

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FISICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias Humanas y de la Educación:

Mención Cultura Física

TEMA:

“LA RECREACIÓN DEPORTIVA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SENGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DEL LICEO POLICIAL MAYOR GALO MIÑO DE LA CIUDAD DE AMBATO.

Autor: DIEGO SANTIAGO VALDEZ CARRERA

Tutor: Lcdo. Mg. DIEGO ANDRADE

AMBATO – ECUADOR

2014

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Licenciado Magister, Diego Andrade en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“La Recreación deportiva y su incidencia en el Rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato”**, desarrollado por el egresado, Sr. Diego Santiago Valdez Carrera, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....
Lcdo. Mg. Diego Andrade

TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación.

Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....
Diego Santiago Valdez Carrera

AUTOR

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de Grado o Titulación sobre el tema: **“La Recreación deportiva y su incidencia en el Rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Diego Santiago Valdez Carrera

AUTOR

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“La Recreación deportiva y su incidencia en el Rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato”**, presentado por el señor Diego Santiago Valdez Carrera, egresado de la Carrera de Cultura Física modalidad semi-presencial promoción: Septiembre 2012 - Febrero 2013, una vez revisada y calificada la investigación , se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Lcdo. Mg. Beto Arcos

MIEMBRO

Lcdo. Mg. Christian Barquín

MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo con amor a mis queridos padres que me ayudaron todos los días con su apoyo incondicional, sus consejos y valores, los mismos que me ayudaron a culminar mis estudios.

Con gratitud a mi querida Universidad en cuyas aulas mis maestros me dieron todo de sí para que crezca física, mentalmente y Profesionalmente.

AGRADECIMIENTO

De manera especial agradezco a
Dios por la vida y sus bendiciones
para culminar esta etapa de
mi vida profesional, a mis padres,
pilar fundamental en todo momento,
y a los señores docentes
y autoridades de la Universidad,
por todos sus conocimientos
transmitidos en todo este tiempo.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESION DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
INDICE DE CUADROS.....	xi
INDICE DE GRAFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
INTRODUCCION	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.-Tema	3
ÁRBOL DE PROBLEMAS	6
1.2.2. Análisis Crítico.	7
1.4.-Formulación del Problema.....	8
1.2.5.-Interrogantes de la Investigación	9
1.2.6. Delimitación del objeto de Investigación.....	9
1.3.-Justificación	10
1.4. Objetivos:	11
1.4.1. Objetivo General	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENES INVESTIGATIVOS.....	12
2.2.-Fundamentación Filosófica.....	13
2.1. Fundamentación Epistemológica:	13
2.1. Fundamentación Ontológica:	13
2.1. Fundamentación Axiológica:	14
2.3.-Fundamentación Legal.....	14
2.4.-Categorías Fundamentales	15
2.4.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	18
2.4.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	38
2.5.-HIPOTESIS	62
2.6.-SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	62

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque	63
3.2. Modalidad Básica de Investigación	63
3.4 Población y Muestra.....	65
3.5. Operacionalización de la Variable Independiente: Recreación Deportiva: .66 Operacionalización de la Variable Dependiente: Rendimiento Académico	67
3.6. Plan de recolección de Información	68
3.7. Plan de procesamiento de información	69

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	70
--------------------------------------	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	79
5.2 Recomendaciones.....	80

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos.....	81
6.2 Antecedente de la propuesta.....	82
6.3 Justificación.....	82
6.4 OBJETIVOS.	83
6.4.1 Objetivo General.	83
6.5 Análisis de factibilidad.....	84
6.5.1 Factibilidad económica	84
6.7 Modelo operativo.	113
6.8 Administración.....	114
6.9 Previsión de la evaluación.....	115
BIBLIOGRAFÍA	116
LINKOGRAFIA	117
CRONOGRAMA.....	118
ANEXOS	119

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 POBLACIÓN	65
Cuadro N° 2 Variable Independiente	66
Cuadro N° 3 Variable Dependiente	67
Cuadro N° 4 Plan de recopilación de información	68
Cuadro N° 5 ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas?.....	70
Cuadro N° 6 ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres?	72
Cuadro N° 7 ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?	73
Cuadro N° 8 ¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?	74
Cuadro N° 9 ¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?.....	75
Cuadro N° 10 ¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?.....	76
Cuadro N° 11 ¿Conoce que profesor se capacita y actualiza permanentemente? 77	
Cuadro N° 12 ¿Se programa actividades recreativas en su institución?	78

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de Problemas	6
Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales	15
Gráfico N° 3 Constelación de ideas	16
Gráfico N° 4 Constelación de ideas	17
Gráfico N° 5 ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas?	71
Gráfico N° 6 ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres?	72
Gráfico N° 7 ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?	73
Gráfico N° 8 ¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?	74
Gráfico N° 9 ¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?.....	75
Gráfico N° 10 ¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?.....	76
Gráfico N° 11 ¿Conoce que profesor se capacita y actualiza permanentemente? 77	
Gráfico N° 12 ¿Se programa actividades recreativas en su institución?.....	78

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: CULTURA FÍSICA

TEMA:

“La Recreación deportiva y su incidencia en el Rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato”

AUTOR: Diego Valdez

DIRECTOR: Lcdo. Mg. Diego Andrade

RESUMEN EJECUTIVO

En la presente investigación se ha notado que a nivel nacional la Constitución garantiza los derechos del Buen vivir como un derecho inclusión, equidad social y la práctica deportiva, debido a esto se ha encontrado dinámicas en la dirección de la constitución de una propuesta que apunte a generar niveles de organización al interior de las instituciones, buscando garantizar la continuidad de las prácticas deportivas y recreativas, garantes del cumplimiento de la Sistematización de la actividad física.

En las áreas comprometidas del conocimiento y desarrollo del cuerpo se han enriquecido con la planificación de actividades que mejoren las inteligencias múltiples y la formación física integral.

Para finalizar es importante saber las finalidades del área de recreación deportiva, las cuales se centran en el desarrollo humano y social, en un proyecto educativo que privilegia la dignidad humana, la calidad de vida, el desarrollo de la cultura y el conocimiento, la capacidad de acción y la participación democrática.

DESCRIPTORES: Desarrollo humano, cuerpo, inteligencias múltiples, recreación, conocimiento, calidad de vida, actividad física, deportivas, formación integral, planificación.

INTRODUCCION

Las personas en la actualidad limitamos nuestras vidas únicamente a realizar actividades como son el estudio y el trabajo, es de suma importancia tomar siempre en cuenta la planificación y desarrollo de actividades culturales, deportivas, recreativas, lúdicas y de salud, ya que estas nos permitirán gozar y disfrutar de nuestras actividades cotidianas con total plenitud.

A más de disminuir el estrés en nuestro organismo, todas estas actividades, permiten al ser humano lograr un equilibrio entre la salud mental y la salud física, aspectos que se verán reflejados en el nivel de productividad cognoscitiva y/o física alcanzada por los educandos en un periodo determinado.

Lo anteriormente expuesto indica que se debe hacer de nuestro tiempo libre el arte de convertirnos en seres humanos creativos y dinámicos para transformar toda esa amenaza que rodea nuestra armonía mental y física; y encontrarnos en un entorno laboral y familiar que garantice nuestro desarrollo personal.

La aplicación de métodos recreativos en el campo educativo es de vital importancia para eliminar rasgos negativos de la sociedad, así como una adecuada ocupación del tiempo libre y lograr alternativas que permitan altos niveles de impacto en la población.

La recreación y tiempo libre es considerada como una posibilidad de esparcimiento en momentos determinados y de integración con todos los actores de la comunidad educativa y de la sociedad misma, permitiendo asignarle un significado a la educación más allá del fin de escolarización para articular la educación física y recreación deportiva con la vida, esto es, con las expectativas del estudiante, la comunidad académica y la sociedad, transformando la metodología de la educación para orientarla en acciones significativas y productivas.

Las anteriores afirmaciones implican la incorporación de cambios en los procesos que se están desarrollando; creando ambientes modernos de aprendizaje; privilegiando la enseñanza propositiva y participativa, reconociendo a los campos de acción anteriormente mencionados como un aporte de la educación que permite confrontar conceptos para tomar decisiones que favorezcan a los estudiantes y al centro educativo , lo cual contribuye a la construcción de conocimientos y a la vez cumplan a cabalidad con su papel de educandos y personas en formación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.-Tema

La Recreación deportiva y su incidencia en el Rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

1.2.-Planteamiento del Problema.

1.2.1.-Contextualización.

En el Ecuador es indudable que a nivel nacional la Constitución garantiza los derechos del Buen vivir con un sentido de inclusión y equidad social debido a esto se ha encontrado generación de algunas dinámicas en la dirección de la constitución y consolidación de una propuesta que apunte a generar niveles de organización al interior de las instituciones, buscando garantizar la continuidad de las prácticas deportivas y recreativas, garantes del cumplimiento de la Sistematización

Experiencias derecho al deporte y la recreación de esta población, en situación hoy de vulnerabilidad social. Así, a la fecha se cuenta con la consolidación del Comité Deportivo y la “LEY DEL DEPORTE”, el cual apunta hacia la restitución de los derechos de los niños y niñas en relación al deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, y el reconocimiento primario de su condición de ciudadanos, motivando de esta forma a mejorar su rendimiento académico.

A las autoridades respectivas les corresponde proteger, promover, y coordinar el deporte y la actividad física como actividades para la formación integral del ser humano preservando principios de universalidad, igualdad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación.

Sin embargo poco o nada se da cumplimiento de lo antes mencionado ya que al momento de realizar encuentros deportivos o realizar algún deporte las autoridades ministeriales son las primeras en poner trabas en el proceso, truncando de esta manera la recreación deportiva para traer como consecuencias un sinnúmero de inconvenientes emocionales repercutiendo en el rendimiento académico

A nivel de la provincia de Tungurahua se hace necesario articular e implementar al interior de las instituciones programas deportivos y recreativos, con el fin de afianzar y consolidar los diferentes procesos formativos, equitativos y de inclusión social con instituciones que atienden a la población que se encuentra en condiciones de más alta probabilidad de vulnerabilidad de sus derechos fundamentales, así como de aquellas que se encuentran en situación de alto riesgo, para de alguna forma aportar con el proceso de enseñanza aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Las áreas comprometidas con el conocimiento y desarrollo del cuerpo se han enriquecido con las discusiones sobre las inteligencias múltiples y la formación integral.

Su justificación en el plan de estudios proviene del interés pedagógico por cultivar las características de la inteligencia corporal y las relaciones entre el manejo del cuerpo y el despliegue de otros poderes cognoscitivos y sociales.

Es importante saber las finalidades del área de recreación deportiva, se centran en el desarrollo humano y social, en un proyecto educativo que privilegia la dignidad humana, la calidad de vida, el desarrollo de la cultura y el conocimiento, la capacidad de acción y la participación democrática.

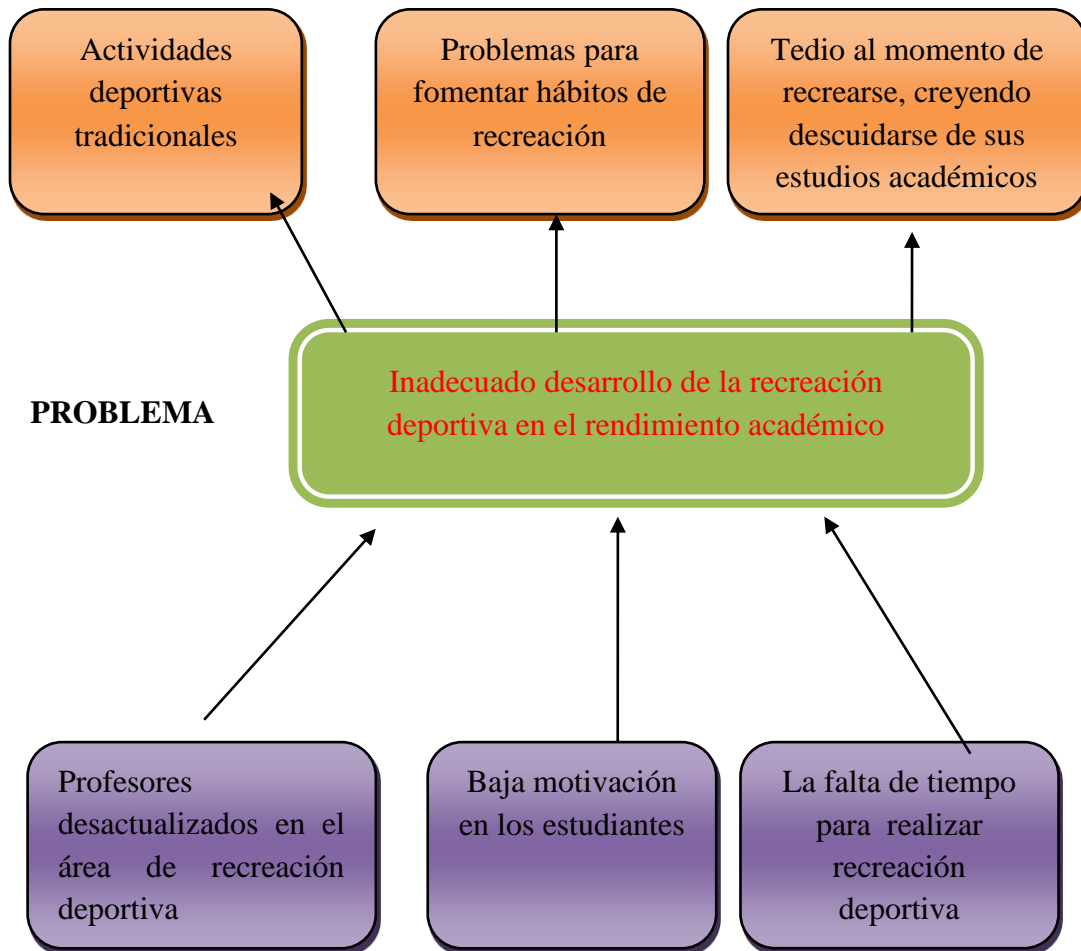
Reconociéndola como una práctica social del cultivo de la persona como totalidad en todas sus dimensiones (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica), y no sólo en una de ellas.

Es necesario inducir que los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, necesitan desarrollar en una forma más amplia la recreación deportiva puesto que están presionados por sus representantes en su desempeño académico, dejando de lado su rendimiento deportivo y recreativo por la falta de tiempo para la práctica del mismo, al no contar con planes y programas dentro del currículo.

Estarían sujetos a desarrollarlos fuera de las horas clase.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFFECTOS



CAUSAS

Gráfico N° 1 Árbol de Problemas
Elaborado por: Diego Valdez

1.2.2. Análisis Crítico.

Los docentes al tener un bajo conocimientos en las actividades deportivas tradicionales, provoca un desinterés en sus estudiantes, ya que no toman conciencia de las ventajas de esta disciplina desconociendo que al desarrollar la recreación deportiva se despliega también el control de los movimientos físicos propios y la capacidad para manejar objetos con habilidad, la atracción que sienten los jóvenes por conquistar metas de velocidad, agilidad, coordinación, fuerza y creatividad contribuye al desarrollo de una disposición física y mental favorable a la educación física de calidad.

La baja autoestima y baja motivación, crea problemas en el momento de recrear su cuerpo, desconociendo que el cuerpo fomenta la autoestima. Los criterios éticos y estéticos del proyecto de vida van cimentando las bases de una formación integral que trasciende los tiempos y los espacios de la educación formal y abre caminos hacia el cultivo de otras inteligencias como la lógico-matemática y la lingüística, sin dejar de lado el óptimo rendimiento académico.

El poco tiempo que tienen para realizar recreación deportiva genera en los estudiantes tedio al momento de realizar esta actividad, creyendo tal vez que va a descuidarse de sus estudios y bajar su rendimiento académico. Temiendo represarías de sus padres

1.2.3.-Prognosis

Al seguir sin la aplicación de actividades de recreación deportiva no se podrá sustentar los principios establecidos en el artículo 381 de la Constitución de la Republica el cual menciona en forma textual lo siguiente:

“El Estado protegerá, promoverá y coordinará la Cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso

masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo”, el no sustento de este principio causará en los estudiantes desmotivación, ya que se truncan sus ilusiones y sueños de gloria”.

La escasa aplicación de la recreación deportiva provocará que los nuevos hábitos de vida de los estudiantes, caracterizados por el poco tiempo disponible para el disfrute personal y las interminables jornadas laborales marcadas por el estrés, provocan que los estudiantes realicen cada vez menos actividad física, con graves consecuencias para mantener una buena calidad de vida y mejorar su rendimiento académico.

De no difundirse las ventajas de la aplicación de la recreación deportiva para el rendimiento académico se dejará atrás la “actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa con amplia libertad para crear y actuar, que produce satisfacción inmediata, solaz, alegría, que aligera tensiones emocionales y que a su culminación deja una sensación profunda, agradable y sedante”. BOLAÑOS Tomás, la concibe como el “comportamiento humano que se desarrolla principalmente durante el tiempo libre por elección a voluntad del individuo, que le produce gratificación, le fomenta la creatividad, le capacita a asumir el ocio, como una conducta creadora; por la cual se le acepta como un factor de bienestar social” (Silva, 2002).

