



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN Y RECREACIÓN COMUNITARIA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA COMO HERRAMIENTA RECREATIVA PARA LA APLICACIÓN EN CLASES VIRTUALES DE GRADO PREESCOLAR DEL ÁREA DE EDUCACION FÍSICA, EN EL COLEGIO SAN JOSÉ DE PERALTA DE CÚCUTA.

JOAN SEBASTIAN RANGEL GARCES

COLOMBIA

CUCUTA, NORTE DE SANTANDER

2021



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN Y RECREACIÓN COMUNITARIA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA COMO HERRAMIENTA RECREATIVA PARA LA APLICACIÓN EN CLASES VIRTUALES DE GRADO PREESCOLAR DEL ÁREA DE EDUCACION FÍSICA, EN EL COLEGIO SAN JOSÉ DE PERALTA DE CÚCUTA.

JOAN SEBASTIAN RANGEL GARCES

COLOMBIA

CUCUTA, NORTE DE SANTANDER

2021

CONTENIDO

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
DIAGNÓSTICO	8
1. JUSTIFICACIÓN	9
2. OBJETIVOS	11
2.1. OBJETIVO GENERAL	11
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3. ANTECEDENTES	12
4. BASE CONCEPTUAL.....	16
4.1. LA DIDÁCTICA.....	16
4.2. MATERIAL LÚDICO	17
4.3. ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA).....	17
5. METODOLOGÍA.....	19
5.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	20
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	21
5.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN	21
5.4. SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	22
5.5. RESULTADOS.....	22
5.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS	32
6. CONCLUSIONES.....	33
BIBLIOGRAFÍA	35
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.



TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Cronograma.	20
Ilustración 2. Te gustan las clases virtuales de educación física.	22
Ilustración 3. En las clases de educación Física realizan juegos.	23
Ilustración 4. Realizan pautas activas durante el desarrollo de las clases virtuales....	24
Ilustración 5. Te sientes cómodo tomando clases virtuales de educación física.	25
Ilustración 6. Cuanta con algún acompañamiento en el desarrollo de las clases virtuales.	26
Ilustración 7. Cuentas con los implementos necesarios para el desarrollo de las clases virtuales.	27
Ilustración 8. Te interesa participar en las clases virtuales de educación física.	28
Ilustración 9. Consideras las clases de educación física son importantes.....	29
Ilustración 10. La forma en cómo se ejecutan las clases virtuales son de tu agrado. .	30
Ilustración 11. El docente de educación física, implementa clases motivadoras.....	31

RESUMEN

Esta propuesta investigativa tiene como objeto principal Ejecutar el programa recreativo a través de la creación de la caja didáctica en las clases virtuales de grado preescolar del área de educación física, en el colegio san José de peralta de Cúcuta.

Este proceso investigativo desarrollo las siguientes frases: en primer lugar se realizó una observación participante de los educandos que serían objeto de estudio, para comenzar a caracterizar la población, esta observación se realizó ingresando a los encuentros virtuales de zoom por los cuales ellos tomaban sus clases, de igual forma se realizó la revisión bibliografía correspondiente la cual fundamenta teórica y metodológicamente la propuesta, luego de este proceso se aplicó una encuesta a los educandos para conocer el grado de las clases virtuales enfocados en el área de educación física, con ellos tener un punto de partida para poder planificar paso a paso nuevas estrategias innovadoras las cuales permitan romper la monotonía que vienen desarrollando los encuentros virtuales y así mismo establecer el cronograma de actividades para ser aplicado, estas actividades fueron ejecutadas en 24 secciones de trabajo virtual, entre 2 a 3 encuentros semanales con los educandos de grado transición del colegio San José de peralta de Cúcuta, Norte de Santander.

Palabras Claves: Actividades físico- recreativas, herramienta didáctica, buen uso del tiempo libre, educandos, educación física, encuentros virtuales, entornos virtuales de aprendizaje, habilidades cognitivas y físicas.

INTRODUCCIÓN

La educación actual se enfoca en la formación cultural, intelectual, personal y continua para lograr desarrollar en el educando un proceso integral, por ello requiere el fortalecimiento de todas aquellas estrategias y actividades necesarias que generen el interés del educando, se ve la importancia de la implementación de la recreación como una estrategia que permita tener alcances óptimos frente a la necesidad, estímulos y respuestas que necesitan desarrollarse para poder seguir obteniendo los resultados esperados frente a la integralidad que se busca.

