



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN: CULTURA FÍSICA

TEMA:

“EQUIPOS AUDIOVISUALES Y EL RENDIMIENTO DEPORTIVO EN LA DISCIPLINA DEL ECUAVOLEY EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA UNESCO EN LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE DEL 2010”.

AUTOR: MARCO ANTONIO FONSECA PALLO

TUTOR: LCDO.MSC WILMER ALEJANDRO JORDAN CORDONEZ

AMBATO – ECUADOR

2010

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, LCDO.MSC WILMER ALEJANDRO JORDAN CORDONEZ C.C. 180320420-3 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EQUIPOS AUDIOVISUALES Y EL RENDIMIENTO DEPORTIVO EN LA DISCIPLINA DEL ECUAVOLEY EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA UNESCO EN LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE DEL 2010”, desarrollado por el egresado MARCO ANTONIO FONSECA PALLO, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, de Octubre del 2010

.....

TUTOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

FONSECA PALLO MARCO ANTONIO

C.C.....

AUTOR

*AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“EQUIPOS AUDIOVISUALES Y EL RENDIMIENTO DEPORTIVO EN LA DISCIPLINA DEL ECUAVOLEY EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA UNESCO EN LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE DEL 2010”. Presentado por el Sr. MARCO ANTONIO FONSECA PALLO, egresado de la carrera de promoción: CULTURA FÍSICA, una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de..... (números).....letras).....en razón de que cumple con los principios técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....

MIEMBRO

.....

MIEMBRO

AGRADECIMIENTO

A mi Familia

Por ser las estrellas que me inspiran a continuar esforzándome para conseguir éxitos profesionales, que a pesar de las múltiples dificultades que se nos presentan en el diario convivir, supieron entenderme, apoyarme y darme ánimo cuando mis fuerzas decayeron.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA

CERTIFICACIÓN TUTOR: ¡Error! Marcador no definido.

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN ¡Error! Marcador no definido.

AL CONSEJO DIRECTIVO.....IV

AGRADECIMIENTO ¡Error! Marcador no definido.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS 6

INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS 8

RESUMEN EJECUTIVO ¡Error! Marcador no definido.

INTRODUCCIÓN ¡Error! Marcador no definido.

CAPÍTULO I ¡Error! Marcador no definido.

EL PROBLEMA ¡Error! Marcador no definido.

Contextualización Macro ¡Error! Marcador no definido.

Contextualización Meso ¡Error! Marcador no definido.

Contextualización Micro 10

Análisis crítico del problema 12

Análisis de las causas y efectos ¡Error! Marcador no definido.

Prognosis ¡Error! Marcador no definido.

Formulación del problema ¡Error! Marcador no definido.

Interrogantes de la Investigación ¡Error! Marcador no definido.6

Delimitación del Problema ¡Error! Marcador no definido.

Unidades de Observación ¡Error! Marcador no definido.8

Justificación ¡Error! Marcador no definido.9

Objetivos ¡Error! Marcador no definido.0

Objetivo general ¡Error! Marcador no definido.0

Objetivos Específicos ¡Error! Marcador no definido.0

CAPITULO II	¡Error! Marcador no definido.1
MARCO TEÓRICO	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes	¡Error! Marcador no definido.
Fundamentaciones	¡Error! Marcador no definido.4
Fundamentación Teórica	¡Error! Marcador no definido.6
Fundamentación Teórica primera variable.....	¡Error! Marcador no definido.6
Fundamentación Teórica segunda variable.....	¡Error! Marcador no definido.9
HIPOTESIS	¡Error! Marcador no definido.0
Señalamiento de las variables	¡Error! Marcador no definido.0
CAPÍTULO III	¡Error! Marcador no definido.1
MARCO METODOLÓGICO	¡Error! Marcador no definido.1
Modalidad Básica de la Investigación	¡Error! Marcador no definido.1
Diseño de la Investigación	¡Error! Marcador no definido.1
Tipo de estudio	¡Error! Marcador no definido.1
Población	¡Error! Marcador no definido.2
Operacionalización de variables	53
Plan de recolección de la Información	54
Plan para el procesamiento de la información	55
CAPÍTULO IV	56
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	56
RESULTADOS DE ENCUESTAS A PROFESORES	56
RESULTADOS DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES	64
Comprobación de la hipótesis de investigación	72
CAPÍTULO V	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73

Conclusiones	73
Recomendaciones	74
CAPÍTULO VI	75
PROPUESTA	75
Bibliografía.....	84
Anexos	86

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

ÍNDICE DE TABLAS	
TABLA 1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS PROFESORES.	56
TABLA 2 . Porcentaje del funcionamiento de los equipos audiovisuales los equipos audiovisuales	58
TABLA 3 : Uso general en clases de equipos audiovisuales	59
TABLA 4 Recibir capacitación para el manejo correcto de equipos audiovisuales	60
TABLA 5 Utilización de estos recursos para la enseñanza de la cultura Física	61
TABLA 6 Utilización de ayudas didácticas en audiovisuales	62
TABLA 7 Uso de Audiovisuales en el Ecuavoley	63
TABLA 8 RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES.	64
TABLA 9: Funcionamiento de los equipos audiovisuales en la escuela	65
TABLA 10 Recibimiento de clases con equipos audiovisuales	66
TABLA 11 Mejora de rendimiento físico por medio de equipos	67

audiovisuales	
TABLA 12 Gusto de usar en cultura física los equipos audiovisuales	68
TABLA 13 Información sobre deportes usando los equipos audiovisuales	69
TABLA 14 Mejora del rendimiento deportivo del ecuavoley usando equipos audiovisuales	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS	
GRÁFICO N° 1 Resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los profesores	57
GRÁFICO N° 2 ¿Funcionan en su escuela los equipos audiovisuales?	58
GRÁFICO N° 3 ¿Usa para sus clases en general los equipos audiovisuales?	59
GRÁFICO N° 4 ¿Recibe capacitación para el manejo correcto de equipos audiovisuales?	60
GRÁFICO N° 5 ¿Para la enseñanza de la Cultura Física utiliza estos recursos?	61
GRÁFICO N° 6 ¿Utiliza ayudas didácticas de audiovisuales?	62
GRÁFICO N° 7 Para las clases de ecuavoley ha utilizado estos recursos?	63
GRÁFICO N° 8 Resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes	64
GRÁFICO N° 9 ¿Hacen Funcionar en su escuela los equipos audiovisuales?	65
GRÁFICO N° 10 ¿Ha recibo sus clases con equipos audiovisuales?	66
GRÁFICO N° 11 ¿Para mejorar su rendimiento físico ha sido por medio	67

de los audiovisuales.	
GRÁFICO N° 12 : ¿Se siente a gusto cuándo en su clase de cultura física se utiliza audiovisuales?	68
GRÁFICO N° 13 ¿Ha tenido información para practicar deportes usando audiovisuales?	69
GRÁFICO N° 14 ¿Para mejorar el rendimiento deportivo del ecuavoley ha usado audiovisuales?	70

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN*

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TÉMA: “EQUIPOS AUDIOVISUALES Y EL RENDIMIENTO DEPORTIVO EN LA DISCIPLINA DEL ECUAVOLEY EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA UNESCO EN LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE DEL 2010”

AUTOR: MARCO ANTONIO FONSECA PALLO

TUTOR: LCDO.MSC WILMER ALEJANDRO JORDAN CORDONEZ

RESUMEN: Los medios audiovisuales poseen un potencial inmenso de aplicaciones pedagógicas. En el campo de la educación básica, sus posibilidades se incrementan de manera notable. A modo de ejemplo, el presente trabajo investigativo conjuga una serie de objetivos interrelacionados, tales como aproximar a los alumnos al mundo de la multimedia, desarrollar un espíritu crítico ante las producciones del conocimiento, analizar las perspectivas que un proyecto haya podido generar y atender al desarrollo de determinadas habilidades en el manejo de los equipos audiovisuales.

Para todo ello extraeremos, lo mas elemental en la correcta utilización de los equipos audiovisuales y que a partir de ello tanto los docentes como los estudiantes estén en la capacidad de percibir nuevas reacciones y sensaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje del entrenamiento deportivo especialmente en la disciplina de ecuavoley. El fin último de la propuesta es incentivar un conocimiento sobre la correctas utilización de los equipos audiovisuales razonado y con el cual los alumnos se sientan partícipes, bien buscando nuevos ejemplos bien reflexionando acerca de aquello que se le plantea

INTRODUCCIÓN

La sociedad informatizada en que estamos inmersos constituye una experiencia comunitaria inédita e irreversible, que lleva a la progresiva desaparición de pautas de conducta profundamente arraigadas y a la construcción de nuevos patrones culturales.

Esto implicará diseñar, elegir, implementar, emplear y perfeccionar nuevos métodos en función de objetivos sociales específicos, limitando y anulando efectos no deseados, y definiendo el alcance de su aplicación esto es la utilización de los equipos audiovisuales como herramientas o recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación básica.

Es evidente que más allá del Sistema Educativo, se está produciendo una transformación fundamental en los modos de conocer, pensar, operar, enseñar y aprender.

Estamos ingresando en la multimedia y esto implica los medios audiovisuales, además estamos formando una sociedad informada y se consolida un nuevo modelo cultural en torno a esta sociedad, la denominada Sociedad de la Información.

La Computación, disciplina que estudia la manipulación, administración, los procesos y las formas de comunicación de la información, ha tenido avances sorprendentes en los últimos años. Entre ellos podemos contar la computación personal, equipos audiovisuales, software amigable e inteligente, multimedia, comunicaciones instantáneas con cualquier lugar del mundo, etc.

Paralelamente y dentro del ámbito educativo encontramos serias dificultades y atrasos, con una serie de problemas interrelacionados, esto ya en nuestro tema de investigación es decir en el rendimiento deportivo en la disciplina de Ecuavoley asumiendo la importancia por tratarse de un deporte nacido y autóctono del Ecuador para lo cual debemos acrecentarlo y difundirlo progresivamente y que mejor con la ayuda de estas herramientas de multimedia y de esta forma se ejecutará mejor tanto sus fundamentos como su reglamento.

Estamos convencidos que, la informática como ciencia y los equipos audiovisuales como herramientas, aplicadas al ámbito educativo con inteligencia, criterio, visión prospectiva, y creatividad, pueden realizar grandes aportes para producir una revolución educativa que lograría dar un vuelco en la progresiva tendencia de declinación de la calidad de nuestro Sistema Educativo, produciendo inimaginables cambios positivos en la formación de los estudiantes de educación básica.

El presente trabajo investigativo constará de 6° capítulos.

El primer capítulo tratará sobre “El problema” objeto de estudio de investigación, que es la utilización de los equipos multimedia en el rendimiento deportivo de la disciplina de Ecuavoley con ello analizar contextualmente en forma global para identificar si es que estos medios están siendo aplicados y si lo están verificar si es que están utilizados correctamente en este caso con los niños de séptimos años de la escuela fiscal Unesco de Tungurahua.

A continuación se efectuará un análisis de contexto Meso que significa el enfoque a nivel nacional sobre el uso e impacto de la utilización de los equipos multimedia en el rendimiento deportivo de la disciplina de Ecuavoley.

Finalmente con un análisis de contexto Micro del problema en lo que se refiere a la utilización de los equipos multimedia en el rendimiento deportivo de la disciplina de Ecuavoley en los niños de la mencionada escuela fiscal.

En este capítulo haremos constar también un análisis crítico del problema, elaborando e identificando el árbol de problemas donde estableceremos las causas y efectos posibles detectados.

Posteriormente se establecerá una Prognosis del problema haciendo constar los posibles aspectos que negativamente retrasarán la aplicación en nuestros estudiantes refiriéndonos a la falta o poca aplicabilidad de la utilización de los equipos multimedia en el rendimiento deportivo de la disciplina de Ecuavoley.

Por último se formulará el problema con sus respectivas interrogantes y delimitaciones de investigación.

Culminando al capítulo con la justificación de la elaboración del presente proyecto de investigación determinando cuales serán los directamente beneficiados. Planteando además el respectivo objetivo general como los objetivos específicos que queremos alcanzar con esta investigación.

El segundo capítulo hará constar el Marco Teórico en el cual se detallará los antecedentes, fundamentaciones: filosóficas, pedagógicas, psicológicas, legales basándonos en las variables objeto de estudio.

En el tercer capítulo puntualizaremos lo que se refiere al Marco metodológico es decir la modalidad de la recolección de la información, el tipo de investigación, la población y además los planes de recolección y procesamiento de datos.

Para el capítulo Cuarto se fijará el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas al contexto del estudio.

Con el Quinto capítulo determinaremos las conclusiones y recomendaciones que darán luego de aplicar las encuestas con su respectivos análisis e interpretación, con el beneficio del proyecto.

En el Sexto Capítulo que es La Propuesta, efectuaremos un proyecto factible sobre un Taller Práctico de cómo utilizar de mejor manera los equipos multimedia especialmente para mejorar el rendimiento deportivo en la disciplina de ecuavoley de los niños de la escuela en mención

Finalmente constará la respectiva bibliografía y anexos que servirán como respaldos a toda la investigación realizada.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema:

“EQUIPOS AUDIOVISUALES Y EL RENDIMIENTO DEPORTIVO EN LA DISCIPLINA DEL ECUAVOLEY EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA UNESCO EN LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE DEL 2010”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

1.2.1.1 *Contextualización Macro*

La utilización de los equipos audiovisuales es sin duda uno de los desarrollos tecnológicos con mayor impacto a finales del siglo XX. Sus repercusiones, tanto negativas como positivas, penetran todos los ámbitos sociales.

