



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE CULTURA FISICA

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física

TEMA:

“El uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de futbol en los estudiantes de los séptimos años de la Escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre del 2010”

AUTOR: Solís Bonilla Diego Napoleón

TUTOR: Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordonez

Ambato - Ecuador

2010

CERTIFICA:

Yo, Wilmer Alejandro Jordán Cordonez con cédula de ciudadanía 180320420-3, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“El uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en los estudiantes de los séptimos años de la Escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre del 2010” desarrollado por el egresado Diego N. Solís, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo tanto 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, 24 de Octubre del 2010

Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordonez

TUTOR

A U T O R Í A

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien 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 del autor.

Solís Bonilla Diego Napoleón

C.C. 180356927-4

***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:

“El uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de futbol en los estudiantes de los séptimos años de la Escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre del 2010” presentada por el Sr. Diego Solís, egresado de la Carrera de Cultura Física una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

MIEMBRO

MIEMBRO

DEDICATORIA

*A mis padres por ser mi ejemplo de lucha y esfuerzo,
ya que gracias a su cariño, apoyo y confianza depositados
pude seguir siempre adelante y nunca desmaye ; por haberme
ayudado a cumplir mis objetivos, contando siempre con ellos en
los momentos más difíciles de mi vida. De esta manera retribuyo
y doy gracias al esfuerzo que realizaron para poder
brindarme la educación.*

AGRADECIMIENTO

A todas las autoridades y profesores de la Facultad de Ciencias

*Humanas y de la Educación que me brindaron su apoyo y
colaboración en los momentos más importantes dentro de mi
actividades universitarias. Mi reconocimiento especial al Dr.*

*que supo dirigir y colaborar en el
desarrollo de mi trabajo de investigación.*

INDICE GENERAL

CONTENIDOS	Pág.
Portada.....	I
Página de aprobación por el Tutor.....	II
Página de autoría de la Tesis.....	III
Página de aprobación del Tribunal de Grado.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general de contenidos.....	VII
Índice de cuadros y gráficos	VIII
Resumen ejecutivo.....	IX
Introducción.....	1
CAPITULO 1. EL PROBLEMA	
1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.2.1 Contextualización.....	2
1.2.2 Análisis crítico.....	3
1.2.3 Prognosis.....	4
1.2.4 Formulación del problema.....	5
1.2.5 Interrogantes.....	5
1.2.6 Delimitación.....	6
1.3. Justificación.....	6
1.4. Objetivos.....	7
1.4.1 General.....	7.

1.4.2 Específicos.....	8
------------------------	---

CAPITULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos.....	9
2.2 Fundamentación filosófica.....	13
2.3 Fundamentación Legal.....	14
2.4 Categorías fundamentales.....	15
2.5 Hipótesis.....	50
2.6 Señalamiento de variables.....	50

CAPITULO 3. METODOLOGÍA

3.1 Modalidad Básica de la investigación.....	51
3.2 Nivel o tipo de investigación.....	51
3.3 Población y muestra.....	52
3.4 Operacionalización de variables.....	53
3.5 Plan de recolección de información.....	55
3.6 Plan de procesamiento de la información.....	55

CAPITULO 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de los resultados.....	56
4.2 Verificación de la hipótesis.....	66

CAPITULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	67
5.2 Recomendaciones.....	68

CAPITULO 6. PROPUESTA

6.1 Datos Informativos.....	69
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	70
6.3 Justificación.....	71

6.4 Objetivos.....	72
6.5 Análisis de factibilidad.....	73
6.6 Fundamentación.....	73
6.7 Modelo operativo.....	74
6.8 Administración.....	77
6.9 Previsión de la evaluación.....	77

MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía.....	78
2. Anexos.....	81

INDICE DE CUADROS

CONTENIDO	Pág
Cuadro No 1.....	52
Cuadro No 2.....	53
Cuadro No 3.....	54
Cuadro No 4.....	56
Cuadro No 5.....	57
Cuadro No 6.....	58
Cuadro No 7.....	59
Cuadro No 8.....	60
Cuadro No 9.....	61
Cuadro No 10.....	62
Cuadro No 11.....	63
Cuadro No 12.....	64
Cuadro No 13.....	65

INDICE DE GRAFICOS

CONTENIDO	Pág.
Gráfico No 1.....	3
Gráfico No 2.....	15
Gráfico No 3.....	32
Gráfico No 4.....	32
Gráfico No5.....	33
Gráfico No 6.....	34
Gráfico No 7.....	34
Gráfico No8.....	35

Gráfico No 9.....	35
Gráfico No 10.....	36
Gráfico No 11.....	36
Gráfico No 12.....	37
Gráfico No 13.....	38
Gráfico No 14.....	56
Gráfico No 15.....	57
Gráfico No 16.....	58
Gráfico No 17.....	59
Gráfico No 18.....	60
Gráfico No 19.....	61
Gráfico No 20.....	62
Gráfico No 21.....	63
Gráfico No 22.....	64
Gráfico No 23.....	65

RESUMEN

La Universidad Técnica de Ambato y la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación realizó el Trabajo de Investigación con el tema: “El uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en los estudiantes de los séptimos años de la Escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre del 2010” cuyo autor es el Sr. Diego Solís y su Director de Tesis el Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordonez. El presente trabajo investigativo aborda una problemática sobre el uso de medios audiovisuales en los estudiantes y el aprendizaje de las técnicas de juego, recurso que no es utilizado al momento de impartir el maestro las clases, por lo que se pudo analizar que influyen en el proceso de aprendizaje, mismo que es preocupante. En el desarrollo de la investigación se cumplió con un adecuado proceso y tomando en cuenta los objetivos que se deseó alcanzar utilizando una metodología adecuada incluyendo investigación de campo y bibliográfica lo que permitió la socialización con los estudiantes y una amplia recopilación de documentación bibliográfica, luego se dio paso a la elaboración de la hipótesis lo que ayudó a avizorar la relación entre las variables del problema; seleccionada la población con la que se trabajó y con la que pudo realizar la investigación. Se aplicó el instrumento de las encuestas a los estudiantes con la finalidad de analizarlos e interpretarlos para abstraer los resultados correspondientes. Esto permitió llegar a las conclusiones y recomendaciones que son los resultados de la investigación de campo y las posibles soluciones que servirían como parte fundamental para la elaboración de la propuesta que vendrá a dar solución a la problemática planteada, ya que la tecnología en especial los medios audiovisuales está han permitido lograr un aprendizaje innovador y acorde a los cambios que se van presentando dentro de cada institución educativa. Mencionados cambios que permitirán ayudar a la actualización de recursos, medios y conocimientos que la escuela necesita. Todas las instituciones educativas, autoridades, maestros y estudiantes deben estar inmersos y dispuestos a la innovación y al uso de estos medios audiovisuales ya que permitirá obtener una educación de calidad, y mejores resultados en el rendimiento académico de los alumnos, lo que permitirá una mejor práctica de las técnicas aprendidas logrando resultados interesantes. Por lo que las capacitaciones son un paso esencial en el progreso de toda institución lo que permitirá que la escuela brinde a la ciudadanía estudiantes de calidad siempre inmersos en los cambios de los procesos educativos.

Los principales términos descriptivos del contenido es: los medios audiovisuales y las técnicas de juego.

INTRODUCCIÓN

Durante el proceso del presente trabajo investigativo se ha desarrollado diferentes capítulos iniciando con el Tema de Investigación: “El uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en los estudiantes de los séptimos años de la Escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre del 2010”, lo que llevó a la elaboración de la hipótesis que nos serviría como base para identificar la relación existente entre las variables del problema planteado, para luego seleccionar la metodología que sería propuesta con el fin de recabar información del ente de investigación, recopilando de esta manera el número de estudiantes que servirían como aporte y parte de nuestro estudio.

Luego se realizó la planificación de todas las actividades que ayudarían a cumplir los objetivos expuestos. Al efectuar el análisis e interpretación de resultados se pudo concluir y recomendar los posibles caminos que serían de aporte para la propuesta que nos ayudaría a culminar con nuestro tema investigativo y a exponer una solución de un factor que genera dificultades en el desarrollo de aprendizaje de las técnicas de juego en los estudiantes.

De esta manera cumpliendo en su totalidad el proceso de investigación y obteniendo una propuesta para llevarlo a cabo y cumplir con su adecuada evaluación.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.TEMA DE INVESTIGACIÓN

“El uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en los estudiantes de los séptimos años de la Escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre del 2010”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualizacion

Macro

El desarrollo social y tecnológico del mundo moderno hablando en el área del deporte, tiene un fortalecimiento por la invaluable acción que tiene el deporte en todo nivel en cada uno de los países, han hecho que la práctica del fútbol se convierta en el desafío de niños y jóvenes de toda clase social y cultural de los pueblos, sin embargo introducirse y mantenerse en esta práctica del fútbol, especialmente a un nivel competitivo resulta muy difícil si no tenemos un adecuado conocimiento de la aplicación de las técnicas de juego.

Meso

En el Ecuador la práctica del Fútbol en el nivel competitivo, es considerado como uno de los principales medios de reactivación económica de algunos hogares, el futbolista puede apreciar la potencialidad que va a tener durante el proceso de fortalecimiento de la actividad futbolística y más aun si tiene medios como son los audiovisuales por los cuales puede capacitarse e informarse de los constantes cambios y mejoras que pueden existir en torno a las técnicas de juego a nivel nacional como internacional.