1.4.-Formulación del Problema

¿Cómo incide la recreación deportiva en el rendimiento académico de los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato?

1.2.5.-Interrogantes de la Investigación

- ¿Cómo se está aplicando la recreación deportiva en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato?
- ¿El rendimiento académico de los estudiantes del Liceo Policial es bueno?
- ¿Se provee la alternativa de solución para la recreación deportiva en el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato?

1.2.6. Delimitación del objeto de Investigación.

Campo: Educativo

Área: Cultura Física

Aspecto: Recreación deportiva-rendimiento académico

Delimitación espacial:

Esta investigación se realizará con los estudiantes del segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

Delimitación Temporal

La investigación de este problema será estudiada e investigada, durante el período 2012 –2013.

Unidades de observación

Estudiantes del Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

1.3.-Justificación

Por qué el **interés** de realizar esta investigación es desarrollar la recreación deportiva para mejorar su el rendimiento académico ya que esta actividad recreadora ayuda a disminuir una serie de problemas, generando beneficios para la salud y, a nivel social, fomentando el respeto por las normas, creando hábitos de disciplina, aumentando el sentido de pertenencia, motivando la superación individual y comunitaria, propiciando la creación de valores como el respeto, la libre opinión, la tolerancia y la solidaridad.

El **impacto** social que proporcionara la presente investigación es positivo porque se buscar dar solución a un problema que en la actualidad no se está dando la debida atención.

La **Importancia** del presente trabajo radica en concientizar el desarrollo de la recreación deportiva para mejorar el rendimiento académico y a que los adultos jóvenes que tienen el ejercicio como costumbre, son más sanos, más divertidos, animados y con un nivel de educación más alto, mientras que los no tienen esta costumbre, son perezosos, aburridos y su nivel académico es poco satisfactorio.

Los **Beneficiarios** inmediatos del presente trabajo serán los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.”.

La **Factibilidad** del trabajo de investigación está dada por el apoyo de las autoridades y docentes de la Institución, con la actuación primordial de los estudiantes, cuenta con los recursos económico para su ejecución, existe suficientes recursos materiales y bibliográficos, se dispone del tiempo suficiente para el desarrollo de la investigación y con el conocimiento necesario para que lo contemplado en esta investigación sea lo correcto.

1.4. Objetivos:

1.4.1. Objetivo General

- Investigar cómo inciden la recreación deportiva en el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar como se está aplicando la recreación en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.
- Analizar el rendimiento académico de los estudiantes del Liceo Policial
- Diseñar una guía de juegos deportivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENES INVESTIGATIVOS

Revisados los trabajos de Investigación en la Biblioteca de la Universidad técnica de Ambato y en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación no se han hallado trabajos de pregrado o posgrado parecidos a la presente investigación.

En la tesis de CESAR CASA, acerca de **“RELACIÓN DE LA PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO Y EL RENDIMIENTO DEPORTIVO DE LIGA CANTONAL MEJÍA EN EL PERIODO JUNIO 2007-MARZO 2008”**.indica que la combinación de la práctica deportiva con el fundamento científico, ayudará a mejorar el rendimiento de los deportistas en los diferentes eventos, ya que el desarrollo fisiológico es de carácter armónico debido a la aplicación de las cargas adecuadas que permiten la adaptación del organismo a las mismas.

En el trabajo investigativo de ORTIZ GUEVARA, Edgar Rodrigo **“LA PREPARACIÓN TÉCNICA EN LA DISCIPLINA DE FUTBOL INCIDE EN LA COMPETITIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO TÉCNICO “HUASIPAMBA”DEL CANTÓN PELILEO EN EL AÑO LECTIVO 2008-2009”**: Considera que los docentes de cultura física no relacionan la teoría con la práctica y no se ven preocupados por cambiar la realidad deportiva en las diferentes disciplinas, cuyo resultado ha sido Cantón el fracaso deportivo.

Para MARTINEZ ROJAS, Patricio Vicente **“LA PREPARACIÓN TÉCNICA EN LA DISCIPLINA DE BÁSQUET Y LA INCIDENCIA EN LA COMPETITIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE LA**

ESCUELA PEDRO VICENTE MALDONADO DEL CANTÓN BAÑOS EN EL AÑO LECTIVO 2008-2009” Recomienda a los maestros de cultura física enfocar más tiempo a la enseñanza técnica de las diferentes disciplinas.

2.2.-Fundamentación Filosófica

La contextualización de una época y de un mundo globalizado, de tendencias e interdependencias, conlleva a que el rendimiento académico también se tomara en cuenta los principios que sustenten el mejoramiento de la calidad académica.

El Modelo Crítico Propositivo mira a la realidad haciéndose, a la ciencia interpretando ese contexto y determinando que la verdad científica es relativa. Centrándose en categorías Dialógicas, con criterios sistémicos de totalidad, Autonomía y Contexto, creyendo siempre en la Pluri causalidad.

La presente investigación presentada tiene un enfoque Crítico-Social y se fundamenta sobre todo en el Pensamiento Complejo y en la teoría del Construccionismo Social ya que plantea solución a la problemática expuesta.

2.1. Fundamentación Epistemológica:

Al pasar el tiempo se ha visto que las actividades recreativas desarrolladas en la institución ayudan a forjar y fortalecer las actividades deportivas incrementando notablemente el rendimiento académico y así elevar el nivel la competitividad y una forma deportiva óptima.

2.1. Fundamentación Ontológica:

Desde sus inicios las personas han realizado actividades recreativas como medio de esparcimiento y distracción, la cual en la mutualidad se han venido terminando hasta llegar al punto de desaparecer debido a múltiples factores como es la

tecnología mal manejada o masificada volviendo a las personas sedentarias y sin ánimos de realizar actividades recreativas.

2.1. Fundamentación Axiológica:

La práctica de actividades recreativas desde la perspectiva personal es una columna fundamental para lograr en los estudiantes de la institución un ambiente social armónico que logre desarrollar y fortalecer el rendimiento académico con la integración de todos los procesos educativos.

2.3.-Fundamentación Legal

La fundamentación legal se basa en la Constitución del Ecuador, aprobada por la Asamblea Nacional, cuyo artículo es:

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Art. 11.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley.

Art. 14.- Funciones y atribuciones.- Las funciones y atribuciones del Ministerio son:

a) Proteger, propiciar, estimular, promover, coordinar, planificar, fomentar, desarrollar y evaluar el deporte, educación física y recreación de toda la población, incluidos las y los ecuatorianos que viven en el exterior;

2.4.-Categorías Fundamentales

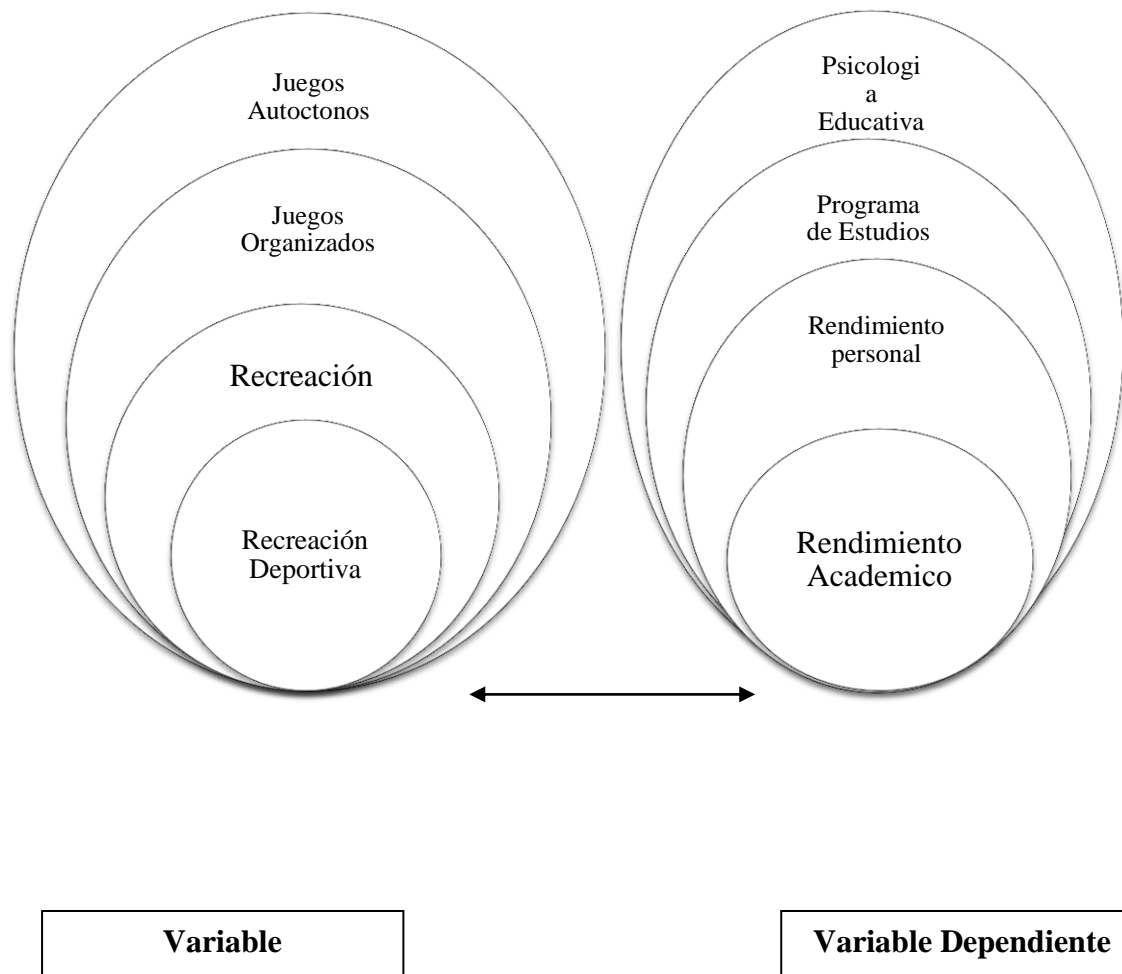


Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales
Elaborado por: Diego Valdez.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

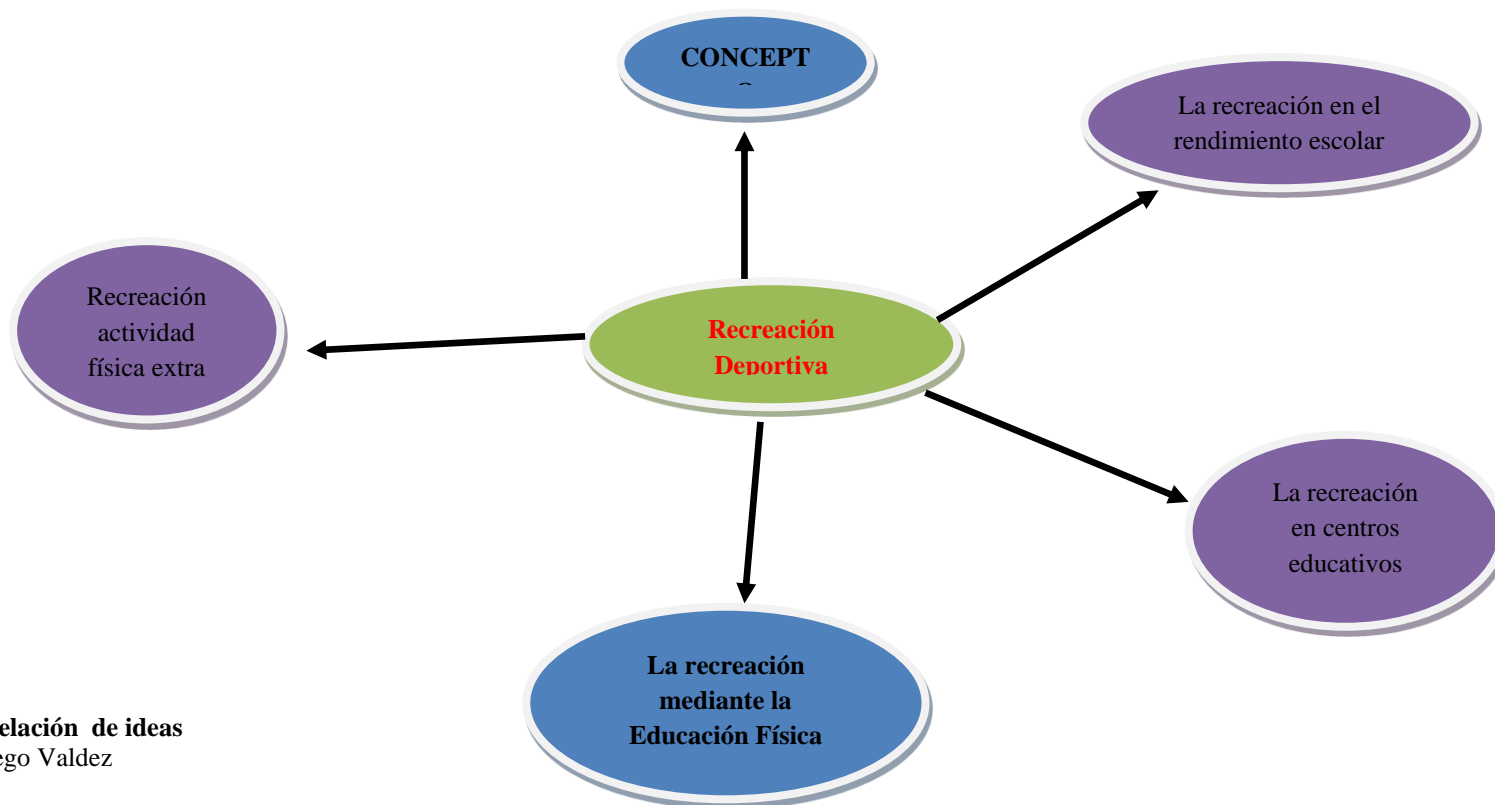


Gráfico N° 3 Constelación de ideas
Elaborado por: Diego Valdez

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

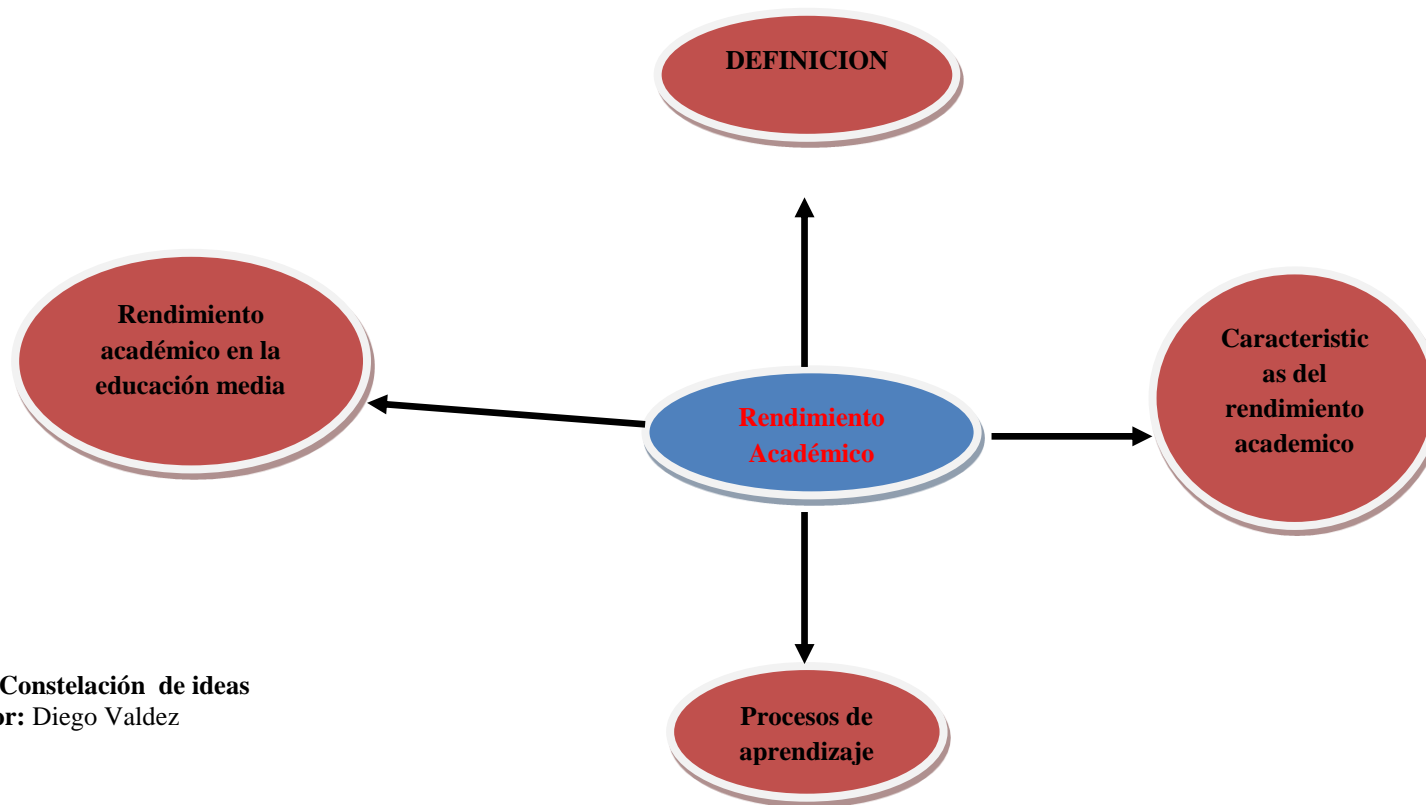


Gráfico N° 4 Constelación de ideas
Elaborado por: Diego Valdez

2.4.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

RECREACIÓN DEPORTIVA:

Concepto y definición

La recreación implica una amplia gama de actividades que el ser humano puede realizar en su tiempo libre, involucra la ruptura con lo cotidiano y lo rutinario, ya sea de forma pasiva o activa, profunda o superficial.