Los equipos audiovisuales se han transformado en la herramienta interactiva más utilizada en el mundo, y actualmente en la educación como medio de enseñanza principal.

No solo por su trascendencia y su utilización sino que complementa la aplicación de los diferentes medios de enseñanza como son: TV educativa, radio escolar, video lecciones, y otros medios audiovisuales y textuales, tanto para su incorporación curricular y de aprendizaje en el aula. “los trabajos de Feria (1993), Méndez y Monescillo (1993), Aparici (1993), Aguaded (1995), y Romero y otros (1995)”.

La utilización de esta herramienta pasa a formar parte esencial en la enseñanza del alumno, logrando que el alumno aprenda a utilizar todos sus recursos en el proceso de enseñanza y aprendizaje habitual, y se la incorpore a las diferentes áreas como es para el rendimiento deportivo en la disciplina de ecuavoley en su utilización, buscando que la interacción alumno-profesor permita la construcción del conocimiento por parte del alumno y el docente logre una nueva forma de aplicación didáctica a la enseñanza que lleva a cabo. Proponiendo la participación también de todos los integrantes del entorno escolar y la comunidad educativa.

El objetivo más importante del proyecto a partir de su utilización es lograr que a través del uso de las diferentes herramientas que proponen los equipos audiovisuales, el alumno realice una lectura crítica de su utilización como recurso y también pueda debatir, formular conclusiones, plantear nuevas propuestas, y sea una herramienta más para fortalecer el aprendizaje del alumno en la educación básica especialmente en el desarrollo psicomotriz durante la preparación del entrenamiento deportivo y lógicamente para la disciplina del Ecuavoley.

1.2.1.2 Contextualización Meso

En la historia de la incorporación de las computadoras al campo educativo en nuestro país, el diseño del tipo de interacción de alumnos y maestros con la computadora es por hoy un elemento fundamental para caracterizar el entorno de aprendizaje con la computadora y los equipos audiovisuales. Y el control del proceso es un determinante central de la interacción, que puede estar predominantemente o en la computadora o en el usuario.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se constituye en el centro del accionar profesional de los docentes. Este proceso tiene por característica ser altamente complejo por la cantidad de variables involucradas y por las relaciones que se establecen entre ellas.

Por nombrar algunas: la realidad del centro educativo; el currículo; el proyecto educativo; los sistemas y medios de planificación y evaluación; el propio docente con su carga valorica, sus conocimientos y sus intenciones respecto del proceso pedagógico con sus alumnos; el alumno, con sus conocimientos previos, sus expectativas y su valoración del proceso de enseñanza y aprendizaje y la influencia de su entorno económico social y cultural; las estrategias metodológicas y de aprendizaje; las características del espacio y de distribución del tiempo; los recursos y materiales didácticos

Frente a esta realidad con sus diferentes variables y relaciones ¿cómo articular el eje enseñanza-aprendizaje?

La configuración de una práctica pedagógica más acorde con las necesidades de los alumnos es el desafío que debe enfrentar una educación formal, pasando de una estrategia transmisiva a una que involucre negociación de significados y centrada en el aprendizaje más que la enseñanza, considerando que no hay sujetos pasivos en el proceso de transmisión, sino que la mente es activa en resignificar y recontextualizar lo que le llega del medio.

Por lo que los efectos de la educación se potenciarían enormemente al formular estrategias pedagógicas que tomen en cuenta esa situación.

El aprendizaje depende, ante todo, de las experiencias vitales de un individuo y de la integración subjetiva de nuevos datos en los conocimientos anteriores. Un conocimiento se caracteriza no sólo por la cantidad de estímulos, sino por su relación particular con la experiencia anterior de cada sujeto en una situación de aprendizaje dada.

El uso de un medio audiovisual actuaría como un elemento de organización en la medida en que permita a cada alumno situarse en el contexto en el que ha de integrar los nuevos contenidos del programa. Los medios audiovisuales son elementos contextualizadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo, son idóneos para desarrollar una dinámica participativa.

Ablando de la otra variable de nuestra investigación la disciplina del Ecuavoley podemos decir que al igual que todas las manifestaciones populares en nuestro país que son el trasunto de la cultura, el folclore, el deporte son las que han marcado la singularidad del pueblo ecuatoriano y por ende de su Nación y de su Estado.

No se puede soslayar la autenticidad ni se podría solo dar cabida a deportes de matriz extranjera, el Ecuavoley en su condición de equipo de tres y como deporte autóctono de los ecuatorianos, está en todos los rincones de nuestro País, en todos los confines del Mundo, en todos los sitios donde residen nuestros migrantes.

Considero que es urgente que se reconsidere y se haga capítulo a estos aspectos, ya que el Ecuavoley es un deporte tradicional de la cultura ecuatoriana, que se lo viene jugando desde el año de 1949, el cual tiene su reglamentación inscrita en el Ministerio de Educación y Cultura.

Invocamos a la sensibilidad de la Asamblea para no soslayar, ni olvidar ningún aspecto que menoscabe la formación deportiva del hombre ecuatoriano.

Sugiriendo además que se haga un estudio en todos los sectores de nuestro país, que están en la misma condición de autenticidad nuestra como el Ecuavoley.

Además propender a que exista un gran concierto nacional, en donde el Ecuavoley tenga la misma proyección de nuestro fútbol, y que sea considerado como un deporte competitivo, este aspecto podría resolverse mediante la inserción de una disposición transitoria que exprese lo siguiente:

1.2.1.3 Contextualización Micro

Tomando como punto de referencia la incorporación sistemática y reflexiva de la computación y la utilización de los equipos audiovisuales en el ámbito de la educación básica en nuestra institución estamos conscientes de realizar el trabajo de elaboración conceptual sobre el contenido de las DCB (destrezas culturales básicas) en el manejo de estas herramientas, la disponibilidad de multimedia en las diferentes áreas educativas de manera singular aplicar en el área de cultura física en lo que se refiere al rendimiento deportivo en la disciplina del Ecuavoley, formulamos una consideración que se debe tomar en cuenta al incorporar estos equipos al proceso educativo: el diseño metodológico y la organización del proceso educativo apoyados en estos medios como herramientas y que se sustentan en supuestos originados en la índole de los diferentes tipos de audiovisuales a utilizar como son retroproyector, DVD, televisión, Infocus, radio, películas etc; éstos orientan y prefiguran la índole de la interacción del alumno con los equipos, para situaciones de aprendizaje de contextos específicos. Sin embargo, lo más significativo desde la perspectiva de un aprendizaje mediado por estos es que las situaciones de aprendizaje, sus condiciones y las formas de interacción rebasan el momento de estar al frente de su uso y las posibilidades atribuidas a la interacción debida a la índole de aplicabilidad.

Las consideraciones acerca de la índole de la interacción con los equipos audiovisuales y su aplicación en el rendimiento deportivo de la disciplina de ecuavoley, se deben adscribir, por consiguiente, a un horizonte más amplio: al de la construcción del conocimiento apoyado en y por los medios audiovisuales.

Las interacciones, dentro de este horizonte, favorecen el desarrollo de ambientes funcionales de aprendizaje (Newman, Griffin, Cole). En éstos, la ZDP se encuentra en un continuo desarrollo merced al involucramiento emocional y cognitivo de alumnos y maestros; estos elementos son facilitadores de los procesos de apropiación de contenidos y de objetivos que, en muchas situaciones, se encuentran "fuera" o más allá de lo anticipado o previsto por el maestro.

Estos contenidos, informaciones, conocimientos, formas de interacción, normas, etc., están disponibles en el contexto cultural inmediato de aprendizaje.

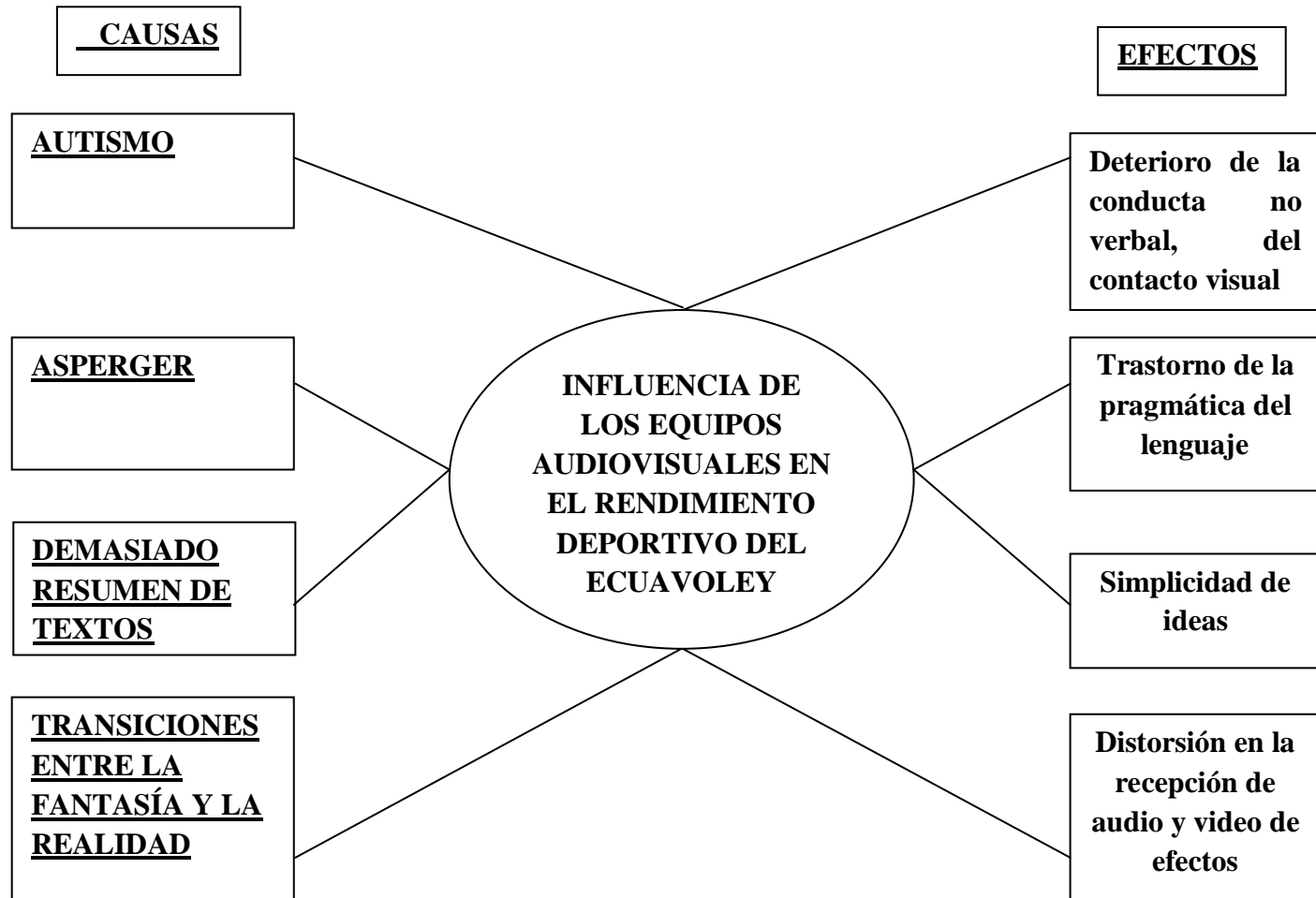
Los medios audiovisuales, en nuestras instituciones son un medio que permite muchas acciones positivas en el aula ya que permite conocer experiencias interculturales, otras que no se pueden dar con los medios tradicionales... sin embargo para ello es necesaria una formación en los medios, dar a conocer su utilidad y aplicación, en primer lugar por parte de los profesores, y también de los padres, y en general de los educadores, una mayor formación sobre la elaboración, uso y evaluación de medios y recursos audiovisuales e informáticos no sólo en sus aspectos técnicos, sino fundamentalmente en su integración pedagógica tomando en cuenta que la práctica deportiva es fundamental en el proceso.

Además en el rendimiento deportivo de la disciplina de ecuavoley determinara la correcta ejecución de sus fundamentos como del conocimiento de su reglamento. Con ello los alumnos deben ir formando su propia actitud hacia estos medios, actitud de reflexión y de capacidad crítica.

1.2.2 Análisis crítico del problema:

EQUIPOS AUDIOVISUALES

Árbol de problemas



Análisis de las causas y efectos

CAUSAS	EFECTOS
<p style="text-align: center;">AUTISMO</p> <p>Producido por el desarrollo del cerebro</p>	<p>Deterioro de la conducta no verbal, del contacto visual</p> <p>Es un trastorno del crecimiento del cerebro / desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación - Social la relación - Rango de los intereses
<p style="text-align: center;">ASPERGER</p> <p>Deterioro de la interacción social</p>	<p style="text-align: center;">Trastorno de la pragmática del lenguaje</p> <p>Deterioro de la interacción social, los mismos síntomas como el autismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • restringidos, repetitivos y estereotipados <p>patrones de comportamiento, intereses, actividades,</p> <ul style="list-style-type: none"> • No hay retraso en el lenguaje significativo
<p>DEMASIADO RESUMEN DE TEXTOS</p> <p>No abarca la necesidad de poner todo lo que se desea para una presentación detallada</p>	<p style="text-align: center;">Simplicidad de ideas</p> <p>A veces no son concisas y de esta manera el receptor no capta la idea central del texto expuesto</p>
<p>TRANSICIONES ENTRE LA FANTASÍA Y LA REALIDAD</p> <p>Comparación de lo real con lo imaginario</p>	<p style="text-align: center;">Distorsión en la recepción de audio y video de efectos</p> <p>Trastorno visual y auditivo por los efectos utilizados no adecuados en las presentaciones</p>

1.2.3 Prognosis

No cabe la menor duda que en los últimos años y para el futuro el volumen y tipos de medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías de la información y la comunicación que han aparecido en nuestra sociedad irán evolucionando sustancialmente, incluso algunos de ellos nada más al aparecer han desaparecido.