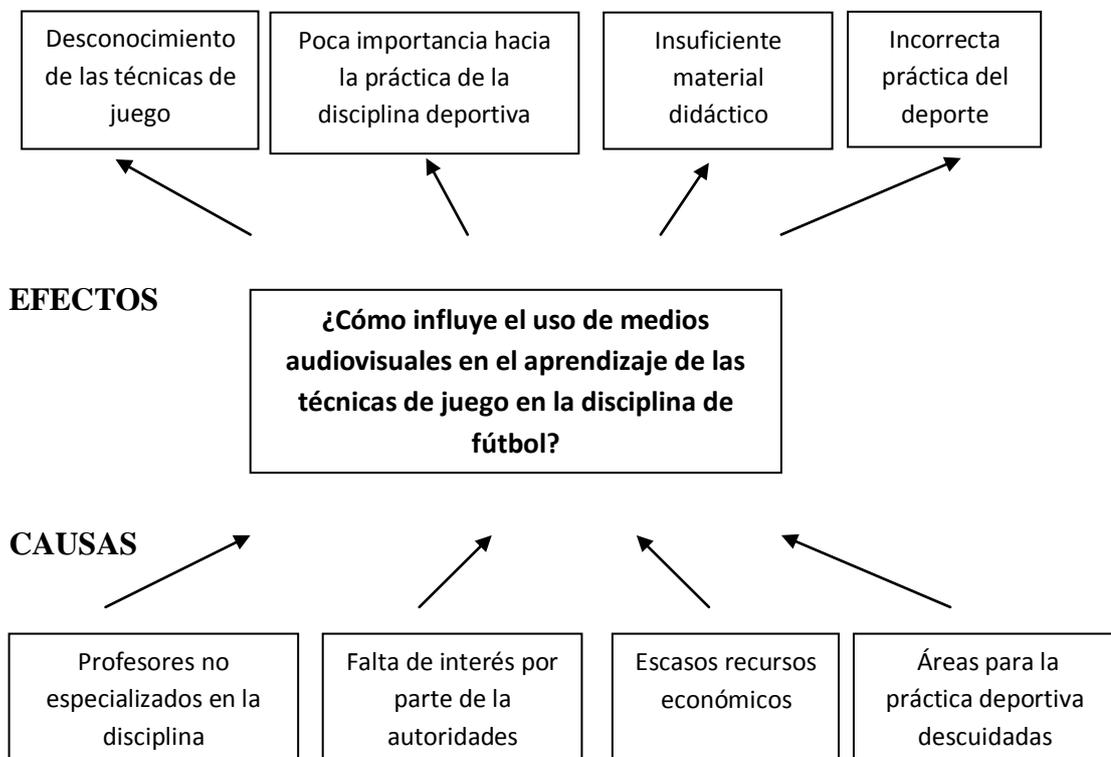
Micro

En las instituciones primarias de la ciudad de Ambato y sobre todo en la escuela El Oro, año tras año la práctica del fútbol ha tenido un crecimiento acelerado, pero la falta de medios audiovisuales para el aprendizaje de las técnicas de juego ha dificultado su verdadero desarrollo y seguimiento a nivel institucional y esto se debe principalmente por aspectos como:

Desconocimiento por parte de las instituciones que regenta el deporte en la provincia, falta de una verdadera política por parte de las autoridades, todo esto ha repercutido en el fortalecimiento de la formación de los futbolistas en nuestra ciudad.

1.2.2 Analisis critico.

Gráfico N° 1: Árbol de Problema



Elaborado por: Diego Solís

Por la falta de preparación existen maestros que imparten las clases de esta disciplina deportiva sin tener un conocimiento básico y mucho menos especializado de la materia, motivo por el cual existe el desconocimiento por parte de los estudiantes sobre la aplicación correcta de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol.

Las autoridades institucionales no le han dado la importancia que se merece a esta práctica deportiva dejando de lado la utilización de medios audiovisuales dando como resultado el desinterés por parte de los estudiantes a practicar el deporte aplicando de una manera correcta las técnicas de fútbol.

La ausencia de material didácticos necesario como son los medios audiovisuales para la correcta enseñanza de las técnicas de fútbol, por el poco presupuesto que se le asigna no ha permitido una captación completa de la materia deportiva.

Las canchas deportivas no tienen el cuidado y mantenimiento necesarios siendo la práctica del deporte incorrecta e incluso peligrosa necesitando por ende la utilización de material audiovisual para impartir clases en las aulas para la correcta enseñanza de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol.

1.2.3 Prognosis

El desarrollo tanto deportivo como tecnológico de los pueblos, ha traído como consecuencia que los medios audiovisuales sean necesarios e incluso

indispensables para la correcto aprendizaje y aplicación de las técnicas de futbol en los estudiantes, desarrollando en ellos el interés por el perfeccionamiento y el mejor desenvolvimiento en la disciplina deportiva llegando a mejorar sus habilidades y destrezas. y por ende a brindar todo su esfuerzo para buscar respuestas y soluciones a los diferentes problemas que tiene no solo las instituciones educativas sino la sociedad en general en el plano no solo deportivo, sino social, cultural y poder cumplir con los objetivos que se proponen y dar una solución al problema planteado

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso de medios audiovisuales para mejorar el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de futbol de los séptimos años de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua en el periodo junio – Octubre del 2010?

1.2.5 Preguntas Directrices

1.- ¿Cómo se desarrolla la práctica del futbol con los estudiantes de los séptimos años de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua?

2.- ¿El crecimiento futbolístico en la escuela El Oro, se fortalecerá con la utilización de medios audiovisuales (videos, imágenes, sonidos), para el mejoramiento del aprendizaje de las técnicas de juego en esta práctica deportiva?

3.- ¿Existe influencia de los medios audiovisuales en el aprendizaje de técnicas de juego en la disciplina de futbol en los estudiantes de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua?

1.2.6 Delimitacion

Delimitación Temporal: Se realizara durante el periodo lectivo Junio-Octubre del 2010

Delimitación Espacial: Esta investigación se realizara de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato.

Unidad de Observación:

- * Autoridades y docentes de la institución
- * Estudiantes

1.3 JUSTIFICACION

Cuando se habla de involucrar a la gente hacia la consecución de alternativas que contribuyan al mejoramiento del aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina del futbol con los alumnos de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato utilizando medios audiovisuales se lograra trascendentales e importantes cambios de carácter deportivo y por ende social.

Este trabajo de investigación tiene interés, por cuanto busca resolver dificultades en la enseñanza de las técnicas de juego en la disciplina del futbol en los niños de la escuela El Oro bajo parámetros técnicos y pedagógicos necesarios para un mejor desarrollo formativo.

Convencidos de que toda transformación requiere esfuerzos mancomunados, este trabajo tiene importancia por cuanto involucra a todos quienes de alguna manera buscan el progreso de nuestros deportistas, especialmente en la disciplina del fútbol ya que para nadie es desconocido que el futbol es considerado como una verdadera industria.

Tanto por el espectáculo que ofrece, como por las necesidades que genera para su realización, lo que conlleva al uso o empleo de importantes recursos económicos y humanos, y por esto la necesidad de que su formación sea la más adecuada.

Cabe indicar que los beneficiarios de este trabajo investigativo serán los estudiantes y los maestros que de alguna manera trataran de buscar el mejor tipo de enseñanza para los estudiantes de los séptimos años de la escuela el Oro en la disciplina de fútbol.

La infructuosa enseñanza que se brinda a los niños de la escuela El Oro, hace que este trabajo de investigación sea imperioso, para lograr primeramente un alto interés en ellos, pero es preciso señalar que existen otros muchos factores que dificultan una verdadera enseñanza, como el poco interés de las autoridades y dirigentes educacionales, en investigar y buscar nuevas estrategias utilizando medios audiovisuales como método de información y capacitación.

Para la práctica de la disciplina del fútbol en los séptimos años de la escuela El Oro existen algunos espacios físicos que prestan las condiciones para el desarrollo de esta actividad deportiva es así que se aprovecha las canchas del establecimiento para practicar dicho deporte y las aulas de la institución para la proyección de medios audiovisuales que se utilizaran para la enseñanza de las técnicas de juego.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 General

“Mejorar el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en los estudiantes de los séptimos años de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua utilizando medios audiovisuales”

1.4.2 Especificos

- Determinar cómo se desarrolla la enseñanza de las técnicas de juego en la disciplina del fútbol con los estudiantes en la escuela El Oro utilizando medios audiovisuales.
- Mejorar el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en los estudiantes de la Escuela El Oro con la utilización de la informática y de medios audiovisuales.
- Proponer estrategias de enseñanza de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol utilizando como medio de información, videos, imágenes y sonidos (medios audiovisuales) con los estudiantes de la escuela El Oro.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Autor: Juan Mercé Cervera, Universidad de Valencia, año 2008

La evolución del deporte se ha desarrollado de forma paralela a la revolución industrial. Este fenómeno social se ha convertido en una de las instituciones con mayor peso en la vida moderna gracias al apoyo recibido de las corporaciones políticas y económicas de la sociedad. A su vez este fenómeno ha cobrado importancia en la formación integral del individuo y ha conseguido un reconocimiento en el ámbito educativo que antes no poseía.

En esta línea, cada vez es mejor vista la práctica de nuestros jóvenes en actividades deportivas que les orientan hacia unos hábitos saludables y una serie de valores intrínsecos a éstas, aumentando la importancia de su desarrollo

Simultáneamente, este desarrollo ha provocado la necesidad de unos técnicos especializados, que no solamente conozcan profundamente el deporte a practicar, sino también la evolución de los individuos que entrena, las características, nivel físico, técnico y psicológico; en las distintas fases de formación y crecimiento, para poder orientar a nuestros jóvenes no sólo en la práctica deportiva sino también a mejorar su calidad de vida, aprender a relacionarse, respetar, etc., dentro de nuestra sociedad. En este sentido la importancia de un buen entrenador-educador al frente de estas actividades es la clave para el éxito de las mismas.

Dentro de los deportes no todos han alcanzado el mismo grado de significación en la sociedad, por ejemplo el fútbol en España es el deporte que mayor número de seguidores arrastra y como no de niños que además de seguidores les gusta su práctica, lo que ha llevado a este deporte a convertirse en un fenómeno de amplio reconocimiento a escala social.

El fútbol es un deporte colectivo de contacto de balón, y de cooperación con oposición. En este sentido los jugadores están estableciendo unas relaciones de comunicación y otras de contra comunicación dentro del terreno de juego. Estas relaciones también se dan fuera de éste. Es aquí en las relaciones que se establecen con los compañeros del equipo y con los entrenadores tanto en el ámbito colectivo como individual donde pretendemos analizar que ocurre con los jugadores de los equipos de las escuelas deportivas en sus diferentes categorías y en que medida puede influir ello en el rendimiento del equipo.

Hoy hasta en los lugares más intrincados del país se ha hecho realidad el lema "El deporte, derecho del pueblo". Por esa razón esta rama es cada día más fuerte, llevando a todas partes del mundo la grandeza de un pueblo.

