



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Mención: Cultura Física

Tema:

**“LA PRACTICA DEL JUEGO POPULAR “QUINCE” Y SU INCIDENCIA
EN EL DESARROLLO TÉCNICO DE JUEGO EN LOS ESTUDIANTES
DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL I.T.S. “JUAN
FRANCISCO MONTALVO” DE LA CIUDAD DE AMBATO EN EL AÑO
LECTIVO 2010-2011”**

Autor:

Christian Ricardo Guevara Rosero

Tutora:

Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire

AMBATO – ECUADOR

2011

APROBACION DEL TUTOR

Yo, Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire con C.I. # 180191350-8, en calidad de Tutora del Trabajo de Graduación sobre el tema: “LA PRÁCTICA DEL JUEGO POPULAR “QUINCE” Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO TÉCNICO DE JUEGO EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL I.T.S. “JUAN FRANCISCO MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011” desarrollado por Christian Ricardo Guevara Rosero, estudiante del seminario de graduación de la carrera de Cultura Física, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponde a las normas establecidas en el reglamento de graduación de pregrado, modalidad seminarios de la Universidad Técnica de Ambato y en el normativo para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a la evaluación por la Comisión de Calificación designada por el H. Consejo directivo.

Ambato, 04 de junio del 2011

LA TUTORA

.....
Ing. Marcia Vásquez

AUTORIA DEL TRABAJO DE GRADUACION

Yo, Christian Ricardo Guevara Rosero, con C.I. # 0503270795, tengo a bien indicar que los criterios del Trabajo de Graduación: “LA PRACTICA DEL JUEGO POPULAR “QUINCE” Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO TÉCNICO DE JUEGO EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL I.T.S. “JUAN FRANCISCO MONTALVO EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011”, como también los contenidos, ideas, análisis y síntesis presentados son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor del mismo.

Ambato, 04 de junio del 2011

AUTOR

.....
CHRISTIAN RICARDO GUEVARA ROSERO

C.I. 050327079-5

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación, sobre el tema “LA PRACTICA DEL JUEGO POPULAR “QUINCE” Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO TÉCNICO DE JUEGO EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL I.T.S. “JUAN FRANCISCO MONTALVO EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011”, presentado por el señor Christian Ricardo Guevara Rosero, egresado de la carrera de Cultura física, una vez revisado el trabajo de graduación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo pertinente, para los trámites legales.

Ambato, 04 de junio del 2011

LA COMISION

.....
Dr. Willyams Castro

.....
Dr. Mercedes Lozada

.....
Dr. Cesar Bohórquez

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios que me dio la fuerza necesaria y las ganas para avanzar cada día de la investigación, a mi esposa por apoyarme en todo lo necesario, a mis padres por estar presentes en los momentos buenos y malos de mi vida.

AGRADECIMIENTO

Mi atento agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación carrera de Cultura Física, a los docentes de la carrera por haber compartido su sabiduría, al I.T.S. “Juan Francisco Montalvo” por haberme abierto sus puertas, a los docentes de Cultura Física del mismo: Dalton, Darwin, Bachita que apoyaron en todo lo posible para que este trabajo su cumpla e hicieron posible terminar con éxito.

INDICE GENERAL

PAGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACION DEL TUTOR.....	ii
AUTORIA DEL TRABAJO DE GRADUACION.....	iii
APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL.....	vii
Índice de Gráficos	ix
INTRODUCCION	xiii
CAPITULO I.....	15
1. EL PROBLEMA	15
1.1 TEMA	15
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2.1 Contextualización	15
Árbol de Problemas.....	19
1.2.2 ANALISIS CRÍTICO	18
1.2.3 PROGNOSIS	20
1.2.4 FORMULACION DEL PROBLEMA	20
1.2.5 INTERROGANTES	20
1.2.6 DELIMITACION DEL PROBLEMA.....	21
1.3 JUSTIFICACION	21
1.4 OBJETIVOS	22
General.....	22
Específicos	22
CAPITULO II	22
2. MARCO TEORICO	23
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	23
2.2. FUNDAMENTACION FILOSOFICA.....	23
2.3. FUNDAMENTACION LEGAL.....	26

REGLAMENTO CAMPEONATO INTERCOLEGIAL DE QUINCE	28
2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES	30
2.4.1. Variable Independiente	31
LOS JUEGOS DEPORTIVOS RECREATIVOS	31
JUEGOS POPULARES	37
El “Quince”	40
2.4.2. Variable Dependiente	43
2.5. HIPOTESIS.....	53
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	53
CAPITULO III.....	54
3. METODOLOGIA	54
3.1. Modalidad Básica De La Investigación	54
3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION	54
3.3. POBLACION Y MUESTRA.....	55
3.4. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	57
3.5. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION	59
3.6. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION	61
CAPITULO IV.....	62
4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	62
4.1. Análisis de los Resultados	62
4.2. VERIFICACION DE HIPOTESIS	79
CAPITULO V	80
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
CAPITULO VI.....	82
6. PROPUESTA	82
6.1 Datos Informativos.....	82
6.2 Antecedentes de la propuesta	83
6.3 Justificación.....	84
6.4 Árbol de Objetivos	85
6.5 Matriz de Involucrados	86
6.6 Línea Base Del Proyecto.....	87

6.7 MATRIZ DE MARCO LÓGICO	90
6.8 Previsión de la evaluación.....	98
BIBLIOGRAFÍA	99
ANEXOS	100

Índice de Gráficos

Grafico N° 1	19
Grafico N° 2	30
Grafico N° 3	50
Grafico N° 4	52
Grafico N° 5	64
Grafico N° 6	65
Grafico N° 7	66
Grafico N° 8	67
Grafico N° 9	68
Grafico N° 10	69
Grafico N° 11	70
Grafico N° 12	71
Grafico N° 13	72
Grafico N° 14	73
Grafico N° 15	74
Grafico N° 16	75
Grafico N° 17	76
Grafico N° 18	77
Grafico N° 19	78
Grafico N° 20	85

Índice de Tablas

Tabla N° 1	64
Tabla N° 2	65
Tabla N° 3	66
Tabla N° 4	67
Tabla N° 5	68
Tabla N° 6	69
Tabla N° 7	70
Tabla N° 8	71
Tabla N° 9	72
Tabla N° 10	73
Tabla N° 11	74
Tabla N° 12	75
Tabla N° 13	76
Tabla N° 14	77
Tabla N° 15	78

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“LA PRACTICA DEL JUEGO POPULAR “QUINCE” Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO TÉCNICO DE JUEGO EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL I.T.S. “JUAN FRANCISCO MONTALVO” DE LA CIUDAD DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011”

AUTOR:

CHRISTIAN RICARDO GUEVARA ROSERO

TUTORA:

ING. MARCIA VASQUEZ

RESUMEN

La presente investigación se realizo en el I.T.S.”Juan Francisco Montalvo” de la ciudad de Ambato en la provincia de Tungurahua.

En esta institución se observa que la práctica del “Quince” es uno de los deportes que mas sobresale en toda la institución, se detecta el problema ya que las autoridades no brindan el apoyo necesario a este juego, la infraestructura es escaza lo cual desmotiva a los estudiantes.

Es por este motivo que en la institución no ha existido una selección de “Quince” que pueda participar en un campeonato intercolegial, la falta de gestión es uno de los factores que más sobresalen y crean uno de los problemas que ha venido acarreado este instituto desde hace algunos años.

Los estudiantes no tienen conocimiento del reglamento de “Quince”, la técnica correcta para jugarlo también debería ser primordial, pero la mayoría de los estudiantes no la conocen.

La falta de un implemento para este juego, ayudaría como motivación al estudiante, ayudaría a prevenir lesiones posibles en la mano y de esta hacer una costumbre para que la utilicen en este campo.

INTRODUCCION

La presente investigación se refiere a uno de los juegos que más se practica en la ciudad de Ambato como es el “Quince”, uno de los problemas que se puede evidenciar es la escasa infraestructura que existe dentro de la institución, el apoyo por parte de las autoridades institucionales es mínimo, la técnica que se utiliza por parte de los estudiantes no es la correcta, la investigación es de gran importancia pues al aplicar las alternativas de solución se contribuirá al mejor desempeño deportivo de los estudiantes.

Se conto con la predisposición y apoyo de la institución, lo que es de gran ayuda, con esto se determina el problema, aplicar los instrumentos de investigación lo cual nos lleva a cumplir los objetivos planteados, el presente trabajo consta de seis capítulos.

En el **primer capítulo** se realizó el planteamiento del problema, la contextualización, luego se determinó el análisis crítico y el árbol de problemas. Después se plantea el problema de investigación, se formularon las interrogantes, pasamos a la delimitación del problema, se realizó la justificación del trabajo y se concluye con los objetivos planeados.

Pasando al **segundo capítulo** se enuncia los antecedentes investigativos, luego de esto se consulta la fundamentación filosófica y la fundamentación legal, también se refiere a las categorías fundamentales y se realiza el marco teórico de cada una de las variables identificadas, enunciamos la hipótesis y concluimos con el señalamiento de las variables.

En el **tercer capítulo** que se refiere a la metodología se enuncia la modalidad básica de investigación, el nivel o tipo de investigación, se determina la población y muestra. Se realiza las matrices de la operacionalización de variables, el plan de recolección de información y el plan de procesamiento de información.

Luego en el **cuarto capítulo** se realizó el análisis e interpretación de resultados, de los datos recolectados por medio de la observación, encuestas y entrevistas, y se realiza la verificación de la hipótesis.

Para el **quinto capítulo** se hace referencia a las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

En el **sexto capítulo** planteamos la propuesta la cual contiene los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, matriz de involucrados, el marco lógico, la línea base, la previsión de la evaluación.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“La práctica del juego popular “El Quince” y su incidencia en el desarrollo técnico de juego con los estudiantes de los novenos años de educación básica del I.T.S. “Juan Francisco Montalvo” de la provincia de Tungurahua del Cantón Ambato en el año lectivo 2010-2011”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Macro

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.

Todos conocemos los juegos tradicionales e infantiles, estos juegos ya sean para pintar o hacer ejercicios en parques tienen algo en común en todo el mundo, el entretenimiento. También depende del estado los juegos españoles tienen algunas variantes diferentes que los Venezolanos y los Mexicanos de los Colombianos, incluso con las regiones en un mismo país no son los mismos. Pero todo está cambiando y las actividades infantiles tradicionales como jugar al fútbol han cambiado por los juegos online en frente la pantalla del ordenador. Hace 40 años según la historia tendrían a tomar variantes diferentes que los juegos actuales para

aprender, no teníamos PC ni vídeos consolas infantiles de descargar juegos para computadora en línea y jugar gratis en las páginas web. Ahora incluso tienen las guías de juguetes educativos para niños con ingenio simbólico, las ideas más claras y letras más gordas.

Entre otros muchos conceptos en los centros no tenias ni que pintar ni vestir para practicar y aprender jugando por lo que practicamos deportes todos los días, dependiendo del número de participantes si había muchos para echar uno de los clásicos partidos de fútbol pues se jugaba en los exteriores de un jardín detrás de una fábrica de carga y descargas de carros metálicos, ya que no disponíamos de parques para jugar los partidos diarios. Las típicas reglas no estaban muy estrictas por ser uno de los juegos Infantiles al aire libre populares por excelencia, las porterías o el portal eran dos simples piedras o trozos de maderas en el jardín, no teníamos líneas para colorear y te puedes imaginar que más de una vez había discusiones de temas deportivos sobre las reglas de la jugada, que si el balón había entrado o había salido fuera, parece un poco de animales pero no teníamos otras cosas para jugar y pasar el tiempo de ocio en el exterior. Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez."

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

De manera específica la Ley de Educación contempla en sus propósitos y fines: "Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

Meso

En la provincia de Tungurahua uno de los juegos populares, visiblemente practicado por niñ@s, adolescentes es “El quince” un juego que por su distracción y reglas, se ha tornado en que se ha dejado de ser un juego popular y ha llegado a ser un juego competitivo, es por esta razón que las autoridades, desde hace algunos años ya han insertado “El quince” a nivel intercolegial, el cual ha dado resultados positivos, porque a mas de ser una competición es una distracción donde los jóvenes se divierten y los aleja de vicios.

En el tiempo que se ha practicado el quince nunca se ha buscado un implemento necesario para practicar este el mismo que es jugado con las manos desprotegidas las mismas que pueden traer consecuencias graves como esguinces, desgarr de tendones, contusiones.

La no utilización de una protección del guante ya ha traído consecuencias como Deformación evidente de las coyunturas de los dedos. Pueden ser ventrales (hacia adelante) o dorsales (hacia atrás).Dolor que no cede hasta la reducción de la luxación. Edema importante (“hinchazón”) después de la reducción

La muñeca es uno de los conjuntos articulares más complejos del cuerpo humano. Es una articulación con una gran movilidad que soporta fuerzas sustanciales fuerzas a compresión, cizallamiento y torsión, y que sin embargo, mantiene su estabilidad cualquiera que sea su posición respecto al antebrazo.

Micro

En el Cantón Ambato de la provincia de Tungurahua en el I.T.S. “Juan Fco Montalvo” ubicado en la Av. Rumiñahui y Shirys, en el colegio actualmente hay 1585 estudiantes en la sección vespertina, cuenta con 85 docentes de los cuales hay tres profesores de Cultura Física.

La acogida del Quince es integradora y participativa en un campeonato, el obstáculo es que no se cuenta con una infraestructura adecuada, es muy practicado por todos los estudiantes, el apoyo de las autoridades institucionales ha sido escasa pero desde el año actual es una innovación en el colegio, nunca habido selección de “Quince” de la selección de quince habido poca acogida puede ser por escasos recursos económicos ya que están entrenando en el Colegio Bolívar y les cobran 0.5 ctvs. cada entrenamiento, la preselección de “Quince está conformada por 14 estudiantes de ellos un total de 6 son los que entrenan diariamente, el guante ayudaría a dar una fuerza extra al contacto con la pelota pero debería ir mas protegida la muñeca ya que cae todo el peso sobre ella, el juego es mas practicado por los estudiantes del básico pero en general lo practican todos, si sería muy innovador de pronto seria una regla general la utilización del guante debería ser medio dedo con una protección fuerte en la palma de la mano.

Darwin Mestanza estudiante del 1ro bachillerato técnico “B” opina: es un juego para evitar vicios, es agradable ya que se puede poner sus propias reglas y se puede jugar entre varias personas, no pienso que está bien ya que de nada sirve el guante no ayuda en nada las uñas se han lastimado pero nada grave.

1.2.2 ANALISIS CRÍTICO

En el I.T.S. “Juan Francisco Montalvo” los estudiantes han hecho del “Quince” un juego integrador, participativo, muy llamativo, lo practican casi todos, por lo general este deporte lo practican hombres, esto va pasando de generación en generación, es un juego que nunca se lo ha practicado con una protección en la mano, esta mala costumbre desde siempre ha causado en algunos casos lesiones y no ha creado una cultura de llevar un implemento puesto, por otra parte las autoridades no se han preocupado por este deporte, lo cual en algunos casos han alejado a los estudiantes de la actividad física y ha acarreado a los estudiantes por otras actividades negativas.