En síntesis refleja el estado del hombre y de las actividades que realiza en su tiempo libre, independientemente de sus actividades laborales, sociales y de sus necesidades biológicas (Torres Guerrero y Torres Campos, 2008).

Desde el centro educativo se debe enseñar al alumnado a emplear correctamente su tiempo libre, de forma educativa y saludable. Para ello, es importante transmitir la importancia de la práctica deportiva con un fin recreativo, ya que es fundamental entender está como una actividad libre, divertida, lúdica...

El término recreación fue empleado en 1937 por MacNalty y popularizado por Margaret Mead en 1951. Este término se define como la acción y efecto de recrear o recrearse, divertirse, deleitar, alegar... (Hernández Vázquez, 2003).

Gray (1986) define recreación como el resultado de la participación en una actividad, una emoción que proviene de un sentimiento de bienestar y satisfacción.

La recreación en el rendimiento escolar:

La recreación unida a la praxis lúdica, configura el ludo-recreación, caracterizada a su vez por un abanico de posibilidades prácticas, extraordinariamente amplio.

La ludo-recreación representada en buena parte por las distintas opciones en la que se puede presentar la actividad físico-deportiva recreativa, debe entenderse desde una perspectiva global e interdisciplinar

La recreación en los centros educativos

Partiendo de la base de que la educación moderna debe preparar a los jóvenes para el empleo y disfrute de su tiempo libre, y que para que las personas adquieran hábitos deportivos que duren toda la vida es preciso que en la infancia se adquieran dichos hábitos, por lo que el centro escolar juega un papel fundamental para conseguir una población adulta más activa y saludable.

(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 1978; citado por Hernández Vázquez, 2003).

En esta educación del tiempo libre no todas las ofertas son válidas ni se pueden considerar enriquecedoras. Por ello, es preciso estar alerta de aquello que ofrecen los agentes sociales y distinguirlas para reproducir, en el ámbito escolar, experiencias positivas que no sigan la cultura hegemónica del consumismo de muchas ofertas de recreación consumista.

Cuando se propone una educación de tiempo libre orientada a los alumnos, no queremos que prevalezca la idea de la diversión sin esfuerzo como compensación de la rutina. Muchas veces, la recreación tiende a confundirse con el entretenimiento, entendido como el placer que no comprende un compromiso ni participación creadora.

Esta modalidad de ocio, se denomina recreación espontánea, y acentúa exclusivamente la evasión y el divertimento sin requerir demasiado esfuerzo personal, por ejemplo, ir a un parque de atracciones o temático (Camerino, 2008).

Por otro lado, existe una tendencia encaminada a la regeneración de nuestras capacidades humanas, mediante la implicación lúdica en actividades en grupo orientadas por un animador.

A este nuevo concepto, se le denomina recreación dirigida. Este tipo de recreación debe cumplir la condición de “re-crear”, “volver a crear” o de “regenerar” divirtiéndose mediante una actitud activa y participativa

(Camerino, 2000; 2008 y Garcia Montes, 2001),

Por ejemplo, participar en un grupo de actividades físico-deportivas extraescolares o en colonias de aventura de verano.

La recreación mediante la asignatura de Educación Física

La recreación en la asignatura de Educación Física puede ayudar al desarrollo de valores que van de lo más biológico y personal a lo más social. Estos valores se plasman en los siguientes objetivos educativos (Camerino, 2008) :

Promover un ejercicio físico permanente para un desarrollo evolutivo saludable.

Recuperar el sentido lúdico de las prácticas deportivas.

Despertar la autonomía en la toma de decisiones.

Orientar el impulso hacia la aventura y la vivencia de experiencias nuevas.

Encontrar la aceptación y reconocimiento de los demás.

Fomentar la participación, la solidaridad e integración del grupo.

La recreación mediante las actividades físico extra:

La recreación en el ámbito no formal (actividades extraescolares) puede complementar la acción del sistema educativo, así como mejorar el aprovechamiento del tiempo libre.

El centro educativo constituye un espacio idóneo para la promoción y desarrollo de la práctica de actividades físicas y deportivas debido a su carácter formativo, ya que, si se promociona el deporte escolar en los centros educativos, se favorecerá la conexión y complementación de estas actividades con las intenciones del periodo lectivo.

La educación de los jóvenes para que adquieran los valores sociales inherentes a la práctica deportiva, hábitos y actitudes saludables en la ocupación de su tiempo de ocio, la disminución de posibles problemas de salud y la continuidad de la actividad física y deporte durante su vida

(González Rivera, 2008).

No obstante, el profesorado de las actividades físico-deportivas extraescolares de los centros educativos tiende a priorizar los aspectos técnicos y físicos, dejando en un segundo plano los aspectos recreativos en las actividades que imparten *(Espada, 2010).*

Por tanto, es importante no dejar de lado la aproximación recreativa de las actividades físico-deportivas extraescolares para propiciar a las acciones educativas siguientes

(Camerino, 2008):

Despertar el interés de los/as alumnos/as hacia la práctica de las actividades físicas en el ocio.

Ayudar a los alumnos a tomar interés en todas las ofertas y manifestaciones de las asociaciones deportivas y culturales de su entorno (clubes, agrupaciones sociales, programas municipales, etc).

Posibilitar a los alumnos a identificar sus propias posibilidades y capacidades motrices singulares a cada uno de ellos y ellas.

RECREACIÓN:

La Recreación es un continuo proceso de aprendizaje, en cual participamos todas las personas; es una actividad realizada de manera libre y espontánea, en nuestro tiempo libre y que nos genera bienestar físico, espiritual, social, etc. Es una manera de sacar al individuo de su vida cotidiana lo divierte, entretiene y distrae, que se realiza en tiempo determinado con el fin de satisfacer nuestras necesidades.

Valor Educativo de la Recreación

1. Como valor educativo, establece conjunto de valores que contribuye a la formación del individuo.
2. Pone sus recursos en favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales.
3. Permite el desarrollo integral de la persona.
4. Integra la persona a la comunidad.
5. Permite la transmisión de la herencia cultural.
6. Se logra a través de aficiones y el afianzamiento de valores intelectuales, estéticos, éticos y morales.
7. Fomenta el uso constructivo del tiempo libre.

8. Adapta socialmente al niño.
9. Autodisciplina al educando.
- 10.** Da oportunidad para practicar situaciones de mando.
11. Contribuye al desarrollo de la personalidad.
12. Despierta la sensibilidad social.
13. Da oportunidades para descubrir nuevos valores individuales.
14. Da oportunidad para descubrir nuevos intereses tanto científicos como culturales.
15. Mantiene el equilibrio psicofisiológico del individuo.
16. Contribuye al desarrollo orgánico

Principios de la Recreación

1. Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar etc.).
2. Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.
3. Todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o más hobbies.
4. El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal.
5. Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.

6. El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.
7. El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas.
8. Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo.
9. Es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida.
10. Las formas de recreación del adulto deben ser las que le permitan emplear aquellas facultades que no utiliza en las demás esferas de su actividad.

Importancia de la Recreación.

1. Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud.
2. Enriquece la vida de la gente.
3. Contribuye a la dicha humana.
4. Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
5. Es disciplina.
6. Es identidad y expresión.
7. Como valor grupal, subordina intereses egoístas.
8. Fomenta cualidades cívicas.
9. Previene la delincuencia.
10. Es cooperación, lealtad y compañerismo.

11. Educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre.

12. Proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

Áreas de Recreación

Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad.

Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades recreativas disponibles durante el ocio. Por ejemplo, muchas personas disfrutan la pesca, cantar, patinar, fotografía, bailar o tomar parte en un juego.

El interés por las muchas formas de recreación varan según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida.

La recreación, pues, puede incluir leer un libro, sembrar flores en el patio, observa un espectáculo de titiriteros, escuchar un concierto sinfónico, crear una pintura al óleo, cuidar los nietos, acampar con la familia, jugar baloncesto con los amigos, coleccionar estampillas o cartas de béisbol, ir a una baila, jugar solitaria, dar la bienvenida a los amigos en una fiesta.

La recreación se puede experimentar por una persona mientras se encuentre sola, con otros, o en un grupo grande.

En ciertas formas consiste de participaciones activas; en otras, de relajación silenciosa, escuchar u observar. Similar a la educación, la recreación es para la gente de cualquier país y de cualquier edad.

El potencial de la recreación ara una vida creativa, satisfaciente y enriquecida aumenta los límites del ocio. En resumen, tenemos que las formas de las actividades recreativas puede ser:

- *Juegos*
Deportes
Artesanías
Música
Bailes
Literatura Idiomática y afines.
- *Drama.*
Actividades recreativas de índole social.
- *Actividades especiales*
- *Actividades de servicio a la Comunidad.*
- *Actividades al aire libre (campamentos, pasadías, giras, etc.).*
- *Pasatiempos ("hobbies").*

Tipos de Recreación

La recreación puede ser activa o pasiva, la recreación activa implica acción, dícese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos.

Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

Juegos: Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los predeportivos, los intelectuales y los sociales.

Expresión Cultural y Social: Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

Vida al aire libre: Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre.

Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

JUEGOS ORGANIZADOS:

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Carreras

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el

juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- **Huizinga (1938):** *El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.*

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Diferencia entre juego y deporte

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

Carácter

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

Juego frente a diversión

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

En los animales no gregarios el juego aparece fundamentalmente en la etapa infantil como un medio de aprendizaje psicomotriz o de experimentación y en la etapa adulta como un comportamiento relacionado con la reproducción.

En los animales gregarios se mantienen estas conductas lúdicas y se añaden los juegos sociales asociados a la adquisición de estatus, el establecimiento de roles y la relación grupal.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se desarrollan habilidades y se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU,

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho”. ONU

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Características

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Relaja el estrés , etc.

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego.

El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo. El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera. El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya

que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobremotivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria.

El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional.

Funciones del juego infantil:

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Descubrir nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.

- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

El juego sobre la comunicación y la socialización

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juego cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.

- Desarrollar la personalidad.

JUEGOS AUTOCTONOS:

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.

La mayoría de juegos que se presentan son material recopilado por el Sr. Edison Paucar Ubillus, quien agradece al Prof. Oswaldo Mantilla Aguirre por su valioso aporte en permitirle recopilar juegos tradicionales de nuestro país, los mismos que se registraron con el propósito de llevarlos a los cantones y zonas rurales con el objetivo de rescatarlos.

Juegos autóctonos son los juegos clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

- *Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.*

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera. Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada *fase de la expresividad motriz* de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos (en español se les canta la canción *cinco lobitos*) o tapándose con ellas los ojos (un juego similar al escondite, que se denomina *cu-cu* o *cu-cu-tras*).

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado

(o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc.

La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos. En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro-), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta. La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas.

A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado pueriles, e incluso han recibido la denominación de juegos menores, por muy sencillos que sean esos juegos (veo, veo, acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera, los chinos, pito, pito, colorito, echar a pies, echar a suertes, todo tipo de juegos de azar, etc.), suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial: el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares. También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica.

También pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Aunque a veces se utilizan como términos opuestos, es difícil establecer una diferencia conceptual entre juegos populares y tradicionales. En algunas fuentes se les diferencia según su mayor o menor formalidad, que hace que existan juegos tradicionales no infantiles, sino jugados por adultos, y que se consideran verdaderos deportes.

En otras se diferencian ambos de los juegos autóctonos o juegos vernáculos (los que se dan en una zona geográfica determinada). En realidad, esas y otras posibles distinciones no pasan de ser matices que pueden estar presentes en muchos de estos juegos, que pertenecerían a varias o todas de esas categorías. Muy habitualmente las fuentes, incluso recogiendo la diferencia teórica en la denominación, los tratan de forma indistinta o intercambiable.

Los niños y jóvenes estudiantes también realizan actividades de juego no espontáneas sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños. Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

2.4.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Definición:

Como sabemos la educación es un hecho intencionado y, en términos de calidad de la educación, todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento del estudiante.

En este sentido, la variable dependiente clásica en cualquier análisis que involucra la educación es el rendimiento académico, también denominado rendimiento escolar, el cual es definido de la siguiente manera: "Del latín reddere (restituir, pagar) el rendimiento es una relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo.

Es un nivel de éxito en la universidad, en el trabajo, etc.", El problema del rendimiento académico se entenderá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por los profesores y los estudiantes, de un lado, y la educación (es decir, la perfección intelectual y moral lograda por éstos) de otro, al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él.

Por lo menos en lo que a la instrucción se refiere, existe una teoría que considera que el buen rendimiento académico se debe predominantemente a la inteligencia de tipo racional (ver Anexo 3); sin embargo, lo cierto es que ni siquiera en el aspecto intelectual del rendimiento, la inteligencia es el único factor.

Al analizarse el rendimiento académico, deben valorarse los factores ambientales como la familia, la sociedad, las actividades extracurriculares y el ambiente estudiantil, los cuales están ligados directamente con nuestro estudio del rendimiento académico.

Además el rendimiento académico es entendido como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.

De la misma forma, ahora desde una perspectiva propia del estudiante, se define el rendimiento como la capacidad de responder satisfactoriamente frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos.

Este tipo de rendimiento académico puede ser entendido en relación con un grupo social que fija los niveles mínimos de aprobación ante un determinado grupo de conocimientos o aptitudes.

Según Herán y Villarroel (1987).

El rendimiento académico se define en forma operativa y tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento previo como el número de veces que el estudiante ha repetido uno o más cursos.

En tanto Nováez (1986) sostiene que el rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación.

Chadwick (1979) define el rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado.

Resumiendo, el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación.

Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que realice el estudiante, la motivación, etc.

El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

Características del rendimiento académico

Después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, se puede concluir que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento académico es caracterizado del siguiente modo:

- a) el rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno;
- b) en su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento;
- c) el rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración;
- d) el rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo;

e) el rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

Procesos de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje no será abordado en este estudio. Sobre la evaluación académica hay una variedad de postulados que pueden agruparse en dos categorías: aquellos dirigidos a la consecución de un valor numérico (u otro) y aquellos encaminados a propiciar la comprensión en términos de utilizar también la evaluación como parte del aprendizaje.

El rendimiento académico en las Instituciones de Educación Media

En consonancia con esa caracterización y en directa relación con los propósitos de la investigación, es necesario conceptualizar el rendimiento académico.

Para ello se requiere previamente considerar dos aspectos básicos del rendimiento: el proceso de aprendizaje y la evaluación de dicho aprendizaje.

En el presente trabajo interesa la primera categoría, que se expresa en los calificativos de educación media.

Las calificaciones son las notas o expresiones cuantitativas o cualitativas con las que se valora o mide el nivel del rendimiento académico en los estudiantes. Las calificaciones son el resultado de los exámenes o de la evaluación continua a que se ven sometidos los estudiantes. Medir o evaluar los rendimientos es una tarea compleja que exige del docente obrar con la máxima objetividad y precisión.

En el sistema educativo ecuatoriano, en especial en la educación media o bachillerato, la mayor parte de las calificaciones se basan en el sistema decimal, es decir de 0 a 10.

Sistema en el cual el puntaje obtenido se traduce a la categorización del logro del aprendizaje

En la vida académica, habilidad y esfuerzo no son sinónimos; el esfuerzo no garantiza un éxito, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia. Esto se debe a cierta capacidad cognitiva que le permite al alumno hacer una elaboración mental de las implicaciones causales que tiene el manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo. Dichas autopercepciones, si bien son complementarias, no presentan el mismo peso para el estudiante; de acuerdo con el modelo, percibirse como hábil (capaz) es el elemento central.

En este sentido, en el contexto colegial los profesores valoran más el esfuerzo que la habilidad. En otras palabras, mientras un estudiante espera ser reconocido por su capacidad (lo cual resulta importante para su estima), en el salón de clases se reconoce su esfuerzo.

De acuerdo con lo anterior se derivan tres tipos de estudiantes según Covington:

“Los orientados al dominio. Sujetos que tienen éxito escolar, se consideran capaces, presentan alta motivación de logro y muestran confianza en sí mismos.

Los que aceptan el fracaso. Sujetos derrotistas que presentan una imagen propia deteriorada y manifiestan un sentimiento de desesperanza aprendido, es decir que han aprendido que el control sobre el ambiente es sumamente difícil o imposible, y por lo tanto renuncian al esfuerz”.

En éste orden de ideas, el juego de valores habilidad-esfuerzo se torna riesgoso para los alumnos, ya que si tienen éxito, decir que se invirtió poco o nada de esfuerzo implica brillantez, esto es, se es muy hábil. Cuando se invierte mucho esfuerzo no se ve el verdadero nivel de habilidad, de tal forma que esto no amenaza la estima o valor como estudiante, y en tal caso, el sentimiento de orgullo y la satisfacción son grandes.