El sólido movimiento deportivo escolar que actualmente se ha desarrollado se ve reflejado en un crecimiento sistemático y progresivo de la participación deportiva de niños y jóvenes, que tienen su base en la correcta aplicación de la política educacional del país, cuyos objetivos y principios fundamentales son los de propiciar la práctica masiva del deporte en nuestra sociedad, lo que se traduce en un significativo aporte a la salud, al bienestar y a la recreación de nuestro pueblo y en la consolidación de la pirámide de desarrollo.

Para el logro de los mejores resultados en el deporte, se requiere una técnica perfeccionada, es decir, el modo más racional y efectivo posible de realización de los ejercicios. En el proceso de enseñanza se modifica el nivel de dominio de la técnica que va desde la técnica elemental y simplificada hasta el elevado arte técnico de los maestros.

La técnica es un sistema de movimientos simultáneos y sucesivos, orientado hacia una organización racional de interacciones de juegos internos y externos que influyen en el Atletismo, con el objetivo de aprovechar y alcanzar altos resultados en el deporte.

En el proceso de enseñanza de la técnica, es imprescindible enseñar a ejecutar los movimientos más provechosos de la enseñanza utilizando las condiciones sencillas

Para la enseñanza de la técnica, el entrenador debe conocer requisitos importantes de otras disciplinas científicas como la Biomecánica, Anatomía Funcional, Fisiología, Cibernética y otras, las cuales sirven de apoyo al entrenador para poder describir la estructura completa de cada movimiento especial de la técnica deportiva. Así se puede plantear que sólo el conocimiento de las distintas partes estructurales de cada movimiento en particular, permite al entrenador y el deportista reconocer la importancia de cada componente en las distintas disciplinas deportivas.

Puede utilizar estos conocimientos de acuerdo con el nivel de los deportistas y aplicarlos según las fases del aprendizaje motor en que se encuentren y así poder focalizar y detectar mejor las causas por las que se producen los errores, y determinar rápidamente las medidas a tomar para erradicarlo.

Con los medios audiovisuales día tras día, sino que también se produce una notable aceleración en el incremento del número de usuarios. Todo ello impulsado por el proceso (irreversible) de digitalización de la telefonía que caracteriza a la

comunicación Entre las nuevas posibilidades abiertas por las tecnologías de la comunicación deberemos aquí prestar una atención muy especial a las que ofrece los medios audios visuales.

Esto no significa, desde luego, que podamos olvidarnos de las múltiples lagunas y desequilibrios existentes en este sector. Pero lo cierto es que las nuevas lógicas de mediación y las nuevas facilidades de producción y difusión de la información en Internet, determinan un fenómeno de gran transcendencia en las modernas formas de comunicación social, con importantes repercusiones en la organización de la comunicación en el mundo del deporte.

Con las nuevas tecnologías de la Información las instituciones tienen cada día mayores facilidades para crear sus propios "medios de comunicación". Se tiende así a romper con la tradicional diferencia de roles entre los medios que "informan de los demás" y los sujetos sociales de la información. Internet pone ahora al alcance de todas las instituciones la posibilidad de crear sus propios medios de comunicación, utilizando, en beneficio de sus estrategias, la privilegiada información de la que disponen. También debe señalarse que estas nuevas tecnologías pueden favorecer muy especialmente a los procesos de comunicación destinados a grupos reducidos, que ahora ven la posibilidad de utilizar todas las técnicas y los lenguajes de comunicación en sus procesos. Es la era de la comunicación multimedia al alcance, incluso, de la comunicación doméstica.

También es necesario destacar que estas tecnologías están experimentando un progreso y una aceleración verdaderamente excepcionales en la historia de las tecnologías de la comunicación.

No es únicamente el número de webs y de páginas de contenido lo que crece espectacularmente de este final de siglo.

Sería inconcebible no prestar la máxima atención a estas nuevas posibilidades tecnológicas para el desarrollo de proyectos educativos como es el caso de la promoción del deporte para todos.

En la nueva era de la comunicación todas las instituciones con finalidades educativas deberán descubrir como ellas mismas pueden convertirse en verdaderos medios de comunicación. Y esto no únicamente en relación con Internet, sino también en relación con las nuevas técnicas de impresión y edición.

Las estrategias de comunicación del deporte para todos, o si se quiere, las experiencias minoritarias de promoción del deporte, pueden ahora beneficiarse de las nuevas tecnologías de comunicación adaptada a sus públicos y necesidades.

En relación con los medios audiovisuales, además de considerar los obstáculos tecnológicos y los desequilibrios ya mencionados, hemos de considerar también la pobreza y limitación de los contenidos disponibles, los obstáculos económicos, cada día más generalizados, al acceso universal a los contenidos disponibles, pero sobre todo, la incapacidad de muchas instituciones para adaptarse a las nuevas condiciones de la comunicación en la sociedad informacional

2.2. FUNDAMENTACION FILOSOFICA

La presente investigación se determina en el marco de la investigación social está sustentada en el paradigma humanista por ser de carácter cualitativa-cuantitativa.

Los niños son seres que están en constante aprendizaje, permitiendo lograr en ellos una educación y preparación rápida, día tras día los niños están inmersos en nuevos conocimientos y cambios como son: medios, formas y maneras de aprendizajes, esto debido a que en la actualidad se presentan nuevas tecnologías que aportan al aprendizaje en diferentes áreas, obteniendo una educación de calidad.

Los conocimientos van evolucionando junto a los diferentes avances científicos ya que esto nos ha permitido ahorrar tiempo y economizar esfuerzo físico. Pero debemos tomar en cuenta que la tecnología como medios audiovisuales debiendo ser utilizados adecuadamente y con seguridad para no permitir que los niños descuiden su parte psíquica y física.

2.3 FUNDAMENTACION LEGAL

De la Constitución

Sección Sexta

Cultura Física y Tiempo libre

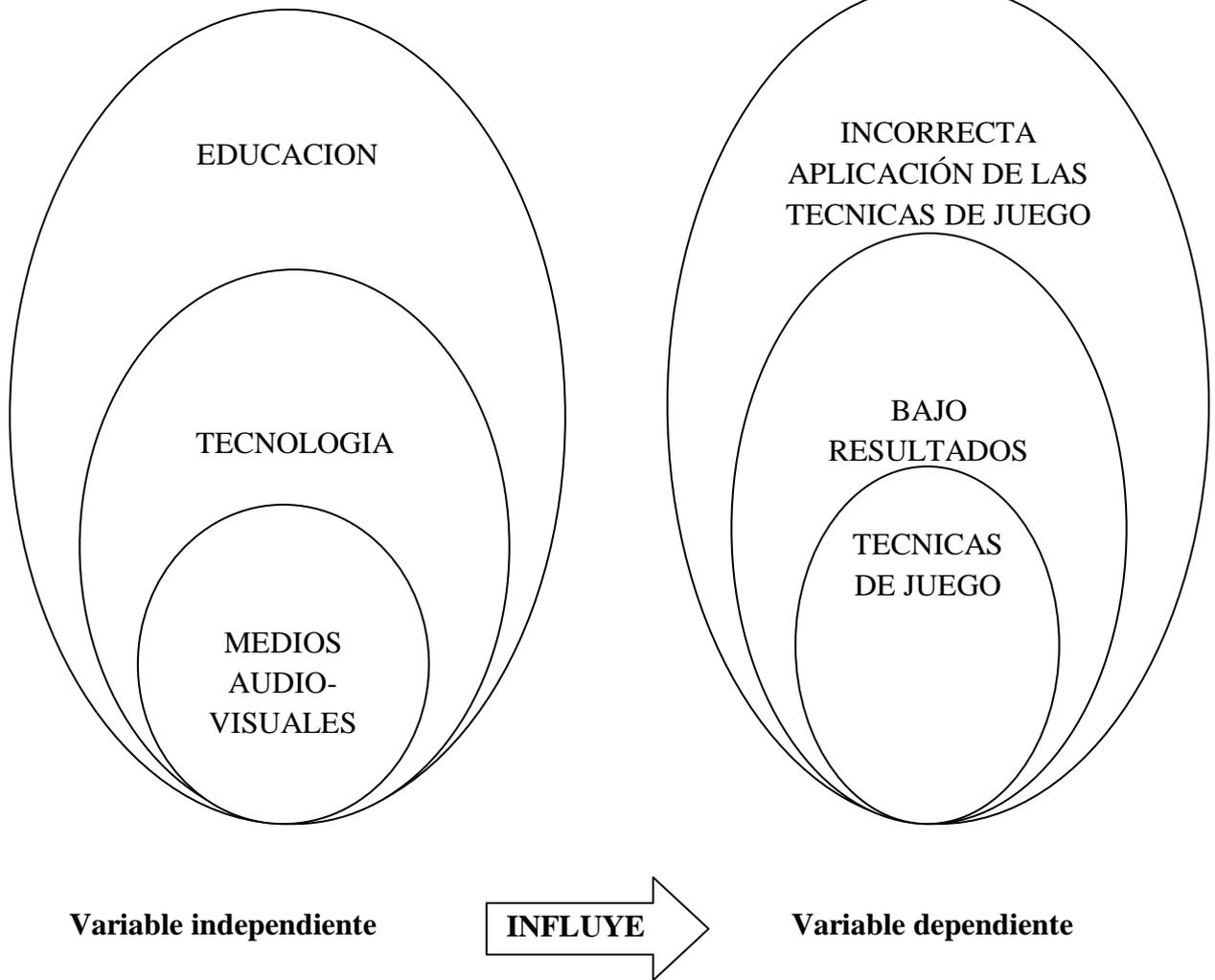
Art. 381.- El estado protegerá, promoverá y coordinará la Cultura Física que comprende el deporte, la educación física y la recreación como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas, impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales.

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Grafico No 2

Red de categorías fundamentales.

RED DE INCLUSIÓN



Elaborado por: Diego Solís

TECNICAS DEL FUTBOL

Las ejecuciones técnicas del fútbol son los movimientos más adecuados para conseguir la mayor eficacia; es decir, los gestos y movimientos que son más eficaces con el mínimo gasto de energía.

Sin embargo, la técnica no es un objetivo en sí, sino un medio para dominar los principios tácticos del fútbol.

Las situaciones que se producen en el fútbol condicionarán las ejecuciones a realizar con la mayor efectividad. Como todas esas situaciones son irrepetibles, el jugador que tendrá éxito será aquél que tenga capacidad de amoldarse a las ejecuciones técnicas más apropiadas a dichas situaciones.

