes			
	SI PUEDE	NO PUEDE	SE DIFICULTA
Participa en las actividades	X		
Atrapa de manera rápida	X		
El niño realiza la actividad con animo	X		

Fue utilizado para el estudiante Andrés Cubillos

Instrumento de observación			
patrón de lanzamiento			
Fecha	23 DE OCTUBRE DEL 2020		
Nombre	RAFAEL ALONZO CASTRO		
Edad	9 AÑOS		
Elementos presentes			
	SI PARTICIPA	NO PARTICIPA	SE DIFICULTA
Participa en las actividades	X		
Realiza lanzamientos de objetos	X		
Muestra interés en la actividad	X		
Instrumento de observación			
patrón de atrapar			
Fecha	23 DE OCTUBRE DEL 2020		
Nombre	RAFAEL ALONZO CASTRO		
Edad	9 AÑOS		
Elementos presentes			
	SI PUEDE	NO PUEDE	SE DIFICULTA
Participa en las actividades	X		
Atrapa de manera rápida	X		
El niño realiza la actividad con animo	X		

Fue utilizado para el estudiante Rafael Alonso

Instrumento de observación			
patrón de lanzamiento			
Fecha	16 DE OCTUBRE DEL 2020		
Nombre	DANNA SOFIA MONTES RUIZ		
Edad	8 AÑOS		
Elementos presentes			
	SI PARTICIPA	NO PARTICIPA	SE DIFICULTA
Participa en las actividades	X		
Realiza lanzamientos de objetos	X		
Muestra interés en la actividad	X		
Instrumento de observación			
patrón de atrapar			
Fecha	16 DE OCTUBRE DEL 2020		
Nombre	DANNA SOFIA MONTES RUIZ		
Edad	8 AÑOS		
Elementos presentes			
	SI PUEDE	NO PUEDE	SE DIFICULTA
Participa en las actividades	X		
Atrapa de manera rápida	X		
El niño realiza la actividad con animo	X		

Fue utilizado para la estudiante Danna Sofia

Realizado a los estudiantes del grado 401

**ANEXO 15**

EN CURSO EN GENERAL	NOMBRE	NIVEL DE PARTICIPACIÓN	
SI PARTICIPA			
X	DANNA	SI	
	RAFAEL	SI	
	ANDRES	SI	
	ANA	SI	
	DANIEL	SI	

Se analiza el nivel de participación de los estudiantes

**ANEXO 16: lanzamiento**

NOMBRE	NIVEL DE PARTICIPACIÓN		NIVEL DE LANZAMIENTO
			(ALTO) (MEDIO) (BAJO)
DANNA	SI		ALTO
RAFAEL	SI		ALTO
ANDRES	SI		ALTO
ANA	SI		ALTO
DANIEL	SI		ALTO

Análisis de la habilidad motriz manipulativa lanzar

**ANEXO 18 Atrapar**

NOMBRE	NIVEL DE PARTICIPACIÓN		ATRAPAR		
DANNA	SI		ALTO		
RAFAEL	SI			BAJO	
ANDRES	SI		ALTO		
ANA	SI				DIFICULTAD
DANIEL	SI				DIFICULTAD

Análisis de la habilidad motriz manipulativa atrapar



**FOTO 2** Institución Educativa



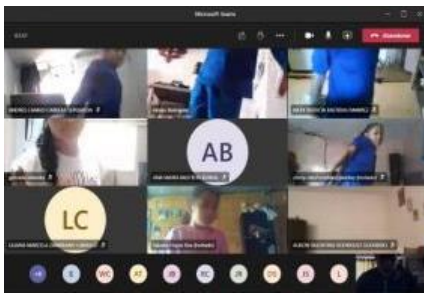
Instalaciones de la institución educativa

**FOTO 1:** Institución Educativa



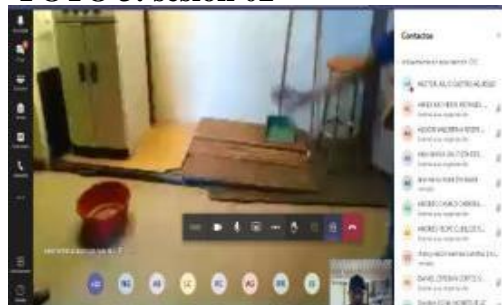
Cancha deportiva de la institución

**FOTO 4:** sesión



Sesión 1 16-10-2020

**FOTO 3:** sesión 02



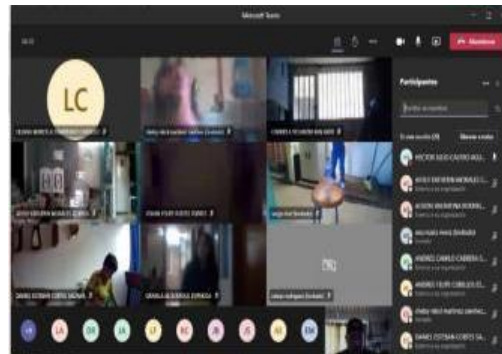
Sesión 2 23-10-2020

**FOTO 5:** Sesión 3



Sesión 3 30-10-2020

**FOTO 6** Sesión 3



Sesión 3 30-10-2020

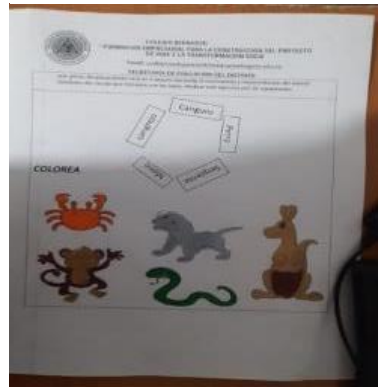


**FOTO 7 Actividad**



Niños envían actividad vía WhatsApp

**FOTO 8 Tarea**



Tarea enviada vía WhatsApp

**FOTO 9 Tarea Video**



Niño envía tarea del video por WhatsApp

## **Vita**

Héctor Julio Castro Agudelo, nació en Bogotá el 2 de mayo de 1971, realizó su primaria en el colegio Madre Paula Montal, cursó su bachillerato en el colegio Cooperativo de Altamira, durante ese periodo empezó a tener afinidad con el deporte de Artes marciales y Taekwondo, desde 1993 a 1997 fue su proceso en la formación tecnológica en diseño gráfico publicitario, actualmente es cinturón negro quinto Dan de la Federación Mundial de Corea, se desempeña como miembro del cuerpo de árbitros de la Liga de Taekwondo de Bogotá, trabaja como formador deportivo en el Instituto Distrital de Recreación y Deporte IDR, además ha liderado procesos de formación comunitarios para niños enfocados en el deporte antes mencionado, finalmente, está culminando su proceso de Licenciatura en Básica con Énfasis en Educación Física Recreación y Deporte en la Universidad de Pamplona, modalidad a distancia, en el CREAD Bogotá, Cundinamarca.