Lo anterior significa que en una situación de éxito, las autopercepciones de habilidad y esfuerzo no perjudican ni dañan la estima ni el valor que el profesor otorga. Sin embargo, cuando la situación es de fracaso, las cosas cambian. Decir que se invirtió gran esfuerzo implica poseer poca habilidad, lo que genera un sentimiento de humillación. Así el esfuerzo empieza a convertirse en un arma de doble filo y en una amenaza para los estudiantes, ya que éstos deben esforzarse para evitar la desaprobación del profesor, pero no demasiado, porque en caso de fracaso, sufren un sentimiento de humillación e inhabilidad.

Dado que una situación de fracaso pone en duda su capacidad, es decir, su autovaloración, algunos estudiantes evitan este riesgo, y para ello emplean ciertas estrategias como la excusa y manipulación del esfuerzo, con el propósito de desviar la implicación de inhabilidad (Covington y Omelich, 1979).

Como se menciona, algunas de las estrategias pueden ser: tener una participación mínima en el salón de clases (no se fracasa pero tampoco se sobresale), demorar la realización de una tarea (el sujeto que estudia una noche antes del examen: en caso de fracaso, este se atribuye a la falta de tiempo y no de capacidad), no hacer ni el intento de realizar la tarea (el fracaso produce menos pena porque esto no es sinónimo de incapacidad), el sobreesfuerzo, el copiar en los exámenes y la preferencia de tareas muy difíciles (si se fracasa, no estuvo bajo el control del sujeto), o muy fáciles (de tal manera que aseguren el éxito). En otras palabras, se fracasa con `honor´ por la ley del mínimo esfuerzo.

El empleo desmedido de estas estrategias trae como consecuencia un deterioro en el aprendizaje, se está propenso a fracasar y se terminará haciéndolo tarde o temprano (Covington, 1984), lo que en forma análoga nos recuerda el `efecto pigmalión´ en el proceso educativo, es decir, una profecía de fracaso escolar que es autocumplida.

Resulta evidente, que el abordaje del rendimiento académico no podría agotarse a través del estudio de las percepciones de los alumnos sobre las variables habilidad y esfuerzo, así como tampoco podría ser reducida a la simple comprensión entre actitud y aptitud del estudiante. La demanda de análisis y evaluación de otros

factores permiten infiltrarnos más en el rendimiento académico como fenómeno de estudio, es por ello que en los siguientes apartados se abordarán variables, que van desde su conceptualización, predicción y evaluación hasta la investigación desarrollada en diferentes niveles educativos, refiriéndose también, aunque sólo en forma descriptiva, algunos programas compensatorios implementados en Iberoamérica y que el autor presenta con la intención de brindar un punto de partida para aquellos alumnos, docentes e investigadores que su interés sea incursionar en el estudio del desarrollo académico.

Algunas variables relacionadas con el rendimiento y fracaso

Probablemente una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del alumno. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor ó menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos , la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos (Bentez, Gimenez y Osicka, 2000), sin embargo, Jiménez (2000) refiere que “se puede tener una buena capacidad intelectual y una buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado ”, ante la disyuntiva y con la perspectiva de que el rendimiento académico es un fenómeno multifactorial es como iniciamos su abordaje.

La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico ó rendimiento, pero generalmente las diferencias de concepto sólo se explican por cuestiones semánticas, ya que generalmente, en los textos, la vida colegial y la experiencia docente, son utilizadas como sinónimos.

Si partimos de la definición de Jiménez (2000) la cual postula que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área ó materia comparado con la norma de edad y nivel académico ”, encontramos que el

rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo. la simple medición y/o evaluación de los rendimientos alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa.

En el mejor de los casos, si pretendemos conceptualizar el rendimiento académico a partir de su evaluación, es necesario considerar no solamente el desempeño individual del estudiante sino la manera como es influido por el grupo de pares, el aula ó el propio contexto educativo. En este sentido Cominetti y Ruiz (1997) en su estudio denominado. Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género ´ refieren que se necesita conocer qué variables inciden ó explican el nivel de distribución de los aprendizajes, los resultados de su investigación plantean que:

“las expectativas de familia, docentes y los mismos alumnos con relación a los logros en el aprendizaje reviste especial interés porque pone al descubierto el efecto de un conjunto de prejuicios, actitudes y conductas que pueden resultar beneficiosos ó desventajosos en la tarea escolar y sus resultados”, asimismo que: “el rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los maestros manifiestan que el nivel de desempeño y de comportamientos escolares del grupo es adecuado ”.

Probablemente una de las variables más empleadas ó consideradas por los docentes e investigadores para aproximarse al rendimiento académico son: las calificaciones; razón de ello que existan estudios que pretendan calcular algunos índices de fiabilidad y validez de éste criterio considerado como `predictivo´ del rendimiento académico (no alcanzamos una puesta en común de su definición y sin embargo pretendemos predecirlo), aunque en la realidad del aula, el investigador incipiente podría anticipar sin complicaciones, teóricas ó metodológicas, los alcances de predecir la dimensión cualitativa del rendimiento académico a partir de datos cuantitativos.

Sin embargo, en su estudio `análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico´, Cascón (2000) atribuye la importancia del tema a dos razones principales:

“1) uno de los problemas sociales, y no sólo académicos, que están ocupando a los responsables políticos, profesionales de la educación, padres y madres de alumnos; y a la ciudadanía, en general, es la consecución de un sistema educativo efectivo y eficaz que proporcione a los alumnos el marco idóneo donde desarrollar sus potencialidades; 2) por otro lado, el indicador del nivel educativo adquirido, en este estado y en la práctica totalidad de los países desarrollados y en vías de desarrollo, ha sido, sigue y probablemente seguirán siendo las calificaciones. A su vez, éstas son reflejo de las evaluaciones y/o exámenes donde el alumno ha de demostrar sus conocimientos sobre las distintas áreas ó materias, que el sistema considera necesarias y suficientes para su desarrollo como miembro activo de la sociedad” (Cascón, 2000: 1–11).

En contraste, el citado autor, en su estudio denominado ‘predictores del rendimiento académico’ concluye que “el factor psicopedagógico que más peso tiene en la predicción del rendimiento académico es la inteligencia y por tanto, parece razonable hacer uso de instrumentos de inteligencia estandarizados (test) con el propósito de detectar posibles grupos de riesgo de fracaso”.

La cantidad de variables se incrementa, la evaluación escolar, las calificaciones del alumno y ahora el factor intelectual.

Al mencionar la variable inteligencia en relación al rendimiento académico cabe destacar la investigación reciente de Pizarro y Crespo (2000) sobre inteligencias múltiples y aprendizajes escolares, en donde expresan que

“la inteligencia humana no es una realidad fácilmente identificable, es un constructo utilizado para estimar, explicar ó evaluar algunas diferencias conductuales entre las personas: éxitos / fracasos académicos, modos de relacionarse con los demás, proyecciones de proyectos de vida, desarrollo de talentos, notas educativas, resultados de test cognitivos, etc. Los científicos, empero, no han podido ponerse muy de acuerdo respecto a qué denominar una conducta inteligente “.

Resulta importante considerar otro tipo de variables, al margen de las calificaciones y el nivel de inteligencia de los estudiantes, que aparentemente inciden en el rendimiento académico y que valdría la pena mencionar.

En su investigación sobre *‘Los insumos escolares en la educación secundaria y su efecto sobre el rendimiento académico de los estudiantes’*, Piñero y Rodríguez (1998) postulan que:

“la riqueza del contexto del estudiante (medida como nivel socioeconómico) tiene efectos positivos sobre el rendimiento académico del mismo. Este resultado confirma que la riqueza sociocultural del contexto (correlacionada con el nivel socioeconómico, mas no limitada a él) incide positivamente sobre el desempeño escolar de los estudiantes. Ello recalca la importancia de la responsabilidad compartida entre la familia, la comunidad y la escuela en el proceso educativo”.

LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

En la actualidad existen diversas investigaciones que se dirigen a encontrar explicaciones del bajo rendimiento académico, las cuales van desde estudios exploratorios, descriptivos y correlacionales hasta estudios explicativos; si bien es cierto que resulta una tarea ardua localizar investigaciones específicas que describan ó expliquen la naturaleza de las variables asociadas al éxito o fracaso académico, también es verdad que el acervo teórico y bibliográfico para sustentar una investigación de ésta naturaleza resulta enriquecedor; por lo cual se describen a continuación algunas de ellas.

Bricklin y Bricklin (1988) realizaron investigación con alumnos de colegio elemental y encontraron que el grado de cooperación y la apariencia física son factores de influencia en los maestros para considerar a los alumnos como más inteligentes y mejores estudiantes y por ende afectar su rendimiento escolar.

Por otra parte, Maclure y Davies (1994), en sus estudios sobre capacidad cognitiva en estudiantes, postulan que el desempeño retrasado (escolar) es sólo la capacidad cognitiva manifiesta del alumno en un momento dado, no es una etiqueta para cualquier característica supuestamente estable o inmutable del

potencial definitivo del individuo. Asimismo concluyen que el funcionamiento cognitivo deficiente no está ligado a la cultura ni limitado al aula.

Glasser (1985) en su trabajo con jóvenes que manifestaron conductas antisociales y que fracasaron en sus estudios expone: “no acepto la explicación del fracaso comúnmente reconocida ahora, de que esos jóvenes son producto de una situación social que les impide el éxito. Culpar del fracaso a sus hogares, sus localidades, su cultura, sus antecedentes, su raza o su pobreza, es improcedente, por dos razones: a) exime de responsabilidad personal por el fracaso y b) no reconoce que el éxito en la escuela es potencialmente accesible a todos los jóvenes. Si los jóvenes pueden adquirir un sentido de responsabilidad suficiente para trabajar de firme en la escuela y si las barreras que se interponen al éxito son retiradas de todas las escuelas, muchas de las condiciones desventajosas pueden ser contrarrestadas ”. Finalmente el autor concluye con una frase para la reflexión de todas aquellas personas involucradas en la educación: “es responsabilidad de la sociedad proporcionar un sistema educativo en el que el éxito sea no sólo posible, sino probable” (Glasser, 1985).

RENDIMIENTO PERSONAL

Dos grandes corrientes de pensamiento

Perspectiva individual o psicologista:

El individuo es el protagonista de la construcción de teorías. El sujeto construye el conocimiento a partir de su interacción con el entorno físico y social pero el producto dependerá del desarrollo de sus capacidades cognitivas. La realidad se construye activamente mediante la aplicación y el reajuste de los esquemas cognitivos del sujeto al medio.

- **Perspectiva cultural o sociologista:**

El conocimiento tiene origen sociocultural. Concibe el conocimiento como artefacto de las comunidades sociales. El conocimiento científico no se incorpora directamente sino que sufre cierta simplificación en sus conceptos.

La construcción del conocimiento en la teoría de Piaget

El niño como el adulto son organismos activos que seleccionan e incorporan estímulos del medio y ejerce sus propios mecanismos de control. La finalidad primordial de la programación de estructuras cognitivas es proporcionar a las personas herramientas cada vez más calificadas para la construcción de la realidad.

A) Mecanismos de construcción de lo real

Ningún conocimiento humano está preformado. El objeto se construye mediante la realización de un conjunto de esquemas u operaciones aplicadas a él.

Esquemas sensoriomotores --- Esquemas mentales --- Operaciones lógicas

Piaget.-

“Menciona que existe una continuidad entre la biología y la mente. Los principios generales que rigen el desarrollo del organismo son los mismos que inspiran el desarrollo del sistema cognitivo.”

La adaptación es la tendencia de los organismos a ajustarse a las condiciones ambientales, es la fuerza que impulsa al sujeto a reajustar y cambiar sus estructuras mentales en su interacción con el medio.

B) La dinámica de la construcción del conocimiento

Una vez en la adolescencia Piaget decide cambiar la analogía biológica por la científica por la construcción de lo real y lo posible (método hipotético-deductivo). Esto es el desarrollo como una progresión de estructuras cada vez más perfeccionadas y equilibradas. Si la acción era el instrumento básico para

la construcción del mundo real, la abstracción hace lo propio en la construcción del mundo de lo posible.

C) Los dos aspectos del conocimiento operatorio y figurativo

El operatorio comprende las reglas de construcción y transformaciones del objeto que son abstractas y libres de contenido, el figurativo se refiere al contenido específico al que se aplican las reglas. Los aspectos figurativos se desarrollan a través de la percepción de la imitación y de la imagen mental del mundo externo. Estos procesos están subordinados al componente operativo, sólo son similares si damos con un esquema cognitivo o una operación que nos permita “construir” el objeto.

D) Relación entre cultura y cognición: el universalismo

Las diferencias culturales pueden alterar el ritmo de la evolución pero no modificar sustancialmente la secuenciación del desarrollo.

La aparición de ciertas estructuras cognitivas puede verse retrasada en algunas culturas, pero una vez que emergen lo hacen siguiendo un orden fijo y universal.

El componente operatorio domina sobre el figurativo

E) Algunas notas críticas al constructivismo piagetiano

Refuta la cuestión herencia-medio. El problema del estado inicial: el constructivismo Piagetiano es una buena teoría del cambio de conocimiento pero no permite explicar su origen. El segundo problema es la soledad epistemológica: el individuo construye su conocimiento principalmente en la interacción con el mundo social. Tercero habla de la importancia del contenido de las representaciones.

Por último el paralelismo entre el conocimiento físico y el social.

La construcción del conocimiento desde la psicología de la cognición social

A) El conocimiento en la Psicología Social Cognitiva y en la Psicología de la Cognición Social

Las perspectivas cognitivo-emocionales siempre han disfrutado de un espacio reconocido en la psicología social. La memoria, la percepción y la organización de la información pasan a ser constructos centrales en la PS. La PSC evitó reducir sus conceptos a lo extremo y lo observable cuando imperaba el conductismo, la PCS intenta evitar la reducción de la vida social a procesos exclusivamente mentalistas.

B) La primacía de modelos racionalistas del conocimiento

La PCS asume que toda la conducta social puede especificarse en términos de procesamiento de la información. La PCS también se preocupa por el modo en que la gente extrae y organiza la información social.

Para esta los individuos son procesadores activos de la información lo que significa que:

- a) el efecto de los estímulos percibidos dependen de cómo son categorizados e interpretados por el preceptor
- b) toda información es organizada, esto es está sometida a procesos de selección y simplificación y
- c) esta información guía no solo de comportamiento de los individuos sino también el modo en que se procesan las futuras informaciones.

Los individuos necesitan estructuras mentales complejas para construir el conocimiento social.

C) El conocimiento desde una racionalidad limitada

Los preceptores no atienden a toda la información disponible, ni evalúan de manera imparcial. La PCD ha demostrado que las disfunciones cognitivas pueden provenir de fuentes igualmente cognitivas. La cognición social aporta importantes innovaciones al estudio de la construcción del conocimiento pero se precipita al considerar que el individuo es el único agente responsable de ese proceso de construcción con lo que reduce su propuesta a un constructivismo en solitario

La construcción del conocimiento desde las representaciones sociales

CS, la realidad es algo que vería con el modo ñeque se procesa la información hasta el punto de que existirían tantas realidades como individuos. Los teóricos de las representaciones sociales o niegan que las propiedades de la realidad sean subjetivas, pero enfatizan la importancia de esta subjetividad en la conformación de la realidad objetiva.

A) La dicotomía sociedad-individuo

Los conceptos son representaciones colectivas. “si son comunes a un grupo social es porque agregan a lo que podemos aprender de nuestra experiencia personal. La representación colectiva se fundamenta no solo en una clasificación de la sociedad sino en una edificación o sea hacer de la sociedad la creadora del individuo que a su vez está obligado adaptarse a ella.

B) Las representaciones sociales como conocimiento

Durkheim, Moscovici proponen dos modificaciones: las representaciones sociales deben entenderse como una forma particular de adquirir conocimientos, segundo deben entenderse como una forma particular e comunicar el conocimiento que ya se ha sido adquirido.

Moscovici:

Primacía de lo social sobre lo individual

La objetivación

El anclaje

El formalismo subjetivista

La construcción del conocimiento en la sociología del conocimiento

A) De la sociología de la cultura a la sociología de la ciencia

El sujeto cognoscente es responsable de los errores, engaños; la razón por el contrario es responsable de la verdad. Marx: no es la conciencia del hombre la que determina su ser, sino el ser social que determina la conducta.

Mannheim: todas las ideas estuvieron relacionadas y por tanto influidas por la situación social e higiénica en la que estaban enmarcadas.

Durkheim: la sociedad desempeña un papel decisivo en la génesis del pensamiento lógico ya que forma los conceptos de que está compuesto ese pensamiento lógico, espacio, tiempo, etc.

B) Las nuevas sociologías del conocimiento científico

Merton: fundador de la nueva sociología, ETHOS de la ciencia.