EFECTOS

Árbol de Problemas

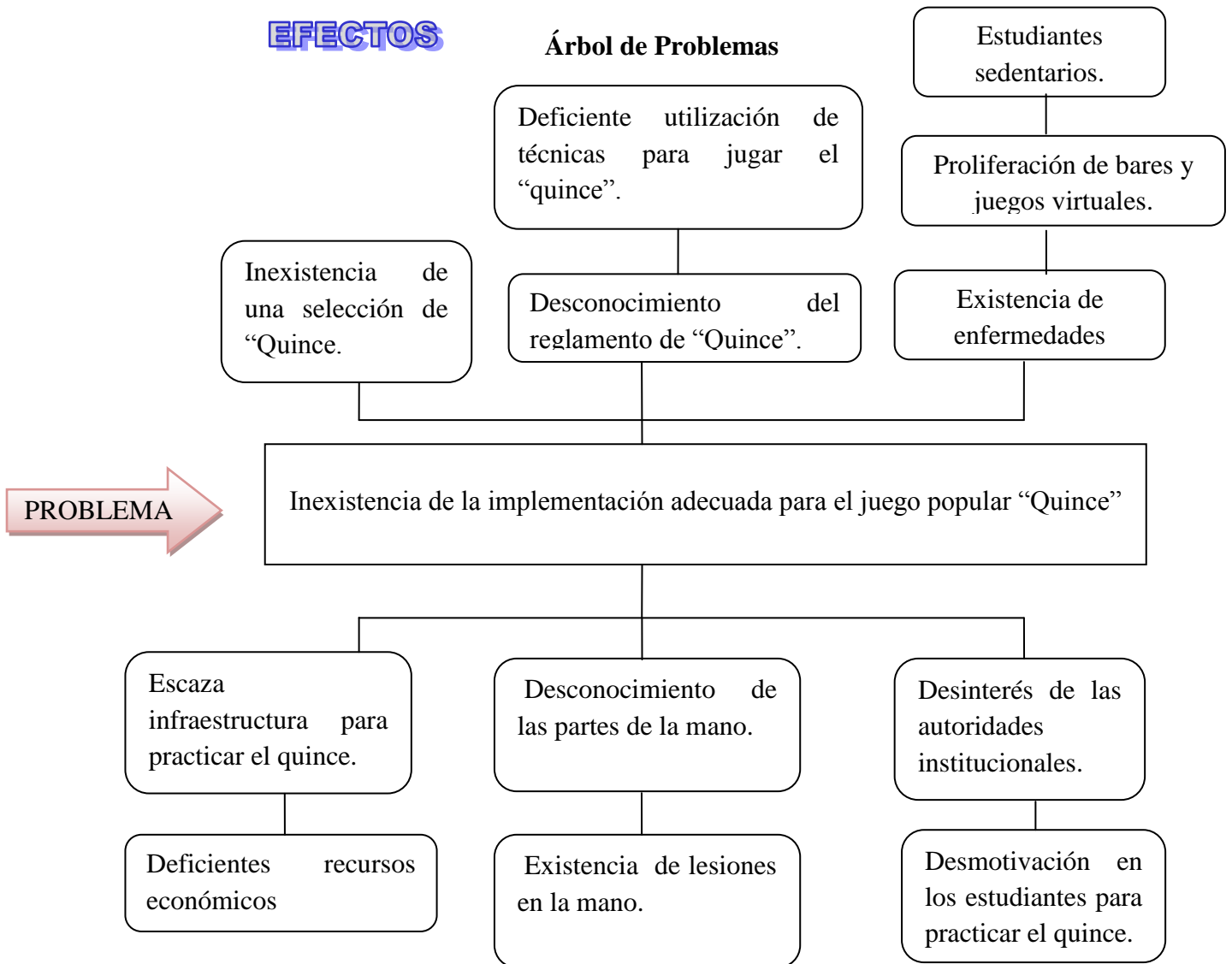


Grafico N° 1

CAUSAS

Elaborado por: **Christian Guevara**

1.2.3 PROGNOSIS

Al no realizar el presente estudio se tiende a seguir llevando una costumbre y no tener un cuidado necesario en la mano como es una protección adecuada y esto podría llevar a deformaciones, por causa de la no utilización del implemento traerá como consecuencia el incremento de lesiones en la mano y no se podrá incluir una técnica adecuada para jugar este deporte tan popular, tampoco se podrá dar a conocer este deporte más que a nivel local y no se podrá incluir en el reglamento un artículo más que sea la utilización del guante.

1.2.4 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuál es la incidencia de la práctica del juego popular “Quince” en el desarrollo técnico con los estudiantes del noveno año de educación básica del I.T.S.”Juan Francisco Montalvo” en el año lectivo 2010-2011?

1.2.5 INTERROGANTES

¿Cuáles son las causas para no utilizar un implemento que proteja la mano al jugar el quince?

¿Cómo afecta en la salud la no utilización del guante?

¿Qué nuevas técnicas de juego se puede implementar con la creación del guante?

¿Porque no se usa un guante para el deporte del quince?

¿Qué condiciones debe tener el reglamento del juego del quince?

1.2.6 DELIMITACION DEL PROBLEMA

Aspecto: Juegos Populares

Área: Cultura Física

Campo: Deportivo

Delimitación Espacial: La presente investigación se ejecutara con los estudiantes del noveno año de educación básica paralelos “A” “B” del I.T.S. “Juan Francisco Montalvo” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

Delimitación Temporal: Esta investigación se realizara en el periodo noviembre 2010 a marzo 2011.

1.3 JUSTIFICACION

En el presente estudio de investigación se busca corregir la mala técnica de juego que se utiliza al momento de practicar el “Quince” por medio de creación de fundamentos técnicos que nunca se han creado para este juego, el mismo que es uno de los mas populares y nunca se ha investigado acerca de las consecuencias de practicarlo sin conocimientos previos, con esta realidad se podrá evitar lesiones leves y graves, sobre todo a los jóvenes que lo practican a menudo.

Esta investigación será **útil** ya que ayudara a masificar el deporte a nivel nacional pues se lo practica solo en Ambato, y se podrá conservar sus raíces y costumbres propias de nuestro país.

Es de **importancia** pues con esta investigación se podrá crear nuevas técnicas de juego para mejorar su práctica y también se podrá establecer en el reglamento que el implemento sea básico para poder jugar el “quince”.

Es **factible** realizarlo ya que los jóvenes participaran activamente de este juego y cada día se suman más participantes para practicar el “Quince”.

1.4 OBJETIVOS

General

- Mejorar la técnica del juego popular “Quince”, utilizando una implementación adecuada aplicado a los estudiantes del noveno año de educación básica del I.T.S. “Juan Francisco Montalvo” de la ciudad de Ambato en el periodo noviembre 2010 marzo 2011.

Específicos

- Identificar la necesidad de seguridad para la práctica del “Quince” por medio de la creación de un implemento.
- Determinar el número de estudiantes que practican “El quince”.
- Elaborar un guante para jugar “quince” con la finalidad de mejorar la técnica del mismo.

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Según las bibliotecas y demás departamentos donde se encuentran archivados proyectos de investigación no se han encontrado ningún tema relacionado con este tema de investigación por lo que se puede confirmar que la presente investigación es pionera, en el campo deportivo.

2.2. FUNDAMENTACION FILOSOFICA

Las actividades recreativas son importantes para nuestro vivir diario y en general la recreación es el conjunto de actividades físicas que el ser humano realiza con intención lúdica o competitiva. Los deportes de competición, que se realizan bajo el respeto de códigos y reglamentos establecidos, implican la superación de un elemento, ya sea humano (el deportista o equipo rival) o físico (la distancia, el tiempo, obstáculos naturales). Considerado en la antigüedad como una actividad lúdica que redundaba en una mejor salud, el deporte empezó a profesionalizarse durante el siglo XX.

Fundamentación Axiológica

Los valores, forman parte de los objetos, acciones y actitudes que el ser humano persigue por considerarlos valiosos. Dentro de este rubro se encuentran: La salud, riqueza, poder, amor, virtud, belleza, inteligencia, cultura, entre otros. En fin, todo aquello que en un momento se desea o aprecia. La clasificación de los valores en una escala preferencial, está a cargo de la disciplina denominada: "

Los valores surgen en la relación práctico - objetal y no en el simple conocimiento de las cosas por el individuo. Son el resultado de la actividad práctico del ser humano.

El quince ya es un juego competitivo, pero más se lo practica como recreación el cual ayuda a desarrollar valores como, responsabilidad, puntualidad, respeto, etc., es por esto que se quiere dar una motivación para que se siga practicando los valores antes mencionados.

Fundamentación Epistemológica

La mayor parte de los deportes conocidos y practicados actualmente basan su desarrollo en la ejecución de tres acciones físicas concretas: correr, saltar y lanzar. Es en esta última acción, es decir, en el lanzamiento, donde la participación de la extremidad superior es más manifiesta, provocando en la misma unas necesidades de movilidad, fuerza y precisión muy altas. Y es que hay deportes donde se lanzan artilugios diversos, bien directamente desde la prensión de la mano, por golpe de la misma o bien desde el golpe intermedio mediante elementos concretos. Por lo tanto el conocimiento de las actividades deportivas que exigen un gesto concreto de la muñeca y mano, condiciona claramente la respuesta lesional y sobre todo la solución de la misma, ya que necesita que las articulaciones permitan prensiones diferentes, y posiciones y movimientos al límite de los que pueda disponer fisiológicamente la articulación en cuestión. Incluso hay deportes donde una de las condiciones buscadas por los cazadores de talentos, es la hiperlaxitud articular lo más alejado posible de la normalidad.

Fundamentación Ontológica

El licenciado en educación física debe “Comprender que la recreación como comportamiento humano, forma parte del sistema social y ecológico y es factor importante en el beneficio del equilibrio familiar y grupal, la cooperación comunitaria y estabilidad emocional. La recreación abre espacios al hombre para

que compense aquellos que se han cerrado, provocando desequilibrios en el comportamiento orgánico del individuo y del grupo”. (Bolaños 1990)

Los educadores y las instituciones dadas a la tarea de formar formadores debemos entender que en la recreación encontramos infinidad de métodos y técnicas que permiten hacer de nuestra práctica pedagógica, una actividad motivante, recursiva y creativa que facilita el aprendizaje, el constructo del conocimiento, la socialización y la formación en valores, amén del placer y goce que lleva implícita.

Estas consideraciones validan y dan razón de ser a la existencia de la asignatura, como un espacio para la construcción de una cultura y pedagogía recreativa en los futuros licenciados en Educación Física Recreación y Deportes.

Sobre estas perspectivas, el programa de la asignatura recreación en la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes de las Universidades debe ser un compendio de saberes que pretenda satisfacer la urgente demanda de recurso humano calificado en la región, que cubra las necesidades de información del estudiante para estar académicamente apto para ello y además de esto valore la recreación como una disciplina eminentemente formadora que en su transversalidad no solo abre el espacio para la formación del individuo sujeto de su accionar, sino que también el sujeto que la planea, organiza y dirige se beneficia de su componente axiológico.

Fundamentación Pedagógica

La recreación como una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana, debe ser utilizada como una herramienta pedagógica en el proceso de formación de formadores, toda vez que su desarrollo y aplicabilidad en una educación de calidad está dada, ya que rompe con los esquemas rígidos de la

pedagogía tradicional, permitiendo explorar y desarrollar la potencialidad lúdica y creativa del hombre en un ambiente de goce, placer y satisfacción.

La recreación para el futuro licenciado en educación física, no debe reducirse al manejo de técnicas o recetas, ni recursos puntuales esquematizados y rígidos del cómo hacer las cosas. Debe contener ideas innovadoras para la re-creación de la práctica pedagógica cotidiana, debe abrir espacios para la discusión, la reflexión, la profundización, investigación y el análisis.

2.3. FUNDAMENTACION LEGAL

LEY DE CULTURA FISICA, DEPORTES Y RECREACION

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

CAPITULO ÚNICO

Art. 1.- Esta Ley regula la cultura física, el deporte y la recreación, y establece las normas y directrices a las que deben sujetarse estas actividades para contribuir a la formación integral de las personas.

Art. 2.- Para el ejercicio de la cultura física, el deporte y la recreación, al Estado le corresponde:

- a) Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y de recreación de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte, la educación física y la recreación;
- b) Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades;
- c) Auspiciar la preparación y participación de los deportistas de alto rendimiento en competencias nacionales e internacionales, así como capacitar técnicos y entrenadores de las diferentes disciplinas deportivas;
- d) Fomentar la participación de las personas con discapacidad mediante la elaboración de programas especiales; y,

e) Supervisar, controlar y fiscalizar a los organismos deportivos nacionales, en el cumplimiento de esta Ley y en el correcto uso y destino de los recursos públicos que reciban del Estado.

El cumplimiento de estos deberes y responsabilidades estará a cargo de las Secretaría Nacional de Cultura Física, Deportes y Recreación y los organismos creados para tal efecto.

Art. 3.- El Estado proveerá los recursos necesarios a los organismos rectores del deporte ecuatoriano para el cumplimiento de sus obligaciones en el Presupuesto General del Estado. Así mismo garantizará la preparación de los deportistas de alto rendimiento, para lo cual proveerá los recursos económicos y técnicos necesarios para el funcionamiento del programa ECUADEPORTES, el cual debe ser considerado prioritario.

DE LAS FEDERACIONES DEPORTIVAS PROVINCIALES ESTUDIANTILES

Art.35.- Las federaciones deportivas provinciales estudiantiles, son los organismos encargados de planificar, organizar, coordinar, ejecutar, controlar y evaluar las actividades provinciales estudiantiles de los organismos bajo su jurisdicción, se registrarán por esta Ley y sus estatutos y tendrán su sede en la respectiva capital de provincia.

Art.36.- La asamblea de cada federación deportiva provincial estudiantil, estará integrada por los siguientes miembros: dos representantes de los colegios afiliados: rector y vicerrector; y, jefe del área de cultura física o profesor de cultura física.

Art.37.- El Directorio de las federaciones deportivas estudiantiles provinciales, estará conformado por:

a) Presidente;

- b) Vicepresidente;
- c) Secretario;
- d) Tesorero;
- e) Tres vocales principales y tres suplentes; y,
- f) Un delegado de la Dirección Provincial de Educación, designado por la autoridad competente.

FEDERACION DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE TUNGURAHUA
REGLAMENTO CAMPEONATO INTERCOLEGIAL DE QUINCE
AÑO LECTIVO 2010-2011

1. DE LAS INSCRIPCIONES

- a) Cedula de ciudadanía original y copias a colores.
- b) Hoja de inscripción legalizada por las autoridades del plantel.
- c) Comprar el carnet de cancha.
- d) El deportista deberá estar identificado con el uniforme de Cultura Física del colegio, caso contrario no participara.
- e) Cada categoría deberá tener su hoja de inscripción y entregar en secretaria con los demás documentos en sobre de manila.

FORMAS DE PARTICIPACION

Los jugadores inscritos con un máximo de 5 podrán participar en individuales y dobles de acuerdo al criterio del entrenador.

2. DE LA PELOTA

De hilo y cada colegio llevara su pelota

3. DE LOS PARTIDOS

- a) El puntaje será del 1 al 15
- b) Durante el juego se utilizara la mano o el pie.

- c) Para la batida, la pelota tendrá que pasar la línea de 3.5 metros y lo efectuara el que pierda el punto con bote en una sola oportunidad.
- d) Cada equipo tendrá derecho a pedir un minuto en cada quince.
- e) La obstrucción intencional se considera como falta y se dará el punto al perjudicado.
- f) En caso de lesión de algún jugador, lo reemplazara el suplente.
- g) Los cambios se podrán efectuar en el primer quince.
- h) En las eliminatorias se jugara un solo quince.
- i) En las finales se jugaran dos o tres quinces en caso de haber empate.
- j) Los carnets deberán estar debidamente emplastados para el inicio del evento.
- k) Para que haya competencia deberán haber mínimo 4 colegios legalmente inscritos.
- l) El tiempo de espera para el inicio del partido será de 10 minutos caso contrario perderá el partido y se acreditara los puntos al contrario con cero tantos.

4. DE LAS SANCIONES

- a) El jugador (es), entrenador, barra y/o delegado ocasionaren incidentes será descalificado del equipo.
- b) Cualquier reclamo deberá realizarse en el instante en el instante en que se efectúen los encuentros, por escrito y dirigido al presidente de la comisión, adjuntando 20 dólares reembolsables caso de pasar la apelación.

5. DE LOS ESTIMULOS

- a) Se otorgara. Medallas en Singles y dobles.

PRIMER LUGAR: Oro SEGUNDO LUGAR: Plata TERCER LUGAR: Bronce

2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

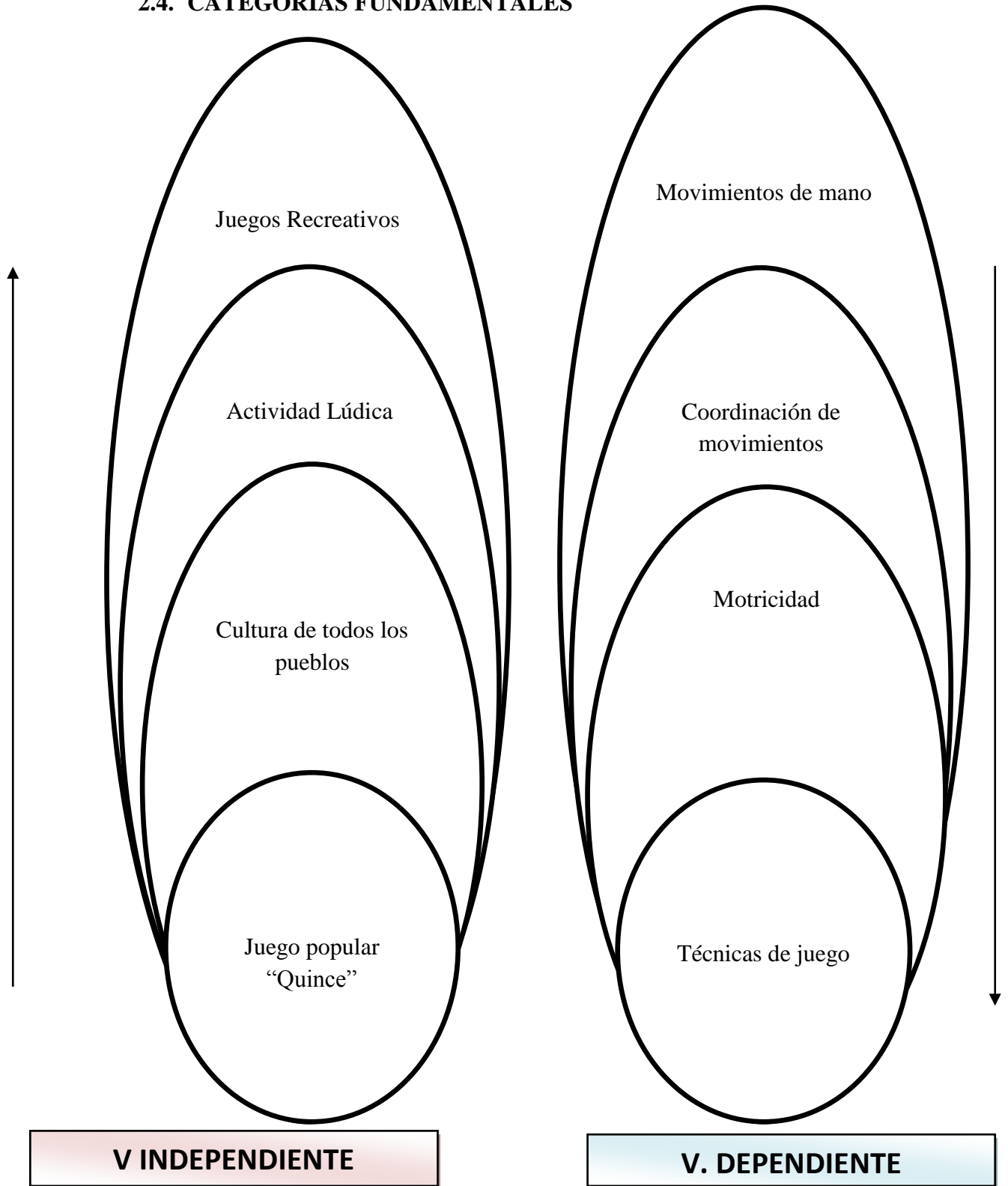


Gráfico N° 2

Elaborado por: Christian Guevara

2.4.1. Variable Independiente

✓ LOS JUEGOS DEPORTIVOS RECREATIVOS

Tipos y características de los juegos deportivos y recreativos.

