



Mundos Conectados: Descubre, Juega y Crece;

Pasantía social en la localidad de Usme en el centro comunal de Bretania con una población de adultos mayores y la fundación Santo Domingo de niños entre 4 a 12 años de edad.

Nicolas C. Alarcón

Cultura física, deportes y recreación, Universidad Santotomas

Opción de grado

16 de Mayo de 2025

"Mundos Conectados: Descubre, Juega y Crece" 🌍 🎭 🎵

Resumen

El Proyecto de Recreación Cultural "*Mundos Conectados: Descubre, Juega y Crece*" busca fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de niños y adultos mayores en situación de vulnerabilidad en la localidad de Usme (Bogotá), mediante actividades lúdicas, físicas y artísticas que promuevan el respeto por la diversidad cultural y la cohesión social. Dirigido a los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, el proyecto integra expresiones como la danza, la música, la gastronomía y el juego tradicional para estimular el aprendizaje significativo, la participación activa y el bienestar social. Basado en referentes teóricos como Piaget, Vygotsky y Freire, se reconoce la recreación como medio pedagógico que potencia el desarrollo integral, fortalece la identidad cultural y genera entornos inclusivos. A través de herramientas cartográficas, se identificaron las principales problemáticas del territorio, como la falta de espacios recreativos y la escasa oferta cultural, lo que refuerza la necesidad de intervenciones que promuevan la equidad, la salud emocional y el empoderamiento comunitario desde el arte, el movimiento y la interacción intercultural.

Abstract

The Cultural Recreation Project "*Connected Worlds: Discover, Play, and Grow*" aims to promote the physical, cognitive, and emotional development of vulnerable children and older adults in the Usme locality (Bogotá) through playful, physical, and artistic activities that foster respect for cultural diversity and social cohesion. Targeting children from the Fundación de Toledo and older adults from the Bretania Community Center, the project integrates expressions such as dance, music, gastronomy, and traditional games to stimulate meaningful learning, active participation, and social well-being. Based on theoretical frameworks from Piaget, Vygotsky, and Freire, recreation is recognized as a pedagogical tool that enhances integral development, strengthens cultural identity, and creates inclusive environments. Through cartographic tools, the main territorial challenges were identified, including the lack of recreational spaces and limited cultural offerings, underscoring the need

for interventions that promote equity, emotional health, and community empowerment through art, movement, and intercultural interaction.

Palabras clave

Recreación cultural, desarrollo integral, diversidad cultural, bienestar social, expresiones artísticas y actividad física.

Justificación

En un mundo cada vez más globalizado, comprender y valorar la diversidad cultural se convierte en un pilar esencial para promover el respeto, la empatía y la convivencia pacífica entre las personas (Banks, 2016; UNESCO, 2013). El Proyecto de Recreación Cultural surge con el objetivo de brindar una experiencia inmersiva y dinámica, en la cual los participantes tengan la oportunidad de conocer distintas culturas mediante actividades lúdicas, expresiones artísticas y propuestas educativas. Esta iniciativa apuesta por el aprendizaje significativo a través de la interacción cultural, destacando el papel de la recreación como medio para fortalecer la cohesión social y el entendimiento intercultural (Gómez, 2015; Cuenca y Goytia, 2018).

Asimismo, las actividades prácticas, como la danza, la artesanía y los juegos tradicionales de distintas culturas, permiten mejorar la coordinación motriz, favoreciendo tanto el desarrollo físico como la conexión entre mente y cuerpo. Según Piaget (1950), el juego y la actividad motriz son fundamentales en el desarrollo cognitivo y psicomotor de los niños, y su influencia se extiende a lo largo de la vida. De esta manera, el proyecto no solo enriquece el conocimiento cultural, sino que también impulsa un desarrollo integral en un ambiente inclusivo y enriquecedor.

Ade más el acceso a la recreación y la actividad física es un factor clave para el bienestar social y el desarrollo humano. Diversos estudios han demostrado que la integración de la cultura y el movimiento en programas recreativos no solo fortalece la salud física y mental, sino que también fomenta el sentido de identidad y cohesión social en las comunidades (Dissanayake, 2020). En este contexto, el Proyecto de Recreación Cultural "Mundos Conectados: Descubre, Juega y Crece" busca proporcionar espacios de disfrute, aprendizaje

y expresión artística que contribuyan a la estimulación cognitiva y el fortalecimiento físico y emocional de dos poblaciones específicas: los niños de 4 a 12 años de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania.

Mediante actividades como dinámicas lúdicas, representaciones culturales, degustaciones gastronómicas, expresiones musicales y talleres participativos, este proyecto tiene como propósito acercar a personas de distintas edades (niños, jóvenes y adultos mayores) a las raíces culturales, tradiciones y relatos históricos de diversos pueblos del mundo. Con ello, se busca facilitar experiencias de aprendizaje vivencial y fomentar el intercambio cultural en contextos recreativos y formativos (Cuenca y Goytia, 2018; Gómez, 2015; Méndez, et al., 2017). Esta iniciativa se apoya en la recreación como herramienta pedagógica que promueve la inclusión, la comprensión intercultural y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, haciendo énfasis en el valor del juego como medio educativo (Trinidad y Rey, 2019).

Desde mi formación profesional en Cultura Física, el Deporte y la Recreación, este aporte responde al compromiso de generar espacios que fortalezcan el desarrollo humano integral. A través del movimiento, la participación colectiva y la expresión corporal, busco propiciar entornos que favorezcan la apropiación cultural, el respeto por la diversidad y la construcción de tejido social mediante experiencias significativas que combinan lo lúdico, lo educativo y lo intercultural.

Descripción

La localidad de Usme, ubicada en el suroriente de Bogotá, enfrenta importantes desafíos sociales, económicos y estructurales que afectan especialmente a los sectores con mayores niveles de vulnerabilidad. Uno de estos es el barrio El Progreso – Alfonso López, donde habitan familias de estrato 1 que conviven con condiciones de precariedad habitacional, desempleo, falta de acceso a servicios de salud y educación, y escasa oferta de espacios recreativos y culturales. Estas dificultades se ven agravadas por la presencia de población desplazada, migrante y en riesgo social, lo que limita sus oportunidades de crecimiento y bienestar.

En respuesta a esta situación, el Centro de Proyección Social (CPS) Usme, ubicado en la Carrera 7C Este No. 90A – 35 Sur, ha establecido una relación directa con la comunidad, desarrollando procesos de intervención comunitaria enfocados en el fortalecimiento del tejido social. Mediante actividades de recreación, arte, deporte y formación integral, se promueven espacios de inclusión, participación ciudadana, convivencia pacífica y aprovechamiento del tiempo libre, especialmente dirigidos a poblaciones como niños, jóvenes, adultos mayores y personas con discapacidad.

Para llevar a cabo sus iniciativas, el CPS Usme trabaja en articulación con diversos aliados estratégicos, entre los cuales se destacan fundaciones, colectivos juveniles, corporaciones sociales, juntas de acción comunal, así como colegios públicos y privados del sector. Esta red de colaboración ha permitido consolidar procesos de impacto positivo, en los que la comunidad se convierte en protagonista activa del cambio social que necesita.

La falta de acceso a espacios recreativos y culturales limita el desarrollo integral de niños, jóvenes y adultos, afectando su bienestar emocional, social y físico. Según Bronfenbrenner (1979), el entorno ecológico juega un papel clave en el desarrollo humano, por lo que la ausencia de ambientes enriquecedores puede generar aislamiento y dificultades en la interacción social. Además, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) señala que el acceso limitado a actividades recreativas y culturales puede aumentar los niveles de estrés y ansiedad, afectando el bienestar general de las personas en situación de vulnerabilidad.

Asimismo, la carencia de estos espacios puede contribuir a la disminución de la autoestima y la motivación, impactando negativamente el rendimiento académico y la integración social (Vygotsky, 1978). Las experiencias recreativas y culturales no solo promueven el aprendizaje, sino que también facilitan el desarrollo de habilidades emocionales y sociales necesarias para afrontar situaciones de adversidad (Goleman, 1995).

Es fundamental proporcionar espacios inclusivos donde niños, jóvenes y adultos puedan desarrollar habilidades sociales, motrices y cognitivas a través del arte, el juego y la exploración cultural. La evidencia sugiere que la recreación y el acceso a la cultura no solo fomentan la salud mental y el bienestar emocional, sino que también crean oportunidades para el crecimiento personal y la integración social (WHO, 2022). De esta manera, se

contribuye a la construcción de comunidades más resilientes y cohesionadas, con ciudadanos preparados para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Para lograr una implementación efectiva del Proyecto de Recreación Cultural, es esencial comprender tanto el entorno físico como las dinámicas sociales de la población beneficiaria. En este sentido, se ha desarrollado una infografía como herramienta cartográfica con el propósito de identificar recursos comunitarios, espacios disponibles para la recreación y las principales necesidades de la comunidad.

Herramienta cartográfica

A partir de la aplicación de la infografía cartográfica y los talleres participativos, se identificaron diversas problemáticas que afectan el acceso a la recreación y la actividad física en la comunidad. Un hallazgo relevante es que muchos participantes cuentan con poco tiempo disponible para la práctica de actividad física, lo que resalta la necesidad de diseñar intervenciones cortas pero efectivas que maximicen los beneficios en sesiones de corta duración (American College of Sports Medicine , 2021).

Asimismo, se constató que existen limitaciones en cuanto a espacios recreo deportivos adecuados, lo que restringe las oportunidades para la práctica de ejercicio, el juego y las expresiones culturales. A pesar de estos desafíos, se evidenció un gran interés por actividades que involucren el movimiento, como la danza, el canto y la gastronomía, lo que sugiere que integrar estos elementos en el proyecto podría facilitar la participación y el impacto positivo en la comunidad (Dissanayake, 2020).

Existe una necesidad urgente de implementar programas de recreación cultural que permitan a la población vulnerable acceder a experiencias de aprendizaje significativo, fortaleciendo su identidad, autoestima y sentido de comunidad. De acuerdo con Gardner (1983), las experiencias culturales y artísticas estimulan diversas inteligencias, promoviendo el desarrollo personal y social de los individuos. Además, autores como Freire (1970) enfatizan la importancia de generar espacios educativos y recreativos que permitan el empoderamiento y la transformación social a través del aprendizaje participativo.

Objetivo General

Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, mediante a través de un programa que integre la actividad física con expresiones artística, promoviendo el sentido de identidad, pertenencia y bienestar social.

Objetivos específicos

-Fomentar la conciencia y el respeto por la diversidad cultural a través de actividades lúdicas, artísticas y educativas que permitan a los participantes conocer y valorar las costumbres, tradiciones y expresiones de diferentes pueblos del mundo.

-Desarrollar habilidades blandas como la comunicación asertiva, la empatía, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos, esenciales para la convivencia armónica y la interacción en distintos entornos sociales.

-Fortalecer la coordinación motriz fina y gruesa a través de actividades físicas y artísticas, como la danza, la música, la artesanía y los juegos tradicionales, que permitan mejorar la destreza y el desarrollo motor de los participantes.

Marco conceptual

La actividad física se define como cualquier acción del cuerpo que implique el uso de los músculos esqueléticos y que conlleve un gasto energético (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020). Realizarla de manera constante aporta una amplia gama de beneficios en distintas dimensiones del ser humano, como la física, mental y social, a lo largo de todas las etapas de la vida. Desde un enfoque holístico, la actividad física no solo fortalece el sistema cardiovascular, metabólico y muscular, sino que también tiene un impacto favorable en el

estado emocional, el desarrollo de la autoestima, las funciones cognitivas y la interacción con otros (Strong, et al., 2005; Warburton y Bredin, 2017).