Enfoques que no suponen un programa dicho:

Strong prográmate

El programa relativista

El programa constructivista

El análisis del discurso

Los estudios etnometodológicos

6. Tres cuestiones críticas para una teoría sobre la construcción del conocimiento

Primera cuestión: está referido al locus de las representaciones, o sea, si estas se sitúan en el individuo o en un colectivo de individuos

Segunda cuestión: gira en torno al proceso de elaboración de las representaciones; trata de valorar el papel de los procesos de transmisión y de construcción en la elaboración de teorías implícitas

Tercera cuestión: se refiere al carácter normativo vs específico del contenido de las teorías.

A) Las teorías como representaciones individuales vs. colectivas

Perspectiva de conocimiento: locus en el individuo y es distinto en función a sus experiencias personales. Solo la edad es un filtro interpretador de las experiencias. Reconoce el origen cultural del conocimiento como en la orientación de la cognición social, el tema cultural se reduce a una cuestión del contenido de las representaciones individuales por tanto, trasciende la dinámica individual.

Para la perspectiva cultural, el conocimiento tiene su locus en el grupo. Este sufre cambios debido a influencias históricas y que la variabilidad sea mayor entre grupos que dentro de un mismo grupo.

Las teorías implícitas tiene su soporte representacional en el individuo, el hecho de que forma parte de grupos y clases sociales introduce elementos supraindividuales en el sentido de sus representaciones. Estas teorías se consideran representaciones individuales basadas en experiencias sociales y culturales. Las experiencias pueden tener una naturaleza diversa:

- experiencias directas de conocimiento del objeto o compartidas con otros en situaciones de la vida diaria
- experiencias vicarias obtenidas por medio de la observación de otros
- experiencias simbólicas canalizadas lingüísticamente

El conjunto de experiencias de un individuo está regulado por su pertenencia a clases. La inclusión del concepto de clase es necesaria porque las personas no derivan su conocimiento del contacto directo con el sistema social en su conjunto

B) Construcción vs. Transmisión del conocimiento

El proceso básico para explicar la adquisición del conocimiento es el constructivismo. Según su estructura mental las personas construirán unas interpretaciones u otras sobre la realidad. Esta estructura está determinada sobre todo por la etapa evolutiva del individuo, mientras que el medio se concibe como un soporte mínimo de estimulación relativamente invariable desde el punto de vista de la cultura.

El proceso básico de adquisición del conocimiento individual es la transmisión social. Las teorías implícitas no se transmiten sino que construyen personalmente en el seno de los grupos (socioconstructivismo) ya que el individuo construye su conocimiento en entornos sociales y durante la realización de prácticas o actividades culturales. La cultura no existe como tal más bien se manifiesta funcionalmente en un amplio repertorio de prácticas o de actividades asociadas a formatos de interacción social. Esta dualidad práctica-formato es lo que caracteriza la mayor parte de las causas socioculturales. El campo experiencial, así generado es personal pero está propiciado por la estructuración del ambiente en pautas socioculturales recurrentes.

C) La especificidad vs. Normatividad del contenido del conocimiento

La perspectiva individual enfatiza el carácter específico del contenido de las teorías, difícilmente pueden reflejar lo normativo. Son un conocimiento a la medida de las necesidades de un individuo en particular, no de grupos.

Tanto el enfoque individual como el cultural consideran que una vez elaborado el conocimiento se almacena en paquetes bien diferenciados (esquemas). Resuelve problemas mediante la combinación de partes de varios esquemas pero sin saber explicar la flexibilidad del conocimiento. Las teorías implícitas se inducen a partir de un conjunto de experiencias sociales y culturales.

El individuo también construye y elabora activamente sus propias síntesis de conocimiento como propio y ajustándolo a las demandas situacionales y a las metas personales. Este doble nivel de funcionamiento se observa también en el conocimiento categorial. Una buena teoría sobre la construcción del conocimiento debe proporcionar un modelo representacional que describa el modo en que el conocimiento individual se almacena, se organiza y cuáles son las funciones

El diseño del constructor de teorías

Somos una especie social desde el punto de vista biogenético. Esto significa que nuestro sistema cognitivo incorpora, como parte del diseño básico específico de nuestra especie, una serie de sesgos o constricciones. Lo social no es fruto de influencias externas como pensaban Mead y Vygotsky, sino que fue una parte de la propia naturaleza del ser humano.

Los condicionamiento biogenéticos determinan que todo el equipo cognitivo básico del constructor de teorías, este ultimado tempranamente para incorporarle activamente a su entorno social. Rogoff: en todas las culturas los adultos promueven intercambios sociales con los niños y participan con ellos en actividades conjuntas, para Vygotsky el niño no recibe los productos elaborados en el seno del gran grupo. La herramienta básica mediante la cual el grupo social promueve dichos avances es el lenguaje sin embargo este no es el único legado que proporciona el entorno sociocultural al individuo.

El constructor de teorías cuenta con un equipo cognitivo básico orientado el mundo social, construye su conocimiento en marcos sociales y además se beneficia en el conocimiento elaborado anteriormente por los otros. Marcel: no existe ningún conflicto en considerar que algo que se derive de lo social este instanciado en el cerebro.

LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

La metodología hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen una investigación científica, una exposición doctrinal² o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la *metodología* como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

No debe llamarse metodología a cualquier procedimiento, ya que es un concepto que en la gran mayoría de los casos resulta demasiado amplio, siendo preferible usar el vocablo *método*.

La metodología es una de las etapas específicas de un trabajo o proyecto que parte de una posición teórica y conlleva a una selección de técnicas concretas (o *métodos*) acerca del procedimiento para realizar las tareas vinculadas con la investigación, el trabajo o el proyecto.

Al describir una metodología adecuada, la postura filosófica se orienta según términos como los siguientes:

- Racionalismo, en oposición al empirismo, acentúa la función de la razón en la investigación
- Pragmática, que es la manera en que los elementos del proyecto influyen en el significado.
- Constructivismo o *constructivismo epistemológico*, en el que el conocimiento se desarrolla a partir de presunciones (hipótesis de partida) del investigador.
- Criticismo, también de orden epistemológico, que pone límites al conocimiento mediante el estudio cuidadoso de posibilidades.
- Escepticismo, duda o incredulidad acerca de la verdad o de la eficacia de lo generalmente admitido como válido.
- Positivismo, derivado de la epistemología, afirma que el único conocimiento auténtico es el saber científico.
- Hermenéutica, que interpreta el conocimiento.

Metodología de la Investigación científica

La metodología depende de los postulados que el investigador considere válidos —de lo que considere objetivo de la ciencia y del conocimiento científico—, porque será mediante la acción metodológica como recabe, ordene y analice la realidad estudiada.

No existe una metodología perfecta, por lo que muchas veces concurren mezclada en relación simbiótica. La validez otorgada al uso de uno u otro método vendrá dada por el paradigma científico en el que se sitúe.

ESTRATEGIAS DIDACTICAS:

Las estrategias están consideradas como secuencias integradas de procedimientos o actividades elegidas con la finalidad de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Revise la siguiente cápsula de video en donde podrá observar la experiencia de una profesora con las estrategias didácticas que le ayudará posteriormente con su reflexión y participación en el foro.

Realice las siguientes lecturas: La Enseñanza de Estrategias de Comprensión Lectora Isabel Solé y Estrategias de Enseñanza para la promoción de Aprendizajes Significativos Díaz Barriga,

A. Frida y Hernández R. Gerardo (1999)

- De acuerdo con las lecturas revisadas ¿qué es para ustedes una estrategia didáctica?

Es un conjunto de acciones dirigidas a la concesión de una meta, implicando pasos a realizar para obtener aprendizajes significativos, y así asegurar la concesión de un objetivo; toma en cuenta la capacidad de pensamiento que posibilita el avance en función de criterios de eficacia.

Su finalidad es regular la actividad de las personas, su aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que nos proponemos, son independientes; implican autodirección; la existencia de un objetivo y la conciencia de que ese objetivo

existe y autocontrol; la supervisión y evaluación de propio comportamiento en función de los objetivos que lo guían y la posibilidad de imprimirle modificaciones cuando sea necesario y según las necesidades y contextos donde sean aplicadas estas estrategias didácticas.

- ¿Cómo va a planear la estrategia didáctica?

Las estrategias didácticas son un continuo procedimiento, que requieren de objetivos a cumplir; la planificación de las acciones que se desencadenan para lograrlos; así como su evaluación y posible cambio. Hay que enseñar estrategias para la comprensión de contenidos; implican lo cognitivo y lo metacognitivo, no pueden ser técnicas precisas, implica la capacidad para representarse y analizar los problemas y la flexibilidad para dar con soluciones.

- ¿Cómo la va a aplicar?

Las estrategias que vamos a enseñar deben permitir al alumno la planificación de la tarea general de contenidos y su propia ubicación-motivación, disponibilidad-ante ella; facilitarán la comprobación, la revisión y el control de lo que se lee, y la toma de decisiones adecuada en función de los objetivos que se persigan; suelen observar discrepancias, tiene el peligro de convertir lo que es un medio en un fin de la enseñanza en sí mismo.

Es fundamental que estemos de acuerdo en que lo que queremos no son niños que posean amplios repertorios de estrategias, sino que sepan utilizar las estrategias adecuadas para la comprensión del textos u otros contenidos de enseñanza.

1. Comprender los propósitos explícitos e implícitos de la lectura. Equivaldría a responder a las preguntas: ¿Qué tengo que leer? ¿Por qué y para qué tengo que leerlo?

2. Activar y aportar a la lectura los conocimientos previos pertinentes para el contenido de que se trate. ¿Qué sé yo acerca del contenido del texto? ¿Qué sé

acerca de contenidos afines que me puedan ser útiles? ¿Qué otras cosas sé que puedan ayudarme: acerca del autor, del género, del tipo de texto...?

1. Dirigir la atención a lo que resulta fundamental en detrimento de lo que puede parecer trivial (en función de los propósitos que uno persigue; ¿Cuál es la información esencial que el texto proporciona y que es necesaria para lograr mi objetivo de lectura? ¿Qué informaciones puedo considerar poco relevantes, por su redundancia, por ser de detalle, por ser poco pertinentes para el propósito que persigo?

4. Evaluar la consistencia interna del contenido que expresa el texto y su compatibilidad con el conocimiento previo, y con lo que dicta el sentido común. ¿Tiene sentido este texto? ¿Presentan coherencia las ideas que en él se expresan? ¿Discrepa abiertamente de lo que yo pienso, aunque sigue una estructura argumenta) lógica? ¿Se entiende lo que quiere expresar? ¿Qué dificultades plantea?

5. Comprobar continuamente si la comprensión tiene lugar mediante la revisión y recapitulación periódica y la autointerrogación. ¿Qué se pretendía explicar en este párrafo -apartado, capítulo-? ¿Cuál es la idea fundamental que extraigo de aquí? ¿Puedo reconstruir el hilo de los argumentos expuestos? ¿Puedo reconstruir las ideas contenidas en los principales apartados? ¿Tengo una comprensión adecuada de los mismos?

6. Elaborar y probar inferencias de diverso tipo, como interpretaciones, hipótesis y predicciones y conclusiones. ¿Cuál podrá ser el final de esta novela? ¿Qué sugeriría yo para solucionar el problema que aquí se plantea?

- ¿Las estrategias son el medio o el fin? ¿Por qué?

Las estrategias didácticas son un medio para lograr la adquisición de conocimientos y habilidades de las personas. En conjunto, las estrategias se aplican a la lectura propiamente dicha, durante la cual tiene lugar el mayor

esfuerzo comprensivo por parte del lector, y están pensadas para que éste pueda regular su comprensión. Su enseñanza no puede realizarse, pues, al margen de la actividad de leer, sino en lo que vamos a llamar tareas de lectura compartida.

La idea que preside las tareas de lectura compartida es, en realidad, muy simple: en ellas, el profesor y los alumnos asumen unas veces uno y otras veces los otros la responsabilidad de organizar la tarea de lectura, y de implicar a los demás en ella.

PSICOLOGIA EDUCATIVA

La psicología educativa (o psicología educacional) es una rama de la psicología que se dedica al estudio del aprendizaje y enseñanza humana dentro de los centros educativos; comprende, por lo tanto, el análisis de las formas de aprender y de enseñar, la efectividad de las intervenciones educativas con el objeto de mejorar el proceso, la aplicación de la psicología a esos fines y la aplicación de los principios de la psicología social en aquellas organizaciones cuyo fin es instruir.

La psicología educacional estudia cómo los estudiantes aprenden, a veces focalizando la atención en subgrupos tales como niños superdotados o aquellos sujetos que padecen de alguna discapacidad específica.

Además, da soporte a una amplia gama de especialidades que se ubican dentro de los estudios educacionales, incluyendo aprendizaje organizacional, tecnología educativa, desarrollo de planes de estudios, diseño educacional, gestión del aula y educación especial, y contribuye con las ciencias del aprendizaje y con la ciencia cognitiva, de las cuales toma ciertos aspectos.

En las universidades, los departamentos de psicología educacional se encuentran habitualmente incluidos dentro de las facultades de educación, siendo posiblemente el motivo de esto la carencia de representación que la psicología educacional tiene en los libros de texto introductorios a la psicología.

La corriente que en la actualidad recibe mayor aceptación considera a la psicología educativa como una disciplina independiente, con sus propias teorías,

métodos de investigación, problemas y técnicas, pudiendo ser en parte entendida por medio de su relación con otras disciplinas y encontrándose fuertemente ligada a la psicología, siendo esta relación análogamente comparable a la existente entre la medicina y la biología, o la ingeniería y la física.

Aunque los términos “psicología educacional” y “psicología escolar” son frecuentemente utilizados como sinónimos, los teóricos e investigadores prefieren ser identificados como psicólogos educacionales, mientras que los profesionales que desempeñan específicamente sus labores en escuelas o en tareas relacionadas con la escuela se identifican como psicólogos escolares. Otros profesionales defienden la supresión de esta especialidad por la existencia de otro cuerpo de profesionales mejor preparados en tiempo y contenidos como son los egresados de pedagogía y psicopedagogía.

2.5.-HIPOTESIS

La recreación deportiva influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año de bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato en el periodo 2013-2014

2.6.-SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: La Recreación Deportiva

Variable Dependiente: Rendimiento Académico

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque

Este enfoque se refiere a la orientación epistemológica que se aplicó en la ejecución del presente trabajo investigativo el cual acoge un enfoque cualitativo-cuantitativo: de visión.

Cuantitativo porque se recogerán datos numéricos; que serán tabulados estadísticamente, los valores numéricos serán únicamente un referente que oriente la interpretación de los fenómenos acontecidos en el estudio, es decir, la investigación es más hermenéutica que explicativa

Cualitativo porque se realiza test estandarizado para verificar los diferentes aspectos que inciden en la formación académica de los estudiantes del Liceo Policial

3.2. Modalidad Básica de Investigación

El diseño de investigación responde a las siguientes modalidades de investigación.

Documental _ Bibliografía:

Porque se acudió a fuentes de consulta tales como: libros, texto, revistas e internet.

De Campo:

Porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en el segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño

De Intervención Social:

Porque se plantea una alternativa de solución a la problemática planteada y detectada en los estudiantes del Liceo Policial

3.3. Niveles o Tipos de Investigación**EXPLICATIVA**

Porque se describe las características y particularidades del problema en el contexto investigado

DESCRIPTIVA

Porque detalla las características más importantes del problema de estudio en lo que respecta a su origen y desarrollo.

Su objetivo es describir un problema de la incidencia de la recreación deportiva en el rendimiento académico de los estudiantes dentro del año lectivo 2013-2014 en El Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

CORRELACIONAL

Es Correlacional porque mide el grado de relación que existe entre la variable independiente la recreación deportiva y la variable dependiente rendimiento académico dentro de los estudiantes que integran la comunidad educativa del Liceo Policial Mayor Galo Miño; es decir este tipo de investigación examina la

incidencia directa existente entre una variable y otra porque su propósito es verificar la relación entre variables.

3.4 Población y Muestra

La población o universo es la totalidad de elementos a investigar respecto a ciertas características comunes, en un tiempo y espacio determinado en los que se desea estudiar un hecho o fenómeno con una población de 42 encuestados.

La población o universo de la presente investigación está conformada de la siguiente forma:

Cuadro N° 1 POBLACIÓN

POBLACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Segundo A	22	52%
Segundo B	20	48%
TOTAL	42	100%

Fuente: Secretaría de la Institución.

Muestra

Debido a que la población no sobrepasa las 100 personas, se trabajó con la totalidad de la misma. Que dando sin efecto la aplicación de la formula para sacar la muestra.

3.5. Operacionalización de la Variable Independiente: Recreación Deportiva:

Cuadro N° 2 Variable Independiente

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
La recreación implica una amplia gama de actividades que el ser humano puede realizar en su tiempo libre, involucra la ruptura con lo cotidiano y lo rutinario, ya sea de forma pasiva o activa, profunda o superficial	Actividades. Tiempo libre. Ruptura	Deportivas Lúdicas Recreativas Cotidiano Rutinario De esquemas De lo pasivo De lo superficial.	¿Conoce usted que son las actividades lúdicas? ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres? ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?	T. Encuesta I. Cuestionario

Elaborado por: Diego Valdez

Operacionalización de la Variable Dependiente: Rendimiento Académico

Cuadro N° 3 Variable Dependiente

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS INSTRUMENTOS
Como sabemos la educación es un hecho intencionado y, en términos de calidad de la educación, todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento del estudiante.	Educación	Inicial Básica Bachillerato	¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?	T. Encuesta I. Cuestionario
	Calidad	Educativa Recreativa Deportiva.	¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?	
	Proceso	Métodos Estrategias Fines	¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?	

