

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.

Wilman Jaimes Sastre

Universidad Autónoma De Bucaramanga
Facultad de Educación
Bucaramanga
2013

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.

Wilman Jaimes Sastre

Trabajo de Grado para optar por el título de Magister en E-learning

Director: Dr. Miguel Francisco Crespo Alvarado

Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Educación
Bucaramanga
2013

Tabla de contenido

Resumen.....	5
Introducción	7
Título.....	9
Descripción breve del problema.....	9
Objetivo general	11
Objetivos específicos	11
Marco Teórico.....	12
Marco Conceptual	16
Estado del arte.....	23
Diseño Metodológico.....	29
Tipo de Investigación:	29
Población:.....	29
Variables:	29
Personas que participarán en el proceso:.....	31
Instrumentos:	30
Recursos Disponibles:.....	31
Metodología:	32
Resultados Alcanzados:	35
Bibliografía:	64

Lista de Figuras

Figura 1. Página de Inicio del Blog	36
Figura 2. Pestaña de Presentación	37
Figura 3. Presentación videos.....	37
Figura 4. Canal de Videos en YouTube.	38
Figura 5. Pestaña de videos	39
Figura 6. Ventana Incrustada en el Blog.....	39
Figura 7. Opción 1 para la visualización del video	40
Figura 8. Opción 2 para la visualización de videos	40
Figura 9. Visualización del espacio web “pestaña de videos, opciones de visualización”	41
Figura 10. Visualización del espacio web “pestaña de videos, opciones actividades para adultos”	42
Figura 11. Pestaña de Imágenes	43
Figura 12. Visualización del Manual para el recreador.	44
Figura 13. Visualización en formato Completo Manual del recreador.	45
Figura 14. Evaluación y Retroalimentación.....	46
Figura 15. Diseño en Adobe After Effects	47
Figura 17. Edición de Audio en Adobe Audition.....	48
Figura 18. Maquetación y estructuración en Adobe Indesign.	48
Figura 19. Diseño e imagen Adobe Photoshop.....	49

Lista de Gráficas

Grafica 1. Relación de Número de Usuarios por País que visualizó el blog	50
Grafica 2. Relación de navegadores y preferencias de los usuarios para visitar el blog	50
Grafica 3. Relación de Sistemas Operativos más utilizados por los usuarios.....	51
Grafica 4. Relación de Visitantes por Página alojada en el Blog	52
Grafica 5. Promedio de Visitas Durante el tiempo de registro.....	53
Grafica 6. Numero de Reproducciones por video en el canal de YouTube	54
Grafica 7. Numero de reproducciones en los canales de YouTube.	55
Grafica 8. Relación Número de Lectores e impresiones en el espacio web	56
Grafica 9. Relación de Visitas de Usuarios por cada espacio con material didáctico	56
Grafica 10. Tendencia e impacto del material publicado	58

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.

Línea de Investigación:

Las estrategias lúdicas virtuales en el desarrollo de competencias para la sociedad del conocimiento

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

Contexto

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.

Problema:

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.

Metodología utilizada:

Esto se logró implementar a través de la conformación de un canal en YOUTUBE, alimentado de videos con actividades específicas para desarrollar programas recreativos, los cuales fueron buscados, clasificados y seleccionados por edades y objetivos; permitiendo tener un repositorio suficiente de juegos, dinámicas y rondas que sirvieron como insumos para la construcción de programas recreativos dirigido a cualquier segmento poblacional y que permitiera a los interesados, generar listados de reproducción específicos para dar sustento a sus programas; para guiar a los usuarios en el proceso, se utilizó un manual Digital Alojado en la Página ISSUU.COM, construido con el fin de establecer parámetros para estructurar actividades recreativas y definir funciones en estos procesos e identificar el papel del recreador y su valor en los programas recreativos y al igual guiarlo en el proceso de construcción de su listado de actividades para reproducir en YouTube como materia prima de su trabajo.

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 ciertas 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.

Título

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.

Descripción breve del problema

El Programa académico en Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, Seccional Bucaramanga cumple aproximadamente 15 años de antigüedad. Durante este tiempo se ha enfocado en fortalecer las áreas del entrenamiento deportivo y de la salud pública, dejando de lado el área de la recreación, la cual a la fecha, representa una importante debilidad en estudiantes y egresados de la facultad.

Debido a la carencia de un repositorioⁱ especializado, los estudiantes y profesionales en el área, no tienen acceso a una base de datos con información completa y clara, sobre las opciones y forma de desarrollar las actividades recreativas y la aplicación de estas según las necesidades del grupo de personas al que van dirigidas. En las aulas, los estudiantes reciben las bases teóricas de las asignaturas, pero se les dificulta implementarlas en la vida real, pues en numerosas ocasiones no tienen el conocimiento resultante de la observación y la experimentación.

Correa ^[1], en su publicación consideraciones iniciales para la construcción de una propuesta de educación para la recreación resalta en su enfoque: “El proceso de educación para la recreación puede contribuir al desarrollo de capacidades humanas que tenga incidencias sobre las decisiones y las prácticas de recreación de los sujetos y sobre otras áreas de sus vidas. Por esto es necesario favorecer

diversos procesos de conocimiento, educativos, sociales, que si se hacen transversales a la oferta de los programas y servicios de recreación puede aportar, como proceso, a un cambio significativo en los sujetos, el entorno y las prácticas de las instituciones y organizaciones de recreación”. Esto es funcional siempre y cuando se dinamice el proceso de educación para la recreación de forma didáctica, y se estimule a través de la sensibilización, la reproducción y sistematización de experiencias en medios audiovisuales.^[2]

El programa académico de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, reconoce que se requiere de profesionales integrales capaces de diagnosticar y adecuar las actividades recreativas a los intereses particulares de los beneficiarios; pero reconoce que este objetivo no se puede dejar al método de ensayo y error, ya que existe una amplia gama de ofertas de actividades recreativas al aire libre, en agrupaciones culturales y sociales o en escenarios deportivos que se pueden practicar de manera libre y hasta gratuita y que también están encaminadas a satisfacer las necesidades de los participantes.^[3]

Ahora bien, la cantidad de créditos asignados a cada una de las asignaturas de recreación se entornan en muy pocas horas para poder enseñar las diferentes actividades recreativas que se podrían utilizar según la población a atender, y los egresados del programa en cultura Física deporte y recreación ya por su carga laboral, no encuentran espacios libres para participar en espacios presenciales que permitan retroalimentar sus carencias académicas a través de seminarios, talleres y cursos de actualización; los pocos que se han realizado no han tenido el impacto esperado por la institución. Por esto, se enmarca la necesidad de utilizar el internet como medio de difusión y la web a través de canales audiovisuales como transmisor didácticos de conocimiento ^[4] que permitan al grupo destinatario, tener toda la accesibilidad y las herramientas necesarias para sus labores, en un medio que podrán consultar e interactuar permanentemente.

A partir de esta breve puesta en escena surge la pregunta:

¿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?

Objetivo 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.

Marco Teórico

En Colombia no es nueva la iniciativa de darles a los estudiantes autonomía en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, esto se viene promocionando desde la educación secundaria direccionada al proceso de la educación superior, así lo demuestra un estudio realizado en Colombia, el cual identifica el modelo constructivista pedagógico como el predominante en las escuelas colombianas.^[5], ahora bien, las instituciones de educación superior, adoptan el modelo que por tradición o por renombre se ha venido manejando durante su existencia, cada uno elabora estrategias para los procesos de enseñanza y aprendizaje y a estos se le denominan modelos pedagógicos, ya que permiten organizar los fines educativos quienes a su vez permiten caracterizarlos y jerarquizarlos.^[5]

Algunos autores la definen como un área vasta y compleja de la psicología, la epistemología y la educación contemporánea, convirtiéndose en un término general utilizado por los filósofos, educadores, psicólogos entre otros. Se emplea particularmente este término como el énfasis a la contribución del aprendizaje mediante la actividad individual y social⁶, las perspectivas constructivistas están fundamentadas en investigaciones realizadas por Jean Piaget y Levy Vygotsky ^[6] quienes fueron difusores y promovían la teoría constructivista en la psicología y en el desarrollo social, determinaban que los individuos construyen sus propias estructuras cognoscitivas conforme interpretan sus experiencias en situaciones particulares, así fue que lograron a través de sus experiencias de vida y las condiciones del contexto, sacar adelante sus teorías^[7].

La Doctora Woolfolk, en su libro psicología educativa, menciona una forma de organizar las perspectivas constructivistas, agrupándolas en la construcción psicológica (Piaget) y social (Vygotsky), la primera, se preocupa por la forma en que los individuos construyen ciertos elementos de su aparato cognoscitivo o emocional, y en la segunda, se rige por la interacción social y las actividades culturales las cuales modelan el desarrollo y el aprendizaje individual.

Piaget promueve el desarrollo cognitivo y el aprendizaje defendiendo que la inteligencia atraviesa por estadios o periodos cuantitativos y cualitativos distintos. En cada uno de estos estadios hay una serie de labores que la persona debe realizar antes de pasar al otro estadio. Y esto solo lo lograra a través del descubrimiento y manipulación de los aspectos que se le presenten, así para Piaget, el aprendizaje es una cuestión individual, casi solitaria en el que el individuo ira aprendiendo de acuerdo a lo que su desarrollo cognitivo le permita. En esta teoría de Piaget, deja de lado el aspecto social y la relación con el aprendizaje, el cual apropia el psicólogo ruso Vygotsky quien se preocupa por hacer mayor aportes a este aspecto, defendiendo que el conocimiento es producto de la interacción social y la cultura, ya que los procesos psicológicos superiores (Lenguaje, razonamiento, comunicación, etc.) se adquieren en interrelación con los demás; ahora bien, lo que un individuo puede aprender de acuerdo a su desarrollo, varia ostensiblemente si recibe la ayuda y guía de un adulto, esto permite resalta de su teoría, que se aprende más y mejor con otros.^[8]

Ahora bien, estas posturas (Que respondían a un contexto histórico o particular) han sido sometidas a evaluación por psicólogos y educadores quienes consideran que una sola teoría psicológica no puede constituir el único fundamento de la teoría y la práctica pedagógica. Se puede considerar que las teorías de Piaget y Vygotsky usadas para la educación deben ser complementadas e integradas con aportes provenientes de otras teorías.^[9]

Algunos escritores, que fueron estrechos colaboradores de Piaget en sus investigaciones, caso tal de la dra. Barbel Inhelder y el Dr. Pierre greco^[10], quienes en 1985 dieron una visión del constructivismo como una teoría según la cual, “el progreso es el resultado de una construcción endógena” sin importar cuales sean las influencias ambientales que llegan al sujeto, la construcción es interna y obedece a leyes de coherencia que definen los sistemas del pensamiento ^[10]. Otros autores, proponen distinguir tres tipos de constructivismo, el epistemológico,

el psicológico y el educativo. Esto para hacer referencia a tres niveles de análisis diferentes de los problemas relacionados con el aprendizaje y enseñanza.^[9]

Ahora bien, David Paul Ausubel psicólogo estadounidense, plantea en su teoría constructivista que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, “entendiendo por estructura Cognitiva”, a los conceptos, ideas que una persona tienen en un campo específico del conocimiento. Resalta que es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como su grado de estabilidad. Ausubel resalta las manifestaciones del alumnado y su disposición para relacionar lo sustancial de un material de estudio y no hacerlo arbitrariamente, sin dejar de lado al alumno, quien debe mostrar disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento. Es decir, si el alumno tiene como intención memorizar arbitrariamente el contenido y este no genera aspectos significativos para los estudiantes, los resultados podrán ser pobres y poco productivos.^[11], en síntesis, la teoría de Ausubel se convierte en un modelo de enseñanza por exposición, para promover al aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria.