Las expresiones artísticas constituyen a la vía de expresión simbólica a través de la cual las personas pueden exteriorizar sentimientos, ideas y percepciones del entorno mediante medios como la música, la pintura, la danza, el teatro o la escritura (Eisner, 2013). Este tipo de manifestaciones impulsa habilidades como la creatividad, la sensibilidad social y el pensamiento reflexivo, además de fortalecer los vínculos interpersonales y el desarrollo humano (Winner y Vincent, 2013). En espacios educativos y sociales, las expresiones artísticas han demostrado ser un recurso valioso para fomentar la inclusión, el bienestar emocional y los procesos de cambio comunitario (UNESCO, 2020). El bienestar social se entiende como la experiencia subjetiva de una vida satisfactoria en relación con el entorno colectivo, abarcando factores como la integración social, la participación activa en la comunidad, el acceso equitativo a recursos y la calidad de los vínculos con los demás (Keyes, 1998; Prilleltensky, 2012). Este tipo de bienestar es fundamental dentro del equilibrio general de una persona, ya que repercute en su salud emocional, en su capacidad para convivir y en la solidaridad dentro de su contexto. De acuerdo con la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2022), para fortalecer el bienestar social es necesario impulsar la inclusión, consolidar las redes comunitarias y garantizar igualdad de condiciones, en especial para quienes viven en situaciones de vulnerabilidad.

El desarrollo físico, cognitivo y emocional es un proceso complejo y continuo que se da de manera articulada durante las distintas etapas de la vida. En lo físico, este desarrollo comprende el crecimiento del cuerpo, la coordinación motora y la madurez del sistema nervioso (Santrock, 2019). A nivel cognitivo, se relaciona con el avance en habilidades mentales como el razonamiento, la memoria y el lenguaje (López, 2015), mientras que en lo emocional, implica reconocer y manejar los sentimientos, así como crear relaciones afectivas saludables (Papalia y Feldman, 2012). Estas dimensiones se complementan entre sí y son esenciales para lograr una adecuada integración social, escolar y familiar.

Marco teórico

Valderrama (2006) explora cómo la recreación cultural actúa como una herramienta comunicativa capaz de transformar la cultura, a través de actividades lúdicas, las cuales se facilitan la transmisión de valores, el cual promueve la reflexión crítica, contribuyendo a una mejor interacción social y desarrollo personal. En el desarrollo infantil se construye desde un proceso integral el cual abarca dimensiones físicas, cognitivas y emocionales, las cuales interactúan y se estructuran mutuamente, según Heras, et al. (2016), las competencias emocionales en la infancia, como la conciencia y regulación emocional, están estrechamente vinculadas al desarrollo cognitivo y social, sin embargo, la interacción entre estas áreas es fundamental para el bienestar y el aprendizaje del niño, y sumando la combinación de factores ambientales encontramos el papel crucial en la formación del carácter y temperamento infantil el cual se desarrolla en espacios de interacción en la resolución de problemas y el espacio seguro, destacando la importancia de un entorno enriquecedor que estimule tanto el crecimiento físico como el emocional y cognitivo (El País, 2024).

Mientras que, en adultos mayores la recreación y actividad física regular se asocia con mejoras en la salud emocional y cognitiva. Estudios indican que el ejercicio físico puede disminuir la progresión de la pérdida de capacidad funcional y el deterioro cognitivo en adultos mayores, promoviendo un envejecimiento saludable (Roldán, et al., 2020). Asimismo, la educación emocional en esta etapa de la vida contribuye al bienestar psicológico, facilitando una mejor adaptación a los cambios propios del envejecimiento y fortaleciendo la inteligencia emocional (Candas y Rivarola, 2017). Estas evidencias subrayan la interconexión entre el bienestar físico, cognitivo y emocional a lo largo del ciclo vital, mediante estos espacios los cuales están enfocados desde expresiones artística, los cuales desempeñan un papel fundamental en el fortalecimiento del bienestar social, actuando como herramientas que promueven la cohesión comunitaria y el desarrollo personal. Según Calderón, et al. (2018), la participación en actividades artísticas mejora el estado anímico de los individuos, siendo la música una de las formas más efectivas para este propósito. En este

mismo estudio destaca que las personas con formación artística desde la niñez son más proclives a utilizar diversas manifestaciones artísticas para fomentar su bienestar, dando adherencia a programas recreativos y de actividad física. Además, las prácticas artísticas han demostrado ser eficaces en la promoción de la resiliencia y la construcción de paz en contextos de vulnerabilidad, y como lo expresan Martínez y Rentería (2018), donde exploraron cómo las expresiones artísticas, facilita la reconstrucción de significados y el fortalecimiento de narrativas positivas en individuos que han experimentado situaciones adversas. Este enfoque resalta el potencial del arte como medio para transformar experiencias de violencia en oportunidades de crecimiento personal y social.

Plan de acción

Semana	1		2		3		4		5		6	
Días	Jueves		Jueves		Jueves		Jueves		Jueves		Jueves	
Lugar de la intervención	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo
Horarios	9:00 - 11:00	12:45 - 14:00	9:00 - 11:01	12:45 - 14:01	9:00 - 11:02	12:45 - 14:02	9:00 - 11:03	12:45 - 14:03	9:00 - 11:04	12:45 - 14:04	9:00 - 11:05	12:45 - 14:05
Fechas	27/02/2025		06/03/2025		13/03/2025		20/03/2025		27/03/2025		03/04/2025	
Eje			Coordinacion motriz fina		Coordinacion motriz gruesa		Expresiones artisticas		Actividad fisica		Actividad fisica	
Tematica	Herramienta cartografica		Africa, Kenia		Europa, Inglaterra		Latino America, Argentina y Cuba		Asia, Japon		Oceania, Australia	
Enfoque	Diagnostico		Motricidad fina , Manualidades		Motricidad gruesa, Deportes		Cultura, Danza y musica		Motricidad fina , Manualidades		Motricidad gruesa, Deportes	
Semana	7				8		9		10			
Días	Jueves		Jueves		Jueves		Jueves		Jueves			
Lugar de la intervención	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo	Centro comunal Bretaña	Fundacion: Coleguio de Toledo		
Horarios	9:00 - 11:06	12:45 - 14:06			9:00 - 11:08	12:45 - 14:08	9:00 - 11:09	12:45 - 14:09	9:00 - 11:10	12:45 - 14:10		
Fechas	10/04/2025		24/04/2025		08/05/2025		15/05/2025		22/05/2025			
Eje	Expresiones artisticas				Coordinacion motriz gruesa		Expresiones artisticas		Recopilación			
Tematica	Africa, Egipto				Latino America, Brazil		Corea del Sur		Fiesta final			
Enfoque	Motricidad gruesa, Deportes		No se realizo esta intervención		Motricidad gruesa, Deportes		Motricidad gruesa, Deportes		Gastronomia			

Tabla 1: Plan de acción

Se plantea un plan de acción de 10 semanas como se ve en la Tabla 1, bajo la temática de Recreación Cultural, estructurado en torno a tres pilares fundamentales: expresiones artísticas, bienestar cultural y actividad física, integrando actividades por continentes y abordadas desde tres ejes de desarrollo: motricidad fina, motricidad gruesa y expresiones artístico-deportivas. Cada semana se dedicará a un continente (África, Asia, Europa,

Oceanía, América del Sur, América del Norte, América Central y el Caribe), en el cual se desarrollarán actividades representativas como pintura con pigmentos naturales, yoga, danzas tradicionales, teatro de sombras, juegos autóctonos y manualidades típicas, que fortalecen tanto habilidades físicas como cognitivas y expresivas. Las últimas semanas estarán destinadas a la integración y socialización de los aprendizajes mediante una muestra cultural y artística abierta a la comunidad. Este plan busca fortalecer el desarrollo integral de niños y adultos mayores, promoviendo la inclusión, la diversidad cultural, la creatividad y el bienestar social a través de experiencias recreativas significativas. En el transcurso de la implementación del plan de acción la necesidad y el gusto de las poblaciones resalto el gusto en actividades físicas compuestas que desarrollen habilidades de motricidad gruesa , y el gusto de los juegos y deportes, priorizo en las siguientes sesiones su desarrollo.

Resultados



A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras la implementación del programa de intervención, cuyo objetivo principal fue fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, a través de actividades que integran la actividad

física con expresiones artísticas y culturales.

Los registros de observación directa y los diarios de campo evidenciaron un incremento en la participación activa tanto de los niños como de los adultos mayores. En términos físicos, se observaron mejoras progresivas en la coordinación motriz gruesa y fina. Actividades como juegos tradicionales, ejercicios guiados de movilidad, origami y modelado en plastilina favorecieron el fortalecimiento muscular, el control postural y la precisión manual, especialmente en los adultos mayores, quienes manifestaron sentirse con mayor energía y agilidad respecto a las sesiones iniciales.





En el plano cognitivo, las actividades promovieron la concentración, la atención sostenida y la memoria de trabajo. Se observó que, pese a las limitaciones sensoriales (como pérdida de visión o audición), muchos participantes lograron adaptarse a las exigencias de las tareas propuestas, mostrando perseverancia, esfuerzo y satisfacción personal ante el logro

de los objetivos. La necesidad de comprender y seguir instrucciones, así como resolver retos lúdicos, también fortaleció las funciones ejecutivas básicas en ambos grupos.

Desde la perspectiva emocional, el programa favoreció espacios de expresión, disfrute y pertenencia. Se observaron manifestaciones claras de entusiasmo, alegría y gratitud durante el desarrollo de las actividades. Los adultos mayores expresaron verbalmente sentirse



valorados, activos y acompañados, mientras que los niños evidenciaron motivación constante por aprender a través del juego, la música y el arte. Las actividades inspiradas en culturas del mundo (como África y Europa) despertaron curiosidad y respeto por la diversidad. Los participantes valoraron costumbres, monumentos y juegos de otros países, lo que fortaleció su identidad y amplió su visión cultural.



El trabajo en equipo, la empatía y la comunicación mejoraron progresivamente. Actividades de liderazgo y apadrinamiento intergeneracional permitieron que los participantes asumieran responsabilidades, aprendieran a dar instrucciones y resolvieran conflictos de manera colaborativa.

Las actividades físicas y manuales fortalecieron la destreza motora. Los adultos mayores, a pesar de limitaciones físicas como temblores o pérdida sensorial, lograron mejorar su motricidad fina y sentirse más seguros. En los niños se notó un avance en su precisión y agilidad al realizar tareas complejas.



Conclusiones, aportes y recomendaciones

El proyecto tuvo como propósito principal fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de niños y adultos mayores a través de un programa que integrara la actividad física con expresiones artísticas. A lo largo de las sesiones, esta meta fue alcanzada con resultados visibles y coherentes, como lo evidencian los diarios de campo. Se logró no solo la participación activa de ambos grupos poblacionales, sino también la creación de espacios de encuentro intergeneracional, donde el aprendizaje mutuo y el disfrute fueron protagonistas.

En cuanto al fomento de la conciencia y respeto por la diversidad cultural, se cumplió con éxito al implementar actividades lúdicas y creativas que involucraban tradiciones, juegos, danzas, monumentos y deportes de distintos continentes. Por ejemplo, en las sesiones que recreaban ciudades europeas o tradiciones africanas, los niños expresaron entusiasmo y curiosidad, a la vez que los adultos mayores revivieron memorias o aprendieron aspectos nuevos. Las actividades con plastilina, danza y rondas permitieron reconocer expresiones culturales mientras se desarrollaban habilidades artísticas y motrices. Se identificó también una falta de conocimiento previo sobre estos contenidos, lo que resalta el valor pedagógico del programa.