JUEGOS:

- POPULARES O ANTIGUOS (Bolos, Pañuelo, Pala Cántabra)

- MODERNOS

*EDUCATIVOS

*DE DIVERSION

ACTIVIDADES ESTETICAS: De marcado componente expresivo o estético. Actividades de comunicación no verbal o simbólica (expresión corporal) o componente estético (danza).

ACTIVIDADES DE MANTENIMIENTO. Pueden ser de carácter educativo o recreativo.

ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA: Aquellas que se desarrollan en el medio natural o que requieren de él:

- Actividades acuáticas

* De río (descensos...)

* De grandes superficies (vela, piragüismo...)

-Actividades aéreas (parapente, ala delta, paracaidismo.)

- Actividades terrestres

*De campo (mountain bike, orientación.)

*De montaña (esquí, espeleología.)

-Actividades mixtas (espeleo-buceo.)

DEPORTES: Por sus características es una de las formas más utilizadas hoy en día en la recreación.

- DEPORTE RECREATIVO:

- Objetivos o fines, motivos, necesidades, aspiraciones o ambiciones: Búsqueda del placer, alegría, diversión, comunicación social, recreación, compensación, salud.
- Medios o formas: Sometido o no a reglas (elabora reglas propias), existen gran variedad de deporte recreativos, los practicantes pueden ser grupos heterogéneos, es universal, es decir, para todas las edades, sin competición obligada, y de libre elección.
- Forma de practicar o modo de realizarlo: Ejercicio y juego, viviendo el momento, entrenar sin rigidez, (practicar de vez en cuando), ejercicio por placer, métodos elegidos libremente, se hacen cosas superfluas e innecesarias, participación democrática, posibles organizaciones.
- Consecuencias: Individual emancipación, espontaneidad, creatividad, interacción social, etc., como valores en sí mismos.
- Gastos y su motivación: Coste mínimo por persona, medidas formativas, beneficio social, y salud, autorrealización.

Tipos y características de los juegos deportivos y recreativos.

Las características principales de los juegos deportivo- recreativo se pueden concretar en los siguientes apartados:

- Ausencia de cualquier tipo de superestructura institucional (no existen federaciones, árbitros, competiciones regladas, etc.).

- La infraestructura en instalaciones puede resultar a partir del entorno social y natural. Estas jamás serán impedimentos que estrangulen la actividad aunque si la pueden condicionar notoriamente. Los espacios que utiliza el juego deportivo-recreativo, como ya hemos mencionado anteriormente, dispone de las condiciones favorables de no precisar sofisticadas instalaciones. Sin destacar la posibilidad de usar instalaciones deportivas convencionales muchas de estas prácticas se pueden acomodar a espacios e instalaciones muy heterogéneas. Observemos a cualquier grupo de jóvenes de un hábitat urbano, ante la necesidad de jugar, deben adaptar sus actuaciones a los distintos espacios de esas grandes ciudades (calles, plazas, parques, obras, construcciones, etc.).

En general, en pueblos y ciudades existen espacios urbanos que adoptan su máxima expresión comunicativa y social en los actos públicos y colectivos, generalmente durante fiestas, y celebraciones. Estos lugares con cierta tradición social son espacios susceptibles de acoger actividades ludo recreativas como medio de acercarse al entorno socio-cultural del alumno.

Por último indicar que la mayoría de prácticas recreativas tienen por escenario principal, entornos naturales, zonas abiertas que posibilitan un extraordinario abanico de posibilidades lúdicas.

- No hay necesidad de cumplimentar ningún tipo de requisitos burocráticos para iniciar su práctica (fichas, inscripciones, certificaciones, etc.); aunque es importante prever todos los aspectos de salud de los que vayan a participar.

- No precisan de entrenadores ni cuadros técnicos; los responsables se convierten en " animadores lúdico-sociales " que proponen actividades, despliegan y proporcionan materiales, estimulan el trabajo, y canalizan la dinámica grupal.

- El material para la práctica de los juegos deportivo-recreativo, en principio, cualquier tipo de material puede usarse para estas prácticas. Si bien es cierto que el material condiciona el tipo de actividad, este no debe ser óbice para su desarrollo. Si no se dispone de material, se puede inventar, buscar o construir, por ello se puede hablar de material alternativo, refiriéndose a ese material no industrializado, no preconcebido para tales actividades. Hablar de material no convencional, so sería del todo correcto ya que cualquier objeto que se use para jugar pasa a ser convencional de ese juego.

El material alternativo ofrece la libertad para usar cualquier objeto no necesariamente estandarizado, que sea accesible a las características de los participantes y de la actividad. Se puede por ejemplo hacer malabarismos con bolsitas de alubias; construir zancos con latas de conserva; la papelera puede ser una canasta y un envase plástico de jabón puede servir para jugar a cesta punta.

De estas consideraciones se desprende la posibilidad de usar distintos tipos de materiales:

*Material convencional: usado de forma distinta a la prevista.

*Material barato: sogas, discos voladores, globos.

*Material gratuito, de desecho: caja de cartón, botes vacíos de pintura, distintas botellas de plástico, neumáticos usados, gomas elásticas...

*Materiales auto fabricados.

*Material sofisticado: paracaídas, pelotas de gran tamaño, tablas de surf, pódalos. Estas características de los juegos deportivo-recreativos deberán contar previamente con el análisis y valoración de las peculiaridades diferenciales del pueblo, comarca o distrito urbano en donde se pretenda desarrollar esta actividad ludo recreativa.

Las últimas tendencias de los juegos deportivo-recreativos.

El tiempo libre de los jóvenes es cada vez mayor. Una sociedad como la nuestra -industrial y urbana- genera necesariamente momentos de ocio.

El juego que impera en la actualidad es el deporte espectáculo, la alta competición, la cual es una práctica privilegiada para un escasísimo número de personas que pueden llegar a estos niveles. Sin embargo, existen iniciativas que se inspiran no en el ocio duro, sino en el ocio blando, el cual fomenta actividades de entretenimiento, y no en un obligado fin al que llegar.

Este movimiento impulsado principalmente desde los Países Nórdicos, Países Bajos, Estados Unidos, Japón, Canadá,... busca fomentar la práctica lúdica para todos los ciudadanos que decidan disfrutar de ella, como fuente de satisfacción y bienestar. Este fenómeno abre las puertas a un gran sector de población ya que no existe límite de edad, sexo, capacidad física, categorías, ni competición exagerada. Promueven un gran protagonismo de la espontaneidad y el pasárselo bien. Son juegos con una intencionalidad cero (Buytendijk), autotélicos, en los que prevalecen los factores cualitativos y el proceso ante lo cuantitativo y el resultado.

Bajo estas coordenadas, el alumno de enseñanzas secundarias aparece como un principal candidato a formar parte de las experiencias ludo recreativo.

Estas inquietudes recreativas despiertan nuevas prácticas lúdicas como son los juegos denominados alternativos, los juegos cooperativos, los nuevos juegos (new games), los juegos deportivos con reglas modificadas así como la evolución o recuperación de algunos juegos populares/tradicionales con miras recreativas.

En este apartado, queremos globalizar las iniciativas más representativas de los juegos deportivos- recreativos. Todos ellos participan de una misma

filosofía, todos ellos tan directamente relacionados que sus manifestaciones lúdicas pueden coincidir en forma y contenido.

html.rincondelvago.com

✓ **ACTIVIDADES LUDICAS**

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

"Los juegos son la forma más elevada de la investigación"

Albert Einstein

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar"

1. Caracterización de juegos y actividades lúdicas

- Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los A/A hacia la materia.
- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los A/A .
- Evolucionan las potencialidades creativas de los A/A
- El papel autoritario e informador de P/P se transforma: el/la P/P es más un/a entrenador/a que apoya a los A/A que una persona autoritaria. Los/las P/P dejan de ser el centro de la clase, porque los A/A trabajan en parejas o grupos.
- El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.
- El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.
- Las capacidades de un juego/ una actividad lúdica:

Las capacidades son el desarrollo de los talentos naturales que se aprenden a reconocer a través de experimentar nuevas y variadas situaciones, por ejemplo ejercitar las aptitudes (Eignung, Tauglichkeit) que se tienen para el razonamiento lógico a través de la expresión verbal, etc.

✓ JUEGOS POPULARES

Juego Popular:

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo(a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

tml.rincondelvago.com

✓ **Cultura de los pueblos**

La **cultura** es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología.

La Unesco, en 1982, declaró:

...que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y

éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden. (UNESCO, 1982: *Declaración de México*)

Aunque muchas de las concepciones sobre cultura en el lenguaje común tienen su origen en el debate de las ciencias sociales, o bien, existieron primero en el habla cotidiana y luego fueron retomadas por las segundas, aquí se presenta un repaso sobre la construcción histórica del concepto de cultura en las disciplinas sociales.

Definiciones de cultura en las disciplinas sociales

Para efecto de las ciencias sociales, las primeras acepciones de cultura fueron construidas a finales del siglo XIX. Por esta época, la sociología y la antropología eran disciplinas relativamente nuevas, y la pauta en el debate sobre el tema que aquí nos ocupa la llevaba la filosofía. Los primeros sociólogos, como Émile Durkheim, rechazaban el uso del término. Hay que recordar que en su perspectiva, la ciencia de la sociedad debía abordar problemas relacionados con la estructura social.³ Si bien es opinión generalizada que Carlos Marx dejó de lado a la cultura, ello se ve refutado por las mismas obras del autor, sosteniendo que las relaciones sociales de producción (la organización que adoptan los seres humanos para el trabajo y la distribución social de sus frutos) constituyen la base de la superestructura jurídico-política e ideológica, pero en ningún caso un aspecto secundario de la sociedad. No es concebible una relación social de producción sin reglas de conducta, sin discursos de legitimación, sin prácticas de poder, sin costumbres y hábitos permanentes de comportamiento, sin objetos valorados tanto por la clase dominante como por la clase dominada. El desvelo de las obras juveniles de Marx, tanto de La ideología alemana (1845-1846) en 1932 por la célebre edición del Instituto Marx-Engels de la URSS bajo dirección de David Riazanov, como de los Manuscritos económicos y filosóficos (1844) posibilitó

que varios partidarios de sus propuestas teóricas desarrollaran una teoría de la cultura marxista (véase más adelante).

El concepto de cultura generalmente es relacionado con la antropología. Una de las ramas más importantes de esta disciplina social se encarga precisamente del estudio comparativo de la cultura. Quizá por la centralidad que la palabra tiene en la teoría de la antropología, el término ha sido desarrollado de diversas maneras, que suponen el uso de una metodología analítica basada en premisas que en ocasiones distan mucho las unas de las otras.

Los etnólogos y antropólogos británicos y estadounidenses de las postrimerías del siglo XIX retomaron el debate sobre el contenido de *cultura*. Estos autores tenían casi siempre una formación profesional en derecho, pero estaban particularmente interesados en el funcionamiento de las sociedades exóticas con las que Occidente se encontraba en ese momento. En la opinión de estos pioneros de la etnología y la antropología social (como Bachoffen, McLennan, Maine y Morgan), la cultura es el resultado del devenir histórico de la sociedad. Pero la historia de la humanidad en estos escritores era fuertemente deudora de las teorías ilustradas de la civilización, y sobre todo, del darwinismo social de Spencer.

✓ El “Quince”

Se lo practica en 64 establecimientos educativos de la provincia. Hay un campeonato local.

A las 11:00, el timbre anuncia el segundo recreo en el Instituto Tecnológico Bolívar. A esa hora, decenas de jóvenes salen apresurados para practicar el Quince, uno de los juegos tradicionales de Ambato. Consiste en lanzar con la mano una pelota de lana contra una pared.

Aunque no existen registros históricos de su origen, las autoridades del plantel comentan que se lo practica allí desde hace 60 años. Según el rector Raúl Calderón, este juego es parte de la historia y de la identidad del colegio.

Un torneo local

Desde 1966, se impulsan los campeonatos intercolegiales anuales. Para ello, se construyó una pared de 9 metros de alto cerca de las canchas del Instituto Bolívar, que gana cada año el torneo.

En el 2009 participaron 35 colegios. Este año esperan que se inscriban más instituciones. Giovanni Pineda, ex estudiante del Instituto Bolívar, prepara a la selección del establecimiento, todos los sábados.

Por su parecido, se cree que el juego del Quince es una variación de la pelota de mano vasca. La diferencia es que la bola que se utiliza es más pequeña y más suave, porque es de lana.

“De las conversaciones con los profesores, sacamos la conclusión de que el Quince se juega desde la década de los cuarenta. Esta tradición se transmite de generación en generación”, dice el maestro, que ya lleva 35 años en la entidad.

David Navarrete, estudiante de 15 años, piensa que la falta de espacios recreativos en el colegio hizo que los alumnos inventen el Quince. “En el edificio que está en el centro no hay mucho espacio, pero sí grandes paredes”.

El instituto también tiene instalaciones en Huachi Pato, en el sur de la ciudad. Allí hay 1500 chicos que estudian el Bachillerato. Todos son expertos en el Quince. En las horas de recreo nadie se entretiene con fútbol o básquet. Todos juegan al Quince.

Según Roberto Supe, estudiante de 16 años, se juega en dos equipos. Cada uno puede estar integrado por entre uno y siete participantes. Se necesita una pelota de lana hecha a mano. Su tamaño es menor a 7 cm de diámetro. “Mientras más

ajustado está el hilo, la pelota rebota más”. Además, se requieren dos paredes unidas, que midan más de 2 m, un brazo y una mano fuerte.

Según Juan Aguirre, profesor de cultura física, la pelota de Quince rebota sin importar la superficie de la pared. “Puede ser lisa o irregular, igual se puede jugar”. Estas características permiten que el rebote no sea dirigido, sino que la bola salga expulsada en cualquier dirección.

Darío Pérez, estudiante y aficionado desde los ocho años, cuenta que los partidos se cumplen en tres sets.

“El equipo que gane dos contiendas es el triunfador”.

Lo principal, para David Navarrete, quien afirma ser una de las mejores figuras del Quince, es marcar los límites para el juego. En el muro se debe medir desde el piso 75 cm, para marcar con pintura una línea base en la pared. Es un punto malo cuando la bola rebota bajo o sobre la línea.

Para el saque, los jugadores deben estar a 3 m de distancia de la pared. Se bota la pelota al aire y se golpea. Es más tino que fuerza. Esa distancia se respeta solo durante el comienzo del juego.

En el Colegio Bolívar, no solo se juega el Quince en los recreos. Hay partidos durante los fines de semana y en las tardes. Así lo asegura Julio Proaño, nativo de la ‘Tierra de los Tres Juanes’.

A sus 72 años recuerda cuando jugaba el Quince en su juventud. “Teníamos una mano muy fuerte y los brazos se engrosaban. Esto atraía a las chicas”.

El hombre, que ahora vive en las afueras de la ciudad, cuenta que casi nadie jugaba fútbol o básquet. “Aquí solo se jugaba al Quince. Por eso no hay buenos jugadores de fútbol”, bromea.

Proaño no fue alumno en el Bolívar. Sin embargo, aprendió a jugar porque sus amigos estudiaban allí. Ellos le enseñaron. Al igual que él, otras personas

empezaron a organizar los partidos en los patios de otras escuelas. De esta forma, el juego se propagó por la ciudad y luego por la provincia de Tungurahua.

Por ejemplo, en la Escuela República del Chimborazo, ubicada en el suroriente de la urbe, a diario 40 niños lo practican. Nelson Paltasaca y Aníbal Sánchez, estudiantes de esta institución, aseguran que lo practican porque es un juego diferente.