Es claro que independientemente del enfoque y las teóricas constructivistas, ya no basa sus procesos pedagógicos en la enseñanza, si no en el aprendizaje, es decir, tiene mayor relevancia el progreso de los estudiantes más que los conceptos que imparte un docente, privilegiando las actividades e iniciativas propias del alumnado, ya sean estas, por la interacción social, por el esfuerzo individual o por los agentes que motiven a este adquirir conocimiento, esto permite que los procesos de aprendizaje no se sujeten al lenguaje abstracto sino a través de acciones propias del proceso académico.^[12]

Ahora bien, como se viene desarrollando en este apartado, la teoría constructivista, se enfoca en la construcción del conocimiento a través de

actividades basadas en experiencias desarrolladas en diferentes contextos, y este, no es indiferente al nuevo paradigma que se está fortaleciendo en una era de información automatizada y regida por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estas permiten a los estudiantes tener a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada instantáneamente, esto a través de blogs, redes sociales, wikis, entre otras, siendo estos un medio que da valor agregado a los procesos pedagógicos y que permite a los estudiantes controlar el direccionamiento de su propio aprendizaje y ser protagonistas de un nuevo estilo de formación, que difiere del tradicional convirtiéndose siempre en una experiencia única para la construcción constante de conocimiento.^[13]

La Universidad Santo Tomás, es una institución católica que promueve como modelo pedagógico el problemático, el cual es difundido por Santo Tomás De Aquino y a su vez promueve la autonomía de los estudiantes en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, es decir que aprendan estos por sí mismo.^[14] Desde hace ya varios años, la universidad inició a implementar modelos de trabajo distancia que permitieran ampliar su oferta académica en la nación, hoy día cuenta con una oficina de educación Virtual la cual permite generar y desarrollar propuestas que permitan fortalecer la educación a distancia, tiene como base de trabajo la plataforma virtual Moodle, el cual permite fortalecer la filosofía del aprendizaje institucional, enmarcado en el modelo constructivista social, el cual se identifica con algunas características del modelo educativo institucional, ya que se entiende que “los estudiantes tomasinos, construyen activamente nuevos conocimientos a medida que interactúa con su entorno, el entorno constructivista, explica que el aprendizaje es particularmente afectivo cuando se construye algo que debe llegar a otros. Ligado al modelo pedagógico tomista, se traduce que ese aprendizaje está mediado por un docente con quien el alumno establece una interacción y lazos de convivencia y dialógica para crecer ambos en su proceso de humanización y personalización”.^[15] El constructivismo implica al estudiante de manera activa en el proceso de aprendizaje, permitiéndole generar competencias

investigativas, colaborativas y analíticas basándose en los conocimientos preconcebidos y en la lectura del contexto. Esto se enmarca en el modelo pedagógico de la Universidad Santo Tomás, para “finalmente situar al estudiante como actor y transformador del mundo por medio de la ciencia, la técnica y el arte”.^[16] esto permite contextualizar y acoger para esta investigación, el modelo más adecuado y pertinente a la institución a la cual se pretende generar esta estrategia de formación, en base a la autonomía del estudiante, la responsabilidad de su procesos de aprendizaje, de una manera didáctica y pedagógica, que motive su quehacer profesional y refuerce sus conocimientos académicos.

Marco Conceptual

Las diferentes áreas afines a las ciencias del deporte y la actividad Física, apropian varios conceptos y términos utilizados generalmente en teorías administrativas aplicadas a un contexto deportivo, el cual permite dimensionar de una mejor manera los aspectos desarrollados en este documento y dar sentido a las ideas y estrategias comunicadas en esta investigación, a si también, permite aclarar conceptos específicos de un aérea disciplinar para dar claridad al objeto de estudio de este proceso y sirviendo así, como un mapa para demarcar el camino por el cual se pretende llegar al resultado de esta proyecto. Se intenta realizar la ruta de conocimiento a través de los siguientes términos:

Estrategia: Es una palabra griega, ligada plenamente al campo militar, pero no de cualquier manera, pues en su significado básico trata de lo concerniente al mando de un ejército o una fuerza militar. Está asociada con la capacidad de maniobra, con el poder para realizar determinada acción, con la pericia; entendida como la competencia entendida, de manera especial, como un asunto colectivo y amigable. A nivel pedagógico, la estrategia suele enmarcarse en el método, entendido este como un cuerpo teórico que establece un conjunto de reglas generales.³³ La estrategia también puede ser concebida como la dirección

intencionada al cambio para conseguir ventajas competitivas o el patrón de los principales objetivos, propósitos o metas las políticas y planes esenciales para lograrlos o también lo determinan como el objetivo a largo plazo y la asignación de los recursos disponibles para el logro eficiente de dichos objetivos, incluso con la creación de ventajas competitivas, la estrategia no estriba en ser mejor en lo que se hace, sino en ser diferente.^[17]

Estrategia pedagógica: Se entiende como las acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes, fundamentada en una rica formación teórica por parte de los maestros.^[18] Ahora bien, también son entendidas como aspectos que constituyen los escenarios curriculares para la organización de actividades formativas y de la interacción del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación.^[19]

Lúdica: Es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión de producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, el baile, el amor, el afecto e inclusive todos aquellos actos cotidianos que producen como recompensa gratitud y felicidad.^[20] la actividad lúdica proporciona multitud de situaciones que implican la adaptación de diferentes esquemas motores a un entorno cambiante.^[21] para la fundación colombiana de tiempo libre y recreación, la lúdica se conforma como una dimensión del desarrollo humano, como una parte constitutiva del hombre, considerándose tan importante como otras dimensiones históricamente aceptadas: la Cognitiva, la sexual, la comunicativa. Se constituye como un factor decisivo para enriquecer el desarrollo personal, generando en el ser humano, necesidades como sentir, expresar, comunicar y producir emociones.^[22]

Educación Lúdica: Constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual; educar lúdicamente tiene un significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida.^[23], el aprendizaje que se desarrolla a través de la actividad lúdica no es, en consecuencia, un aprendizaje basado en la repetición, sino en la práctica variable.^[21].

Estrategia Lúdica: esta se concibe como una metodología de enseñanza aprendizaje de carácter participativo y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógico consistente en técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, estos comprenden términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales que permiten la incorporación de valores.^[24], Implica esfuerzos de planeación, porque indiferentemente de que divierte, se conoce, entiende, comprende normas y habilidades.^[25]

Recreación: se entiende como un derecho tan importante como la salud, la educación y la vivienda, porque se manifiesta como un beneficio social, educativo, personal, comunitario y ambiental^[26], se considera la recreación como un componente vital para la formación del ser humano y a través de la cual se satisfacen necesidades de distensión, disfrute, crecimiento personal y como mediadora de procesos de desarrollo humano^[27]. Es todo aquello que permita o estimule el desarrollo del hombre como totalidad, a esto se le define como una actividad recreativa. Esto se evidencia a través de la práctica de una actividad que cuenta con la actitud receptiva, positiva y transformadora que produce una verdadera satisfacción, para el disfrute pleno de la vida, la alegría, la fe, la confianza, la solidaridad, la auto-realización, el deseo de superación y otros valores. Esto permite visualizar que las personas se recrean cuando logran sustraerse de lo habitual o rutinario, descubriendo en las cosas un nuevo sentido. Con el dialogo sincero, en la verdadera amistad, con la lectura o relectura de un

libro, en la contemplación de la naturaleza, cuando se varia o encuentra algo nuevo en lo que se hace a diario, en la clase en el trabajo, se puede recrear la persona. Es un espacio que permita orientar la vida y contribuir al desarrollo del carácter y estructuración de la personalidad, pues a través de actividades recreativas se logra un equilibrio importante entre lo que se es y lo que se pretende ser. Va más allá de la búsqueda simple de placer, alegría, distracción, calma y permite encontrarse en aquello que puede ser fundamental para la vida de cada uno.^[28] la recreación también se entiende como el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización.^[29]

Recreación dirigida: las actividades de recreación dirigida son aquellas que permiten la educación del tiempo libre, el cual consta de actividades organizadas, estructuradas, con métodos específicos, objetivos precisos y docentes especializados para desarrollar las actividades. Se trabaja en torno a objetivos educativos que se pueden sintetizar en las necesidades de trabajar y satisfacer los siguientes valores y necesidades del ser humano: la actividad y el movimiento necesario para la expresión su naturaleza biológica y para asegurarle su supervivencia, el reconocimiento y la autovaloración al sentirse estimado, el merecimiento autonomía en la toma de decisiones, la aceptación del grupo con la participación y la solidaridad, el impulso por la vivencia de experiencias nuevas, expresión, y reconocimiento de los demás.^[31] La intencionalidad de la recreación dirigida apunta a configurar forma de organización conjunta de la actividad o forma de interactividad para que recreador y recreando construyan y reconstruyan, es decir amplíen y profundicen, progresivamente significados y sentidos que puedan contribuir a la transformación de la vida social, incidiendo en los participantes del proceso educativo promoviendo cambios de actitud y aptitud, reconstruyendo valores, normas, conocimientos Etc; con respecto a si mismos a los otros, al entorno natural y social. ^[32]

Repositorio: es un mecanismo para administrar y almacenar contenido digital. Los repositorios pueden ser temáticos o institucionales. Es un espacio para contenidos de una institución que permita gestionarlo, preservarlos y obtener el mayor valor de estos. Un repositorio puede apoyar la investigación, el aprendizaje y los procesos administrativos. Los repositorios utilizan estándares abiertos para garantizar que sus contenidos son accesibles y pueden ser buscados y recuperados para uso posterior. El uso de estos estándares internacionales permite mecanismos para importar, exporta, identificar, almacenar y recuperar el contenido digital dentro del repositorio.^[33], según el proyecto SHERPA, cuyo objetivo es el uso de repositorios de acceso abierto, define un repositorio como un sitio web, reúne, preserva y ofrece electrónicamente la producción intelectual de un tema u organización sin cargo para el mundo.^[34] También puede ser considerado un depósito o archivo, publicado en un sitio web centralizado donde se almacenan y mantienen información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Estos pueden ser de acceso público, o pueden estar protegidos y necesitar de un auto identificación previa. Los depósitos más conocidos con los de carácter académico e institucional teniendo por objetivo, organizar, archivar, preservar y difundir, producción intelectual resultante de la actividad investigadora de la entidad.^[35]

Material educativo Digital: bajo este nombre, se encuentra todos los elementos de software con capacidad para ser utilizados con fines educativos y dentro de estos se encuentra:

- a) **Contenidos Digitales:** se incluyen materiales educativos digitales que pueden ofrecer diferentes contenidos, actividades o evaluaciones relativos a cualquier área y etapa tanto de carácter curricular o no curricular, materiales dirigidos a la formación del profesorado. Materiales dirigidos a la formación, referencia o consulta, etc. A ello se pueden acceder navegando por internet o a través de diversos soportes (Cd-Rom, Dvd, Etc).^[36]

Estos recursos educativos digitales, reciben también su nombre, cuando están diseñados con una intencionalidad educativa y apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje o cuando su diseño responde a unas características didácticas de aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Estos recursos están tiene consideración de material didáctico, cuando se utiliza para el aprendizaje de contenidos conceptuales y/o ayudar a adquirir habilidades procedimentales para mejorar la persona en actitudes y valores.^[37]

Multimedia: Parte del propio Vocablo (Muchos Medios), pero con una visión más amplia se asume como un sistema que facilita todo aquel material de equipo (Hardware) y todo el material de paso (software) necesario para producir y combinar textos, gráficos, animaciones y sonido, imágenes fijas y en movimiento, que coordinados por un ordenador proporciona un entorno de trabajo para funcionar con estos elementos por medio de hiperenlaces.^[38], también es entendido como cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido animación y video que llega al usuario a través de una computadora u otros medios electrónicos convirtiéndose así en un centro poderoso de información, expresivo y natural que logra que se capte en forma mucho más efectiva la información que se recibe.^[39] Además puede ser entendido como aquellos medios que permiten la presentación al sujeto de diferentes tipos de códigos y lenguajes, que van desde los textuales hasta los iconos sonoros y visuales, tanto de forma estética como dinámica. Permitiendo que el sujeto entre en interacción con el medio y pueda avanzar de forma personal y que este proceso pueda construir de forma significativa el conocimiento.^[39]

Material didáctico Multimedia: son materiales que permiten asignar una mayor eficacia a los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde esta perspectiva se convierten en recursos que utiliza el docente para garantizar

que sus estudiantes logren acceder a ciertos aprendizajes, esto conlleva una planificación cuidadosa de todos los elementos que interactúan en la situación de aprendizaje que se diseña. Es decir, estos materiales didácticos no son elementos que se presentan aisladamente, sino que ellos se entrelazan con actividades y metodologías, planificando las acciones que se desarrollaran en una situación, con la finalidad de alcanzar objetivos deseados.^[40]

Cultura Física: Región de conocimiento científico dentro del amplio mundo de la ciencia, integrada por ciencias disciplinares, constituidas e interrelacionadas con otras áreas o ramas del saber, dedicadas al estudio e investigación de hechos, fenómenos, actos y procesos arraigados a la actividad física, la educación física, la salud, la recreación y el deporte. Es un concepto que enmarca los valores y estilos de vida en diferentes poblaciones para la práctica de la actividad física. Dimensionando la conexión del cuerpo con el nivel más desarrollado del ser humano: la cultura y el movimiento.

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.

Gómez^[41] en su artículo denominado “Estilos de Aprendizaje en el ámbito de la formación específica”, menciona un ejercicio que buscaba comprobar en estudiantes de educación física, de la universidad de Sevilla España, si las nuevas tecnologías de la Información y comunicación (NTICS) combinadas con los métodos tradicionales de educación, podían superar los estilos de aprendizaje predominantes, creados durante años de formación en la secundaria y ciclo vocacional; a su vez que intentaban identificar si aspectos como el género o la condición académica (repitente o nivelado) interfería en la asimilación de estos estilos de aprendizaje.

La muestra correspondió a 148 estudiantes y tuvo como resultado, estudiantes con un dominio de métodos reflexivos de estudio, sin una diferencia marcada entre sexo, y que conllevan a trabajar en software y herramientas más adaptadas a este tipo de poblaciones, ya que el área de la educación física y las ciencias del deporte tienen características propias y particulares para atender .

Este aspecto permite contextualizar la problemática actual con respecto al cambio de paradigma que se debe implantar en la educación superior y específicamente en el área de la cultura física y las ciencias afines, sensibilizando aún más a la población y dándole características propias a los procesos del E-learning, para que sea atractivo para el estudiante de este campo del conocimiento.

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 ^[41].

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^[42] 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^[43] 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 replazar 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^[44].

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^[45], 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^[46] 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^[47] 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^[48], 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^[49] 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^[50]. 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.

Existen diferentes páginas web que permiten afianzar y tomar como referente a nuestra propuesta, en las cuales se alojan medios didácticos para la enseñanza y aprendizaje de modalidades deportivas, administrativas y recreativas, por ejemplo el portal Fuerza y Control^[51], que está dirigido exclusivamente al entrenamiento funcional en diferentes tipos de poblaciones, con temáticas y artículos que guían los procesos de formación e imágenes que permiten ser más específicos con la articulación de movimientos.

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^[52] 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.^[53] 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^[54].

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 ^[55] o el del campus virtual de la Universidad INEF de España ^[56], 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^[56], 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.

Diseño Metodológico

Tipo de Investigación:

La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. ^[57] Por lo tanto, este se considera un estudio descriptivo de tipo transversal, ya que permitió describir el patrón de comportamiento de los visitantes en el espacio web, y cuantificar el impacto del material publicado en el repositorio de actividades, caracterizando e identificando el objeto de estudio de la investigación y el contexto en el cual será desarrollado el material; se recolectaron datos a través de los rastreadores propios de cada sitio web donde se alojó material, Blogger, YouTube, ISUU estas aplicaciones permiten realizar seguimiento a las visitas de usuarios para así realizar un análisis y medición de los mismos en un momento del tiempo, estos sitios proporcionan indicadores de visitas, como a su vez, la nacionalidad y los recursos que estos usan para conectarse en la web.

Población:

Totalidad de los Visitantes y Usuarios del Blog.

Variables:

Variable	Definición	Naturaleza	Escala de medición	Valores
Número de Visitas en el blog	Cuenta el número de visitantes totales al espacio web	cuantitativa	Razón	Numero entero
Paginas	Mide el Número de Páginas Vistas	Cuantitativa	Razón	Numero entero
Entradas	Mide el número de visitas a cada entrada o publicación del blog	Cuantitativa	Razón	Numero entero
Duración de las visitas	Cantidad de tiempo que un usuario permanece en el sitio	Cuantitativa	Razón	Tiempo en minutos

Variable	Definición	Naturaleza	Escala de medición	Valores
Impresiones (Manual Digital)	Número de Veces en el que un usuario pasa por alguna página del manual.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
Sistema Operativo	Indica desde cuales sistemas operativos realizan las visitas los usuarios.	Cualitativo	Nominal	Windows Linux Macintosh Androide
Número de usuarios Conectados por sistema operativo.	Indica el número de usuarios que visitan las páginas desde los sistemas operativos.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
Navegadores utilizados por usuarios	Indica cuales navegadores utilizan los usuarios para ingresar a la web.	Cualitativo	Nominal	Firefox Internet Explorer Sofari
Número de Usuarios que utilizaron determinado navegador	Indica el número de usuarios que se conectaron a través de los diferentes navegadores.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
País de Origen	Identifica el país de procedencia del usuario	Cualitativo	Nominal	Nombre del país
Visitas por país	Identifica el número de visitas de usuario por país de procedencia	Cuantitativa	Razón	Numero entero
Reproducciones en youtube	Numero de reproducciones realizadas por videos.	Cuantitativa	Razón	Numero entero
Tiempo estimado de reproducción por video	Cantidad de tiempo de reproducción por video.	Cuantitativa	Razón	Tiempo en minutos

INSTRUMENTOS:

Se utilizaron para la recolección de datos, los marcadores propios de cada sitio web, Blogger, YouTube y ISSUU quienes manejan herramientas que permiten determinar la cantidad de usuarios que visitan el sitio y algunos criterios que permiten seleccionar información específica, los resultados de estos marcadores se tomarán en forma de número completo, para realizar el respectivo análisis estadístico descriptivo en Excel para evidenciar el impacto del material publicado en el sitio.

Personas que participarán en el proceso:

Nombre: Mgs. Mike William Barreto Becerra

Títulos: Profesional en Cultura Física, Deporte y recreación, Especialista en Administración Deportiva, Magister en Administración de Empresa, Magister En Pedagogía.

Es decano académico de la Facultad de Cultura Física, deporte y recreación, quien permitirá la accesibilidad a la población muestra de estudio y los espacios académicos para que se informe sobre el espacio web a implementar.

Recursos Disponibles:

- Cámara Fotografía y de video FullHD, Nikon D5100.
- Computador Portátil Asus, procesador Intel CORE i5, tarjeta aceleradora de video Geforce 610m, 2gb.
- Windows 7, Suit de Adobe Master Collection Cs 6.0.

Metodología:

Este proceso de Investigación formativa permitió generar competencias y facilitó herramientas para aproximarnos al mundo de la generación del conocimiento en evolución, y que el profesional debe estar a la expectativa de los cambios y revoluciones que presenta periódicamente. El proceso de construcción del documento, se basó en la literatura que permitió direccionar un marco teórico que diera soporte al proceso que se diseñó, este aporte claridad a los objetivos de la investigación y fundamento la estructura propuesta.

Se utilizó como base de esta investigación la teoría constructivista pregonada por Jean Piaget y el constructivismo social de Vygotsky, los cuales promocionan el trabajo individual del individuo y la construcción grupal de conocimiento de forma autónoma, controlando su tiempo y espacio para enaltecer sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Esto permitió generar el diseño metodológico de la investigación el cual posibilita especificar el tipo de estudio seleccionado para este proceso y describir los instrumentos utilizados para la recolección del material didáctico, permitiendo así tener claridad con que cuenta el proceso y cuáles son las posibilidades de este en el medio; la recolección de material comprendió la búsqueda por palabras claves en el sitio web YouTube el cual es un espacio de la internet donde se recopilan millones de videos, subidos desde diferentes partes del mundo; se buscaron actividades específicas a través de palabras claves incluso en diferentes idiomas, que permitieran recopilar juegos, dinámicas, rondas y espacios lúdicos para agrupar en un solo espacio según la población objetivo de la actividad, niños, jóvenes, adultos y adultos mayores, determinando así un canal con más de 200 videos en este mismo espacio, distribuido por listas de reproducción y canales adjuntos de otros individuos especializados en actividades recreativas que permite interacción directa de los

participantes para crear sus propios canales de reproducción, agregando comentarios, notas de forma escrita y que permiten contextualizar el video con las necesidades del interesado para así, guardar, enviar y alojar en sus propios canales las actividades estructuradas a su gusto con las anotaciones importantes para su programa recreativo.

No obstante, Esto generó la necesidad de crear videos de fundamentación teórica sobre la recreación, como apoyo para que el interesado tuviera la oportunidad de reforzar sus conocimientos y conocer directamente la evolución y conceptualización de la recreación y contextualizarlo con el programa académico el cual pretende reforzar esta área de conocimiento.