Respecto al objetivo de desarrollar habilidades blandas como la comunicación asertiva, el liderazgo, la empatía y el trabajo en equipo, se presentaron importantes avances. En los ejercicios donde los participantes mayores asumieron roles de liderazgo, como en la planeación y ejecución de juegos en grupos pequeños, se observó que, aunque inicialmente hubo dificultades para guiar a sus compañeros, con la práctica y la guía del facilitador, lograron adquirir confianza y mejorar su expresión oral y habilidades organizativas. De igual forma, la estrategia de “apadrinamiento” entre los niños, en la cual los mayores cuidaban y ayudaban a los más pequeños, fortaleció valores como el respeto, la paciencia y la cooperación.

En cuanto al objetivo de fortalecer la coordinación motriz fina y gruesa, los resultados fueron particularmente notables. Actividades como el origami y la plastilina evidenciaron limitaciones en motricidad fina, especialmente en adultos mayores con temblores o pérdida sensorial, pero también mostraron avances concretos tras la repetición y el acompañamiento personalizado. En términos de motricidad gruesa, juegos como bolos, circuitos de movimiento, búsquedas del tesoro y ejercicios de movilidad permitieron observar mejoras claras en agilidad, equilibrio y control postural, así como un aumento general en la energía y el tono muscular. En varios diarios se destacó que la mayoría de los participantes no presentaron fatiga o dolor después de las actividades, lo cual demuestra un proceso de adaptación y fortalecimiento progresivo.

También se debe resaltar el impacto emocional y social de las actividades. En varios momentos, tanto niños como adultos mayores manifestaron verbalmente su satisfacción, alegría e incluso nostalgia al participar en dinámicas que les permitieron recordar, compartir y aprender. La presencia de música recreativa, rondas infantiles y la danza generó momentos de euforia, risas y expresión espontánea, incluso cuando hubo episodios de desorden por la emoción o falta de experiencia previa. La intervención ayudó a canalizar esa energía en prácticas organizadas, donde las normas, reglas y objetivos fueron reforzadas constantemente, mejorando con el tiempo la atención y la escucha activa.

Finalmente, se debe mencionar que el control del ambiente (ruido, materiales y atención a las instrucciones) fue un reto constante. La necesidad de entregar materiales antes de dar indicaciones y de dividir roles en tareas específicas se reafirmó como una estrategia clave para optimizar el tiempo y mantener el orden en los grupos. La organización previa y la adaptación de las instrucciones a cada nivel de comprensión (especialmente para quienes presentaban limitaciones sensoriales) resultaron fundamentales para garantizar la participación efectiva.

En síntesis, el proyecto no solo alcanzó sus objetivos, sino que generó un impacto significativo en el bienestar físico, emocional y social de los participantes. Se consolidaron espacios intergeneracionales que promovieron la cultura, el movimiento y la convivencia,

aportando herramientas útiles para la vida cotidiana y fortaleciendo vínculos humanos valiosos.

REFERENCIAS

- Banks, J. (2016). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching* (6th ed.). Routledge.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Calderón, D., Martín, C., Gustems, J. y Portela, A. (2018). La influencia de las Artes como motor de bienestar: un estudio exploratorio. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(1), 77–93.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/56350>
- Candas, S., y Rivarola, M. (2017). Educación emocional en adultos mayores. En *IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología*.
<https://www.aacademica.org/000-067/342>
- Cuenca, M., y Goytia, S. (2018). *La animación sociocultural como herramienta para la inclusión social*. Editorial Graó.
- Dissanayake, E. (2020). *Art and intimacy: How the arts began*. University of Washington Press.
- Eisner, E. W. (2013). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- El País. (2024, noviembre 27). La genética y el entorno, las dos claves que marcan el carácter de un niño. <https://elpais.com/mamas-papas/familia/2024-11-27/la-genetica-y-el-entorno-las-dos-claves-que-marcen-el-caracter-de-un-nino.html>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Gallahue, D., y Donnelly, F. (2019). *Developmental physical education for all children*. Human Kinetics.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Gómez, M. (2015). La educación intercultural desde la recreación: una propuesta didáctica para la escuela. *Revista Pedagogía Social*, (26), 147–165.
- Harley, J. (1989). Deconstructing the map. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, 26(2), 1–20.
- Heras, D., Cepa, A. Y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 67–73.
<https://www.redalyc.org/journal/3498/349851776008/html/>
- Keyes, C. (1998). Social well-being. *Social Psychology Quarterly*, 61(2), 121–140.
<https://doi.org/10.2307/2787065>
- López, A. (2015). *Psicología del desarrollo: Enfoque integral de la infancia a la adultez*. Editorial Médica Panamericana.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press.
- Martínez, J. y Rentería, A. (2018). Expresiones artísticas como factor de resiliencia, que aportan a la construcción de paz. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/12550>
- Méndez, A., Fernández, J. y Méndez, D. (2017). El aprendizaje cooperativo en educación física: efectos sobre la motivación, la cohesión social y el clima de aula. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (31), 74–79.
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Directrices sobre actividad física y hábitos sedentarios*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240014886>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Promoción de la salud mental: Estrategias y enfoques globales*.

- Organización Panamericana de la Salud. (2022). *Determinantes sociales de la salud y equidad en salud*. <https://www.paho.org/es/temas/determinantes-sociales-salud>
- Papalia, D, y Feldman, R. D. (2012). *Desarrollo humano*. McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. Routledge. https://archive.org/details/psychologyofinte0000jean?utm_source=chatgpt.com
- Prilleltensky, I. (2012). Wellness as fairness. *American Journal of Community Psychology*, 49(1–2), 1–21. <https://doi.org/10.1007/s10464-011-9448-8>
- Roldán, E., Valenci, L., y Altamiranda, M. (2020). Efectos fisiológicos del ejercicio en adultos mayores con y sin discapacidad intelectual. <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/1158>
- Santrock, J. (2019). *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia* (15.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Strong, W., Malina, R., Blimkie, C., Daniels, S., Dishman, R., Gutin, B., y Trudeau, F. (2005). Evidence based physical activity for school-age youth. *The Journal of Pediatrics*, 146(6), 73y–737. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2005.01.055>
- Trinidad, L., y Rey, L. (2019). El juego como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1–20.
- UNESCO. (2013). *Declaración de Hangzhou: Colocar la cultura en el centro de las políticas de desarrollo sostenible*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO. (2020). *Arts education: A contribution to the education of every child*. <https://unesdoc.unesco.org/>
- Valderrama, J. (2006). *Recreación: herramienta comunicativa que transforma la cultura*. <https://www.academia.edu/116918254/>

Vygotsky, L.(1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
Harvard University Press.

Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

Winner, E., Goldstein, T., y Vincent, S. (2013). *Art for art's sake? The impact of arts education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264180789-en>

World Health Organization. (2022). *Mental health and well-being in urban settings*.

Anexos

Plan clases:

Centro comunal de Bretania

Población: Adultos mayores

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón	Sesión: # 1		Fecha: 27/02/2025
Objetivo	Conocer al grupo y realizar la herramienta cartográfica.		
Recursos	Físicos	Disco de Ultimate	
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción		Tiempo
Fase Inicial	En primer lugar, se llevará a cabo la presentación del practicante. A continuación, se realizará una dinámica que consiste en responder a la pregunta utilizando como inicio la última palabra de la respuesta anterior, manteniendo como centro la pregunta: ¿Si pudieras tocar el cielo, qué te gustaría encontrar?		10 min
Fase central	Juegos de precisión con frisbee, en diferentes lanzamientos y distancias. se realizarán lanzamientos de diferente forma y figura, arrastrando el móvil o elevarlo por encima de la cabeza u hombro.		30 min

	Luego se les delimitara un espacio el cual tendrán que acertar el móvil en él.	
Fase final/Cierre	¿Cómo te sentiste al enfrentarte a un reto hoy?	10min
	¿Hubo algún momento en que pensaste que no podrías lograrlo? ¿Qué hiciste para continuar? ¿Qué aprendiste sobre ti mismo/a durante la actividad? ¿Qué te enseñó el grupo hoy? ¿Qué aportaste al grupo? ¿Qué te llevas de los demás?	
Diario de campo (Semovimientos y ofrecer pausas, pudieron continuar. Se enfatizó la diligencia por cada importancia de respetar los límites del cuerpo y no forzar las visitas a territorio)	Hoy observé que la mayoría de los participantes se sintieron desafiados, pero también motivados al enfrentarse a ejercicios que requerían control del movimiento y fortalecimiento muscular. Aunque al inicio algunos manifestaron inseguridad, el acompañamiento constante les permitió atreverse a intentarlo. En general, mostraron una actitud positiva y disposición frente a la actividad, a pesar de ciertas limitaciones físicas. Algunos expresaron verbal o gestualmente su temor al dolor o a no poder realizar ciertos movimientos. Por ejemplo, durante los ejercicios de movilidad de cadera, se escucharon comentarios como: "no sé si puedo levantar tanto la pierna". Sin embargo, al adaptar los movimientos y ofrecer pausas, pudieron continuar. Se enfatizó la importancia de respetar los límites del cuerpo y no forzar las articulaciones, lo cual favoreció la participación y segura. Durante el periodo de las preguntas, resaltaron la falta de actividad física, las dolencias por este mismo, y el gran interés por aprender diferentes formas de activación, deportes, danza, música y diferentes juegos folclóricos. Para resaltar, es un grupo muy unido; no se presentaron problemas de convivencia ni casos en los que alguien se negara a participar en la actividad. Son personas muy cálidas y con gran disposición para involucrarse en las dinámicas propuestas. En las respuestas a las preguntas del cierre, la gran mayoría expresó que la falta de espacios de convivencia entre ellos afecta significativamente	

	su salud física y mental, destacando la importancia de “dejar la soledad por un momento de diversión”.
Observaciones y Recomendaciones	La gran mayoría de los adultos tiene problemas en la cadera, articulaciones, teniendo una movilidad restringida y problemas en el fortalecimiento. Recomendar la implementación de móviles no tan rígidos ni que presenten algún tipo de riesgo a la salud, ya que muchos de los participantes presentan problemas articulares o osteomusculares, como osteoporosis.