Las clases virtuales han tomado un papel fundamental en nuestra educación, donde su entorno girado a establecer nuevas herramientas de estudio y de aplicación, es aquí donde la recreación como el juego se establecen como ayuda a los docentes para la realización y desarrollo de las clases, estableciendo la didáctica como la herramienta eficaz para el uso de los materiales que nos rodean, apropiarlos y transformarlos en juegos recreativos para los niños.

Así mismo la recreación dentro de la educación, no solo ayuda a desarrollar habilidades motoras, sino que también permite mejorar la concentración, el desarrollo social y personal, su coordinación, su perspectiva, y de forma activa también se desarrolla el análisis por lo que también aporta de forma positiva el área cognitiva.

Las estrategias estarán enmarcadas en el uso de materiales didácticos y de fácil adquisición, donde factores como la creatividad determinan el buen desarrollo de las actividades planificadas.



El uso de materiales didáctico en la aplicación de juegos nos lleva a transformar clases teóricas, en clases dinámicas, donde le permite niño divertirse a través de actividades dirigidas.

El fin de las estrategias didácticas es establecer un plan de trabajo donde los niños se recreen mediante las actividades permitiendo así adquirir, fomentar y desarrollar las habilidades necesarias para su desarrollo pleno como un ser integral, como también fortalecer aquellas en las cuales se presente mayor dificultad.



DIAGNÓSTICO

El área de educación física actualmente no es un área que sea considerada como indispensable en el proceso de los educandos, aunque hace parte del plan de estudios, la importancia que se tiene en el desarrollo motor, las destrezas físicas es muy bajo, considerando que hay diversos estudios que demuestran la importancias que tiene el área incluso aún para el desarrollo del proceso lector- escritor en la edad inicial.

Considerando esto en el área de educación física se ve cada día la necesidad de transversalizar, innovar y crear diversas estrategias que permitan captar la atención de los educandos, así mismo como generar el interés por la participación de toda actividad motriz, considerando principalmente que el proceso se está desarrollando de forma virtual, donde a su vez se logra focalizar el interés de los estudiantes por desarrollar actividad física o actividades que requieran sus destrezas motrices por tanto, que este espacio es fundamental, divertido y diferente frente a todas las otras áreas que recibe el educando.

1. JUSTIFICACIÓN

La necesidad de realizar este proyecto nace en la observación participante que se realiza diariamente en los encuentros virtuales con el grado preescolar, se ve evidenciado la necesidad que hay en un grado inicial del fortalecimiento de las habilidades motoras, el desarrollo de cada una de sus capacidades cognitivas, el fortalecimiento de las mismas, la participación, la integración, la estimulación, y el mismo desarrollo social, estas partiendo de la importancia que representa el área de educación física pues mediante esta se le aporta a los educandos un sin fin de oportunidades, actividades, estrategias y momentos didácticos que le permitirán desarrollarse de acuerdo con la edad y el proceso educativo de cada uno. Existe una demostrada relación entre el nivel de actividad física y el rendimiento académico de los estudiantes (Sánchez-Alcaraz y Andreo, 2015). Es importante que se reconozca la importancia que tiene la educación física para la formación cognitiva y emocional.

Toda actividad física sea vista como, juego o dinámicas grupales e individuales le aportan a cada educando las destrezas necesarias para poder seguir fomentando ese desarrollo pleno físico y cognitivo, teniendo en cuentas que cada ser humano comienza desde sus primeros días de vida este proceso, el cual se va fomentado y desarrollando con el pasar de los años, si bien es claro es de suma importancia de que sus primeros años de vida este ser reforzado para lograr alcanzar una estimulación completa en su crecimiento en su formación.



Para Castelli y Valley (2007) la competencia motriz hace referencia al dominio de habilidades motrices y patrones de movimiento que capacitan al escolar para participar en los programas de actividad física y además afirman que la educación física mejora esta competencia motriz y que aquellos que son físicamente activos muestran niveles más altos de competencia motriz.

Considerando lo anterior observamos la necesidad que la educación física sea vista como un proceso que promueve las cualidades no solo físicas, si no cognitivas, así mismo el aporte que este puede realizar frente al refuerzo y fortalecimiento de todas las áreas del conocimiento.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Ejecutar el programa recreativo a través de la creación de la caja didáctica en las clases virtuales de grado preescolar del área de educación física, en el colegio san José de peralta de Cúcuta.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proponer las actividades recreativas que apunten al desarrollo de la recreación dentro de las clases de educación física.
- Crear la caja didáctica con actividades recreativas, empleando material lúdico.
- Aplicar la caja didáctica como estrategia recreativa en los educandos de grado preescolar.

