

Estrategia Lúdica para la enseñanza de la recreación, mediante la generación de un repositorio de actividades con difusión por internet a través de un canal didáctico de audio y video, tratando temas de recreación dirigida para estudiantes y egresados del programa de Cultura Física Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, Colombia.

Convenio UOC-UNAB

Wilman Jaimes Sastre
Profesional en Cultura Física, Deporte y Recreación
Candidato A Magister en E-learning
wilware@funelectrosport.com

Dr. Miguel Francisco Crespo Alvarado
migcrespo@hotmail.com

Resumen:

Es importante para cualquier proceso de acreditación y autoevaluación institucional, el fortalecimiento académico de sus estudiantes y egresados a través de programas que permitan la retroalimentación constate de sus conocimientos, es por esto que el siguiente estudio genero un canal didáctico de audio y video con distribución por internet como estrategia lúdica que permita a los interesados aprender, reforzar y profundizar sobre temas particulares de la recreación, generando así, un repositorio de actividades que funcionen como medio de consulta e interacción permanente con la facultad de Cultura Física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás.

Palabras Claves: Estrategia Lúdica, Canal Didáctico, Recreación, Repositorio de actividades.

Abstract:

It is important for any process of accreditation and institutional self-evaluation, strengthening academic students and alumni through programs that allow feedback finds their knowledge, which is why the following study proposes to generate a training channel audio and video distribution online as ludic strategy that allows interested to learn, strengthen and deepen on particular issues of recreation, thus, a repository operating activities as a means of permanent consultation and interaction with the faculty of Physical Culture, sport and Recreation University of Santo Tomas.

Keywords: Playful Strategy, Teaching Channel, Recreation, activities Repository.

Introducción

La facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás Seccional Bucaramanga, es un programa académico cuyo objeto de estudio comprende la interacción del hombre con el medio a través del movimiento, éste se enmarca a través de 7 áreas de formación como lo son la físico Deportiva, Administrativa, Estética, Investigativa, Pedagógica, Salud pública y la Recreativa; esta última durante los 18 años de existencia del programa académico, ha presentado debilidades frente a su estructuración y contenidos, quizás porque es una de las áreas con mayor cantidad de ejes temáticos, los cuales conlleva por su poca carga horaria a dejar algunos vacíos en temas trascendentales que permiten generar competencias más específicas al estudiantado y/o egresado del programa en Cultura Física, Deporte Y Recreación.

Ahora bien, los egresados son el puente entre la academia y la sociedad y sus resultados en el medio o el impacto que generan, repercutan directamente en el buen nombre y la credibilidad del programa académico, esto también lo regula el Consejo Nacional De Educación quien menciona que por políticas del consejo nacional de acreditación se debe analizar la calidad de los programas educativos por su impacto en el medio. ^[1,2]

Esto se evidencia en el programa como una debilidad frente a cualquier proceso de fortalecimiento académico o acreditación, por eso, esta investigación buscó generar una estrategia didáctica que permitiera, a través de un canal de video con difusión por internet, fortalecer las falencias de estudiantes y egresados del programa de cultura física deporte y recreación, quienes a través de un repositorio de material multimedia, lograron conocer, interactuar y expandir su portafolio de actividades recreativas, en dependencia a la demanda de la población que requieren de sus servicios como profesional, fundamentado en un método de trabajo autónomo y en el que prima el interés particular por profundizar en ciertos campos de la recreación que no se reforzaron en el pregrado o que aún se manifiestan carentes en el programa.

El espacio que se utilizó para dar viabilidad al programa, fue una página web, la cual se utilizó como repositorio principal y medio de interacción entre usuario final y los medios audiovisuales, los videos fueron creados y editados con el fin que la persona que llegue a verlos, puedan conocer de manera indirecta cómo se realiza cierta actividades recreativas según la exigencia del contexto, permitiendo así ser referente a la conceptualización del material teórico. Ahora bien, el impacto generado por los estudiantes y los egresados del programa será medido en el transcurso de 4 semanas, con la cantidad de visitas realizadas en el blog y la permanencia de las personas en este espacio, a través de la herramienta google analytics que permite realizar seguimiento a cada uno de los aspectos anteriormente mencionados.

Estado del Arte

Los profesionales del área del conocimiento de las ciencias del deporte y la actividad física, les cuesta enfrentar el paradigma respecto al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, ya que es una población que basa la gran mayoría de sus estudios en modelos teórico – prácticos los se ejecutan en un espacio libre o a campo abierto.