En la actualidad, según los registros de la Federación Deportiva Estudiantil de Tungurahua, el Quince se juega en 64 colegios de la provincia. Otra característica importante, es que en las paredes de esta institución aparece el Quince. Este es un juego popular, similar al tenis pero sin raqueta, que solo se practica en la ciudad de Ambato.

www.ambato.com

2.4.2. Variable Dependiente

✓ Técnicas de juego

Técnica se define como la ejecución de movimientos estructurales que obedecen a una serie de patrones tempo-espaciales modelos, que garantizan la eficiencia.

Características de la técnica deportiva.

- Se determina a partir de la estructura funcional modelo.
- Solo puede ser aplicada por el atleta.
- La persona que la realiza se relaciona con factores tempo-espaciales.
- Tiene como finalidad la ejecución de estructuras funcionales.
- La evaluación se hace a partir de la cantidad de errores que se realicen en su ejecución con respecto a la estructura modelo.

- Se ponen de manifiesto en todos los deportes, pero de forma determinante, en los pertenecientes al grupo de arte competitivo (Gimnasia, Nado sincronizado, Patinaje artístico, etc.), ya que todas las ejecuciones técnicas realizadas durante la competición son evaluadas por los jueces, definiendo en gran medida el resultado final de cada competidor. Cosa que no sucede en los restantes deportes.
- Exige de ejecuciones bajo determinado patrón estructural, a diferentes velocidades.

Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

A continuación se exponen algunos de ellos:

Materiales necesarios para jugar.

- Descripción precisa y detallada de la situación que se va a desarrollar (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices, etc.).
- Papeles o roles que forman parte de la misma. Número y características de los personajes e intereses que tienen en la situación. Sin olvidar el papel de los y las observadores/as que desempeñarán algunos y algunas participantes, quienes habrán de tener muy claro cómo deben actuar durante la representación y a qué aspectos deben prestar atención y tomar nota.

Pasos a seguir.

1. Al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar y se asignan los roles, incluidos los y las observadores/as. La persona dinamizadora presenta la situación y explica a todas las personas las consignas, lo suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar que quienes participan se lo tomen a broma, convirtiéndose en una teatralización, pero también hay que tener cuidado con el exceso de realismo, que puede convertirlo en un psicodrama.
2. Las personas con roles asignados salen de la sala, se preparan durante unos minutos para meterse en el personaje y pensar cómo van a abordar la situación durante la representación. Al tiempo se explica a quienes observarán las cuestiones a las que deben prestar atención y tomar nota (en función de la situación planteada y la finalidad del juego de roles).
3. Se ambienta la sala y se hace pasar a los personajes para comenzar la representación.
4. El animador o animadora puede congelar el juego mediante un ¡alto! Y una palmada cuando lo crea conveniente (excesivo realismo, teatralización, etc. o al acabar el tiempo estimado). En este momento todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. En caso necesario se repetirá el juego de roles, pero esta vez se intercambiarán los roles.
5. En caso de ser el final del juego, se procede a la evaluación. En primer lugar, quienes han representado los roles, expresan cómo se han sentido dentro de sus papeles (únicamente sus sentimientos, no se analiza lo ocurrido en el juego). Una vez despojados de los sentimientos, la persona dinamizadora les hace ver que desde ese momento en adelante hablarán de los personajes en tercera persona, marcando distancia entre la persona que lo ha representado y el papel que ha “jugado” ésta.

Pautas para la evaluación.

- Expresión de sentimientos.
- Relato de la observación general de los y las observadores/as
- Relato de quienes participaron en la representación. Intentando que todos y cada uno de los roles o grupos de roles expresen sus vivencias.
- Los observadores y observadoras relatan sobre aspectos concretos.
- La persona dinamizadora trata de encauzar que las evaluaciones se refieran a roles, nunca a personas.
- Conclusiones finales.

El juego de roles es un “laboratorio”. Nadie debe participar si no lo desea. La teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en psicodrama puede complicar las cosas.

✓ Motricidad de movimientos

La motricidad se manifiesta por el movimiento, siendo éste el estado de un cuerpo en el cual la posición respecto a un punto fijo cambia continuamente en el espacio en función del tiempo y con relación a un sistema de referencia. Para llegar a esta relación interviene una entidad orgánica – neuro – lógica que se basa en tres sistemas:

1. El sistema piramidal o sistema del movimiento voluntario, que permite la motilidad de las distintas partes del cuerpo y se compone de haces piramidales y haces de fibras nerviosas, dirigiéndose desde las circunvoluciones cerebrales a la médula espinal.

2. El componente córtico – cerebral o sistema del cerebelo, regulador de la armonía del equilibrio interno del movimiento.

3. Sistema extrapiramidal, que asume la motricidad automática o automatizada, y es el conjunto de núcleos grises motores y de fibras nerviosas situadas en las regiones subcorticales y subtalámicas del cerebro.

En esta entidad orgánica intervienen tanto la motricidad y el aparato locomotor como todas las funciones perceptivas – sensorias – motrices, que influirán directamente el desarrollo y el grado de maduración del sujeto.

Bajo el término de psico se encuentran desde los elementos superiores del espíritu hasta los sensitivos (Wallon, 1979). Hace referencia al desarrollo psíquico que se obra en el sujeto a través del movimiento y se refiere tanto a la inteligencia como a la vida emocional. Sus puntos esenciales son: soltura motriz e ideación de esa actividad motriz.

Al margen de ciertos intereses más prácticos que teóricos, mas corporativos que científicos, no parece fácil hacer perdurar la distinción entre motricidad y psicomotricidad. Sin embargo, si esta polémica ha perdido parte de la enjundia que la animaba, parece que ha sido más porque el interés es atraído hacia otros ámbitos de reflexión de porque haya sido resuelta de manera concluyente. Éste desinterés será más preocupante en la medida en que, desde el ámbito de las llamadas Ciencias de la Actividad Física y el deporte, se considere que su solución afecta, no afecta a la definición de propia identidad.

El objetivo de este análisis es decidir, en primer lugar, si esta diferencia tiene sentido en la actualidad o si en la disputa se aportan nuevos argumentos. A este respecto habría que concluir que difícilmente pueden encontrarse defensores del paradigma dualista de la naturaleza humana y que, como consecuencia, la propuesta unitaria parece fórmula aceptada de manera generalizada en el panorama científico. Si esto es así, habría que preguntarse, en segundo lugar, porqué permanece todavía, más o menos latente, la vieja disputa teórica y porqué se perpetúa esa especie de antagonismo entre aquellos técnicos que se autocalifican de motricistas o psicomotricistas.

El término **motricidad** como tantos otros puede aplicarse a varias áreas, pero fundamentalmente a dos en particular: el área de la **salud** y obviamente a la de los **carros**.

Para resumirlo de una manera clara y sencilla diremos que la **motricidad** (en el campo de la mecánica y los coches) **es la capacidad de una o varias partes mecánicas** (que podríamos resumir en la palabra motor) **para darle movimiento a un vehículo**.

Un coche, una camioneta, un camión, un ómnibus, o lo que sea, es en definitiva un vehículo que posee **propulsión propia**. Ese medio de propulsión puede variar entre motores de combustión interna propulsados por combustibles tales como nafta, gasoil, gas natural comprimido, petróleo, etc., que al mezclarse con un comburente (puede ser el oxígeno que se encuentra en el aire) da forma al fluido activo que mediante procesos termodinámicos hace que se produzca el movimiento del motor térmico.

También, es creciente el uso de vehículos con biocombustibles (bastante criticados en algunos lugares por competir “de manera desigual” con las plantaciones destinadas al alimento) y más acá en el tiempo se ha dado el comienzo de la era de los vehículos híbridos y eléctricos.

Todas, absolutamente **todas las variantes de tipos de motor o propulsión le saben dar al vehículo, sea cual sea, mediante sus propios sistemas la capacidad de la motricidad**.

No en vano el término “**motricidad**”, o si se quiere “**automotricidad**”, tiene una fuertísima raíz y una más que estrecha relación con la palabra “**automóvil**”. La analizamos: para variar la palabra se divide en dos y los términos (¡cuando no!) son griegos. “**Auto**” que significa “**por sí mismo**” y “**Móvil**” que significa “**que se mueve**”. O sea que “se mueve por sus propios medios”... y de eso se trata la motricidad de la capacidad de mover a un auto por sí mismo.

✓ **Coordinación y movimiento**

La **coordinación** es una **capacidad física complementaria** que permite al deportista realizar movimientos ordenados y dirigidos a la obtención de un gesto técnico. Es decir, la coordinación complementa a las capacidades físicas básicas para hacer de los movimientos gestos deportivos. Podemos hacer cualquier tipo de movimientos: rápidos -velocidad-, durante mucho tiempo -resistencia- y para desplazar objetos pesados -fuerza-. Para "convertir" estos movimientos en gestos técnicos, precisan de coordinación.

Tipos de coordinación:

Coordinación segmentaria.- Se refiere a los movimientos que realiza un segmento -brazo, pierna- y que pueden estar relacionados con un objeto: balón, pelota, implemento, etc.

Diferenciaremos dos tipos de coordinación segmentaria:

Coordinación óculo - pédica.- los movimientos los organizamos con las piernas (pie) y los ojos (óculo), como en fútbol; y

Coordinación dinámica general.- intervienen los brazos y manos, con los ojos, como en baloncesto.

Coordinación dinámica general.- Los movimientos son dirigidos y están sincronizados afectando a todo el cuerpo, desde los pies hasta la visión, pasando por tronco y brazos o manos. En el gesto del salto, tanto vertical, como horizontal, la correcta contracción y relajación secuenciada y ordenada de los músculos aumentará la marca. Es muy importante automatizar el patrón motriz del gesto deportivo de lanzamiento de peso, en el que la coordinación será la que sume inercias y fuerzas para mandar el objeto lo más lejos posible.

Coordinación Espacial.- Los movimientos son ajustados para adaptarse al desplazamiento de un móvil y / o al de los demás deportistas, cuyas trayectorias se producen en un espacio.

✓ **Las manos**

Forman parte de las extremidades del cuerpo humano, están localizadas en los extremos de los antebrazos, son prensiles y tienen cinco dedos cada una. Abarcan desde la muñeca hasta la yema de los dedos en los seres humanos.

Son el principal órgano para la manipulación física del medio. La punta de los dedos contiene algunas de las zonas con más terminaciones nerviosas del cuerpo humano; son la principal fuente de información táctil sobre el entorno, por eso el sentido del tacto se asocia inmediatamente con las manos. Como en los otros órganos pares (ojos, oídos, piernas), cada mano, está controlada por el hemisferio del lado contrario del cuerpo. Siempre hay una dominante sobre la otra, la cual se encargará de actividades como la escritura manual, de esta forma, el individuo podrá ser zurdo, si la predominancia es de la mano izquierda (siniestra) o diestro si es de la derecha (diestra); este es un rasgo personal.

Usos de las manos



Grafico N° 3

El pulgar en oposición a los demás dedos permite asir objetos con facilidad.

El uso principal de las manos es el de tomar y sostener objetos, aunque de estos usos generales derivan muchos más, debido a la gran versatilidad de movimiento del que es capaz la mano, así como por la precisión que puede alcanzar en estos movimientos. Ejemplos de usos de las manos son:

- Las manos y los dedos son "utensilios" primordiales para poder comer y beber.
- Las manos se utilizan en múltiples costumbres, como el saludo (véase apretón de manos).
- Con la mano se puede gesticular, e incluso existen lenguajes de señas para la comunicación con personas sordas o con problemas auditivos. Algunos gestos pueden ser especialmente obscenos (dependiendo del país o ámbito), como también ocurre con el lenguaje verbal, y un ejemplo es el puño con el dedo corazón extendido, o con el índice y meñique extendidos.
- La mano también sirve como instrumento de medida. Una mano extendida es un palmo, aunque su longitud es muy variable según la persona.
- Las personas invidentes pueden utilizar sus manos como instrumentos de lectura mediante la escritura en Braille. En esta escritura, la sensibilidad de los dedos entra en acción ya que han de ser capaces de sentir los pequeños surcos en el papel de los que se compone.
- Una mano cerrada es un puño, y puede servir para golpear o para sujetar objetos pequeños. Una mano cerrada con el dedo índice extendido sirve para señalar o tocar algo.
- También se puede sujetar un lápiz u otro instrumento similar para escribir o dibujar. La escritura es una actividad que realmente exige una gran precisión y coordinación de los distintos músculos y articulaciones que componen la mano.
- Utilizarlas para comunicarse o aliviar el dolor mediante técnicas de masaje, también denominado "tacto estructurado".
- Otro uso es el de obtener placer físico.

- La mano ha dado surgimiento a la *regla de la mano derecha*, que es un convenio práctico empleado en Física y Mecánica.
- Debido a la versatilidad del movimiento de la mano, ésta puede ser usada para interpretar instrumentos musicales.
- La mano es ampliamente usada en el ámbito del sexo.

Anatomía de la mano humana

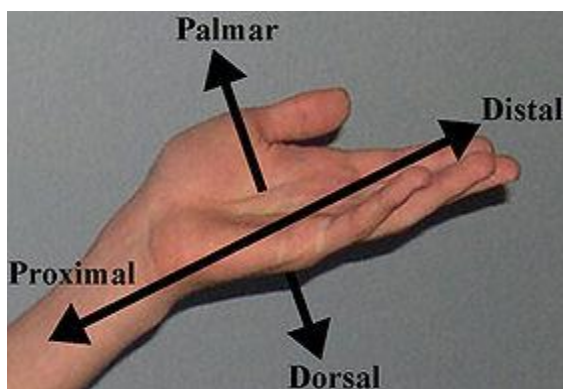


Grafico N° 4

Axisas de una mano

La mano humana consiste en una palma central (metacarpo) de la que surgen cinco dedos, está unida al antebrazo por una unión llamada muñeca (carpo). Además, la mano está compuesta de varios, músculos y ligamentos diferentes que permiten una gran cantidad de movimientos y destreza.

Dedos

Nombre de los cinco dedos de fuera a dentro, con la palma hacia arriba:

- Pulgar, también conocido como "dedo gordo".
- Índice
- Corazón, también conocido como "dedo medio", "mayor" o "cordial".
- Anular
- Meñique, también conocido como "dedo pequeño".

2.5. HIPOTESIS

La práctica del juego popular “Quince” incide en el desarrollo técnico de juego.

Hi La práctica del juego popular “Quince” si incide en el desarrollo técnico de juego.

Ho La práctica del juego popular “Quince” no incide en el desarrollo técnico de juego.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Practica del juego popular “El Quince”

Variable Dependiente: Desarrollo técnico de juego.

Unidad de Análisis: Estudiantes

Término de Relación: Incide

CAPITULO III

3. METODOLOGIA

3.1. Modalidad Básica De La Investigación

Investigación de campo

En este tipo de trabajo investigativo es muy importante la investigación de campo ya que es necesario visitar y conocer personalmente a los estudiantes del I.T.S. “Juan Francisco Montalvo”, esto nos ayudara a conocer mejor y saber sus necesidades e identificar los problemas existentes en la institución, por lo que será de vital importancia observar como se encuentran al inicio de esta investigación y qué tipo de cambio han tenido al final.

Investigación Bibliográfica-Documental

Esta modalidad de investigación juega un papel importante en nuestro proyecto, la misma nos ayudara a conocer y ampliar los conocimientos propios ya obtenidos, nos ayuda a obtener enfoques de diferentes fuentes sobre nuestro tema a tratar esta información será obtenida de: libros, revistas, internet, periódicos deportivos y documentos que nos puedan ayudar a mejorar nuestro aprendizaje.

3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION

Investigación Descriptiva

La utilización de esta investigación es de importancia pues es aplicable sobre la realidad de las necesidades de una determinada muestra de la población, en este proyecto se busca elaborar un guante, implemento que es

necesario para practicar el juego tan popular conocido como “El quince” este guante se adaptara a las necesidades de la comunidad y será la innovación que desde hace tiempo ya debería existir.

Por esto esta investigación nos permite estudiar las variables sus problemas y las posibles soluciones.

Investigación Explicativa

Con esta investigación se estudiara la relación de las siguientes causas-efectos: la desmotivación en los estudiantes para practicar el quince se debe a que nunca ha existido una selección de “Quince” por el poco apoyo de las autoridades institucionales, otra de las causas existentes y que inciden en gran parte al problema principal es la escaza infraestructura para practicar el quince esto se debe a los bajos recursos económicos que son destinados para esta institución, esto traerá como consecuencia que los estudiantes sean sedentarios y se dediquen a vicios.

3.3. POBLACION Y MUESTRA

Población

La población a estudiarse es de 50 estudiantes del noveno año de Educación básica paralelo “A” del I.T.S. “Juan Fco Montalvo” de la ciudad de Ambato.

Muestra

Para determinar la muestra que ayudará al estudio de esta investigación se contará con el muestreo probabilístico, esto se hará con la finalidad de que los elementos seleccionados en forma directa e individual tengan la misma posibilidad de ser parte de la misma.