Se utilizaron cámaras fotográficas réflex, para la recolección de videos e imágenes de actividades recreativas programadas por el programa académico en cultura Física, deporte y recreación como parte de sus proyectos de aula, las cuales lidero en la región. Pero por premura del trabajo y la coordinación de las actividades se optó por tomar imagines claves y videos que demostrando a grandes rasgos las dimensiones de las dinámicas utilizadas; siguiendo así con la edición de la información, en el software para editar videos Adobe Premier Pro y el estudio de Adobe After Effects el cual permitió darle vida y animación a los videos de contextualización y fundamentación teoría de la recreación.

Para realizar esta producción, se debió invertir varias horas de trabajo, partiendo del guion de cada uno de los videos, para poder expresar en no más de 3 minutos por cada una; Una historia que proviene desde la antigua Grecia y el circo romano, hasta la actualidad, o la fundamentación de un concepto que a hoy, diferentes autores aún no se ponen de acuerdo para definir “recreación”; esto significa que para generar el guion se debió realizar diferentes lecturas, consultar referentes y generar síntesis ^[58,59,60,61,62,63] de cada una de ellas para revelar los aspectos más importantes y que sean contundentes para los procesos de enseñanza y aprendizaje en los interesados de este proceso.

Teniendo en cuenta, la recolección y búsqueda del material audiovisual, la producción de material propio para la fundamentación de las diversas teorías, se observó la necesidad de generar un manual que permitiera al interesado conocer cuáles son los aspectos relevantes para organizar una actividad recreativa, teniendo en cuenta desde la función del recreador hasta los fundamentos, factores claves e instrumentos que puede utilizar para que sus actividades sean de calidad, generando así, un manual digital para el recreador, el cual está alojado en la página web ISSU.com y que debió ser estructurado a partir de revisión de fuentes que permitieran dar sentido a lo escrito y las recomendaciones sugeridas en este medio para así, generar interacción y utilidad al canal de videos en YouTube que sirve como repositorio de actividades y al manual que funciona como guía para estructurarlas en programas de calidad en la sociedad.

Para no tener estos aspectos alojados en diferentes espacios web, se decidió crear un espacio que pudiera reunirlos y que permitiera la interacción y movilidad del usuario de este material en un solo espacio, se optó por un blog debido a que en este espacio el usuario tiene la oportunidad de comentar e interactuar constantemente con el dueño del sitio o con otros usuarios que comparten opciones y material, en cambio las páginas web restringen mucho esta interactividad y limitan al usuario a ser simples observadores de estos espacios. El espacio web está dividido en diferentes secciones, de libre navegación para cualquier usuario, cuenta con un espacio de presentación, donde están alojados tres videos que fundamentan y contextualizan al usuario sobre la temática que se viene desarrollando. Otro espacio donde se alojaron los videos de las actividades que fundamentan los programas recreativos productos de la búsqueda y clasificación en la web, cuenta con instrucciones y botones que direccionan al usuario a tres formas de visualización diferentes del canal de videos. Cuenta con otro espacio donde se muestran actividades recreativas registradas en imágenes, el cual para ingresar debe formar parte

de Facebook ya que estas se encuentran alojadas por la cantidad significativa de registros. Cuenta con un espacio denominado Manuales, en el cual está alojado el Manual del recreador en su versión digital y un espacio necesario para la evaluación y ayuda al usuario, en el cual a través de un formulario alojado en Google Drive, el interesado podrá enviar en enlace de la lista de reproducción con sus actividades seleccionadas para su programa de recreación, para recibir sugerencias de forma privada por el autor del sitio y también permite la evaluación y retroalimentación del usuario con respecto a la interactividad, pertinencia y dinámica del espacio web para sus procesos de enseñanza aprendizaje y que sirve como elemento para el control de la calidad del sitio.

Resultados Alcanzados:

Recreación USTA, es un blog el cual permite alojar material didáctico multimedia con el objetivo de reforzar conocimientos en el área de la recreación, de estudiantes y egresados del programa en Cultura Física, Deporte y recreación adscrito a la Universidad Santo Tomas de Aquino seccional Bucaramanga, en el podrá interactuar con el moderador y navegar por diferentes pestañas que lo direccionaran a incursionar de una forma distinta al mundo de la recreación.

Tiene en su página principal un carrusel de imágenes que se actualiza a medida que se suba información nueva a este espacio y al hacer clic en cualquiera de las ilustraciones del carrusel, lo direccionara al sitio de la página hipervinculado por el editor.

Figura 1. Página de Inicio del Blog



Fuente: <http://recreacionustabuca.blogspot.com/>

CICLO 1. FUNDAMENTACIÓN:

En la pestaña presentación, el usuario podrá encontrar la contextualización del espacio web y su función, al igual que tres videos que permitirán fundamentar a los visitantes en los aspectos propios de la recreación, uno corresponde al programa académico en Cultura Física, Deporte y recreación el cual permita dar a conocer el campo de acción en el cual se está intentando profundizar y determina la recreación como un área de formación de la cultura física, el segundo video corresponde al objetivo de la recreación y su conceptualización, y el tercer video comprende la evolución del concepto de recreación a través de los años. Complementando así el primer ciclo que el estudiante o egresado deberá seguir para comprender los aspectos básicos que contextualizan la recreación.

Figura 2. Pestaña de Presentación

EVALUACIÓN MANUAL PARA EL RECREADOR JUEGOS PARA NIÑOS CONSTRUCCIÓN EN EQUIPO PRESENTACIÓN PÁGINA PRINCIPAL

RECREACIÓN USTA

PRESENTACIÓN: conoce de qué se trata
 VIDEOS: guía tus procesos
 IMAGENES: observa los resultados
 MANUALES: fundamenta tu trabajo
 EVALUACIÓN: retroalimentación

Search...

PRESENTACIÓN

La Recreación un Area de Formación Recreación USTA
 de la Facultad de Cultura Física, Conoces que es Cultura Física?
 Click a Continuación para mostrarte.

Este Espacio se conforma como una herramienta de acceso libre, para todos los profesionales en Cultura Física, Deporte y recreación y en ciencias a Fines, que busquen reforzar sus conocimientos en el área de la Recreación, entendiendo a esta como una necesidad y derecho Humana, el cual debe garantizar desarrollo y bienestar integral en niños, jóvenes, adultos y adultos Mayores y brindar medios adecuados para el manejo óptimo de su tiempo libre.

En Colombia, desde hace aproximadamente 30 años, se ha tratado de posicionar la recreación como un servicio social básico a través de la recolección de información y los puntos de vistas de personas que han trabajado y conocen del tema: se toma

1 followers 1 subscribers

TEMAS POPULARES

Conociendo la Cultura Física

DATOS PERSONALES

willware
 Ver todo mi perfil

Con la tecnología de Blogger.

ARCHIVO DEL BLOG

- 2013 (4)
 - Julio (3)
 - Junio (1)
 - Conociendo la Cultura Física

Figura 3. Presentación videos

Click en el video A continuación para que conozcas más sobre la Recreación

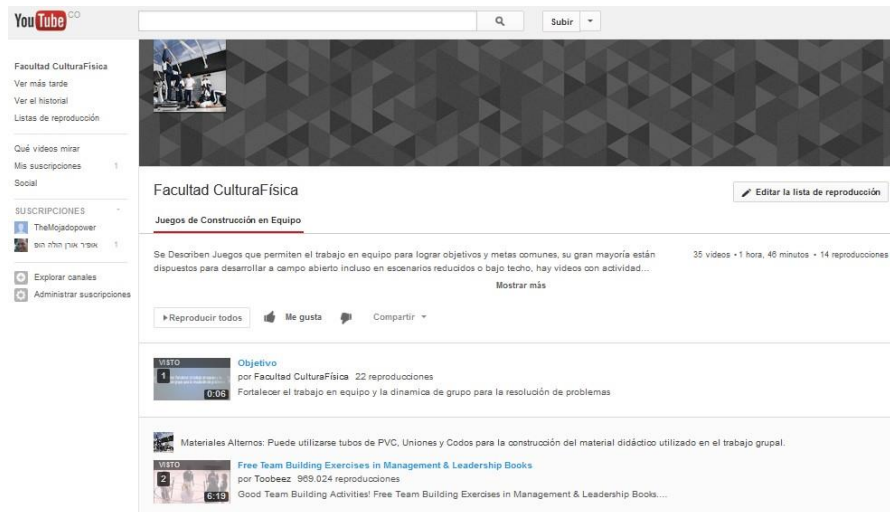
Click en el video A continuación para que conozcas más sobre la Evolución del Concepto de Recreación

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 está incrustado la lista de reproducción realizada desde el canal de YouTube:

Figura 4. Canal de Videos en YouTube.



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

Este canal permite alojar videos de producción propia o generar listas de reproducciones con videos encontrados en la página web. Puede albergar en una sola lista de reproducción hasta 100 videos los cuales automáticamente hacen la transición entre estos, y a su vez puede 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 éste. Estas posibilidades fueron utilizadas en esta iniciativa 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 y otro para adultos (ver. Figura 4), dividiendo así las secciones correspondiendo a las particularidades de cada grupo. En el de niños y jóvenes se agruparon listas de reproducción y canales que tratan juegos y

dinámicas de trabajo colaborativo por parejas y en ronda con los niños mas pequeños y actividades lúdicas dirigidas primordialmente por un recreador, a su vez, tiene instrucciones para revelar los videos a seleccionar y visualizarla en la ventana incrustada en la página. (Ver. Figura 5 y 6).

Figura 5. Pestaña de videos



Figura 6. Ventana Incrustada en el Blog



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

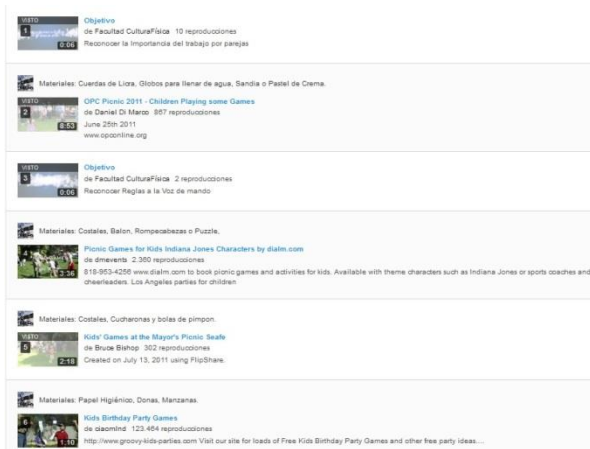
También se da la oportunidad que el usuario visualice en dos opciones diferentes el listado de reproducción, en el primero los usuarios podrán tener acceso a los videos directamente en el canal de YOUTUBE, donde se visualiza los videos al costado izquierdo y las miniaturas para su selección en el costado derecho.(Ver figura 7)

Figura 7. Opción 1 para la visualización del video



La segunda opción comprende la interfaz mas completa ya que permite ver al usuario las anotaciones realizadas por el moderador del canal en cada video, para este caso en las anotaciones se dejaron explícitos los objetivos específicos y materiales alternativos para desarrollar el juego o para que el usuario genere claridad de los logros que puede tener anexando la actividad a su programa. (Ver figura 8)

Figura 8. Opción 2 para la visualización de videos



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

Figura 9. Visualización del espacio web “pestaña de videos, opciones de visualización”



La opción 2, permite visualizar los vídeos y a su vez navegar al tiempo en el listado que componen el canal, es una interfaz mas amigable.