Esta presencia no ha sido sólo en la sociedad en general, sino que estos se han introducido en los contextos formativos e instructivos, sean estos presenciales o no, presenciales o a distancia, y se han introducido con la pretensión de resolver los problemas del fracaso escolar y reclamando un espacio para mejorar la calidad de la enseñanza.

Al tradicional libro de texto y a la tradicional pizarra se le han ido incorporando otros, que van desde los visuales como el retroproyector y el proyector de diapositivas, a los audiovisuales como el cine y el vídeo; sin olvidar que el medio informático que en sus inicios básicamente se utilizaban en los centros para el tratamiento cuantitativo de datos, el procesamiento y manipulación de textos, y el aprendizaje de determinados lenguajes de programación en la búsqueda de una ampliación cognitiva, han visto ampliadas sus posibilidades con la creación de entornos simulados, hipertextos y multimedia

Sin querer entrar en una posición que siguiendo la terminología utilizada por Eco (1968) denominaríamos integrada, o de acuerdo con la empleada por Postman (1994) de "tecnófilos", creemos que tanto los medios audiovisuales como las denominadas nuevas tecnologías y nuevos canales de la comunicación e información, van a tener una gran transcendencia, en un futuro a corto y medio plazo, en la formación reglada de los ciudadanos, por solamente referirnos al aspecto en el que nos vamos a centrar en nuestro trabajo.

Asumiendo que todo medio audiovisual e informático, es simplemente un elemento del currículum y que sus efectos no dependerán ni exclusiva ni prioritariamente de sus potencialidades tecnológicas y estéticas, tampoco podemos olvidar que una enseñanza que movilice más medios; es decir, que sea capaz de ofrecer a los estudiantes una mayor amplitud de experiencias, entornos y estímulos, es posiblemente una enseñanza potenciadora de calidades para el aprendizaje.

La escuela debe actualizarse para adaptarse y dar respuesta a esta situación. El discurso audiovisual y los desarrollos tecnológicos que acontecen en la realidad deben estar presentes en el currículum escolar de modo que no haya una fractura entre la escuela y la realidad cotidiana en la que el niño está inmerso. Los medios audiovisuales son instrumentos ya imprescindibles para un aprendizaje adaptado a los nuevos tiempos. Piénsese, por ejemplo, en la capacidad de Internet para acceder a una ingente cantidad de información, en muchos casos no accesible de otro modo; las vídeo conferencias, con la posibilidad de coloquio en tiempo real; los cursos a distancia con la fluidez del correo electrónico... Al mismo tiempo, los medios encierran en sí mismos un enorme potencial formativo si son utilizados con un método pedagógico adecuado. El gran reto de la escuela consiste en enseñar a los niños a ser espectadores críticos, hábiles para descodificar el lenguaje de la imagen y conscientes de los mensajes que recibe diariamente.

Además, la imagen cinematográfica puede ser un inestimable recurso para ensanchar las bases de la formación humanística de los alumnos. Su eficacia no se reduce a proporcionar información de contenidos de aprendizaje ni a procurar distracción o evasión, sino que constituye una verdadera escuela de formación ética si se enseña a los niños a interpretarla convenientemente.

1.2.4 *Formulación del problema*

“Cómo influyen los equipos audiovisuales en el rendimiento deportivo de la disciplina del ecuavoley en los niños del séptimo año de Educación Básica de la escuela fiscal mixta Unesco en la provincia del Tungurahua, cantón Ambato en el periodo junio – octubre del 2010”.

1.2.5 *Interrogantes de la Investigación*

¿Qué aspectos están impidiendo la correcta utilización de los equipos audiovisuales en el rendimiento deportivo del ecuavoley?

¿Qué necesidades expresan tener para la utilización de los equipos audiovisuales?

¿Cuál es la situación actual de la aplicación de los equipos audiovisuales en el rendimiento deportivo del ecuavoley en los séptimos años de educación básica de la escuela?

¿Qué equipos audiovisuales son los más adecuados para el mejor aprendizaje del rendimiento deportivo del ecuavoley?

¿Qué tipo de Taller se debería aplicar en el contexto de estudio para la mejor utilización de los equipos audiovisuales en el aprendizaje del Ecuavoley?

1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación

CAMPO: Educativo

ÁREA: Informática (Multimedia)

ASPECTO: Los equipos audiovisuales

Delimitación Espacial

La presente Investigación se realizará con los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela fiscal mixta Unesco en la provincia del Tungurahua, cantón Ambato.

Delimitación Temporal

El problema será investigado durante el periodo Junio – Octubre del 2010.

1.2.7 Unidades de Producción

BLOQUES TEMÁTICOS			
BLOQUE I	BLOQUE II	BLOQUE III	EVALUACIÓN
Análisis y diseño de datos en la investigación	Metodología observacional	Apoyo informático al análisis de datos (transversal)	Criterios de evaluación.
<p>Tema 1.- La investigación se diseña bajo el paradigma positivista.</p> <p>Tema 2.- El estudio se realiza con análisis estadístico descriptivo</p> <p>Tema 3.- Se efectúa la investigación con encuestas y a todo el universo de estudio</p> <p>Tema 4.- Se Operacionaliza las dos variables</p> <p>Tema 5.- La prueba de hipótesis es la lógica descriptiva.</p> <p>Tema 6.- las encuestas son para maestros y estudiantes</p> <p>Tema 7.- Tablas de análisis e interpretación de resultados</p> <p>Tema 8.- Se comprueba la hipótesis descriptivamente</p> <p>Tema 9.- conclusiones y recomendaciones</p>	<p>Tema 10: Se utilizará la Observación de campo y a través de ella se aplicaran la encuesta a todo el universo objeto de estudio es decir a todos los estudiantes de los séptimos años y a todos los profesores de la mencionada escuela con la estadística descriptiva.</p>	<p>Una vez realizada las encuestas y verificados e interpretados los resultados los estudiantes pueden estar en la capacidad de:</p> <p>1°.- Conocer efectivamente cuales son los equipos audiovisuales comprobando uno de los objetivos de la investigación.</p> <p>2°.- Establecer las condiciones de uso de los equipos audiovisuales y aplicarlos al rendimiento deportivo del ecuavoley</p> <p>3°.- Analizar y proponer que equipos audiovisuales son los mas recomendados para utilizar en el rendimiento deportivo del ecuavoley</p>	<p>Se utilizará un solo cuestionario para todos los estudiantes y otro para los maestros.</p> <p>Las encuestas serán para todo el universo de estudio por ser un número pequeño en población</p> <p>La participación será obligatoria por tratarse de una necesidad institucional</p> <p>Y se considerará:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada Pregunta será corta y concisa y tendrán alternativas de respuesta basadas en el uso de los equipos audiovisuales y así será imprescindible para el logro de los objetivos • Tiempo para su resolución: 30 minutos <p>-Se aplicará la encuesta en el salón múltiple de la escuela Unesco</p>

1.3 Justificación

Se optó por la ejecución de este trabajo investigativo visto las múltiples necesidades de innovación pedagógica que exige cada día la sociedad, mientras la tecnología avanza no podemos desconocer que es meritorio la utilización de los equipos de audiovisuales ya que estos constituyen un recurso para que los estudiantes a la vez les permita desarrollar mas su intelecto en especial la del rendimiento deportivo en la disciplina del ecuavoley.

Se ha tomado en cuenta todos los detalles y estamos seguros de que contamos con todos los medios económicos, materiales y humanos suficientes para la realización de este proyecto con ello avanzaremos juntos por el cambio y acorde al avance en la tecnología.

Estamos seguros de su impacto será importante ya que los medios y recursos tecnológicos son una representación simbólica de la realidad, no son la realidad misma. La información emitida desde los medios está elaborada por otros seres humanos (con toda la carga ideológica y de intereses económicos, políticos y sociales que supone) y además es una representación realizada mediante códigos o sistemas de símbolos que cada oyente o espectador debe decodificar para entender la información ofrecida. Si no se dominan estos códigos, el receptor está en inferioridad de condiciones respecto al emisor, por lo que será más fácilmente manejable. Por lo tanto un punto muy importante hoy en día para el desarrollo de los niños es una educación audiovisual que permita a los niños y jóvenes una actitud crítica hacia los medios, así como que les permita conocerlos para poder aprovecharlos adecuadamente.” Masterman, en su libro *“La enseñanza de los medios de comunicación”*, Pag24.

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo general*

“Analizar el grado de influencia de los Equipos Audiovisuales en el Rendimiento Deportivo de la disciplina del Ecuavoley en los niños del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Unesco de la provincia del Tungurahua, cantón Ambato en el periodo junio – octubre del 2010”.

1.4.2 *Objetivos Específicos*

- ❖ Determinar cuales son los diferentes tipos de equipos audiovisuales que se deben utilizar para el proceso de enseñanza –aprendizaje de los niños.

- ❖ Enseñar a los estudiantes y maestros el correcto uso de estas herramientas audiovisuales especialmente en el rendimiento deportivo.

- ❖ Proponer la realización de un taller Práctico para la enseñanza de la aplicación de los equipos audiovisuales mejorando así la calidad de la educación

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Existen algunas experiencias singulares que permiten comparar los efectos de una enseñanza fundamentalmente audiovisual con respecto a una tradicional. En el mundo occidental esto es ahora prácticamente imposible, pero sí ha sido posible realizar ese estudio en otras áreas geográficas.

Un trabajo relevante fue el que se realizó a propósito de la introducción de la televisión educativa en Costa de Marfil [Babin y Kouloumdjian, 1985]. En este país africano el sistema escolar de nivel básico no podía atender al total de la población ni era posible realizar ese esfuerzo económico. Por ello se planteó un sistema alternativo, consistente en una enseñanza basada en contenidos transmitidos por televisión a grupos de alumnos, acompañados de un instructor que organizaba las actividades. El programa se realizó con ayuda de fondos exteriores y funcionó hasta que las primeras promociones de jóvenes estudiantes "televisuales" terminaron sus estudios y comprobaron que era absolutamente imposible integrarlos en las limitadas plazas de Enseñanza Secundaria. Por otro lado, estos adolescentes no encajaban en una sociedad tradicional en la que el respeto a la autoridad y sabiduría de los ancianos constituía la base de la convivencia. ¿Cómo compaginar ese respeto con el reconocimiento de que en ocasiones ellos, los niños, "sabían" más que los ancianos?.

Estas y otras causas detuvieron la experiencia, pero en ese momento fue posible comparar los alumnos de una escuela tradicional que, por otro lado, no habían tenido prácticamente ocasión de ver Televisión, con los alumnos de la escuela televisiva. Algunas conclusiones recogidas de ese estudio por Babin (pg.16) son:

Alumno de la escuela tradicional	Alumno de la escuela televisiva
Mayor sentido de la jerarquía, de la disciplina, de la obediencia	Más curioso y despierto
Vocabulario más preciso (al menos entre los mejores alumnos)	Resuelve mejor los problemas.
Mejores resultados en el campo de la escritura, la composición, la lógica conceptual, gramática y análisis	Saber global (no establece distinciones entre asignaturas)
	Activo, emprendedor y creativo.
	Menos diferencias debidas al maestro
	Los alumnos de mente lenta o difícil se pierden.
	Facilidad de expresarse.

En nuestra cultura occidental el problema además es diferente. Mientras en Costa de Marfil fue necesario diseñar los programas audiovisuales de modo que introdujeran progresivamente en las características de la forma del medio, en nuestra área cultural, como dice Babin, el lenguaje de los jóvenes es Audiovisual (pgs. 44s.). Ya es audiovisual. ¿Lo recoge el sistema educativo?

Diversos autores han insistido sobre las posibilidades del lenguaje audiovisual. Lazotti [1983] recoge una serie de ellas. Vamos a recoger algunas aportaciones remarcables. Desde su perspectiva, no referida precisamente al medio audiovisual, Postman y Weingartner [1973] afirman: "En un mundo de cambio veloz, complejo, simultáneo y total, el estilo mismo académico, pedestre y convencional de segmentación y explicación analíticas y lineales constituye una amenaza para nuestra experiencia" (pg. 187). La frase puede resultar discutible especialmente en los adjetivos pero refleja una sensibilidad hacia unos cambios sociales, cambios ligados precisamente al nuevo lenguaje de los Medios Audiovisuales. De hecho cita a McLuhan en otro momento (pg.33ss).

Aún ahora, en el mundo desarrollado las posibilidades del lenguaje de imágenes dinámicas no han sido totalmente explotadas [Tosi, 1984, pg. 27]. Sin embargo esas imágenes tienen la clave para nuevas posibilidades cognitivas: información, comunicación, comparación, análisis y síntesis" (pg. 5).

