Preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las actividades de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo con aportes al currículo

Andrés Felipe Cuellar Moreno
Código: 2186603

Asesor: Francisco Javier Fonseca Zamora

Opción de grado: Proyecto de Investigación

Universidad Santo Tomás
División de Ciencias de la Salud
Cultura Física, Deporte y Recreación
Bogotá, D.C. – Colombia
Noviembre 19 del 2019

Tabla de Contenido

RESUMEN 3
ABSTRACT 5
INTRODUCCIÓN 7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 8
JUSTIFICACIÓN 11
OBJETIVOS 13
OBJETIVO GENERAL: 13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 13
MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL 14
METODOLOGÍA 24
CUERPO DE LA ENCUESTA Y ENTREVISTA (RECOLECCIÓN DE DATOS) 28
RESULTADOS 32
MATRIZ CATEGORIAL LÚDICO PRAXIOLÓGICA 34
MATRIZ PREFERENCIAS EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 35
MATRIZ PERFIL PROFESIONAL Y APORTES AL CURRÍCULO EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 36
MATRIZ LÚDICA EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 37
MATRIZ PRAXIOLÓGICA Y COMUNICACIÓN EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 38
MATRIZ PREFERENCIAS EN ECOTURISMO 39
MATRIZ PERFIL PROFESIONAL Y APORTES AL CURRÍCULO EN ECOTURISMO 40
MATRIZ LÚDICA EN ECOTURISMO 41
MATRIZ PRAXIOLÓGICA Y COMUNICACIÓN EN ECOTURISMO 42
RESULTADOS ENTREVISTAS PARA METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 43
CARACTERÍSTICAS LÚDICAS EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 45
CARACTERÍSTICAS PRAXIOLÓGICAS; TIEMPO Y EL ESPACIO EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 46
COMUNICACIÓN PEDAGÓGICA DE METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN 47
RESULTADOS ENTREVISTAS PARA ECOTURISMO 47
CARACTERÍSTICAS LÚDICAS EN ECOTURISMO 49
CARACTERÍSTICAS PRAXIOLÓGICAS; TIEMPO Y EL ESPACIO EN ECOTURISMO 50
COMUNICACIÓN PEDAGÓGICA DE ECOTURISMO 50
APORTES AL CURRÍCULO Y PERFIL PROFESIONAL 50
DISCUSIÓN 53
CONCLUSIONES 55
RECOMENDACIONES 58
REFERENCIAS 59
ANEXOS 62

RESUMEN

En este trabajo investigativo se pretende saber cuáles son las preferencias que tienen los estudiantes en la elección en cada una de las actividades en los espacios académicos de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo, teniendo en cuenta que en cada materia se proponen acciones y actividades prácticas en las cuales los estudiantes tienen mayor o menor gusto por ellas.

El objetivo de este trabajo investigativo es identificar las preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las actividades de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo para el desarrollo curricular del programa de CFDR

El alcance de la formación y los propósitos que busca el campo de la recreación se encuentra fundamentada desde su módulo de Recreación y manejo del tiempo libre activo, en donde se proponen para los espacios académicos el manejo desde la formación en valores, en donde las personas se divierten y recrean para salir de su zona de confort y llegar a un ocio al tiempo que se forman como profesionales en Cultura Física, Deporte y Recreación.

La importancia de este proyecto, ya con los resultados, es que los maestros de cada uno de los espacios académicos anteriormente nombrados conozcan cuáles son las preferencias que tienen cada uno de los estudiantes sobre las acciones y actividades prácticas y así poder realizar cambios o mejoras en las actividades, ya que, al conocer los resultados, podrán así mejorarse el desarrollo curricular de los espacios académicos.

El desarrollo de esta investigación será de corte cualitativo y como herramientas para la recolección de la información se usarán las entrevistas vía telefónica y por video llamada de WhatsApp, con registro de grabación de audio. La población y muestra son entre 20 y 30 estudiantes de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás que hayan cursado los espacios académicos mencionados.

Las conclusiones frente a las preferencias de los estudiantes en cada uno de los espacios académicos son el gusto por la actividad, lo recuerdos que le traen, la enseñanza, el aprendizaje, que realicen a través de estas actividades ejercicio y actividad física generando un gasto calórico, la diversión de jugar y compartir con amigos, compañeros, le ayuda para su vida laboral, las emociones que transmite tanto a los estudiante como a la población que se le dé la actividad, que se pueden utilizar materiales simples, generando una disposición agradable para participar en las actividades y sintiendo gusto por el espacio y tiempo dado por la universidad en cada una de las clases.

PALABRAS CLAVE: Ocio**,** Ecoturismo, Metodologías, Recreación, Lúdica, Praxiología, Preferencias.

ABSTRACT

This research work aims to know what are the preferences that students have in the choice in each of the activities in the academic spaces of Methodologies for Teaching Recreation and Ecotourism, taking into account that in each subject actions and actions are proposed. practical activities in which students have a greater or lesser taste for them.

The objective of this research work is to identify the preferences of the students from the praxiological recreational characteristics as opposed to the choice of the activities of Methodologies for the Teaching of Recreation and Ecotourism for the curricular development of the CFDR program.

The scope of the training and the purposes that the recreation field seeks is based on its Recreation and active leisure time management module, where management from values training is proposed for academic spaces, where people They have fun and recreate to get out of their comfort zone and reach leisure while training as professionals in Physical Culture, Sports and Recreation.

The importance of this project, already with the results, is that the teachers of each of the academic spaces mentioned above know what are the preferences that each of the students have over the practical actions and activities and thus be able to make changes or improvements in the activities, since by knowing the results, the curricular development of academic spaces can be improved.

The development of this research will be of qualitative nature and as tools for the collection of information, interviews will be used by phone and video call WhatsApp, with audio recording record. The population and sample are between 20 and 30 students of the Faculty of Physical Culture, Sports and Recreation of the Santo Tomás University who have studied the mentioned academic spaces.

The conclusions regarding the preferences of the students in each of the academic spaces are the taste for the activity, the memories that they bring, the teaching, the learning, that they carry out through these activities exercise and physical activity generating a caloric expenditure , the fun of playing and sharing with friends, colleagues, helps you for your work life, the emotions transmitted to both the student and the population that are given the activity, that simple materials can be used, generating a pleasant disposition to Participate in the activities and feeling the space and time given by the university in each of the classes.

KEY WORDS: Leisure, Ecotourism, Methodologies, Recreation, Playful, Praxiology, Preferences.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo se origina desde el proyecto IAP en donde se desarrolla las preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las actividades de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo de la Universidad Santo Tomás de la carrera Cultura Física, Deporte y Recreación, se fundamenta principalmente por mapas parlantes o cartografía social indagando a los estudiantes acerca de las vivencias en cada actividad vista durante el semestre.

Cada una de estas actividades son o no, preferidas por los estudiantes por lo cual se pretende identificar cuáles son las preferencias desde los aspectos lúdicos y praxiológicos de cada una de las actividades realizadas en los espacios académicos.

En cada uno de los espacios académicos algunos de los estudiantes realizan las actividades ya que los profesores y en muchos de estos casos se conceden una nota por su realización, pero otros estudiantes hacen las actividades, ya sea por gusto o porque quieren aprender y piensan que en un futuro esas actividades les ayudarían a su carrera profesional.

La investigación tiene como interés dos ámbitos; desde lo profesional y desde lo académico. El interés profesional es conocer las preferencias de los estudiantes acerca de las actividades y así en un futuro saber a qué población se le pueden realizar estas mismas, con el fin de que lleguen a un goce y ocio alto. Y el interés académico es para que pueda existir un aporte significativo a los procesos curriculares y de diseño de los programas académicos. De este mismo modo, los maestros o profesores que dictan cada uno de los espacios académicos conozcan los posibles cambios o mejoras que le pueden realizar a cada una de las actividades con el fin de que los estudiantes no la realicen por obligación o por una nota, sino que sea por gusto propio y por aprender de ellas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es interés de facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás de Aquino implementar un módulo en recreación que es denominado; manejo de tiempo libre activo. Este atiende la formación de sus profesionales y presenta alcances superiores a la preocupación por las habilidades para hacer desde las actividades, por ello en él se han integrado conceptualizaciones más amplias, como ejemplo puede verse que según Abella, Fonseca, Piratova, y Ruiz (2018) la recreación la define como:

> *Reconocer la recreación como campo social significa entenderla como un espacio de relaciones, valores, tensiones, objetivos, capital simbólico y cultural que le da identidad; es un conocimiento que circula, un marco jurídico que lo rige y principalmente unos actores que se ponen en juego con sus intereses y necesidades con el propósito común de crear condiciones para garantizar el ejercicio del derecho a la recreación. La recreación tiene particularidades con implicaciones sobre sus procesos de planeación, administración, formación de talento humano, producción de conocimiento, entre otras convivencias. Los programas de recreación no se dan en el vacío, tienen una estrecha vinculación o se derivan de las políticas públicas de recreación y de su articulación a las políticas públicas, sociales, educativas, culturales, ambientales y económicas (p.18).*

De este modo, puede verse cómo hay un reconocimiento de la recreación desde una perspectiva político social que invita a sus actores hacer que ésta trascienda más allá de lo tradicional en que se han movido las prácticas recreativas y en paradigmas cotidianos tanto de quienes la ejercen como de aquellos que la viven.

Desde el año 2013-1, en el cambio de pensum en la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación (FCFDR) de la Universidad Santo Tomás (USTA), este módulo presenta seis espacios académicos los cuales son; pedagogía del juego, metodologías para

la enseñanza de la recreación, campamento y educación para la vida, marco conceptual, historia y tendencias de la recreación, diseño de instrumentos y propuestas recreativas y educación experiencial. También el espacio académico llamado Ecoturismo, que es una electiva, pero que hace parte del campo de la recreación y que la eligen los estudiantes séptimo, octavo o noveno según la inscripción que quiera hacer el estudiante.

Así mismo, el módulo de recreación y manejo del tiempo libre activo presenta cada espacio académico y cada uno de ellos tiene un Syllabus o programa académico que presenta a la comunidad académica las temáticas específicas que se abordan en cada periodo académico.

En este caso particular, el espacio académico de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación como es presentado en su syllabus o programa académico, según Piratova y Ruiz, (2014) es definido como:

> *Metodología para la enseñanza de la recreación, responde a la necesidad de favorecer los procesos del manejo lúdico como eje transversal del desarrollo humano en los sujetos y de la construcción cultural en las comunidades desde lo teórico y lo práctico, posibilita la apropiación de los fundamentos de la profesión desde el campo de la recreación, además de propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas que fortalecen el abordaje pedagógico de los futuros profesionales (p.3)*

En ese mismo sentido, el espacio académico de Ecoturismo es definido según el syllabus Fonseca (2014) como "situaciones motrices de directa relación con la recreación, que se hacen con propósitos de ocio y goce para convivir, apreciar y disfrutar en la naturaleza" (p.2),

El campo de la recreación, está desarrollando procesos de investigación y publicaciones en el área. En el año 2019 nace el proyecto las preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las

actividades de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo, este proyecto investigativo se destaca la investigación IAP que en este caso se ha apoyado por mapas parlantes o cartografía social para saber qué piensan los estudiantes acerca de las vivencias en cada actividad vista durante el semestre. En este proyecto, presenta las mejores actividades que hayan sido de preferencia para los educandos desde las categorías lúdico-praxiológicas desde las dimensiones de la alteridad, espacio, comunicación, tiempo, placer, intencionalidad, entre otras; y así poder ver con claridad qué actividades no escogieron, ya sea, porque se les olvidó, no la tuvieron en cuenta, no les gustó, entre otras.