3. ANTECEDENTES

INTERNACIONALES

En Valencia-Peris, Mínguez-Alfaro, Martos-García. 2020 Universidad de Valencia (España). La formación inicial del profesorado de Educación Física. En este trabajo se presenta un análisis de las guías docentes de 40 universidades españolas que se corresponden con la enseñanza de la didáctica de la EF en el Grado en Maestro/a en Educación Primaria. Entre los principales hallazgos, destaca el hecho que únicamente el 30% de las guías docentes incluye al menos un tema específico sobre atención a la diversidad, un 75% incluyen competencias profesionales relacionadas y sólo un 15% presenta resultados de aprendizaje asociados a esta formación específica. En este estudio, se referencia la importancia que tiene que los docentes del área de educación física, planteen estrategias didácticas en función a mejorar el proceso estructural de cómo se imparten las clases de área de educación física.

Asimismo, David González-Cutre. (España 2017). David González-Cutre. Estrategias didácticas y motivacionales en las clases de educación física desde la teoría de la autodeterminación. 2017, n° 8, pp. 44-62. El objetivo de este artículo es explicar la didáctica de la educación física desde una perspectiva motivacional, tratando de ayudar al profesorado a promover la práctica autónoma de actividad física entre el alumnado. En este artículo su autor intenta explicar la importancia a de las actividades y estrategias que pueden generar un cambio

motivacional en el desarrollo de las clases del área de educación física, por consiguiente es un aspecto importante pues este trabajo busca fortalecer esa motivación y participación de los estudiantes en el desarrollo del área.

NACIONALES

Por su parte, Fabián Casallas (2018-bogotá). Estrategias didácticas en la educación física para mejorar la psicomotricidad en la persona. “La Didáctica de la Educación Física tiene como fin la transmisión de estos valores, conocimientos y propuestas prácticas de forma ordenada mediante la acción del docente sobre los estudiantes, de manera tal que, la búsqueda de la calidad y la eficacia en la enseñanza de la Educación Física sea un propósito que todo docente persiga a la hora de ejercer su práctica”. En este trabajo de grado nos aporta la importancia que posee la educación física dentro de la formación de los estudiantes como individuos dentro de una sociedad en la cual deben desarrollarse las diferentes cualidades y valores sociales, así como la integración de del orden y la disciplina de la misma.

Asimismo, Claudia Andrea Peñuela Bogotá, (Colombia 2017) Universidad del Rosario. Maestría en actividad física y salud. Este estudio hace una mirada detallada de los procesos de enseñanza- aprendizaje desde la aplicación de las diferentes formas de enseñar de los docentes de educación física y sus didácticas utilizadas para motivar a los estudiantes a practicar actividad

física durante la clase y fuera de ella en la ciudad de Bogotá. Esta tesis mencionada corresponde a una investigación de tipo cualitativo que busco y en su resultado arrojó la importancia que tiene los métodos de enseñanza en el área de educación física pues en este también se ve reflejado la importancia del área para mantener la salud, considerando lo anterior es necesario que se respalden todo aquellos procesos formativos que la educación física en relación con la didáctica puedan realizarse para enfrentar los diferentes aspectos que puedan verse relacionados.

LOCALES

Por su parte, Bastos en Pamplona (2018) realizo un proceso investigativo enfocado en los niños llamado identificación de actividades lúdico recreativas como elemento de desarrollo motriz en niños y niñas de las escuelas de formación del municipio de Mutiscua, este proceso de investigación buscaba buscar aquellas percepciones que los estudiantes tenían frente a lo que es la recreación en los procesos educativos así mismo el uso de un enfoque mixtos la unión de lo cuantitativo y lo cualitativo, aportando un sustento teórico de la validez de aplicar este proceso.