La opción 3, Permite visualizar el listado de vídeos con descripciones y detalles que el editor del canal designa para este caso, se podrán observar los objetivos de cada grupo de vídeos y los materiales necesarios y alternativos para llevar acabo la actividad.

Otros Canales Recomendados

Francis Juega



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

La otra opción que presenta la pestaña de videos corresponde a actividades recreativas dirigidas a adultos, en los que prima las actividades de construcción en equipo, toma de decisiones, trabajo colaborativo y planeación estratégica, este espacio mantiene la estructura descrita anteriormente en el proceso para niños. (Ver figura. 10)

Figura 10. Visualización del espacio web “pestaña de videos, opciones actividades para adultos”



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

Con este 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, Comprende 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.

Figura 11. Pestaña de Imágenes



Fuente: https://www.facebook.com/culturafisica.ustabuca/photos_albums

Ciclo 4. Estructura Organizativa:

La cuarta pestaña corresponde al Manual del recreador, alojado en la web ISSU.COM e incrustado en este espacio para que los usuarios puedan visualizarla sin necesidad de descargar archivos a su PC o visitar sitios externos al blog.

En este espacio se complementan los anteriores ciclos ya que este manual brinda las herramientas operativas y administrativas para que el interesado conozca 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 a un medio digital paso a paso, utilizando los canales de videos en YouTube y las listas de reproducciones que ésta permiten generar. (Ver. Figura 12 y 13)

Figura 12. Visualización del Manual para el recreador.



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

Figura 13. Visualización en formato Completo Manual del recreador.



Fuente: <http://recreacionstabuca.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, en la cual los participantes de este proceso podrán 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 ésta, 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.

Figura 14. Evaluación y Retroalimentación

RECREACIÓN USTA

PRESENTACIÓN conoce de qué se trata | VIDEOS guía tus procesos | IMAGENES observa los resultados | MANUALES fundamenta tu trabajo | EVALUACIÓN retroalimentación

Search...

EVALUACIÓN

En el siguiente formulario, podrá ingresar sus datos y el enlace de su listado de reproducción, si cree necesario recibir sugerencias por parte del creador de este espacio y a su vez, podrá realizar recomendaciones y la evaluación de este sitio.

Nombre

Apellidos

E-mail

Facebook

Organización a la Cual pertenece

Institución o grupo al Cual está organizando su actividad

Enlace de Su lista de Reproducción
(Organizada según los parámetros descritos en el manual para el creador)

1 followers | 1 subscribers

TEMAS POPULARES

Conociendo la Cultura Física

DATOS PERSONALES

Ver todo mi perfil

Con la tecnología de Blogger.

ARCHIVO DEL BLOG

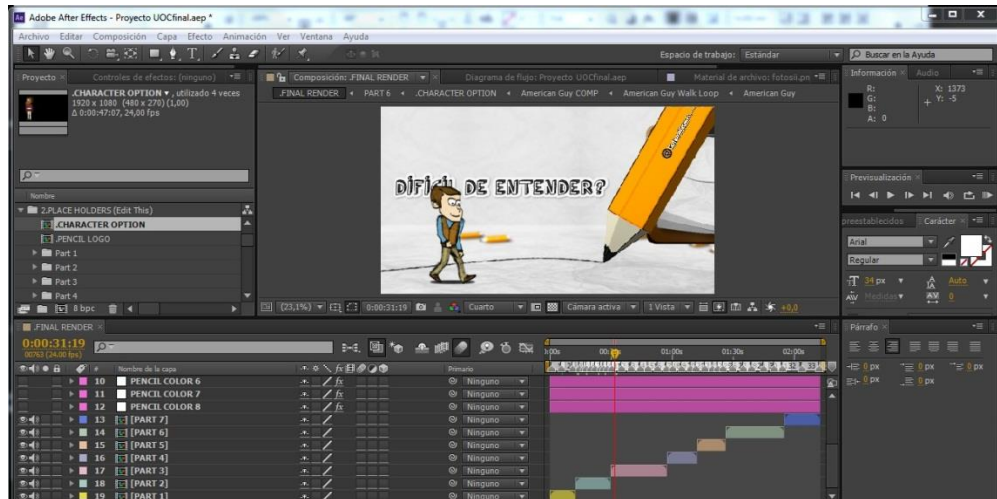
- 2013 (4)
 - Julio (3)
 - Dirección sus Actividades
 - Sabes que es la Recreación?
 - Evolución del Concepto de Ocio
 - Junio (1)

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

Programas Utilizados para la publicación y diseño del contenido:

1. VIDEO:

Figura 155. Diseño en Adobe After Effects



Fuente: Elaboración Propia

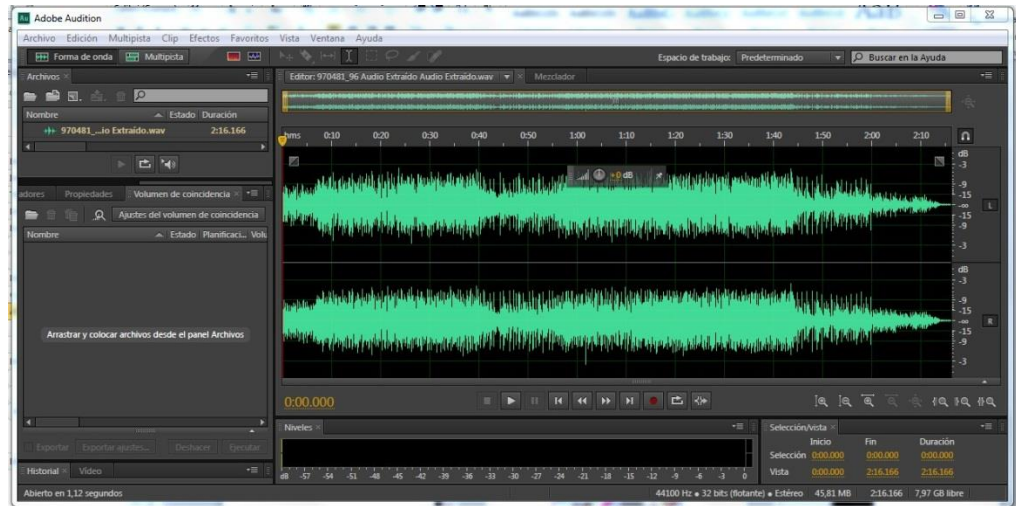
Figura 16. Edición y renderización en Adobe Premier PRO.



Fuente: Elaboración Propia

2. AUDIO:

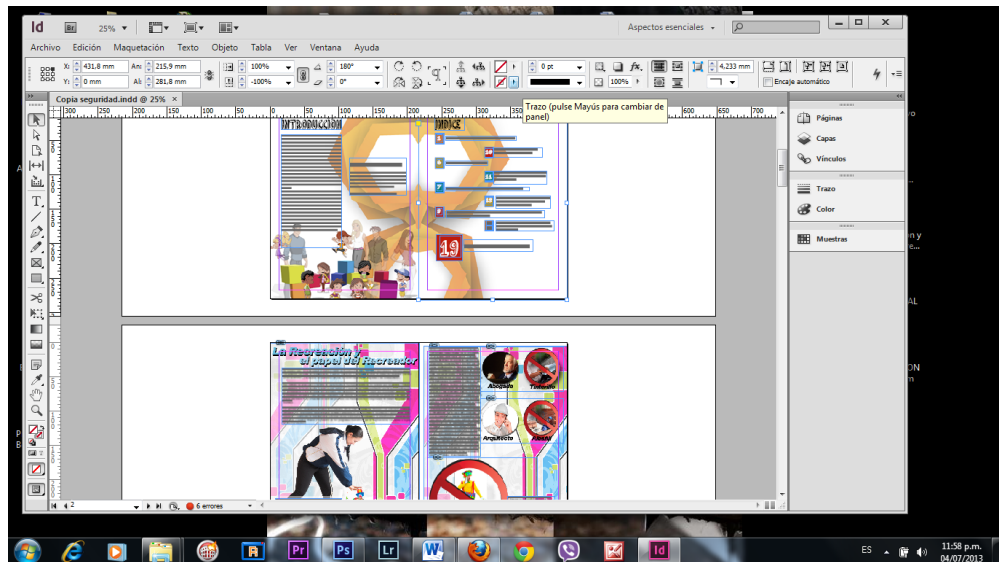
Figura 16. Edición de Audio en Adobe Audition.



Fuente: Elaboración Propia

3. MAQUETACION MANUAL:

Figura 17. Maquetación y estructuración en Adobe Indesign.



Fuente: Elaboración Propia

4. Diseño:

Figura 189. Diseño e imagen Adobe Photoshop



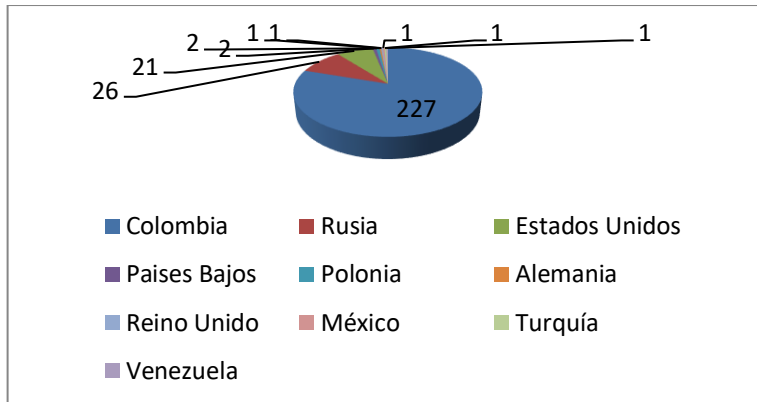
Fuente: Elaboración Propia

ANÁLISIS DESCRIPTIVO:

Cada uno de los materiales publicados, generó una serie de datos que permitió describir el comportamiento de los usuarios dentro del espacio web, para así cuantificar el movimiento de estos, permitiendo generar los siguientes estadísticos que describirán los aspectos más relevantes determinados en los contadores web.

Dentro de las variables desarrolladas, se cuenta con el número de visitas al blog las cuales registraron hasta el momento de la medición 283 visitas, así mismo, se pudo identificar las zonas geográficas de las cuales los usuarios provenían y que están descritas en la siguiente gráfica:

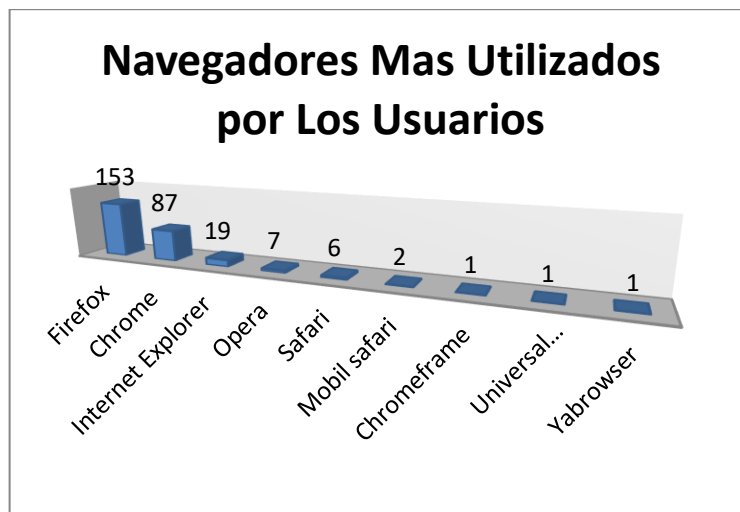
Grafica 1. Relación de Número de Usuarios por País que visualizó el blog



Fuente: Autoría Propia

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.