Se está produciendo un cambio muy interesante actualmente. Mientras en 1984 Santos Guerra escribía: "Para los intelectuales, cine y televisión no gozan de suficiente dignidad cultural" (pg. 20), en un programa de TV: "Fin de Siglo" en Enero de 1987, un Director cinematográfico de prestigio comentaba que el cine está pasando a ser un fenómeno cultural, perdiendo su categoría de espectáculo de masas: se cuida en museos, debe ser protegido oficialmente, el número de espectadores es minoritario, etc. Naturalmente, se ve cine, pero "en casa", en una pantalla pequeña, con poca definición, en un ambiente iluminado, mientras se habla, se cena,... interrumpiendo la reproducción del vídeo para ir a responder el teléfono, rompiendo la tradicional unidad del film, y volviendo atrás cuando una frase no se ha comprendido completamente. ¿Qué nuevas posibilidades abre este medio? Con estos antecedentes partimos nuestra investigación.

2.2 Fundamentación Filosófica

Este trabajo de investigación se acentúa en el marco de la investigación social educativa y cuantitativa, tomando como base el paradigma Crítico Propositivo, porque éste hace que la educación se vuelva crítica innovadora de las ideas y del conocimiento, es justamente un proceso dialéctico por el cual los hombres y su realidad social constituyen situaciones de transformación y cambio en la conducta y procedimiento de los niños que se encuentran cursando la educación general básica por que ellos aprenden mejor viendo y manipulando objetos y mirando su estructura y funcionamiento.

2.3 Fundamentación Legal

Los equipos audiovisuales están regidos legalmente por sus fabricantes a través de sus distribuidores en lo que se refiere a la marca y la garantía que puedan ofrecer los mismos, el uso y aplicación será a cargo de las personas que lo obtuvieren.

El Ecuavoley se fundamenta hasta ahora legalmente en las diferentes comisiones técnicas que conforman en las distintas federaciones provinciales las cuales son las encargadas de organizar los campeonatos locales y provinciales al igual que sus respectivos reglamentos. Ejemplo LA COMISION ECUAVOLEY FEDEBYP (Federación Deportiva de Ecuavoley Pichincha) en trámite propone el Asambleísta Vicente Tayano.

Periodista José Granizo Cisneros

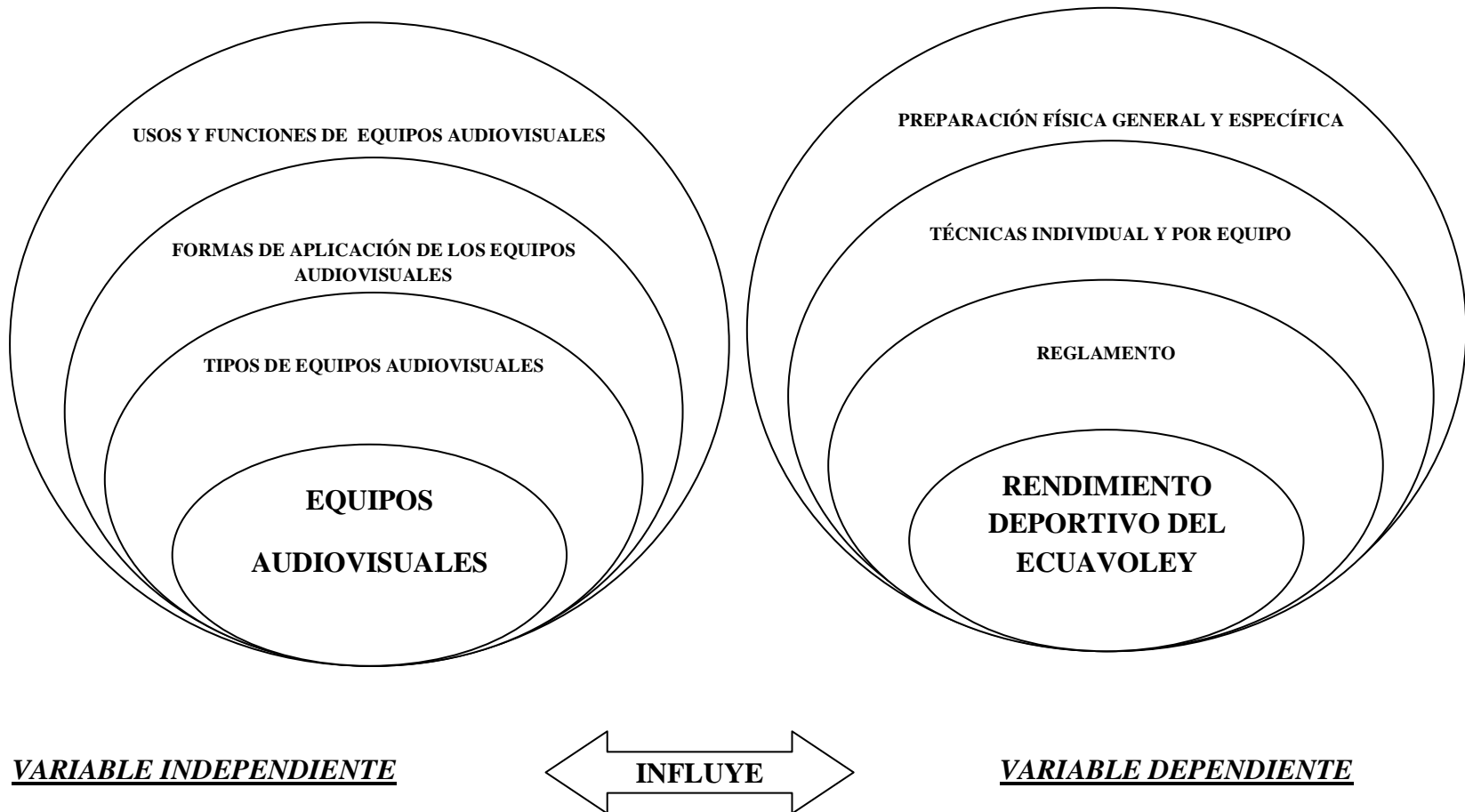
PRESIDENTE APDP

Periodista Eduardo Acevedo

COMISION TECNICA APDP

2.4 Categorías Fundamentales

RED DE INCLUSIÓN



2.5 Fundamentación Teórica Científica de las variables

EQUIPOS AUDIOVISUALES

Que son los Equipos Audiovisuales?

Equipos audiovisuales son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen y el sonido. Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios que, con imágenes y grabaciones sonoras, sirven para comunicar mensajes.

Entre los medios audiovisuales más populares se encuentran el cine y la televisión, la infografía, la diapositiva, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el vídeo y los nuevos sistemas audiovisuales de la informática que suelen ser una versión digital de los previamente existentes.

Hacia una definición de lenguaje audiovisual

La expresión "Lenguaje Audiovisual" está siendo frecuentemente usada y con significados muy diferentes. Posiblemente sea muy difícil definir qué es el Lenguaje Audiovisual, pero al menos conviene clarificarlo suficientemente.

Este apartado pretende concretar qué se entiende por Lenguaje Audiovisual cuando utilizamos esa expresión en todo este trabajo.

En primer lugar muchos autores lo identifican con Verbo-icónico [Arreguin, 1983, pg. 70]. De hecho frecuentemente el autor de este trabajo ha oído invitaciones a usar el término "verbo-icónico " en lugar de "audiovisual".

El término verboicónico hace referencia a la comunicación mediante palabras e imágenes. Sin embargo aquí nos referimos a ese modo de comunicarse característico de los Medios Av. en el que el mensaje se transmite mediante sonidos e imágenes. En ellos se transmiten mensajes verbales, tanto sonoros como visuales, así como mensajes no verbales, tanto sonoros como visuales. La clave del lenguaje audiovisual es que el significado del mensaje viene dado por la interacción sonido-imagen, dentro de un contexto secuencial. En el Lenguaje Audiovisual, tal como lo entendemos aquí, las músicas, los efectos sonoros, los ruidos y los silencios colaboran en la transmisión del mensaje, no como "fondo" o "complemento" sino conformando realmente el mensaje.

Una segunda concepción del Lenguaje Audiovisual es aquella que lo identifica con los modos de expresión y sistemas de codificación que, físicamente, tienen los medios audiovisuales. Conocer el lenguaje audiovisual sería básicamente conocer:

- Los programas se componen de secuencias y éstas de planos
- Los planos se clasifican en Primeros Planos, Planos Medios, etc.
- Los movimiento de cámara son panorámicas y travellings.
- etc.

Ciertamente ése es el fundamento del lenguaje audiovisual.

Existen abundantes experiencias que confirman que este es un código no natural que debe aprenderse [Greenfield, 1984], que requiere "destrezas similares a las necesarias para leer" (pg. 9). Este código están en gran medida indeterminados y existen diferente intentos de definirlo, interpretarlo sistematizarlo y "codificarlo" [Tosi, 1984].

El Lenguaje Audiovisual va más allá de unos meros códigos cinematográficos. No ha sido comprendida en muchas ocasiones la afirmación de McLuhan "El medio es el mensaje", tanto por quienes la critican como por quienes la han defendido [Smith, 1972]. Es un tema suficientemente tratado como para que no valga la pena entretenernos.

Vamos a recoger algunas aproximaciones de Babin y Kouloumdjian [1985] que reflejan nuestra concepción de Lenguaje Audiovisual (pg. 31).

	hablar más que escribir,
	ver más que leer,
El Lenguaje Audiovisual es	sentir más que comprender

El Lenguaje Audiovisual funciona destacando la figura del fondo ("figure" del "ground"). No se trata de un tema pictórico, sino de la presentación de aspectos sucesivos a través de los cuales emerge el tema o el contenido del mensaje, de entre un fondo común. En otro lugar hemos recogido la descripción que de la composición audiovisual hace Babin: (pg. 39).

"No es lineal, no se desarrolla siguiendo una historia regular de atrás hacia adelante. Ni es didáctica: no se desarrolla desglosando la realidad en partes lógicamente articuladas. Ni es sintética, de golpe: no parte de una visión de conjunto para después mostrarnos o analizar sucesivamente los detalles. Es por 'golpes de flash', por ráfagas de luz, es decir, por una presentación sucesiva de facetas que destacan, aparentemente sin orden, sobre un fondo común."

Características del lenguaje Audiovisual

Para comprender las características del lenguaje audiovisual se hace necesario recurrir a las del lenguaje icónico.

Está muy arraigada entre la gente no especialista la convicción de que el lenguaje visual es natural, espontáneo. También se le considera "unívoco" en el sentido de que si observamos una fotografía de una casa, percibimos que es "ésta" y no otra. Esta constatación también se da entre algunos autores [Saenz y Mas, 1979].

Diversos estudios muestran que tanto el lenguaje Icónico como el Audiovisual son aprendido [Coppen, 1978; Judd, 1963]. Hasta autores que plantean un audiovisual basado en concepciones verbalistas admiten que "el lenguaje icónico difiere del natural por la propia índole de los signos y las estructuras" [Mallas, 1979, pg. 34]. Como dice Elliot [1976], "así como el hombre se agrupa.

Según Arreguin [1981] los lenguajes visuales y verbales presentan diferentes rendimientos según los usos del lenguaje:

usos	lenguaje verbal	lenguaje visual
Científico (función enunciativa)	óptimo	nulo
Expresivo de emociones del emisor	mediano	mediano
Inductor de emociones en receptor	ínfimo	óptimo

Igualmente varía su efectividad según el modo de asociación.

modos de asociación	lenguaje verbal	lenguaje visual
por representación	inadecuado	adecuado
por convención arbitraria	adecuado	inadecuado (con excepciones).

Algunos materiales y medios audiovisuales tradicionales

Características físicas

Diapositivas

La diapositiva es fundamentalmente un medio gráfico, y puede servir para presentar fotografías originales o copias de materiales tomados de cualquier documento impreso. Como pueden deteriorarse si se proyectan durante demasiado tiempo, no se prestan para dar una información gráfica o basada en palabras, salvo si es de un tipo muy simple que se puede asimilar muy deprisa. Normalmente no deben proyectarse durante más de 60 segundos ni menos de cuatro, dependiendo del contenido gráfico y de la duración del comentario de quien las exhibe.

El material de la diapositiva es una película, en blanco y negro o color, de 35 mm.

Es preciso proyectarlas a oscuras, si se quiere obtener una imagen relativamente clara y grande en la pantalla.

La producción de diapositivas de calidad aceptable exige una buena cámara réflex de 35 mm y un flash pequeño. Para poder presentarlas se requerirá un proyector, de ser posible automático, y una pantalla de 1,5 m² por lo menos.

La secuencia de diapositivas puede ser adaptada, acortada, alargada o modificada según se desee. Se presta fundamentalmente para un trabajo colectivo.

Imágenes diascópicas (Retroproyector)

El retroproyector es un medio visual fijo, que utiliza materiales que permiten el paso de la luz, o sea, transparencias. Por este motivo, la intensidad luminosa sobre la pantalla es suficientemente grande como para que no haya necesidad de oscurecer la habitación.

En un aula, permite al profesor escribir la transparencia mirando a clase, siendo proyectado su escrito hacia atrás (retroproyectado) sobre una pantalla situada frente a los alumnos y de espaldas al profesor. La percepción de lo escrito o dibujado de este modo es mucho más nítida que la de la tiza sobre la pizarra.

Se trabaja sobre un rollo de papel de acetato de celulosa al que se puede hacer avanzar o retroceder. Por lo tanto, la transparencia que se ha elaborado hace veinte minutos, se puede encontrar sin dificultad. Las dimensiones más frecuentes de las transparencias son de 12x12 cm; 18x18 cm y 20x20 cm. No hay límite al tiempo de presentación de la transparencia, y el máximo de palabras aconsejadas para mostrar en la misma es de cincuenta.