Fundación Santo Domingo

Población: Niños entre los 4 a 12 años

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón	Sesión: # 1		Fecha: 27/03/2025
Objetivo	Realizar un diagnóstico y conocer a la población, utilizando la metodología de la cartografía, reconociendo las preferencias, necesidades y barreras para el diseño de la propuesta. Introducir a los niños al tema de forma lúdica y participativa.		
Recursos	Físicos	Mapa mundis, parlante y marcadores	
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción		Tiempo
Fase Inicial	"La Pelota Viajera": En esta actividad, los niños se ubicarán formando un círculo y, mientras suena la música, pasan una pelota de mano en mano. Cuando la música se detiene, el niño que tiene la pelota menciona el nombre de un país y comparte algún dato que conozca sobre él, como el color de su		20min

	bandera, una comida típica o un animal representativo. La dinámica se repite varias veces con el propósito de fomentar la participación activa y el interés por otras culturas.		
Fase central	"Coloreando el Planeta" : En esta actividad, se entrega a cada grupo, conformado por un máximo de diez participantes, un mapamundi. Se les invita a dibujar y colorear elementos representativos de distintos países, como lugares emblemáticos, animales característicos o aspectos culturales que les gustaría conocer. Posteriormente, cada grupo comparte sus dibujos y explica lo que sabe sobre cada lugar representado. Además, se les propone plasmar en el mapa aspectos de su propia realidad, lo que más disfrutan hacer y aquello que más desean del planeta. La actividad finaliza con una charla sobre la diversidad del mundo y su valor, sirviendo como introducción al tema central del proyecto.		30
Fase final/Cierre	"Viajando con la Imaginación" En esta dinámica, se invita a los niños a cerrar los ojos e imaginar que están viajando a un país que desean conocer. Mientras mantienen los ojos cerrados, el facilitador guía la visualización con preguntas que estimulan los sentidos y la imaginación, como: ¿Qué observan a su alrededor?, ¿Qué sonidos escuchan?, ¿Qué olores perciben? y ¿Cómo se sienten en ese lugar? Al finalizar, cada participante comparte su experiencia imaginada y, en conjunto, reflexionan sobre el valor de explorar y comprender otras culturas. "Si Yo Fuera..." En esta actividad, a cada niño se le entrega una tarjeta con un rol que representa a una persona de un país diferente, como un niño	Total	15 65min

	de Japón, un agricultor de México o un explorador de África. A partir de este personaje, deben imaginar cómo sería su vida cotidiana en ese lugar y responder preguntas como: ¿Cómo transcurriría mi día?, ¿Qué alimentos consumiría?, ¿A qué juegos jugaría? Esta dinámica busca estimular la empatía y promover el reconocimiento y respeto por la diversidad cultural en el mundo. "Un Mundo Mejor" Se propone a los niños pensar en maneras de contribuir a un mundo más justo y comprensivo. Se les plantean preguntas como: ¿Qué cambiarías si fueras el líder de un país?, ¿Cómo lograrías que las personas se comprendan mejor?, ¿Qué acciones podemos emprender desde casa para respetar otras culturas? Cada niño expone su punto de vista, lo que da lugar a una conversación grupal sobre la importancia del respeto, la inclusión y la convivencia en la diversidad.		
Actividades Extra (Plan B, C)	Safari: por medio de plastilina conocerán a fondo la primer región África , mediante la interacción de animales hechos por ellos mismos, también la ambientación de cada región presentada.	20 min	
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	En la primera intervención con los niños cabe resaltar las condiciones en su entorno escolar en las cuales están, la fundación le da las 3 comidas diarias, manejan desde jardín a 5 de primaria, muchos de estos grados tienen que estar compartir curso ya que no cumplen el número mínimo por salón, el espacio físico para actividades físicas y de recreación es muy pequeño y en espacio muy cerrado. La mayoría de los niños no tienen una figura materna o paterna que los acompaña, viven en una zona bastante complicada de llegar donde escase el transporte, en un estrato 2 o menor, muchos de ellos no cuentan una formación educativa optima ya que pueden dejar sus estudios en periodos cortos por cuestiones familiares o económicas. En el desarrollo de la actividad contaban todas las cosas aprendidas en el campo de la geografía, los lugares donde les gustaría visitar y aprender de ellos , deportes los cuales les gustaba practicar ,		

	representados por dibujos en el mapamundi, conceptos de ciencia ficción como naves espaciales o maquinas inteligentes y para los mas pequeños los animales que los asociaban con canciones y juegos infantiles. Y como el mayor desafío presentado aparte del espacio, que convivan todos los grupos en un mismo espacio de 4 a 12 años de edad, se dificulto al momento de organizarlos y darle un enfoque en el periodo decrecimiento en el que están, son niños con mucha energía entusiasmados ya que no tenían espacios de actividad física , deportes, artes o danza.
Observaciones y Recomendaciones	Tener cuidado con los implementos utilizados, por el corto espacio y al ser en un lugar cerrado actividades de que sugieran móviles que causen daño a propiedad del colegio no es recomendable. Al ser un espacio donde comparten todos los niños al mismo tiempo tener estrategias los cuales puedan tener completa participación independientemente la edad, como el apadrinamiento de los mayores con los más pequeños , también se recomienda deportes y actividades que no incluyan contacto.

Centro comunal de Bretania

Población: Adultos mayores

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 2	Fecha: 6/03/2025
Objetivo	Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, mediante a través de un programa que integre la actividad física con expresiones artística, promoviendo el sentido de identidad, pertenencia y bienestar social. Introducir a los participantes al tema mediante la creatividad y la exploración artística. Fomentar la expresión corporal, el bienestar físico y el conocimiento cultural a través del baile.		
Recursos	Físicos	Pelotas antiestrés, plastilina imágenes de animales y cartas bibliográficas, arco y flecha	

	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción	Tiempo	
Fase Inicial	“Creando la Sabana” En esta actividad se entregan materiales como cartón, papel de colores, plastilina y pintura para que los participantes elaboren figuras de animales africanos, tales como leones, jirafas, elefantes y cebras. También se pueden crear árboles de baobab y paisajes típicos de la sabana. Durante el proceso, se promueve el diálogo sobre experiencias de viaje o el interés por la naturaleza y la fauna del continente africano. Finalmente, se organiza una exposición con todas las creaciones, simulando un safari que permite apreciar y compartir lo aprendido de forma lúdica y visual.	1h	
Fase central	"Ritmos de África" : En la actividad "Creando la Sabana Africana", se proporcionan materiales como cartón, papel de colores, plastilina y pintura para que los participantes puedan crear figuras de animales típicos de África, como leones, jirafas, elefantes y cebras, así como árboles de baobab y paisajes de la sabana. Durante el proceso, se promueve la conversación sobre experiencias de viajes o el interés por la naturaleza y la fauna africana. Finalmente, se organiza una exposición con todas las creaciones para simular un safari, integrando el trabajo artístico con el aprendizaje cultural.		30min
Fase final/Cierre	"Bocha Africana" : En la actividad "Bocha Africana" se adapta el juego tradicional de petanca o bochas, incorporando elementos que representan la cultura africana. Los participantes se	Total	40min
			2h 30

	organizan en equipos y compiten en rondas que promueven la participación activa y el compañerismo. La actividad concluye con una reflexión grupal sobre la relevancia del deporte y la actividad física tanto para la salud como para la preservación y valoración de la cultura africana.		
Diario de campo (Se hizo diligencia por cada visita a territorio)	En esta actividad, los niños realizaron con gran curiosidad figuras de animales en plastilina, ya que muchos de ellos no conocían estas especies originarias de África y les resultaba difícil imaginar y representar sus proporciones. Se evidenció que la motricidad fina aún no está completamente desarrollada en algunos participantes, lo que hizo que esta fuera la actividad que más tiempo tomó. No obstante, fue también la que generó mayor disfrute y entusiasmo en el grupo. Se les dificulta seguir instrucciones muy elaboradas ya que algunos de ellos perdieron capacidad visual o auditiva, he incluso cognitiva, pero de resto siguen las ordenes con mucha exactitud y ordenen , sin embargo varios de ellos mencionaron que les gustaría actividades de mayor movimiento.		
Observaciones y Recomendaciones	La plastilina genero manchones y soltó mucho color que no le gustaron a los participante llevar maños o implementos con que limpiarse si se van a realizar las manualidades más adelante.		

Fundación Santo Domingo
Población: Niños entre los 4 a 12 años

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón	Sesión: # 2	Fecha: 6/03/2025	

Objetivo	Fomentar el bienestar integral de los participantes a través de actividades de disfrute y aprendizaje que contribuyan a la estimulación cognitiva y el fortalecimiento físico y emocional, buscando un desarrollo humanístico como base principal del proyecto, mediante dinámicas recreativas, expresiones artísticas y juegos interactivos para contribuir a la estimulación cognitiva y el fortalecimiento físico y emocional.		
Recursos	Físicos	Pelotas agilidad, pelotas de diferentes colores Globos	
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción	Gráfico	Tiempo
Fase Inicial	Juego de imitación con pelotas: cada niño con una pelota de cualquier color. Movimientos con la pelota: - Subir y bajar la pelota. - Rodarla por el suelo. - Girarla alrededor del cuerpo. - Pasarla de mano a mano. - Incluir animales o personajes: "Ahora somos canguros, saltamos con la pelota", "Somos elefantes, llevamos la pelota con la trompa". “Juego del pescador” Con de agilidad se van a reunir todos los integrantes en un círculo no dejando		10min

	escapara las bolas , mediante ese realizaron un patrón	
Fase central	Se divide el grupo en 4 subgrupos mediante el juego imitar animales, tendrán que recorrer el espacio mediante cada animal para poder empezar el safari. Imitar animales africanos: • León: Caminar agachados, haciendo "rugidos suaves". • Elefante: Mover los brazos como trompas largas. • Cebra: Correr rápido en su lugar. • Mono: Saltitos pequeños con brazos levantados. “Safari” • Globos flexia (globos largos para modelar). • Música temática (selva, tambores africanos, sonidos de animales). • Carteles o imágenes de animales de safari (opcional, para ambientar). • Rotuladores permanentes (para decorar los globos). • Sombreros o accesorios de "explorador" (opcional). Dentro cada grupo se les entregara el globo y se les enseñara la manera de crear un animal en específico	45min

Fase final/Cierre	Reconocer animales cultura y la música de la región	5min
		1H
Actividades Extra (Plan B, C)	Dinámicas de Rondas Tradicionales: "La Farolera" y "El Patio de mi Casa" En la actividad de "La Farolera", los niños forman un círculo y, tomados de las manos, giran mientras cantan la canción. Al llegar a la parte que dice "tropezó", simulan una caída, y cuando se menciona "se enamoró", forman un corazón con las manos, integrando así el movimiento al ritmo y la letra. En la ronda de "El Patio de mi Casa", también se colocan de pie en círculo. Durante la canción, cuando escuchan "agáchense", todos se agachan y repiten el movimiento en "vuélvanse a agachar". Además, se puede incentivar la creatividad incorporando otras acciones como giros, saltos u otros movimientos, fomentando la coordinación, la expresión corporal y la participación activa a través del juego tradicional.	
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	En esta actividad con los niños se evidenciaron, en varios momentos, dificultades relacionadas con la atención y el seguimiento de instrucciones. Particularmente durante la dinámica del “safari”, en la que se debían utilizar globos para construir figuras relacionadas con la fauna africana, muchos participantes desviaron el objetivo inicial, prefiriendo crear objetos como espadas, perros o aviones, lo cual refleja su necesidad de explorar libremente y su creatividad espontánea. Dirigir a un grupo tan amplio y diverso en edades representó un reto significativo, especialmente porque la actividad requería habilidades de motricidad fina y atención sostenida. Captar y mantener la atención de todos los niños no fue una tarea sencilla, ya que las diferencias en el nivel de desarrollo entre los más pequeños y los mayores se hicieron evidentes. Sin embargo, mediante estrategias como el acompañamiento individual, la validación de sus ideas creativas y la reconducción lúdica hacia los objetivos propuestos, se logró avanzar en la actividad. A pesar de los desafíos, los niños disfrutaron el proceso y, al finalizar, varios expresaron entusiasmo por ver sus creaciones reunidas, lo que reforzó	

	el sentido de logro y pertenencia al grupo. Esta experiencia también permitió reflexionar sobre la importancia de adaptar las actividades a los distintos ritmos y formas de aprendizaje para fomentar una participación más inclusiva y efectiva. En esta actividad con los niños se evidenciaron, en varios momentos, dificultades relacionadas con la atención y el seguimiento de instrucciones. Particularmente durante la dinámica del “safari”, en la que se debían utilizar globos para construir figuras relacionadas con la fauna africana, muchos participantes desviaron el objetivo inicial, prefiriendo crear objetos como espadas, perros o aviones, lo cual refleja su necesidad de explorar libremente y su creatividad espontánea. Dirigir a un grupo tan amplio y diverso en edades representó un reto significativo, especialmente porque la actividad requería habilidades de motricidad fina y atención sostenida. Captar y mantener la atención de todos los niños no fue una tarea sencilla, ya que las diferencias en el nivel de desarrollo entre los más pequeños y los mayores se hicieron evidentes. Sin embargo, mediante estrategias como el acompañamiento individual, la validación de sus ideas creativas y la reconducción lúdica hacia los objetivos propuestos, se logró avanzar en la actividad. A pesar de los desafíos, los niños disfrutaron el proceso y, al finalizar, varios expresaron entusiasmo por ver sus creaciones reunidas, lo que reforzó el sentido de logro y pertenencia al grupo. Esta experiencia también permitió reflexionar sobre la importancia de adaptar las actividades a los distintos ritmos y formas de aprendizaje para fomentar una participación más inclusiva y efectiva.
--	--