Derivado de esta investigación y con el propósito de profundizar en cuanto a los elementos que hacen que las actividades presentadas dentro de los espacios académicos sean de mayor o menor preferencia por parte de los estudiantes y conociendo su aproximación a los datos obtenidos, el investigador se hace el siguiente planteamiento interrogativo específicamente en dos de las materias cursadas:

¿Cuáles son las preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las actividades de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo de manera que aporten al desarrollo curricular?

JUSTIFICACIÓN

La recreación hoy en día toma en cuenta las actividades más novedosas y agradables dependiendo el tipo de población que se tenga durante la actividad. Los estudiantes que se forman en algún tipo de carrera afín al deporte y la recreación buscan que sus actividades obtengan un gasto calórico y así mismo que sean agradables. A partir de ello se busca saber por qué a los estudiantes les gusta más una actividad que otra dependiendo el tipo de espacio académico que esté cursando. En este caso los espacios académicos de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo en la FCFDR de la USTA son nutridas con variedad de actividades de las cuales las preferencias pueden ser o son diferentes. Saber más sobre este aspecto contribuirá especialmente al diseño o rediseño de programas de los otros espacios académicos para fortalecer la oferta de las actividades de menos preferencias, así como también mantener las características de las más preferidas.

Es propósito de este estudio conocer cuáles son las preferencias de los estudiantes frente a las actividades de los espacios académicos escogidos, para así tener en cuenta más adelante en los próximos semestres, el logro de los procesos de formación y aprendizaje en el área de la recreación y así, permitir que los estudiantes, puedan llegar a participar con disfrute y ocio, de manera que en el futuro se logren ejecutar estas actividades en su vida profesional y que no sea con el simple propósito de lograr una nota y de asistir a una materia.

Respecto a los docentes de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación, al saber qué tipo de actividades les agrada a los alumnos de su espacio académico, ayudará en el diseño de sus programas, con aportes a poder caracterizar y dar matices que contribuyan a fortalecer la formación desde la pedagogía y la didáctica adecuada su desarrollo para así lograr un aporte significativo a los estudiantes y a la recreación.

También es importante considerar que, al módulo de recreación le contribuye un matiz desde las características lúdico praxiológicas derivadas desde lo que piensan los

estudiantes acerca de cada una las actividades y por qué razón tienden a ser más participativos en ellas para desarrollar la producción de conocimiento en el área derivado de los procesos investigativos que desarrollan al interior de la Facultad.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Identificar las preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las actividades de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo de manera que contribuyan al desarrollo curricular del programa de CFDR.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Caracterizar las categorías lúdico-praxiológicas que permitan reconocer las preferencias de los estudiantes frente a las actividades de los espacios académicos de metodología para la enseñanza de la recreación y ecoturismo para su respectivo análisis
- Indagar en los estudiantes de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la universidad Santo Tomás las preferencias de los espacios académicos nombrados anteriormente a través de los instrumentos propios de la metodología
- Establecer las posibles igualdades y/o resultados entre uno y otro espacio académico respecto a las preferencias de las actividades escogidas por los estudiantes.
- Describir las preferencias, características lúdico-praxeológicas y comunicación pedagógica frente al aprendizaje que tienen los estudiantes en las actividades de los espacios académicos de manera que contribuyan al currículo y a la recreación.

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

La recreación es el campo en el cual las personas se divierten y recrean con el fin de llegar a un ocio y a un disfrute; este espacio tiene como fin la participación ya sea grupal o individual para cualquier tipo de población, es decir, niños, jóvenes, adolescentes, adultos y adulto mayor, ya que conforme al documento (2013) del Plan Nacional de Recreación 2013-2019, la recreación está conformado por "actores y agentes, capital cultural, intelectual y económico, instituciones y prácticas sociales que median la creación de condiciones para que las personas mayores puedan ejercer cotidianamente su derecho a la recreación en un marco de respeto a la dignidad humana" (p.31), de igual forma la ley 181 de 1995 nos define la recreación como:

> *"Un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento" (p.3).*

El ocio según Cuenca (1998) citado por Carreño, Rodríguez y Uribe (2014) "se puede entender como un estado o un sentir más que como una actividad inscrita en un tiempo determinado, aunque estos, le sean determinantes". Es decir, que es el punto máximo o el placer máximo que puede llegar a generar una persona que esté en una actividad recreo-deportiva.

De esta manera la recreación es la relación que desarrolla el ser humano con los diferentes actores y agentes, por lo tanto, contiene objetivos, valores, capital simbólico y cultural, con el fin de mejorar la calidad de vida y la dignidad humana de este modo poder garantizar el derecho a la recreación y a la practica de actividad y ejercicio físico con el propósito de lograr generar un estado máximo de satisfacción durante su práctica.

Según Jiménez (1996) citado por Zapata y Marín (2016) afirma que" la lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad" ya que Zapata y Marín (2016) nos dice que la lúdica:

> *"Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios en los que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos" (p.24).*

Según Zapata y Marín (2016), estos cuatro principios de la lúdica: fantasía (ficción), alteridad, placer e identidad, es posible comprender el comportamiento de los seres humanos (p.28). Con cada uno de estos cuatro principios se realizará una breve definición para así poder saber a qué se refiere cada uno:

La ficción según Zapata y Marín (2016) presenta que "el sujeto encuentra la identidad del yo. En las prácticas culturales el principio de la ficción está presente en las diferentes formas rituales de las comunidades y grupos sociales; en este sentido la lúdica, cumple con el propósito de proporcionarle al sujeto la alegría y estados placenteros como posibilidad de vida frente a la necesaria obligatoriedad de lo real" (p.27). Es decir, que el sujeto se involucre y se meta en el papel de la actividad que está realizando, en este sentido, que, si está realizando una actividad de bicicleta, este mismo piense que es un ciclista que está compitiendo por un título o que se está disfrutando un paisaje o una ciudad.

La alteridad según Zapata y Marín (2016) se manifiesta "en el lenguaje filosófico y artístico significa la condición de ser el otro. En la función lúdica del sujeto es entendida como la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales" (p.27). Es decir, el participante se transforma en actor de las situaciones el cual asume "roles" y actúa "como si".

El placer Según Díaz (2006) citado por Zapata y Marín (2016) “es un acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseos y emociones” (p.28). Es decir, es el cómo la persona o el sujeto se sintió durante la actividad reflejado en las emociones como, por ejemplo, alegría, tristeza, entusiasmo, gusto, entre otros.

La identidad según Zapata y Marín (2016) “hace referencia a la función lúdica como factor determinante en los procesos de desarrollo de la identidad personal y de la identidad colectiva” (p.28). Es decir, que los participantes se identifiquen con la actividad que están realizando, partiendo de que sientan placer por ello.

En la recreación es importante el enfoque lúdico ya que parte de que el actor y agente tenga una buena actitud y predisposición frente a las actividades teniendo en cuenta que dicho juego le produzca un sentido de pertenencia por dicha actividad asimismo partiendo que sientan placer tales como sentimientos y emociones y tal vez estados de ánimo ya que según Bolívar, (s.f) no afirma que “se diferencia de las emociones en que es una actitud menos específica, menos intensa, más duradera y menos activable por un determinado estímulo o evento, puede durar horas o días”.

Por lo tanto, la lúdica son actividades las cuales tiene como propósito llegar a un goce, disfrute, placer, es decir, a un ocio con el ánimo de que el participante se sienta a gusto y se meta en el papel realizando la actividad, con la cual, ellos, él o ella, se identifiquen. De este modo, cada vez que realizamos cualquier actividad necesitamos de un espacio, tiempo, comunicación e intencionalidad las cuales desde la praxiología se pretenden definir ya que es el encargado de saber la lógica interna de las actividades.

La praxiología motriz considera como finalidad el estudio de las acciones motrices según el Grupo de Investigación y Estudios en Praxiología (GEIP) (1998) citado por Hernández y Ribas (2004) se define como:

> *La ciencia de las praxis motrices, especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y de los resultados y la puesta en juego de dichas praxis motrices. Es una ciencia de carácter monodisciplinar, que se ocupa en exclusiva de la lógica interna las situaciones motrices; que se manifiesta en forma de juego motor, deporte, expresión motriz, introyección motriz y adaptación ambiental y que comparte con otras ciencias el contexto motor. (p.13)*

Cualesquiera que sean las actividades o prácticas deportivas, estas se caracterizan por cuatro categorías para dar relevancia a la praxiología: espacio, tiempo, comunicación e intencionalidad. Cada una la presenta Hernández y Ribas (2004) partiendo por orden según nombrados anteriormente.

El Espacio praxiomotor según Hernández y Ribas (2004) se refiere al terreno, a los objetos y a los materiales que contiene a sus características y a los desplazamientos (p.58). Es decir, si la actividad fue en espacio abierto, cerrado, en la naturaleza, en montaña, en pavimento, con sol, con lluvia.

El Tiempo praxiomotor según Hernández y Ribas (2004) circunscribe a los momentos los cuales son válidas o no las acciones (tiempo de participación y de pausa), a la duración mínima o máxima de las realizaciones, al ritmo de las secuencias. El tiempo en sí mismo no es nada si no va referido a algo en concreto (los participantes, el espacio y sus componentes, la gestualidad) (p.60). Es decir, el tiempo que dura la actividad, juegos o la práctica deportiva. Esto no depende del tiempo de participación ni de las pausas si no del tiempo total de dicha actividad.

La Comunicación praxiomotriz según Hernández y Ribas (2004) es cuando existe (en las actividades praxio-sociales), atiende a la forma de intercambios entre personas, y al uso grupal que esas personas hacen de las anteriores condiciones (espaciales, temporales, gestuales) para intentar lograr objetivos motores (p.61).

Es decir, si los expositores o proponentes del tema o actividades son claros y precisos en explicar cada uno de los pasos o instrucciones de dicha actividad, como tal la expresión de los expositores hacia los exponentes. Además de las cosas que suceden y se comunican en el momento de estar en acción.

La Intencionalidad praxiomotriz según Parlebas (2001) es un proceso de descodificación, aunque no reflexivo por fuerza. El reconocimiento subjetivo de los indicios se apoya en la familiaridad con la situación, en la experiencia adquirida y en los hábitos personales; de lo que deduce de una secuencia motriz concreta puede significar, para dos observadores distintos, significados diferentes, y, por lo tanto, praxemas también diferentes (p.350). Es decir, caracteriza la intención emocional con la que se realizó alguna acción dentro de la vivencia

De tal manera, la praxiología es el estudio de las situaciones motrices clasificándolo en diferentes interacciones como el de los compañeros, el adversario y mismo entorno siendo el espacio uno de las categorías ya que son los materiales y el sitio donde se realiza dicha actividad además el tiempo es otra categoría que se refiere la duración en segundos, minutos e incluso horas de la actividad o juegos y así poder lograr el objetivo motor el cual se refiere la interacción entre los compañeros y adversario y por última categoría es la intencionalidad donde se explica la experiencia vivida desde puntos de vista diferentes.

Según Carreño, Rodríguez y Uribe (2014) “la pedagogía parece hacerse inherente al rol del profesional en recreación dada su función formativa y reflexión de prácticas muy vinculadas a lo educativo” (p.141). Y según Parlebas (2001) es una “práctica de intervención normativa que pretende influir en los demás con una intencionalidad formativa explícita” (p.346). La pedagogía contiene dentro de sus intereses de estudia a la didáctica, la cual es muy útil a la hora de realizar cualquier actividad ya que ayuda a la ejecución para que el participante se adhiere más dentro de la actividad. Si el que realiza la actividad no tiene diferenciaciones didácticas, entonces, el público o los participantes se van a aburrir y no querrán hacer parte de la actividad.