El gobierno colombiano, afín a este planteamiento, el 30 de marzo de 2010, por iniciativa del ministerio De Educación Nacional y el Instituto Colombiano para el Deporte (Coldeportes), dio comienzo a la implementación de la Escuela Virtual Del Deporte; la cual tenía como objetivo el intercambio, la divulgación y la promoción de contenidos, publicaciones y actividades educativas en el área del deporte y de la administración deportiva y recreativa. Por medio de módulos de estudio específicos, que utilizaban una plataforma didáctica con videos, folletos y espacios virtuales, acrecentaba en los profesionales del deporte, su conocimiento respecto al área de la administración deportiva y recreativa y de los fundamentos del entrenamiento deportivo de aquellas disciplinas que conforman el ciclo olímpico. La Escuela Virtual del Deporte fue la primera iniciativa estratégica, metodológica, pedagógica y didáctica de la enseñanza del deporte, que hizo uso de las herramientas que ofrecen las TIC a nivel de las ciencias del deporte en la nación. Estaba dirigida específicamente a docentes de primaria, entrenadores y público en general que tuviera interés en conocer más a fondo las diferentes disciplinas deportivas y no solo los contenidos de las asignaturas que se imparten en la educación física tradicional^[3].

Esta nueva opción educativa, esperaba llegar a aproximadamente 100.000 participantes, quienes a través de estos cursos, podrían mejorar sus competencias profesionales al obtener el certificado de terminación de curso que expedía Coldeportes y que podían anexar a su hoja de vida.

Después de más de un año de labor, la Escuela Virtual del Deporte, en el mes de Junio del año 2012 dejó de funcionar y hasta el momento ni Coldeportes Nacional ni el MEN, se han pronunciado sobre su continuidad o sobre las posibles fallas que han mantenido por tanto tiempo fuera de línea este proyecto, que en su corta vida, llegó a convertirse en una de las mejores opciones en Latinoamérica, para el proceso de enseñanza y aprendizaje del deporte en modalidad virtual.

Esta ingeniosa alternativa de educación virtual, instaurada por el Gobierno Nacional Colombiano, creó importantes expectativas en los diferentes ámbitos pedagógicos; pero quizás faltó el acompañamiento de tutores, que brindaran al participante del programa, apoyo constante en su proceso educativo.

Blazques^[4] en su artículo “Análisis de una experiencia formativa en E-learning / Blended learning” con dinamizadores deportivos, implementó a través de moodle, un modelo para evaluar estrategias concretas que mejoraran la participación del alumnado en acciones formativas online. Como resultado de esta experiencia que se aplicó a 90 técnicos deportivos en España, se resaltó la importancia de los tutores y de su acompañamiento en los procesos de aprendizaje y en la motivación para que el alumnado participara en foros y

debates. Dicho resultado se convierte en un aporte significativo para el respectivo estudio, ya que permite clarificar que no es suficiente contar con buen material multimedia, sino que es de gran relevancia la presencia y el acompañamiento de tutores, en las actividades de formación virtual y más aún en el caso de poblaciones que no están acostumbradas a salir de sus escenarios deportivos para aprender .

Edwards and Glenn Finger^[5] en su artículo “E-learning and sport management Hiperpedagogy possibilities”, contextualizan este hecho, al mencionar que es limitada la comprensión del aprendizaje en línea y aún más en la gestión de las actividades deportivas. Ellos proponen la hiperpedagogía, entendiéndose esta como: La investigación sobre hipertexto y el posestructuralismo y la relación entre los estudios culturales, la tecnología y la cultura popular que buscan una participación más informada y crítica con la tecnología como medio para remplazar los procesos estructurales por pedagogías digitales. El trabajo sostiene que los estudios en gestión deportiva, deben comprometerse con la hiperpedagogía como medio para superar los criterios de eficiencia social.

Del postulado anterior derivan varias alternativas, como por ejemplo la de portales virtuales para capacitación en Coaching a directores y técnicos deportivos. Es el caso de la empresa Sports Coach^[6], en el Reino Unido, quien apoya a diferentes ramas del aprendizaje y del direccionamiento e implementa Coaching, el cual se entiende como un método para conseguir objetivos de vida utilizando y aflorando todas las habilidades y conocimientos profundos de que dispone la persona^[7] y esto lo enfocan para deportistas, entrenadores e instituciones gubernamentales.