Para determinar la muestra se utilizara la siguiente fórmula:

n= muestra

N= Universo

e= error

1= unidad

$$n = \frac{N}{(N-1)e^2+1}$$

$$n = \frac{50}{(49)(0.075) + 1}$$

$$n = \frac{50}{1.275625}$$

$$n = 39$$

3.4. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variable Independiente: Juegos Popular “Quince”.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
Juego popular practicado por adolescentes en la provincia de Tungurahua con una pelota de trapo la misma se golpea contra una pared alta, se puede jugar entre dos o cuatro según se crea conveniente se cuenta del 1 al 15.	Destrezas. Habilidades físicas. Capacidades físicas. Aptitudes	Movimiento de extremidades superiores e inferiores. Coordinación de movimientos. Ejercicios	¿Qué extremidades son las que más utiliza al momento de jugar “El Quince”? ¿Tiene una coordinación de movimientos exacta para jugar este juego? ¿Qué tipo de ejercicios realiza para mejorar su juego?	Observación a los estudiantes de 9no año que juegan “El Quince”. Ficha de observación Encuesta a los estudiantes de 9no año del I.T.S. “Juan Fco. Montalvo” Cuestionario de preguntas cerradas. Entrevista a los docentes de Cultura Física. Cuestionario de preguntas abiertas.

Cuadro N° 1

Elaborado por Christian Guevara

Variable Dependiente: Desarrollo Técnico de Juego

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
Técnica se define como la ejecución de movimientos estructurales que obedecen a una serie de patrones temporo-espaciales modelos, que garantizan la eficiencia	Técnica de juego Tácticas Estrategias	Juego con técnicas Reglamentación Número de jugadores.	¿Utilizan técnicas para jugar “El quince”? ¿Tienen en cuenta el reglamento del quince? ¿Se siente mejor jugando solo o en grupo?	Observación a los estudiantes de 9no año que juegan “El Quince”. Ficha de observación Encuesta a los estudiantes de 9no año del I.T.S. “Juan Fco. Montalvo” Cuestionario de preguntas cerradas. Entrevista a los docentes de Cultura Física. Cuestionario de preguntas abiertas.

Cuadro N° 2

Elaborado por Christian Guevara

3.5. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION

Para la presente investigación se recolectara información de los estudiantes de los novenos años paralelos “A” y “B” del I.T.S. “Juan Fco. Montalvo” las mismas que pueden ayudar a determinar causas por las que no se utilizan las correctas técnicas al momento de jugar “El Quince”.

Se tiene un total de 50 estudiantes pertenecientes al noveno año de educación básica paralelos “A” y “B” del I.T.S.”Juan Fco. Montalvo”, los mismos que serán la población de la investigación.

Para esta investigación se realizara la encuesta por medio de un instrumento de cuestionario.

La aplicación del instrumento de encuestas será aplicada en el mes de enero de 2011.

ACTIVIDAD	INICIO	APLICACIÓN				FINALIZACION
	FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	FECHA
1.- Autorización	15 de noviembre	TEST	OBSERVAC.	ENCUESTA	ENTREVISTA	EVALUACION
2.- Técnicas de Investigación	18 Noviembre/2010	03 febrero/2011	01 de febrero/2011			
3. Recolección de datos	05 Enero/2011			02 febrero/2011	04 febrero/2011	
4. Tabulación	08 Enero /2011			08 febrero/2011		
5.- Análisis e Interpretación	25 Enero 2011			12 febrero/2011		
6.- Informe final						20 de marzo/2011

Cuadro N° 3

Elaborado por Christian Guevara

3.6. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION

Procesamiento

- Ya recogida la información se realizaran la revisión de la información.
- Se realizar la tabulación de los datos obtenido, luego van a ser estudiados y analizados.
- La información recopilada y los resultados que se obtengan serán representados gráficamente.

CAPITULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los Resultados

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Identificar las falencias físicas de los estudiantes, con la finalidad de mejorar el desarrollo motriz.

Observación

NOMBRE	PARTICIPACION	INTERES	COORDINACION
ALDAS MARLON	X	-	X
AZOGUE JOHNNY	-	-	-
BONILLA DIEGO	X	-	X
CARDENAS CHRISTIAN	X	-	X
CASTRO DIEGO	X	-	X
CHUQUI EDWIN	X	-	X
ESPIN ANTHONY	X	X	X
GAVILANES WALTER	-	-	-
GUERRERO ALEX	-	-	X
GUERRERO BRYAN	-	X	X
GUERRERO DENNIS	X	X	-
MANOTOA JOSE	X	X	X
MIRANDE JEFFERSON	X	-	X
NARANJO ANTHONY	X	X	X

PALACIOS ROGERES	X	X	X
PAREDES RICHARD	-	X	-
PAZMIÑO BRYAN	X	X	-
PEÑAFIEL EDISON	X	-	-
POMAQUIZA LUIS	X	-	-
QUINATOA CHRISTIAN	X	X	X
QUISPILEMA STALI	X	X	X
REDROBAN LUIS	X	X	X
SANTAMARIA BRIAN	X	X	X
SIERRA MARIO	-	-	-
TISALEMA ALEX	-	-	-
VALLE ERICK	-	-	-
VILLACIS ANTHONY	-	-	-
YANCHA ERIK	X	X	-
ACOSTA SANTIAGO	X	X	X
ALARCON EDISSON	X	X	X
BARAHONA JAIME	X	X	X
BAYAS CHRISTOPHER	X	X	X
CASTRO BRYAN	X	X	X
CHILLO DAVID	X	X	X
CUJI JOSE LUIS	X	X	X
FIALLOS ANDRES	X	X	X
GAVILANEZ CHRISTIAN	X	X	X
GUACHI CARLOS	X	X	X
GUERRERO WILSON	X	X	X

Cuadro N° 4

Elaborado por Christian Guevara

Resultados de la Observación

	N°	%
Participación	30	37,04
Interés	24	29,63
Coordinación	27	33,33

Tabla N° 1 Elaborado por Christian Guevara

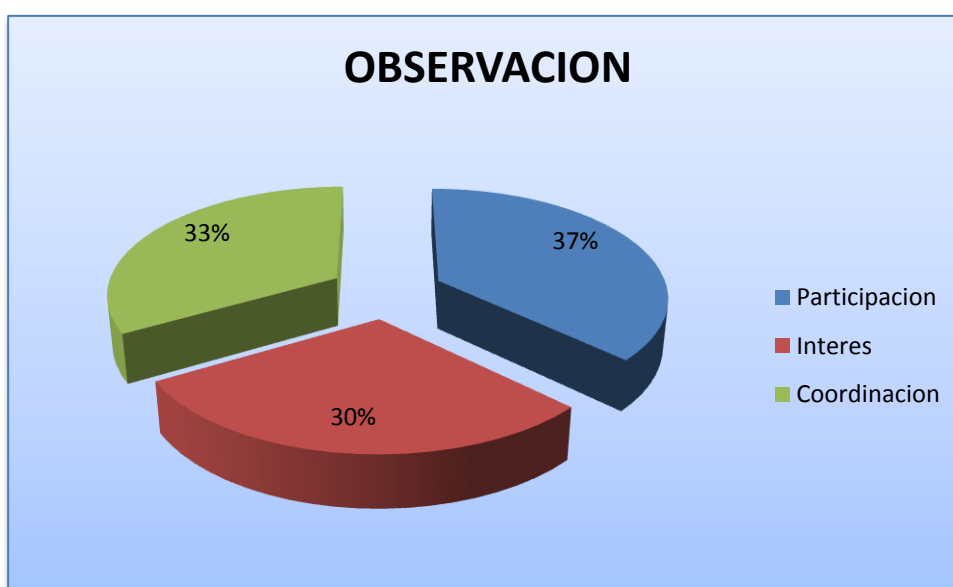


Gráfico N° 5

Elaborado por Christian Guevara

➤ Análisis

Según los datos obtenidos se puede observar que el 37% tiene participación el 33% interés por y el 30% tiene coordinación.

➤ Interpretación

Como se puede observar la mayoría de los estudiantes tiene gran deseo por participar en las actividades deportivas, el interés que muestran los estudiantes también tiene un gran porcentaje y se detecta que hay que mejorar la coordinación.

A continuación se presenta los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes del noveno año paralelos “A” y “B” del I.T.S. “Juan Francisco Montalvo”

1. Genero del entrevistado

Tabla N° 2

Elaborado por Christian Guevara

GENERO	N°	%
Masculino	39	100
Femenino	0	0
	39	100

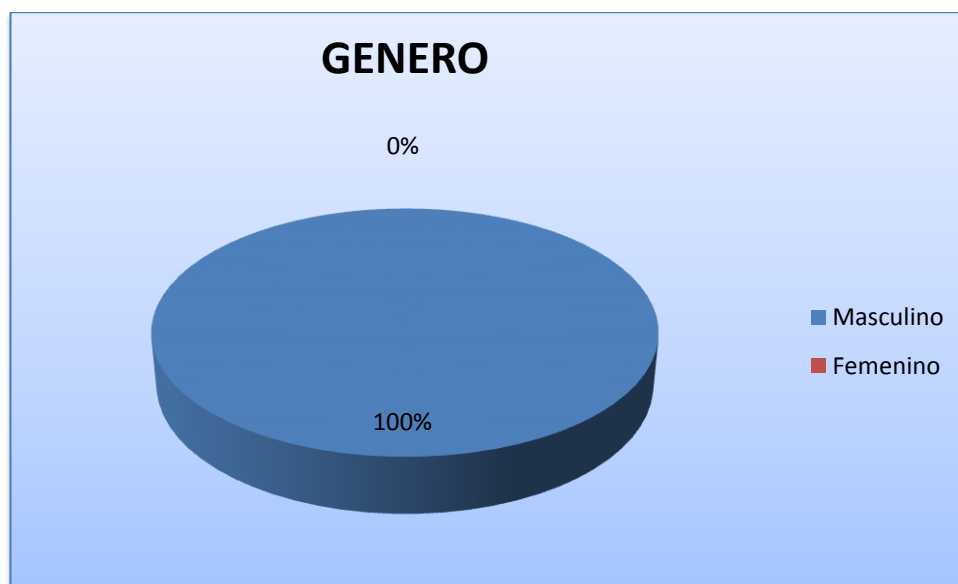


Grafico N° 6

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Después de obtener los resultados se observa que el 100% de los encuestados son de sexo masculino,

➤ **Interpretación**

Lo que afirma que el quince lo practican solo hombres.

2. Edad del entrevistado

Tabla N° 3 Elaborado por Christian Guevara

Edad	N°	%
12-14 años	24	61,54
14-16 años	15	38,46
	39	100

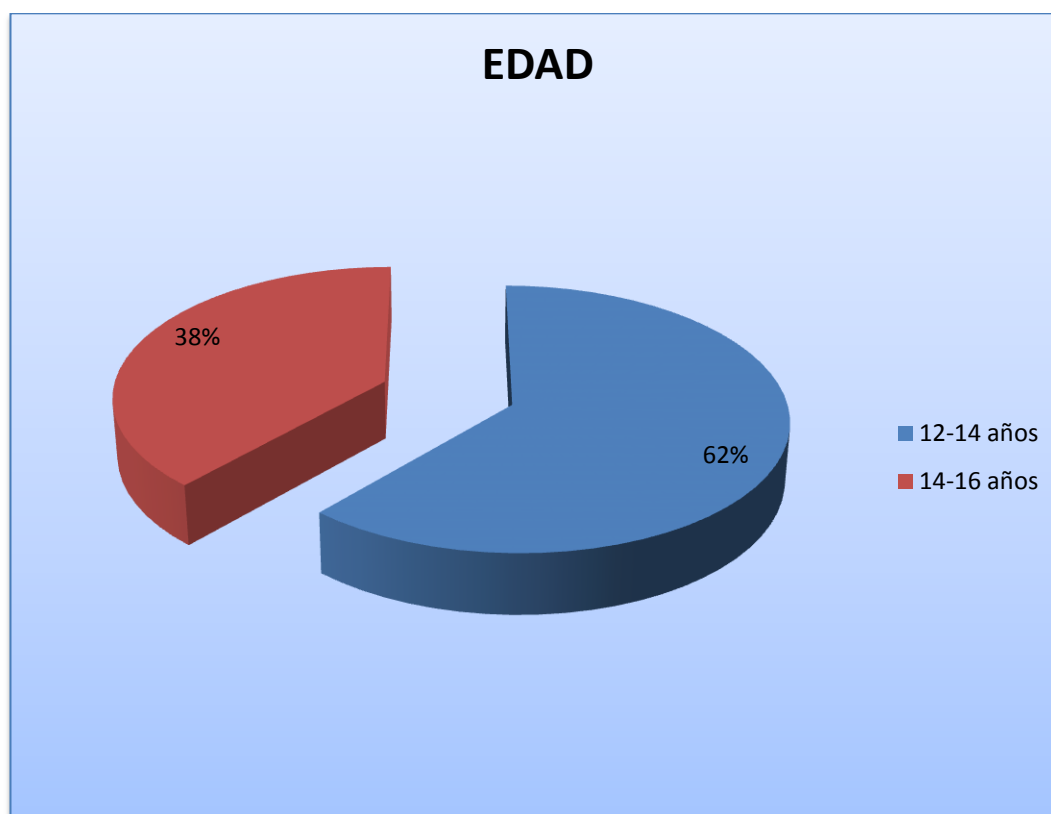


Gráfico N° 7

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Luego de observar los resultados obtenidos se determina que el 62% de los encuestados tienen entre 12-14 años, y el 38% están entre 14-16 años,

➤ **Interpretación** Podemos decir que la mayoría de los estudiantes que practican el “Quince” ya son adolescentes.

1. ¿Cada qué tiempo realiza actividad física?

Tabla N° 4 Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
Siempre	20	51,28
Rara vez	15	38,46
Nunca	4	10,26
	39	100,00

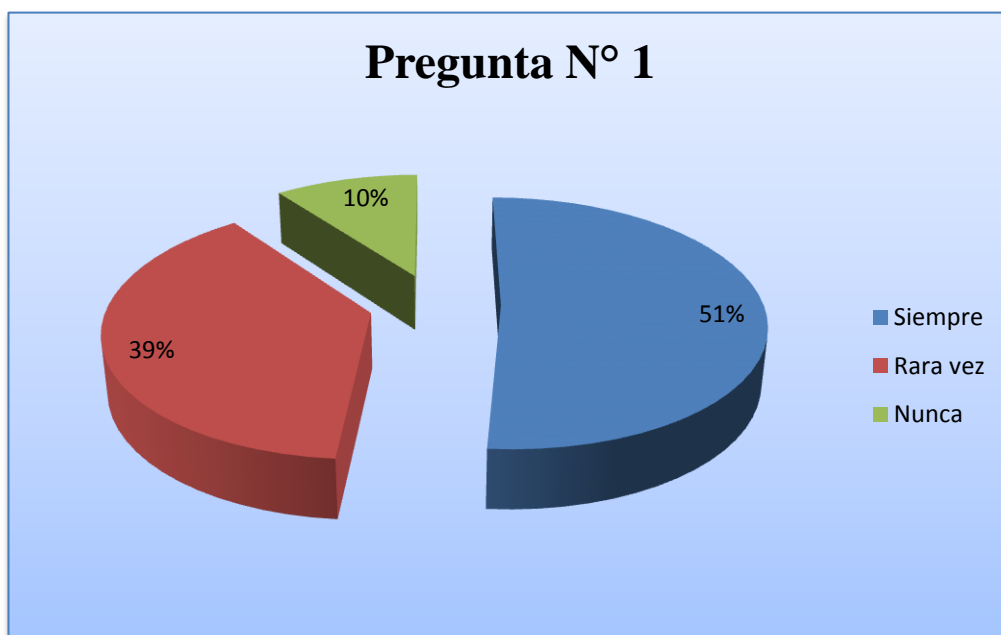


Gráfico N° 8

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

En los novenos años del I.T.S. “Juan Fco. Montalvo” el 51% de los estudiantes practican actividad física siempre el 39% rara vez mientras que el 10% nunca.

➤ **Interpretación**

Lo que ayuda a saber que a la mayoría de los estudiantes les gusta practicar actividades deportivas.

2. ¿Los juegos populares son parte de sus actividades recreativas?

