



*Wilmer Jaime Sastre*  
Candidato a Magister en E-learning 2013



**unab**

Universidad Autónoma de Bucaramanga



**Universitat Oberta  
de Catalunya**

## TITULO

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.

Director

*Miguel Francisco Crespo Alvarado*  
Doctorado En Ciencias Aplicadas Mención Sistemolog

2  
0  
1  
3



2  
0  
1  
3

PROBLEMA:

**¿Cuál es la influencia de un repositorio de actividades recreativas, difundidas a través de un canal de video didáctico por internet, en los estudiantes y egresados del programa de Cultura Física, Deporte y recreación?**



2  
0  
1  
3

## OBJETIVOS:

### **General:**

Crear un canal didáctico de audio y video con difusión por internet que permita fortalecer los conocimientos previos en el área de recreación, para los estudiantes y egresados de Cultura Física de la Universidad Santo Tomas de Aquino de Bucaramanga.

## OBJETIVOS:

### Específicos:

- Generar un canal en internet que permita difundir a través de audio y video los conceptos y herramientas básicas que abarcan el área de recreación.
- Plantear una guía metodológica y práctica para la organización y administración de juegos y actividades lúdicas en poblaciones específicas que permitan al estudiante aclarar dudas a través de la observación del material publicado en el canal didáctico.
- Configurar una estrategia didáctica por medio un canal de audio y video digital, que permita a los estudiantes del programa y a sus egresados, fortalecer sus conocimientos con respecto a las actividades recreativas dirigidas a cualquier tipo de población, teniendo a su libre disposición un repositorio que permitan direccionar sus procesos de la mejor manera.

2  
0  
1  
3

*Escuela Virtual  
del Deporte*

# ESTADO DEL ARTE



*Escuela Virtual  
de Jueces*



*Producción  
Digital*



*Dinamizadores  
deportivos*



*Estilos de  
aprendizaje*



*Colecciones*

*Castro*

*Guterman*

*Blázquez*

*Gómez*

1. Centro Virtual de Noticias. (s.f.). Ministerio de Educación Nacional. Recuperado el 10 de Enero de 2012, de [www.mineduacion.gov.co: http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/fo-article-221599.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/fo-article-221599.pdf)

2. Blázquez, Alberto. Análisis de una experiencia formativa E-learning/Blended Learning con dinamizadores deportivos. Revista digital deportiva, E-balónmano. Vol. N°2 del 2009. Pp 77-79. <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=86511955001>

3. Guterman, Tulio. Producción digital especializada en el campo de las Ciencias del Deporte, Edeportes, Enero 2001. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd29/digital.htm>

4. 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>



DISEÑO METODOLÓGICO:

**TIPO DE ESTUDIO: DESCRIPTIVO DE TIPO TRANSVERSAL**

**POBLACIÓN: TODOS LOS VISITANTES Y USUARIOS DEL BLOG.**

<u>Variable</u>	Definición	Naturaleza	Escala de medición	Valores
<b>Número de Visitas en el blog</b>	Cuenta el número de visitantes totales al espacio web	cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Paginas</b>	Mide el Número de Páginas Vistas	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Entradas</b>	Mide el número de visitas a cada entrada o publicación del blog	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Duración de las visitas</b>	Cantidad de tiempo que un usuario permanece en el sitio	Cuantitativa	Razón	Tiempo en minutos
<b>Impresiones ( Manual Digital)</b>	Número de Veces en el que un usuario pasa por alguna página del manual.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Sistema Operativo</b>	Indica desde cuales sistemas operativos realizan las visitas los usuarios.	Cualitativo	Nominal	Windows Linux Macintosh Androide
<b>Número de usuarios Conectados por sistema operativo.</b>	Indica el número de usuarios que visitan las páginas desde los sistemas operativos.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Navegadores utilizados por usuarios</b>	Indica cuales navegadores utilizan los usuarios para ingresar a la web.	Cualitativo	Nominal	Firefox Internet Explorer Sofari
<b>Número de Usuarios que utilizaron determinado navegador</b>	Indica el número de usuarios que se conectaron a través de los diferentes navegadores.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>País de Origen</b>	Identifica el país de procedencia del usuario	Cualitativo	Nominal	Nombre del país
<b>Visitas por país</b>	Identifica el número de visitas de usuario por país de procedencia	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Reproducciones en youtube</b>	Numero de reproducciones realizadas por videos.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
<b>Tiempo estimado de reproducción por video</b>	Cantidad de tiempo de reproducción por video.	Cuantitativa	Razón	Tiempo en minutos



# METODO y PRODUCTOS

Se estructuraron 5 espacios los cuales permitieron alojar material para que los usuarios finales concretaran aspectos básicos para la organización de actividades recreativas.