Otra alternativa son los portales que permiten desde edades tempranas conocer las diferentes modalidades deportivas. Ducksters^[8] es una página dirigida especialmente a niños, en la cual reposa gran contenido sobre historia, técnica, táctica y referentes sobre diferentes disciplinas deportivas. Este contenido, permite ampliar las posibilidades de aprendizaje, ya que estos procesos pioneros en E-learning, pueden estar dirigidos a diferentes poblaciones.

También existen iniciativas internacionales como la Libre Comisión Australiana de Deportes, quien ofrece cursos de formación deportiva para niños y entrenadores^[9], en modalidad totalmente virtual y de libre acceso para personas domiciliadas en Australia.

Las instituciones y los gremios administradores de la información mundial, también hacen sus aportes con respecto a medios que permitan la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias del deporte. La BBC de Londres^[10] uno de los medios de comunicación más importantes de Europa, tiene su propia escuela virtual de deportes de acceso libre para toda la comunidad, la cual a través de videos y contenido hipermedia y multimedia, enseña sobre la historia y los fundamentos de las diferentes modalidades deportivas.

Menciona Guterman^[11]. En su artículo denominado Producción Digital Especializada en el Campo de las Ciencias del Deporte, que “la construcción de conocimiento debe ir plenamente ligada a la difusión de este a través de la web, esto permite acrecentar las redes de conocimiento que permiten a personas interesadas en las temáticas profundizar en sus conocimientos”. Dicho planteamiento afianza la temática del proceso que se pretende

desarrollar en esta investigación, ya que se convierte el internet en un medio indispensable y fundamental para el éxito de cualquier propuesta de educación virtual.

Las normas y reglamentos de las modalidades deportivas también tienen espacio para el trabajo a través de plataformas virtuales. Suelen convertirse en los procesos más complejos para enseñar en el ambiente universitario por su gran contenido de lineamientos que se deben seguir. Castro^[12] en su artículo Un Ambiente Virtual para la Enseñanza de las Normas Deportivas, expresa que para el alumnado es mucho más fácil comprender la reglamentación de las modalidades deportivas por medio de video juegos que dan un aspecto pedagógico especial, facilitando la generación de conocimiento. Esta premisa la comprobó al realizar un estudio con aproximadamente 60 estudiantes de primaria y secundaria, a quienes le aplicó un pre y un pos test con pautas de observación que debían registrar por medio de un diario de campo. Las modalidades deportivas a evaluar fueron el tenis de campo y el baloncesto. El autor menciona que es significativo el resultado de este estudio ya que estas herramientas sirven de apoyo didáctico para el profesor en la organización de sus clases.

Pocas instituciones educativas, con áreas afines a las ciencias del deporte, mantienen cursos o programas académicos en modalidad virtual. A nivel nacional, la Universidad Pedagógica oferta tres cursos enfocados a la fundamentación técnica y táctica del fútbol y del fútbol sala, que son de acceso gratuito.^[13] A nivel local, la Universidad Santo Tomás, oferta un curso pago, sobre teoría y metodología del entrenamiento deportivo, el cual es el único proceso de educación virtual existente en la región, correspondiente a las ciencias del deporte^[14].

Ahora bien, portales como la Escuela Virtual del Deporte en Colombia, los cursos gratuitos en fundamentación deportiva del Instituto De Tecnología Massachusetts en Estados Unidos^[15] o el del campus virtual de la Universidad INEF de España^[16], son ejemplos a gran escala de la iniciativa que se pretende plantear en esta investigación, ya que busca generar un espacio virtual que cumpla con algunas características de estos portales. Pero en el área específica de la recreación, la cual no tiene antecedentes en Colombia, existen algunos ejemplos de estructuración, diseño y publicación como los de los proyectos anteriormente nombrados, que permiten la retroalimentación constante en los procesos de formación como lo realiza la escuela virtual del deporte. A su vez, se convierte en un repositorio de conocimiento para cualquier profesional en el área de las ciencias del deporte, ya que permite descargar y/o consultar online, los videos, folletos y guías didácticas de cada modalidad deportiva. Esta es una iniciativa que se convirtió en ejemplo mundial por la accesibilidad que otorgó al conocimiento y rompió el paradigma de la educación netamente presencial para enseñar algún tipo de modalidad deportiva.