Así pues, en el fútbol, y teniendo por referencia la posesión del balón, diferenciamos las siguientes ejecuciones técnicas:

PASE

Definición: ejecución técnica de comunicación entre dos jugadores del mismo equipo.

Objetivo: ejecución básica de colaboración entre jugadores del mismo equipo, imprescindible para conseguir objetivos tácticos de ataque. El que un jugador pase la pelota y el otro la reciba se convierte en una comunicación que exige el entendimiento mutuo de los dos elementos que toman parte en la acción.

Ejercicios de familiarización

Los objetivos de familiarización con el balón son los siguientes:

- * Aprender a acercarse al balón con intención de dominarlo.

- * Aprender a mantener el equilibrio para controlar y mover el balón:

- * La importancia de la posición del cuerpo y la pierna de apoyo.
- * La importancia de las partes superiores del cuerpo y su posición según el plano vertical del balón.
- * Aprender a dominar las orientaciones que decida cada cual cuando tiene el balón en sus pies.
- * Aprender a usar las diferentes superficies de contacto del cuerpo para golpear el balón (empeine, interior y exterior del pie, cabeza, muslo, pecho, manos).
- * Aprender a lanzar y recibir el balón.

Un jugador muy joven suele tener dos dificultades en relación al balón: Por un lado, el miedo que tiene al balón y, por otro, las limitaciones que tiene para jugar con el pie.

Estos serán los EJERCICIOS a realizar:

- * Ejercicios a realizar por el jugador en solitario y sin cambiar de posición: así, el niño se va acostumbrando al balón y empieza a controlar los movimientos de éste.

- * Ejercicios cambiando de posición: en estos ejercicios el jugador tiene que dominar los movimientos y recorrido del balón. Él es el responsable de la velocidad y orientación del balón; siendo el jugador quien inicia el ejercicio en todos los casos. El niño debe acostumbrarse a moverse a través del campo para estar en condiciones en cualquier momento de recibir el balón, conducirlo, pasarlo o golpearlo.

Todos estos ejercicios se pueden realizar como juegos sobre cualquier superficie y con diferentes condiciones (tocar el balón, cambiar de pie, usar diferentes superficies de toque, conducciones de slalom, cambiar de sitio hacia adelante o hacia los lados, hacer labores de relevo...)

Ejecuciones técnicas ofensivas: jugador de campo

Ejecución: tendremos que usar la técnica más próxima a la situación de juego. El tipo de pase a realizar, dependerá de la situación de juego y de la orientación, exactitud y velocidad que queramos darle a la pelota. Las partes del cuerpo más utilizadas en esta ejecución técnica son los pies, la cabeza y el pecho.

REMATE

Definición: todas las ejecuciones técnicas que el jugador realiza sobre el balón para meter gol en la portería rival.

Objetivo: el gol es la clave del fútbol. La labor más importante es, persiguiendo siempre ese objetivo, superar la resistencia del rival ; y los jugadores de ambos equipos deberán intentar conseguir ese objetivo tantas veces como puedan.

Ejecución: tendremos que usar la técnica más próxima a la situación de juego. El tipo de remate a realizar, dependerá de:

- * La orientación del balón.
- * La distancia a la portería.
- * La posición del portero.

Definición: denominamos control del balón a la ejecución técnica de dominio del balón proveniente de un compañero (pase) o de un rival (intercepción).

Objetivo: el jugador, para poder jugarlo con posterioridad, ha de intentar dominar el balón. El jugador ha de tener la capacidad de recoger y dominar el balón rápidamente creando el tiempo y espacio necesarios.

Ejecución: se pueden usar todas las partes del cuerpo (con excepción de manos y brazos) para recoger el balón, pero las más utilizadas son los pies, muslos, la cabeza y el pecho.

Hay más de un tipo de control de balón:

Definición: se denomina así la ejecución técnica que usamos para llevar el balón controlado en un espacio de juego.

Objetivo: es una ejecución técnica imprescindible. No sólo para acercarse a la portería rival, sino también para, generando las condiciones más idóneas para el desarrollo del juego, facilitar el movimiento táctico de los compañeros de cara a dar tiempo al ataque.

Definición: son las ejecuciones técnicas que usa el atacante que tiene el balón (quieto o en movimiento), para protegerlo del adversario directo (protección completa).

Objetivo: tiene 4 objetivos:

- * Temporizar
- * Ganar tiempo para jugar.
- * Romper el ritmo del rival.
- * Provocar acciones no reglamentarias (faltas).

Ejecución: hay que realizar 3 pasos:

- * Alejar el balón del alcance del rival.
- * Situar el cuerpo entre el rival y el balón.
- * Responder sin parar a las acciones del rival.

Definición: ejecución técnica individual que podemos realizar con cualquier parte del cuerpo para desequilibrar al rival directo o engañarle.

Objetivo: el objetivo principal es ocultar al rival directo las verdaderas intenciones.

Ejecución: realizado en ataque, por medio de la finta haciéndole al rival un ademán o amago le hacemos ir hacia un lado y nosotros, en cambio, nos dirigimos al otro. Pueden ser de varios tipos:

- * Fintas de pase.
- * Fintas de disparo.

- * Fintas precedentes al regate.

- * Fintas de desmarque, ...

Definición: es la ejecución técnica que empleamos cuando llevamos el balón controlado para superar a un rival directo.

Objetivo: superar a un rival directo sin perder la posesión del balón.

En el fútbol de hoy día resulta una acción técnico-táctica imprescindible por la falta de espacios y los marcajes severos.

Ejecución: podemos diferenciar dos tipos de regates:

- * Simple: superar al rival sin una acción previa.

- * Compuesto: usando una finta para superar al rival

Ejecuciones técnicas defensivas: jugador de campo

Definición: ejecución técnica que emplea el jugador para recuperar o despejar el balón:

- a) interceptación del balón que se dirige a la portería propia

- b) interceptación entre dos rivales.

Objetivo: recuperar la posesión del balón o cortar el ataque rival.

Ejecución: grandes problemas de sistematización. Depende de la capacidad de cada jugador y la colocación especial de cada momento.

- * Entre las interceptaciones distinguimos cuatro tipos:

- * Despeje: mandar el balón lo más lejos posible de la portería propia.

- * Desvío: cambiar la dirección del balón.

- * Prolongación: mantener la dirección del balón.

- * Recuperación: conseguir la posesión del balón.

Definición: ejecución técnica de defensa que intenta actuar sobre el balón, en lucha contra el jugador que lleva el balón en ataque, respetando las reglas de juego.

Objetivo: esta acción, actuando un momento sobre el balón, busca recuperar la posesión del balón o cortar el ataque del rival.

Ejecución: hay dos tipos fundamentales de entradas:

* Simple

* Compleja

El defensa bloquea de frente la trayectoria del atacante que lleva el balón.

Entrando por el lateral del atacante.

Saltando al suelo. (tackle)

Definición: es la ejecución técnica en la que el jugador busca el contacto físico con las partes del cuerpo que permite el reglamento, en la lucha por conseguir la posesión del balón.

Objetivo: las emplean los defensas actuando sobre el balón y con intención de cortar el ataque rival al menos por un momento.

Las cargas se usan para crear situaciones de desventaja a los rivales que tienen la posesión del balón.

Ejecución: las cargas hay que realizarlas hombro contra hombro u hombro contra espalda y por un momento limitado. Se produce cuando el jugador que tiene la posesión del balón se apoya sobre la pierna más alejada.

Ejecuciones técnicas del portero: en ataque y en defensa

* En ataque

Definición: posición básica del portero, para poder realizar las acciones posteriores.

Objetivo: adoptar una posición que le permita realizar los movimientos de una forma rápida.

Ejecución: el portero deberá intentar:

- * Estar, dependiendo del balón y el rival, algo más adelante que la línea de gol.
- * Tener las piernas en paralelo.
- * Tener las rodillas semiflexionadas y el cuerpo semiflexionado hacia adelante.
- * Tener los brazos hacia delante, flexionados por el codo y con las palmas hacia abajo.
- * Mirar al balón.

Definición: comienzo del juego de ataque, mediante un saque realizado con la mano.

Objetivo: dar comienzo al juego de ataque mandando un determinado pase a algún jugador del equipo.

Ejecución: la ejecución dependerá de la distancia que tenemos que superar con el pase y de los rivales. La distancia nos marcará la velocidad y precisión que tenemos que aplicar al balón. Así pues, podemos distinguir entre pases en corto (0-10), de media distancia (10-20) y en largo (+20):

Definición: comienzo del juego de ataque, mediante un pase realizado con el pie.

Objetivo: dar comienzo al juego de ataque mandando un determinado pase a algún jugador del equipo.

Ejecución: podemos distinguir varios tipos de ejecución:

- * Saque aéreo
- * Otros saques: semivolea, a bote pronto, a ras de tierra...

Las mismas ejecuciones técnicas de ataque de los jugadores de campo.

*En defensa

Definición: los desplazamientos que realiza el portero según la situación de juego. Objetivo: dar opción de realizar lo mejor posible la acción posterior.

Ejecución: hay varios tipos de desplazamiento:

*Frontales: como en cualquier carrera (rápido y decisivo).

*Laterales: se realizan la mayoría de las veces en la línea de meta. El desplazamiento se inicia con la posición básica:

* Se realiza sobre las puntas del pie, mediante pasos cortos y rápidos.

* No hay que cruzar las piernas, ya que se dificultaría de esa forma la acción posterior.

*Mixtos: combinación de los dos anteriores.

Definición: ejecución técnica consistente en hacerse con el balón.

Objetivo: coger el balón para que no entre en la portería y/o el contrario no lo juegue.

Ejecución: tenemos dos formas de recepción: bloqueo y recepción.

Bloqueo: coger el balón con las dos manos llevándolo contra el pecho para que no se escape. Se puede coger saltando.

Dependiendo de en que parte del cuerpo cogemos el balón, las recepciones sin salto las podemos clasificar de esta forma:

- Alta: cuando lo cogemos a la altura del pecho.
- Media: cuando lo cogemos a la altura de la cintura.
- Baja: cuando lo cogemos por debajo de la cintura.