Imágenes episcópicas (proyección de objetos opacos)

Esta proyección depende de la capacidad de un objeto para reflejar la luz. La ventaja que tiene es que es único; no existe ningún otro dispositivo que permita proyectar imágenes que no estén preparadas en material transparente. Cualquier material impreso, dibujado o fotografiado puede servir (páginas de libros, revistas, etc.; cuerpos sólidos; hojas de árboles; mapas; etc.), tanto en color como en blanco y negro. Todo ello puede ser ampliado al instante por el proyector.

El manejo del proyector opaco es simple: se coloca el material, se enciende la lámpara, se enfoca y se proyecta.

Filminas

Son películas de vistas fijas (en color o blanco y negro), de 35 mm, que constan de un número variable de fotogramas, de cuadro entero (24x36 mm) o de medio cuadro (18x24 mm), que presentan un tema secuenciado o documento proyectable.

Se proyecta con un proyector de diapositivas, pero no todos están dotados del chasis oportuno para dicha función, por lo que se necesita de un adaptador.

Film mudo

Aquí se combinan imágenes realistas, y movimiento usando la video cámara, las proyecciones pueden realizarse tanto en aulas individuales como en salones de mayor capacidad, además, las películas pueden proyectarse por televisión.

El cine alcanza un alto grado de similitud con la realidad por la percepción de formas, colores y movimientos que brinda. Contribuyen a ello el aumento del campo visual logrado con la proyección en pantalla panorámica, y la alta fidelidad. Mediante efectos de iluminación y diverso grado de desenfoco, se logra una jerarquización de planos que guía valorativamente la observación de los objetos y acciones que se muestran.

La cámara filmadora es una cámara fotográfica especialmente diseñada para tomar una serie de fotografías estáticas en rápida sucesión.

El proyector de films sólo requiere que se inserte la película en la grúa haciendo coincidir sus perforaciones con los dientes del engranaje.

Luego se controla la luz, y la ubicación del proyector con respecto a la pantalla donde se proyecta el film.

Características de los materiales sonoros y audiovisuales

Disco Fonográfico

Se trata de una placa circular de material termoplástico en la que se registra o graba un sonido que luego se reproduce en un fonógrafo o tocadiscos.

El disco fonográfico constituye el primer soporte sonoro que ha podido desarrollarse a escala industrial. La grabación del sonido se efectúa mediante un estilete vertical que actúa sobre la superficie de un disco matriz de acetato de celulosa, produciendo sobre la misma un surco más o menos profundo según la altura del sonido registrado. Una vez impreso este disco matriz, se procede a su metalización, revistiéndolo o espolvoreándolo con una sustancia conductora de electricidad. A continuación, se le somete a un baño galvánico, terminado el cual se separan de los moldes o matrices de acetato las láminas galvanoplásticas o discos negativos; estos se lavan cuidadosamente, se secan, se bruñen, y mediante máquinas especiales se consiguen de ellos tantas reproducciones como se desee.

El diámetro del disco, así como las medidas del orificio central están normalizadas.

El tocadiscos, que se encarga de reproducir el sonido grabado en el disco, consta de un plato giratorio y una aguja que se desliza por los surcos del disco, conectada a una cápsula generalmente magnética, ésta a un amplificador y éste a uno o varios altavoces.

Grabadora Casetera (Cassette)

Caja que contiene una bobina con una cinta magnética que se arrolla sobre otra bobina situada al lado de la primera, de forma que en su recorrido dicha cinta es leída o grabada por un cabezal magnético situado en el exterior (es el grabador o magnetófono).

El magnetófono es el aparato grabador y reproductor magnético del sonido. Se basa en la posibilidad de inducir una intensidad magnética variable sobre un hilo o cinta de material ferromagnético. En la grabación, las variaciones de tensión generadas por el micrófono son amplificadas para excitar un electroimán (cabeza magnética), entre cuyas armaduras pasa el hilo a velocidad constante. La cinta, además de poder empaquetarse en un casete, puede ser enrollada en una bobina.

Disco Compacto de Audio o CD-Audio

Disco fonográfico de metal de pequeño formato, cuya grabación y reproducción se efectúa por procedimientos ópticos.

Este disco, que mide 10,7 cm de diámetro y 1,2 mm de espesor, está grabado por una sola cara y admite hasta una hora de reproducción continua. Se lee mediante un haz de láser, siendo mucho más duradero y fiel en la reproducción del sonido que los discos tradicionales.

Radiodifusión

Consiste en la emisión de noticias, música y otros programas por medio de ondas radioeléctricas con destino al público en general.

La radio produce la transmisión de sonidos a distancia por medio de ondas electromagnéticas de baja frecuencia (ondas de radio), cuya longitud de onda está comprendida entre 10 km y 1 mm y su frecuencia entre 30 kHz y 3×10^8 kHz. Para la comunicación a través de la radio se precisa de un transmisor y de un receptor. La comunicación puede realizarse en un solo sentido, a partir de una emisora de radio, que puede recibirse en numerosos receptores, por lo que la radio es un medio de comunicación de masas.

Televisión

La televisión permite la transmisión de imágenes y sonidos a distancia por medio de ondas hertzianas, y son captadas en los hogares por medio de un aparato receptor de televisión (televisor).

Los programas de televisión, grabados previamente o recogidos en directo, son transmitidos por un centro emisor mediante ondas hertzianas distribuidas por repetidores que cubren grandes territorios y son captadas por antenas acopladas a los aparatos televisores.

Cine (usando DVD)

Aquí se combinan imágenes realistas, movimiento y sonido. Las proyecciones pueden realizarse tanto en aulas individuales como en salones de mayor capacidad, además, las películas pueden proyectarse por televisión.

El cine alcanza un alto grado de similitud con la realidad por la percepción de formas, colores y movimientos que brinda. Contribuyen a ello el aumento del campo visual logrado con la proyección en pantalla panorámica, y la alta fidelidad. Mediante efectos de iluminación y diverso grado de desenfoco, se logra una jerarquización de planos que guía valorativamente la observación de los objetos y acciones que se muestran.

Video (uso de video grabadora)

Técnica o sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonido por métodos electrónicos, mediante una cámara, un magnetoscopio y un televisor. Las imágenes quedan grabadas en una cinta enrollada en un cartucho.

La videocámara es una cámara portátil que graba imágenes y sonidos sobre una cinta magnética, por medios electrónicos.

La cinta de video o videocasete es una cinta o banda larga de material magnético contenida en un estuche normalizado, capaz de grabar para su reproducción imágenes y sonidos procedentes de la televisión, o mediante una cámara de video.

ECUAVOLEY DEPORTE ECUATORIANO

Qué es?

Un concepto aceptable es que ecuavoley significaría batida, bate, impulso, saque o voleo ecuatoriano de una bola usando las manos, el puño o el antebrazo desnudos, por uno de los jugadores, desde una de las esquinas de la cancha por sobre la red sin tocarla, hacia el lado contrario, tratando de que aquella puede caer al piso sobre la superficie válida sin ser tocada o sobre la superficie libre de la cancha siendo tocada por el rival.

Este puede devolver la bola con máximo tres toques y así sucesivamente hasta que ésta caiga.

Algunos de los términos mencionados merecen un artículo completo para describir su función en el juego, y es lo que haremos a lo largo de esta página en entregas parciales. Ahora sólo esbozaremos una introducción de cada uno de ellos.

La cancha dividida en 2 cuadrados de 9x9 metros cada uno separados sólo por una cuerda, una simple raya o una de 5 cm. de ancho que se extiende por todo el perímetro delimitando el territorio válido para el juego y puede ser de tierra, arena, césped, cemento, asfalto o cualquier superficie más o menos plana y que no sea muy rugosa o liza para evitar atascamientos y resbalones.

Los jugadores son solo tres por lado: el colocador, el servidor y el volador, cada uno con funciones específicas; no obstante, provisionalmente uno o todos pueden ocupar el puesto del otro mientras la bola no caiga. Luego de esto y para reiniciar el juego regresarán a su posición original.

Estos 3 jugadores mediante estrategias deberán desplazarse más rápidamente para cubrir el metraje válido, que en el caso del voleibol lo cubren 6 jugadores. Se puede devolver la bola de 1, 2 o 3 toques que no pueden ser repetidos por el mismo jugador y todos pueden atacar desde cualquier posición.

La red o net normalmente se coloca sobre 2 postes separados a un metro del perímetro en la parte central y a 2.80 metros de altura contabilizado desde el filo superior al piso. Esta condición es relativa, porque los propios jugadores pueden decidir si subirla o bajarla. Puede ser tocada por la bola excepto en el bate y los jugadores nunca.

La pelota es la usada como #5 en fútbol, pero puede servir cualquiera similar o compacta como una de trapo o cuero pero más pequeña.

El estilo de los llamados bajadores de bola, consiste en golpear la pelota de un manotazo o puñetazo para que ésta, por la fuerza del impacto permita su caída. Este es un juego bastante fuerte y un golpe de la bola en algunas ocasiones casi parece un tiro libre en el fútbol. En nuestro medio no es muy popular este estilo, pero tiene sus seguidores y se parece al voleibol en la forma de remate.

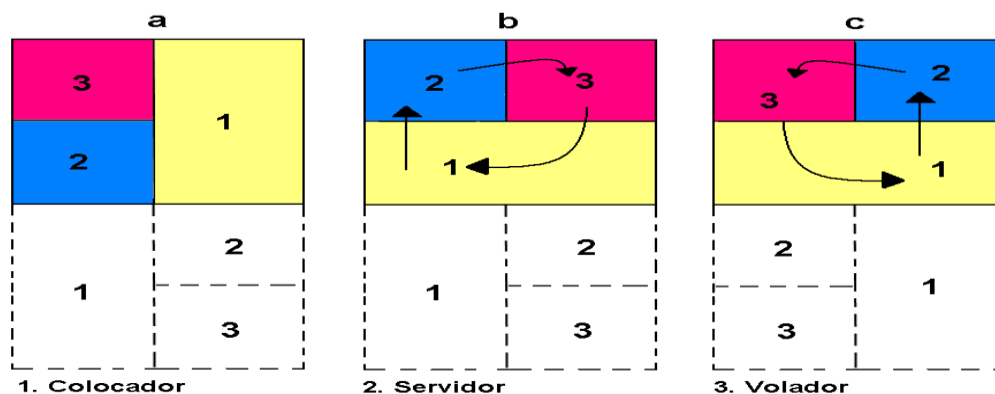
Si se juega técnicamente, el partido se convierte en un atractivo para el aficionado, pues consiste en colocar o meter la bola en el campo contrario con un sutil toque de la misma. Esto se consigue casi acariciando la bola y con un juego de manos cambiar su trayectoria, engañar al contrario y lograr su caída.

Este toque sutil debe ser rápido, casi imperceptible, caso contrario el juez podría detener el juego por retención de la pelota, significando esto que el equipo contrario tiene el derecho de reiniciar el juego con la batida, esto es, se anota un cambio.

Las estrategias o jugadas que se aplican actualmente para tratar de despistar al rival se dan mediante un movimiento de jugadores que parecería una rotación de los mismos pero conservando su posición original y se puede ejecutar tantas veces como se crea conveniente.

Si esto lo aplica un equipo, también lo hace el otro, entonces aquí cuentan las habilidades físicas e intelectuales del colocador para tratar de meter la bola y anotarse un punto, o un cambio, cuando la bola partiendo de un lado regresa al mismo sitio y cae en él.

Existen dos jugadas básicas expresadas en el grafico, pero hay variantes de estas y pueden ser muchas.



a) Jugada: Puesto.- Significa que el colocador cubre prácticamente la mitad de la cancha y la otra mitad es cubierta por el servidor y el volador.

b) Jugada: Adentro.- Significa que el colocador se desplaza a cubrir la parte próxima a la red de lado a lado, mientras que el servidor se abre hacia atrás para cubrir la parte próxima al volador y éste trata de cubrir la parte trasera que dejó desprotegida el colocador.

c) Si el colocador es zurdo (izquierdo) la rotación será al contrario de las manecillas del reloj.

*Las rayas interiores en la cancha no existen, se usan aquí solo para fines explicativos.

Se juegan 10, 12 o 15 puntos y para adjudicarse el partido son necesarios 2 puntos de diferencia entre contrincantes y se pueden jugar 2 o 3 sets dependiendo del resultado preliminar.

Aparte de todas estas reglas generales, cada barrio, cancha o grupo tiene las suyas propias, aún en campeonatos. Por ejemplo, si un bate cae sin que haya sido tocada la bola vale 2 puntos, y en otra cancha, si el perdedor del primer set queda en cero, equivale a perder el partido.

Finalmente, si combinamos todo lo anotado en el juego propiamente dicho obtendremos una mezcla de técnica, inteligencia, ñeque y sudor, cuya manifestación final será un derroche de aplausos y la satisfacción de haber jugado. Pepe Granizo. Abril 2010

Un partido en proceso

Hecho el partido, la red ajustada, la apuesta cotejada, el árbitro seleccionado, las reglas y/o condiciones definidas, los puntos escogidos y la cancha y bola sorteadas, estamos listos para que el juez pida bola y empiece el juego.