Asimismo, Hernández en (Pamplona 2018) ejecutó una investigación sobre Aplicar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento psicomotriz en la Escuela Normal Superior sede Cariongo, la investigación está enmarcada en un modelo mixto (cuantitativa, cualitativa) dado a que todo el proceso del desarrollo monográfico se observó las



calidades frente a la debilidades que tenían los niños en cuanto a sus habilidades psicomotrices, de igual, manera se desarrolló un test perceptivo motriz el cual fue utilizado como pre test para partir de un diagnóstico y post test para concluir si los niños mejoraron sus habilidades psicomotrices a través de prácticas de los juegos tradicionales de igual manera se desarrollaron gráficas y se analizaron. Esta investigación en correlación a la presente maneja el mismo método aplicativo el cual es el mixto, por su parte ambas enfocan en el fortalecimiento de las habilidades motrices como un eje de trabajo a partir de la recreación.

4. BASE CONCEPTUAL

4.1. LA DIDÁCTICA

Se considera que la didáctica es aquel método, forma o estrategia implementada en los diferentes escenarios, la didáctica dentro del ámbito educativo toma gran importancia pues esta es la principal estrategia con la cual se pueden enfrentar los grandes cambios que día a día surgen entorno a la educación. Carvajal (1990) escribió que la Didáctica “Es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza- aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. La didáctica es de suma importancia en el proceso de desarrollo.

La didáctica permite:

- Amenizar los procesos educativos.
- Mejorar la atención en clase.
- Obtener mayor interacción.
- Mejorar la participación dentro del aula o el entorno virtual.

4.2. MATERIAL LÚDICO

La lúdica y la didáctica son elementos que construyen el material que deseamos definir; se construye, por ejemplo, un objeto artificial (Fig. 2) con cualidades lúdicas que en este caso, proporcionan entretención a través de la dinámica de juego y, que a la vez desencadenan el arte de enseñar (cualidades didácticas); provoca la emergencia, el desarrollo y formación de determinadas capacidades, aptitudes y destrezas en su usuario. (P. Castillo Beltrán, 2009), el material lúdico puede generar y despertar mayor interés por parte de los educandos en cuanto a las intervenciones que se realicen con apoyo de este material.

4.3. ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA)

Los entornos virtuales son espacios que poco a poco se han posicionado como una alternativa de la educación básica regular. Durante el presente periodo de la historia hemos observado que la educación virtual se convirtió rápidamente en una solución para la continuidad de las clases, en sus inicios esta calidad de educación no era una opción principal pues se tenían percepciones muy sobre este tipo de educación. En una sociedad así caracterizada, las tecnologías digitales aparecen como las formas dominantes para comunicarse, compartir información y conocimiento, investigar, producir, organizarse y administrar. En este contexto, se reflexiona sobre la capacidad transformadora que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) representan para



la educación en la denominada "sociedad del aprendizaje", "sociedad del conocimiento" o "sociedad-red" (Castells, 2001, 2006; Coll y Martí, 2001), todo ello en una dinámica de cambio y reflexión sobre el qué, el cómo y el para qué de la educación del siglo XXI (Tedesco, 2000; UNESCO, 2005). La educación actual generó que el uso de las nuevas tecnologías se hiciera poco a poco más frecuente y a su vez está asumiendo más interés por hacer uso de esta herramienta.



5. METODOLOGÍA

Este proceso investigativo se desarrolló en diferentes etapas, las cuales estaban conformadas en función de cumplir los objetivos planteados, puesto que ellos permitirían ejecutar el programa recreativo planteado en los encuentros virtuales.

En un inicio se plantearon las actividades recreativas que serían aplicadas con los educandos de grado transición, dichas actividades serian seccionadas con el fin de crear diferentes encuentros virtuales en los cuales se trabajaría de manera participativa tanto por el educador como los participantes del encuentro.

Seguido del planteamiento, se realizó una serie de estimulaciones con el fin que los estudiantes participaran de forma autónoma en los encuentros virtuales y a sí mismo la ejecución lograra tener el impacto esperado.

Para el desarrollo del programa se realizó la creación de la caja de didáctica, esta caja contiene diferentes actividades recreativas, utilizando material lúdico, este material fue creado por cada uno de los educandos del grado transición con elementos reciclables encontrados en casa, generando así un impacto positivo ambiental.

Finalmente este material fue aplicado en cada uno de los encuentros virtuales, generando así desarrollar, la motivación, la participación, el desarrollo cognitivo y el proceso psicomotor.