Elaborado por: Diego Valdez

3.6. Plan de recolección de Información

Para concretar la descripción del plan de recolección conviene contestar las siguientes preguntas referenciales.

Cuadro N° 4 Plan de recopilación de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿PORQUE?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2. ¿De qué personas?	De 42 estudiantes inmersos en la investigación.
3. ¿Sobre qué aspectos?	La importancia de la recreación deportiva en el rendimiento académico.
4. ¿Quién?	El investigador.
5.- ¿Cuándo?	En el periodo académico marzo agosto del 2013.
6.- ¿Dónde?	En el Liceo Policial Galo Miño.
7.- ¿Cuántas veces?	2 veces una piloto y otra definitiva.
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas.
9.- ¿Con qué?	Con instrumento de recolección: Técnicas Observación directa Cuestionario.

Elaborado por: Diego Valdez

3.7. Plan de procesamiento de información

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

-Revisión crítica:

De la información recogida; se procederá a la limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta etc.

-Estudio estadístico:

De los datos obtenidos para la presentación de resultados.

-La mejor presentación gráfica:

De los datos se lo realiza en porcentajes, en barras, en pastel etc.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

El resultado de los datos de la investigación van a ser ordenados, procesados y analizados, los mismos que serán puestos en consideración a través de la estadística descriptiva y serán presentados en cuadros con datos numéricos en términos de frecuencia y porcentaje y gráficos circulares para dar mayor facilidad a la interpretación.

A continuación se detalla los resultados obtenidos de las preguntas enlistadas que conforman la encuesta, los mismos que se complementan con el análisis e interpretación y con la ayuda de las respuestas de las entrevistas, los que se representan en forma gráfica.

1.- ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas?

Cuadro N° 5 ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	36%
NO	27	64%
TOTAL	42	100 %

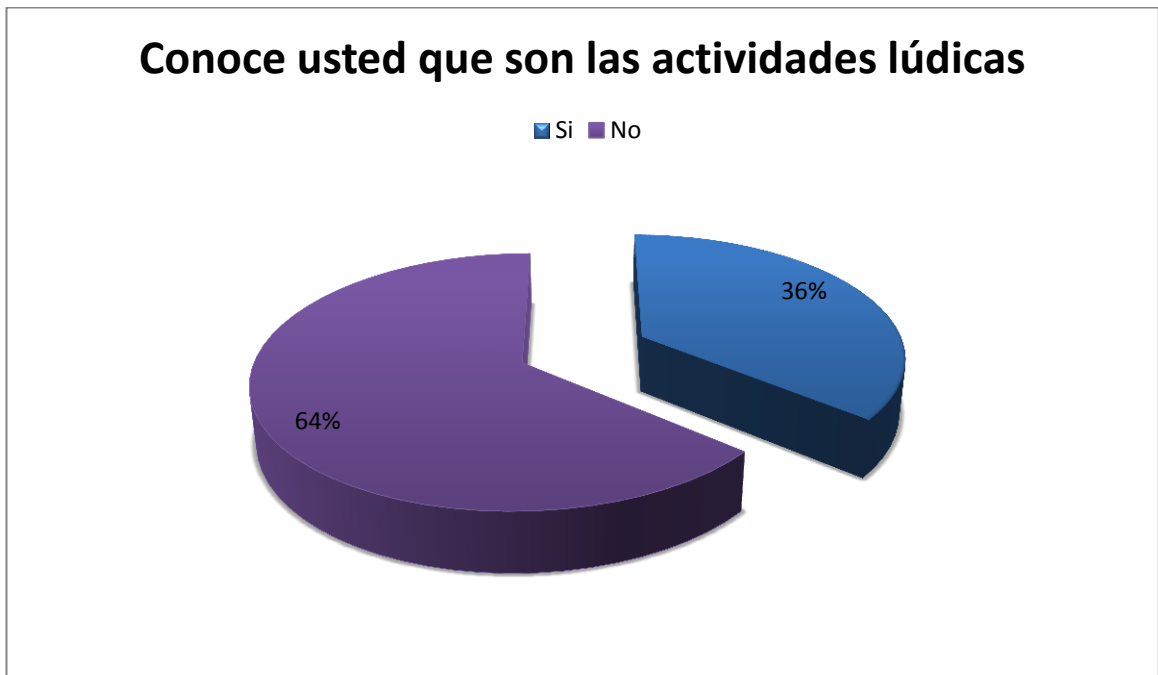


Gráfico N° 5 ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas?
 Elaborado por: Diego Valdez

ANALISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 36% expresan conocer que son las actividades lúdicas y el 64% expresan no conocer que son las actividades lúdicas.

INTERPRETACIÓN:

Verificamos que la mayoría de los estudiantes necesitan capacitaciones sobre las actividades lúdicas.

2.- ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres?

Cuadro N° 6 ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	71%
NO	12	29%
TOTAL	42	100 %



Gráfico N° 6 ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres?

Elaborado por: Diego Valdez

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 71% expresan que desarrollan actividades en los tiempos libres y el 29% expresan que no desarrollan actividades en los tiempos libres.

Verificamos que la mayoría de los estudiantes desarrollan actividades en los tiempos libres.

3.- ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?

Cuadro N° 7 ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	95%
NO	2	5%
TOTAL	42	100 %



Gráfico N° 7 ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?

Elaborado por: Diego Valdez

ANALISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 95% expresan están de acuerdo que deben cambiar lo cotidiano por lo recreacional y el 5% expresan que no están de acuerdo en cambiar lo cotidiano por lo recreacional.

INTERPRETACIÓN:

Afirmamos que los estudiantes están de acuerdo en cambiar lo cotidiano por lo recreacional.

4.- ¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?

Cuadro N° 8 ¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	39	93%
NO	3	7%
TOTAL	42	100 %

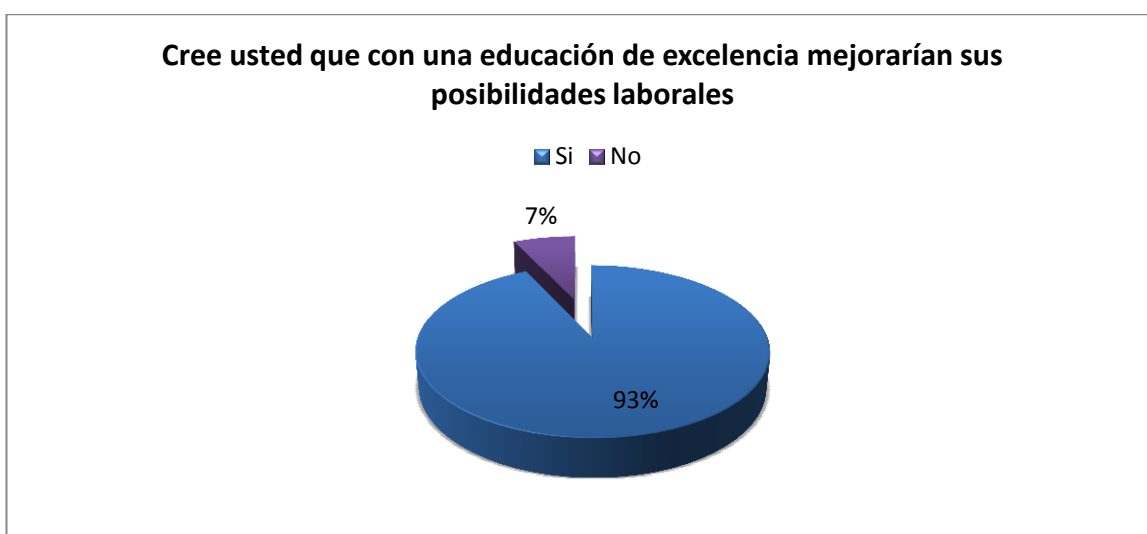


Gráfico N° 8 ¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?

Elaborado por: Diego Valdez

ANÁLISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 71% expresan que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales y el 29% expresan que con una educación de excelencia no mejoraría sus posibilidades laborales.

INTERPRETACIÓN:

Demostramos que los estudiantes están de acuerdo que con una educación de excelencia mejoraría sus posibilidades laborales.

5.- ¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?

Cuadro N° 9 ¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	79%
NO	9	21%
TOTAL	42	100 %

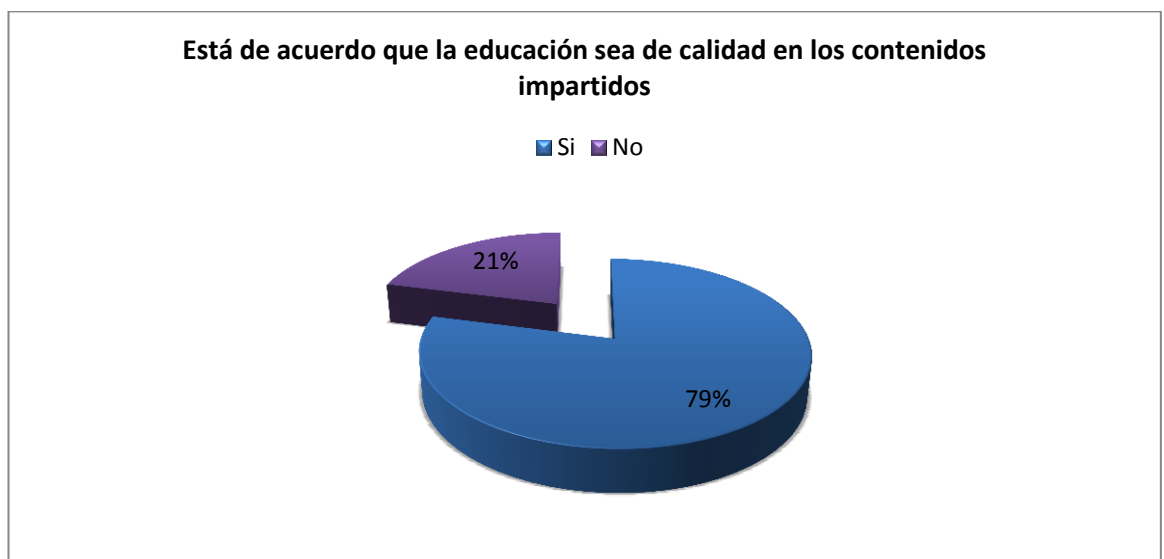


Gráfico N° 9 ¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?
Elaborado por: Diego Valdez

ANÁLISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 79% expresan estar de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos y el 21% expresan e la educación no sea de calidad en los contenidos impartidos.

INTERPRETACIÓN:

Demostramos que los estudiantes están de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos.

6.- ¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?

Cuadro N° 10 ¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	37	88%
NO	5	12%
TOTAL	42	100 %

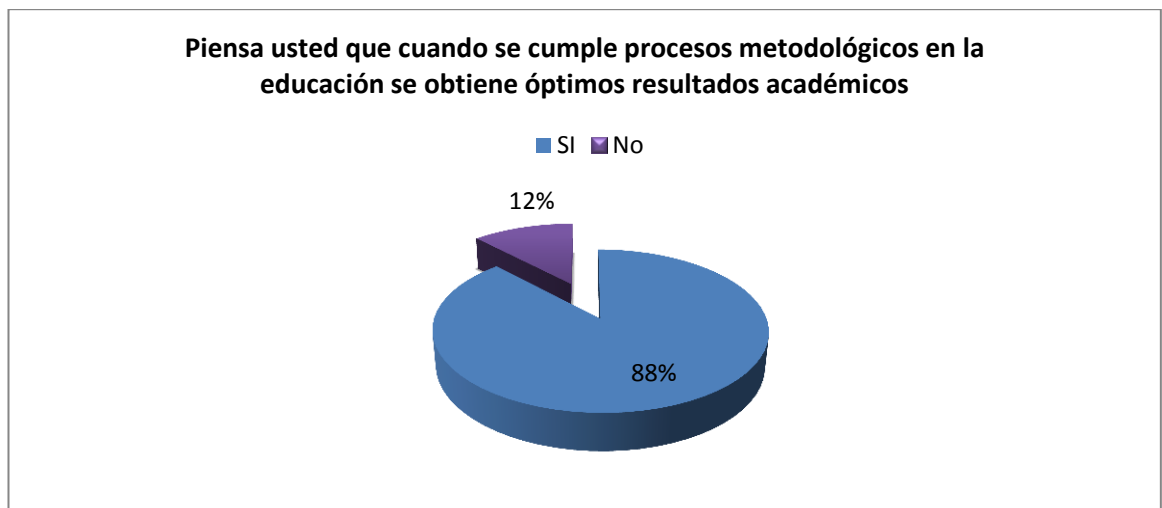


Gráfico N° 10 ¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?

Elaborado por: Diego Valdez

ANALISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 79% expresan que cuando cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos y el 21% expresan que cuando cumple procesos metodológicos en la educación no se obtiene óptimos resultados académicos.

INTERPRETACIÓN:

Afirmamos que los estudiantes están de acuerdo que cuando se cumple los proceso metodológicos se obtiene óptimos resultaos académicos.

7.- ¿Conoce que profesor se capacita y actualiza permanentemente?

Cuadro N° 11 ¿Conoce que profesor se capacita y actualiza permanentemente?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	36%
NO	27	64%
TOTAL	42	100 %

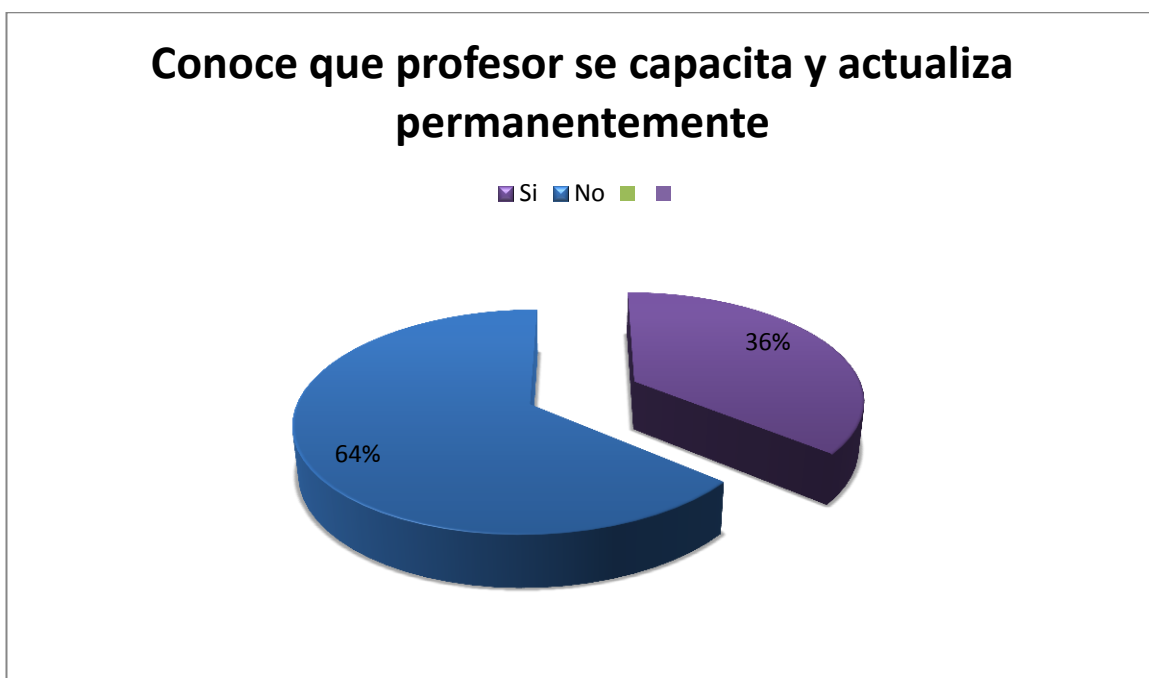


Gráfico N° 11 ¿Conoce que profesor se capacita y actualiza permanentemente?

Elaborado por: Diego Valdez

ANALISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 79% expresan conocer que profesor se capacita y actualiza permanentemente y el 21% expresan no conocer que profesor se capacita y actualiza permanentemente.

INTERPRETACIÓN:

Demostramos que los estudiantes no conocen que profesor se capacita y actualiza permanentemente.

8.- ¿Se programa actividades recreativas en su institución?

Cuadro N° 12 ¿Se programa actividades recreativas en su institución?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	81%
NO	8	19%
TOTAL	42	100 %



Gráfico N° 12 ¿Se programa actividades recreativas en su institución?

Elaborado por: Diego Valdez

ANALISIS:

De los 42 estudiantes del bachillerato del LICEO POLICIAL GALO MIÑO del cantón Ambato que representan 100%, el 81% expresan que se programa actividades recreativas en su institución y el 19% expresan que no se programa actividades recreativas en su institución.

INTERPRETACIÓN:

Los estudiantes firman que en la institución se realiza actividades recreativas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Después de la realización de la presente investigación y al haber analizado e interpretado la información obtenida he llegado a las siguientes conclusiones.