La comunicación pedagógica para el aprendizaje es una de las características más importantes a la hora de realizar una actividad ya que es la interacción y explicación de dicha actividad y el saber desenvolverse con los estudiantes y/o población que participa. Según Rojas (2009) afirma que:

> *"La comunicación es un acto de encuentro que lleva a sus participantes a la elaboración conjunta de significados, que se crean en la reflexión del contacto entre ellos, produciéndose así una diversidad de momentos generadores de emociones, interrogantes y reflexiones; los cuales, dependen de la interacción y las significaciones elaboradas por los participantes, dado que son los impulsadores en la construcción o reconstrucción del conocimiento" (p.2).*

Teniendo en cuenta que la comunicación conlleva a emociones, interrogantes y reflexiones ya que según Ortiz (1998) "se produce en la comunicación del maestro con el alumno, del maestro con el grupo y entre los alumnos, así como del alumno consigo mismo, por lo que es un proceso interactivo" (p.143). Por otro lado, este mismo autor en 1995 nos dice que "el proceso de enseñanza-aprendizaje deberá estructurarse sobre la base de la búsqueda de la eficiencia comunicativa del maestro con los alumnos y entre alumnos, de manera que se intensifiquen los procesos comunicativos en el aula" (p.75).

Por consiguiente, la pedagogía es fundamental durante las practicas de las actividades ya que es el rol que toma el recreador para la ejecución de las mismas pues durante su realización se considera que el recreador y/o profesor tenga una buena comunicación con los agentes y actores que en este caso son los alumnos y estudiantes que practican dichas actividades para que encuentren diferentes significados produciéndoles momentos como emociones, interrogantes y reflexiones y conlleve a un proceso de enseñanza-aprendizaje estructurado en la base de la comunicación.

Así cuando hablamos de preferencias no referimos al término de desear. Si nos vamos al diccionario de la real academia española nos hace dos definiciones las cuales son: 1. “Primacía, ventaja o mayoría que una persona o cosa tiene sobre otra, ya en valor, ya en merecimiento. // 2. Elección de una persona o cosa entre varias; inclinación favorable o predilección hacia ella.”. No hay que confundir entre preferencia y elección ya que Wright, 1991 citado por Iguiñiz (2003) nos menciona que “se debe distinguir entre preferencias y elección (preferencial). Una preferencia es una actitud, una elección una acción” (p.17). Los seres humanos preferimos alguna cosa, actividad, persona, familiar, ya sea porque nos gustó, nos divertimos, nos agrada, etc., pero la final de la decisión nos inclinamos a algo que tiene valor o merece un buen puntaje. En ese orden las personas escogen ya sea por una inclinación o predilección.

Siempre se va a preferir una actividad más que la otra, o en algunos de los casos se pueden dar elecciones las cuales los estudiantes puedan preferir varias actividades, ya sea porque practican la actividad, le recuerda a algo, le pareció divertido, tuvieron varias emociones, la pueden realizar en su vida profesional, lo podemos comparar con él apartado que menciona Iguiñiz (2003) lo cual se refiere:

> *“La duda entre dos objetos es importante en la elección económica; es la que hace necesario el cálculo, la comparación de precios para tomar la decisión. Pero el hecho de incorporar en la decisión los precios de ambos objetos refuerza nuestra impresión de que la diferencia de la apreciación por uno u otro objeto es de un tamaño relativamente menor. Un cambio de precio relativo nos cambiaría la inclinación. De aceptarse lo anterior, nos encontramos con que las preferencias resultan útiles para decisiones en las que la diferencia para la vida de las personas de optar de un modo o de otro no son, generalmente, grandes. Los “sentimientos encontrados” respecto del atractivo de cada objeto existen, pero son débiles. Dada esa relativa intrascendencia, en las elecciones normales, no hay un asunto moral de por medio. Elegir entre la pera o la manzana no da lugar, por lo menos*

directamente, a un caso sobre el que se justifique indagar moralmente" (p.19).

Las preferencias se pueden subcategorizar en 4 tipos: el gusto, la motivación, la diversión y la proyección profesional. Cada una de estas subcategorías se analizarán y definirán para así poder saber el significado de cada una.

Según Bolaño (2006) el gusto es una "apreciación del valor de las obras artísticas y creativas o del aspecto estético de las cosas, es la capacidad de juzgar las cosas que causan placer. El gusto dirige los actos de la pereza hacia el disfrute de lo apreciado por los sentidos y por el espíritu" (p.71). Otra definición según Parrado (2010) los gustos son "propuestos desde las emociones que llevan a los estudiantes a seleccionar textos para ojear, hojear, compartir, explorar y leer, entre otras acciones que les permite a apropiarse de la cultura escrita como lectores críticos" (p.45). Es decir, que haya un disfrute en las actividades, que experimenten emociones y sentimientos, que puedan compartir ya sea con amigos o compañeros, que exploren a través de cualquier actividad y que sea muy significativo que si al estudiante le gusta la actividad ya sea porque considere que la actividad es buena o no, es motivo por el cual se tiene en cuenta que el placer es diferente para cada persona.

Según Naranjo (2009) la motivación es "como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta" (p.154). También en otra definición de la motivación según Herrera, et al (20014) citado por Naranjo, (2009) nos afirma que:

"Debido a su compleja naturaleza, la motivación tiene una amplia relación con otros conceptos vinculados con la dirección y la intensidad de la conducta, como son el interés, la necesidad, el valor, la actitud y la aspiración. El interés se refiere a una atención selectiva. La necesidad implica carencia de algo que puede ser obtenido mediante una actividad. El concepto de valor implica una orientación a la meta o metas principales en

la vida de la persona. En la actitud se distinguen tres componentes: el cognitivo, ideas o creencias acerca de algo o alguien; el emocional, sentimientos de agrado o desagrado, y el conductual, que es una conducta relacionada con el objeto de la actitud. Finalmente, la aspiración se refiere a la expectativa de alcanzar un determinado nivel de logro. El interés, la necesidad, el valor, la actitud y la aspiración dirigen la conducta y controlan la intensidad de esta en la dirección señalada" (p.165).

En las citas anteriores podemos darnos cuenta de que la motivación es un factor muy importante a la hora de preferir alguna actividad ya que siempre se tiene en cuenta que se logre el propósito de llegar a la meta que esperamos, también son importantes las relaciones que esta misma contiene como la dirección, la intensidad, el interés, la necesidad, el valor, la actitud y la aspiración.

La diversión es otra subcategoría importante a la hora de preferir cualquier actividad ya que según Bembibre (2012) la define como "un término que se utiliza normalmente para hacer referencia a todas aquellas actividades que generan alegría en quien las realiza ya que se caracterizan por ser entretenidas, alegres, relajantes o interesantes". También según Garzón (s.f) la diversión "es recreo, descanso, entretenimiento, pasatiempo, alegría, regocijo. El verbo divertir tiene los significados de entretener y recrear y también los de desviar, alejar, apartar" (p.9). Es decir, que la diversión es un término que se refiere principalmente en cada una de las definiciones a cuando uno siente alegría por la actividad, las puede hacer en recreo, descanso, como pasatiempo.

Por última subcategoría es la proyección profesional que tiene el estudiante hacia las actividades, se dará una definición de cada una de estas palabras para así poder dar una definición conjunta de esta subcategoría, la proyección según CONALEP "tiene que ver con visualización, con imaginarte cómo quieres estar en el futuro, pero la proyección también involucra la toma de decisiones" (p.244). Y los profesionales según CONALEP "se refiere a lo que quiere realizarse en el campo profesional, es decir, lo que tiene que

hacerse para alcanzar una profesionalización en la actividad de que se trate; también hace referencia al tipo de trabajo que te gustaría tener" (p.51). Es decir, que la proyección profesional es una visualización que tiene el estudiante a futuro con las actividades vistas durante los espacios académicos y así poder decidir si estas mismas le servirán como beneficio en su futuro profesional.

Por ende, las preferencias y sus subcategorías en la recreación son fundamentales ya que parte de desear y escoger alguna actividad o juego ya sea porque la disfrutaron, experimente un placer diferente a los demás, de modo que los motive a terminar el juego y llegar a la meta la cual es obtener esa alegría de que en un futuro estas puedan ayudarle en su vida profesional para darlas y realizarlas a cualquier tipo de población.

METODOLOGÍA

El presente estudio se fundamenta desde el paradigma cualitativo que según Quecedo y Castaño (2002) lo define "como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable" (p.7).

Los instrumentos para la recolección de la información es la encuesta y la entrevista, como primero la encuesta, según García (1993) citado por Casa, Repullo y Donado (2003) la define como:

> *"Una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características" (p.527).*

Como segundo instrumento la entrevista según Taylor y Bogdan (1986- 101) citado por Quecedo y Castaño (2002) la define como: "reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros dirigidos a la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes de sus experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras" (p.23)

Para Quecedo y Castaño (2002) existen tres tipos de entrevistas, las cuales son:

> *Historias de vida, en las que el investigador solicita el relato de las experiencias y las definiciones que da a tales experiencias (p.23)*
>
> *Las "Dirigidas al aprendizaje sobre acontecimientos y actividades que no se pueden observar directamente. Los informantes describen lo que sucede, como lo ven ellos y las perspectivas de otras personas" (p.23)*
>
> *Las "Orientadas a proporcionar un cuadro amplio de una gama de contextos, situaciones o personas. Se utilizan para estudiar un número*

> *amplio de personas en un lapso de tiempo relativamente breve con relación al tiempo que habría que invertir en un estudio similar utilizando observación participante. El punto central de estas entrevistas es conocer lo que es importante en la mente de los informantes: sus significados, perspectivas y definiciones; el modo como ven, clarifican y experimentan el mundo. El investigador debe de lograr que los informantes hablen, sin él estructurar la conversación ni definir lo que en ella se debe de decir" (p.23).*

Para este proyecto de investigación se realiza el segundo tipo de entrevista ya que se hizo a través de línea telefónica con el uso de WhatsApp, videoconferencias y es grabada, los datos que se extraen de los sujetos son analizados para así poder dar respuesta a la pregunta que se hace el investigador.

Estas entrevistas son de tipo semiestructuradas, lo que quiere decir que se realiza en dos fases; la primera fase es un cuestionario por internet para que contesten preguntas como nombre, celular, las preferencias de las actividades costando de 6 opciones de respuesta las cuales son: nada satisfecho, poco satisfecho, neutral, muy satisfecho, totalmente satisfecho y no estuve en la actividad, de esas opciones de respuesta solamente se tendrán en cuenta las últimas dos ya que se refiere a que los estudiantes tienen un gusto sobre ellas. En la segunda fase ya con las respuestas dadas por los estudiantes se contacta a cada uno preguntándole sobre las categorías praxiológicas y los principios lúdicos. Según Diaz, Torruco, Martínez & Varela (2013) dice que "presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos." y como fin buscan que el entrevistado se sienta a gusto con el entrevistador y que sea una entrevista más bien charlada que preguntas ordenadas.

Con estas dos fases se logra en la primera fase detectar las actividades que más les gustaron y que fueron más significativas en las clases del estudio y además se profundizará en los aspectos de la praxiología lúdica de estas mismas. Y en la segunda fase, ya se va un poco más al tema preguntándole sobre los principios lúdicos y categorías praxiológicas dando así respuestas sobre la pregunta problema.

Como criterio de inclusión se tomaron únicamente las actividades que les gustaron a los estudiantes y en las que se sintieron mejor. Esto deducido de la fase de cuestionario. Como criterio de exclusión; no se tomaron en cuenta las actividades que para ellos no fueron significativas.

En cuanto a la población o sujetos, como criterios de inclusión; se realiza a estudiantes de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás de Aquino de la sede del Campus San Alberto Magno que hayan cursado uno de los dos espacios académicos, o los dos; Metodología para la Enseñanza de la Recreación de cuarto semestre o de Ecoturismo de los semestres séptimo, octavo o noveno. En cuanto a los criterios de exclusión; estudiantes que no hayan cursado los espacios académicos mencionados. Estudiantes que lo hayan realizado hace más de año y medio o tres semestres.