Tabla N° 5

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	25	64,10
NO	14	35,90
	39	100,00

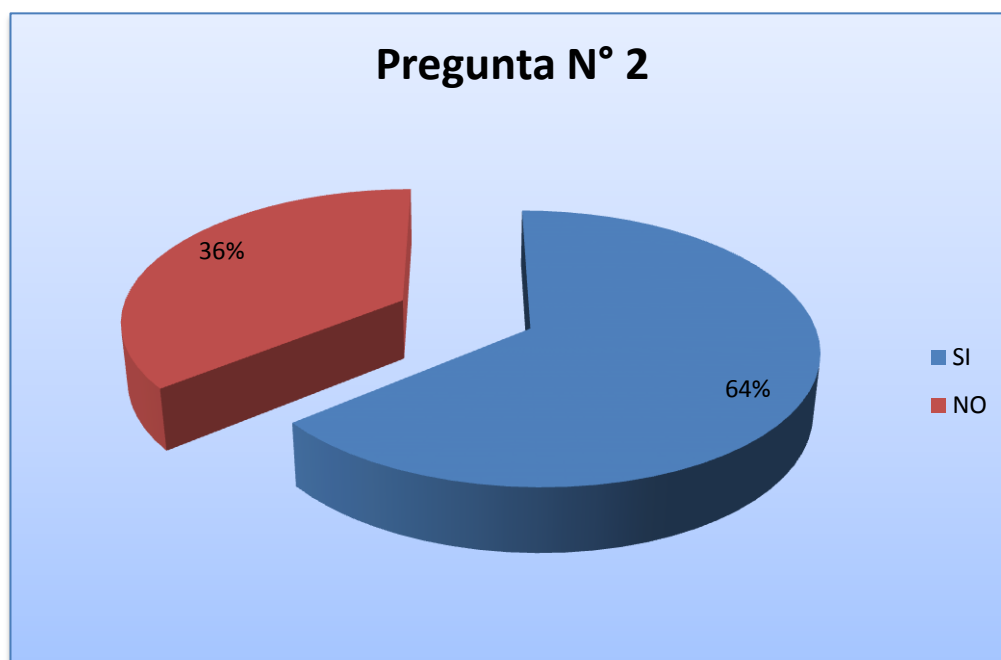


Gráfico N° 9

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Como podemos observar en el gráfico los juegos populares lo practican el 64% de los estudiantes y el 36% no.

➤ **Interpretación**

Se puede notar que la mayoría de los estudiantes todavía ponen en práctica los juegos populares y mantienen viva la cultura de nuestros pueblos.

3. ¿Cada qué tiempo practica el “Quince”?

Tabla N° 6

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
Siempre	20	51,28
Rara vez	15	38,46
Nunca	4	10,26
	39	100,00

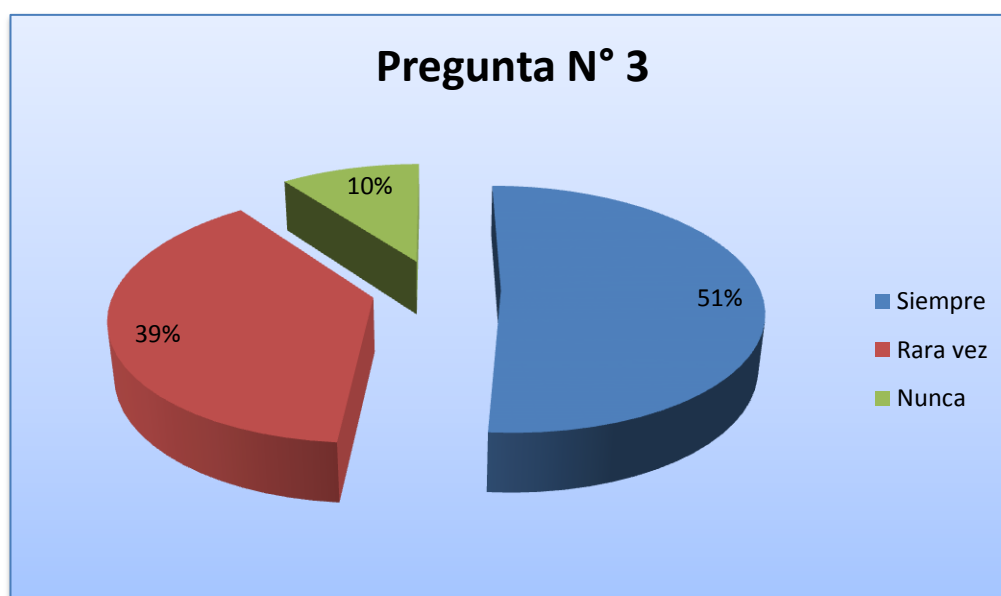


Gráfico N° 10

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Según los datos obtenidos se puede observar que el 51% de los estudiantes practican siempre el “Quince” el 39% rara vez y el 10% nunca.

➤ **Interpretación** En esta pregunta se puede notar que el “Quince” es un juego llamativo y que atrae a los estudiantes dando una sana diversión.

4. ¿Ha tenido algún tipo de lesión al practicar “El Quince”?

Tabla N° 7

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	22	56,41
NO	17	43,59
	39	100,00

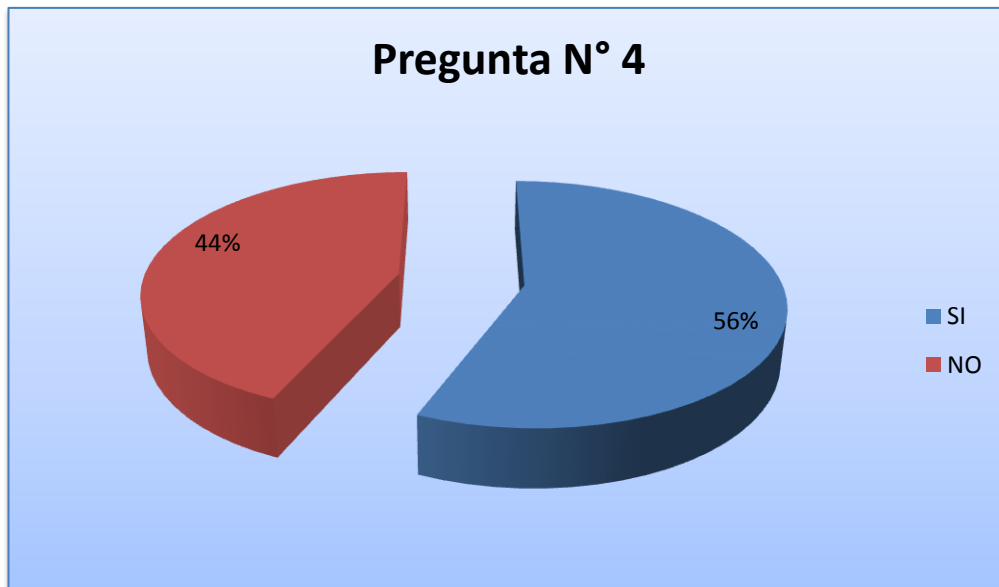


Gráfico N° 5

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

De acuerdo a los resultados observamos que el 56% de los estudiantes si ha tenido algún tipo de lesión y el 44% no ha tenido lesiones.

➤ **Interpretación**

La mayoría de los estudiantes ha tenido molestias por no utilizar una protección necesaria en la mano.

5.- ¿Estaría dispuesto a utilizar alguna protección en la mano para jugar “Quince”?

Tabla N° 8

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	30	76,92
NO	9	23,08
	39	100,00

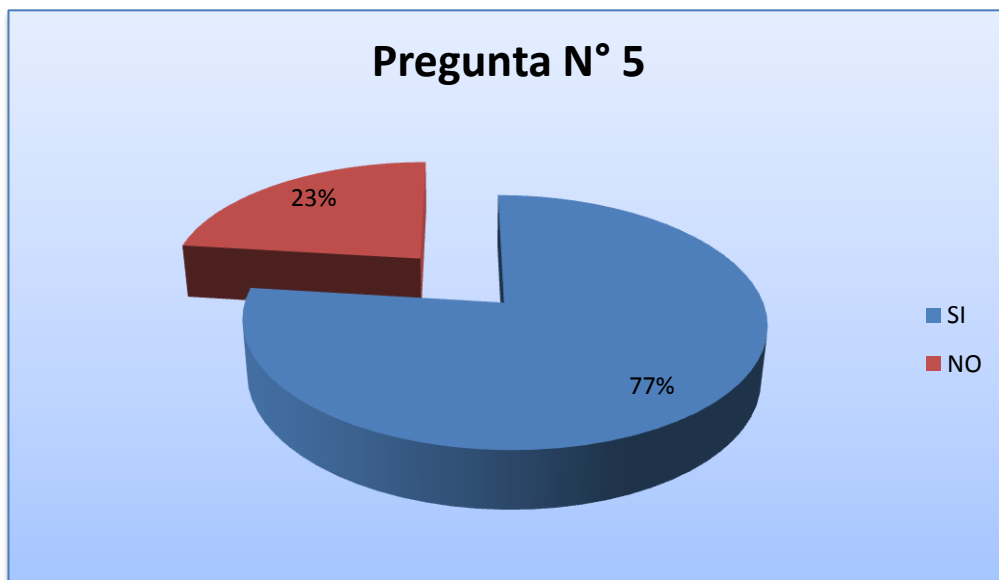


Gráfico N° 6

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Según los datos observados el 77% de los estudiantes si estaría dispuesto a utilizar una protección en la mano y el 33% no estaría dispuesto a utilizarlo.

➤ **Interpretación**

Con esta pregunta se afirma que el los estudiantes si utilizarían una protección en la mano para jugar el “Quince”.

6.- ¿Las autoridades institucionales brindan el apoyo necesario para practicar el “Quince”?

Tabla N° 9

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	5	12,82
NO	34	87,18
	39	100,00

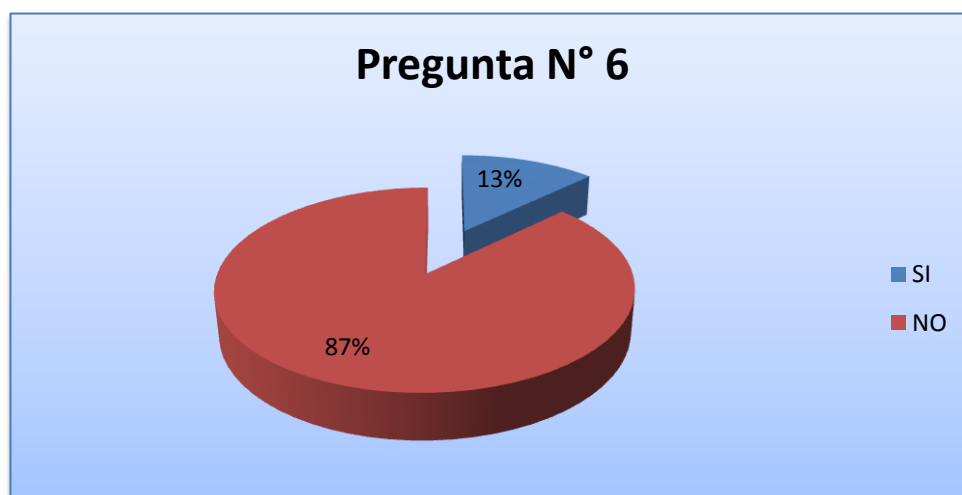


Gráfico N° 7

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Con los datos obtenidos se observa que el 87% de los estudiantes consideran que las autoridades institucionales no brindan el apoyo necesario para jugar el “Quince” y el 13% considera que si.

➤ **Interpretación**

Las autoridades institucionales no brindan el apoyo necesario para practicar el “quince” lo cual es algo fundamental.

7.- ¿Cree usted que un implemento especial ayudará como motivación para integrar la selección de "Quince"?

Tabla N° 10

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	33	84,62
NO	6	15,38
	39	100,00

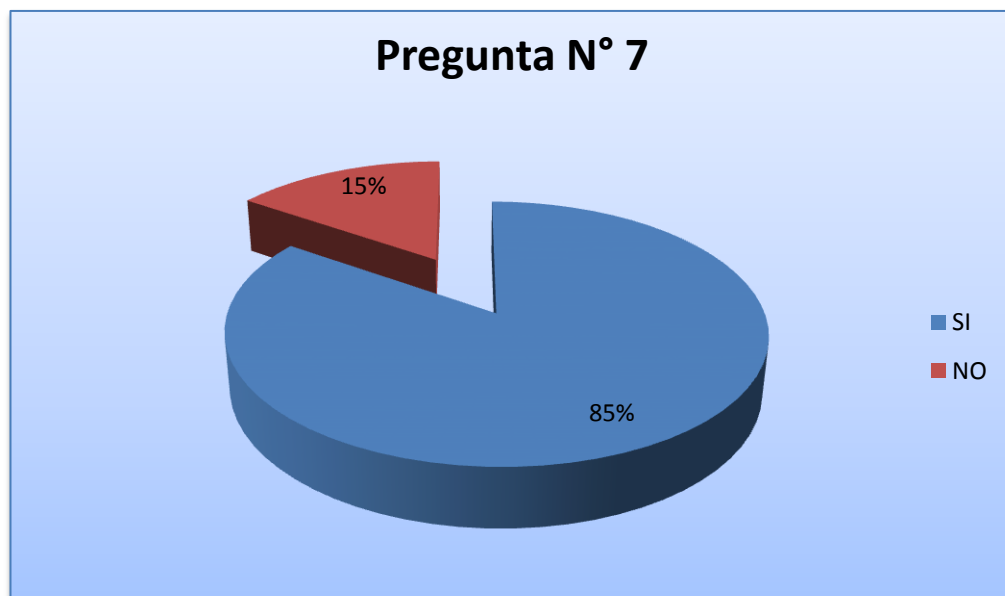


Gráfico N° 8

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Según los datos obtenidos el 85% de los estudiantes si creen necesario un implemento para jugar “quince y el 15% no.

➤ **Interpretación**

Como podemos observar los estudiantes se sentirían motivados utilizando un guante para practicar el “Quince”.

8.- ¿Cuándo juega el "Quince" utiliza la técnica adecuada?

Tabla N° 11

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	18	46,15
NO	21	53,85
	39	100,00

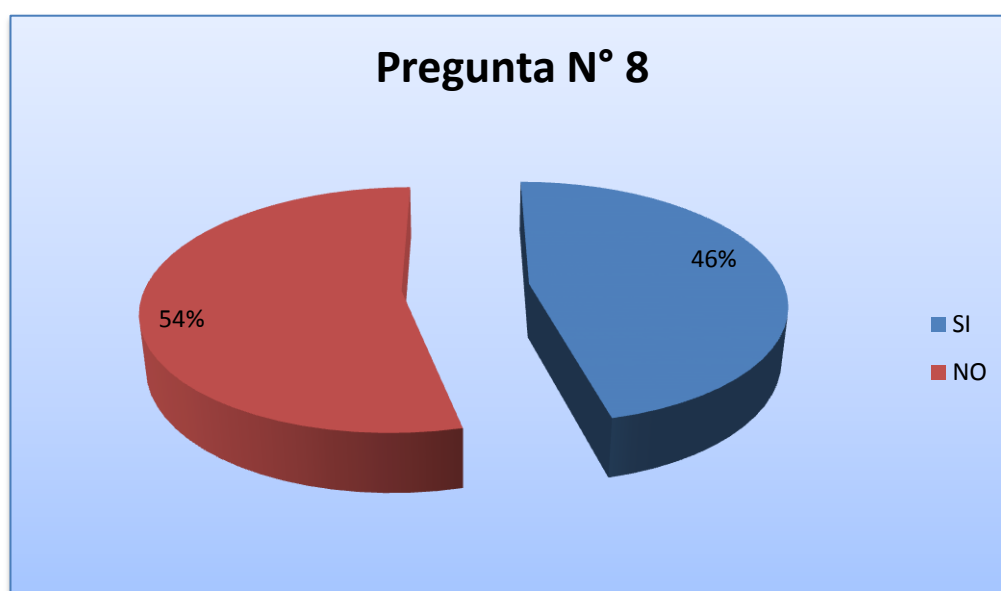


Gráfico N° 9

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Mediante los datos obtenidos podemos decir que el 46% de los estudiantes si utiliza la técnica adecuada al momento de jugar “Quince” y el 54% no utiliza la técnica.

➤ **Interpretación**

La mayoría de los estudiantes no utilizan una técnica adecuada para jugar el “quince”, lo hacen de la forma que ellos creen conveniente.

9.- ¿Es necesario conocer el reglamento para poder jugar el "Quince"?

Tabla N° 12

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	22	56,41
NO	17	43,59
	39	100,00

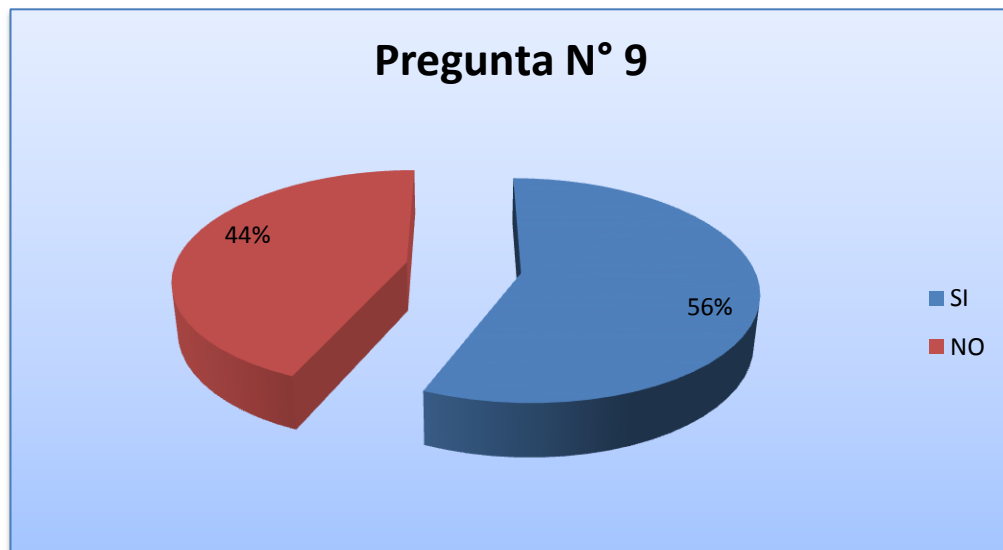


Grafico N° 10

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Mediante los datos obtenidos el 56% de los estudiantes consideran necesario el reglamento para jugar el "Quince" el 44% no.