Centro comunal de Bretania
Población: Adultos mayores

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 3	Fecha: 12/03/2025
Objetivo	Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, mediante a través de un programa que integre la actividad física con expresiones artística, promoviendo el sentido de identidad, pertenencia y bienestar social.		
Recursos	Físicos	Pelotas 16 de 3 colores	

		Pelotas con arena 1kl																			
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas																			
Fases	Descripción		Tiempo																		
Fase Inicial	Calentamiento - Movimientos suaves de brazos, hombros y piernas con la pelota en las manos. "Pasajeros al tren europeo": simular que suben al tren, levantando la pelota por encima de la cabeza y bajándola. "Sacudir el pasaporte": mover la pelota de un lado al otro con ambos brazos extendidos.		10min																		
Fase central	"Recorriendo Europa" - El facilitador muestra una imagen de un lugar famoso de Europa. Ejemplo: "La Torre Eiffel (Francia)". - Cada lugar representará un movimiento diferente con la pelota, inspirado en ese país o ciudad. <table><tr><th>Lugar</th><th>Movimiento con la pelota</th><th>Comentario cultural breve</th></tr><tr><td>Torre Eiffel (FR)</td><td>Elevar y bajar la pelota como "ascensor" 8 repeticiones.</td><td>"La Torre Eiffel tiene 324 m de altura."</td></tr><tr><td>Coliseo (IT)</td><td>Hacer círculos grandes con la pelota como "arena del coliseo".</td><td>"Aquí luchaban los gladiadores."</td></tr><tr><td>Big Ben (UK)</td><td>Balancear la pelota como péndulo de reloj (de lado a lado).</td><td>"El Big Ben es un famoso reloj en Londres."</td></tr><tr><td>Sagrada Familia (ES)</td><td>Subir y bajar la pelota en zigzag, como torres de la iglesia.</td><td>"Gaudí la diseñó, y aún está en construcción."</td></tr><tr><td>Puente de Budapest (HU)</td><td>Extender y recoger la pelota como cruzando el puente.</td><td>"Conecta Buda y Pest, las dos partes de la ciudad."</td></tr></table>		Lugar	Movimiento con la pelota	Comentario cultural breve	Torre Eiffel (FR)	Elevar y bajar la pelota como "ascensor" 8 repeticiones.	"La Torre Eiffel tiene 324 m de altura."	Coliseo (IT)	Hacer círculos grandes con la pelota como "arena del coliseo".	"Aquí luchaban los gladiadores."	Big Ben (UK)	Balancear la pelota como péndulo de reloj (de lado a lado).	"El Big Ben es un famoso reloj en Londres."	Sagrada Familia (ES)	Subir y bajar la pelota en zigzag, como torres de la iglesia.	"Gaudí la diseñó, y aún está en construcción."	Puente de Budapest (HU)	Extender y recoger la pelota como cruzando el puente.	"Conecta Buda y Pest, las dos partes de la ciudad."	1h
Lugar	Movimiento con la pelota	Comentario cultural breve																			
Torre Eiffel (FR)	Elevar y bajar la pelota como "ascensor" 8 repeticiones.	"La Torre Eiffel tiene 324 m de altura."																			
Coliseo (IT)	Hacer círculos grandes con la pelota como "arena del coliseo".	"Aquí luchaban los gladiadores."																			
Big Ben (UK)	Balancear la pelota como péndulo de reloj (de lado a lado).	"El Big Ben es un famoso reloj en Londres."																			
Sagrada Familia (ES)	Subir y bajar la pelota en zigzag, como torres de la iglesia.	"Gaudí la diseñó, y aún está en construcción."																			
Puente de Budapest (HU)	Extender y recoger la pelota como cruzando el puente.	"Conecta Buda y Pest, las dos partes de la ciudad."																			

	• Cada color de pelota representa un deporte europeo. • Se explica al grupo qué deporte representa cada color y qué movimiento corresponde. Para realizar breves movimientos en competición de estos deportes <table><tr><th>Color de la Pelota</th><th>Deporte Europeo</th><th>Movimiento a imitar</th></tr><tr><td>Roja</td><td>Fútbol (Reino Unido, España)</td><td>Patear suavemente la pelota entre los pies o simular pases.</td></tr><tr><td>Azul</td><td>Petanca (Francia)</td><td>Lanzar la pelota suavemente al frente como lanzando petanca.</td></tr><tr><td>Verde</td><td>Tenis (Reino Unido, Francia)</td><td>Golpear la pelota con la mano como si fuera una raqueta.</td></tr><tr><td>Amanilla</td><td>Rugby (Inglaterra, Gales)</td><td>Pasarse la pelota de lado a lado como en un pase de rugby.</td></tr><tr><td>Blanca</td><td>Golf (Escocia)</td><td>Simular "golpear" la pelota con un palo de golf (con la mano).</td></tr></table>	Color de la Pelota	Deporte Europeo	Movimiento a imitar	Roja	Fútbol (Reino Unido, España)	Patear suavemente la pelota entre los pies o simular pases.	Azul	Petanca (Francia)	Lanzar la pelota suavemente al frente como lanzando petanca.	Verde	Tenis (Reino Unido, Francia)	Golpear la pelota con la mano como si fuera una raqueta.	Amanilla	Rugby (Inglaterra, Gales)	Pasarse la pelota de lado a lado como en un pase de rugby.	Blanca	Golf (Escocia)	Simular "golpear" la pelota con un palo de golf (con la mano).		
Color de la Pelota	Deporte Europeo	Movimiento a imitar																			
Roja	Fútbol (Reino Unido, España)	Patear suavemente la pelota entre los pies o simular pases.																			
Azul	Petanca (Francia)	Lanzar la pelota suavemente al frente como lanzando petanca.																			
Verde	Tenis (Reino Unido, Francia)	Golpear la pelota con la mano como si fuera una raqueta.																			
Amanilla	Rugby (Inglaterra, Gales)	Pasarse la pelota de lado a lado como en un pase de rugby.																			
Blanca	Golf (Escocia)	Simular "golpear" la pelota con un palo de golf (con la mano).																			
Fase final/Cierre	• ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad de hoy? • ¿Hubo algo que te sorprendió o no esperabas? • ¿Cómo te sentiste al realizar los movimientos con las pelotas? • ¿Cuál fue el momento más divertido o especial para ti? • ¿Qué aprendiste hoy que podrías aplicar en otro momento? • Si tuvieras que elegir un país de Europa para visitar, ¿cuál elegirías y por qué? .	Total	40min																		
			2h 30																		
Actividades Extra (Plan B, C)	En la primera parte de la actividad, que puede realizarse de manera individual o en parejas, el facilitador menciona un color o muestra una pelota de un color específico, y los participantes deben ejecutar el movimiento																				

	asociado a ese deporte. Por ejemplo, si se dice "¡Pelota roja, fútbol!", todos simulan acciones como patear o pasar el balón. A medida que avanza la dinámica, se pueden combinar colores y deportes, como "roja y verde", lo que representa fútbol y tenis, llevando a que los participantes alternen entre los movimientos de ambos deportes, promoviendo la coordinación, la atención y la actividad física lúdica.		
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	En el desarrollo de esta actividad se trabajó intensamente la corporalidad, la destreza física y diversas acciones motrices complejas. Este grupo, en particular, se mostró muy enérgico y con muchas ganas de participar y colaborar. No presentaron dificultades para alcanzar los objetivos de cada juego, y se adaptaron rápidamente tanto a los patrones de movimiento como a los patrones de colores propuestos. Mostraron gran interés por la representación de las ciudades europeas, especialmente por los monumentos emblemáticos y las acciones deportivas relacionadas con ellos. Además, fue muy positivo observar cómo algunos adultos mayores se involucraron activamente, compartiendo risas y expresando su alegría al recordar momentos de su juventud o aprender cosas nuevas. Muchos manifestaron sentirse revitalizados por la actividad, destacando que les permitió moverse, socializar y disfrutar del momento como si fueran niños nuevamente. La conexión entre el cuerpo, el juego y la cultura fue evidente, y enriqueció la experiencia general, fortaleciendo los lazos intergeneracionales y promoviendo el bienestar físico y emocional del grupo. Y a diferencia de la primera intervención con el frisbee fueron más dominantes con las pelotas. Y al momento de contestar las preguntas ubo un comentario en común y era sentirse con más energía , disfrutar de espacios con sus compañeros		
Observaciones y Recomendaciones	Mucha carga física, mantenerlos mas hidratados , algunos presentan problemas de azúcar y mantenerlos en tanta actividad física no es bueno.		

Fundación Santo Domingo

Población: Niños entre los 4 a 12 años

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
--	---

Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 4	Fecha: 19/03/2025
Objetivo	Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, mediante a través de un programa que integre la actividad física con expresiones artística, promoviendo el sentido de identidad, pertenencia y bienestar social.		
Recursos	Físicos	Bocinas, pañuelos o cintas de colores, globos, sillas, aros o conos.	
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción		Tiempo
Fase Inicial	Calentamiento Juego “El ritmo manda” El recreador toca música y los niños deben moverse según la indicación: saltar, girar, agacharse, mover los brazos, etc.		5min
Fase central	1. Baile y Rondas Latinas (10 min) • "Arroz con leche" (versión movida): Bailan en ronda, pero cada vez que cambia el ritmo, deben cambiar de pareja. • "La farolera": Mientras suena la canción, los niños siguen los movimientos indicados en la letra. 2. Juego de las Sillas Musicales (Adaptado) (10 min)		40min

	• Se colocan sillas en círculo y los niños caminan alrededor mientras suena música latina. • Cuando la música para, deben sentarse rápido. • Variante sin eliminación: Se reducen sillas, pero los niños comparten el espacio. 3. Carrera de Colores con Conos (10 min) • Se colocan conos de distintos colores en el suelo. • Cada color tiene un reto (ejemplo: tocar el cono rojo y hacer un giro, tocar el azul y saltar 3 veces, etc.). • Variante en equipos: Por turnos, cada niño debe correr y tocar un cono siguiendo la instrucción. 4. Globos al Ritmo (10 min) • Se reparten globos y los niños deben mantenerlos en el aire siguiendo el ritmo de la música. • Variante: Pasar el globo entre compañeros sin usar las manos.	
Fase final/Cierre	Juego “El eco musical”: El encargado hace un ritmo con palmas y los niños lo repiten. Respiración con música suave (instrumental latina). Reflexión final: ¿Cuál fue su juego favorito? ¿Qué aprendieron hoy?	20min

Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	Durante esta actividad, observé que a los niños les entusiasma especialmente la danza y la interpretación musical. Sin embargo, noté que muchos no están familiarizados con la música típica ni con las rondas tradicionales de carácter cultural, lo cual representa una valiosa oportunidad para fomentar el conocimiento intercultural desde el juego. Una estrategia que resultó muy efectiva fue dividir al grupo, asignando a los participantes mayores el rol de "padrinos" de los más pequeños, lo que no solo facilitó la comprensión de las instrucciones, sino que también promovió el liderazgo, el compañerismo y la responsabilidad entre los mayores. Esta dinámica permitió que los niños se ayudaran mutuamente, generando un ambiente colaborativo y enriquecedor. Se evidenció que los niños más pequeños mostraban mayor preferencia por la música recreativa y las rondas infantiles, lo que ayudó a mantener su interés y participación activa. Por momentos, debido a la energía y la euforia que genera la música, se presentaron lapsos de desorden, lo cual es comprensible considerando que no suelen contar con muchos espacios para este tipo de expresión corporal y lúdica. No obstante, al inicio de la actividad se establecieron claramente las reglas y se explicó la diferencia entre normas y objetivos, lo cual ayudó a mantener el enfoque y a reforzar el respeto por el espacio compartido. En general, fue una experiencia muy positiva, llena de entusiasmo, participación activa y momentos de integración significativa.
Observaciones y Recomendaciones	Los mas pequeños necesita desarrollar mejor la habilidad de percepción y lateralidad, tener en cuenta su desarrollo motor diferente a los am grandes.