Son notorios algunos rituales previos al primer bate, según la condición religiosa, creencias y cábalas de los jugadores. Algunos tocan la cancha con su mano y se persignan (hacen la señal de la cruz), otros colocan cintillos sobre su frente, algunos no juegan sino con una determinada camiseta, pantaloneta o zapatos, otros más escupen sus manos y las soban en el piso.

El bate o la batida de la bola por el equipo favorecido en el sorteo es impulsada por cualquiera de los 3 integrantes y de la forma que estime conveniente de acuerdo a su habilidad para manejarla. La bola en la batida no debe tocar la red, y si es así, hay un cambio de batida favorable al equipo contrario.

El resto del partido la bola sí puede tocar la red, es más, algunos han desarrollado habilidades de cómo hacerlo, esto es tirando la bola sobre el filo superior de la red para que ella de la vuelta sobre la misma y sea difícil de salvarla por su cambio de trayectoria, y efectivamente lo es, pues la bola tiende a caer cerca y a veces sobre la raya divisoria de los 2 cuadrados y en ocasiones extraordinarios sobre la misma cancha de donde provino la bola.

El equipo que recibe la batida puede devolver la bola mediante uno, 2 o 3 toques de cualquiera de los jugadores, sin que el toque sea repetido por el mismo jugador, pero sí alternado entre sólo 2 jugadores.

Si la bola es recibida por el volador o el colocador, normalmente se la pasan al servidor para que éste, (que fue escogido por su habilidad de alzar la bola de acuerdo como el colocador exige) levante la pelota y el colocador puede rematar colocándola o haciéndola caer del lado contrario.

En este coloquio de bola, estriba la habilidad, la sutileza y la inteligencia del colocador que haciendo uso de todos estos méritos acaricia la bola, cambia su curso, engaña al contrario y la tira al hueco o sitio desprotegido del rival, empleando la palma de la mano en combinación con los dedos, o con sólo los dedos, siempre usando una sola ma

Con cada saque de bola los 3 jugadores se reúnen brevemente en la esquina del que va a batir para coordinar la estrategia a emplearse y que normalmente es hecha por el líder del equipo, esto es el colocador (sólo en campeonatos hay padrinos). Unos se tapan la boca para hacerlo, otros levantan su camiseta hasta la boca, otros dan una palmadita a sus compañeros y hay hasta quienes dan las instrucciones acompañadas de un delicado insulto.

Mientras el uno bate, uno o los 2 restantes tratan de teparle la posición de la mano y probablemente la trayectoria de la bola para despistar al rival. En ocasiones esta estrategia es infalible.

Jugada hecha debe respetarse a rajatabla, caso contrario la bola podría caer libre o tocada y el culpable recibirá insulto doble, pero sutil y no ofensiva en alto grado. Esta actuación genera hilaridad en el público que goza con el folklor en cada cancha y que tiene sus bemoles nacidos precisamente del pueblo.

Por cansancio o por estrategia cada equipo puede pedir 2 llegos (equivale a time out) por set, siempre que tenga el cambio a su favor.

El equipo lo forman 3 de cada lado de principio a fin, aquí no hay cambios de jugador (excepto en campeonatos) y según el reglamento de cada cancha. Si un jugador se lesiona (a veces fingido) terminarán jugando 2 o pagarán media, se abrirán o perderán todo, según la situación del partido.

No se aceptan en ningún momento dobles golpes en un solo toque y tampoco golpear el balón con los talones de la palma de la mano (carpo) en la salvada, ya que desvía la trayectoria de la bola, pero si se acepta en el remate.

Aquí cualquier jugador puede atacar desde su posición inicial o en jugada pero regresando a su posición original si la bola no ha caído hasta la tercera jugada, luego de la cuarta puede volver a atacar cualquiera de ellos. Esto sucede cuando no hay condiciones previas parciales y si no se ha hablado ni condicionado nada, el partido puede convertirse en un caos que nadie puede arreglar, pues todos actuamos motivados por la viveza criolla.

Tampoco se puede tocar la línea divisoria de la cancha con el pie, manos, cuerpo y aún con el uniforme. No es válida la tocada del poste que sostiene la red, ni la bola lanzada que desde cualquier sitio no pase por sobre la red y entre ellos.

El punto de discordia más generalizado se da cuando la bola impulsada desde un lado hacia el otro de la cancha cae sin ser tocada por este último casi sobre la raya demarcadora lateral o posterior por el filo exterior, entonces todos alegan a su favor reclamando buena o mala bola. Si el árbitro no estuvo atento y cantó bola errada el lío es mayor y empeora si cambia de una posición a otra. El punto de coincidencia por lo general se da cuando el árbitro decreta vuelta bola y el juego se reinicia. Lo propio sucede cuando ocurre alguna infracción y el juez no detecta el fallo.

Terminando el partido por cualquiera de los considerandos anotados, los jugadores se dan un apretón de manos como señal de amistad en la vida y rivalidad en el juego. Ahora sí a reclamar su dinero.

Calentamiento antes de la Práctica Deportiva

En términos deportivos calentamiento significa ganar mayor cantidad de sangre para determinadas partes del cuerpo que van a participar activamente en una competencia o en el entrenamiento deportivo.

Los órganos que participarán activamente son el cerebro, el corazón, los pulmones, los músculo, huesos y tendones. Por lo tanto necesitamos que éstos órganos posean la mayor cantidad de sangre.

Pero, ¿porqué la mayor cantidad de sangre?. Es que la sangre transporta oxígeno, nutrientes, anticuerpos, energía. Tan necesarios en el deporte.

¿Cómo logramos un calentamiento adecuado?

Lo primero que debe hacerse es destapar las vías respiratorias, respirando lentamente en inspiración (introduciendo aire) y en espiración (expulsando el aire al exterior).

La inspiración siempre debe hacerse por la nariz y la espiración por la boca y por la nariz.

Al ingresar aire estás ganando Oxígeno y al eliminar aire estás expulsando anhídrido carbónico. Todo esto se llama ejercicio respiratorio que debe durar unos tres minutos. Puedes hacerlo elevando los brazo en inspiración y bajando los brazos en espiración, para lograr una mayor expansión del tórax con lo que se gana más aire, más oxígeno.

A continuación deben empezarse los ejercicios de estiramiento, que significa que los músculos y tendones que están un poco contracturados por el reposo, el dormir o el descansar o el trajinar se estiran para que los vasos sanguíneos que llevan sangre se estiren también y trasladen sangre con mayor velocidad.

Los ejercicios de estiramiento debes hacerlo tratando que cada posición se mantenga de 6 a 10 segundos. Debes imitar al gato cuando se despierta. Estos ejercicios como mínimo deben ocuparnos unos 5 minutos.

A continuación se harán los ejercicios estáticos por cada grupo articular, aconsejo, empezar por el cuello- nuca provocando un estiramiento. es decir se los hará suavemente. Debe dividirse en series y repeticiones.

Se pueden hacer una serie o dos de 8 a 10 repeticiones cada serie. Se avanza, luego a los hombros, codos, muñecas, dedos de las manos, cintura, caderas rodillas, tobillos. Circuito que lo tendremos listo en 10 minutos. Se intercalan siempre ejercicios respiratorios.

Luego se harán movimientos con velocidades de menos a más, tratando de llegar a la intensidad de la competencia. Siempre de menos a más.

Es decir, si tú vas a hacer un remate fuerte en el primer intento, es casi seguro que te va a doler el antebrazo o el brazo o en el peor de los casos puede aparecer desgarre muscular.

El calentamiento significa que el corazón se pone a punto para palpar al ritmo de la competencia, es decir a 180 pulsaciones por minuto. Pero, Atención, lo tienes que lograr de menos a más.

De poca velocidad a mayor velocidad. Los pulmones no pueden respirar rápidamente en forma brusca, deben hacerlo progresivamente.

El éxito está ahí, Todo progresivo. Una adaptación paulatina. Y nunca tendrás lesiones que lamente Y mejor aún. Te sentirás agradable en la competencia y la disfrutarás.”Dr. Rafael Santelices Pintado. Deportólogo del COA Centro Olímpico de Alto Rendimiento Deportivo 13 de Septiembre del 2010. Guayaquil_ Ecuador”

2.6.- Hipótesis

“LA UTILIZACIÓN DE LOS EQUIPOS AUDIOVISUALES INFLUENCIARA SIGNIFICATIVAMENTE EN EL RENDIMIENTO DEPORTIVO DE LA DISCIPLINA DE ECUAVOLEY EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA UNESCO EN LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE DEL 2010”.

2.7 Señalamiento de las Variables

Variable Independiente

LOS EQUIPOS AUDIOVISUALES

Variable Dependiente

RENDIMIENTO DEPORTIVO EN LA DISCIPLINA DE ECUAVOLEY

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Modalidad Básica de la Investigación

Diseño de la Investigación

- ✓ Tomando el sentido de no manipular ninguna de las variables la investigación se realizará mediante un estudio no experimental.

- ✓ Los datos serán juntados en diferentes tiempos tanto para los maestros como para los estudiantes por ello la investigación es transaccional.

Tipo de investigación

Se aplicará la investigación descriptiva y la correlacionar, debido a que este proyecto investigativo tiene como primordial objetivo describir la situación actual, las características y formas de procedimientos que se presentan en la vida a través de los hechos naturales y cotidianos de la institución educativa.

Mientras que la investigación correlacionar cumple con describir las relaciones entre las dos variables objeto de estudio, basada en hechos históricos que permitirán deducir relaciones casuales y actuales.

La investigación también será aplicada utilizando bibliografía adecuada para las dos variables que conllevará al cumplimiento de los objetivos

Tomando en cuenta el Lugar la investigación será de Campo por que se aplicará en el lugar de los hechos es decir en la escuela Unesco con los equipos audiovisuales que posee y con el recurso humano que cuenta actualmente, aplicando a la vez los respectivos métodos y técnicas requeridas para el rendimiento deportivo de la disciplina de ecuavoley dando a notar igualmente el alcance de la investigación y cual factible puede ser.

3.3 Población

Se tomará como población 35 estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela objeto de estudio, 15 maestros que suman la cantidad de 50 para este universo no es necesario realizar muestra alguna y de este total aplicaremos las encuestas y obtendremos los datos decisivos.

3.4 Operacionalización de las Variables

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los Equipos Audiovisuales	Equipos audiovisuales son los medios de <u>comunicación social</u> que tienen que ver directamente con la <u>imagen</u> y el <u>sonido</u> . Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios que, con imágenes y grabaciones sonoras, sirven para comunicar mensajes.	Grados y formas de utilización de los equipos audiovisuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manual de uso ✓ Indicaciones personales ✓ Planificación curricular ✓ Formas prácticas cortas de utilización ✓ Talleres 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Con la utilización de los equipos audiovisuales piensa que mejorara su intelecto ✓ Mejorará su capacidad física con el uso de estos equipos ✓ Comparte usted que con el uso de estos equipos se desarrollará mejor el proceso de enseñanza aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación ✓ Participación ✓ Manipulación. ✓ Encuesta aplicada a los estudiantes y a maestros de la institución
Rendimiento deportivo de la disciplina de ecuavoley	El Ecuavoley es una variante deportiva del Voleibol, intervienen dos equipos compuestos por tres jugadores: colocador, servidor y volador. El objetivo es hacer caer la pelota en el campo rival después de un máximo de tres toques por cada equipo. La bola utilizada en este deporte es la No 5,	Practicar con eficiencia y eficacia los conocimientos que se obtienen para mejorar el rendimiento deportivo en la disciplina del ecuavoley	<p>Rendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Alto ✓ Medio ✓ Bajo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cree usted que con el uso de los equipos audiovisuales se mejorara el rendimiento deportivo ✓ Aceptaría usted el uso de estos equipos en el entrenamiento deportivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manual de aprendizaje ✓ Plan de entrenamiento

3.5 Plan de recolección de la Información

PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN			
RECOLECCIÓN	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	CONTROL
<p>- Hacer contacto con los estudiantes y profesores que van a responder el cuestionario (por ejemplo: envío de comunicación solicitando su colaboración).</p> <p>-Seleccionar al personal que van a colaborar en el trabajo de campo</p> <p>-Realización del trabajo de campo propiamente dicho (aplicación del cuestionario)</p> <p>-Supervisión, revisión y control de calidad de la información recolectada durante el desarrollo del trabajo de campo.</p> <p>-Cronograma de tiempo especificando etapas de administración de la técnica.</p> <p>-Presupuesto económico y otros recursos a utilizar</p> <p>sistematización, procesamiento y análisis estadístico descriptivo</p>	<p>Se realizará todos los puntos de lo planificado para la aplicación de la técnica de recolección de datos y, fundamentalmente, en lo referente a las diferentes etapas del trabajo de campo. La organización, en el proceso de administración del cuestionario, se refiere a:</p> <p>-Asignación de funciones -</p> <p>-Capacitación a los entrevistadores</p> <p>-Plan para el control de calidad de la información recolectada,</p> <p>Establecimiento de líneas de comunicación entre el personal que participa en el trabajo de campo, el director de la investigación</p>	<p>-Se efectuará el trabajo de campo apropiadamente dicho; en función de la organización establecida y lo planificado.</p>	<p>- Se supervisará estricta y continuamente lo planificado para la recolección de los datos</p> <p>-El control, como parte del proceso de administración del cuestionario, está a cargo del investigador y se hará un informe diario de los datos obtenidos.</p>

3.6 Plan de procesamiento de la Información

PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	
PROCESO	<p>Se analizará de manera general el problema, el análisis de datos plantea la dificultad de seleccionar la herramienta y la mas adecuada que será la estadística descriptiva lógica que luego de aplicar las encuestas se basará en:</p> <p>a) los resultados esperados, b) el número de variables que participan en el resultado esperado, en este caso 2 y se interpretará y analizara los resultados de todas las preguntas de la encuesta aplicada con su debida interpretación y graficación de porcentajes. c) la naturaleza del dato (que será real) y; d) las condiciones de aplicación del método.</p>
ANÁLISIS EXPLORATORIO	El objetivo en esta fase es controlar la calidad de los datos. Quiere decir identificar aquellos datos influyentes o aberrantes.
ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS DATOS	El objetivo es resumir los datos. Las herramientas de resumen de datos son diversas: tablas, gráficas y parámetros o estadígrafos.
ANÁLISIS INFERENCIAL DE LOS DATOS	El objetivo es generalizar los resultados de la muestra a nivel poblacional.
RESULTADOS ESPERADOS	<p>VARIABLES</p> <p>METODO: inductivo-deductivo</p> <p>ESTADISTICO: Descriptivo Lógico Población: Todo el universo de estudio, X1: Variable 1, Equipos, Audiovisuales</p> <p>X2: Variable 2 Rendimiento deportivo de ecuavoley</p>

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El análisis e interpretación de los resultados está considerado con el aspecto cuantitativo siguiendo con los procedimientos y métodos considerados para la investigación.