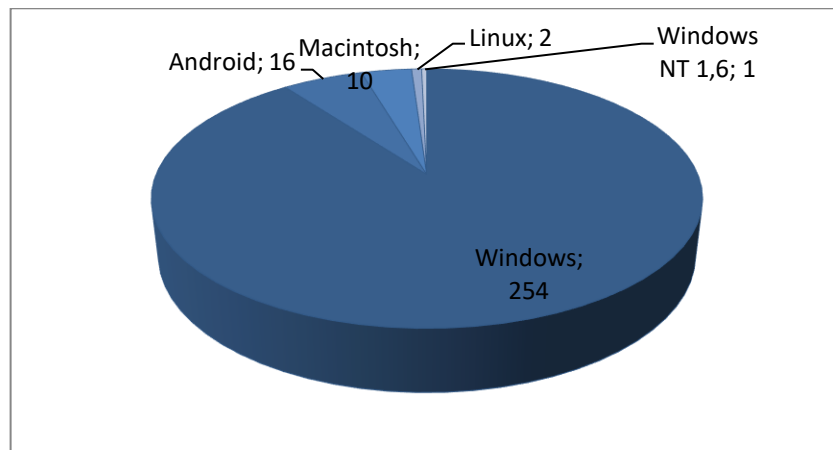
Grafica 2. Relación de navegadores y preferencias de los usuarios para visitar el blog



Fuente: Autoría Propia

Los tres navegadores más importantes del mundo, evidencian el mayor número utilidad entre los usuarios, manteniendo a Mozilla Firefox con un 54% de preferencia entre los visitantes, la interfaz de google Chrome continua con una utilidad del 30% , la interfaz de Microsoft, representado en internet Explorer en un 6% de utilidad, y el resto de interfaz se distribuyen un 6% de la utilidad de los usuarios, el 4% de usuarios restantes por identificar según el navegador utilizado, están representados en software que no son relacionados por los marcadores del blog.

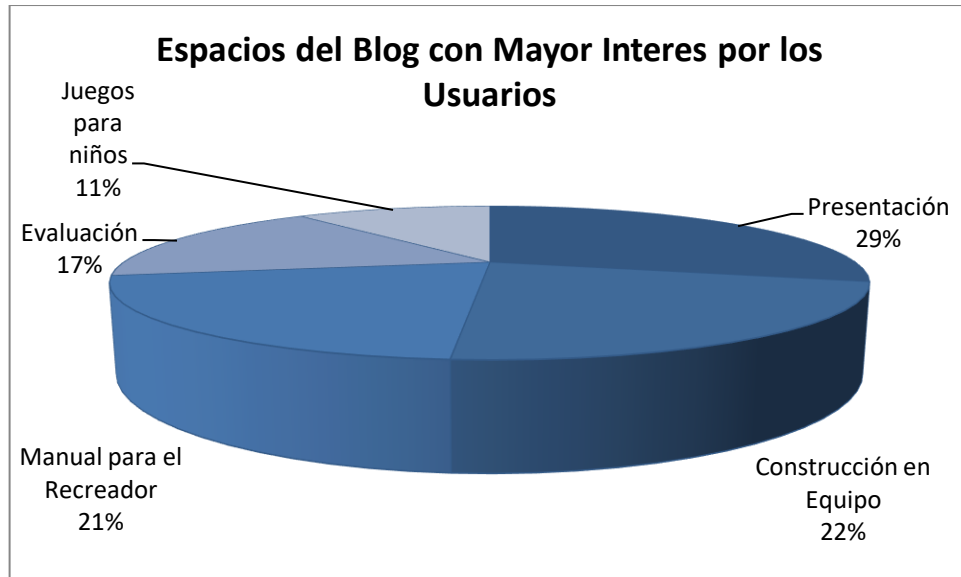
Grafica 3. Relación de Sistemas Operativos más utilizados por los usuarios



Fuente: Autoría Propia

Windows, se mantiene como el sistema operativo más utilizado para los usuarios del blog con un 90% de utilidad entre los usuarios, seguido por Androide de Google el cual predomina su interfaz en dispositivos móviles y representa un acceso del 6% de los usuarios al espacio web, y Macintosh de la empresa Apple en conjunto con Linux de accesibilidad libre manejan un 4% del acceso al blog desde los diferentes sistemas operativos reconocidos a nivel mundial.

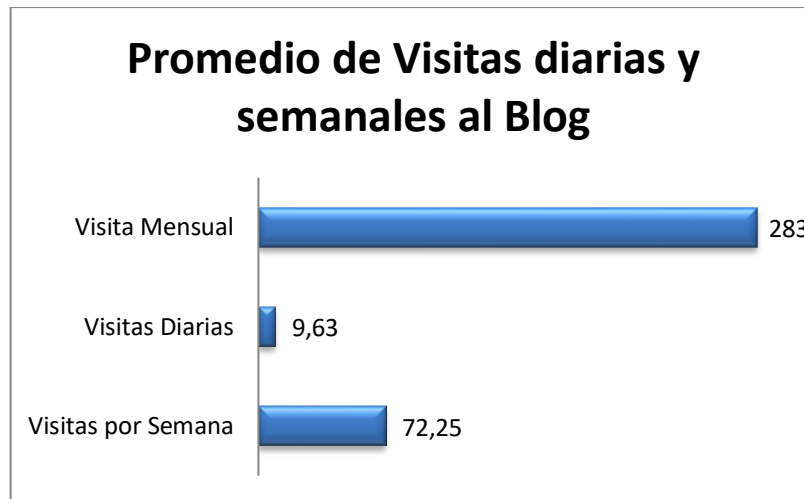
Grafica 4. Relación de Visitantes por Página alojada en el Blog



Fuente: Autoría Propia

Este espacio evidencia un mayor interés de los usuarios por la fundamentación de los diferentes aspectos que enfocan la recreación como proceso pedagógico, los cuales están alojados en la página de presentación, determinando un 29% de las visitas realizadas a este sitio específico del blog, seguido por las actividades de construcción en equipo, el cual presentan un 22% de visitas al sitio y un 21% de las visitas representado en el manual del recreador, este, como base para la construcción de programas recreativos, seguido de la evaluación con un 17% como proceso de seguimiento a los avances de los usuarios y un 11% a las actividades dirigidas para niños.

Grafica 5. Promedio de Visitas Durante el tiempo de registro.

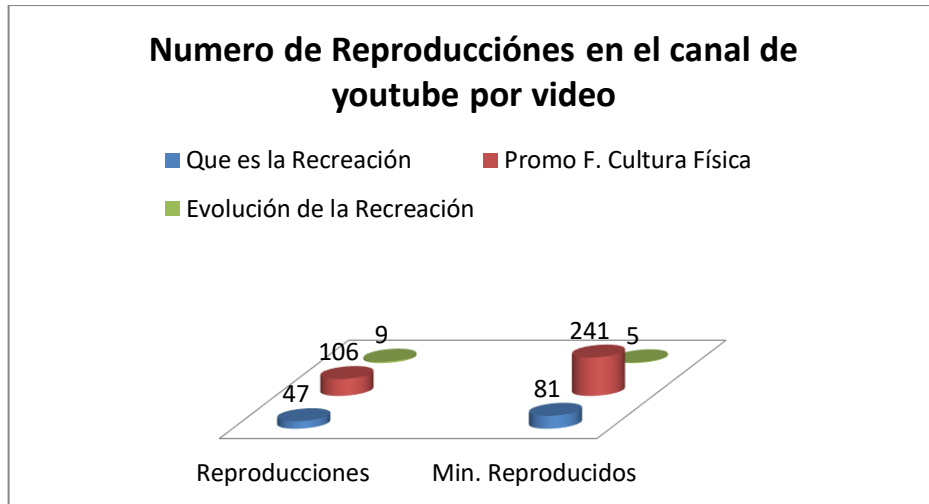


Fuente: Autoría Propia

En promedio, 72 personas realizaron visitas semanalmente al blog, teniendo así por defecto un aproximado de 10 visitas diarias al sitio.

Ahora bien, en materiales anidados en el blog, como lo son, los videos de YouTube y el manual del re creador alojado en ISSUU.com, poseen marcadores que arrojan estadísticos similares a los descritos anteriormente como por ejemplo:

Grafica 6. Numero de Reproducciones por video en el canal de YouTube



Fuente: Autoría Propia

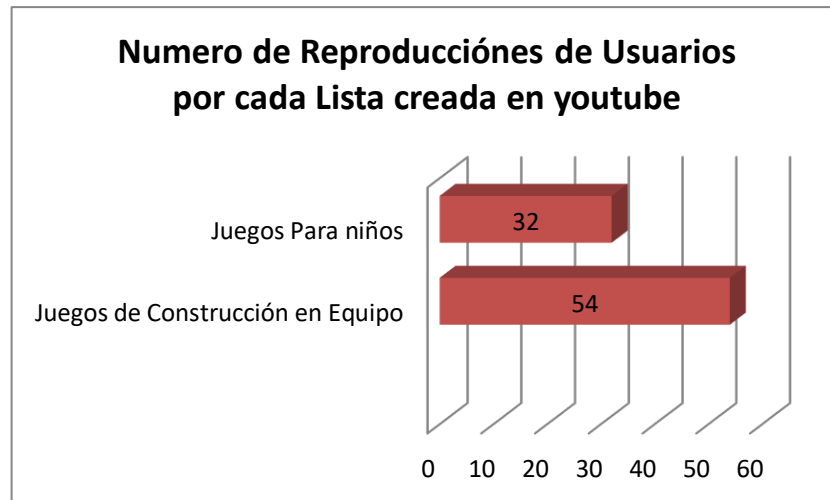
La Página de YouTube, marca indicadores para la medición del impacto de los videos alojados en este servidor, que para el caso particular, se contabilizaron un total de 162 reproducciones, distribuidos en los siguientes porcentajes: el video de promoción de la facultad de Cultura Física, Deporte y recreación represento la mayor cantidad de reproducciones con un 65%, seguido del video sobre la conceptualización de recreación con un 29% del total de reproducciones y el correspondiente a la evolución del concepto de recreación, represento solo un 6% del total de reproducciones.

Ahora bien, esta interfaz permite también, determinar la cantidad de minutos reproducida por video la cual se evidencia de la siguiente manera,

327 minutos de reproducción, distribuidos en los videos, "¿Que es la recreación?" con 81 minutos de reproducción lo cual conforma un 24% del total del tiempo total, el video promocional de la Facultad de Cultura Física, representa 241 min de reproducción, equivalente a un 73% del total de minutos reproducidos y el video referente a la evolución de la recreación representa 5 minutos de reproducción para un total de 3% del total del tiempo determinado en el portal web.