Recepción: coger el balón con las dos manos sin ayudarse con los brazos o el pecho. Tras cogerlo hay que tratar de proteger el balón llevándolo al pecho. Se puede realizar de dos formas:

* Aérea: coger el balón que viene a la altura de la cara o por encima de la cabeza. Se puede coger saltando o sin saltar.

* Lateral: saltando o tirándose a un lado o al otro. El cuerpo debe estar totalmente estirado.

Definición: ejecución técnica de golpeo para alejar el balón de la portería propia.

Objetivo: alejar el balón de la zona de peligro.

Ejecución: las más habituales son con el puño. Se puede realizar el despeje de dos formas:

* Con una mano: no es muy seguro pero nos da la posibilidad de alejar el balón de la zona de peligro.

* Con las dos: aunque la superficie de contacto sea mayor, el balón no se aleja tanto.

Hoy en día el portero también se tiene que acostumbrar a despejar el balón con el pie.

Definición: ejecución técnica consistente en cambiar la trayectoria del balón, soslayando el objetivo del tirador.

Objetivo: evitar el gol o el peligro de gol, alejando el balón de las inmediaciones de la portería.

Ejecución: hay que volver pronto a la posición inicial, ya que mientras el balón esté suelto el adversario puede gozar de otra oportunidad.

La mayoría de las veces se realiza con las manos o los pies.

* Aéreo: se realiza con un salto previo, flexionando una pierna a modo de protección.

* Lateral: el cuerpo y el brazo están totalmente estirados para llegar lo más lejos posible.

* Con los pies.

Definición: ejecución técnica que consiste en un desplazamiento de búsqueda del rival en situación de uno contra uno.

Objetivo: cubrir la puerta y evitar el gol.

Ejecución: se juntan varias acciones en la ejecución técnica:

- * Desplazamiento en busca del balón rápido y directo.
- * Achicar el ángulo de lanzamiento, mediante una buena colocación.
- * Mantener el equilibrio sin ir al suelo demasiado rápido.
- * Buscar el momento más oportuno de quitarle el balón al contrario.

EL FACTOR TÉCNICO

Utilizado en distintas actividades humanas, el vocablo técnica es comúnmente entendido como “el conjunto de procesos bien definidos y transmisibles que se destinan a la producción de ciertos resultados” (Garganta, 2001: 16-24).

En el ámbito del fútbol, a través de la técnica, el jugador intenta optimizar las condiciones de realización de determinadas tareas con el fin de alcanzar el máximo rendimiento deportivo. (Bayer, 1992; Hernández Moreno, 1996). Para poder analizar el factor técnico es necesario encuadrar la técnica como uno de los niveles en los que se puede estructurar el juego del fútbol.

Comenta Hernández Moreno (1988), que durante mucho tiempo, la técnica se constituyó como un elemento fundamental y básico en la configuración y desarrollo de la acción del juego en los deportes de equipo, siendo muchos los autores que han tratado este factor, intentando definirlo.

El fútbol se caracteriza por una gran variedad de situaciones en las cuales se precisa velocidad de movimiento de los jugadores (Garganta, 1997). En este sentido se puede decir que se trata de una modalidad que exige elevados niveles de coordinación motora (Starosta, 1990). □ Relación entre la técnica y la táctica

Según Schor, (1984), se deben intentar desarrollar comportamientos motores que empleen las habilidades motoras y las capacidades físicas y psíquicas, en función de la situación de la competición, en el sentido de solucionar los problemas tácticos colectivos e individuales ya que, las acciones técnicas no se pueden separar de la táctica. De ahí que se le denominen medios técnico/tácticos individuales (Brüggemann y Albert, 1993; Konzag et al., 1995). En función de la posesión o no del balón podemos diferenciar: medios técnico/tácticos de ataque (son los realizados estando el equipo en posesión del balón) y medios técnico/tácticos de defensa (son los realizados cuando el equipo no está en posesión del balón). Vemos como en la figura I.4., se muestran los medios técnico/tácticos individuales del portero en función de la fase de juego (Pino Ortega 1999).

EDUCACION FISICA

Como sabemos, el fútbol es el deporte que arrastra una mayor cantidad de aficionados en nuestro país, siendo en concreto el fútbol, el deporte más practicado. En muchos casos, se rechaza este contenido por considerar que ya es altamente conocido entre el alumnado y se deben mostrar otros deportes. Pero por otra parte, debido a la gran aceptación que tiene y a lo motivante que resulta entre el alumnado, viene muy bien para conseguir objetivos intrínsecos a estos contenidos que más haya del simple aprendizaje de las reglas y de los gestos técnicos. Además, si uno de nuestros principales objetivos es la creación de hábitos cotidianos de actividad física saludable, la presentación de este tipo de contenidos facilita tal fin.

En primer lugar, el fútbol, es una modalidad deportiva muy dinámica que nos permite trabajar las distintas capacidades físicas básicas de una forma divertida y

atrayente para los alumnos. Así, después de haber trabajado en una unidad didáctica específica la “condición física” y las “capacidades físicas básicas”, se puede afianzar este trabajo a través de una unidad didáctica de fútbol, donde podrán mejorarse la resistencia (aeróbica y anaeróbica), la velocidad, la fuerza (fuerza resistencia y fuerza explosiva o velocidad) e incluso la flexibilidad.

Además de las citadas capacidades físicas básicas nos permite desarrollar otras capacidades resultantes y cualidades motrices como la agilidad, la coordinación dinámica general, la coordinación específico segmentaria y el equilibrio dinámico.

Por otra parte, y a igual que el resto de deportes colectivos es muy apto para el desarrollo de gran cantidad de valores educativos (trabajo en equipo, solidaridad, participación positiva y aceptación del rol asignado en el equipo; respeto a las reglas, al árbitro, a compañeros y a adversarios; esfuerzo, superación, etc.).

A la hora de trabajarlo, se puede incluir en los primeros cursos, dentro de una unidad de deportes colectivos donde se muestren los principales gestos técnicos (manejo de balón, conducción, pase, recepción, control, tiro y remate,...). Es importante iniciarse a través de actividades jugadas, dinámicas y divertidas, más que a través de ejercicios analíticos, ya que sino, los alumnos que menos conocen este deporte y por lo tanto peores dotados técnicamente, se terminarán aburriendo, algo totalmente contrario a lo que pretendemos.

Aunque el aprendizaje de los diferentes gestos técnicos se lleve a cabo de forma jugada es importante terminar las sesiones con situaciones de juego

reducido, acercándonos progresivamente al juego real, así se afianzarán mejor las técnicas aprendidas y se comprenderá mejor el por qué de determinadas situaciones. El hecho de que el alumnado sea consciente de que la última parte de la clase, dentro de las primeras sesiones, es la que incluye el juego real, nos permitirá mantenerlos motivados, algo que sin duda, también podemos utilizar como premio ante una buena actitud.

Si lo que queremos es que los alumnos valoren el esfuerzo y la superación, favoreciendo al mismo tiempo el aprendizaje de los principales gestos técnicos, podemos presentarles hojas de observación, donde se muestren diferentes retos que pueden ir superando (dar tres toques, dar diez toques, dar cinco toques con distintas partes del cuerpo, hacer un eslalon conduciendo con ambos pies, lanzar a portería en carrera,...). A medida que se van consiguiendo el profesor los puede ir firmando, lo cual servirá sin duda, para facilitar el proceso evaluativo. Esta forma de trabajo de los gestos técnicos es muy útil para que los alumnos desarrollen además aspectos como la autonomía, responsabilidad, cooperación,..., los cuales se favorecen a través de estilos de enseñanza como la auto enseñanza, la enseñanza recíproca, la micro enseñanza, etc.

En cursos superiores deberemos avanzar a un nivel mayor así, los gestos técnicos aprendidos se deben incluir dentro de situaciones tácticas. El alumno deberá conocer los principales aspectos técnico-tácticos tanto a nivel ofensivo como defensivo (desmarques, rotaciones, bloqueos, coberturas, defensa de jugadores con y sin balón,...), sistemas de juego, posiciones dentro del campo, estrategia.

En todos los niveles se deberá hacer consciente al alumnado de la importancia del respeto al adversario, compañeros y árbitro. Los propios alumnos deberán ir rotándose en el rol de árbitro, lo cual les ayudará no sólo a ser consciente de la dificultad que entraña esta labor, sino también, a conseguir un mayor y mejor aprendizaje del reglamento.

Por último, es interesante que en cursos más elevados, el alumnado participe en la organización de competiciones, que pueden realizarse tanto en los recreos, como en semanas culturales, días del centro,..., esto fomentará aspectos como la autonomía y la responsabilidad, desarrollando al mismo tiempo, capacidades organizativas. También es recomendable acostumbrarlos a competir en equipos mixtos, favoreciendo la coeducación y contribuyendo a la igualdad de oportunidades entre ambos sexos.

La Pedagogía analítica

Esta teoría se desarrolla básicamente en los deportes colectivos, bajo la marcada influencia de las metodologías de entrenamiento de los deportes individuales; se parte de la hipótesis de que los modelos de enseñanza pueden ser idénticos en ambos sistemas deportivos. De la explicación de esta teoría aparece la denominada pedagogía analítica.

El progreso es una suma de las funciones particulares que conducen progresivamente a la totalidad ósea un proceso lineal que va de lo particular a lo general.

A su vez la concepción del acto pedagógico se concibe como una relación unidireccional y una transmisión más bien pasiva del objeto didáctico, en la que el educador es un repetidor, una persona encargada de transmitir su saber al alumno.

En la práctica deportiva La pedagogía analítica plantea un análisis de los elementos de un conjunto por separado, con el fin de automatizarlos para posteriormente encadenarlos al final.

En otras palabras se trataría de determinar los elementos constituyentes de los juegos deportivos colectivos siguiendo los tres pasos metodológicos:

1. Estableciendo un listado de las acciones técnicas que un jugador puede realizar.
2. Analizar cada uno de esos elementos por separado, con el fin de facilitar su asimilación técnica.
3. Establecer el encadenamiento de los diferentes gestos en una progresión metodológica, para que al final del proceso de aprendizaje el jugador conozca, el análisis o secuenciación de la totalidad de los elementos que estructuran el sistema en este caso el fútbol.

Este tipo de pedagogía es empleada por las personas que, no habiendo recibido información, enseñan según su intuición de una manera muy empírica son los métodos comúnmente denominados tradicionales.