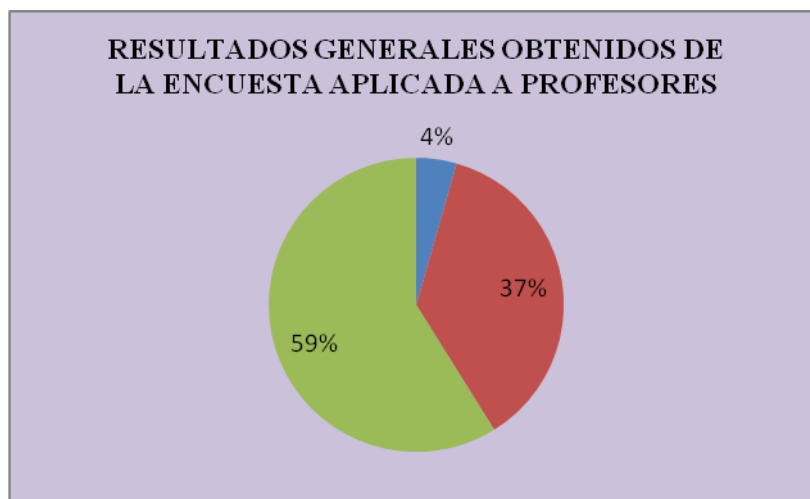
Tabla 1: RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS PROFESORES.

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
1.- ¿Funcionan en su escuela los equipos audiovisuales?	0	13	2	15	0%	86.67%	13.13%	100%
2.- ¿Usa para sus clases en general los equipos audiovisuales?	2	4	9	15	13.13%	26.67%	60%	100%
3.- ¿Recibe capacitación para el manejo correcto de equipos audiovisuales?	1	5	9	15	6.66%	33.3%	60%	100%
4.- ¿Para la enseñanza de la Cultura Física utiliza estos recursos?	0	3	12	15	0%	20%	80%	100%
5.- ¿Utiliza ayudas didácticas de audiovisuales?	1	6	8	15	6.66%	40%	53.33%	100%
6.- ¿Para las clases de ecuavoley ha utilizado estos recursos?	0	2	13	15	0%	13.13%	86.66%	100%
TOTAL	4	33	53	90	4,44%	36,66%	58,88%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico1: Resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los profesores



Fuente: Tabla 1

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Efectuando un análisis general del resultado de la encuesta aplicada a los profesores, podemos determinar que la utilización de los equipos de audiovisuales es baja ya que apenas el 4% manifiesta que siempre utilizan los equipos frente al 37% que dicen que a veces en tanto que la mayoría o sea el 59% expresa que nunca han utilizado ya sea en clases generales o en particular en las clases de cultura física para el entrenamiento deportivo singularmente del ecuavoley ya sea por desconocimiento, falta de capacitación o ayuda didáctica para impartir las clases por medio de equipos audiovisuales.

Mediante estos resultados obtenidos podemos concluir diciendo que los profesores no están en condiciones de ejecutar una correcta utilización de los equipos audiovisuales en su convivir educacional aplicando al rendimiento deportivo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN CADA UNA DE LAS PREGUNTAS

Tabla 2 : Porcentaje del funcionamiento de los equipos audiovisuales los equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
1.- ¿Funcionan en su escuela los equipos audiovisuales?	0	13	2	15	0%	86.67%	13.13%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 2: ¿Funcionan en su escuela los equipos audiovisuales?



Fuente: Tabla 2

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

El 87% de profesores manifiestan que nunca funcionan los equipos audiovisuales de la escuela, el 13% indican que a veces funcionan y nadie lo dice que siempre lo usan estos equipos.

Tabla 3: Uso general en clases de equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
2.- ¿Usa para sus clases en general los equipos audiovisuales?	2	4	9	15	13.13%	26.67%	60%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 3: ¿Usa para sus clases en general los equipos audiovisuales?



Fuente: Tabla 3

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Sobre el uso de los equipos audiovisuales en forma general en clases el 13% dicen que siempre usan, el 27% expresan que a veces los usan y el 60% dicen que nunca los usan.

Tabla4 Recibir capacitación para el manejo correcto de equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
3.- ¿Recibe capacitación para el manejo correcto de equipos audiovisuales?	1	5	9	15	6.66%	33.3%	60%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 4: ¿Recibe capacitación para el manejo correcto de equipos audiovisuales?



Fuente: Tabla 4

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

El 7% manifiesta que ha recibido capacitación en el manejo de estos equipos, el 33% dicen que a veces y en tanto que el 60% expresan que nunca han tenido capacitación en el manejo.

Tabla 5 Utilización de estos recursos para la enseñanza de la cultura Física

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
4.- ¿Para la enseñanza de la Cultura Física utiliza estos recursos?	0	3	12	15	0%	20%	80%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 5: ¿Para la enseñanza de la Cultura Física utiliza estos recursos?



Fuente: Tabla 5

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Para la enseñanza de la cultura física los profesores indican que el 20% lo han hecho a veces, el 80% nunca lo han hecho y nadie siempre en utilizar estos recursos.

Tabla 6 Utilización de ayudas didácticas en audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
5.- ¿Utiliza ayudas didácticas de audiovisuales?	1	6	8	15	6.66%	40%	53.33%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 6: ¿Utiliza ayudas didácticas de audiovisuales?



Fuente: Tabla 6

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

EL 7% dicen que siempre utilizan ayudas didácticas de audiovisuales, el 40% expresan que a veces usan esta ayuda mientras el 53% manifiestan que nunca usan esta ayuda didáctica.

Tabla 7 Uso de Audiovisuales en el Ecuavoley

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
6.- ¿Para las clases de ecuavoley ha utilizado estos recursos?	0	2	13	15	0%	13.13%	86.66%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Profesores

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 7: ¿Para las clases de ecuavoley ha utilizado estos recursos?



Fuente: Tabla 7

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Para la enseñanza del Ecuavoley el 87% nunca ha aplicado estos recursos mientras que el 13% a veces y siempre nadie.

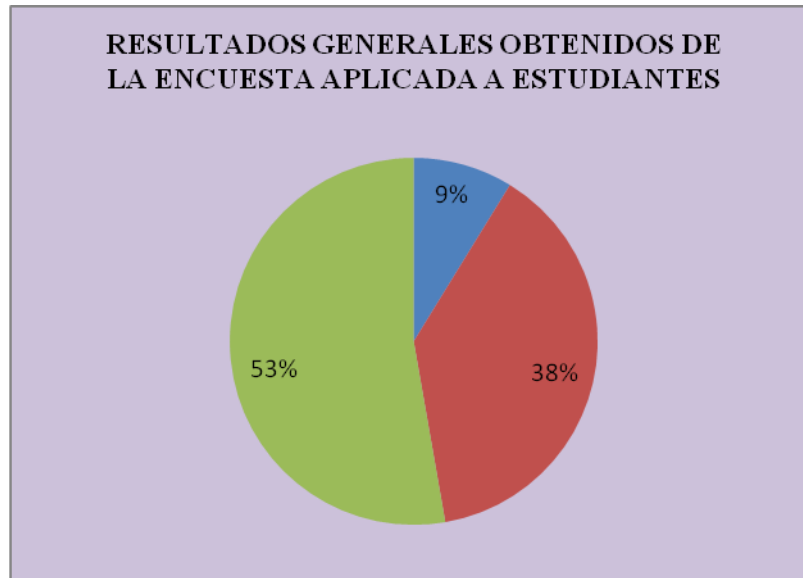
Tabla 8: RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES.

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
1.- ¿Hacen Funcionar en su escuela los equipos audiovisuales?	0	14	1	15	0%	93.33%	6.66%	100%
2.- ¿Ha recibo sus clases con equipos audiovisuales?	3	5	8	15	20%	33.33%	53.33%	100%
3.- ¿Para mejorar su rendimiento físico ha sido por medio de los audiovisuales?	1	6	8	15	6.66%	40%	53.33%	100%
4.- ¿Se siente a gusto cuándo en su clase de cultura física se utiliza audiovisuales?	3	6	6	15	20%	40%	40%	100%
5.- ¿Ha tenido información para práctica deportes usando audiovisuales?	1	3	11	15	6.66%	20%	73.33%	100%
6.- ¿Para mejorar el rendimiento deportivo del ecuavoley ha usado audiovisuales?	0	1	14	15	0%	6.66%	93.33%	100%
TOTAL	8	35	48	90	8,88%	38,88%	53,33%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico8: Resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes



Fuente: Tabla 8

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Vistos los resultados generales obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes podemos interpretar que con la utilización de los equipos audiovisuales no están familiarizados ya que el 9% apenas dicen que siempre lo hacen, en cambio el 38% expresan que a veces y por ultimo el 53% que son la mayoría no usan, no han recibido clases, no han mejorado su sentido de gustar y no han mejorado su aspecto de rendimiento deportivo con la aplicación y utilización de los equipos audiovisuales.

Tabla 9 Funcionamiento de los equipos audiovisuales en la escuela

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
1.- ¿Hacen Funcionar en su escuela los equipos audiovisuales?	0	14	1	15	0%	93.33%	6.66%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 9: ¿Hacen Funcionar en su escuela los equipos audiovisuales?



Fuente: Tabla 9

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

El 93% de los estudiantes dicen que nunca han utilizado los equipos audiovisuales, el 7% expresan que a veces lo han hecho y siempre nadie lo ha utilizado.

Tabla 10 Recibimiento de clases con equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
2.- ¿Ha recibo sus clases con equipos audiovisuales?	3	5	8	15	20%	33.33%	53.33%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 10: ¿Ha recibo sus clases con equipos audiovisuales?



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

El 19% siempre ha recibido clases con equipos audiovisuales, el 31% a veces lo ha recibido y en cambio el 50% nunca ha tenido la oportunidad de recibir clases con estas herramientas de estudio.

Tabla 11 Mejora de rendimiento físico por medio de equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
3.- ¿Para mejorar su rendimiento físico ha sido por medio de los audiovisuales?	1	6	8	15	6.66%	40%	53.33%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 11: ¿Para mejorar su rendimiento físico ha sido por medio de los audiovisuales.



Fuente: Tabla 11

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Usando de los equipos audiovisuales el 7% siempre ha mejorado su rendimiento físico en tanto el 40% expresan que a veces y el 53% manifiestan que nunca han tenido el uso de los equipos audiovisuales para mejorar su rendimiento físico deportivo.

Tabla 12 Gusto de usar en cultura física los equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
4.- ¿Se siente a gusto cuándo en su clase de cultura física se utiliza audiovisuales?	3	6	6	15	20%	40%	40%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 12: ¿Se siente a gusto cuándo en su clase de cultura física se utiliza audiovisuales?



Fuente: Tabla 12

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

En las clases de cultura física el 40% nunca se siente a gusto usando los equipos audiovisuales tal vez no sean los correctos, el otro 40% a veces se sienten a gusto y el 20% siempre se sienten a gusto es posible que se debería usar mas este recurso.

Tabla 13 Información sobre deportes usando los equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
5.- ¿Ha tenido información para practicar deportes usando audiovisuales?	1	3	11	15	6.66%	20%	73.33%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 13: ¿Ha tenido información para practicar deportes usando audiovisuales?



Fuente: Tabla 13

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

El 7% de estudiantes dicen que siempre han tenido información de deportes usando audiovisuales, el 20% dicen que a veces y el 73% manifiestan que nunca han recibido esa información por medio de estas herramientas.

Tabla 14 Mejora del rendimiento deportivo del ecuavoley usando equipos audiovisuales

ITEMS	FRECUENCIA ABSOLUTA				FRECUENCIA RELATIVA			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
6.- ¿Para mejorar el rendimiento deportivo del ecuavoley ha usado audiovisuales?	0	1	14	15	0%	6.66%	93.33%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes

Elaborado por: Marco Fonseca

Gráfico 14: ¿Para mejorar el rendimiento deportivo del ecuavoley ha usado audiovisuales?



Fuente: Tabla 14

Elaborado por: Marco Fonseca

INTERPRETACIÓN

Para mejorar el rendimiento deportivo de ecuavoley el 93% de los estudiantes responden que nunca han usado equipos audiovisuales, el 7% dicen que a veces y

nadie siempre es decir no ha sido casi aplicado este recurso para esta disciplina deportiva.