También YouTube permite realizar medición de las listas de reproducción realizadas, las cuales cuenta con los siguientes datos:

Grafica 7. Numero de reproducciones en los canales de YouTube.

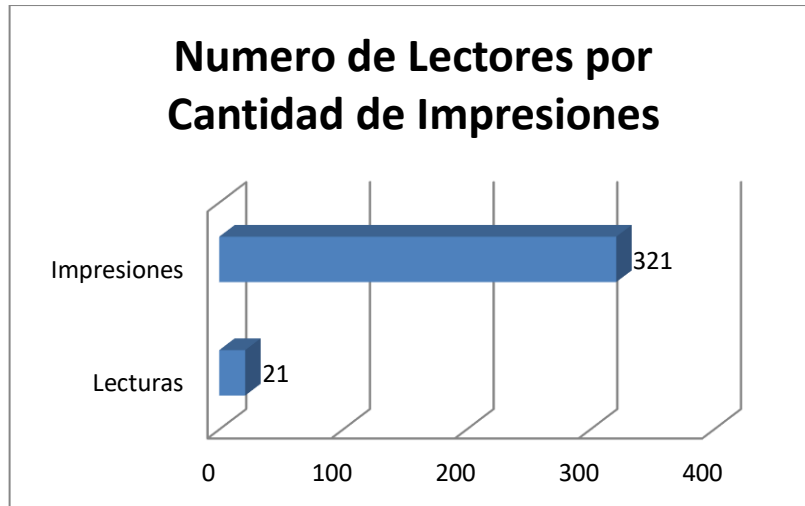


Fuente: Autoría Propia

Esta grafica permite evidenciar, la preferencia de los usuarios según las tipologías de actividades determinadas, otorgando a los juegos de construcción en equipo un mayor indicador determinado en el número de reproducciones que ha tenido el listado, el cual establece un 63% del total de los usuarios a diferencia de las actividades para niños, la cual determina un total de 37% de reproducciones en el listado de reproducción.

El Manual del recreador, Alojado en la Página WWW. ISSUU.COM, también permite realizar una lectura de sus marcadores que determinan la cantidad de visitas e impresiones que realiza cada lector del espacio web.

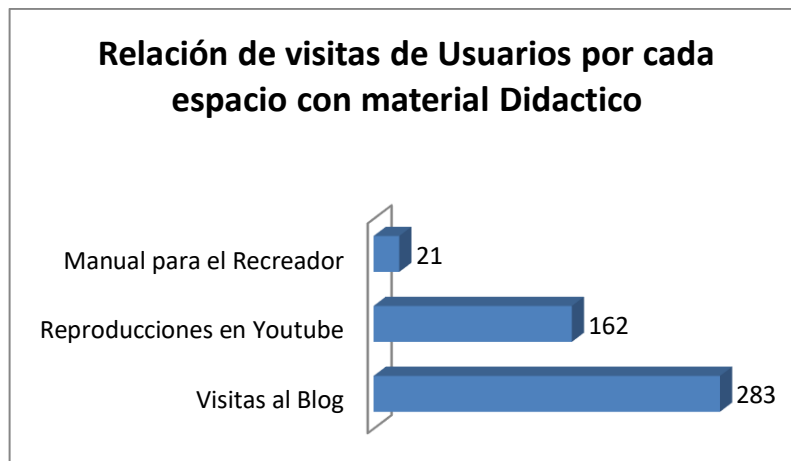
Grafica 8. Relación Número de Lectores e impresiones en el espacio web



Fuente: Autoría Propia

Esta gráfica, representa la cantidad de Lectores que han consultado el manual, según los registros obtenidos de la página ISSUU.COM y 321 impresiones, las cuales hacen referencia a la sumatoria del total de páginas vistas por cada usuario.

Grafica 9. Relación de Visitas de Usuarios por cada espacio con material didáctico



Fuente: Autoría Propia

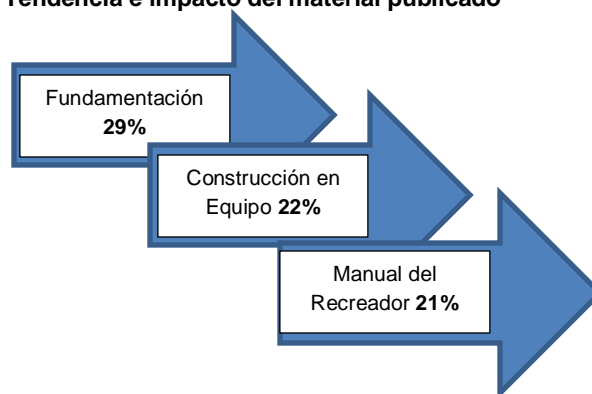
Esta gráfica, permite representar la cantidad de tráfico obtenida en el blog y en los espacios anidados a este, con una prevalencia mayor, en la visita a material de video, que al fundamentado en un medio escrito como el manual de www.ISSUU.COM.

CONCLUSIONES

- Se evidencia según los porcentajes de visitas a las diferentes páginas, que el interés de los usuarios está enmarcado en las actividades recreativas dirigidas para adultos, como procesos de construcción grupal, no sin antes visitar la página que contiene los procesos de fundamentación y conceptualización de los aspectos necesarios para conocer las actividades recreativas.
- Esto marca un patrón de visitas de los usuarios que permite evidenciar en su proceso de autoconstrucción, primero determinar la conceptualización como el factor más relevante, luego basan sus procesos en los videos de sus intereses, 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.

Grafica 10. Tendencia e impacto del material publicado



- Estos porcentajes y la diferencia 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.

- Se determina que los usuarios mostraron mayor interés por el listado de reproducción de actividad de Construcción grupal dirigido para adultos, que el espacio dirigido a juegos y actividades para niños, ya que la demanda del contexto y el entorno social, está solicitando actividades que permitan generar mejor ambiente laboral y son pocos los profesionales que se dedican a estas actividades, ya que las realizadas a niños son frecuentes entre el que hacer profesional.
- Es importante tener en cuenta, que los usuarios visitantes al blog, utilizan como navegador determinado para ingresar al sitio web, la plataformas de Mozilla Firefox y Google Chrome, en la cual el espacio web se ejecuta de la mejor manera, pero en la interfaz de Internet Explorer, la plantilla utilizada para el blog, desconfigura algunos aspectos de diseño en el sitio, sin generar falencias en el contenido pero si convirtiéndolo en un sitio menos atractivo.
- Se puede concluir que dada la naturaleza del proyecto, no es posible distinguir las características propias de los usuarios que participan en el mismo, convirtiéndose así, en una limitante para este proceso ya que no se pueden identificar quienes pertenecen al programa académico de Cultura Física.
- El número de Usuarios participantes del blog, pueden proceder de diferentes fuentes de acceso directo o de páginas tipo Spam o robots indexadores de google quienes realizan visitas al blog, para contabilizar los ingresos a este. Restando confiabilidad a los resultados pero sin llegar a anularlos.
- Se puede determinar que el número de ingresos de los usuarios al blog, no representa ni determinan la cantidad de reproducciones o impresiones en

espacios como youtube o ISSUU.com, ya que al ser un espacio abierto y de contenido flexible, los usuarios pueden navegar por los sitios de su mayor interés pero sin ingresar directamente al espacio o reproductor adecuado.

- Se determina que los usuarios de este espacio tuvieron preferencias en las consultas del material audiovisual al escrito, según los indicadores adscritos por YouTube y Issu.com lo cual permite consolidar el material audiovisual como medio principal y prioritario de estos procesos de formación.
- Se concluye que en este tipo de proyectos, todo el material debe ser publicado en un mismo momento, una vez, todo este completo e integrado al blog, ya que al alojarlos en espacios como YouTube e Issuu.com, inician inmediatamente a generar visitas ya que estos programas funcionan en red, y permite la visita de otros usuarios a estos espacios, dejando la medida expuesta a estas variables o por el contrario cuando ya están registrando visitas, y se debe eliminar por problemas de edición y subir nuevamente el material se pierden la contabilidad de las visitas de usuarios a ese espacio.
- Hasta la fecha, no se recolecto ninguna evaluación enviada por usuarios, determinando así utilizar otra estrategia para el registro y seguimiento de usuarios del sitio y la retroalimentación de las actividades de este, ya que al plantearlo como formulario, puede generar apatía al usuario o simplemente existen usuario que aprovechan el material pero prefieren el anonimato.

Recomendaciones

- Este proceso utilizado dentro de un contexto más específico podrá fortalecer aún más las estrategias de enseñanza y aprendizaje, pero buscando mayor agentes motivacionales como la certificación en la participación del estudio, enviando a los usuarios un respectivo formulario de inscripción previo para hacerlos partícipes del proceso y al finalizar su recorrido por el espacio web y su desarrollo de la propuesta de recreación, poder otorgar un certificado al usuario por su dedicación a la propuesta asegurando así la identificación de cada uno de los actores.
- El tiempo fue un factor determinante para este estudio, ya que se programó a corto plazo, se podría dar continuidad al proceso en un lapso mayor de tiempo para así obtener datos que den fiabilidad a la estrategia.
- Se pudo utilizar un programa marcados estadístico de mayor fiabilidad para el proceso de conteo de usuarios visitantes al espacio web y filtre los contadores de Google Y Spam, para tener mayor asertividad en el proceso.
- Es imprescindible para este tipo de proyecto, un equipo de trabajo interdisciplinar que permita generar calidad en los contenidos y seguimiento a estos de manera más detallada y fiable.
- Es importante tener en cuenta para futuras investigaciones de este tipo, la posibilidad de un espacio que para estos sea importante pero que requiera del registro de datos mínimos, puede ser un juego o material multimedia que lo requiera para desarrollarlo y así poder determinar el tipo de usuario que visita el blog y su contenido.

Reflexiones:

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje, explícitas en este medio se conforman como un instrumento de libre acceso para los usuarios en general y para el grupo de egresados y profesionales en Cultura Física; la cual pueden apropiarse para sus acciones y programas recreativos, como también pueden derogarla porque quizás piensen que su conocimiento va mucho más allá de lo que puede facilitar este medio. Sin embargo, esta estrategia se convierte en una herramienta pionera del programa en Cultura Física, Deporte Y Recreación para enseñar un proceso que se creía hasta cierto tiempo que solo se podía hacer de manera práctica y presencial.

Por lo tanto, la enseñanza a través del video se convierte en un método directo para la formación y capacitación para cualquier especialista en su área y un repositorio de videos en el cual demuestren juegos, actividades lúdicas y de trabajo en equipo.

Adicionalmente se convierte en la materia prima del estudiante y el futuro profesional, siendo la mejor opción estar alojado todo en un solo sitio y clasificado por tipo de población, con objetivos específicos que evidencian lo que pueden lograr con cada actividad y con opciones alternas para poder estructurarlos de forma económica y accesible, dando siempre accesibilidad permanente a estos medios.

Aunque las diferentes propuestas enmarcadas en las TIC, siempre requieren de equipos interdisciplinarios para su desarrollo, se logró sacar adelante este proceso trabajando de forma individual, generando más demora, debido a todo el proceso de diseño, producción, posproducción, registro etc., pero a su vez genera mayores competencias como profesional, ya que el empeño que se ha centralizado en este proceso, va a quedar disponible permanentemente para las diferentes generaciones de estudiantes de cultura física, deporte y recreación y áreas afines

quienes podrán utilizar este espacio en la web como un centro de consulta y apoyo permanente a sus programas recreativos.