5.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología mixta es tipo de investigación en la cual se analizan y combinan datos cuantitativos y cualitativos. Hernández, Fernández y Baptista (2003) señalan que los diseños mixtos: representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques. (p. 21), en esta investigación se aplicó el método mixto teniendo en cuenta que se realizó una encuesta a los padres con análisis cuantitativo, y una encuesta a los educandos de forma cualitativa, con el fin de análisis la perspectiva y el agrado de padre e hijos por el desarrollo de las clases virtual.

ACTIVIDAD / MESES	MAYO				JUNIO				JULIO					AGOSTO			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Diagnóstico inicial	X																
Caracterización de la población y convocatoria.	X																
Diseño del programa recreativo		X	X														
Aplicación del programa recreativo					X	X	X	X	X	X	X	X					
Análisis, resultados e impacto													X				
Presentación del trabajo al asesor.													X				
Elaboración de observaciones y correcciones														X			
Socialización de la práctica profesional																	X

Ilustración 1. Cronograma.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Según (Arias, 2006) el término “población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio”

De igual forma (Chavéz, 2007) identifica la población como el universo de a investigación, constituida por características o estratos para distinguir los sujetos, sobre las cuales se busca generalizar los resultados”.

Dos grupos establecidos en el grado transición con 34 educandos; 18 niños y 16 niñas, con edades comprendidas entre los 6 a 7 años de edad, del colegio cooperativo san José de peralta de Cúcuta.

5.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN

Para la recolección de datos se utilizó la encuesta la cual es un procedimiento que permite explorar la percepción agrado e interés de los padres y educandos de transición (Grasso, 2006), de igual forma Arias F. (1997) nos dice que la encuesta es un método o técnica que consiste en obtener información sobre lo que un grupo determinado piensa, cree, supone sobre un tema y diversos temas en correlación a las preguntas planteadas.

5.4. SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para sistematizar la información en primer lugar de la encuesta, se realizó un análisis a partir de las gráficas que los resultados de la encuesta dados por cada una de las preguntas realizadas a los padres de familia. En la segunda encuesta realizada se aplicó a los estudiantes de grado transición, esta información se recogió en un encuentro con los educandos, esta ellos respondieron con las paletas de positivo o negativo (caras felices o tristes) con el fin de ir tomando la evidencias de cada una de sus respuestas.

5.5. RESULTADOS

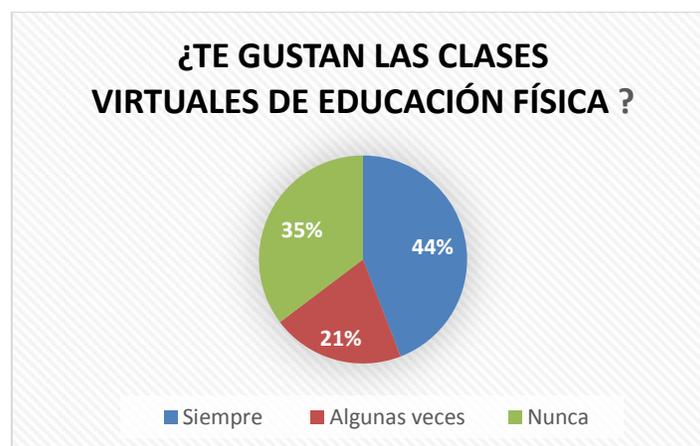


Ilustración 2. Te gustan las clases virtuales de educación física.

Interpretación: Del gusto por las clases virtuales de educación física de los estudiantes de grado preescolar se evidencia que el 44% siempre les gusta, El 21% algunas veces y 35% nunca les gusta. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educando no les gusta tener una clase de educación física virtual.

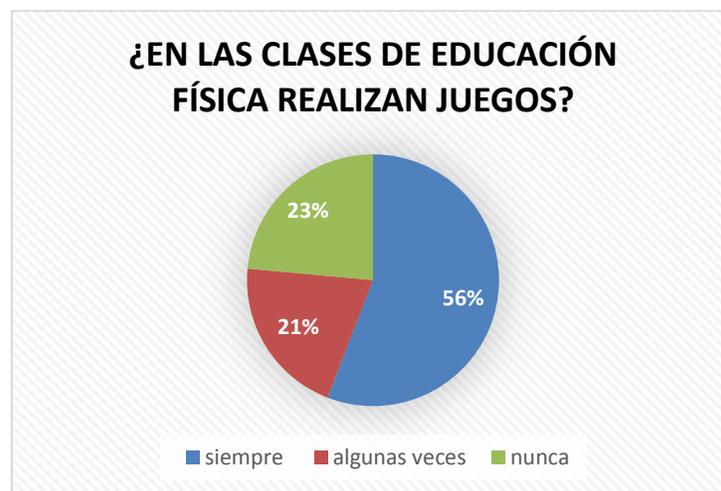


Ilustración 3. En las clases de educación Física realizan juegos.