➤ **Interpretación**

Los estudiantes en su mayoría creen que es el primer paso para jugar el "Quince" y es la base para poderlo practicar bien.

10.- ¿Con la mano protegida con un guante se sentiría más seguro para practicar el "Quince"?

Tabla N° 13

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	32	82,05
NO	7	17,95
	39	100,00

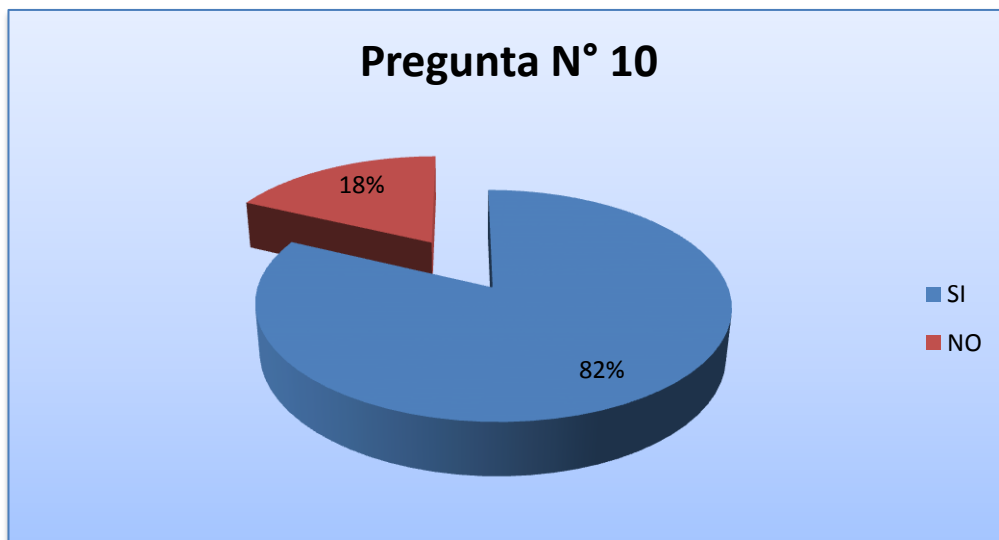


Gráfico N° 11

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Según los datos obtenidos el 82% de los estudiantes si se sentirían mas seguros para practicar el “Quince” utilizando una protección en la mano el 18% no.

➤ **Interpretación**

La mayoría de los estudiantes se acomodarían al implemento y lo utilizarían para sentirse con seguridad para jugarlo.

11.- ¿El "Quince" es una distracción que le ayuda mantenerse alejados de vicios?

Tabla N° 14

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	31	79,49
NO	8	20,51
	39	100,00

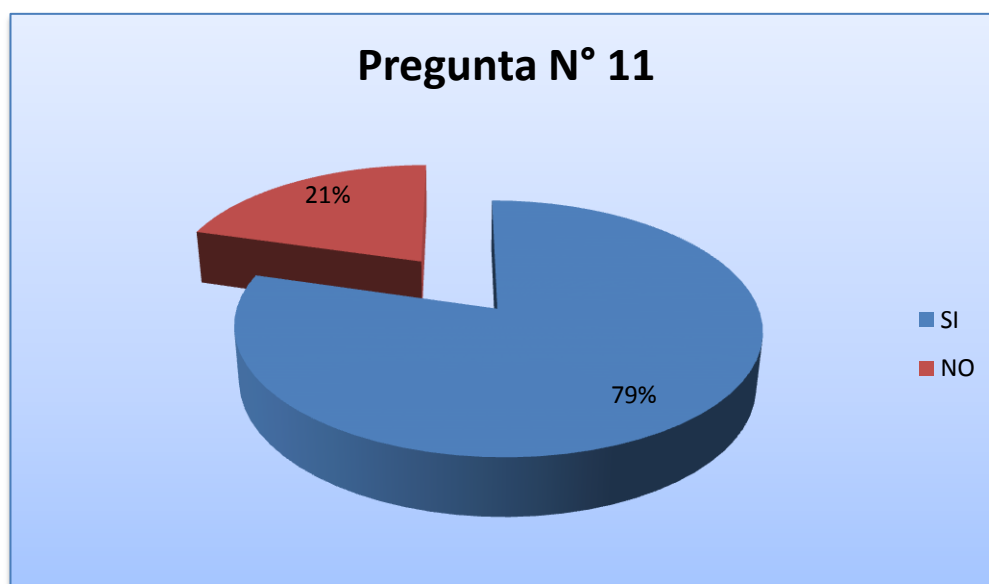


Gráfico N° 12

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Mediante los datos observados el 79% de los estudiantes al practicar el “Quince si se mantienen alejados de vicios y el 21% no.

➤ **Interpretación**

Con esta respuesta se confirma que el “Quince” es un juego de sana distracción que ayuda a mantener a los estudiantes alejados de vicios.

12.- ¿Un guante especial ayudara a mejorar la técnica para jugar el "Quince"?

Tabla N° 15

Elaborado por Christian Guevara

Respuesta	N°	%
SI	31	79,49
NO	8	20,51
	39	100,00

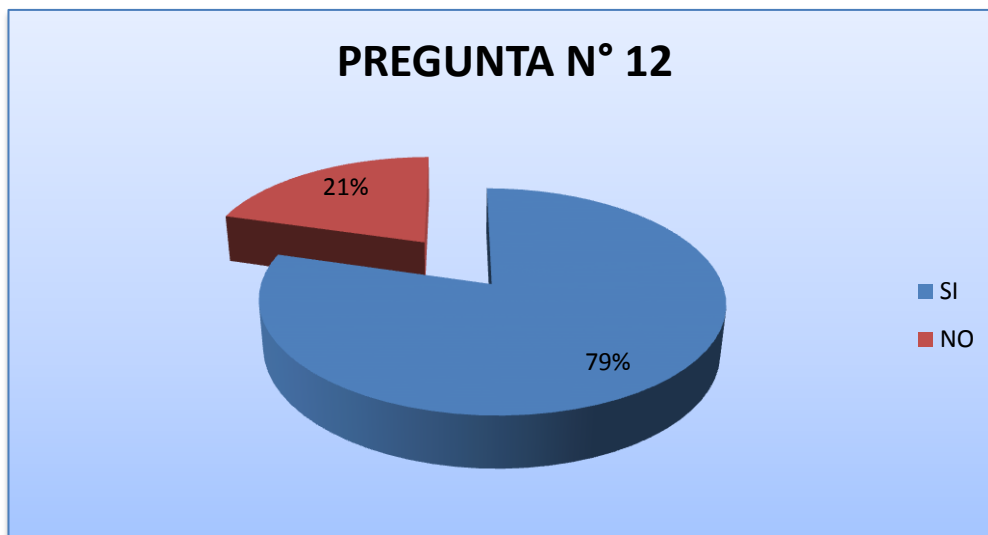


Gráfico N° 13

Elaborado por Christian Guevara

➤ **Análisis**

Según los datos observados podemos concluir que el 79% de los estudiantes consideran que un guante especial para jugar “Quince” si mejoraría la técnica de juego y el 21% no.

➤ **Interpretación**

Se puede detectar que si se puede crear y mejorar técnicas de juego con el uso de un guante.

4.2. VERIFICACION DE HIPOTESIS

Cuadro N° 5

Elaborado por Christian Guevara

PREGUNTA	SI	NO
1.- ¿Cada qué tiempo realiza actividad física?	51%	39%
2.- ¿Los juegos populares son parte de sus actividades recreativas?	64%	36%
3.- ¿Cada qué tiempo practica el “Quince”?	51%	39%
4.- ¿Ha tenido algún tipo de lesión al practicar “El Quince”?	56%	44%
5.- ¿Estaría dispuesto a utilizar alguna protección en la mano para jugar “Quince”?	77%	23%
6.- ¿Las autoridades institucionales brindan el apoyo necesario para practicar el “Quince”?	13%	87%
7.- ¿Cree usted que un implemento es necesario ayudara como motivación para integrar la selección de "Quince"?	85%	15%
8.- ¿Cuándo juega el "Quince" utiliza la técnica adecuada?	46%	54%
9.- ¿Es necesario conocer el reglamento para poder jugar el "Quince"?	56%	44%
10.- ¿Con la mano protegida con un guante se sentiría más seguro para practicar el "Quince"?	82%	18%
11.- ¿El "Quince" es una distracción que le ayuda mantenerse alejados de vicios?	79%	21%
12.- ¿Un guante especial ayudara a mejorar la técnica para jugar el "Quince"?	79%	21%

Después de haber obtenido los resultados de las encuestas se puede afirmar que la práctica del juego popular “quince” si incide en el desarrollo técnico de juego.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los factores que influyen en la mala técnica utilizada al momento de jugar “Quince” se resume en que muchos de los estudiantes no conocen la técnica correcta que es necesaria para practicarlo.

Las autoridades deben brindar todo el apoyo necesario para poder desarrollar más este juego tan practicado por los adolescentes, esto motivaría a los estudiantes a practicarlo frecuentemente.

Debido a la difusión del juego los estudiantes necesitan más infraestructura para practicar el “Quince”.

Los estudiantes reconocen que este juego es muy atractivo y les ayuda a mantenerse lejos de vicios como juegos electrónicos, alcoholismo, tabaquismo, incluso drogadicción.

Los estudiantes no conocen el reglamento oficial para jugar “Quince”, más bien lo hacen en forma inadecuada.

Los estudiantes tienen un poco de temor al momento de jugar el “Quince” con su mano sin protección.

Recomendaciones

- ✓ Que debería existir una capacitación a los estudiantes acerca de los juegos populares y tradicionales que son propios de nuestro país para que se los practique más a menudo y en otros cantones de la provincia.
- ✓ Que se debería incluir en planificaciones los juegos populares incluyendo el “Quince” y que se pueda impartir fundamentos técnicos del mismo.
- ✓ Que se debería construir más áreas recreativas para jugar el “Quince” ya que estos espacios están limitados en la institución.
- ✓ Que las autoridades institucionales deberían tomar en cuenta los deportes que más se practiquen en el instituto para poder participar en campeonatos intercolegiales.
- ✓ Que se debería proteger la mano con un implemento adecuado para evitar posibles lesiones en la misma y para poder mejorar los fundamentos técnicos de este juego.
- ✓ Que se debería organizar campeonatos internos de “Quince”.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA

Tema:

Diseño y elaboración del guante para jugar “quince”.

6.1 Datos Informativos

Autor

Christian Ricardo Guevara Rosero

Tutora

Ing. Marcia Vásquez

Institución Ejecutora

I.T.S. “Juan Francisco Montalvo”

Beneficiarios

Los beneficiarios serán los estudiantes que practican el juego popular “Quince”

Ubicación

Cantón: Ambato

Provincia: Tungurahua

Av. Rumiñahui y Shirys

Costo: \$ 1040

6.2 Antecedentes de la propuesta

Elaborando un guante diseñado especialmente para jugar “quince” el estudiante primero lo verá como motivación y este juego tendrá una mayor acogida a nivel nacional.

Se pretende cambiar el pensamiento de los estudiantes hacia lo que verdaderamente significan las tradiciones de nuestro pueblo.

Según la investigación realizada se puede llegar a las siguientes conclusiones:

Los factores que influyen en la mala técnica utilizada al momento de jugar “Quince” se resume en que muchos de los estudiantes no conocen la técnica correcta que es necesaria para practicarlo.

Las autoridades deben brindar todo el apoyo necesario para poder desarrollar mas este juego tan practicado por los adolescentes, esto motivaría a los estudiantes a practicarlo frecuentemente.

Los estudiantes reconocen que este juego es muy atractivo y les ayuda a mantenerse lejos de vicios como juegos electrónicos, alcoholismo, tabaquismo, incluso drogadicción.

Los estudiantes no conocen el reglamento oficial para jugar “Quince”, mas bien lo hacen en forma inadecuada.

Los estudiantes tienen un poco de temor al momento de jugar el “Quince” con s mano sin protección.

Recomendaciones

- ✓ Que debería existir una capacitación a los estudiantes acerca de los juegos populares y tradicionales que son propios de nuestro país para que se los practique más a menudo y en otros cantones de la provincia.
- ✓ Que se debería incluir en planificaciones los juegos populares incluyendo el “Quince” y que se pueda impartir fundamentos técnicos del mismo.
- ✓ Que las autoridades institucionales deberían tomar en cuenta los deportes que más se practiquen en el instituto para poder participar en campeonatos intercolegiales.
- ✓ Que se debería proteger la mano con un implemento adecuado para evitar posibles lesiones en la misma y para poder mejorar los fundamentos técnicos de este juego.
- ✓ Que se debería organizar campeonatos internos de “Quince”.

6.3 Justificación

Con esta propuesta queremos mejorar y crear nuevas técnicas para jugar “Quince”, este juego necesita más difusión no solamente a nivel local sino también a nivel nacional, el guante será novedoso ya que nunca se ha intentado elaborar uno especial que se acomode a las necesidades de los estudiantes.

Se eliminara esa forma empírica al momento de jugar sino que se buscara técnicas y tácticas adecuadas de juego.

Ayudara a mejorar el reglamento ya existente en la Federación Deportiva Estudiantil de Tungurahua y el juego será más competitivo y ayudara a mantener a los jóvenes alejado de malos caminos.

6.4 Árbol de Objetivos

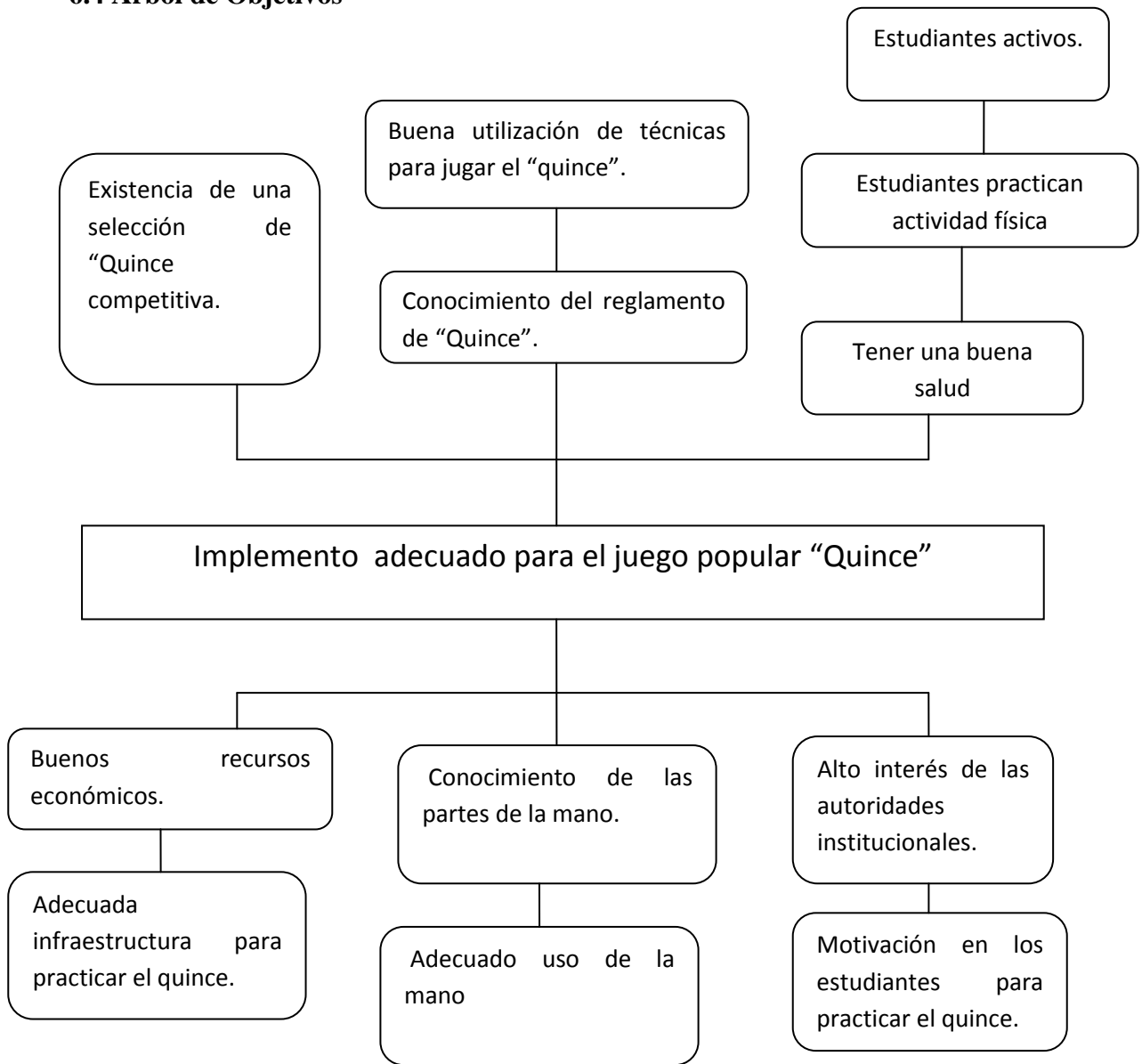


Grafico N° 20

Elaborado por Christian Guevara

6.5 Matriz de Involucrados

GRUPOS	INTERES	PROBLEMA	RECURSOS	MANDATOS
Presidente F.D.E.T. Rectora Vicerrector	Conocer y practicar el “Quince” utilizando el guante.	Inexistencia de implemento. De salud	Infraestructura Recursos humanos Presupuesto del investigador.	Constitución Ley del deporte Reglamento de Quince.
Docentes Estudiantes	Motivar e implementar al uso del guante.	Deficiente técnica de juego. Sedentarismo	Recursos humanos Presupuesto del investigador	Ley orgánica Ley gestión ambiental
Sociedad	Elaborar un guante para jugar “Quince” utilizando una técnica adecuada.	Deficientes hábitos de vida. Estilo de vida	Infraestructura Presupuesto del investigador	Ley de la autoridad de salud Régimen del buen vivir

Cuadro N° 6

Elaborado Por Christian Guevara

6.6 Línea Base Del Proyecto

Línea Base Del proyecto		
SECTOR:	TIPO DE PROYECTO	INDICADOR
Cultura física. Juego popular “Quince” utilizando un guante.	De Investigación Porque es una propuesta factible, emprendedora, innovadora y resolverá un problema en la comunidad educativa.	Variable interna Variable externa
IDENTIFICACIÓN Y CUANTIFICACIÓN DE LA POBLACIÓN		
OBJETIVOS (BENEFICIARIOS)		
En cuanto a los estudiantes investigados para la el trabajo son un total de 39 y 3 docentes de cultura física.		