Para la muestra de esta investigación se desarrolló para la primera fase 29 encuestas para el espacio académico de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y 13 encuestas para el espacio académico Ecoturismo, y para la segunda fase se realizó 15 entrevistas para Metodologías para la Enseñanza de la Recreación y 7 entrevistas para Ecoturismo partiendo que 5 estudiantes cursaron los dos espacios académicos.

El proceso de las entrevistas se hace en el mes de octubre del año 2019 a través de línea telefónica con el uso de WhatsApp, videoconferencias y es grabada, con previo consentimiento de los estudiantes, para luego tomar esas grabaciones y sistematizarlas por escrito, de manera que permita su fácil entendimiento y análisis. En cuanto a la población

se escogen entre 20 a 40 sujetos que cumplan con las condiciones establecidas, equilibrando su número entre uno y otro espacio académico cursado.

Para la realización de la entrevista, se estructura de manera que contenga preguntas específicas para cada uno de los espacios académicos, es decir, Metodologías para la Enseñanza de la Recreación de cuarto semestre y Ecoturismo siendo una electiva escogida por los educandos en séptimo, octavo y noveno. Estas preguntas están muy relacionadas hacía las subcategorías de las preferencias, las características lúdicas y las características praxiológicas ya mencionadas en el marco teórico y conceptual de esta investigación.

CUERPO DE LA ENCUESTA Y ENTREVISTA (RECOLECCIÓN DE DATOS)

Encuesta PRIMERA FASE

Reciba un cordial saludo de mi parte. Mi nombre es, Andrés Felipe Cuellar estudiante de Cultura Física, Deporte y Recreación de Noveno semestre.

Estoy adelantando una investigación como requisito de grado, la cual pretende identificar las preferencias de los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a la elección de las actividades de Metodologías en los espacios académicos de; Enseñanza de la Recreación y Ecoturismo, de manera que con los datos aquí obtenidos pueda aportar al desarrollo curricular del programa de CFDR.

Los datos compartidos por usted en esta encuesta que es la primera fase de recolección de información serán tratados únicamente con el propósito investigativo y contribuirán a la investigación. Además, su número de contacto o celular será usado para el desarrollo de la fase dos de esta indagación.

De antemano gracias y solicito muy amablemente que atienda la siguiente orientación:

La afirmación SI en la primera pregunta, será su aprobación para el desarrollo de esta encuesta, si opta por la respuesta NO puede salir del cuestionario.

a. SI

1. Nombre completo:

   R//:

2. Numero de celular:

   R//:

3. ¿Cuál de los siguientes espacios académicos ya cursó? Si escoge METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN solo responda la pregunta 5. Si escoge ECOTURISMO solo responda la pregunta 6. Pero si escoge LOS DOS ESPACIOS ACADÉMICOS responda toda la encuesta.

   a. METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN
   b. ECOTURISMO
   c. LOS DOS ESPACIOS ACADÉMICOS

4. De las siguientes actividades practicadas en el espacio académico METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN escoger las de su mayor y menor satisfacción.

ACTIVIDAD / GUSTO	NADA SATISFECHO	POCO SATISFECHO	NEUTRAL	MUY SATISFECHO	TOTALMENTE SATISFECHO	NO ESTUVE EN LA ACTIVIDAD
Papiroflexia						
Globoflexia						
Títeres y marionetas						
Rondas						
Canción recreativa						
Mascara-maquillaje						
Creación de comparsa (feria y carnaval)						
Juegos tradicionales						
Las consolas						
Carnaval de juego						
Juegos modernos y virtuales						

5. De las siguientes actividades practicadas en el espacio académico ECOTURISMO escoger las de su mayor y menor satisfacción.

ACTIVIDAD / GUSTO	NADA SATISFECHO	POCO SATISFECHO	NEUTRAL	MUY SATISFECHO	TOTALMENTE SATISFECHO	NO ESTUVE EN LA ACTIVIDAD
Taller flora y fauna						
Trekking y senderismo						
Ciclo montañismo						
Entrenamiento en suspensión (TRX)						
Move Nat						
Escalada en arboles						
Juegos autóctonos						

Entrevista SEGUNDA FASE

Saludo, y explicación de la razón de su llamada…

Hola… Nombre del estudiante: ……. Gracias por hacer parte de la investigación de….

a cargo mío Andrés Felipe Cuellar.

La razón de mi llamada es porque según sus respuestas en la fase 1, es muy importante que pueda profundizar con esta entrevista, la cual no nos tomará más de 20 minutos.

En este momento ¿puede contestarme unas preguntas para mi investigación?

Si la respuesta es afirmativa, inicia con la entrevista, con la siguiente advertencia: LOS DATOS QUE ME COMPARTA SERÁN GRABADOS PARA FINES DE TABULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN. Si desea en algún momento que pare la grabación o que quite alguna información que me comparta me lo puede decir y así se hará.

EN CASO DE QUE LA RESPUESTA SEA QUE NO TIENE TIEMPO EN ESE MOMENTO, LE DARÁ 2 OPCIONES:

1. Por favor me dice ¿en qué momento le puedo llamar para que atienda mis preguntas?
2. ¿Podemos encontrarnos para hacerle las preguntas personalmente? También debe grabarse

ENTREVISTA:

1. ¿De las actividades vistas durante el espacio académico porque le llamó tanto la atención cada actividad escogida en la encuesta? (se pregunta cada una)
2. ¿Cree usted que durante las actividades escogidas se metió en el papel de cada una?
3. ¿Cuándo usted está realizando las actividades escogidas asumió que estaba en el rol? Asumiendo que el rol es hacer las cosas que debía hacer en el momento indicado y con la mejor disposición posible.
4. ¿Qué tipo de emociones sintió durante las actividades escogidas? ¿Esas emociones fueron positivas o negativas?
5. ¿Te identificaste con las actividades que escogiste en la encuesta? ¿Cree usted que al sentir placer con las actividades escogidas se ha identificado con alguna de ellas?
6. ¿Le quitaría o le colocaría algo más a las actividades que usted escogió? ¿Qué cosas considera que le hace falta si fuese el caso?
7. ¿En qué espacio, lugar o terreno estaban realizando las actividades escogidas por usted?

8. ¿El espacio, lugar o terreno en que estaban realizando las actividades escogidas por usted fueron las adecuadas?
9. ¿Recuerda cuánto tiempo aproximado se demoraron las actividades? Al no recordarlo le hago la siguiente pregunta. ¿Cree usted que el tiempo fue adecuado, muy corto o muy prolongado?
10. ¿Este tiempo fue el adecuado? Explique o justifique su respuesta.
11. ¿Los expositores o profesor de cada actividad fueron bien claros a la hora de explicar la actividad?
12. ¿Cree que las actividades fueron las adecuadas al plan de estudios de los espacios académicos?
13. ¿Cree usted que las actividades le ayudarán en un futuro como beneficio en la formación del profesional de CFDR?

RESULTADOS

En el desarrollo de esta investigación, para la recolección de la información, se realizaron dos fases; para la primera fase, se abordan los datos de 29 encuestas, para el espacio académico metodologías son en total 29 encuestas en cambio para el espacio académico de ecoturismo son en total 13 encuestas, obteniendo como resultados los descritos a continuación en la Tabla 1 y Tabla 2.

ACTIVIDAD/GUSTO	NADA SATISFECHO	POCO SATISFECHO	NEUTRAL	MUY SATISFECHO (MS)	TOTALMENTE SATISFECHO (TS)	NO ESTUVE EN LA ACTIVIDAD	TOTAL, MS Y TS
Papiroflexia	3	1	5	9	11		20
Globoflexia	1	1	1	11	15		26
Títeres y marionetas	3	1	12	6	7		13
Rondas		1	15	6	7		13
Canción recreativa		2	14	4	8	1	12
Máscara-maquillaje	3	1	7	6	12		18
Creación de comparsa (feria y carnaval)	1	1	12	5	6	4	11
Juegos tradicionales	1	1	4	6	17		23
Las consolas	1	2	9	3	11	3	14
Carnaval de juego	1	2	6	6	14		20
Juegos modernos y virtuales	1	1	7	9	7	4	16

Tabla 1: resultados actividades espacio académico METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

En la tabla 1 se puede interpretar que las actividades con mayor número de satisfacción son papiroflexia, globoflexia, máscara y maquillaje, juegos tradicionales, las consolas, carnaval del juego y juegos modernos y virtuales ya que genera de las 29 encuestas niveles altos de agrado, recepción y satisfacción a más 16 estudiantes en cada una, en cambio frente a las otras actividades las cuales son títeres y marionetas, rondas, canción recreativa y creación de comparsa podemos denotar que a menos de 14 estudiantes les manifiesta insatisfacción ya que quedaron nada y poco satisfechos y neutrales; esto puede ser porque no les gusto la actividad, no la practican, no les atrae, entre otras.

ACTIVIDAD/GUSTO	NADA SATISFECHO	POCO SATISFECHO	NEUTRAL	MUY SATISFECHO (MS)	TOTALMENTE SATISFECHO (TS)	NO ESTUVE EN LA ACTIVIDAD	TOTAL, MS Y TS
Taller flora y fauna		2	4	3	4		7
Trekking y senderismo			1	6	6		12
Ciclo montañismo			2	5	6		11
Entrenamiento en suspensión (TRX)			2	2	6	3	8
Move Nat			4	2	5	2	7
Escalada en arboles				2	11		13
Juegos autóctonos		1		1	11		12

Tabla 2: resultados actividades espacio académico ECOTURISMO

En la tabla 2 se puede interpretar que las actividades con mayor gusto y numero de satisfacción fueron trekking y senderismo, ciclomontañismo, escalada de árboles y juegos autóctonos ya que genera de las 13 encuestas niveles altos de agrado, recepción y satisfacción a más 11 estudiantes en cada una, en cambio frente a las otras actividades las cuales son taller de flora y fauna, entrenamiento en suspensión (TRX) y Move Nat podemos denotar que a menos de 8 estudiantes no les manifiesta ni satisfacción, ni insatisfacción es decir que quedaron neutrales; esto puede ser porque la actividad no les pareció interesante, no le pusieron cuidado, la hacían por hacerla, no les atrae, entre otras.

Como se describió anteriormente las tablas, hay que tener en cuenta que el total de las actividades de cada uno de los espacios es diferente ya que metodologías para la enseñanza de la recreación contiene 11 actividades y ecoturismo contiene 7 actividades, por ende el grado de insatisfacción es más alto en el espacio de metodologías que el de ecoturismo y en este espacio académico el gusto neutral es bajo que el de metodologías ya que el número de estudiantes que contestaron las encuestas en ecoturismo fue duplicado por metodologías esto hace que los resultados sean tenga un alto grado de diferencia.

La segunda fase, se caracterizó por el desarrollo de 17 entrevistas, las cuales contiene 13 preguntas. Para el análisis de los resultados de esta fase se creó una matriz categorial denominada lúdico praxiológica. Allí se diferencian unas subcategorías a saber; las características, las preferencias y los gustos que tienen cada uno de los estudiantes con

las actividades de los espacios académicos ya mencionados anteriormente. En esta entrevista se logra un buen nivel descriptivo por parte de los estudiantes lo que ayudó a la organización de la información.

MATRIZ CATEGORIAL LÚDICO PRAXIOLÓGICA

En esta matriz categorial denominada lúdico praxiológica se realiza una base de datos que contiene, el código numérico, el nombre del estudiante, el espacio académico, las subcategorías de las preferencias, el perfil profesional con los aportes al currículo, los principios lúdicos, las categorías praxiológicas y la comunicación pedagógica a través del aprendizaje.