Esta iniciativa se convierte en un aporte y direccionador de la investigación, ya que se da cumplimiento a requerimientos institucionales de reforzamiento de las horas de trabajo autónomo de los estudiantes y la continuidad de conocimiento para los egresados. Ahora bien, iniciativas como las del SENA y otras instituciones, de promover esto como cursos con un seguimiento estricto, no está pensado dentro de las expectativas de este proceso, ya que debe primar la autonomía del estudiante o egresado frente a la consulta o direccionamiento de sus intereses^[17], que no encuentre elementos que obstaculicen y/o

condicionen su formación, sino al contrario que se convierta en un eje articulador de cada programa o actividad a realizar de manera independiente.

Descripción de la Experiencia:

Metodología:

Se utilizó un blog como medio para alojar los diferentes contenidos multimedia creados para el proceso de enseñanza y aprendizaje del usuario, este material se categorizó en dos aspectos, un Manual digital, alojado en la página WWW.ISSUU.COM con información relevante para la construcción teórica de programas recreativos, en el cual define el rol del creador y su importancia en el medio, las estrategias y elementos a tener en cuenta para que estos procesos sean de calidad y a su vez, este manual funciona como instructivo para la construcción de los listados de reproducción de videos creados en YouTube.

El segundo aspecto, corresponde al material audiovisual creado con el fin de generar elementos propicios para los fundamentos de la recreación y su evolución histórica, otro con la contextualización del programa académico al cual va dirigida a la propuesta, y dos canales de videos, creados en YouTube recopilando videos que atienden a actividades puntuales: juegos de construcción grupal dirigida a poblaciones adultas y juegos y dinámicas para niños y jóvenes.

Estos canales permiten a los usuarios tener bases específicas y materia prima para estructurar sus programas recreativos y así, conformar un entorno metodológico para los interesados en aprender procesos recreativos, conformado en primer momento: los videos de Fundamentación teórica, seguido de los listados de reproducción con la recopilación de material primario y por último el manual digital como fundamento para estructurar las actividades.

Se utilizó como herramienta para la recolección de datos, las utilidades que cada página web tiene inmersa en sus plataformas, BLOGGER, ISSUU Y YOUTUBE, tienen opciones propias para realizar seguimiento y contabilizar las visitas a cada espacio web, dentro de las cuales permite contabilizar, total de visitantes al espacio web, total de visitantes a cada página del espacio web, tiempo que pasan en este, lugar de procedencia de las visitas, sistemas operativos utilizados y navegadores de preferencias, permitiendo así, determinar una tendencia de los usuarios hacia ciertas particularidades del blog.

Estos datos fueron computados en Excel, para así poder realizar la respectiva descripción y comportamientos de estos, ya que el tipo de investigación utilizada para este proyecto, correspondió un estudio descriptivo de tipo transversal debido a que se realizó la revisión y operacionalización de los datos en un solo momento.

Las variables a medir en el estudio, corresponde al número de visitas del blog, Páginas, entradas, duración de las visitas, impresiones, usuarios por sistema operativo, usuarios por navegador, país de origen, visitas por país, reproducción, tiempo estimado de reproducción, quienes permiten identificar las tendencias de visitas de usuarios a cada uno de los espacios y así identificar los intereses de cada uno de los usuarios sobre los aspectos particulares del

sitio. Se tomó como población, todos los usuarios visitantes al blog ya que este espacio aloja los diferentes materiales creados y seleccionados para el proceso pedagógico y así tener una medida más uniforme para analizar.

RESULTADOS ALCANZADOS:

Este espacio permitió Generar un ciclo metodológico para todos los interesados en el aprendizaje de la recreación, el cual consta de 5 pasos y la siguiente estructura:

Enlace del Blog: <http://recreacionustabuca.blogspot.com/> el cual obtuvo 283 visitantes en el transcurso de un mes.

Este ciclo permite reforzar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes

Ciclo 1. FUNDAMENTACIÓN:

En la pestaña presentación, la cual obtuvo un 29% del total de visitas del blog, el usuario encontró la contextualización del espacio web y su función, al igual que tres videos que permitieron fundamentar a los visitantes en los aspectos propios de la recreación, uno correspondió al programa académico en Cultura Física, Deporte y recreación el cual obtuvo 106 visitantes y 241 minutos de reproducciones entre los usuarios, permitiendo así dar a conocer el campo de acción que se propuso profundizar y determinar fuertemente la recreación como un área de formación de la cultura física.