La pedagogía analítica propone un modelo de entrenamiento aislado se entrena la habilidad técnica elegida para introducir posteriormente, en el mejor de los casos, una situación predeterminada de juego y finalmente, intentan integrarla en

el contexto real de juego. Se incide en la ejecución repetitiva de unas habilidades específicas y técnicas sin preocuparse de cómo encajan o se maneja dentro de las exigencias del juego; el jugador no sabe utilizar su repertorio técnico en el juego.

Dado que no se analizan situaciones de juego, sino elementos inconexos, y aísla el gesto de su contexto.

Podemos decir que esta es una visión parcial y reclusa en la que se pretende que el jugador conozca la esencia del juego al final de un largo y estructurado proceso de aprendizaje de sus distintos componentes.

(Hernández, 1994), Argumenta que la intervención técnica olvida características muy significativas de los juegos deportivos y propios de la racionalidad humana, como son los pensamientos abiertos, la capacidad para

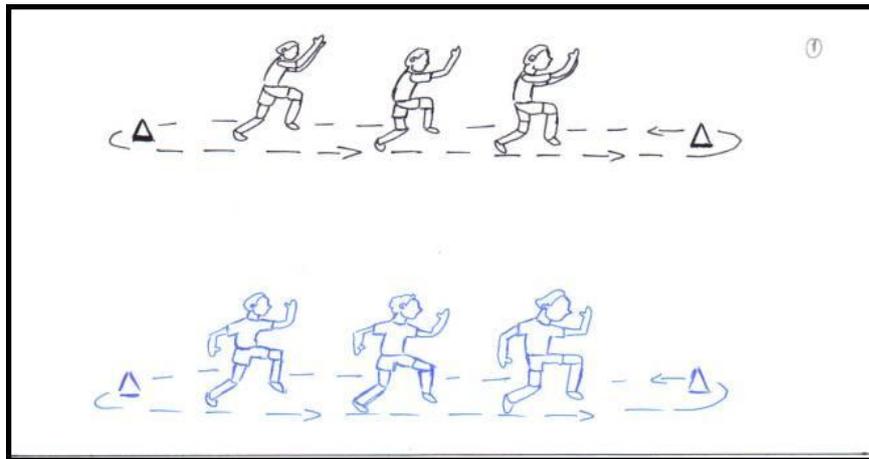
Responder a nuevas situaciones, la habilidad para reflexionar en acción, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación y creatividad.

Características metodológicas de la pedagogía analítica en el entrenamiento del fútbol

En el proceso de enseñanza y entrenamiento con las diferencias que identifican a cada entrenador como poseedor de su propia metodología se encuentra por común los siguientes aspectos:

- Métodos de carácter reproductivo y entrenamiento aislado, algunos ejemplos de medios utilizados por los entrenadores en la sesión de entrenamiento son los siguientes:
- Calentamiento sin utilización de ejercicios técnicos y tácticos por lo general se observa ejercicios progresivos de orden y coordinación.

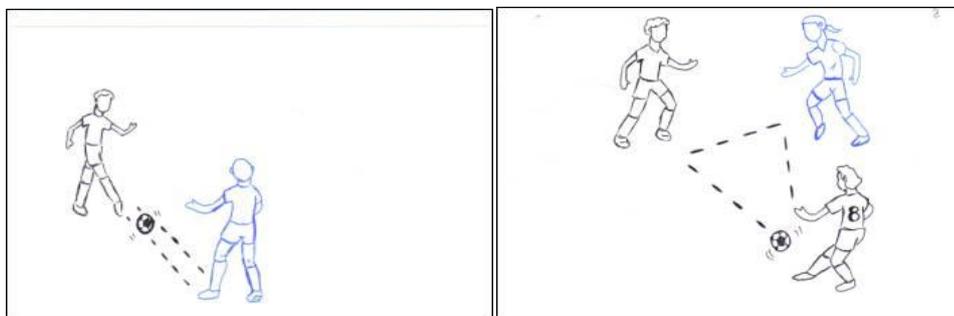
Gráfico No 3. Ejercicios tradicionales del calentamiento.



- En el desarrollo de la sesión de entrenamiento utilizan ejercicios técnicos de fácil desarrollo sin oposición, separados de la táctica y ninguna relación con los métodos más efectivos del entrenamiento deportivo.

Algunos ejercicios desarrollados por los entrenadores para el desarrollo de las acciones técnicas son los siguientes:

Gráfico No 4. Ejercicios para la fundamentación del pase



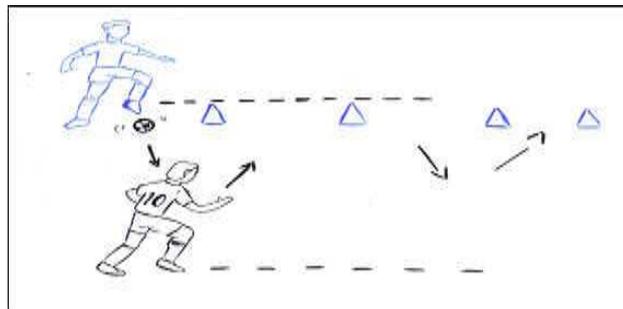


Gráfico No 5. Ejercicios para la conducción.

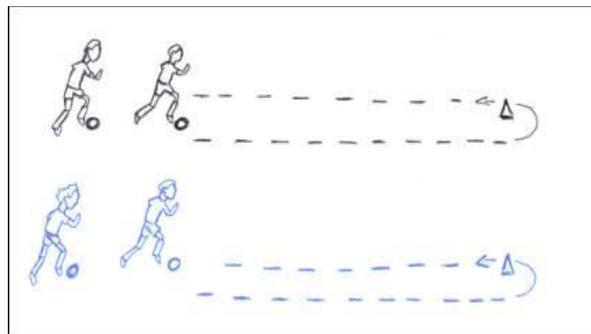
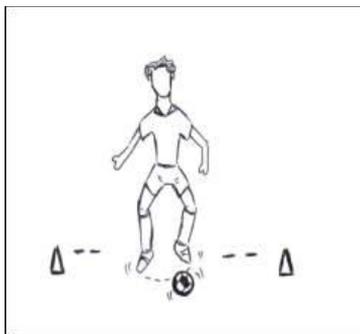
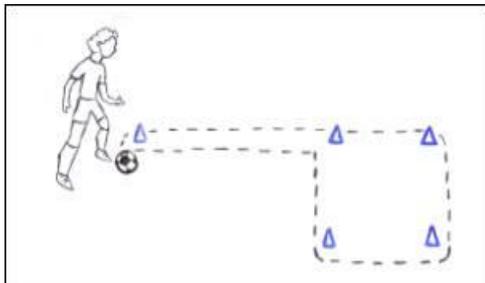
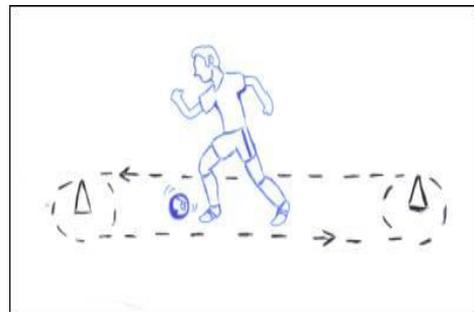
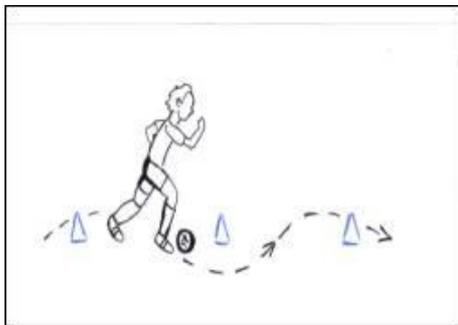


Grafico No 6. Ejercicios para la recepción.

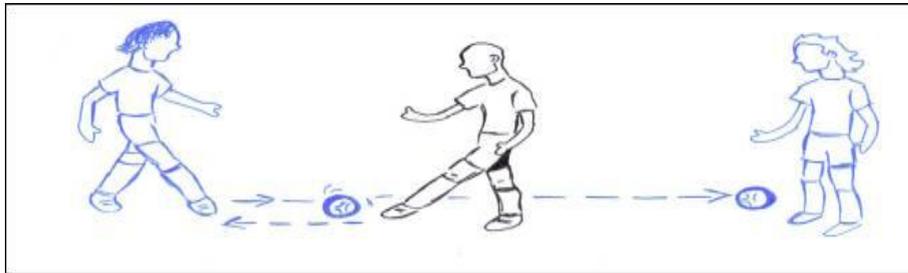
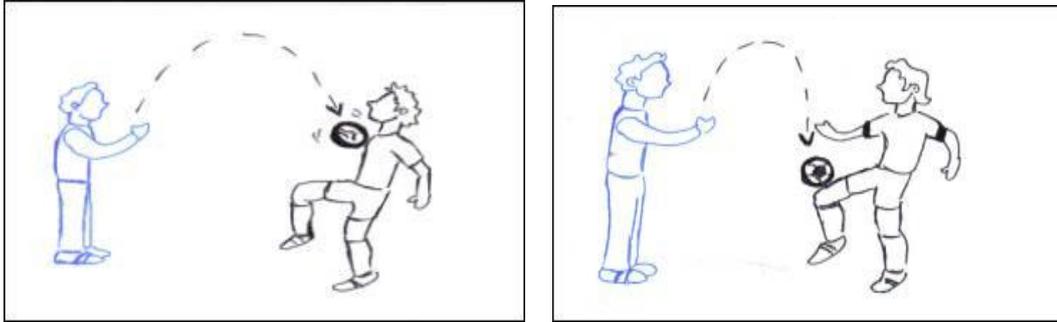


Grafico No 7. Ejercicios para el cabeceo.