Así pues, al ver la matriz categorial se analiza que se incrementa el gusto si a través del espacio se puede explorar diferentes significados tales como el realizar ejercicio y conocer por medio de dichas actividades, también que a los estudiantes les motiva realizar las actividades cuando genera un alto grado de placer,

Asimismo, a mayor tiempo de las actividades el estudiante tiene la mejor actitud y disposición, se mejora el gusto por las actividades si hay mayor comunicación por parte del profesor y no del alumno, pero vale aclarar que Ecoturismo por ser un espacio académico más avanzado es mejor que el alumno se enfrente a la realización de las actividades para generar más experiencia frente a la ejecución y explicación de las actividades y así enriquecer como persona su proyección profesional.

Por otro lado, durante las actividades los estudiantes se divierten si se desarrolla más el placer generando un mayor grado de alegría y diferentes estados de animo con el fin de participar en las actividades originando un punto de conocimiento y experiencia alto para así potenciar su formación como profesional en CFDR.

A continuación, se presenta una parte de dicha matriz para cada uno de los espacios académicos y la totalidad de la matriz se encuentra en los anexos.

MATRIZ PREFERENCIAS EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	PREFERENCIAS			
Entrevistado	Espacio académico / Actividad	GUSTO	MOTIVACIÓN	DIVERSIÓN	PROYECCIÓN PROFESIONAL
#1	METODOLOGÍAS	rondas:me recuerda a mi infancia de cuando yo jugaba pues esos diferentes juegos-creación de comparsa: a mí me gustó porque me recuerdan a todas las tradiciones que tiene o que tenemos aquí en Colombia-carnaval del juego: que nos ponen felices también a nosotros como cultores físicos ya que con que nos regalen una sonrisa no sentimos satisfechos de lo que estamos realizando-juegos tradicionales: Pues a mí me gustó porque me recuerda cuando jugaba rana piquis y todos los tipos de juegos en la infancia con mis amigos con mis padres cuando íbamos de paseo	globoflexia: porque uno puede dar como una motivación a los niños frente digamos a un taller que ellos hayan realizado pues como recompensa se les da ese material para que puedan realizar diferentes figuras-las consolas: me ayuda a desestresarme y pues es como salir de la monotonía-carnaval del juego: poder darle a la comunidad o brindar un poco del conocimiento que estamos ejerciendo en la Universidad	papiroflexia: no sólo es un papel sino es lo que uno puede hacer con él-las consolas: un pasatiempo que hago cuando tengo tiempo libre-carnaval del juego: ellos se puedan divertir un momento nomás pero que sean muy felices	papiroflexia: me ayuda para mi trabajo-mascara y maquillaje: me está ayudando mucho a mi trabajo ya que lo doy como un premio-
#2	METODOLOGÍAS	juegos tradicionales: Me gustó mucho porque nos recuerda nuestra cultura en nuestro país y sentido de pertenencia-	Máscara y maquillaje y me pareció muy novedoso nunca lo había hecho me gusta mucho por esa innovación además el tema de los materiales manuales cómo hacer la mezcla	papiroflexia: A mí me gustó mucho papiroflexia porque es una técnica que maneja mucho la ansiedad y se beneficia mucho en la ansiedad y porque aumenta mucho la creatividad haciendo formas o sea generando formas con papel haciendo figuras animales y toda la parte geométrica y pues si el desarrollo de la creatividad se pasa el tiempo libre de manera didáctica muy chévere y se aprende-creación de comparsa: Me gustó mucho porque se creaba un ambiente muy bueno y era muy divertido muy fogoso muy relajado era más por el ambiente-Las consolas: me gustaron porque son actividades que uno realiza en el tiempo libre y me divierte mucho jugar por ejemplo con mi celular el Play	

Papiroflexia	x- Creativo y aprendizaje significativo x- Llamativo y material (papel) x- Novedoso, enseñanza doblar hoja y figuras x- Cultura oriental	x- Desarrollar motricidad fina x- Arriesga figuras y recuerda colegio	x- Figuras papel x- Ansiedad, creatividad y pasatiempo x- Figuras papel	x- Trabaja IDRD x- Trabajo desvare
Globoflexia		x- Recompensa a niños con figuras	x- Realizar figuras y entretenido x- Llamó la atención y facil x- Reto inflar y armar figuras x- Explicación maestro x- Realizar figuras x- Expresar recreación	x- Premio papelería 31 octubre

MATRIZ PERFIL PROFESIONAL Y APORTES AL CURRÍCULO EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	PERFIL PROFESIONAL			
		APORTES AL CURRÍCULO			
Entrevistado	**Espacio académico / Actividad**	**COLOCAR**	**QUITAR**	**PLAN DE ESTUDIOS**	**FORMACIÓN CFDR**
#1	**METODOLOGÍAS**	De pronto yo le añadiría un poco más de tiempo a la parte práctica pues es importante la parte teórica, pero en la práctica es donde en este campo las personas se sienten más a gusto y así es mejor la actividad		Si claro fueron los adecuados ya que el enfoque es recreación y cada una de las actividades que se vieron tenían como propósito la recreación	Si claro ya que se puede ejercer en cualquier campo de la carrera ya que estas actividades las podemos hacer para cualquier tipo de población
#2	**METODOLOGÍAS**	para todas las actividades pienso yo que sería bueno agregarle más espacio o tiempo práctico que teórico ya que si yo manejo esas actividades a un tipo de población y me pongo a hacer las primeros teóricos y después práctico y las personas se van a aburrir entonces sería bueno menos tiempo teórico y más tiempo práctico en las actividades		Si estoy de acuerdo en que sean coherentes y son adecuados de alguna manera general un enriquecimiento en varios temas a nivel cultural a nivel intelectual generar una riqueza tienen un plus ese tipo de actividades que se hicieron como profesionales le genera a uno un plus	porque tengo herramientas para trabajar con diferentes grupos poblacionales entonces por ejemplo para trabajar con niños una de las herramientas que puede generar valores y conciencia es la papiroflexia la Globoflexia y hay otros tipos de actividades para diferentes poblaciones como jóvenes y adultos por ejemplo también las rondas para ellos los juegos tradicionales
	Papiroflexia	x- Mas creatividad			
	Globoflexia	x- Mas creatividad			

MATRIZ LÚDICA EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	LÚDICO				
Entrevistado	**Espacio académico / Actividad**	**FICCIÓN**	**ALTERIDAD**	**PLACER**		**IDENTIDAD**
#1	**METODOLOGÍAS**	creación de comparsa: como participo en el reinado-	siempre tuve la disposición de hacer lo mejor posible las actividades	Curiosidad expectativa y satisfacción cuando uno realiza bien las cosas	Positivas	mascara y maquillaje: simples pinturas uno puede recrear diferentes Superhéroes personas animales entre otras
#2	**METODOLOGÍAS**	porque hubo actividades en donde tuve dispersión o estaba pensando en cómo poder lograr esa actividad también lo importante es que siento que quedó el mensaje de ciertas actividades	Pues eso era variable porque varía mucho en la disposición que yo tenía ese día y también el interés que me generaba cada una de las actividades y la clase-entonces hablando mucho de la disposición también varía mi estado de ánimo y energía que no estuviera tan cansado en ese momento al tomar la clase-también compartir con los compañeros	causaban aburrimiento novedoso feliz alegre con energía también experimentar más de las actividades-risa concentración pensamientos	Positivas y la única negativa era aburrimiento	globoflexia: Me gustó mucho por los colores de las bombas por el material porque es un material poco usado
	Papiroflexia		x- Poner atención	x- Tranquilidad y alegría x- Alegría y felicidad a las personas		
	Globoflexia			x- Miedo al explotar globo x- Tranquilidad y alegría		x- Colores de los globos

MATRIZ PRAXIOLÓGICA Y COMUNICACIÓN EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	PRAXIOLOGICO		COMUNICACIÓN
Entrevistado	Espacio académico / Actividad	ESPACIO	TIEMPO	PEDAGÓGICA-APRENDIZAJE
#1	METODOLOGÍAS	y metodologías era en el salón pues porque para unas cosas si era necesario el salón y para otras lo hacíamos en el pasto es decir detrás de las casitas	cuatro horas	En recreación de metodologías si porque la profesora tenía el conocimiento y lo podía transmitir de una manera asertiva
#2	METODOLOGÍAS	En metodologías estábamos en el salón, en las casitas y detrás de las casitas	En metodologías era la duración de cuatro horas ya que eran dos bloques de dos horas seguidos-en metodologías el tiempo de cuatro horas era muy largo-en ecoturismo como siempre explicaban los estudiantes o los compañeros entonces sería bueno que el profesor se metiera más por ejemplo un 70% y un 30% es decir el 70% que sea más el profesor y el 30% más los estudiantes porque el profesor tiene más el conocimiento que nosotros los estudiantes	por parte de los profesores si claro cada uno de ellos lo hicieron muy bien y explicaron muy bien porque tienen el conocimiento-
	Papiroflexia			
	Globoflexia			

MATRIZ PREFERENCIAS EN ECOTURISMO

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	PREFERENCIAS			
Entrevistado	Espacio académico / Actividad	GUSTO	MOTIVACIÓN	DIVERSIÓN	PROYECCIÓN PROFESIONAL
#1	ECOTURISMO	juegos autóctonos: porque es recordar todos los juegos anteriormente en mi infancia-ciclismo: siempre me ha gustado andar en bicicleta desde pequeña-ciclismo: hace recordar cuando me enseñaron a montar-	flora y fauna: porque nos ayuda concienciarnos de cómo nosotros estamos dañando el planeta-Move nat: nos ayuda a separarnos un poco de la tecnología-escalada en arboles: yo pensaba que no podía realizar esa actividad y pues me ayuda a retarme a mí misma y lograr un objetivo	juegos autóctonos: yo jugaba con mis amigos también algunas veces con mis padres y eso me da mucha alegría	yo ya tenía clara mi proyección de qué iba a hacer en el futuro y era enfocarme en la recreación
#2	ECOTURISMO	Trekking y senderismo: Me gustó mucho porque es una actividad relajante y al mismo tiempo es una actividad la cual genera un gasto calórico entonces al ser una actividad que me genera un gasto calórico me atrae ya que a mí me gusta mucho hacer actividad física y ejercicio-entonces habían clases que me generaba mucha interés por la innovación-actividades entonces también era novedoso retador-escalada de árboles: Me gustó mucho porque yo nunca había hecho contacto con esa actividad y fue desafiante porque requiere de fuerza de ciertas capacidades que no tengo muy arraigadas como por ejemplo el manejo del árbol de como tú subir adecuadamente	flora y fauna: Bueno esta actividad me gustó mucho porque nos contextualizamos mucho con la naturaleza y nos hace pensar que no somos los únicos seres vivos en esta tierra y que gracias a esas plantas árboles la fauna y la flora nosotros respiramos un aire limpio y nos concientizamos de que tenemos que cuidar nuestro planeta-	Trekking y senderismo: también porque vemos diferentes paisajes el ambiente y el aire es limpio y eso me gusta porque uno respira con tranquilidad-escalada en arboles: porque yo nunca había hecho contacto con esa actividad y fue desafiante porque requiere de fuerza de ciertas capacidades que no tengo muy arraigadas esa actividad-	
	Trekking y senderismo	x- Ejercicio y gasto calórico x- Enseñaron armar los bastones y espacio abierto	x- Mejora técnica y gasto calórico	x- Observar paisajes y aire x- Desafiante y maneja capacidades x- Observar paisajes	
	Ciclo montañismo	x- Recuerda niñez. x- Señalización x- Recuerda niñez y medio de transporte x- Montar desde pequeño y entrenar aire libre x- Medio de transporte y señalización	x- Señalización y beneficio salud x- Desvararse	x- Integra con los compañeros x- Agrada, exigente	