El segundo video corresponde al “Concepto de Recreación”, el cual obtuvo 41 usuarios visitantes y 81 minutos de reproducción, y el tercer video con 9 visitantes y 5 minutos de reproducción este comprende la evolución del concepto de recreación a través de los años, el cual tubo bajo índices de visitas en relación con los anteriores. Esto permitió Complementar el primer ciclo para que los visitantes comprendieran los aspectos básicos que contextualizan la recreación.

Figura 1. Pestaña de Presentación

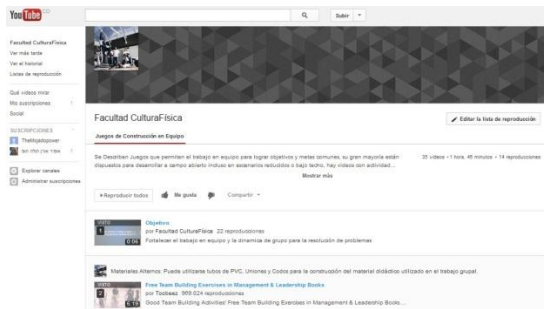


Fuente: <http://recreacionustabuca.blogspot.com/p/blog-page.html>

Ciclo 2. REPOSITORIO DE VIDEOS:

La segunda pestaña, corresponde a la sección de videos en el cual esta incrustado la lista de reproducción realizada desde el canal de YouTube: esta permite el registro entre los dos canales alojados en el blog representado en un 33% de las visitas; 22% para los juegos de construcción en equipo y 11% para las dinámicas y juegos para niños, esta tendencia se debe a que en el contexto son pocos los escenarios y espacios para la recreación dirigida a las empresas y por el contrario si se encuentra muchos elementos que promueven el juego en las clases para niños.

Figura 2. Canal de Videos en YouTube.



Fuente: <http://www.youtube.com/user/ClubustaCF>

Esta canal permitió alojar videos de producción propia y generar listas de reproducciones con videos encontrados en la página web. Estos espacios Pueden albergar en una sola lista de reproducción hasta 100 videos los cuales automáticamente hacen la transición entre estos, y a su vez puedes agregar a cada video, introducciones de texto o en video grabado con cámara web; incluye también espacios para realizar anotaciones para que aparezcan mientras se reproduce el video o que se incluyan en el encabezado de este.

Estas posibilidades fueron utilizadas en esta iniciativa y en las introducciones del video, en la descripción de los objetivos específicos de cada actividad y en las anotaciones sugeridas en materiales alternativos para desarrollar los juegos. Al finalizar la inclusión YouTube da la opción de incrustar el listado de reproducción en el blog y que esto se reproduzcan automáticamente.

Para este proceso, se crearon dos listados específicos con actividades dirigidas para niños y jóvenes el cual recibido 32 visitas y otro para adultos con un total de 54 visitas (ver. Figura 4), dividiendo así las secciones correspondiendo a las particularidades de cada grupo pero primando la preferencia por el listado de reproducción de actividades de construcción grupal.

3. Pestaña de videos



Fuente: <http://recreacionustabuca.blogspot.com/p/juegos-para-ninos.html>

Este espacio se diseñó para que el usuario visualizara dos formatos diferentes del listado de reproducción, en el primero, los usuarios tenían acceso a los videos directamente en el canal de YOUTUBE y la segunda opción comprende la interfaz más completa ya que permitió ver al usuario las anotaciones realizadas por el moderador del canal en cada video.

En este mismo espacio, se dejó al gusto del usuario dos canales especializados en actividades de este tipo para enriquecer más su abanico de posibilidades y otros canales de especialistas en actividades recreativas.

Figura 4. Visualización del espacio web “pestaña de videos, opciones actividades para adultos”



Fuente: http://recreacionustabuca.blogspot.com/p/blog-page_8618.html

Con esto espacio se cierra el segundo ciclo correspondiente al repositorio de videos alojados en el canal audiovisual creado en YouTube y que aloja la materia prima para la realización de programas recreativos.

Ciclo 3. Visualización de actividades:

La Tercera pestaña, Comprendió el ciclo de visualización de actividades alojadas en el perfil de Facebook de la Facultad de Cultura Física, el Cual se tomó como medio para alojar el registro fotográfico de las actividades realizadas, para no sobrecargar el blog y evitar que se vuelva lento. Este funciona más como un sitio de divulgación que de instrucción.