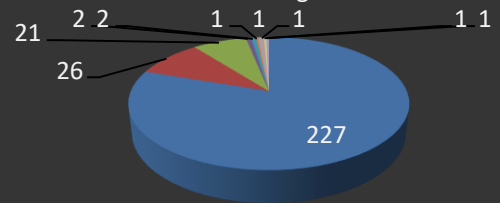




## RESULTADO:

La anterior gráfica, permite determinar una mayor visita al blog de usuarios de nacionalidad Colombia, esta corresponde a un 80% del total de usuarios, pero con una importante participación de países como estados unidos y Rusia con 21 y 26 visitas respectivas, representando un 16% de los usuarios que hicieron presencia en el blog y el resto de países se atribuyen el 4% de visitas, con no más de dos visitantes por país.

Relación de Número de Usuarios por País que visualizó el blog



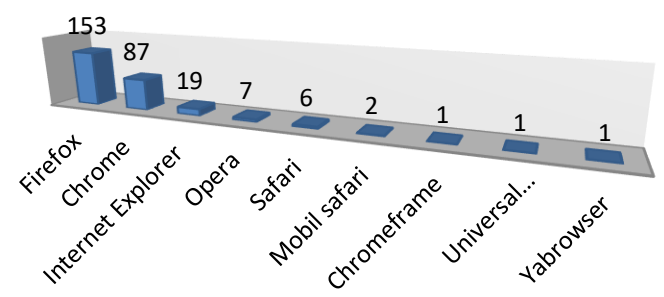
- Colombia
- Rusia
- Estados Unidos
- Países Bajos
- Polonia
- Alemania
- Reino Unido
- México
- Turquía
- Venezuela



# RESULTADO:

Relación de navegadores y preferencias de los usuarios para visitar el blog

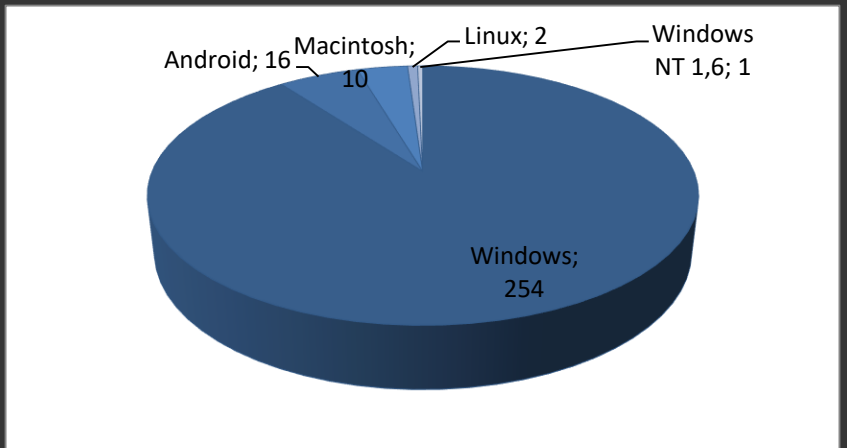
## Navegadores Mas Utilizados por Los Usuarios





## RESULTADO:

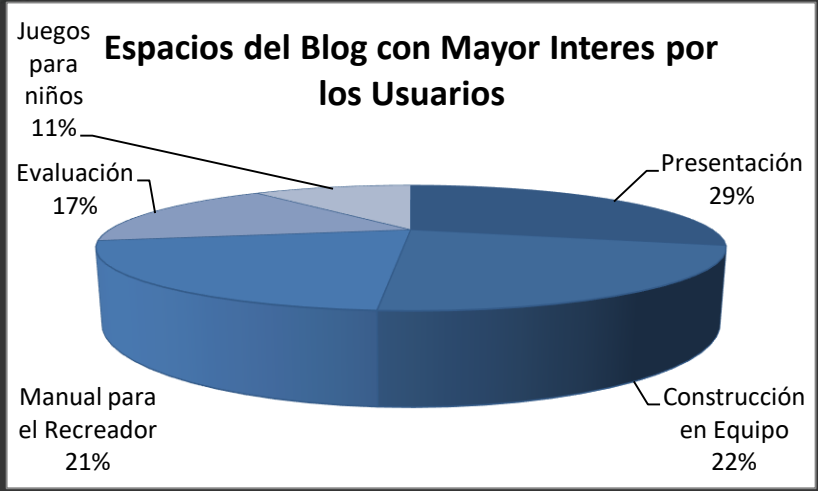
Relación de Sistemas Operativos más utilizados por los usuarios