Centro comunal de Bretania

Población: Adultos mayores

Fundación Santo Domingo

Población: Niños entre los 4 a 12 años

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 5	Fecha: 27/03/2025
Objetivo	Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de		

	Bretania, mediante a través de un programa que integre la actividad física con expresiones artística, promoviendo el sentido de identidad, pertenencia y bienestar social.	
Recursos	Físicos	Papel de origami, libro manitas mágicas
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas
Fases	Descripción	Tiempo
Fase Inicial	Kagome Kagome Juego en círculo donde un niño está en el centro con los ojos vendados. Los demás cantan una canción y giran alrededor. Al terminar, el del centro debe adivinar quién está detrás de él. Jan Ken Pon (Piedra, papel o tijera japonés) Se juega en parejas o grupos. Se pueden agregar retos divertidos para los perdedores.	20 min
Fase central	Taller de Origami • Se enseña a hacer figuras básicas como: ○ Grulla de papel (símbolo de paz y esperanza). ○ Barco o rana saltarina (figuras divertidas y fáciles). • Explicación de la importancia del origami en la cultura japonesa.	30min
Fase final/Cierre		40min

	○ Breve conversación sobre lo aprendido. ○ Se invita a los niños a mostrar sus creaciones de origami. ○ Fotografía grupal con las figuras hechas.	2h 30
Actividades Extra (Plan B, C)	Concurso de aviones de papel	
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	Centro comunal de Bretania Población: Adultos mayores A los adultos mayores les resultó especialmente difícil realizar la figura de origami debido a diversas limitaciones físicas, como pérdida auditiva, problemas de visión y temblores constantes en las manos. Sin embargo, a pesar de estos desafíos, demostraron un gran esfuerzo y perseverancia. Con apoyo y un ambiente tranquilo, muchos lograron desarrollar un nivel de concentración suficiente para controlar estos estímulos y adaptarse al ritmo de la actividad. Fue muy valioso observar cómo, poco a poco, iban moldeando el papel con paciencia y dedicación, mostrando satisfacción personal al ver sus logros. Esta experiencia no solo fortaleció su motricidad fina, sino que también estimuló su autoestima y generó un espacio de conexión y disfrute compartido. Fundación Santo Domingo Población: Niños entre los 4 a 12 años Durante esta actividad, se presentaron algunas dificultades, ya que varios niños no lograron desarrollar la tarea propuesta inicialmente debido a la falta de atención o a que se perdían con facilidad durante la explicación. Para abordar esta situación, se implementó una estrategia dividida por niveles de autonomía que resultó bastante efectiva. A los más pequeños se les brindó acompañamiento personalizado, guiándolos paso a paso en la elaboración del origami, lo cual facilitó su comprensión y participación. Paralelamente, los niños más grandes trabajaron de forma más independiente, utilizando un libro como guía para crear sus propias figuras. Además, se creó un tercer grupo con aquellos que necesitaban una alternativa más dinámica, proponiéndoles un concurso de aviones de papel como "plan B", lo que mantuvo su motivación y energía enfocadas. Cada cierto tiempo, los grupos rotaban de actividad, lo que permitió mantener el interés y evitar el agotamiento. Esta metodología flexible favoreció el aprendizaje, la inclusión y la adaptación a los distintos ritmos y	

	capacidades dentro del grupo, promoviendo una participación más equitativa y activa.
Observaciones y Recomendaciones	Tener mas presente el tiempo ya que en los 2 grupos , se demoro mas de lo estimado la explicación y al desarrollar la actividad no se tenia el tiempo completo y afanaba el paso a paso del origami.

Centro comunal de Bretania
Población: Adultos mayores

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 6	Fecha: 3/04/2025
Objetivo	Nombre: “Activa Mente y Movimiento” Duración: 2 horas (120 minutos) Población objetivo: Adultos mayores funcionales Objetivo general: Estimular la memoria, la coordinación y la agilidad mediante circuitos recreativos que integran lo físico y lo cognitivo.		
Recursos	Físicos	• 3 tipos de pelotas (pequeñas, medianas y grandes; preferiblemente de espuma o goma espuma) • Aros de piso • Carteles o tarjetas con letras, números, colores o secuencias • Conos o marcadores para dividir zonas del circuito	
	Humano	• Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	

Fases	Descripción	Tiempo
Fase Inicial	• Calentamiento articular y movilidad suave: Movimientos de cabeza, hombros, brazos, cadera, rodillas y tobillos. Caminar en círculos o en línea con ritmo suave.	8 min
Fase central	Estación 1: Coordinación visual-motriz con pelotas pequeñas Materiales: pelotas pequeñas y tarjetas con letras. Actividad: • El adulto lanza la pelota al aire y debe decir una palabra que empiece con una letra mostrada por el instructor. • Variante: lanzar la pelota entre manos mientras cuentan de 2 en 2, o dicen los días de la semana al revés. Estación 2: Coordinación con aros + memoria secuencial Materiales: aros de piso, tarjetas con colores o números. Actividad: • Caminar colocando los pies dentro de los aros siguiendo una secuencia de colores o números que deben memorizar antes de empezar (ej. rojo-azul-amarillo). • Variante: al llegar al final, deben recordar la secuencia y repetirla en voz alta. Estación 3: Coordinación con pelota grande y reacción Materiales: pelotas grandes. Actividad: • Hacer pases con la pelota en parejas (sentados o de pie), y cada vez que se pasa, decir una palabra relacionada con una categoría.	1 h

	• Variante: el instructor puede dar una consigna sorpresa (ej. "¡palabra con A!", "¡animal!", "¡nombre propio!"). Estación 4: Juego integrador: memoria + movimiento Materiales: pelotas medianas, tarjetas o imágenes. Actividad: • Se les presenta una serie de 4 imágenes o palabras que deben memorizar. • Luego, deben realizar una pequeña carrera de relevo con la pelota (llevarla de un punto a otro) y, al finalizar, decir las imágenes en orden. • Variante: hacerlo por equipos para fomentar el trabajo grupal.	
Fase final/Cierre	• ¿Cómo te sentiste al enfrentarte a un reto hoy? • ¿Hubo algún momento en que pensaste que no podrías lograrlo? ¿Qué hiciste para continuar? • ¿Qué aprendiste sobre ti mismo/a durante la actividad? • ¿Qué valores crees que estuvieron presentes en la actividad? (ej. respeto, solidaridad, paciencia) • ¿Qué te enseñó el grupo hoy? • ¿Qué aportaste al grupo? ¿Qué te llevas de los demás?	10 min
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	Hoy observé que la mayoría de los participantes se sintieron desafiados, pero al mismo tiempo motivados al realizar ejercicios que requerían control corporal y fortalecimiento muscular. Aunque algunos mostraron inseguridad al inicio, el hecho de sentirse acompañados les dio confianza para intentarlo. En general, el grupo mantuvo una actitud positiva frente a los retos, pese a ciertas limitaciones físicas propias de su condición. Varios manifestaron, tanto verbalmente como con gestos, temor a sentir dolor o a no poder ejecutar los movimientos. Por ejemplo, durante los ejercicios de movilidad de cadera, algunos expresaron: “No sé si puedo levantar tanto la pierna”. No obstante, al	

	adaptar las actividades a sus capacidades y permitir pausas, la mayoría pudo continuar. Se reforzó la importancia de “hacer hasta donde el cuerpo lo permita” y no forzar las articulaciones, lo que favoreció la participación y segura. Durante el espacio de reflexión final, destacaron la falta de actividad física en su vida cotidiana, las dolencias derivadas de ello y, al mismo tiempo, un gran interés por seguir aprendiendo nuevas formas de cuidar su salud a través del movimiento.
Observaciones y Recomendaciones	La gran mayoría de los adultos tiene problemas en la cadera, articulaciones, teniendo una movilidad restringida y problemas en el fortalecimiento.

Fundación Santo Domingo
Población: Niños entre los 4 a 12 años

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN	
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón	Sesión: # 6	03/04/25 Fecha:
Nombre: “Creadores de Juegos” Duración: 60 minutos Edad del grupo: Rango de 4 a 12 años Fomentar la creatividad, el liderazgo y la cooperación a través del diseño y ejecución de juegos recreativos.		
Recursos	Físicos	12 pinos 3 pelota 2 colchonetas
	Humano	- Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas - Cofacilitadores:

Fases	Descripción	Tiempo
Fase Inicial	• Juego dirigido para todo el grupo congelados. • Movimientos articulares y dinámicos (correr, saltar, girar, gatear)	10
Fase central	Formación de Subgrupos (5 minutos) • Separar al grupo en: ○ Grupo A: Niños 4 5 grado(líderes del juego) ○ Grupo B: Niños 1 2 3 grado (participantes) 3. Fase de Creación (15 minutos) • El Grupo A recibe los materiales: 12 pinos, 3 pelotas, 2 colchonetas. • Instrucción: diseñar un juego para el Grupo B que incluya: ○ Objetivo del juego ○ Reglas claras ○ Uso obligatorio de todos los materiales • El docente guía y asesora, sin intervenir directamente. 4. Ejecución del Juego (20 minutos) • El Grupo A explica y dirige el juego al Grupo B. • Se juega bajo la supervisión del Grupo A. • El docente observa e interviene solo si es necesario (seguridad o apoyo).	40

Fase final/Cierre	. Cierre y Reflexión (10 minutos) - Breve charla grupal: ¿Qué les gustó del juego? ¿Qué aprendieron al crear o jugar? ¿Qué cambiarían para mejorarlo? - Felicitar al Grupo A por su rol como líderes. - Agradecer al Grupo B por participar activamente.	10
		60min
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	Este fue uno de los mayores retos, ya que, con mi acompañamiento, los líderes de cada grupo debían diseñar un juego cumpliendo ciertas condiciones específicas. Durante esta etapa, se les explicó claramente la diferencia entre normas, reglas y objetivos, fundamentales para el desarrollo estructurado de cualquier actividad lúdica. Aunque la planificación de los juegos estuvo alineada con el objetivo general, surgieron dificultades al momento de liderar efectivamente a sus equipos (cada líder debía guiar entre 4 y 5 compañeros). La ejecución dependía en gran medida de cómo se comunicaban, y en varios momentos observé que no lograban mantener la atención o dar instrucciones claras. En esos casos, intervine temporalmente para retomar el control, explicar nuevamente las dinámicas con sus posibles variaciones, y luego devolvía el liderazgo al grupo para que pudieran asumir esa responsabilidad. A lo largo de la jornada, los participantes aprendieron mucho sobre habilidades blandas como la comunicación asertiva, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la toma de decisiones bajo presión. Sin embargo, al final fui quien terminó dirigiendo la actividad completa para garantizar su adecuada ejecución. Las propuestas se centraron en juegos de destreza y habilidad, y uno de los aspectos que más enfatice (y que representó una falla común) fue evitar que hubiera miembros sin participar activamente. Insistí en la importancia de que todos los juegos fueran lo más inclusivos y dinámicos posible, lo cual queda como aprendizaje clave para futuras actividades.	
Observaciones y Recomendaciones	- Fomentar la inclusión de todos los niños. - Observar habilidades de liderazgo, comunicación y creatividad. - Evaluar la seguridad del juego antes de permitir su ejecución.	