MATRIZ PERFIL PROFESIONAL Y APORTES AL CURRÍCULO EN ECOTURISMO

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	PERFIL PROFESIONAL			
		APORTES AL CURRÍCULO			
Entrevistado	Espacio académico / Actividad	COLOCAR	QUITAR	PLAN DE ESTUDIOS	FORMACIÓN CFDR
#1	ECOTURISMO	De pronto yo le añadiría un poco más de tiempo a la parte práctica pues es importante la parte teórica, pero en la práctica es donde en este campo las personas se sienten más a gusto y así es mejor la actividad	en ecoturismo había una actividad que el propósito era cuidar el medio ambiente y pasábamos muchas personas y ese fin o propósito no se cumplía	Si claro fueron los adecuados ya que el enfoque es recreación y cada una de las actividades que se vieron tenían como propósito la recreación	Si claro ya que se puede ejercer en cualquier campo de la carrera ya que estas actividades las podemos hacer para cualquier tipo de población
#2	ECOTURISMO			Si estoy de acuerdo en que sean coherentes y son adecuados de alguna manera general un enriquecimiento en varios temas a nivel cultural a nivel intelectual generar una riqueza tienen un plus ese tipo de actividades que se hicieron como profesionales le genera a uno un plus	porque tengo herramientas para trabajar con diferentes grupos poblacionales entonces por ejemplo para trabajar con niños una de las herramientas que puede generar valores y conciencia es la papiroflexia la Globoflexia y hay otro tipo de actividades para diferentes poblaciones como jóvenes y adultos por ejemplo también las rondas para ellos los juegos tradicionales
	Trekking y senderismo	x- Meditación al finalizar la clase			
	Ciclo montañismo				

MATRIZ LÚDICA EN ECOTURISMO

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	LÚDICO				
Entrevistado	Espacio académico / Actividad	FICCIÓN	ALTERIDAD	PLACER		IDENTIDAD
#1	ECOTURISMO		siempre tuve la disposición de hacer lo mejor posible las actividades	Curiosidad expectativa y satisfacción cuando uno realiza bien las cosas	Positivas	diferentes herramientas metodológicas como en el caso de la recreación puedo aportar a la comunidad
#2	ECOTURISMO	porque hubo actividades en donde tuve dispersión o estaba pensando en cómo poder lograr esa actividad también lo importante es que siento que quedó el mensaje de ciertas actividades	Pues eso era variable porque varía mucho en la disposición que yo tenía ese día y también el interés que me generaba cada una de las actividades y la clase-entonces hablando mucho de la disposición también varía mi estado de ánimo y energía que no estuviera tan cansado en ese momento al tomar la clase-también compartir con los compañeros	causaban aburrimiento novedoso feliz alegre con energía también experimentar más de las actividades-risa concentración pensamientos	Positivas y la única negativa era aburrimiento	
	Trekking y senderismo		x- Trabajar en equipo		x- Técnica fastidiosa	x- Mejora la autonomía
	Ciclo montañismo	x- Capacitaciones				

MATRIZ PRAXIOLÓGICA Y COMUNICACIÓN EN ECOTURISMO

CÓDIGO NUMÉRICO	ESPACIO ACADÉMICO	PRAXIOLOGICO		COMUNICACIÓN
Entrevistado	**Espacio académico / Actividad**	**ESPACIO**	**TIEMPO**	**PEDAGÓGICA-APRENDIZAJE**
#1	**ECOTURISMO**	estuvimos en el medio ambiente-creamos los bastones-conocer un poco más el espacio donde siempre estamos-en ecoturismo hacíamos las actividades en el campo de la esperanza ya que se necesitaba un espacio muy abierto para realizar bien la actividad	De una hora y media más o menos	en ecoturismo fueron los estudiantes o nosotros mismos los que exponíamos el tema y el profesor no se metía tanto en eso entonces en algunas ocasiones no se entendía bien el tema y eso hacía que el grupo se perdiera
#2	**ECOTURISMO**	muy novedoso hacer un TRX con una simple cuerda me parece muy innovador-en ecoturismo dentro de la universidad, fuera de la universidad, en la naturaleza, al aire libre, el salón.	en ecoturismo pues era variable porque mínimo durado en 45 minutos y máximo una hora y media algunas veces y en algunas ocasiones se pasaba el tiempo de la clase, pero el promedio fue eso-Bueno yo pienso que en ciertas sesiones los 45 minutos era muy poco tiempo en ecoturismo	Bueno yo me acuerdo de que los compañeros también explicaban los temas entonces depende mucho también de cómo lo explicaban ellos-en ecoturismo como siempre explicaban los estudiantes o los compañeros entonces sería bueno que el profesor se metiera más por ejemplo un 70% y un 30% es decir el 70% que sea más el profesor y el 30% más los estudiantes porque el profesor tiene más el conocimiento que nosotros los estudiantes
	Trekking y senderismo			
	Ciclo montañismo			

En el análisis de los resultados de la entrevista, solamente se tiene en cuenta las actividades en las cuales estuvieron muy satisfechos y totalmente satisfechos ya que nos acerca a lo propuesto en el objetivo de identificar las preferencias lúdico praxiológicas de los estudiantes frente a las actividades.

En la entrevista, los estudiantes comentaron mucho desde su perspectiva personal, tanto durante el desarrollo de la clase, así como también sobre la utilidad de esa actividad y la posible proyección para cuando se vayan a realizar dichas actividades con otra población.

RESULTADOS ENTREVISTAS PARA METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

En el espacio académico de Metodologías para la Enseñanza de la Recreación las preferencias de los estudiantes frente a cada una de las actividades son: la primera es papiroflexia donde de las 15 entrevistas realizadas a 11 estudiantes le gustaron porque generaba un aprendizaje significativo y un conocimiento de la cultura oriental, también les gustaba por la creatividad, lo llamativo y novedoso que es el material ya que con una simple hoja de papel se puede realizar diferentes figuras las cuales desarrollan la motricidad fina y te arriesgas a construir figuras de papel disminuyendo la ansiedad realizándose en el tiempo libre y durante el trabajo hacia una población infantil como son los niños para que ellos puedan generar una mayor atención durante la actividad generando alegría, felicidad y tranquilidad.

Como segunda actividad es la globoflexia donde de las 15 entrevistas realizadas a 11 estudiantes le gustaron porque la explicación del maestro fue buena ya que se tomaba el tiempo de exponer el paso a paso y eso los motiva para darlo como una recompensa, premio y regalo a los niños más que todo el mes de octubre que es el día de los niños, y esto ocasiona que se diviertan realizando figuras a través de globos siendo entretenido, sintiendo miedo y retándolos a poder inflar los diferentes colores de globos y armar las figuras produciendo tranquilidad y alegría a los niños.

En la tercera actividad en rondas donde de las 15 entrevistas realizadas a 8 estudiantes le gustaron porque le recordaba a su niñez, cantaban, interactúan, conocían y compartían con los mismos compañeros de clase por ende les ayuda en su trabajo, ya sea en un campamento como calentamiento y rompe hielo siendo un recreador así genere pena por si la embarra.

En la cuarta actividad de máscara y maquillaje donde de las 15 entrevistas realizadas a 9 estudiantes le gustaron porque pueden plasmar ideas en una máscara y/o en la cara de una persona, generando un aprendizaje, también porque los motiva a mejorar su motricidad fina y capacidades artísticas dibujando y pintando con materiales novedosos e innovadores transmitiendo sus pensamientos a través de una máscara o un maquillaje.

Como quinta actividad, los juegos tradicionales donde de las 15 entrevistas realizadas a 14 estudiantes le gustaron porque generan recuerdos de juegos que solían jugar durante su niñez, también porque causan un sentido de pertenencia motivándolos a mejorar sus capacidades coordinativas y condicionales, transmitiendo a compañeros, amigos y familiares alejados de la zona de aburrimiento y académica con el fin de divertirse con los juegos provocando apuestas y competiciones entre los estudiantes.

Y como sexta actividad el carnaval del juego donde de las 15 entrevistas realizadas a 10 estudiantes le gustaron porque manejan, comparten e interactúan con diferentes grupos de población en este caso los niños y eso los motiva a brindarles conocimiento y aprendizaje a través de diferentes actividades y/o juegos del espacio académico y eso les generaba una felicidad por verles tan solo una sonrisa a esos niños porque les divierte trabajar con niños.

ACTIVIDAD	ESTUDIANTES A LOS QUE LES GUSTÓ
Papiroflexia	11
Globoflexia	11
Títeres y marionetas	6
Rondas	8
Canción recreativa	6
Mascara-maquillaje	9
Creación de comparsa (feria y carnaval)	6
Juegos tradicionales	14
Las consolas	8
Carnaval de juego	10
Juegos modernos y virtuales	8

Tabla 3: resultados estudiantes a los que le gusto las actividades de la entrevista en METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

En la tabla 3 se obtiene el total de resultados del gusto en cada una de las actividades para el espacio académico metodologías para la enseñanza de la recreación durante la entrevista siendo un total de 15 entrevistas para dicho espacio académico, podemos observar que las actividades con mayor grado de satisfacción son papiroflexia, globoflexia, rondas, máscara y maquillaje, juegos tradicionales y carnaval del juego ya que se denota el gusto por más de 8 estudiantes por actividad siendo ya explicadas con detalle en los resultados entrevistas para metodologías para la enseñanza de la recreación.

CARACTERÍSTICAS LÚDICAS EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

Durante todas las actividades realizadas en metodologías para la enseñanza de la recreación los estudiantes experimentaron diferentes sentimientos, emociones y estados de ánimo, tales como: diversión, curiosidad, expectativa, satisfacción, novedad, felicidad, alegría, risa, concentración, pensamientos, frustración, asombro, emoción, aprendizaje, tranquilidad, recuerdos, paz, nostalgia, empatía, euforia, reto, enojo, desafíos, disfrute, relajación, adrenalina y pasión cada una de ellas fueron positivas ya que se identificaban con ellas, les traía recuerdos, se divertían con los niños y con ellos mismos, la explicación del maestro, la clase, están arraigadas a su vida y generaban un placer, también hubo

miedo a que se le explote un globo en la cara en la actividad de globoflexia, pero hay emociones y sentimientos negativos como aburrimiento porque no les gustaban algunas actividades.

De igual modo a partir de las características lúdicas los estudiantes tomaban las actividades y/o juegos como si ellos mismos la estuvieran realizando a una población poniéndose en ridículo, siendo un recreacionista, expresando conocimientos, y lo más importante siendo un niño más para así poder entender el propósito de dicha actividad. Por otro lado, los alumnos mostraban la disposición y participación de las actividades ya que disfrutaban con los niños por ejemplo en el carnaval del juego, también porque tenían el ánimo de realizarlas, tener la experiencia y aprender de ellas.

CARACTERÍSTICAS PRAXIOLÓGICAS; TIEMPO Y EL ESPACIO EN METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

En la recreación es importante que tanto el espacio, los materiales y el tiempo sean los adecuados para así la población se sienta satisfecha durante su realización, este es el caso para este espacio académico ya que los estudiantes mencionaron que los espacios en los cuales se realizaron las actividades eran en el salón, en las casitas del campus, en las zonas verdes, por lo tanto eran abiertos y amplios para su realización y los materiales eran hojas de papel, globos de colores, yeso, pinturas, consolas, entre otros, en lo cual se dieron cuenta que eran fáciles y prácticos de utilizar; para ello la duración era de dos bloques de dos horas cada uno, había actividades que se demoraban las cuatro horas, otros que se demoraba una hora, dependía mucho de la facilidad o complejidad de la actividad.