Ciclo 4. Estructura Organizativa:

La cuarta pestaña corresponde al Manual del recreador, con un 21% del total de visitas de usuarios a este espacio, y que se encuentra alojado en la web **ISSU.COM** e incrustado en este espacio para que los usuarios pudieran visualizarlo sin necesidad de descargar archivos a su PC o visitar sitios externos al blog; este espacio en sus estadísticas internas registro 21 visitas de usuarios y 321 impresiones, éstas hacen referencia a la cantidad de páginas observadas por los usuarios, teniendo así en este espacio, un complemento para los anteriores ciclos ya que este manual brinda las herramientas operativas y administrativas para que el interesado conociera los aspectos metodológicos requeridos para que una actividad recreativa sea de calidad. En éste, se describen las funciones del recreador, los aspectos por los cuales una actividad recreativa no puede salir adelante, y brinda herramientas para estructurar estos programas y sacarlos adelante.

Tiene como aspecto relevante, la explicación para aplicar la metodología a seguir para llevar el proceso de planeación escrita paso por paso a un medio digital, utilizando los canales de videos en YouTube y las listas de reproducciones que permiten generar esté, evidenciando así, una estrecha relación en la cantidad de reproducciones del listado en YouTube con las actividades de construcción grupal y la cantidad de usuarios que utilizaron el manual para fundamentar sus procesos, esto se evidencia en el porcentaje de reproducción de cada material el cual correspondió a un 21% y 22% del total de usuarios a las diferentes páginas.

Figura 5. Visualización del Manual para el recreador.



Fuente: <http://recreacionustabuca.blogspot.com/p/manual-para-el-recreador.html>

Ciclo 5. Evaluación y Retroalimentación:

El último aspecto que cierra el ciclo es la pestaña de evaluación la cual registro un 17% del total de visitas al blog, en la cual los participantes de este proceso tenían la oportunidad de enviar sus enlaces con las listas de reproducción, para recibir recomendaciones y direccionamiento por parte del moderador del blog. El otro aspecto permitirá al usuario retroalimentar la plataforma y el contenido publicado en esta, respondiendo a preguntas donde se solicita calificar; la pertinencia del contenido, la interfaz del blog, la calidad del espacio y su utilidad en el medio. Pero estos porcentajes corresponden solo a las visitas ya que no se recibieron enlaces ni procesos para retroalimentar en el espacio web.

Figura 6. Evaluación y Retroalimentación

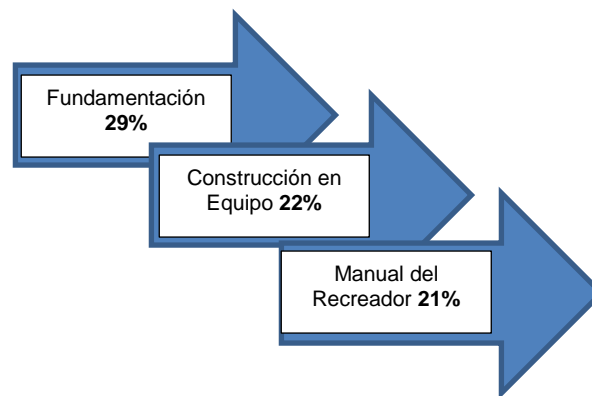
The image shows a web browser window displaying the 'EVALUACIÓN' (Evaluation) page of the 'recreacionustabuca' website. The page has a dark blue header with the site's logo and navigation tabs for 'PRESENTACIÓN', 'VIDEOS', 'IMÁGENES', 'MANUALES', and 'EVALUACIÓN'. The main content area is titled 'EVALUACIÓN' and contains a form with the following fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'E-mail', 'Facebook', and 'Organización o la cual pertenece'. Below the form, there is a section for 'Institución o grupo al cual está organizando su actividad' and a 'Enviar de Hoja de Reputación' button. The right sidebar contains three sections: 'ENLACES POPULARES' with a 'Facebook' link, 'DATOS PERSONALES' with a 'Nombre' field and a 'Dar mensaje de Bienvenido' button, and 'ARCHIVO DEL BLOG' with a '2012-06' dropdown menu and a 'Ver más' link.