Interpretación: ante el interrogante de que si en las clases de educación física se realizan juegos, se evidencia que el 55% mencionaron siempre se realizan juegos, El 21% algunas veces y 23% menciona nunca se realizan. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos no han percibido los juegos aplicados.

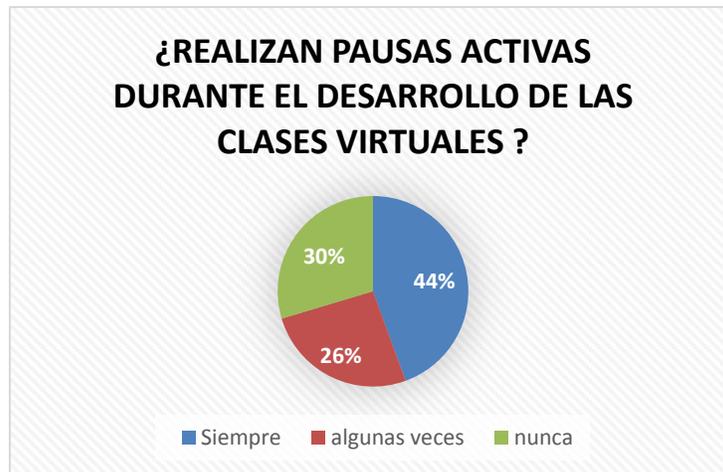


Ilustración 4. Realizan pautas activas durante el desarrollo de las clases virtuales.

Interpretación: ante el interrogante de que si en las clases de educación física se realizan pautas activas, se evidencia que el 44% mencionaron siempre se realizan, el 26% algunas veces y 30% menciona nunca se realizan. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos no han percibido las pausas activas.

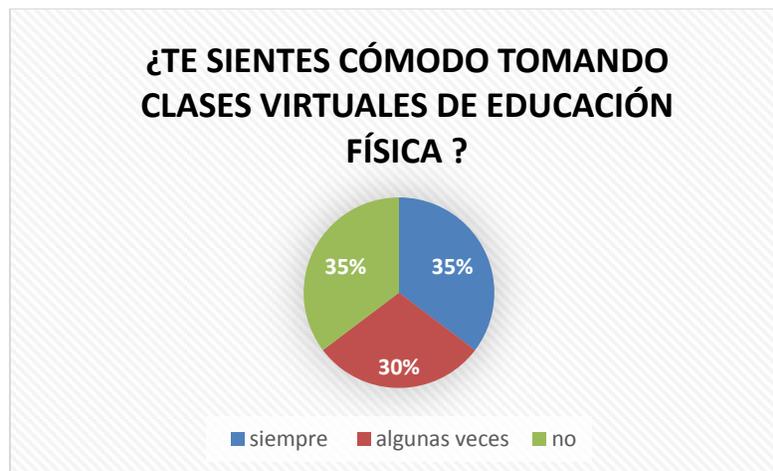


Ilustración 5. Te sientes cómodo tomando clases virtuales de educación física.

Interpretación: ante el interrogante de que si se sienten cómodos tomando clases virtuales, se evidencia que el 35% mencionaron siempre se sienten cómodos, el 30% algunas veces y 35% menciona nunca se sienten cómodos. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos no se sienten cómodos tomando clases virtuales de educación física.