COMUNICACIÓN PEDAGÓGICA DE METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DE LA RECREACIÓN

En la comunicación es muy importante la interacción que hay entre el maestro-alumno y alumno-alumno ya que de ahí parte el conocimiento que adquieren los mismos alumnos frente a las actividades, en este espacio los estudiantes mencionan que frente a la explicación de las actividades el profesor tiene un buen conocimiento del tema, que transmite bien el mensaje, tiene una buena metodología, son creativos, la dinámica es buena ya que tiene diapositivas y retroalimentan al finalizar la clase.

La metodología de este tipo de clases es teórico-practico ya que en la parte teórica aprenden el cómo ejecutar las actividades y en la parte practica es ya la realización de dichas actividades, es bueno que durante estas mismas se hagan una retroalimentación durante su ejecución para que así no se pierda el recorrido de la clase ni de la actividad.

RESULTADOS ENTREVISTAS PARA ECOTURISMO

En el espacio académico de Ecoturismo las preferencias de los estudiantes frente a cada una de las actividades son: la primera es taller de flora y fauna en donde de las 7 entrevistas realizadas a 4 estudiantes le gustaron porque conocían los diferentes tipos de flora y fauna que existen en el campus, también porque eso les generaba un aprendizaje y hacía que se concientizarán a cuidar más el planeta para poder respirar un aire limpio

Como segunda actividad es la de Trekking y senderismo donde de las 7 entrevistas realizadas a 6 estudiantes le gustaron porque es una actividad que en la cual se realiza ejercicio, trabaja en equipo y genera un gasto calórico, también por la enseñanza de utilizar los bastones lo cual hace mejorar la técnica de la caminata y así mismo maneja diferentes capacidades tanto coordinativas como condicionales por ende lo hace desafiante de modo que se pueden observar los paisajes hermosos y respirar un aire limpio

por lo cual sería bueno finalizar con una meditación para concientizarse del daño que se le hace al planeta.

En la tercera actividad de ciclo montañismo donde de las 7 entrevistas realizadas a 6 estudiantes le gustaron porque les recuerda su niñez, aprenden a señalizar cuando están practicando en la zona urbana y a poder desvararse por cualquier caso, es su medio de transporte en su diario vivir, les genera un beneficio para su salud haciendo que se integren con sus compañeros imaginando que están en capacitaciones.

En la cuarta actividad de MovNat donde de las 7 entrevistas realizadas a 4 estudiantes le gustaron porque los motiva a separarse de la tecnología y así mismo realizar ejercicio y entrenamiento con la misma naturaleza imaginando que está jugando con los mismos materiales que esta les brinda.

Y como quinta actividad es la escalada de árboles donde de las 7 entrevistas a 5 estudiantes le gustaron porque les gusta participar ya que a través de ella pueden mejorar la fuerza y técnica para subir adecuadamente a los árboles apropiados por lo cual se retan a sí mismos, también porque les recuerda cuando se divertían de niños escalando con sus amigos y trabajando en campamentos y esto generaba en gran parte de las personas susto cuando estaban en la parte más alta del árbol

ACTIVIDAD	ESTUDIANTES A LOS QUE LES GUSTÓ
Taller flora y fauna	4
Trekking y senderismo	6
Ciclo montañismo	6
Entrenamiento en suspensión (TRX)	5
Move Nat	4
Escalada en arboles	5
Juegos autóctonos	5

Tabla 4: resultados estudiantes a los que le gusto las actividades de la entrevista en ECOTURISMO

En la tabla 4 se obtiene el total de resultados del gusto en cada una de las actividades para el espacio académico ecoturismo durante la entrevista siendo un total de

7 entrevistas para dicho espacio académico, podemos observar que las actividades con mayor grado de satisfacción taller de flora y fauna, trekking y senderismo, ciclomontañismo, Move Nat y escalada en arboles ya que se denota el gusto por más de 4 estudiantes por actividad siendo ya explicadas con detalle en los resultados entrevistas para ecoturismo.

CARACTERÍSTICAS LÚDICAS EN ECOTURISMO

Desde las características lúdicas podemos decir que durante las actividades los estudiantes tenían en su mente siempre lograr las mismas, pensaban que estaban en capacitaciones, que no había nadie en su alrededor, que no estaban haciendo una actividad si no que estaban haciendo algo constante y los más importante que les transmitía un mensaje el cual era el propósito de dicho espacio académico.

Así mismo, durante aquellas actividades los estudiantes tenían la disposición de realizar las actividades ya que mostraban el interés, la energía, el estado animo era agradable, porque tenían habilidades para dichas actividades, se interesaban en estar con los compañeros y también porque se sentían parte de aquellas actividades porque podían dar aportes a la misma, por la naturaleza o espacio de ella y lo más destacado son las amistades que pueden conseguir durante las actividades.

Durante todas las actividades realizadas en ecoturismo los estudiantes experimentaron diferentes sentimientos, emociones y estados de ánimo, tales como: aprendizaje, curiosidad, expectativa, satisfacción, novedad, felicidad, alegría, risa, concentración, pensamientos, diversión, desafío, ansiedad, placer, tranquilidad, paz, miedo, frustración, asombro, emoción, cada una de ellas fueron positivas ya que se identificaban con cada una de ellas, también hubo susto durante la escalada en arboles por la altura, pero hay emociones y sentimientos negativos como aburrimiento y enojo porque los compañeros no hacían bien la actividad y fastidio a la técnica del senderismo y trekking.

CARACTERÍSTICAS PRAXIOLÓGICAS; TIEMPO Y EL ESPACIO EN ECOTURISMO

En los espacios y materiales de las actividades fueron los adecuados para realizar las actividades del espacio académico ecoturismo tales como; las zonas verdes del campus, el bioparque, el campo la esperanza, las canchas, la misma naturaleza que sirvió como material para realizar dichas actividades, los estudiantes quedaban felices de cómo con una simple cuerda se podía realizar un TRX que sirve para entrenamientos físicos. La duración de las actividades era subjetiva ya que se daba en dos horas la clase la cual se daba teórico-práctico, es decir, 50% teórico y 50% práctico, el cual los estudiantes afirmaban que el tiempo era el adecuado para dicho espacio académico.

COMUNICACIÓN PEDAGÓGICA DE ECOTURISMO

La comunicación es un punto importante tanto en el espacio académico como en las actividades ya que son la explicación de algún tipo de tema que se va a realizar, en ecoturismo los estudiantes manifestaban que el profesor si tenía un buen conocimiento pero en gran parte de las clases el profesor colocaba a explicar el tema a los alumnos y pues no se entendía muy bien, por lo cual entre ellos mismos no se prestaban la mayor atención para entenderla y se perdía el manejo de grupo. Para ello manifiestan que sería mejor que explicara el tema un 70% el profesor y un 30% el alumno, pasa así poder entender mejor las actividades.

APORTES AL CURRÍCULO Y PERFIL PROFESIONAL

Además de las preguntas acerca de las características lúdico praxiológicas se realizan 3 preguntas para así poder realizar aportes al currículo y al perfil profesional con

el fin de reforzar los espacios académicos y dar una mejor perspectiva que tienen los estudiantes hacia los mismos. De tal manera, durante la entrevista se realizan 3 preguntas externas al tema las cuales son: 1. ¿Le quitaría o le colocaría algo más a las actividades que usted escogió? ¿Qué cosas considera que le hace falta si fuese el caso?, 2. ¿Cree que las actividades fueron las adecuadas al plan de estudios de los espacios académicos? y 3. ¿Cree usted que las actividades le ayudarán en un futuro como beneficio en la formación del profesional de CFDR?

Respecto a la primera pregunta comentaban que le colocarían que los profesores tengan materiales de las actividades por si los alumnos se les olvida, que las prácticas sean fuera de la universidad, realizar planes de contingencia en caso de lluvia, realizar un segundo espacio para dichas materias, que en ecoturismo al finalizar las actividades se realicen meditaciones para concientizarnos en cuidar el planeta, que se realicen, en el caso de quitarle algo a los espacios es que en metodologías no sean dos bloques de dos horas seguidas sino que están divididas en dos días a la semana.

En la segunda pregunta responden que el plan de estudios era el adecuado para cada uno de los espacios académicos porque tienen como enfoque la recreación y cada una de las actividades y/o juegos tienen ese propósito y objetivo, que son actividades que enriquecen a nivel cultural y forman tanto integral como profesional, y lo más importante es que son actividades que son externas y se realizan en el medio ambiente para llegar a un ocio, punto máximo y placer.

Y la tercera pregunta acerca de la formación como profesional en CFDR su respuesta es si les ayuda porque son actividades y juegos que pueden comunicar y explicar con mucha tranquilidad ya que están enfocadas a la recreación en cualquier tipo de población ya sea niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores para transmitir valores, habilidades, liderazgo y conocimiento.

Partiendo de las respuestas de los estudiantes en estas tres preguntas los maestros y profesores de dichos espacios académicos de Metodologías para la Enseñanza de la

Recreación y Ecoturismo deben tener en cuenta que durante las actividades cuenten con materiales adicionales con el fin de que no se queden por fuera de dichas actividades, también que agregaran un segundo espacio para las materias y así poder profundizar mas a fondo de las actividades y juegos, ya que estas asignaturas tienen como fin un enfoque recreativo y desde ese punto de vista, la población a la que se le brinda dichas actividades y juegos se puedes enriquecer de manera cultural, integral y profesional puesto que los estudiantes al ser profesionales en Cultura Física, Deporte y Recreación logran comunicar de manera tranquila y efectivas dichas actividades pues llegan a formarse como recreacionistas.

DISCUSIÓN

El propósito de metodologías para la enseñanza de la recreación es el manejo lúdico el cual se cumple ya que pretende que los estudiantes durante las actividades se metan de lleno en el papel, se sienta en la disposición de realizar la actividad partiendo de experimentar sentimientos y emociones y ya que durante la ejecución de las actividades los estudiantes tomaron en cuenta la lúdica porque les generaba placer y diferentes estados de ánimo tales como alegría, felicidad, tristeza, diversión, entre otros, teniendo la mejor disposición posible durante su práctica y sintiendo que no eran estudiantes sino aprendices para formarse como profesional y en futuro realizar las actividades a diferentes tipos de población .

Por otro lado, el espacio académico de ecoturismo tiene como principal objetivo la realización de actividades con el propósito de ocio y goce dentro de la naturaleza para disfrutarla por ende las preferencias de los estudiantes frente a las actividades era el gusto y disfrute por la naturaleza y el espacio de las zonas verdes.

Frente a los objetivos tanto general como específicos se puede identificar que se lograron de manera óptima ya que como primero se caracteriza las preferencias lúdico praxiológicas, después se indaga a los estudiantes de la FCFDR a través de entrevistas, tercero se realiza una similitud y diferencia de los espacios académicos y por último se describe cada una de las características propuestas.

En las actividades realizadas en los espacios académicos se enfoca en la recreación con el fin de divertirse, recrearse y disfrutar ya sea individual o grupal, pero con un esfuerzo que es generar un gasto calórico con el fin de mantener las capacidades condicionales y coordinativas.

Desde la lúdica se parten de cuatro principios los cuales los estudiantes de la FCFDR pudieron lograr su objetivo para así llegar a un disfrute y goce de las actividades dadas en los espacios académicos ya que durante su ejecución se demuestra que los

estudiantes realizaban las actividades más como espectadores y no como alumnos para generar un conocimiento y así desarrollar diferentes tipos de emociones, sentimientos y estados de ánimo, ya sea porque habían realizado las actividades o son nuevas para ellos y la realizan con la mejor aptitud.

La praxiología motriz se fundamenta desde cuatro categorías las cuales solo se tuvieron en cuenta dos que son el espacio y el tiempo ya que son factores muy importantes a la hora de realizar las actividades porque desde allí los estudiantes observan y describen las preferencias dadas en los espacios académicos, partiendo de que el lugar y terrenos son fundamentales para la realización de las actividades y así los estudiantes sientan mayor motivación y diversión por ellas, por otro lado la duración sea corta o larga hace que se genere una mejor aptitud, disposición y agrado por las actividades.