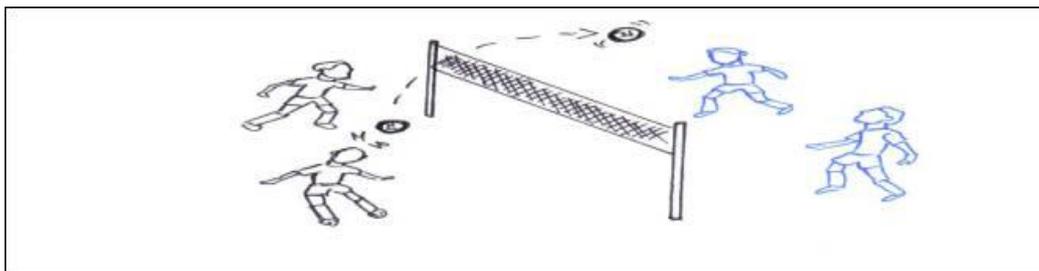
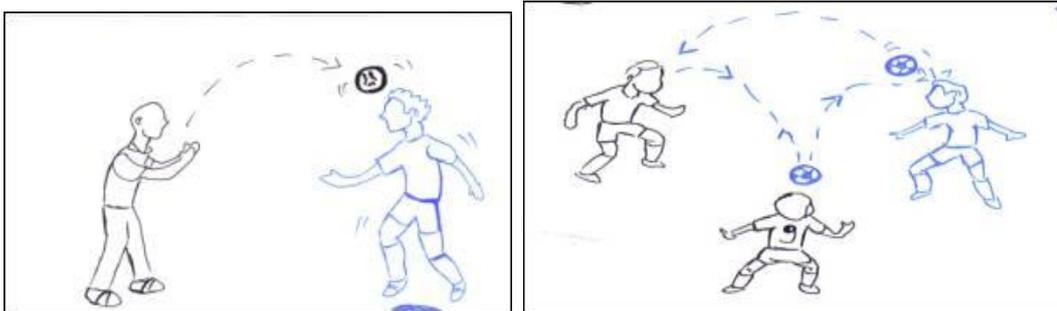
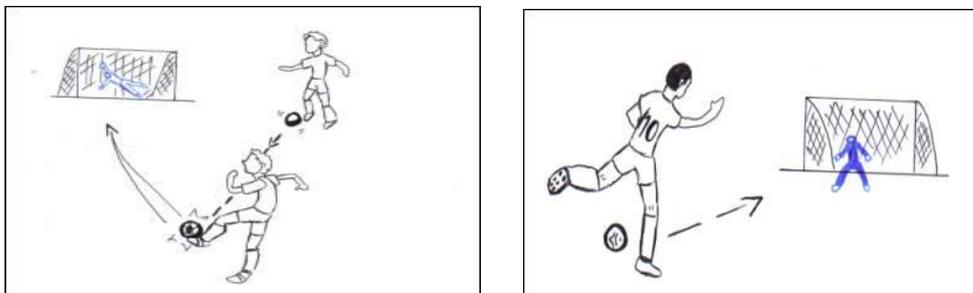
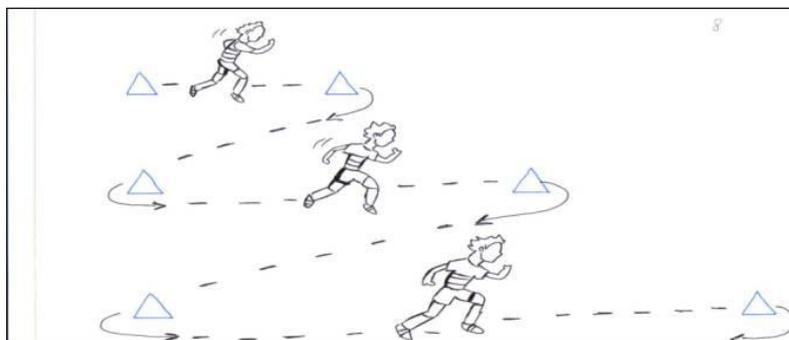


Grafico No 8. Ejercicios para el tiro a puerta.



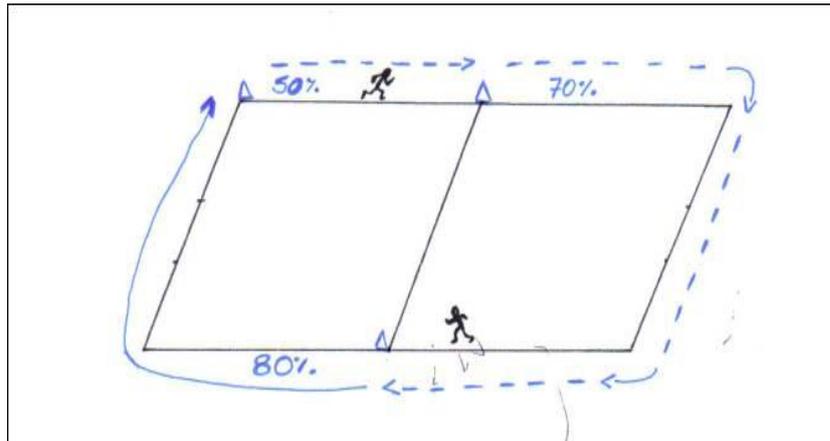
- En cuanto a la táctica la trabajan a través del juego generalmente utilizando juego control entre 30 y 45 minutos en los mejores casos se orientan algunos sistemas ofensivos, sin darles mayor importancia a jugadas ofensivas.
- Las actividades propuestas tienen poca relación con los intereses del jugador muchos ejercicios analíticos, mucha repetición estandarizada y poco juego; El juego se utiliza al final de la sesión sin objetivos claros más bien de distracción.
- Se trabaja la técnica sin relación con la táctica y no hay oposición, se desarrolla fundamentalmente el mecanismo de ejecución y no tanto el de percepción y decisión.
- Los ejercicios físicos se realizan totalmente por separado de las demás preparaciones algunos ejemplos observados son:

Grafico No 9. Ejercicio carrera continúa.



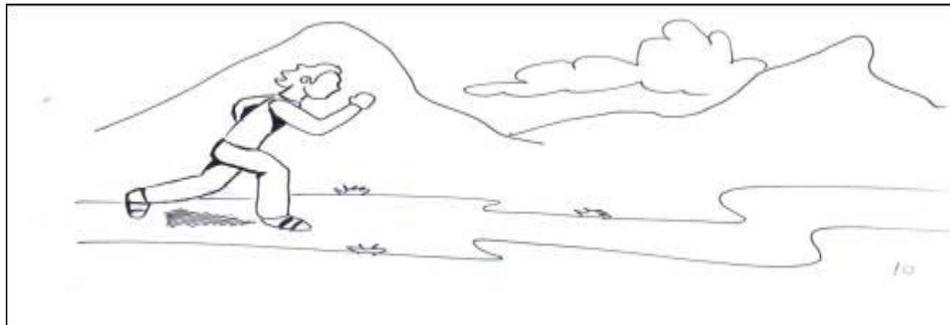
- Se observan mucho trote alrededor de la cancha y en ocasiones hasta en la pista de atletismo.

Grafico No 10. Ejercicios a carreras discontinuas.



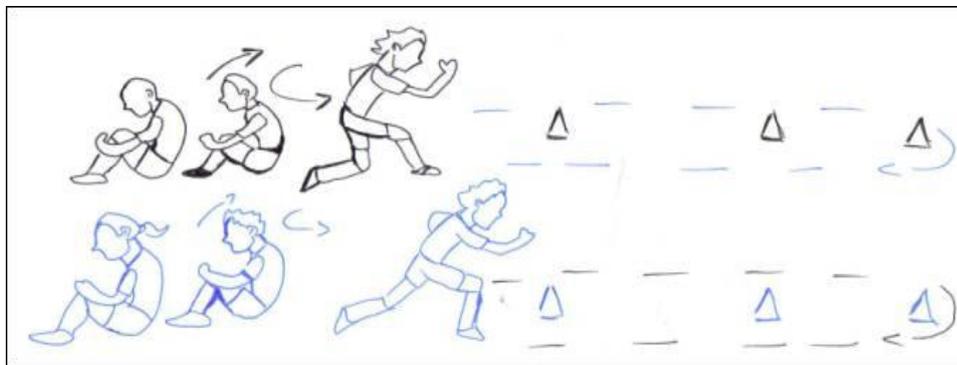
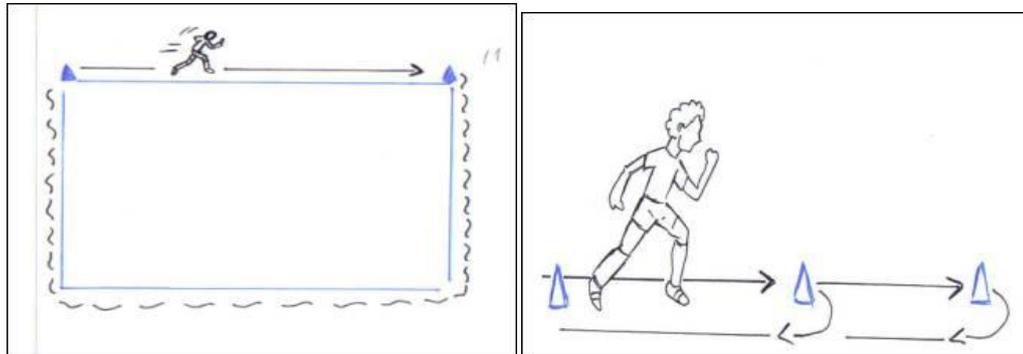
- Utilizando juego alternativo de distancias y ritmo a través generalmente del método Fartlek.

Grafico No 11. Ejercicios de trote a través del campo.