- La recreación en los estudiantes del Liceo Policial Mayor Galo Miño incide positivamente en su rendimiento académico debido a los diversos ejes integradores que se ponen de manifiesto durante su aplicación.
- Se notó que en la Institución Educativa no se planifica actividades o programas recreativos deportivos que integren y fortalezcan los conocimientos académicos de cada uno de los integrantes de dicha comunidad.
- Se detectó que los aspectos recreativos y académicos no se están integrando de forma técnica y de oportunidad provocando que los estudiantes sean memoristas, sedentarios y se encuentren poco motivados para las clases académicas y de igual forma para la práctica deportiva y recreativa.

5.2 Recomendaciones

Después de haber llegado a las debidas conclusiones me permito dar las siguiente sugerencias o recomendaciones que vaya a mejorar el aspecto deportivo, recreativo y académico en los estudiantes del Liceo Policial Mayor Galo Miño

- Concientizar en las autoridades, docentes y padres de familia la iniciación e incorporación en los educandos los diferentes hábitos deportivos y recreativos para elevar positivamente y de una mejor manera el rendimiento académico en sus estudiantes del Liceo Policial Mayor Galo Miño
- Fomentar la realización de planes y programas recreativos que permitan y ayuden el fortalecimiento e integración de la educación cognitiva con la educación recreativa elevando de esta manera el potencial académico en los estudiantes del Liceo Policial.
- Integrar los componentes recreativos y académicos consolidando de una mejor manera las posibilidades de aprender motivada y positivamente los conocimientos para un buen vivir optimo y consolidado.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA.

6.1 Datos informativos.

Título:

Guía de juegos deportivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato

Institución Ejecutora

- Universidad Técnica de Ambato
- Liceo Policial Mayor Galo Miño.

Ubicación

- Provincia: Tungurahua
- Cantón: Ambato

Beneficiarios

- **Directos:** 42 estudiantes y 3 docentes.
- **Indirectos:** 2 Autoridades y 2 Entrenadores.

Tiempo estimado para la ejecución: 6 meses

Fecha estimada de inicio: desde marzo 2012

Fecha estimada de finalización: agosto 2012

Naturaleza o tipo de finalización: Recreativo

Equipo Técnico responsable: Diego Santiago Valdez Carrera

Costo: \$580.

6.2 Antecedente de la propuesta.

Hace muchos años la recreación no fue aceptada por las escuelas, tanto los padres como los maestros consideraron que la escuela fue una institución donde se iba a estudiar cosas útiles y serias y no para jugar.

En principio a los juegos y las canciones infantiles se les trató como una diversión de inocentes, que luego con el transcurso del tiempo le dieron la importancia y la influencia que esta tiene para la formación de unos hombres y unas mujeres alegres y felices para el futuro.

Es por ello, que la recreación es considerada una actividad que sirve para el desarrollo físico, el comportamiento de indisciplina, la orientación conductual, el desarrollo intelectual y como último y no más importante auto relación.

La propuesta es una recopilación de actividades recreativas de índole social, actividades especiales, actividades de servicio a la comunidad, actividades al aire libre (campamentos, pasadías, giras, etc.), pasatiempos (“hobbies”),

6.3 Justificación.

La gran importancia de la recreación como actividad formadora de la personalidad de los estudiantes hoy en día es uno de las herramientas básicas para desarrollar las estrategias metodológicas, formación de hábitos, desarrollo de habilidades y destrezas, no tan solo eso, sino los beneficios que proporcionan para el crecimiento y el desarrollo de la coordinación motora, resistencia y colabora con la salud, solo con un elemento tan simple y que debe ser considerada una herramienta pedagógica para la transformación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, la evolución que ha tenido la recreación en las instituciones ha sido muy satisfactoria.

No se puede pensar que todo el trabajo es dependiente de la actividad escolar en razón a que la vida familiar juega un papel importante en el desarrollo del estudiante. La Recreación es la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida.

Junto a ello, nació la necesidad de contribuir con información y actividades recreativas para de esta forma motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico y su formación integral, fue entonces que nació la idea de recopilar información en un “Manual de la importancia de la recreación deportiva dirigida a los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, para mejorar el rendimiento académico”

6.4 OBJETIVOS.

6.4.1 Objetivo General.

Emplear la guía de juegos deportivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Socializar el manual de la importancia de la recreación deportiva, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre la importancia de la recreación deportiva, sus beneficios y actividades compiladas en el manual.
- Evaluar la aplicación y el impacto de la importancia de la recreación deportiva en el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato”

6.5 Análisis de factibilidad.

Es una propuesta factible por cuanto existen recursos económicos y técnicos para desarrollar el manual de la importancia de la recreación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

Estas actividades contribuirán a la motivación en los aprendizajes mediante el desarrollo de actividades recreativas y la importancia que esta proporciona mediante el desarrollo de ejercicios prácticos en las diferentes áreas de recreación con el objetivo de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes

6.5.1 Factibilidad económica

El soporte económico es asumido por el Investigador, quien maneja el financiamiento de la investigación de una manera equilibrada tanto para su diseño y aplicación dentro de la institución, mientras que la institución aportará con la información requerida y la apertura para el uso de los equipos tecnológicos y materiales con los que dispone así como también de las áreas deportivas del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.

6.6 Fundamentación teórica científica.

¿Qué es juego?

Los juegos representan una gran necesidad para el estudiante, mediante la planificación y la organización, debido que en ellos se plasma los quehaceres cotidianos y son una herramienta de apoyo en lo académico para seguir de forma ordenada las acciones que estimulan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Visto de otra manera son actividades espontaneas que sirven como medios de comunicación e integración permitiendo registrar y transmitir en forma ordenada y sistemática emociones y sentimientos.

¿Qué es Rendimiento?

Constituye el desarrollo de los diferentes niveles académico, físico, recreativo, deportivo y emocional del estudiante, que permite proporcionar diversos tipos de información, referente a un potencial personal.

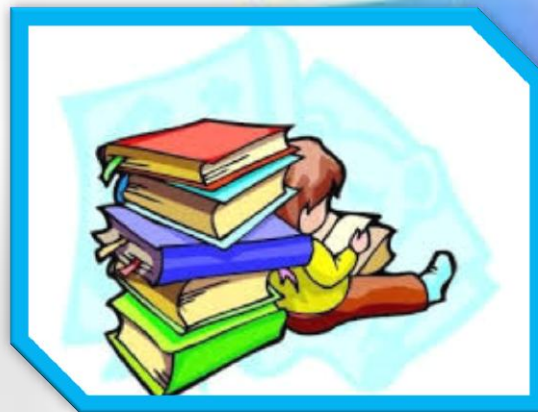
LOS OBJETIVOS DE LA GUIA SON:

- Ofrecer una visión conjunta de la organización de los juegos deportivos.
- Evitar la duplicidad de tareas y actividades deportivas y recreativas con los estudiantes.
- Asignar responsabilidades a cada unidad administrativa para fortalecer y mejorar el rendimiento académico en los estudiantes del Liceo Policial.
- Facilitar la gestión de recursos humanos económicos, materiales para el mejor desenvolvimiento y aplicación de las actividades recreativas y deportivas.

- Establecer las jerarquías de autoridad en la organización de programas y proyectos que fortalezcan la integración y creación de actividades lúdicas.
- Promover el uso racional de los recursos que ayudan a realizar los diferentes tipos de recreación deportiva.



**GUIA DE JUEGOS DEPORTIVOS PARA
MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADEMICO
EN LA UNIDAD EDUCATIVA
MAYOR GALO MIÑO**



Diego Santiago Valdez

1.- INTRODUCCIÓN

La recreación deportiva designa toda clase de distracciones dentro y fuera del trabajo para cualquier edad y se contrapone a la idea de trabajo en lo siguiente: En la recreación o recreo uno hace aquello que le gusta, mientras que el trabajo lo hace uno aunque no le guste, sin invadir la definición de Recreación dentro del trabajo cuando éste es placentero.

La razón que lleva a una persona a desarrollar una actividad, es lo que nos puede determinar si es por gusto (recreativo), por obligación (trabajo), o por gusto en busca de una necesidad (trabajo placentero). El ritmo acelerado de la vida moderna, la búsqueda que el hombre en cada una de sus etapas establece para lograr una personalidad humana, llena de dignidad, de una íntegra adaptación a la vida nos conduce a determinar que es importante desarrollar actividades recreativas constructivas en el niño; no sólo con la aplicación directa del juego como juego sino por la realización de actividades agradables que dejen conocimientos de progreso para un futuro más amplio, en el que la recreación sea un arte en el mejoramiento social del ser humano.

Es importante que la acción de la educación hacia el desarrollo del niño como la del adulto se vea rodeada de métodos que en vez de ser impuestos y obligatorios, sean de tipo recreativo-constructivo para que ellos mismos exploren sus propias capacidades usando actividades que los divierta y les desarrolle sus habilidades, para ello necesitamos que los maestros perfeccionemos las destrezas y habilidades recreativas como complemento de la enseñanza regular, modificando la metodología usada hasta hoy, reforzando lo anterior con un seguimiento de los logros obtenidos por cada uno de los alumnos.

En base a lo anterior, notaremos en los grupos que aparecerán niños con capacidades superiores de asimilación y destrezas que podemos aprovechar para

incentivar el desarrollo de los más lentos y en esta forma estimular las inclinaciones de liderazgo que existan.

2. Tipos de Recreación

La recreación puede ser activa o pasiva.

2.1. La recreación activa

Implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos.



2.2. La recreación pasiva

Ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.



3. ÁREAS DE RECREACIÓN

3.1. Juegos: Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los pres deportivos, los intelectuales y los sociales.



3.2. Expresión Cultural y Social: Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.



3.3. Vida al aire libre: Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.



4. OTRAS ÁREAS DE RECREACIÓN



- Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades recreativas disponibles durante el ocio.

JUEGOS DEPORTIVOS

JUEGOS DEPORTIVOS DE ATLETISMO

1. Nombre: Rápido cambiando los objetos

Objetivo: Realizar carrera individual y pasar obstáculo.

Materiales: Silbato, cronómetro, objetos y obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 10 metros, el equipo (B) realiza un cambio de objetos, de un círculo para otro, estos se encuentran a 4 metros uno del otro, los objetos están colocados en el primer círculo, este está ubicado a 2 metros de distancia de la línea de salida, entre los dos círculos hay colocado un obstáculo simulando una valla, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

Reglas:

1. Gana el equipo que más objetos cambie.
2. Es de carácter obligatorio pasar el obstáculo.



2. Nombre: Venciendo rápido los obstáculos

Objetivo: Realizar carrera individual y pase de obstáculos.

Materiales: Silbato, cronómetro, objetos y obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 10 metros, con dos obstáculos que semejan una vallas en trayecto que debe de vencer a la ida el equipo (B) realiza un cambio de objetos, de un círculo para otro, estos se encuentran a 4 metros uno del otro, los objetos están colocados en el primer círculo, este está ubicado a 2 metros de distancia de la línea de salida, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

Reglas:

1. Gana el equipo que más objetos cambie.
2. Es de carácter obligatorio pasar los dos obstáculos.



3. Nombre: Pelotas dentro del cajón

Objetivo: Realizar carrera individual y lanzamiento por encima del hombro.

Materiales: Silbato, cronómetro, cajón sueco, pelotas pequeñas y obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 10 metros, en carrera de zigzag con obstáculos en trayecto que debe de vencer a la ida, el equipo (B) realiza lanzamiento de pelotas pequeñas a un cajón sueco sin tapa que está a una distancia de 5 metros del lugar donde están las pelotas (circulo) que se encuentra a dos metros de la línea de salida, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

Reglas:

1. Gana el equipo que más pelotas introduzca en el cajón sueco.
2. Es de carácter obligatorio realizar el zigzag a todos los obstáculos.



4. Nombre: ¿Quién salta más?

Objetivo: Ejercitar el salto de longitud.

Materiales: Silbato, cronómetro, colchón, obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 10 metros, en carrera de zigzag con obstáculos en trayecto que debe de vencer a la ida, el equipo (B) realiza salto de longitud desde una marca situada a 3 metros de la línea de salida a caer en un colchón gimnástico situado a 2 metros de la marca de despegue, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo de zigzag completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

Reglas:

1. Gana el equipo que más saltos realizo.
2. Es de carácter obligatorio realizar el zigzag a todos los obstáculos.



5. Nombre: Venciendo los obstáculos en ida y vuelta

Objetivo: Ejercitar el pase por encima de un obstáculo.

Materiales: Silbato, cronómetro, pelotas de baloncesto y voleibol, obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 10 metros, en carrera sobre dos obstáculos, en trayecto que debe de vencerlos en ida y vuelta, el equipo (B) realiza cambio de pelotas el atleta que sale tiene una pelota de voleibol y debe cambiarla por una de baloncesto que esta situada en un circulo, en el recorrido que debe hacer tiene un obstáculo al lateral izquierdo a una distancia de 3 metros de la línea de salida, debe bordear este obstáculo, luego al lateral derecho hay otro obstáculo también a una distancia de 3 metros que bordea también de aquí se dirige al lateral derecho pero al centro, donde se encuentra el circulo de la pelota de baloncesto, cambia las pelotas y regresa lo más rápido posible a done están sus compañeros de equipo para que salga su próximo compañero, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

Reglas:

1. Gana el equipo que más pelotas cambie.
2. Es de carácter obligatorio realizar el pase a todos los obstáculos.



6. Nombre: Tumbando objetos

Objetivo: Ejercitar el lanzamiento por encima del hombro.

Materiales: Silbato, cronómetro, pelotas pequeñas, objetos, obstáculo.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza carrera rápida hacia un círculo que está en el suelo donde hay pelotas pequeñas toma una y realiza un lanzamiento para tumbar un objeto que están situados en una sección de un cajón sueco, después regresa a la línea de salida, para que salga su otro compañero, el equipo (B) realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 10 metros, la repetición termina cuando el equipo (B) concluye su relevo completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

Reglas:

1. Gana el equipo que más objetos tumbe.



7. Nombre: Recogiendo los objetos con rapidez

Objetivo: Ejercitar carrera individual en recta y en curva.

Materiales: Silbato, cronómetro, objetos, obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A y B), formados en hilera

Desarrollo: El equipo (A) realiza carrera rápida de relevo donde corre 5 metros en recta, luego corre 5 más en curva, guiados por unos obstáculos situados en el terreno después 5 en recta y por último 5 en curva, para llegar a la línea de salida y darle salida a su compañero, el equipo (B) realiza un relevo donde debe de bordear cuatro obstáculos situados el primero al lateral izquierdo de la hilera a una distancia de 3 metros de la línea de salida.

Después tiene que girar hacia la derecha para buscar el segundo obstáculo que está a 2 metros del primero y así sucesivamente hay dos más, todos situados a la misma distancia, en el último obstáculo gira a la izquierda para dirigirse a un círculo que estará a 3 metros de distancia donde hay varios objetos y recogerá uno y regresará a la línea de salida, en línea recta para darle salida al compañero siguiente, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo todo los integrantes del equipo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

- **Reglas:**

1. Gana el equipo que más objetos obtenga.
2. Cada jugador puede recoger solo un objeto cada vez que realice la actividad.

8. Nombre: Rápido en las curvas y en las rectas

Objetivo: Ejercitar carrera individual en recta, en curva y rapidez de reacción

Materiales: Silbato, cronómetro, objetos, obstáculos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A) en una hilera y el (B), formados en dos hileras

Desarrollo: El equipo (A) realiza carrera rápida de relevo donde corre 5 metros en curva, guiados por unos obstáculos situados en el terreno, luego corre 5 más en recta, después 5 en curva y por ultimo 3 metros en recta, donde toca por detrás al último integrante de su equipo y este con una señal a viva voz le da la salida a su compañero que debe salir este tiene que reaccionar lo más rápido posible a esta señal, el equipo (B) realiza un cambio de objetos de lugar de un círculo al otro, sale el primer competidor al círculo donde están los objetos toma uno y lo cambia al otro círculo que esta al lateral.

Cuando lo coloca va hacia el frente donde está la otra hilera de su equipo y le da la salida a su compañero y sale para el círculo donde están los objetos, todas distancias son de 3 metros, la repetición termina cuando el equipo (A) concluye su relevo todos los integrantes del equipo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos.

- **Reglas:**

1. Gana el equipo que más objetos cambie.
2. Cada jugador puede cambiar solo un objeto cada vez que realice la actividad.

9. Nombre: ¿Quién salta más veces?

Objetivo: Ejercitar el salto de altura.

Materiales: Silbato, cronómetro, saltómetros, varilla de salto, colchón

Organización: Se divide el grupo en dos equipos (A) en una hilera y el (B), formados en dos hileras

Desarrollo: El equipo (A) realiza salto de altura sobre una altura baja solo de 0,40 metros cayendo en un colchón gimnástico y regresa lo más rápido posible a la línea de salida para que salga su próximo compañero, el equipo B realiza un relevo donde tiene que tocar en dos ocasiones dos puntos señalados en el terreno, primero toca el punto más alejado que está a una distancia de la línea de salida de 7 metros luego regresa al otro punto que está a 5 metros del otro punto y luego de tocar el suelo sale para donde está su otro compañero que está en dirección contraria a la línea de salida de donde él salió, que está a una distancia de 7 metros, para darle la salida a su otro compañero.