Las preferencias frente a cada una de las actividades en los espacios académicos según el gusto cumplen con lo propuesto desde el marco teórico ya que disfrutan de las actividades y compartir con los compañeros y amigos durante su realización, pero sumergen otros gustos como el querer conocer la actividad, el gusto por la actividad física, la enseñanza y los recuerdos. Por otra parte, la motivación y la diversión son dos categorías importantes ya que en los resultados están muy arraigados en las preferencias de los estudiantes frente a la elección de las actividades, ya que cada una de ellas logra un propósito, un interés, una necesidad, y así mismo generan alegría, son entretenidas, relajantes y que durante su tiempo libre realizan este tipo de actividades.

Y como último esta la proyección profesional que es una visualización hacia el futuro como profesional de CFDR frente a las actividades realizadas durante el semestre en los dos espacios académicos y que esta ayuda a formarnos y beneficiarnos en un futuro laboral, también generar una experiencia y conocimiento para que cuando se realicen las actividades a cualquier tipo de población se logre desarrollar de la mejor forma posible agregándoles las características lúdico praxiológicas.

CONCLUSIONES

En general a los estudiantes en Metodologías para la Enseñanza de la Recreación las preferencias que tienen son transmitir a través de esas actividades la felicidad hacia los niños, la creatividad y sencillez que se puede comunicar a cualquier tipo de población a través de estos juegos y cómo se motivan con simples materiales los cuales pueden arriesgarse generando y desarrollando destrezas coordinativas, conocimientos, motricidad fina y habilidades. Los estudiantes en cada una de las actividades son retados a crear, dibujar, pintar, colorear, armar, inflar ya sean figuras, máscaras, súper héroes, juegos, globos, entre otros, con el propósito de divertir, entretener, competir, pasar un tiempo agradable entre amigos y compañeros y de esta manera salir de la monotonía de asistir a un espacio académico y verlo como una ayuda en su futuro profesional ya que con estos juegos y/o actividades pueden realizarlos para romper el hielo, calentamientos, entrenamientos y regalos para cualquier tipo de población.

En general a los estudiantes en Ecoturismo las preferencias que tienen en las actividades son por gusto, porque les traían recuerdos de cuando las practicaban en un pasado ya sea con familiares, amigos, compañeros de colegios, por la enseñanza y el aprendizaje que generaba el espacio académico, también el realizar actividad y ejercicio físico a través de las actividades ya que genera un gasto calórico, además los espacios en los cuales realizan las actividades son agradables ya que pueden ver el medio ambiente, respirar aire limpio, escuchar la naturaleza, por otro lado las actividades los motiva a concientizarse del daño que se le está realizando al planeta, es decir, al medio ambiente, árboles, flores, lagos, ríos, etc., realizando un objetivo de cuidar nuestro futuro y uno de las causas más importantes es que los separa de la tecnología.

Los estudiantes al realizar las actividades se divierten jugando con amigos, padres, compañeros, entre otros, por consiguiente, son entretenidas y hace que conozcan temas y/o actividades nuevas que son beneficiosas para su futuro porque les ayuda en su trabajo pues su enfoque es recreativo, las actividades vistas en el espacio académico las han

realizado en campamentos y entrenamientos que ellos asisten y/o realizan a diferentes grupos de población.

Durante todas las actividades realizadas tanto en ecoturismo como en metodologías para la enseñanza de la recreación los estudiantes experimentaron diferentes sentimientos y emociones, tales como: curiosidad, expectativa, satisfacción, aburrimiento, novedad, felicidad, alegría, risa, concentración, pensamientos, diversión, enojo, desafío, ansiedad, placer, tranquilidad, paz, fastidio, susto, miedo, frustración, asombro, emoción, aprendizaje, recuerdos, nostalgia, empatía, euforia y reto cada una de ellas fueron tanto positivas como negativas dependiendo el tipo de actividad que estaban realizando.

Por otro lado, la disposición de los estudiantes es excelente ya que tienen el ánimo de participar y disfrutar las actividades generando un rol imaginativo de ser recreador, de estar en capacitaciones, de expresar sus conocimientos y brindarlos siempre con un enfoque recreativo.

En cuanto al espacio de las actividades siempre fueron dentro de la universidad en diferentes espacios que esta les brinda como las casitas, los salones, las zonas verdes, entre otras. En el tiempo siempre se dedicaba las horas dadas por la universidad según su horario de clase en este caso 2 horas para ecoturismo y cuatro horas para metodologías. Frente a la comunicación se concluye que los profesores siempre tienen un buen conocimiento de los temas y actividades dadas en la clase como también la dinámica que esta conlleva.

Para ello se recomienda que para la ejecución de las actividades los maestros realicen las actividades en otros espacios externos a la universidad y así los estudiantes puedan experimentar desde la perspectiva del recreacionista de que se trata la actividad, también durante las actividades los estudiantes experimentes más sentimientos y emociones positivas.

Asimismo, para el currículo por parte del espacio académico Metodologías para las Enseñanza de la Recreación, en el tiempo praxiomotor seria bueno que la clase no durara cuatro horas, sino que se dividiera en dos bloques de dos horas en diferentes días para así no tornar la clase aburrida, en ambos espacios se recomendaría que hubiera una segunda asignatura y las actividades se redujera para poder enfatizarse mas a fondo en cada una de ellas con el fin de generar mas conocimiento y experiencia en el tema.

Por otro lado, en Ecoturismo frente a la comunicación es bueno que los alumnos se enfrenten a la realización de las actividades para generar más experiencia frente a la ejecución y explicación de las actividades y así enriquecer como persona su proyección profesional.

Por ende, para que se realicen las actividades de la mejor manera posible es útil considerar que las características lúdico praxiológicas, es decir, la ficción, la alteridad, el placer, la identidad, el espacio, el tiempo y la comunicación; estén siempre arraigados a la hora de su ejecución con el fin de que los estudiantes incrementen el gusto, la motivación, la diversión y más importante su proyección profesional frente a las actividades, ya que en la FCFDR existen tres ramas las cuales son; actividad física, deporte y recreación y en cualquiera de ellas las actividades ya mencionadas en cada uno de los espacios académicos se pueden realizar ya que son actividades que ayudan a compartir entre amigos, realizar ejercicio físico y generar un gasto calórico el cual es su objetivo.

RECOMENDACIONES

Para futuras indagaciones es necesario que el investigador tenga en cuenta que el número de entrevistas para ambos espacios académicos sean equitativos ya que a la hora de realizar los resultados, discusión y conclusiones no se tiene una información amplia para explicar estos capítulos.

Se podría plantear que en futuras investigaciones los motivos por los cuales a los estudiantes no les gusta las actividades de los espacios académicos desde las características lúdico praxiológicas y así poder tener una investigación más extensa a nivel profesional y nivel académico de las actividades de los espacios académicos de Ecoturismo y Metodologías para la Enseñanza de la Recreación.

Se presentaron varios inconvenientes durante la realización del trabajo ya que se perdió una información adelantada durante dicho proyecto, también se presentó que los estudiantes a los cuales se le iban a realizar las entrevistas no tenían tiempo para poder realizar la entrevista y esto hacía que la información no fuera tan amplia.

Para solucionar aquellos inconvenientes se opta por realizar los resultados con las entrevistas que se habían logrado y así poder sacar y extraer una amplia información para poder dar respuesta a la pregunta de investigación que me hacía como autor.

Con este trabajo investigativo también los docentes de los espacios académicos podrán saber que preferencias tienen los estudiantes desde las características lúdico praxiológicas frente a cada uno de los espacios y así realizarle mejoras o cambios a estas para que dicho espacio y actividad salga de la mejor manera durante la clase.

REFERENCIAS

Abella, M; Fonseca, F; Piratova, D y Ruiz, L. (2018). Módulo de profundización en recreación y manejo de tiempo libre. *Universidad Santo Tomás de Aquino;* 1-70.

Bembibre, C. (2012). Definición de diversión. Definición ABC tu diccionario hecho fácil. Recuperado de https://www.definicionabc.com/general/diversion.php

Bolaño, T. (2006). Diccionario de recreación. Armenia, Colombia: Editorial Kinesis

Bolívar, R., (s.f). Estados de ánimo positivos. Monografias.com (versión electrónica). Monografías.com https://www.monografias.com/trabajos105/estados-animo-positivos/estados-animo-positivos.shtml

Carreño, J; Rodríguez, A y Uribe, J. (2016*). Recreación, ocio y formación. fundamentos y perspectivas.* Armenia – Colombia: Kinesis.

Casas, J; Repullo, R. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten Primaria, 31*(8), 527-538.

COLDEPORTES-FUNLIBRE (2012) Plan Nacional de Recreación 2013-2019.

CONALEP., (s.f). *Proyección personal y profesional. Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica.* Recuperado de http://www.conalep-merida2.edu.mx/info_nuevo_ingreso/lib_prpp.pdf

Díaz, L; Torruco, U; Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica, 2*(7), 162-167.

Fonseca, F. (2014). Syllabus de espacio académico ecoturismo. Facultad de Cultura Física y Recreación. USTA. Manuscrito no publicado, disponible en archivo comité curricular.

Garzón, F. (s.f). El ocio, la fiesta, la diversión. Recuperado de https://www.uv.es/gibuv/Roger/Ocio.pdf

Hernández, M. y Rodríguez R. (2004). *La Praxiología Motriz: Fundamentos y Aplicaciones.* Barcelona, España: INDE Publicaciones.

Iguiñiz, J. (2003). De la necesidad a las preferencias: los significados de la libertad (Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú). Recuperado de http://files.pucp.edu.pe/departamento/economia/DDD226.pdf

Ley N°181, De la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar, Bogota D.C., Colombia, 18 de Enero de 1995.

Ortiz, E. (1995). Comunicación pedagógica y creatividad. *Comunicación, lenguaje y educación, 28*(3), 73-76.

Ortiz, E. (1998). Comunicación pedagógica y aprendizaje escolar. *Revista cubana de Psicología*, *15*(2), 141-146.

Parlebas, P., (2001). *Juegos, deportes y sociedades léxico de praxiología motriz.* Barcelona, España: Paidotribo

Parrado, C. (2010). Intereses, gustos y necesidades de los niños en la adquisición formal de la lectura en el primer grado de educación básica primaria. (Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia). Recuperado de http://www.bdigital.unal.edu.co/2764/1/868038.2010.pdf

Piratova, D. y Ruiz, L. (2014). Syllabus de espacio académico metodologías para la enseñanza de la recreación. Facultad de Cultura Física y Recreación. USTA. Manuscrito no publicado, disponible en archivo comité curricular.

Quecedo, R y Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica,* 14, 5-39.

Real Academia Española. (s.f). Preferencia [artículo nuevo]. En diccionario de la lengua española (avance de la 23.ª ed.). Recuperado de https://dle.rae.es/?id=TynWJVc

Rojas, M. (2009). La comunicación pedagógica. Elemento transformador de la práctica educativa. *Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 9*(2), 1-18.

Zapata, A. y Marín, N. (2016) *Estrategias lúdicas que permiten desarrollar habilidades para la resolución de conflictos y el mejoramiento de la convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Liborio Bataller*. (Tesis de especialista, Fundación Universitaria los Libertadores). Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/787/Mar%C3%ADnTilanoNiryamAdriana.pdf?sequence=2&isAllowed=y

ANEXOS

Se adjunta un archivo de Excel el cual contiene toda la información de la base de datos denominada lúdico praxiológica para así poder organizar la información y de ese modo realizar unos resultados, discusiones y conclusiones aptas para dicho trabajo investigativo.

Archivo base de datos: 
FINAL ENTREGA
NOV 8 2019 BASE DI