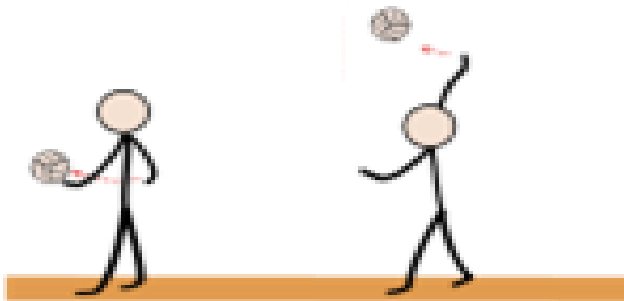
Cuadro N° 7

Elaborado Por Christian Guevara

Técnicas de juego a desarrollar en el “Quince

Saque

El saque es la acción de poner en juego la pelota por el jugador.



Mano baja: la pelota se sujeta estático en una mano y se impulsa con fuerza en forma de péndulo. Se emplea en las etapas de formación de los jugadores.

Mano alta: la pelota se lanza con la mano y el brazo estirado contra la pared.

Devolución de golpe bajo



Devolución de golpe medio



Devolución de golpe alto



Devolución de golpe con finta



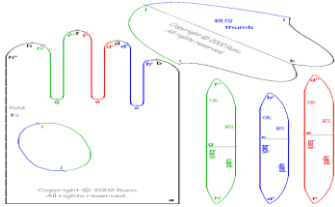
6.7 MATRIZ DE MARCO LÓGICO:

<p>Fin</p> <p>Masificar el “Quince” para que se lo practique a nivel nacional, creando hábitos de vida para que cuiden su cuerpo humano utilizando la implementación adecuada en las instituciones educativas.</p>	<p>Indicadores del fin</p> <p>En el 2011 Tiene como propósito incentivar a los estudiantes de las instituciones de Ambato que usen el guante para jugar “Quince”.</p>	<p>Medios del fin</p> <p>En actividades recreativas y eventos intercolegiales de “Quince” utilizando el guante.</p>	<p>Supuestos del fin</p> <p>Apoyo del Gobierno, del Ministerio del Deporte, Federación Deportiva Estudiantil de Tungurahua, autoridades institucionales</p>
<p>Resumen Narrativo de Objetivos</p> <p>La elaboración del guante para jugar “Quince”, mejorar y crear nuevas técnicas de juego, incentivar a la práctica de este juego popular a nivel nacional, construir más infraestructura para jugar el “Quince”.</p>	<p>Indicadores Verificables Objetivamente</p> <p>En el 2011 Tiene como propósito integrar a los estudiantes del I.T.S. “Juan Francisco Montalvo” a practicar el “Quince” utilizando técnicas adecuadas y con el guante cubriendo su mano.</p>	<p>Fuentes de Verificación</p> <p>En campeonatos intercolegiales (campeonatos internos) recreación de la institución</p>	<p>Supuestos de Sustentabilidad</p> <p>Desinterés de las Autoridades, Docentes</p>

<p>Componentes/productos (resultados u objetivos específicos):</p> <p>1.-Realizar la introducción sobre los contenidos de juego popular “Quince”.</p> <p>2.- Diseñar y elaborar el guante</p> <p>3.- Socializar el guante</p>	<p>Indicadores de componentes:</p> <p>Junio 2011 la información estará recopilada en su totalidad para elaborar el guante.</p> <p>Julio 2011 la comunidad educativa conocerá del guante para jugar el “Quince” con la técnica adecuada.</p>	<p>Medios de componente:</p> <p>Diagnostico de tesis</p> <p>Marco teórico</p> <p>Juego popular “Quince”</p> <p>Elaboración del guante</p>	<p>Supuestos de componentes</p> <p>Incumplimiento de lo planificado</p> <p>Inexistencia de recursos necesarios.</p>
<p>Actividades:</p> <p>1.- Introducción del Juego Popular “Quince”</p> <p>Uno de los juegos tradicionales de Ambato. Consiste en lanzar con la mano una pelota de lana contra una pared.</p>	<p>Presupuesto:</p> <p>Mayo 2011 presupuesto del investigador</p> <p>30 \$.</p>	<p>Medios de actividades:</p> <p>Investigador: Registros tesis</p> <p>flash memory</p> <p>Internet</p>	<p>Supuestos de actividades:</p> <p>Presupuesto:</p> <p>Desinterés de los estudiantes</p> <p>Desinterés de las autoridades institucionales.</p>

<p>Se juega en dos equipos. Cada uno puede estar integrado por entre uno y siete participantes. Se necesita una pelota de lana hecha a mano. Su tamaño es menor a 7 cm de diámetro. “Mientras más ajustado está el hilo, la pelota rebota más”. Además, se requieren dos paredes unidas, que midan más de 2 m, un brazo y una mano fuerte.</p> <p>Los partidos se cumplen en tres sets.</p> <p>“El equipo que gane dos contiendas es el triunfador”.</p> <p>2. Diseño del guante</p> <p>Construir el modelo de guante</p> <p>Dibuja alrededor de la mano, los dedos ligeramente separados para que</p>	<p>Presupuesto del Investigador Mayo 2011</p> <p>50 \$</p>	<p>Flash memory</p> <p>Agenda de actividades</p> <p>Moldes para dibujo</p>	<p>Desinterés de los docentes</p> <p>Incumplimiento de lo planificado</p>
---	--	--	---

pueda obtener el lápiz entre ellos.



Costura

1 Cose los escudetes escudete a la parte posterior de los dedos.

b' - c - d' y d'' - e - f' y f'' - g - h'.

2 Cose la muñeca a la parte superior de la forefinger continuamente.

-- b - b' - c - d' - d - d'' - e - f' - f - f'' - g - h' - h - h''.

3 Cose el pulgar (i - k - i).

4 Cose el pulgar para el agujero de la palma de la mano (i - j - i).

5 Doble la muñeca y en torno a puntada.

6 Cosa a la muñeca.

<p>Los patrones son un poco ásperos. Si los patrones no se ajusten a sus manos, es posible que tenga que alterar las líneas generales de los patrones.</p> <p>3. Materiales para elaborar el guante Moldes Máquina de coser Tela Hilo Adhesivo</p> <p>4. Socialización Publicidad y Propaganda Para la socialización se obsequiara guantes a los estudiantes que ayudaron a la investigación. Se utilizara propaganda volante impresa y medio escrito.</p>	<p>Inversión del investigador. Junio 2011 \$ 260</p> <p>Presupuesto del investigador Junio 2011 \$100 Patentes de propiedad \$ 600 Total: \$1040</p>	<p>del Aparadores Tela Hilo Adhesivo</p> <p>del Imprenta Computadora Medio escrito (Prensa)</p>	<p>Incumplimiento del presupuesto</p> <p>Desinterés de los estudiantes Desinterés de la sociedad Incumplimiento de lo planificado.</p>
--	---	---	--

Cuadro N° 8

Elaborado por Christian Guevara

ESTRATEGIAS DE MONITOREO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS/ACTIVIDADES SUBACTIVIDADES	TIEMPOS PROGRAMADOS Y PRESUPUESTOS				TIEMPO Y PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN REAL				REQUERI MIENTO DE AJUSTES SI/NO	TIEMPO Y PRESUPUESTO FINALES (CON AJUSTES REQUERIDOS DE SER EL CASO)				FECHA INFORM E FINAL
	DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD	DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD		DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD	
Componente 1: Objetivo Específico 1														
Actividad 1.1														
Subactividad 1.1.1														
Subactividad 1.1.2														
.....														
Actividad 1.2														
Subactividad 1.2.1														
Subactividad 1.2.2														
Componente 2: Objetivo Específico 2														
Actividad 2.1														
Subactividad 2.1.1														
Subactividad 2.1.2														
.....														
Actividad 2.2														
Subactividad 2.2.1														
Subactividad 2.2.2														
.....														
.....														
.....														

TOTAL											
HORARIO DE ACTIVIDADES PROPUESTO				HORARIO DE ACTIVIDADES EJECUTADO				HORARIO DE ACTIVIDADES FINALES			
DIAS:		HORAS:		DIAS:		HORAS:		DIAS:		HORAS:	
F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) TUTOR DEL PROYECTO				F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) REPRESENTANTE LEGAL. ENTIDAD BENEFICIARIA				F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) COORDINADOR DE SEMINARIOS DE GRADO FCHE.			

Cuadro N° 9

Elaborado por Christian Guevara

EVALUACIÓN DE RESULTADOS:

RESUMEN NARRATIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICABLES OBJETIVAMENTE	TIEMPO Y PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN FINAL Y PRESUPUESTO				PRODUCTOS O RESULTADOS ALCANZADOS
		DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD	
FIN:						
PROPÓSITO/ OBJETIVO GENERAL:						
COMPONENTE 1 OBJETIVO ESPECÍFICO 1:						
COMPONENTE 2 OBJETIVO ESPECÍFICO 2:						
COMPONENTE n OBJETIVO ESPECÍFICO n:						
VALORACIÓN FINAL:						
F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) TUTOR DEL PROYECTO	F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) REPRESENTANTE LEGAL ENTIDAD BENEFICIARIA		F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) COORDINADOR SEMINARIO DE GRADO FCHE.			

Cuadro N° 10

Elaborado por Christian Guevara

6.8 Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados de evaluación Las autoridades de la FDET
2. ¿Por qué evaluar?	Razones que justifican la evaluación La utilización del guante no impida el uso de una buena técnica.
3. ¿Para que evaluar?	Objetivos del plan de evaluación Cuantificar el nivel de aceptación del guante.
4. ¿Que Evaluar?	Aspectos a ser evaluados Utilización del guante en la práctica deportiva.
5. ¿Quién evalúa?	Personal encargado de evalúa Docentes de Cultura física.
6. ¿Cuándo evalúa?	En periodos determinados de la propuesta Actividades y subactividades de la propuesta.
7. ¿Cómo evaluar?	Proceso metodológico Propósito del marco lógico
8. ¿Con que evaluar?	Recursos Medios de verificación.

Cuadro N° 11

Elaborado por Christian Guevara

BIBLIOGRAFÍA

www.uni-salzburg.at

www.yturrealde.com

www.answers.yahoo.com

www.wikipedia.org

www.monografias.com

www.bernecomunicacion.net

<http://www.ehow.com>

www.noticias.pontecool.com

www.elcomercio.com

www.ambato.com

www.noticias.pontecool.com

ALVAREZ Sebastián (2010) los estimulantes energéticos y su incidencia en el desarrollo físico de los estudiantes. Ambato. Ecuador

Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.

Reservados todos los derechos.

es.wikipedia.org

Herrera E. Luis (2004) Tutoría de la investigación científica. Quito. Ecuador.

ANEXOS

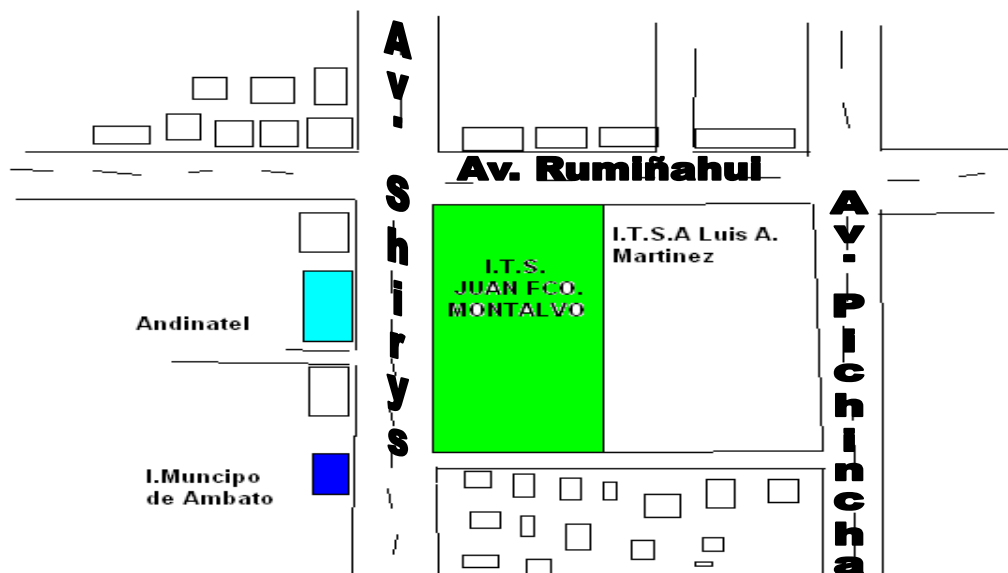
Mapa Geográfico de Tungurahua

ANEXO 1



ANEXO 2

Croquis de la Institución



ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACION

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

FICHA DE OBSERVACION

OBJETIVO: Identificar las falencias físicas de los estudiantes, con la finalidad de mejorar el desarrollo motriz.

ANEXO 4

NOMBRE	PARTICIPACION	INTERES	COORDINACION

ANEXO 4

ENTREVISTA N° 1

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
ENTREVISTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE CULTURA
FISICA**

OBJETIVO: Identificar los problemas existentes dentro de la institución.

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS

3. ¿Qué opina del acerca del “Quince” que se practica en la institución?

.....
.....
.....

4. ¿Qué nivel de apoyo hay de las autoridades institucionales para el área?

.....
.....
.....

5. ¿Los estudiantes están física y psicológicamente capacitados para participar en un campeonato intercolegial de “Quince”?

.....
.....

6. ¿Qué tal fue la acogida de los estudiantes para conformar la selección de “Quince”?

.....

.....
.....
.....

12. ¿Qué consejo darías a los estudiantes para que practiquen mas el “Quince”?

.....
.....
.....

ANEXO 5

ENCUESTA N° 1

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

OBJETIVO: Conocer las necesidades de los estudiantes para que puedan practicar el “Quince” con la técnica adecuada.

EDAD:.....SEXO:.....

- 1.- ¿Cada qué tiempo realiza actividad física?
Siempre ____
Rara vez ____
Nunca ____
- 2.- ¿Los juegos populares son parte de sus actividades recreativas?
Si ____
No ____
- 3.- ¿Cada qué tiempo practica el “Quince”?
Siempre ____

Rara vez _____

Nunca _____

4.- ¿Ha tenido algún tipo de lesión al practicar "El Quince"?

Si _____ No _____

5.- ¿Estaría dispuesto a utilizar _____ protección en la mano para jugar "Quince"?

Si _____

No _____

6.- ¿Las autoridades institucionales brindan el apoyo necesario para practicar el "Quince"?

Si _____

No _____

7.- ¿Cree usted que un implemento es necesario ayudara como motivación para integrar la selección de "Quince"?

Si _____

No _____

8.- ¿Cuándo juega el "Quince" utiliza la técnica adecuada?

Si _____

No _____

9.- ¿Es necesario conocer el reglamento para poder jugar el "Quince"?

Si _____

No _____

10.- ¿Con la mano protegida con un guante se sentiría más seguro para practicar el "Quince"?

Si _____ No _____

11.- ¿El "Quince" es una distracción que le ayuda mantenerse alejados de vicios?

Si _____

No _____

12.- ¿Un guante especial ayudara a mejorar la técnica para jugar el "Quince"?

Si _____

No _____

GRACIAS POR SU COLABORACION

ANEXO 6



ANEXO 7 Test de Agilidad



ANEXO 8



ANEXO 9