4.3 Verificación de Hipótesis

La Hipótesis ha sido verificada en forma lógica utilizando la Estadística Descriptiva, a través del Análisis e Interpretación de los Resultados de las encuestas aplicadas a profesores y estudiantes de ahí se han obtenido los resultados generales y por cada pregunta tanto de profesores como de los estudiantes. Para finalizar se debe manifestar que los equipos audiovisuales si influenciaran significativamente en el rendimiento deportivo de la disciplina de ecuavoley en los niños del séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta Unesco.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- ✓ Realizada la presente Investigación se concluye expresando que se han cumplido con todos los objetivos propuestos.

- ✓ Los Equipos audiovisuales se deberían utilizar con mas frecuencia en todo el proceso de enseñanza aprendizaje

- ✓ Los maestros deberían fomentar el uso de los equipos audiovisuales

- ✓ Las autoridades del establecimiento están en la obligación de realizar la respectiva capacitación a los docentes y estudiantes en la aplicación de estas herramientas pedagógicas.

- ✓ Utilizando poco los equipos audiovisuales, nunca se potencializará capacidades físicas y aún más poder descubrir nuevos talentos y decisión de acudir a estas escuelas.

- ✓ El Área de Cultura Física debe ser atendida para la aplicación de estos recursos.

- ✓ Ejecutando esta investigación se logró incentivar y despertar el verdadero objetivo de usar los equipos audiovisuales dentro de la vida diaria de los estudiantes en su proceso.

- ✓ Analizado los interrogantes (preguntas directrices), comparados y relacionados con los resultados de la investigación se determina que todas han sido aprobadas, o sea que ha sido ratificado la validez y la pertinencia de las interrogantes.

5.2 Recomendaciones

- ✓ Se recomienda a las autoridades de la escuela propiciar la capacitación en el manejo de los equipos audiovisuales.

- ✓ Se recomienda a los maestros del área de cultura física involucrar en su planificación el uso de los equipos audiovisuales

- ✓ Se recomienda a los estudiantes solicitar el uso de los equipos audiovisuales para sus clases en especial para el entrenamiento deportivo de ecuavoley

- ✓ Es recomendable la realización de un taller práctico con maestros y estudiantes para adquirir conocimientos en el uso de los equipos audiovisuales.

- ✓ También es recomendable manifestar a las autoridades realizar gestión para la adquisición de equipos audiovisuales a los organismos gubernamentales pertinentes.

CAPÍTULO VI



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

PROPUESTA

TEMA:

**“TALLER PRÁCTICO PARA LA UTILIZACIÓN CORRECTA DE LOS
EQUIPOS AUDIOVISUALES EN EL RENDIMIENTO DEPORTIVO”**

AUTOR: MARCO FONSECA PALLO

AMBATO – ECUADOR

2010

1. Datos Informativos

1.1. **Tema:** Taller Práctico para la utilización correcta de los Equipos Audiovisuales en el Rendimiento Deportivo.

1.2. **Elaborado por:** Marco Fonseca Pallo

1.3. **Beneficiarios:**

- ✓ Profesores de la Escuela Unesco
- ✓ Estudiantes de los séptimos años de educación básica.

1.4. **Fecha de inicio:** Octubre 18 del 2010

Fecha Fin: Octubre 25 del 2010

1.5. Actores Participantes

- ✓ Dirección provincial de Educación de Tungurahua
- ✓ Autoridades de la escuela fiscal Mixta Unesco de Ambato
- ✓ Profesores de la escuela mencionada
- ✓ Estudiantes de los séptimos años de educación Básica de la misma escuela.
- ✓ Proponente Marco Fonseca Pallo
- ✓ Director Ciclo de estudios
- ✓ Asesor de tesis

2. Antecedentes

Con la exigencia de estar a la par con la tecnología actual y la falta de conocimiento sobre equipos audiovisuales provoca en los estudiantes una desinformación que impide el interés y la afición necesaria por el deporte, cualquiera que se quiera inducir, el aporte que los equipos audiovisuales brindan es de mucha importancia así como de gran efectividad debido a que por medio de estos el aprendizaje y la apreciación del mensaje que queremos emitir es mas claro directo y demostrativo a diferencia de los métodos antiguos en los que el profesor o guía eran empíricos y que tenía que emitir sus conocimientos que a parte de escasos no eran claros a la tecnología actual es muy poca la utilización de estos métodos anteriores lastimosamente no se han radicado por completo

3. Justificación

La aplicación de las encuestas efectuadas y los resultados obtenidos de los profesores y estudiantes es la razón primordial que justifica la ejecución de este taller práctico de la utilización de los equipos audiovisuales en especial involucrando en el rendimiento deportivo de todas las disciplinas en especial de la de ecuavoley ya que este es un deporte que se practica activamente en la formación del estudiante propiciando el desarrollo de actividades psicomotrices que se vinculan directamente con las áreas cognoscitiva y afectiva, también cumple una función social, al contribuir al desarrollo de las potencialidades sociales del individuo. Favorece la convivencia de sus semejantes, la recreación individual y de grupo, las actividades de cooperación, competencia y superación pero todo esto se logrará con la cooperación directa de los maestros y la aplicación de los diferentes equipos audiovisuales.

4. Objetivos

4.1.General

Aplicar todos los conocimientos en la utilización de los equipos audiovisuales para mejorar el rendimiento deportivo.

4.2.Específicos

- Describir los principales equipos audiovisuales para impartir en clase.
- Utilizar todas las formas y técnicas de usos de los equipos audiovisuales.
- Organizar las actividades que se deben seguir para una efectiva aplicación de los usos de los equipos audiovisuales en el rendimiento deportivo de ecuaivoley

5. Análisis de Factibilidad

Factibilidad Humana.-

Al ser un reto realizar una investigación educativa y para sanear esta necesidad asumo la responsabilidad y factibilidad de ejecutarla y proponer como solución la realización de este taller práctico sobre la utilización de los equipos audiovisuales.

Además se cuenta con la colaboración de las autoridades, maestros y estudiantes como también de profesionales en esta rama que desean brindar su apoyo a la realización de este proyecto.

Factibilidad Legal.-

Es factible desde este punto por que como se menciona anteriormente se tiene el aval de la Dirección de Educación de Tungurahua, las Autoridades de la Escuela, los Padres de Familia, los Maestros y sobre todo de los Estudiantes de los Séptimos años de Educación Básica por lo que la propuesta se ubica en el año lectivo 2010

Factibilidad Material.-

Para la factibilidad material no existe problema ya que los materiales que se requieren para ejecutar la propuesta han sido adquiridos, bibliografía, documentos, material de escritorio, papelería, etc.

Factibilidad Financiera.-

Financieramente es factible el proyecto, ya que, luego de un examen contable se ha concluido que si se puede asumir los costos de ejecución hasta culminar.

6. Fundamentación

6.1 Fundamentación Filosófica

El trabajo se fundamenta en el paradigma crítico propositivo, crítico por el análisis que se realiza a los métodos globales y fónicos, propositivo porque se plantean estrategias de solución que contribuyan el aprendizaje de la lectura en los niños y niñas de los Centro de Educación Inicial “Gonzalo Dávalos” y Semillitas UNECH” de la ciudad de Riobamba. Observando el desarrollo de sus aprendizajes de acuerdo a las diferencias individuales. *ACHIG. Lucas (2001) Enfoques y Métodos de la Investigación Científica. AFEFCE, Quito.*

Por lo que el papel de la educación no puede limitarse a la transmisión de valores culturales de una sociedad. Su función debiera orientarse a posibilitar que el niño desde su nacimiento, tenga todas las oportunidades posibles para desarrollar sus potencialidades.

6.2 Fundamentación Pedagógica

De *Piaget* se tomara la sucesión de etapas evolutivas cada una con características diferenciadas de tal manera que la educación inicial debe asegurar el desarrollo natural de dichas etapas en ambientes estimulantes.

El niño-niña de esta temprana edad puede progresar desde la comunicación no verbal con expresiones faciales, gestos, movimientos corporales y llanto hasta la comunicación mediante palabras o señas.

La necesidad misma que tiene un ser humano de comunicarse con otro, hace que adquiera un vocabulario con reglas para usarlo y, lo más maravilloso, es que aprenden todo esto simplemente estando cerca de adultos que se comunican con ellos y los animan en sus esfuerzos de comunicarse.

Como lo señala *Vygotsky* el conocimiento se adquiere entre el sujeto y el medio social y cultural, la mediación pedagógica que debe poner en contacto al niño con su entorno social y promover el desarrollo de la conciencia social para que obtenga su propia expresión y su lenguaje interno.

7. Modelo Operativo

Método. Inductivo – deductivo

Forma: Expositiva

Técnica: Participativa

Con esta metodología se va a impartir el taller práctico sobre la utilización de los equipos audiovisuales a los maestros y estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Unesco del Cantón Ambato

Se quiere definir los equipos audiovisuales más apropiados para el aprendizaje de la disciplina del ecua-voly, además se quiere socializar y practicar los temas más esenciales sobre el uso de estos recursos y de esta manera los participantes adquieran un conocimiento real y veraz para que lo apliquen en su vida educacional con el fin de que a mediano plazo den los resultados que queremos en la competición estudiantil.

Se ha considerado los temas más relevantes citados en el proyecto y estos se llevarán a la práctica con su análisis en esta propuesta y son los siguientes:

- 7.1 Que son los equipos audiovisuales
- 7.2 Cuales son los equipos audiovisuales
- 7.3 Usos de los equipos audiovisuales
- 7.4 Manejo
- 7.5 Variaciones
- 7.6 Formas de usos
- 7.7 Aplicaciones
- 7.8 Proyecciones

8. Recursos

8.1.Humanos

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| ✓ Coordinadores | 1 maestro |
| ✓ Secretarios | 1 de la Institución |
| ✓ Facilitadores | 2 profesionales del área |
| ✓ Docentes | 15 |
| ✓ Estudiantes | 35 |
| ✓ Supervisor | 1 |

8.2.Materiales

- ✓ Manual del uso de los equipos audiovisuales
- ✓ Videos de ecuavoly
- ✓ Centro de computo

- ✓ Infocus
- ✓ Marcadores Tiza Liquida
- ✓ Hoja de inscripción
- ✓ Copias
- ✓ Certificados
- ✓ Cds

8.3.Financieros

- ✓ Inscripciones valor \$ 2.00 USD por concepto de manual del uso de los equipos audiovisuales a los maestros y otros
- ✓ La contribución a los tutores estará a cargo de la institución.

9. Cronograma de Actividades

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>AGOST</u>				<u>SEPT</u>				<u>OCTUB</u>			
	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
<u>SEMANAS</u>												
Diseño del proyecto		x										
Presentación del proyecto			x	x	x	x						
Elaboración del manual de Internet						x	x	x				
Coordinación y organización del evento							x	x				
Socialización									x	x		
Desarrollo del taller de capacitación 18 al 25 Octubre del 2010											x	x

10. Administración

Funciones de los participantes del taller de capacitación:

- | | |
|-----------------|--|
| ✓ Coordinador | Encargado de elaborar el manual |
| ✓ Secretarios | Elaborar el manual de uso |
| ✓ Facilitadores | Socialización en el taller |
| ✓ Docentes | Participantes del taller |
| ✓ Estudiantes | Participantes del taller práctico |
| ✓ Supervisor | Control de asistencia. Entrega de certificados |

12. Previsión de la Evaluación

Se está efectuando un monitoreo a la propuesta establecida a las fechas que se está realizando en el programa de ejecución de la propuesta.

Bibliografía

Ecuavley © "Derechos reservados. 2009 GRUPO EL COMERCIO C.A.
Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio, de todos los contenidos sin autorización expresa del GRUPO EL COMERCIO C.A." Términos y Condiciones

<http://www.educar.org/articulos/Audiovis...>

http://cv.uoc.edu/tren/trenacc/web/GAT_E...

<http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/...>

<http://www.uclm.es/profesorado/Ricardo/R...>

<http://www.ugr.es/~jdiegog/Temario%20Aud...>

<http://dewey.uab.es/PMARQUES/mav.html>

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didacti...>

<http://html.rincondelvago.com/medios-aud...>

Los textos de esta son del libro «*Medios, recursos y tecnología didáctica para la formación profesional ocupacional*» escrito por los profesores José Ignacio Aguaded y Enrique Martínez-Salanova y publicado en 1998

Libro de medio audiovisual, Postman y Weingartner [1973]

Babin, el lenguaje de los jóvenes es Audiovisual (pgs. 44s)

Anexos

Tecnología que te **PROYECTA** al éxito

EQUIPO AUDIOVISUAL

- Servicios
- Productos
- Preguntas Frecuentes
- Contáctanos

Pantallas con Trípode

Plasmas

Proyectores

Tv LCD

Dvd's

The advertisement features a large projector in the top left corner with a green beam of light. Below it, the text 'EQUIPO AUDIOVISUAL' is written in green. To the right, a grid of images shows various products: a screen on a tripod, a plasma TV, a projector, an LCD TV, and a DVD player. Navigation icons for 'Servicios', 'Productos', 'Preguntas Frecuentes', and 'Contáctanos' are located in the bottom left. The slogan 'Tecnología que te PROYECTA al éxito' is in the top right.

Ecuavoley en juego



Armando un partido



Un partido en proceso



Aprendiendo a jugar