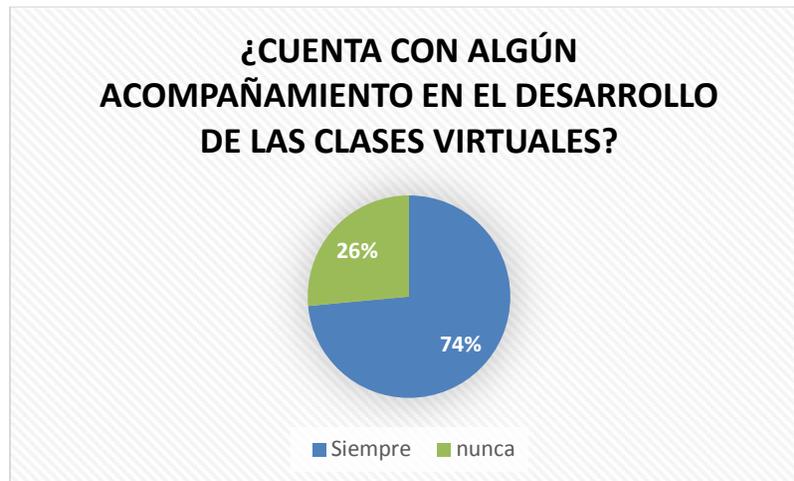


Ilustración 6. Cuanta con algún acompañamiento en el desarrollo de las clases virtuales.

Interpretación: ante el interrogante de que si cuentan con algún acompañamiento en el desarrollo de las clases virtuales, se evidencia que el 74% mencionaron siempre tienen acompañamiento, el 26% nunca tiene acompañamiento. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos siempre está acompañado y un porcentaje bajo nunca tiene acompañamiento.



Ilustración 7. Cuentas con los implementos necesarios para el desarrollo de las clases virtuales.

Interpretación: ante el interrogante de que si los educandos cuentan con los implementos necesarios para tomar las clases virtuales, se evidencia que el 47% mencionaron siempre tienen sus implementos, el 41% algunas veces y 12% menciona nunca. Lo anterior denota que más de la mitad de los estudiantes siempre tienen sus materiales para ejecutar sus clases.

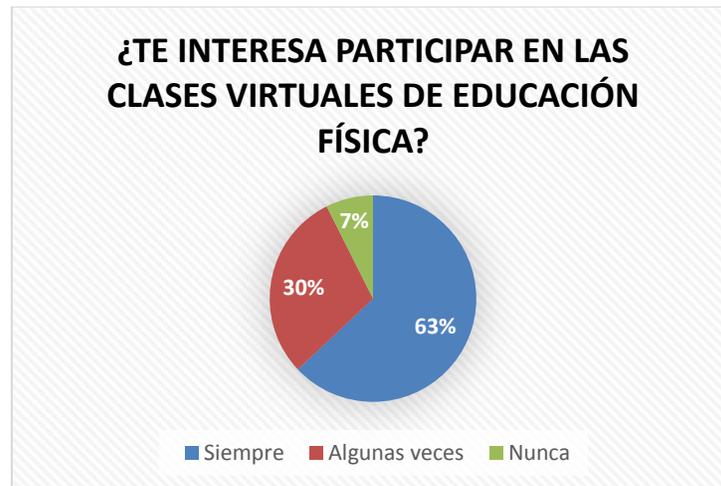


Ilustración 8. Te interesa participar en las clases virtuales de educación física.

Interpretación: ante el interrogante de que si les interesa participar en las clases virtuales de educación física, se evidencia que el 63% mencionaron siempre se realizan, el 30% algunas veces y 7% menciona nunca participan. Lo anterior que un bajo porcentaje no participa en clase en comparación aquellos que si lo hacen.

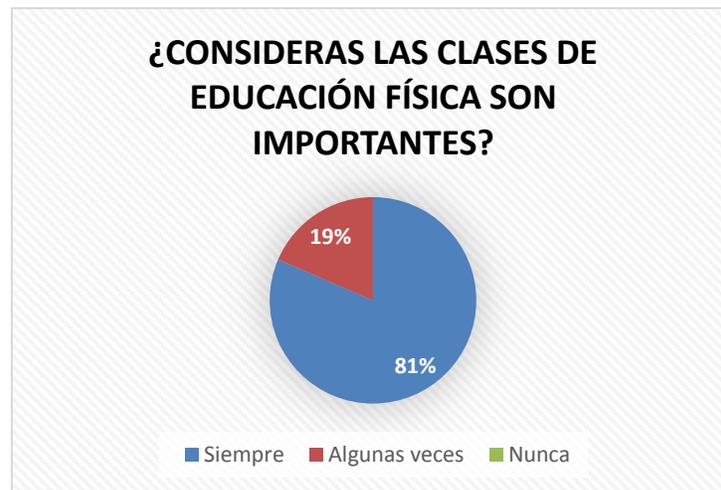


Ilustración 9. Consideras las clases de educación física son importantes.

Interpretación: ante el interrogante de que si en las clases de educación física Son importantes, se evidencia que el 81% mencionaron siempre son importantes, el 19% algunas veces. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos consideran importante el área de educación física.