Fuente: <http://recreacionustabuca.blogspot.com/p/evaluacion.html>

CONCLUSIONES

- Como conclusión en general, Este estudio marca la tendencia de los usuarios hacia un patrón de visitas en el blog, que permite evidenciar en su proceso de autoconstrucción, la conceptualización como el factor más relevante, luego basan sus procesos en los videos de sus intereses, Ya que en esta situación, la preferencia se marca en los videos de trabajo en equipo para adultos alojados en el canal de YouTube, para así, finalizar, organizando sus procesos de formación teniendo como base el manual del recreador que da elementos propios para organizar el trabajo e indicaciones específicas para manejar y organizar el material del canal en YouTube.

Generando así el siguiente patrón, según las tendencias de visitas al espacio web.



- Estos porcentajes y la diferente de un 1% entre el manual del recreador y las actividades de construcción en equipo, permiten evidenciar que los usuarios visitan y consultan paralelamente los dos materiales, como base para el trabajo fundamentado en el material escrito para organizar el canal digital generando así, influencia en las usuarios para seguir una proceso metodológico para que sus intervenciones sean de calidad en sus programas de recreación.

REFERENCIAS

1. Osorio, B. A., & Pabón de Reyes, C. (2011). SEGUIMIENTO DE EGRESADOS DEL PROGRAMA DE PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA. *Universidad Pedagógica Nacional*. http://www.pedagogica.edu.co/storage/ps/articulos/peda11_10arti.pdf
2. Atención a programas de pregrado y acreditación institucional. <http://www.cna.gov.co/1741/channel.html>.
3. Centro Virtual de Noticias. (s.f.). *Ministerio de Educación Nacional*. Recuperado el 10 de Enero de 2012, de www.mineducacion.gov.co: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/fo-article-221599.pdf>
4. Blázquez, Alberto. Análisis de una experiencia formativa E-learning/Blended Learning con dinamizadores deportivos. *Revista digital deportiva, E-balonmano*. Vol. N°2 del 2009. Pp 77-79. <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=86511955001>
5. Edwards, Alan. Finger Glenn, eLearning and Sport Management: Hyperpedagogy Possibilities, *Sport Manager Review*, Volume 10, Septiembre de 2007, pages 191 - 208. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352307700116>
6. Portal virtual para entrenadores y motivadores en deportes y liderazgo: <http://www.sportscoachuk.org/site-tools/about-us/what-we-do>
7. Gerencia y Negocios en Hispanoamerica: <http://www.degerencia.com/tema/coaching>
8. Portal virtual para la enseñanza de los fundamentos deportivos en niños y entrenadores. <http://www.ducksters.com/sports.php>
9. Portal de la Comisión australiana de Deportes. <https://learning.ausport.gov.au/jportal/Courses/tabid/62/Default.aspx>
10. Portal virtual para la enseñanza deportiva en Inglaterra. http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/other_sports/cycling/get_involved/7362631.stm
11. Guterman, Tulio. Producción digital especializada en el campo de las Ciencias del Deporte, *Efdeportes*, Enero 2001. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd29/digital.htm>
12. Corredor, Sonia. Un ambiente para la enseñanza de las normas deportivas. *Revista de la Universidad pedagógica Nacional. Revista Corporeizando*. Volumen 1. Número 1. 2007. <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando/article/download/28/11>
13. Recursos digitales de apoyo a los procesos de enseñanza – aprendizaje, Banco de Objetos Virtuales de aprendizaje – UPTC. <http://virtual.uptc.edu.co/drupal/?q=node/161>
14. Universidad Santo Tomas, Educación abierta y a distancia, Curso sobre metodología y teoría del entrenamiento deportivo. <http://www.ustabuca.edu.co/>

15. Instituto de tecnología de Massachusetts, Midopencourseware.
<http://ocw.mit.edu/courses/athletics-physical-education-and-recreation/pe-710-tennis-spring-2007/image-galleries/>
16. Facultad de ciencias de la actividad física y el deporte, (INEF), Cursos virtuales.
<http://www.inef.upm.es/INEF/Personal>
17. Barbare, Gregori Elena. La enseñanza a distancia y los procesos de autonomía en el aprendizaje. Latineduca2004.
http://www.ateneonline.net/datos/11_1_Barbera_Elena.pdf
18. SPORTDiscus with Full Text - EBSCO ,
<http://www.ebscohost.com/international/default.php?par=2&id=31&language=spanish>