- **Reglas:**

1. Gana el equipo que más saltos realice.
2. La repetición del juego termina cuando finalice el equipo B el relevo completo por todos los integrantes del equipo.
3. El juego se repite en dos ocasiones para que cada equipo realice las dos actividades.



10. Nombre: Arrancada y llegada

Objetivo: Ejercitar la carrera de reacción.

Materiales: Cronómetro, conos, silbato.

Organización: Se forman dos equipos (A y B) con igual número de alumnos; se traza una línea en el terreno, detrás de esta a una distancia no mayor de 5 metros, se traza una línea de salida donde se situaran los equipos numerados en forma corrida cada uno.

Desarrollo: El profesor da las voces "a sus marcas", "listos" y mencionará un número. Los corredores salen tratando de llegar a la línea de la meta y el que llegue primero obtiene un punto para su equipo y así sucesivamente. Ganará el equipo que más puntos acumula.

Reglas:

1. Deben correr los números que el profesor llame.
2. Cada competidor que gane obtiene un punto para su equipo.
3. Gana el equipo que más punto acumule.



Indicaciones metodológicas

Al seleccionar un juego el profesor debe reflexionar y hacer un análisis crítico de los supuestos resultados ya que la aplicación del juego como medio de la formación deportiva requiere de movimientos dinámicos encaminados a desarrollar habilidades motrices básicas y habilidades deportivas, así como capacidades físicas.

Para lograr estos objetivos el mismo tiene que hacer una selección adecuada del juego teniendo en cuenta, edad, sexo, nivel de preparación física, conocimiento de los participantes, contenido motor del juego, nivel de dificultad, variaciones en la carga tanto fisiológicas como emocionales, debe considerar el tiempo de duración del juego, las repeticiones, la distancia, las actividades que se realizan antes y después, el horario en que se realiza, la distancia, el tipo de juego, materiales disponible y las condiciones del área tanto higiénicas como las medidas de seguridad, seleccionar un monitor teniendo en cuenta las posibilidades físicas e intelectuales, así como el carácter y su conducta social.

JUEGOS DEPORTIVOS DE BALONCESTO

Nombre del juego: El arco móvil

Objetivo: Desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y las reglas del juego.

Descripción: Dos equipos en la cancha o sector de juego, cada equipo con dos jugadores que sostienen un bastón, formando un arco en la línea final, una pelota dos bastones. Cada equipo deberá darse pases hasta llegar a convertir en su arco que puede moverse por toda la línea final y así obtener un punto.

El otro equipo deberá tratar de quitarla y buscar de convertir en su arco.

Reglas: No más de dos pases entre los mismos jugadores se puede picar la pelota una o dos veces, se puede marcar una línea donde ningún jugador puede introducirse.



Nombre del juego: Básquet ciego

Objetivo: Afianzar la psicomotricidad dinámica general a través de la orientación espacial

Descripción: Una de las parejas se tapa los ojos y es la encargada de meter

canastas gracias a las indicaciones verbales de su compañera, todas meten en la misma canasta desde dos puntos.



Nombre del juego: Juego de números

Objetivo: Desarrollar la velocidad de reacción y las destrezas básicas del mini baloncesto a través del juego

Descripción: El juego consiste en elegir la mitad de participantes para un equipo y la otra mitad para otro... Cada cual va con un número por equipo, cada uno debe tener el mismo número que el equipo contrario.

El entrenador se coloca en la mitad de la cancha y menciona el número de equipo si menciona determinado número salen ambos de los equipos contrarios a encestar el que la agarra tiene que encestar...Cada uno para distinta dirección y así sucesivamente nombrando números.



JUEGOS DEPORTIVOS DE VOLEIBOL

Nombre: Balón numerado.

Objetivo: Desarrollar la velocidad

Desarrollo: Dos equipos se sitúan a ambos extremos de la pista cada uno de sus miembros numerado del 1 en adelante.

En el centro de la cancha habrá un árbitro que sortea el balón, el árbitro lanza el balón al aire en el centro de la media cancha al tiempo que da un número. Los poseedores de este número parten a coger el balón.

Reglas: Quien coge el balón consigue un punto para su club.

Vencerá el club que primero que alcance el número de puntos convenido.



Nombre: Balón toca tierra.

Objetivo: Acrecentar las habilidades motoras

Desarrollo: Dos clubes en el terreno. Cada club se sitúa en media cancha y se sortea el balón.

Se tira el balón de uno a otro club por encima de la red tratando de que no lo cojan los del club contrario.

El árbitro cuenta un punto por cada tiro no cogido.

Reglas:

- * Después de cada punto se tira desde la línea final.
- * Un punto por caer el balón fuera de los límites sin ser tocado.
- * Prohibido andar con el balón.
- * Hay que tirar el balón desde el lugar donde se cogió.

Gana el equipo que primero alcance los puntos que se señalen.



Nombre: Desplazamientos con autopase y saque.

Objetivo: Perfeccionar los fundamentos técnicos

Desarrollo: Por equipos, detrás de la línea final en filas. El primero de cada quipo con un balón, a la señal, el primer alumno sale en carrera con el balón, antes de llegar a la red tira el balón por encima y pasa por debajo para recogerlo por el otro lado y continúa hasta la línea de fondo. Desde allí saca hacia el otro lado para que el siguiente de su equipo haga lo mismo.

Regla: Gana el equipo que antes finalice.



Nombre: El balón numerado.

Objetivo: Desarrollo de capacidades físicas.

Desarrollo: Dos equipos numerados del uno en adelante situados en las líneas de fondo de la pista. El profesor en el centro de la misma con un balón.

El profesor dice un número al mismo tiempo que lanza el balón sobre la línea imaginaria central. Los que posean dicho número intentarán coger el balón y obtener así un punto para su equipo.

Regla: Gana el que más puntos consiga tras haber pasado todos los jugadores de los 2 equipos.



Nombre: El Pase.

Objetivo: Tecnificar los fundamentos

Desarrollo: Se organizan 2 ó más equipos y se sitúa a cada mitad de un equipo en cada media cancha enfrentados en 2 filas, A la señal, los primeros de las filas de cada equipo pasan por encima de la red al primero de la fila del mismo equipo que está en la media cancha contraria; al realizar el pase se va para el final de su fila. El jugador que recibe el pase hace lo propio y así sucesivamente hasta que todos

los jugadores de las 2 filas del mismo equipo se encuentren en la misma posición, momento en que se detiene el juego y el equipo que lo consigue primero se le adjudica un punto.

Reglas: Gana el equipo que primero alcanza un número determinado de puntos.

También puede jugarse haciendo que cada equipo complete la ronda un nº determinado de veces.

Nombre: El Saque.

Objetivo: Desarrollar los fundamentos

Desarrollo: Se organizan 2 ó 3 equipos situando a cada equipo como sigue:

Unos cuantos jugadores se sitúan en fila detrás de la línea de saque, y el resto en la cancha contraria al otro lado de la red en la zona que está frente a la fila de lanzadores de su mismo equipo, esparcidos convenientemente.

A la señal, los jugadores de cada club que están en las primeras posiciones de las líneas de saque, efectúan el mismo por riguroso turno. Alguno de los miembros de su mismo equipo que está en el otro lado de la red, recepción y devuelve el balón por debajo de la red para que lo recoja el 2º de los que están en la línea de saque (el 1º, al sacar, ha de irse al final de la fila) y así sucesivamente hasta que el que sacó por vez primera vuelve otra vez a la primera posición de la línea de saque.

El primer equipo que consiga esto se adjudica 1 punto.

Seguidamente, los jugadores del mismo equipo cambian posiciones, pasando a sacar los que vienen recepcionando y viceversa.

Regla: Gana el equipo que antes llegue a un nº determinado de puntos.

Nombre: Iniciación a la plancha.

Objetivo: Acrecentamiento de habilidades motoras

Desarrollo: Por equipos con una colchoneta y un balón. Uno a un lado y el resto al otro lado de la colchoneta.

El capitán lanza el balón corto y el primer alumno de la fila salta en plancha sobre la colchoneta para devolvértelo.

El capitán debe recogerlo. Cada vez que lo recoja en el aire es 1 punto.

Reglas: Gana el equipo que más puntos consiga tras haber pasado todos por la posición de capitán.



Nombre: ¿Quién da más toques?

Objetivo: Desarrollar las habilidades sicomotrices

Desarrollo: Por clubes colocados en círculo con un balón.

A la señal, tratar de dar el mayor nº posible de toques hacia arriba al balón sin que éste toque suelo. Los toques deben ser reglamentarios.

Regla: El equipo que más tiempo dure sin que se le caiga el balón lleva un punto. Gana el que 1º llegue a un determinado nº de puntos.



5. LA RECREACIÓN EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

Partiendo de la base de que la educación moderna debe preparar a los jóvenes para el empleo y disfrute de su tiempo libre, y que para que las personas adquieran hábitos deportivos que duren toda la vida es preciso que en la infancia se adquieran dichos hábitos, por lo que el centro escolar juega un papel fundamental

para conseguir una población adulta más activa y saludable (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 1978; citado por Hernández Vázquez, 2003).

En esta educación del tiempo libre no todas las ofertas son válidas ni se pueden considerar enriquecedoras. Por ello, es preciso estar alerta de aquello que ofrecen los agentes sociales y distinguirlas para reproducir, en el ámbito escolar, experiencias positivas que no sigan la cultura hegemónica del consumismo de muchas ofertas de recreación consumista.

Cuando se propone una educación de tiempo libre orientada a los alumnos, no queremos que prevalezca la idea de la diversión sin esfuerzo como compensación de la rutina. Muchas veces, la recreación tiende a confundirse con el entretenimiento, entendido como el placer que no comprende un compromiso ni participación creadora. Esta modalidad de ocio, se denomina recreación espontánea, y acentúa exclusivamente la evasión y el divertimento sin requerir demasiado esfuerzo personal, por ejemplo, ir a un parque de atracciones o temático (Camerino, 2008).

Por otro lado, existe una tendencia encaminada a la regeneración de nuestras capacidades humanas, mediante la implicación lúdica en actividades en grupo orientadas por un animador. A este nuevo concepto, se le denomina recreación dirigida. Este tipo de recreación debe cumplir la condición de “re-crear”, “volver a crear” o de “regenerar” divirtiendo mediante una actitud activa y participativa, (Camerino, 2000; 2008 y García Montes, 2001), por ejemplo, participar en un grupo de actividades físico-deportivas extraescolares o en colonias de aventura de verano.

6. LA PEDAGOGÍA RECREATIVA COMO ENFOQUE SINTÉTICO.

Es un enfoque sistemático, que se interrelaciona con los aspectos de la vida humana como podrían ser entre otros:

- Los procesos evolutivos fisiológicos.
- El desarrollo individual.
- Los procesos de integración grupal.
- El desarrollo del liderazgo.
- La preparación y desarrollo de la vida laboral.
- Los procesos del desarrollo del pensamiento.
- La conformación de los sistemas de valores para la evolución creadora.
- Todos estos horizontes van enrumados hacia la transformación educativa y la relación con el disfrute de la vida.

6.7 Modelo operativo.

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES
Socialización	Socializar a los estudiantes y Docentes sobre la importancia de la recreación deportiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño	Socialización de Docentes en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Proyector Presentación Electrónica Memory Flash Internet	Marzo/2013	Autor de la propuesta Autoridades Docentes
Proceso de Capacitación	Capacitar a los Docentes la guía para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato.	Entrega, análisis y sustentación del Manual de la práctica de la natación y sus beneficios	Proyector Presentación Electrónica Memory Flash Internet	Abril/2013	Autor de la propuesta Autoridades
Ejecución	Aplicar en la Institución los conocimientos adquiridos sobre la guía metodológica de la recreación deportiva dirigida a los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, para mejorar el rendimiento académico.	En la institución paso a paso desarrollar el manual.	Áreas recreativas Canchas Salón múltiple	Mayo/2013	Autor de la propuesta Docentes Estudiantes.
Evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación de la guía metodológica de la recreación deportiva dirigida a los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, para mejorar el rendimiento académico.	Diseñar los instrumentos Aplicar los instrumentos Socializar el informe	Encuesta Proyector Material de Oficina	Agosto/2013	Autor de la propuesta Autoridades Docentes Estudiantes

Elaborado por: Diego Valdez

6.8 Administración.

Esta propuesta estará direccionada por Sr. Diego Santiago Valdez Carrera y bajo la coordinación del Sr. Tutor: Lcdo. Diego Andrade. Mg. Docente de la Universidad Técnica de Ambato, a su vez para el manejo del “Manual de la importancia de la recreación deportiva dirigida a los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, para mejorar el rendimiento académico”, estará previsto el respectivo asesoramiento del Maestrante, por cuanto será el mismo que facilitará los temas indicados en esta propuesta.

ACCIÓN	RESPONSABLE
Sensibilización	<ul style="list-style-type: none">• Autoridades de la Institución• Equipo Evaluador.
Período de Capacitación	<ul style="list-style-type: none">• . Diego Santiago Valdez Carrera
Socialización de la guía metodológica de la recreación deportiva dirigida a los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, para mejorar el rendimiento académico”	<ul style="list-style-type: none">• Diego Santiago Valdez Carrera
Evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Autoridades de la Institución• Docentes• Estudiantes

6.9 Previsión de la evaluación.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades • investigador • Docentes • Estudiantes
¿Por qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el grado de aceptación al utilizar la guía metodológica de la recreación deportiva dirigida a los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Liceo Policial Mayor Galo Miño de la ciudad de Ambato, para mejorar el rendimiento académico”
¿Para qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Para conocer si la propuesta dio resultados positivos. • Para conocer si con la propuesta ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes.
¿Qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • La funcionalidad del Manual de la práctica de la importancia de la recreación deportiva y su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"> • Investigador. • Autoridades de la Institución • Docentes • Estudiantes
¿Cuándo evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Observación, encuesta y Entrevista a Docentes y Estudiantes.
¿Con qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios y entrevistas.

BIBLIOGRAFÍA

- Camerino, O. (2000). Deporte recreativo. Barcelona. Inde.
- Berg, Bruce L., 2009, *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. Seventh Edition. Boston MA: Pearson Education Inc.
- Creswell, J. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Creswell, J. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Camerino, O. (2008). ¿Cómo generar un deporte escolar recreativo? En Hernández Rodríguez, A.I., Martínez Muñoz, L.F. y Águila, C. (Eds.). El deporte escolar en la sociedad contemporánea. (pp. 123-133). Almería. Universidad de Almería.
- Espada Mateos, M. (2010). Intervención docente, organización y recursos humanos en el deporte escolar en los centros educativos de Educación Secundaria en la Comunidad Autónoma de Madrid. Tesis Doctoral. Facultad de Medicina, Departamento de Psicopedagogía y Educación Física, Universidad de Alcalá
- Franklin, M.I. (2012). *Understanding Research: Coping with the Quantitative-Qualitative Divide*. London and New York: Routledge.
- Gray, J. (1986). Juegos creativos. Barcelona. Martínez Roca.
- Herrman, C. S. (2009). “Fundamentals of Methodology”, a series of papers On the *Social Sciences Research Network* (SSRN), online.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods* (3rd edition). Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Silverman, David (Ed). (2011). *Qualitative Research: Issues of Theory, Method and Practice*, Third Edition. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage Publications

LINKOGRAFIA

- <http://www.efdeportes.com/efd145/la-recreacion-deportiva-en-el-ambito-escolar.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml#ixzz2tsPwB4mq>
- <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml#ixzz2tsQgBZn5>
- <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml#ixzz2tsRnyZz>
- <http://www.monografias.com/trabajos93/recreacion-como-herramienta-pedagogica-transformacion-educacion-hoy/recreacion-como-herramienta-pedagogica-transformacion-educacion-hoy.shtml#ixzz2tulIPWCa>

CRONOGRAMA

ACTIVIDAD / TIEMPO	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
1. Selección del tema	■					
2. Elaboración del diseño		■	■			
3. Presentación del diseño			■			
3. Autorización			■			
4. Recolección de datos				■		
5. Presentación del borrador				■	■	
6. Correcciones al borrador					■	
7. Presentación informe final						■
9. Aprobación de tesis						■

ANEXOS

Modelo de la Encuesta

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

Encuesta dirigida a los estudiantes del Liceo Policial Mayor Galo Miño

Instrucciones: Lea detenidamente los siguientes ítems y señal cual es el más conveniente.

1.- ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas?

SI ()

NO ()

2.- ¿Pone de manifiesto actividades a desarrollar en los tiempos libres?

SI ()

NO ()

3.- ¿Está de acuerdo que debe cambiar lo cotidiano por lo recreacional?

SI ()

NO ()

4.- ¿Cree usted que con una educación de excelencia mejorarían sus posibilidades laborales?

SI ()

NO ()

5.- ¿Está de acuerdo que la educación sea de calidad en los contenidos impartidos?

SI ()

NO ()

6.- ¿Piensa usted que cuando se cumple procesos metodológicos en la educación se obtiene óptimos resultados académicos?

SI ()

NO ()

7.- ¿Conoce que profesor se capacita y actualiza permanentemente?

SI ()

NO ()

8.- ¿Se programa actividades recreativas en su institución?

SI ()

NO ()