Centro comunal de Bretania
Población: Adultos mayores

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 7	Fecha: 10/04/2025
Objetivo	Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños de la Fundación de Toledo y los adultos mayores del Centro Comunal de Bretania, mediante a través de un programa que integre la actividad física con expresiones artística, promoviendo el sentido de identidad, pertenencia y bienestar social.		
Recursos	Físicos	• 12 pinos (de bolos plásticos, botellas con arena o conos) • 3 pelotas (de diferente peso y tamaño) • Aros, conos, cuerdas (para variantes) • Sillas (opcional para descanso o adaptación de juego)	
	Humano	• Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fase Inicial	• Movilidad articular: cuello, hombros, codos, muñecas, tronco, caderas, rodillas, tobillos. • Juego dinámico: caminar libremente y a una señal deben tocar un color o saludar a un compañero con el codo.		

Fase central	<i>Juego de Bolos tradicional (20 minutos)</i> Organización: • Armar 2 o 3 carriles de bolos. • Lanzamiento con pelota mediana, a una distancia adaptada (4-5 m o menos, según capacidad). • Se forman grupos de 3-4 personas para turnarse. • Puntuación simple: cada pino derribado vale 1 punto. <i>3. Variantes del juego de bolos (40 minutos)</i> Variante 1: Bolos con obstáculos • Colocar conos o cuerdas como obstáculos que la pelota debe pasar por debajo o entre medio antes de llegar a los pinos. Variante 2: Lanzamiento desde el aro • Cada participante lanza desde un aro colocado en el suelo, que obliga a ajustar postura y control del cuerpo. Variante 3: Bolos con preguntas • Después de cada tiro, el jugador debe responder una pregunta sencilla (ej. ¿Qué día es hoy?, ¿Cómo se llama tu vecino?, ¿Dime una fruta que empiece con M?) — Estimula la memoria y el lenguaje. Variante 4: Bolos en parejas con pase • Dos personas se pasan la pelota antes del lanzamiento, fomentando la coordinación en equipo. Variante 5: Bolos sentados

	• Ideal para quienes tienen menor movilidad. Se realiza desde una silla con pelota más ligera.	
Fase final/Cierre	¿Qué disfrutaron más? ¿Qué variante fue más divertida o desafiante?	
Actividades Extra (Plan B, C)	Todos los grupos compiten en una "ronda final", donde deben derribar la mayor cantidad de pinos en el menor número de tiros. Se puede hacer con música y premiar la participación con aplausos o reconocimientos simbólicos.	20min
Diario de campo (Se diligencia por cada visita a territorio)	Durante el desarrollo del juego de bolos y sus variaciones, pocos participantes manifestaron dolores de espalda o fatiga considerable, lo cual puede atribuirse al aumento del tono muscular logrado gracias a las actividades físicas previas desarrolladas a lo largo del proyecto. En esta sesión se evidenció un grado de competitividad notablemente mayor, lo que generó un ambiente muy activo y estimulante. Sin embargo, debo tener en cuenta que en varias ocasiones las reglas del juego no fueron completamente comprendidas, lo que afectó el flujo del juego. Para mejorar ese aspecto, considero fundamental ofrecer varios ejemplos prácticos antes de iniciar la puntuación, asegurando que todos los participantes comprendan claramente la dinámica. El grupo continúa mostrando una excelente disposición, entusiasmo y curiosidad por conocer deportes de otros continentes y sus pequeñas variaciones culturales. Se destacan especialmente por su interés en los retos mentales que se les proponen, y muchos de ellos han expresado su agradecimiento por este tipo de desafíos, los cuales les permiten ejercitar no solo su cuerpo, sino también su mente. Este equilibrio entre lo físico y lo cognitivo ha fortalecido el vínculo del grupo con las actividades, promoviendo un ambiente positivo, inclusivo y enriquecedor.	
Observaciones y Recomendaciones	. Promover el trabajo en equipo y la participación activa de todos. Asegurar que las distancias y materiales estén adaptados al nivel del grupo.	

Fundación Santo Domingo**Población: Niños entre los 4 a 12 años**

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 7	Fecha: 10. 4 . 2025
Objetivo	Fomentar el trabajo en equipo, la comunicación no verbal y la coordinación motora mediante una búsqueda del tesoro divertida.		
Recursos	Físicos	1 “bomba” por grupo (puede ser una pelota blanda, una botella vacía o una pelota hecha con papel) Tarjetas con pistas (mínimo 4 por grupo) Cintas, pañoletas o stickers de colores para formar los grupos Pequeños "tesoros" (dulces, stickers, premios simbólicos)	
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción		Tiempo
Fase Inicial	Juego grupal como “Simón dice sin voz” para ir introduciendo la idea de comunicarse con gestos.		20min
Fase central	<i>Formación de equipos (5 minutos)</i> Dividir a los niños en grupos de 4.		30

	• A cada grupo se le asigna un color (con una cinta, pañoleta o sticker). • Cada grupo recibe una "bomba" (objeto que no deben soltar durante toda la actividad). <i>3. Explicación de la dinámica (5 minutos)</i> • El objetivo es encontrar un tesoro siguiendo las pistas que estarán distribuidas en el espacio. • Reglas clave: ○ No pueden hablar; solo usar gestos para comunicarse. ○ No pueden dejar caer ni soltar la “bomba”. Si se cae, deben volver a la pista anterior. ○ Todos los miembros deben llegar juntos a cada punto de la pista. <i>4. Búsqueda del Tesoro (30 minutos)</i> • Cada grupo comienza desde un punto diferente (para evitar amontonamientos). • Se entregan las primeras pistas a todos los grupos. • Las pistas pueden estar escondidas o pegadas en lugares visibles con pequeños desafíos físicos o mentales (por ejemplo: formar una figura con su cuerpo, imitar un animal en silencio, pasar por debajo de una colchoneta, etc.) • El último punto lleva al “tesoro”.	
Fase final/Cierre	Reunión grupal:	15
	• ¿Cómo se sintieron al comunicarse solo con gestos? • ¿Qué fue lo más difícil? • ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?	60min

Diario de campo (Se diligencia por cada visita al territorio)	Durante el desarrollo de esta actividad se notó un alto nivel de hiperactividad, lo cual era esperado debido a la naturaleza dinámica del juego, en el que los participantes debían recorrer diferentes rutas por toda la institución en busca de pistas. Se escuchaban risas, gritos de emoción y alegría cada vez que lograban encontrar un tesoro, lo que reflejaba su entusiasmo y compromiso con la actividad. Uno de los aspectos más positivos fue la mejora en la toma de responsabilidades, ya que los participantes mayores apadrinaron a los más pequeños, guiándolos con paciencia y empatía. Además, se evidenció un progreso significativo en su forma de comunicarse al dar y recibir explicaciones, siendo ahora mucho más receptivos y atentos a las indicaciones del facilitador. También se destacó una notable mejora en su agilidad para resolver los retos, lo cual demuestra un avance tanto en sus habilidades cognitivas como en su capacidad para trabajar en equipo. No obstante, aún es necesario reforzar la importancia de la honestidad y la responsabilidad, ya que en algunos momentos se presentaron casos de incumplimiento de las reglas cuando no había supervisión directa. Es fundamental continuar trabajando en valores como la integridad y el respeto por las normas, incluso en contextos de juego, para fomentar un desarrollo más integral en los participantes. Aun así, el balance de la actividad fue altamente positivo, combinando movimiento, cooperación y pensamiento estratégico de manera efectiva.	
Observaciones y Recomendaciones	Es importante resaltar la necesidad de mejorar el control del ruido y del manejo de los materiales durante las actividades. Una estrategia efectiva que se identificó es entregar los materiales después de haber dado las instrucciones previas, ya que al hacerlo antes, se pierde la atención del grupo y se dificulta la comprensión de las indicaciones. Esta medida permite mantener un ambiente más organizado y facilita la comunicación clara de los objetivos y pasos de la dinámica. Además, ayuda a reducir la distracción, mejora la participación activa y favorece una ejecución más eficiente de la actividad. Mantener este orden contribuirá significativamente al buen desarrollo de las sesiones, especialmente en grupos numerosos o con alta energía.	

Centro comunal de Bretania
Población: Adultos mayores
Fundación Santo Domingo
Población: Niños entre los 4 a 12 años

	UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN		
Pasante: Nicolas David Cervera Alarcón		Sesión: # 8	Fecha: 8/05/2025
Objetivo	Fomentar la interacción generacional, la cooperación, el juego limpio y la coordinación mediante el juego adaptado del pinfubote.		
Recursos	Físicos	• 1 o 2 pelotas medianas (espuma o goma) • 2 cuerdas o bandas para delimitar zonas (pueden simular la “red”) • Conos para delimitar el campo • Chalecos o cintas para diferenciar equipos • Sillas opcionales para adaptación del juego a personas con menor movilidad	
	Humano	Recreador: Explicar dinámicas, variantes y reglas	
Fases	Descripción		Tiempo
Fase Inicial	• Movilidad articular (cuello, brazos, tronco, piernas). • Juego en parejas intergeneracionales: pasarse una pelota sin dejarla caer durante 30 segundos, aumentando dificultad.		10min
Fase central	<i>Explicación del juego: PINFUBOTE (10 minutos)</i> Reglas básicas adaptadas: • El objetivo es pasar la pelota al otro lado del campo sin que caiga al suelo o que el equipo contrario no pueda devolverla.		40 min

	• La pelota puede ser golpeada con las manos, pies, cabeza o cualquier parte del cuerpo, pero solo una vez por jugador antes de pasarla. • Puede botar una sola vez en el suelo antes de pasarla (o ninguna si se juega más rápido). • Se juega por equipos mixtos (niños y adultos mayores juntos). • Se permite sentarse o caminar despacio para personas con menor movilidad. • Puntaje: cada vez que el otro equipo no devuelve la pelota, se anota un punto. 3. Desarrollo del juego (30 minutos) Fase 1: Juego guiado (15 min) • Se forma un solo campo y se colocan equipos mixtos de 4–6 personas por lado. • El facilitador guía la dinámica y ajusta el ritmo (por ejemplo, indicando “solo golpes con la mano”, “deben pasarse la pelota entre 3 antes de enviarla”). Fase 2: Mini partidos (15 min) • Se hacen mini juegos de 5 minutos por equipo. • Se rotan los equipos o se juega todos contra todos (dependiendo de la cantidad de participantes). • Se refuerza el ánimo y el juego limpio, no la competencia. 4. Variante lúdica final: “PinfuDesafío” (5 minutos) • Desafíos cooperativos: ○ “Todos deben tocar la pelota antes de pasarla al otro campo.” ○ “Golpe con la mano izquierda”, “solo pies”, etc	
	¿Qué fue lo más divertido?	10min

Fase final/Cierre	¿Qué aprendieron del otro grupo y que puedan aplicar en futuras oportunidades?	
-------------------	--	--

Firmas

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Código: 00-00-P-003 Versión: 02 Fecha: 20-10-2018 Página: 1 de 2

Una vez diligenciada la siguiente información, entregue a la UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS de manera presencial, o electrónicamente informada, para el subsiguiente procesamiento de datos.