## RESULTADO:

Relación de Visitantes por Página alojada en el Blog

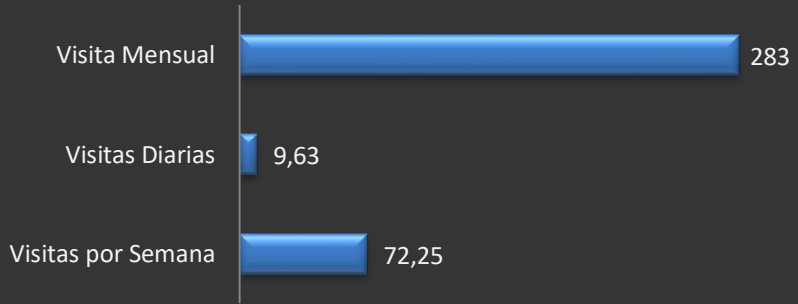




## RESULTADO:

Promedio de Visitas Durante el tiempo de registro.

### Promedio de Visitas diarias y semanales al Blog





# DATOS YOUTUBE

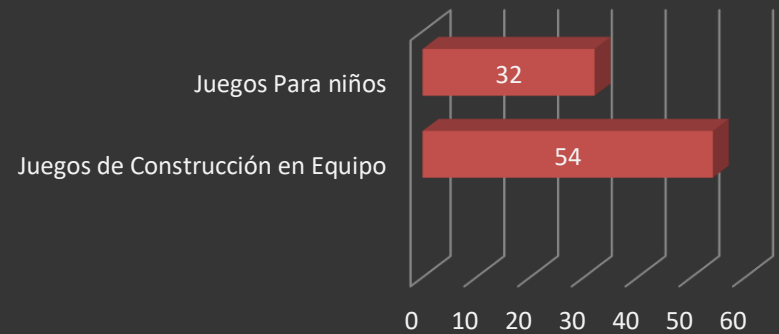
## RESULTADO:

Numero de Reproducciones en el canal de youtube por video

- Que es la Recreación
- Promo F. Cultura Física
- Evolución de la Recreación



Numero de Reproducciones de Usuarios por cada Lista creada en youtube





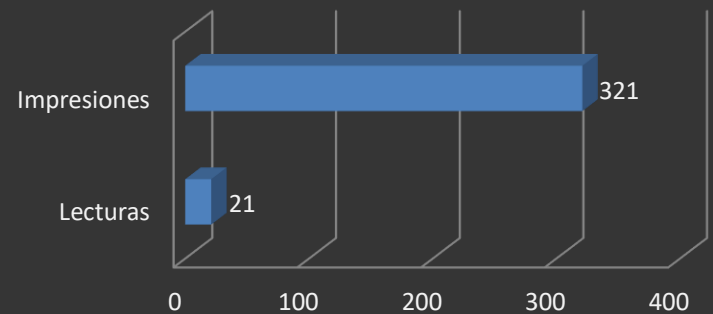


## DATOS ISSUU

**RESULTADO:**

Numero de Lectores por Cantidad de Impresiones

Numero de Lectores por Cantidad de Impresiones

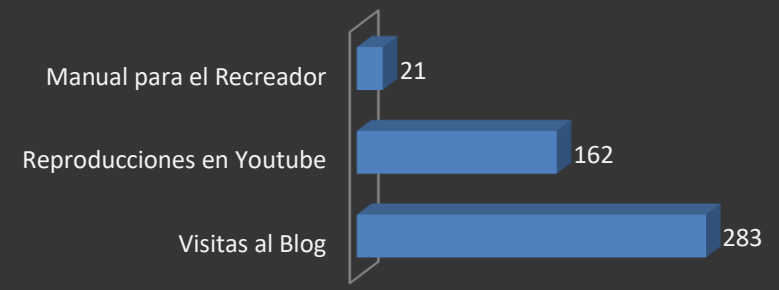


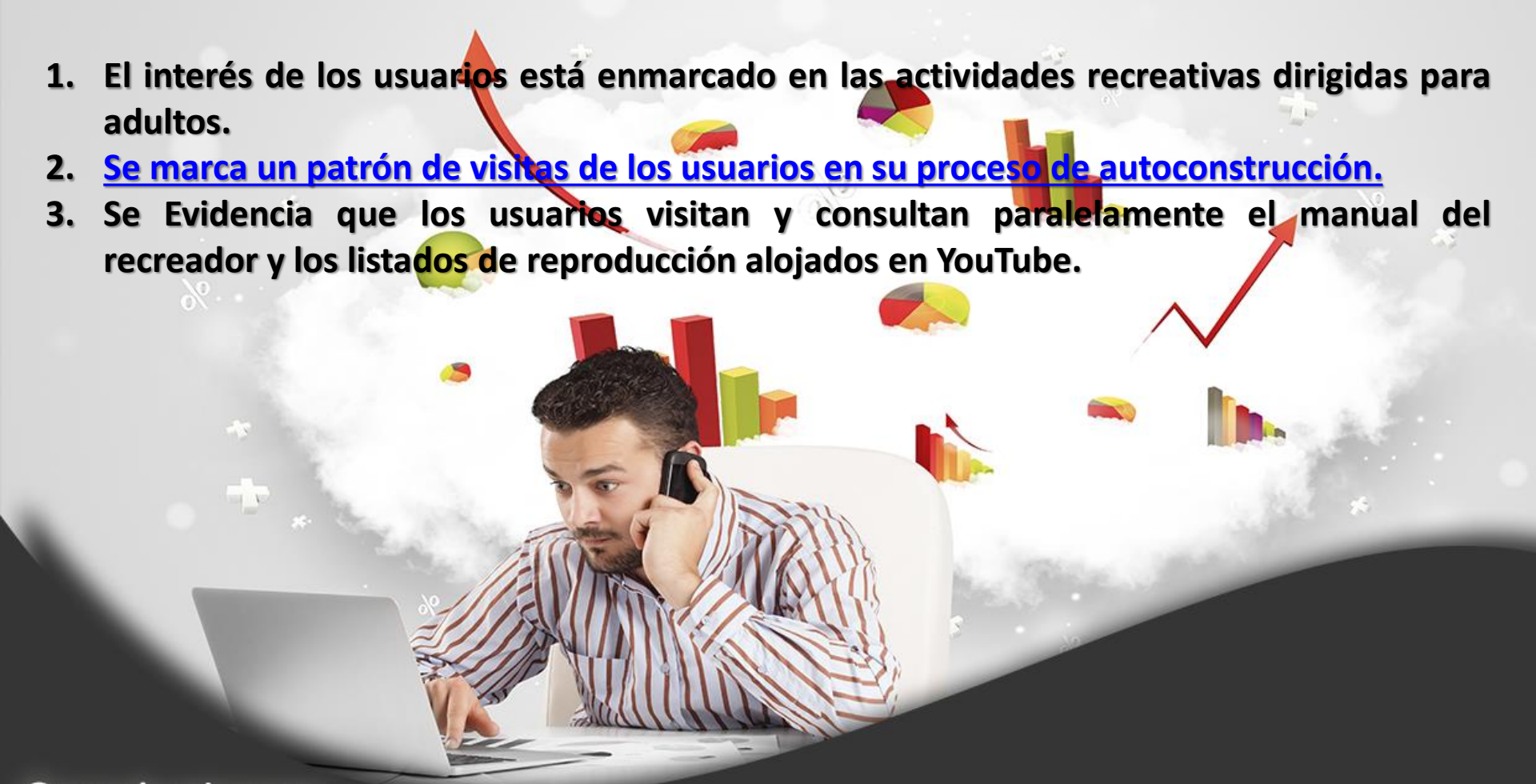


## RESULTADO:

Esta gráfica, permite representar la cantidad de tráfico obtenida en el blog y en los espacios anidados en este, con una prevalencia mayor, en la visita a material de video, que al fundamentado en un medio escrito como el manual de [www.ISSUU.COM](http://www.ISSUU.COM).

Relación de visitas de Usuarios por cada espacio con material didáctico



- 
1. El interés de los usuarios está enmarcado en las actividades recreativas dirigidas para adultos.
  2. Se marca un patrón de visitas de los usuarios en su proceso de autoconstrucción.
  3. Se Evidencia que los usuarios visitan y consultan paralelamente el manual del recreador y los listados de reproducción alojados en YouTube.

## Conclusiones:

4. Se evidencia mayor interés de los Usuarios en las actividades alojadas en el listado de reproducción para adultos y jóvenes adultos.
5. Bajas posibilidades de distinguir las características propias de los usuarios.
6. Preferencia por el material Audiovisual que por el escrito.
7. Es imprescindible realizar las Publicaciones Web en un solo momento.
8. Re-Planteamiento de Estrategias para evaluación del Sitio.



## Recomendaciones:

1. Búsqueda y planteamiento de agentes motivadores para la evaluación del sitio.
2. Mayor Tiempo para el proceso.
3. Determinar Mejores herramientas estadísticas web para mayor fiabilidad de los datos.
4. Contar con un Equipo Interdisciplinar.
5. Registro de Usuarios en plataformas web como forma de seguimiento.



**GRACIAS**

*Wilman Jairo Sastre*  
Candidato a Magister en E-learning 2013



**unab**

Universidad Autónoma de Bucaramanga



**Universitat Oberta  
de Catalunya**