No obstante esta iniciativa pretende perdurar y actualizarse permanentemente, intentando integrar estudiantes y egresados que compartan sus experiencias y que a partir de los proyectos de aula del área de recreación se pueden iniciar a publicar material inédito de cada uno de las actividades ejecutas en la jornada académica, aunque para esto y su constante movimiento se requiere de apoyo institucional y seriedad en los cronogramas de intervención, ya que la gran mayoría de actividades proyectadas a registrar fueron modificadas y reasignadas a otros docentes, truncando así esta iniciativa.

Se propone dar continuidad a esta estructura para la enseñanza de la recreación, complementando este sitio con otras experiencias que enriquezcan el área disciplinar y estrategias exitosas, que permitan a través del ejemplo continuar generando desarrollo humano en las diferentes poblaciones y programas de calidad.

Este espacio a su vez, se convierte en el primer programa de refuerzo académico de acceso libre para egresados del programa a nivel institucional y de la facultad permitiéndoles apoyar sus actividades con experiencias verdaderas y que pueden visualizar sin límite de tiempo y espacio.

Bibliografía:

1. Correa, E. O. (10 de julio de 2008). *Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación*. Recuperado el 16 de 11 de 2012, de www.funlibre.org: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso10/EOsorio.html>
2. Correa, E. O. (2009). *www.funlibre.org*. Recuperado el 15 de 11 de 2012, de <http://www.funlibre.org/documentos/diplotrecyam/PropuestaDeEducacionParaLaRecreacion.pdf>
3. Incarbone, O. (2006). *Actividades Recreativas, Juegos, Campamentos, Bailes y Canciones*. Buenos Aires: Stadium .
4. Martinez, Nelson. *Internet para propositos educativos*, <http://www.udb.edu.sv/dialogos/PDF/dialog3investigacion.pdf>
5. Zubiría, J., Ramírez, A., Ocampo, K., & Marín, J. (2008). *Instituto Merani*. Recuperado el 25 de 02 de 2013, de EL MODELO PEDAGÓGICO PREDOMINANTE EN COLOMBIA : <http://www.institutomerani.edu.co/publicaciones/tesis/2008/tesis5-08.pdf>
6. woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa*. Pearson Education.
7. Remy, H. D. (2004). *Constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. Barcelona: plaza y valdes. S. A.
8. López, M. P. (2008). *Ministerio de Educación de Chile*. Recuperado el 13 de 2 de 2013, de <http://www.rmm.cl>: http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_seccion=2565&id_portal=396&id_contenido=9420
9. Imbernon Muñoz, M., Carretero Rodríguez, M., Vila Mendiburu, I., & Margarida Muset , A. (2007). *El legado pedagógico del siglo xx para la escuela del siglo xxi*. España: Grao.
10. Mendez, Z. (2008). *Aprendizaje Y Cognición*. Costa Rica: EUNED.
11. Trujillo, C. T. (2000). *Universidad de las Palmas de gran Canaria*. Recuperado el 18 de 2 de 2013, de <http://www.ctascon.com>: <http://www.ctascon.com/Teoria%20del%20Aprendizaje%20Significativo%20de%20Ausubel.pdf>

12. Hernandez, J. D. (2008). *Universidad Pontificia Bolivariana*. Obtenido de Modelos pedagogicos y procedimientos: <http://eav.upb.edu.co/banco/sites/default/files/files/mejoramientoInstitucional.pdf>
13. Requena, S. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje . *revista de universidad y sociedad del conocimiento*, 1.
14. Tomas, U. S. (s.f.). *Universidad Santo Tomas* . Recuperado el 28 de 02 de 2013, de Universidad Santo Tomas : <http://www.usta.edu.co/index.php/vincular-tabs/558-v-encuentro-tomasino-de-pedagogia>
15. Torres, B. A. (2007). La Universidad Santo Tomas y su contribucion en el campo de la educacion a distancia en colombia. *RIED*, 111-112.
16. Franco, R. T. (2004). *Estrategias comunicativas en la educación: hacia un modelo semiótico-pedagógico*. Medellin: UDEA.
17. Maroto, J. C. (2007). *Estrategia: de la visión a la acción*. Madrid: ESIC.
18. Antioquia, U. d. (2005). Recuperado el 13 de 3 de 2013, de http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html
19. Monteria, A. d. (s.f.). <http://www.monteria-cordoba.gov.co/>. Recuperado el 20 de 03 de 2013, de <http://www.monteria.gov.co/descargas/educacion/CAPITULOIII.pdf>
20. Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogota: Aula Abierta Magisterio.
21. Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. (2005). *JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA*. Barcelona: Paidotribo.
22. BONILLA, C. B. (3 de 11 de 1998). *APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA*. Recuperado el 13 de 3 de 2013, de Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
23. Almeida, P. N. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogota: Loyola.

24. Americana, I. L. (s.f.). *Iniciativa Latino Americana un espacio de emprendimiento y participacion ciudadana*. Recuperado el 12 de 3 de 2013, de <http://www.inlatina.org/jugatela/>
25. Santamaría, R. C. (s.f.). *Escuelas en Red*. Recuperado el 20 de 03 de 2013, de La Estrategia Lúdica en la Educación : http://www.escuelasenred.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=150:la-estrategia-ludica-en-la-educacion-&catid=43:aprendizajes-especificos&Itemid=106
26. Nacional, C. (2004). *Fundacion del tiempo libre y la recreación*. Recuperado el 19 de 03 de 2013, de funlibre: <http://www.redcreacion.org/documentos/PNR2004/PNR1.html>
27. osorio, E. (2005). LA RECREACION Y SUS APORTES AL DESARROLLO HUMANO. *Fundacion del tiempo libre y la recreación*, 1.
28. IDRD. (2004). Fundamentos de la recreación. *Fundacion de tiempo libre y recreacion*.
29. Cutrera, J. C. (1997). *Técnicas de recreación*. Buenos Aires: Stadium.
30. Foguet, O. C. (2000). *Deporte Recreativo*. Barcelona: INDE.
31. Marta Artazcoz, M., & Ossa, A. (2002). ALGUNOS APORTES DESDE LA RECREACIÓN DIRIGIDA, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA CONVIVENCIA Y LA PAZ. *Fundacion para el tiempo libre y la recreación*.
32. Repositorios, P. d. (s.f.). <http://www.rsp.ac.uk/start/before-you-start/what-is-a-repository/>. Recuperado el 26 de 03 de 2013, de Proyecto de Apoyo a Repositorios: <http://www.rsp.ac.uk/start/before-you-start/what-is-a-repository/>
33. Bongiovani, P. (s.f.). *Librecultura*. Recuperado el 09 de 03 de 2013, de librecultura.org: <http://www.librecultura.org/2008/09/07/%C2%BFque-son-los-repositorios/>
34. Digital, B. (s.f.). *Biblioteca de Biología, Universidad de Salamanca*. Recuperado el 11 de 03 de 2013, de http://bibliotecabiologia.usal.es/tutoriales/catalogos-repositorios-bibliosvirtuales/repositorios_digitales.html

35. AULA, C. p. (12 de 08 de 2005). *Evaluacion del material educativo Digital*. Recuperado el 12 de 03 de 2013, de http://www.edubcn.cat/rcs_gene/2_ficha_evaluacion_material.pdf
36. Zapata, M. (2012). *Universidad de Antioquia*. Obtenido de <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVkZWEuZWRR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGI2by5jc3M=/1/contenido/>
37. Alcocer, M. L. (2002). *Docentes, Nuevas teconologías para futuros*. Castilla: Universidad de Castilla - la Mancha.
38. Ruíz Sánchez, M., & Leal Rugama, M. (2011). Multimedia. *Colegio de Enfermeras de Costa Rica*.
39. Paez, S. (2004). *Cultura Física y Epistemología: una propuesta para el estudio de la experiencia: Tesis presentada en opción al grado científico de doctor en ciencias de la cultura física*.
40. Gómez, Pedro. *Estilos De Aprendizaje En El Ambito De La Formacion Especifica Universitaria En Educacion Fisica*: http://ensayoes.com/tw_files2/urls_2/1054/d-1053062/7z-docs/4.pdf#page=56
41. 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>
42. 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>
43. Edwars, 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>

44. Portal virtual para entrenadores y motivadores en deportes y liderazgo:
<http://www.sportscoachuk.org/site-tools/about-us/what-we-do>
45. Gerencia y Negocios en Hispanoamerica:
<http://www.degerencia.com/tema/coaching>
46. Portal virtual para la enseñanza de los fundamentos deportivos en niños y entrenadores.
<http://www.ducksters.com/sports.php>
47. Portal de la Comisión australiana de Deportes.
<https://learning.ausport.gov.au/jportal/Courses/tabid/62/Default.aspx>
48. Portal virtual para la enseñanza deportiva en Inglaterra.
http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/other_sports/cycling/get_involved/7362631.stm
49. 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>
50. Portal virtual para el refuerzo de los procesos de cargas y entrenamiento.
<http://www.fuerzaycontrol.com/categorias/programas/>
51. 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>
52. 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>
53. Universidad Santo Tomas, Educación abierta y a distancia, Curso sobre metodología y teoría del entrenamiento deportivo,
<http://www.ustabuca.edu.co/>
54. Instituto de tecnología de Massachusetts, Midopencourseware.
<http://ocw.mit.edu/courses/athletics-physical-education-and-recreation/pe->

[710-tennis-spring-2007/image-galleries/](#)

55. Facultad de ciencias de la actividad física y el deporte, (INEF), Cursos virtuales. <http://www.inef.upm.es/INEF/Personal>
56. 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
57. Hernández S, Fernández C & Baptista L. Metodología de la Investigación IV Edición. Edición N° 4. McGraw-Hill. Pág. 5.
58. Red Latino Americana de Recreación y Tiempo Libre. Plan Nacional de Recreación 2004 -2009. <http://www.redcreacion.org/documentos/PNR2004/PNR1.html>
59. Red Latino Americana de Recreación y Tiempo Libre. Plan Nacional de Recreación 2004 -2009. <http://redcreacion.org/documentos/plannacionalrecreacion/principal.htm>
60. Red Latino Americana de Recreación y Tiempo libre. Plan General día de la Niñez y Recreación. 2003 -2006. Bogotá. 2003. <http://redcreacion.org/documentos/pgdnr/pgdnr1.html>
61. Red Latino Americana de Recreación y Tiempo libre. El papel del recreador Como transformador social. 2003 -2006. Bogotá. 2003. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/PZiperovich.html>
62. Carlos L. 2000. Papel del Recreador en la sociedad contemporánea, México
63. Fundaciones de tiempo libre y Recreación, Funlibre. 2004. Planeación y operación de programas recreativos. <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/planeacion.html>

ⁱ Definición Repositorio: Un repositorio, depósito o archivo es un sitio centralizado donde se almacena y mantiene [información](#) digital, habitualmente [bases de datos](#) o [archivos informáticos](#). Fuente <http://es.wikipedia.org/wiki/Repositorio>