Los datos serán utilizados de conformidad a la Política de Tratamiento de Datos Personales de la Universidad, la cual podrá consultar en: <http://www.usta.edu.ec>

LUGAR: Bretania CASI: FECHA: 27/10/18

TEMA / EVENTO: Pasantías EXPOSITOR: Nicolás David Cervera

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FIRMA
1	Yanelyth Shaw	41418323		7202249029		<i>[Firma]</i>
2	Yanelyth Shaw	41418323		3003341631		<i>[Firma]</i>
3	Yanelyth Shaw	41418323		3213255722		<i>[Firma]</i>
4	Rita Aldana Espino	41418323		3152180703		<i>[Firma]</i>
5	Rita Aldana Espino	41418323		3143228366		<i>[Firma]</i>
6	Rita Aldana Espino	41418323		3132007077		<i>[Firma]</i>
7	Rita Aldana Espino	41418323		310645918		<i>[Firma]</i>
8	Rita Aldana Espino	41418323		3103360819		<i>[Firma]</i>
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Código: 00-00-P-003 Versión: 02 Fecha: 20-10-2018 Página: 1 de 2

Una vez diligenciada la siguiente información, entregue a la UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS de manera presencial, o electrónicamente informada, para el subsiguiente procesamiento de datos.

Los datos serán utilizados de conformidad a la Política de Tratamiento de Datos Personales de la Universidad, la cual podrá consultar en: <http://www.usta.edu.ec>

LUGAR: Bretania CASI: FECHA: 26/10/18

TEMA / EVENTO: Pasantías Sociales EXPOSITOR: Nicolás David Cervera

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FIRMA
1	Belinda Fandiño J.	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
2	Yanelyth Shaw	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
3	Rita Aldana Espino	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
4	Rita Aldana Espino	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
5	Rita Aldana Espino	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
6	Rita Aldana Espino	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
7	Rita Aldana Espino	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
8	Rita Aldana Espino	41418323	Bretania			<i>[Firma]</i>
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
RECTORADO DE LA UNIVERSIDAD

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Código: 00-80-P-002 Versión: 02 Fecha: 20-05-2018 Página: 1 de 2

Una vez diligenciada la siguiente información, entregue a la DIRECCIÓN SANTO TOMÁS de manera presencial y electrónica adjunta, para el control de los datos personales, actualizando así su base de datos.

Se deben tener presente de conformidad a la Política de Tratamiento de Datos Personales de la universidad, se han actualizado en: <http://www.ustt.edu.ec>

LUGAR: Bretania CASI: FECHA: 20 / 05 / 2018

Tema / Evento: Paronhas social EXPOSITOR: Nicolás David Guerra

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO	OTROS
1	Adriana Gamboa	41238000				
2	Blanca Salas	41543994				
3	Belinda Fandora	41486803				
4	Maria Aguilar	41536245				
5	Rodrigo Ramirez	19050690				
6	Maria Carmen	41516810				
7	Risalda Espino	4181506				
8	Sara Saes	41592385				
9	Celina Verguez	41332332				
10	Guadalupe Chavez	2023691	41419323			
11	Maria Rosaria	28995023				
12						
13						
14						
15						
16						
17						

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
RECTORADO DE LA UNIVERSIDAD

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Código: 00-80-P-002 Versión: 02 Fecha: 20-05-2018 Página: 1 de 2

Una vez diligenciada la siguiente información, entregue a la DIRECCIÓN SANTO TOMÁS de manera presencial y electrónica adjunta, para el control de los datos personales, actualizando así su base de datos.

Se deben tener presente de conformidad a la Política de Tratamiento de Datos Personales de la universidad, se han actualizado en: <http://www.ustt.edu.ec>

LUGAR: Bretania CASI: FECHA: 20 / 05 / 2018

Tema / Evento: Paronhas Sociales EXPOSITOR: Nicolás David Guerra

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO	OTROS
1	Adriana Gamboa	41238000	Paronhas		20155502	
2	Blanca Salas	41543994	Paronhas		20230034	
3	Belinda Fandora	20230034	Paronhas		20230034	
4	Maria Aguilar	41536245	Paronhas		20230034	
5	Rodrigo Ramirez	19050690	Paronhas		20230034	
6	Maria Carmen	41516810	Paronhas		20230034	
7	Risalda Espino	4181506	Paronhas		20230034	
8	Sara Saes	41592385	Paronhas		20230034	
9	Celina Verguez	41332332	Paronhas		20230034	
10	Guadalupe Chavez	2023691	Paronhas		20230034	
11	Maria Rosaria	28995023	Paronhas		20230034	
12						
13						
14						
15						
16						
17						


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
Forma el futuro por el presente de la educación

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Codigo: 00-80-P-003
Versión: 02
Emisión: 20-10-2018
Página: 1 de 2

Una vez diligenciada la siguiente información, entregue a la UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS de manera presencial y electrónicamente informada, para el cumplimiento de sus deberes académicos, respaldados con su cédula de:

Los cuales serán tratados de conformidad a la Política de Tratamiento de Datos Personales de la Universidad, la cual podrá consultar en: <http://www.ust.edu.ec>

LUGAR: Bretania
CUI:
FECHA: 27/02/25

TEMA / EVENTO: Plasmas Sociales
EXPOSITOR: Nicolás David Guerra

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FIRMA
1	Enrique Pineda	41411112	Bretania	7302449089		[Firma]
2	Alfonso Pineda	41334000			3007341131	[Firma]
3	Alfonso Pineda	411743994			3007564537	[Firma]
4	Enrique Pineda	41526245			3218855222	[Firma]
5	Enrique Pineda	41516826			3214757630	[Firma]
6	Carlos H. Sierra	3231944			3102360913	[Firma]
7	Yanet H. Sierra	32327146			31018510	[Firma]
8	Yanet H. Sierra	41186925			3143306550	[Firma]
9	Rodolfo Rojas	41905069			33380262	[Firma]
10	Rodolfo Rojas					
11	Rodolfo Rojas					
12						
13						
14						
15						
16						
17						


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
Forma el futuro por el presente de la educación

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Codigo: 00-80-P-003
Versión: 02
Emisión: 20-10-2018
Página: 1 de 2

Una vez diligenciada la siguiente información, entregue a la UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS de manera presencial y electrónicamente informada, para el cumplimiento de sus deberes académicos, respaldados con su cédula de:

Los cuales serán tratados de conformidad a la Política de Tratamiento de Datos Personales de la Universidad, la cual podrá consultar en: <http://www.ust.edu.ec>

LUGAR: Bretania
CUI:
FECHA: 07/04/25

TEMA / EVENTO: Plasmas Sociales
EXPOSITOR: Nicolás David Guerra

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FIRMA
1	Enrique Pineda	41411112	A.C.	Enrique Pineda	3202744049	
2	Alfonso Pineda	41334000	A.C.		3007341131	[Firma]
3	Alfonso Pineda	411743994			3007564537	[Firma]
4	Enrique Pineda	41526245			3218855222	[Firma]
5	Enrique Pineda	41516826			3214757630	[Firma]
6	Carlos H. Sierra	3231944			3102360913	[Firma]
7	Yanet H. Sierra	41186925			3143306550	[Firma]
8	Yanet H. Sierra	41186925				
9	Yanet H. Sierra	41186925				
10	Yanet H. Sierra	41186925				
11	Yanet H. Sierra	41186925				
12						
13						
14						
15						
16						
17						

10/04/2025 Nicolas David Camero

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS FACULTAD DE CIENCIAS UNIVERSITARIAS DE COLOMBIA		REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO				
Codigo: 00-80-F-003		Version: 02	Edición: 30-03-2018	Página 2 de 3		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	N° IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FIRMA
18	Adriana Arango	4149322	A.C. Babilonia	3202749029	3004643	Adriana Arango
19	Milica Pineda	4132802	A.C. Babilonia	3005341631	-	Milica Pineda
20	Alvaro Guzmán	4167280	Bretania		3203326118	Alvaro Guzmán
21	Yelina Viquez	41776552	Bretania	3124370356	346362257	Yelina Viquez
22	Diego Babilonia	4148683	Babilonia		3438005527	Diego Babilonia
23	Andrés Romero	19052690	Bretania		3143	Andrés Romero
24	MARILYN ROSARIO	2899508	Babilonia		3143747282	MARILYN ROSARIO
25	Rita Alvarado	4149150	Babilonia		3152150103	Rita Alvarado
26	Blanca Gacha Sobr	41547994	Bretania		3107504977	Blanca Gacha Sobr
27	Alvaro Guzmán	41672845	Babilonia		3203326118	Alvaro Guzmán
28	Movimiento	4171080			30711757636	
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

08/05/2025 Nicolas David Camero

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS FACULTAD DE CIENCIAS UNIVERSITARIAS DE COLOMBIA		REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO				
Codigo: 00-80-F-003		Version: 02	Edición: 30-03-2018	Página 1 de 1		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	N° IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FIRMA
44	Maria Malagon	41576870	Bretania			Maria Malagon
45	Yelina Viquez	44322332	Bretania			Yelina Viquez
46	Carlos Rojas	32318444	Bretania			Carlos Rojas
47	Guadalupe Chavez	4149322	Bretania			Guadalupe Chavez
48	Alvaro Guzmán	41672800	Bretania			Alvaro Guzmán
49	Elodia Aguilar	41636245	Bretania			Elodia Aguilar
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						

15/05/2025 Nicolas David Guerra Alexion

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FUNDACIÓN EDUCATIVA SANTO TOMAS DE COLUMBIA

REGISTRO DE ASISTENCIA EXTERNO

Código: 00-00-000 Versión: 01 Fecha: 30-03-2018 Página 2 de 2

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	N° IDENTIFICACIÓN	EMPRESA	CURRER ELECTRÓNICO	TÉLEFONO	FECHA
18	Emilio Chavez	6149325	Kielano			15/05/2025
19	Alina Sanabria	41338000	Kielano			15/05/2025
20	Maria Malagon	41516210	Kielano			15/05/2025
21	Maria Aguilar	41616245	Kielano			15/05/2025
22	Rolando Soto	44543999	Kielano			15/05/2025
23	CARLOS RUIZ	2331944	Kielano			15/05/2025
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

Practicante: Nicolas David Guerra
Fundación: Santa Domingo
Proyecto de pasantías: Universidad Santo Tomas

#	Nombre	23/02	6/03	13/03	20/03	27/03	3/04	10/04	18/04	15/04	22/04
1	Emily Johanna Jimenez Garzon										
2	Emily Zhovick Martinez Cifuentes										
3	Anny Eliett Laiton Cruz										
4	Camila Muñoz Contreras										
5	Emily Sofia Chingote Bernal										

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

Fotos:







B3