Ilustración 10. La forma en cómo se ejecutan las clases virtuales son de tu agrado.

Interpretación: ante el interrogante de que si en las clases virtuales son del agrado de los educandos, se evidencia que el 77% mencionaron siempre son de su agrado el 15% algunas veces y 8% menciona nunca les gusta. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos les gusta las clases virtuales.



Ilustración 11. El docente de educación física, implementa clases motivadoras.

Interpretación: ante el interrogante de que si en las clases virtuales son del agrado de los educandos, se evidencia que el 96% mencionaron siempre, el 4% algunas veces. Lo anterior denota que un gran porcentaje de los educandos consideran el docentes realiza clases motivadoras.

5.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los resultados obtenidos se evidencia el poco agrado de los educando por que los encuentros de educación física sean virtuales, casi todos los valores vistos evidencian que no es un área que inicialmente quisiera desarrollar en esta modalidad.

Frente a la inquietud de si los estudiantes les interesa los juegos en el área de educación física, demostró que muchas veces los educandos.

Según el análisis se observa que los educandos necesitan más pausas activas dentro de los encuentros para evitar fatiga y cansancio física y visual.

Frente al interrogante si el educando tiene un acompañamiento para el desarrollo de sus clases de formar virtual, se observa que casi todo el grupo en la mayor parte de las clases tiene acompañamiento, lo que demuestra el apoyo recibido en clase.

De acuerdo a al interrogate planteado sobre si los educandos tienen el material necesario, se observó que si cuentan con el material para la ejecuciones de actividades.

Los educandos intentas participar en su mayoría en los encuentros virtuales del área de educación física, participando del encuentro tanto como de las actividades establecidas por cada uno de los educandos.

Los educandos encuentran fundamental el área de educación física, aun cuando esta área no es del agrado d ellos tomarla de forma virtual, la consideran como importante, e incluso manifiestan deberían ser más horas.

6. CONCLUSIONES

El programa recreativo a través de la creación de la caja didáctica en las clases virtuales de grado preescolar del área de educación física, en el colegio san José de peralta de Cúcuta da como resultados satisfactorios, donde se observa finalmente una integración positiva de los educandos al proceso educativo virtual.

La participación de los educandos de grado preescolar del colegio San José de peralta a través de la recreación mejoró, dado que las actividades planificadas con miras a poder tener mayores alcances logro su objetivo, los estudiantes se evidenciaron interesados semana a semana por cada material didáctico creado en los encuentros y a su vez por la ejecución de cada clase del área de educación física. .

La caja didáctica con actividades recreativas, empleando material didáctico tuvo un impacto positivo no solo con los educandos si no, también a nivel institucional, pues dentro de los lineamiento y proyectos trasversales, los proyectos ambientales son de gran importancia, esta práctica aplicada como plan recreativo implemento materiales reciclables, con el fin de no generar mayor gasto económico y así mismo crear una conciencia ambiental.

Los estudiantes de grado transición crearon de forma individual la cada didáctica al igual que los materiales que la conforman, los cuales una vez finalizada la aplicación, eran introducidos



dentro de la caja, con el fin que el material estuviera siempre ahí, al colegio también se le deja una caja como resultado de la práctica profesional.



BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, O. (1981). Gimnasia Básica. La Educación Física y el Deporte en la formación de la personalidad comunista de las nuevas generaciones. En Seminario Nacional a dirigentes... Educación. (pp.248-284). La Habana: Ministerio de Educación.
- Casamort, J. (2003). Epistemología de la Educación Física. Evolución y desarrollo de las distintas concepciones y de su objeto de estudio. INEF-C.
http://www.umce.cl/facultades/artes/defder/dad_gimnasia.html [Consulta: 27/4/03].
- Colf. (2020). Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física versión On-line ISSN 1996-2452 RevPodium vol.15 no.3 Pinar del Río sept.-dic. 2020.
- Ministerio de Educación (2021). Ley 115 de 1994 (ley general de educación), artículo 5: Fines de la educación, numeral 12. (1994). Recuperado el 9 de diciembre de 2014.
- Moreno (2020). Revista virtual portafolio. En la virtualidad lo lúdico también es importante.
- Rodríguez, A. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Vera. (2018) recreación y convivencia escolar en niños y niñas de 7 a 12 años de la institución educativa la sagrada familia sede la paradisita.