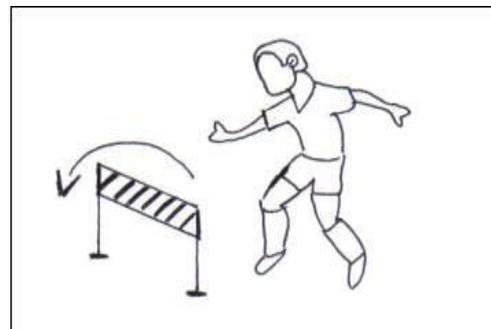
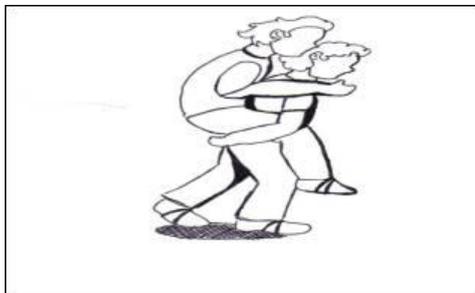
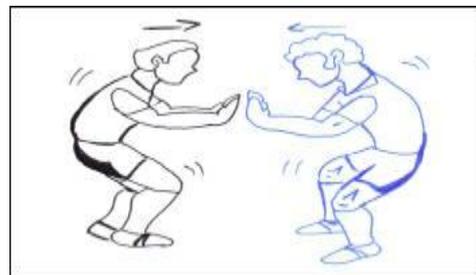
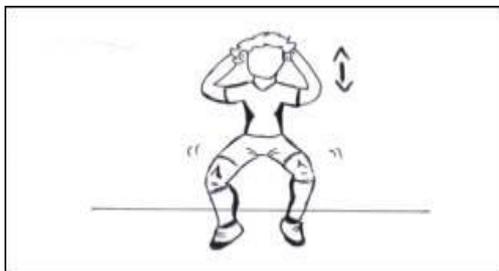
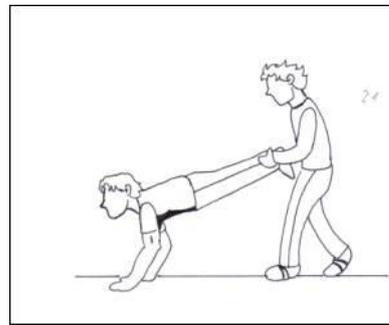
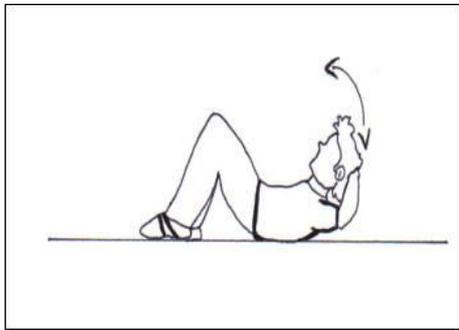
- Carrera en montañas a diferentes volúmenes e intensidades.

Grafico No 12. Ejercicios Para el desarrollo de la rapidez.



- Utilizan distancias cortas e intensidades sub.-máximas y máximas sin la utilización de acciones técnico- tácticas ni la acción real de juego.
- En cuanto al desarrollo de la fuerza en la mayoría de las veces se trabaja a través de cargas incontroladas a través de la utilización de sesiones en el gimnasio y algunos entrenadores utilizan el desarrollo de la fuerza a través de ejercicios con el propio peso corporal.

Grafico 13. Ejercicios de fuerza en el terreno de juego utilizando el peso corporal y aparatos de gimnasio



LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

La incorporación de las tecnologías audiovisuales a los procesos de enseñanza y aprendizaje ha despertado actitudes contrapuestas por parte del profesorado. Algunos consideran que la utilización de los medios audiovisuales en el momento actual supone un avance en campos muy diversos (ciencia, industria, ocio...) y, por tanto, también la educación debe aprovecharse de los nuevos avances tecnológicos. Otros, más cerrados en enseñanzas tradicionales, no quieren ver en la tecnología un recurso en manos del profesor. Lo más prudente resulta decidir la oportunidad de uso de un recurso en el contexto de las actividades concretas de enseñanza y aprendizaje. Y esta afirmación es válida también para los medios audiovisuales.

Aún así, conviene no perder de vista la potencia de los medios audiovisuales para acercar a las audiencias a aspectos de la realidad que no siempre son accesibles por experiencia directa: los medios pueden convertirse en un estímulo para aproximarse a la realidad y conocerla. En este sentido, es válido incorporar los medios audiovisuales a las actividades educativas para contribuir a la mejora del trabajo en el aula, puesto que desde un punto de vista objetivo y real tenemos que buscar, como docentes, una renovación permanente.

La incorporación de los medios tecnológicos a la enseñanza se justifica si permite lograr mejores resultados educativos, aunque esto no implica trasladar el protagonismo a este tipo de recursos. Los resultados están referidos fundamentalmente al logro de objetivos formativos.

Diversas investigaciones han puesto de manifiesto la importancia de los recursos didácticos audiovisuales en la comunicación. La captación de información del hombre a través del sentido de la vista es muy superior a la que alcanza mediante estímulos recibidos por los demás sentidos. En parte por ello, los recursos didácticos audiovisuales mejoran el proceso de comunicación didáctica ayudando a sistematizar y dotar de mayor eficacia al proceso de transmisión de conocimientos entre el profesor y el alumno.

Es en este proceso, fundamentalmente en la fase de información, donde los medios audiovisuales son eficaces. También pueden intervenir en la fase de evaluación, mediante la elaboración por parte de los alumnos, de trabajos en soporte audiovisual. Además reducen el tiempo dedicado por el profesor a la transmisión de conocimientos con objeto de aumentar la interacción didáctica y potenciar la dirección y verificación del aprendizaje a través de otro tipo de tareas, tales como el conocimiento de los resultados de los aprendizajes.

La recepción de mensajes orales y visuales conjuntamente mejora la eficacia de cada uno de ellos por separado. La retención de información, transcurrido un tiempo, es más favorable para el caso de los mensajes audiovisuales.

Pese a todo esto, no se debe pensar que la tecnología audiovisual es una panacea para la comunicación didáctica en general y para la enseñanza de la educación física en particular.

Podemos decir que los medios audiovisuales son especialmente útiles en la asignatura de Educación Física:

- Como recurso motivador.
- Como ayuda a la presentación sistemática y ordenada de conocimientos.
- En la presentación de información en forma gráfica.
- Para mostrar la realización de la habilidad o del movimiento que queramos enseñar al grupo de alumnos.
- En el aprendizaje de algunos aspectos tácticos de ciertos deportes, como el baloncesto, el fútbol o el voleibol y en general, en todos aquéllos, tanto individuales como de equipo, que necesiten de un estudio pormenorizado del rival deportivo.
- En el proceso de evaluación.

Los medios audiovisuales poseen características que ayudan a contextualizar los distintos temas que estamos trabajando en la sala de clases y facilitan la participación de nuestros alumnos. Pero qué tipo de medio usar y en qué situación. Aquí se presentan ejemplos concretos de uso de video en distintos subsectores y con distintos propósitos.

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 currículum; 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 mas 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 potenciaría 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**.

MATERIALES Y MEDIOS AUDIOVISUALES TRADICIONALES

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.

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.
- Manejo del retroproyector: Se ubica la pantalla sobre la que se proyectará la imagen, se enciende la luz, se ubica la imagen en el porta-objetos, se enfoca, y ya está listo. Es importante controlar el tamaño, claridad y brillo de la imagen proyectada. En cuanto al tamaño, debe tratarse de que la imagen ocupe la totalidad de la pantalla; la claridad se cuidará manteniendo alejada la pantalla de la luz directa.
- Existen dos tipos de retroproyectores:

Fuente de luz debajo de la plataforma: la luz atraviesa la plataforma y la

transparencia y llega a la “cabeza”; ésta contiene un espejo que cambia la dirección del rayo de luz y proyecta la imagen sobre la pantalla.

Fuente luminosa en la cabeza: la luz se dirige hacia abajo, atraviesa la transparencia y llega hasta un espejo ubicado debajo de la plataforma. Otro espejo colocado en la cabeza refleja el rayo sobre la pantalla.

- En términos generales, los materiales empleados con este proyector pueden ser de dos clases:

“estáticos”: son los transparentes comunes formados por una única plancha de celuloide o varias de ellas unidas integrando una sola.

“dinámicos”: resultan de combinar un transparente estático o de base con uno o más transparentes móviles superpuestos.

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.

- Los proyectores de esta serie de fotografías o figuras están fabricados para que el operador pase la tira manualmente. Los automáticos y semiautomáticos tienen una especie de bandeja llamada “magazine” para sostener el orden de las películas, y poseen un control de cuadro para asegurar la proyección.
- La dificultad de colocar la filmina en los chasis de los proyectores usuales constituye un gran inconveniente que contrasta con su economía. Igualmente, la inferioridad del tamaño del cuadro queda compensada por la posibilidad de avanzar o retrasar la imagen con gran facilidad. Estas y otras características hacen que la filmina vaya siendo sustituida progresivamente por la diapositiva.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES SONOROS Y AUDIOVISUALES

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. En un emisor de radio, las ondas sonoras, transformadas en variaciones de corriente eléctrica por un micrófono, modulan una onda portadora de cierta frecuencia generada por un oscilador; la modulación puede ser en amplitud, AM, o en frecuencia, FM. La señal modulada se amplifica y se emite por medio de una antena. El receptor capta la señal a través de otra antena, la separa de otras frecuencias mediante un circuito sintonizador, la detecta, es decir, obtiene la señal moduladora separándola de la onda portadora mediante un circuito especial, y la amplifica, convirtiéndola de nuevo en sonido en un altavoz.

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.

La cámara de televisión obtiene por medios ópticos una imagen de la escena que se quiere transmitir y la transforma en una señal eléctrica variable mediante un barrido de la imagen, que es descompuesta en una serie de líneas horizontales sucesivas. La señal eléctrica se utiliza para modular una onda portadora, que se emite por medio de una antena. Al mismo tiempo que la imagen, se envía también el sonido, mediante una portadora independiente, de forma semejante a la utilizada en las transmisiones de radio. El receptor capta la señal a través de otra antena, la separa de otras frecuencias mediante un circuito sintonizador, separa asimismo la imagen y el sonido, los detecta, es decir, obtiene la señal moduladora, separándola de la onda portadora, y envía el sonido a un altavoz y la imagen a un tubo de rayos catódicos, donde se reproduce de forma sincronizada el barrido realizado por la cámara. El número de líneas en que se descompone una imagen y el número de imágenes que se envían cada segundo para dar la sensación de movimiento varían según el sistema de televisión. En Europa, por ejemplo, es frecuente que la imagen se descomponga en 625 líneas y que se envíen 25 imágenes por segundo. En EE UU son 525 líneas y 30 imágenes por segundo. En televisión en color se envían tres señales en lugar de una, que llevan información sobre uno solo de los colores fundamentales (rojo, verde y azul) o sobre una combinación de ellos.

Las características tecnológicas del receptor de televisión no se limitan a la decodificación de señal proveniente de tal o cual emisora de televisión. El tubo de rayos catódicos (CRT) que es, un receptor de televisión, permite la traducción a imagen de cualquier señal previamente codificada. Desde la recepción por satélite, pasando por la transmisión por cable, la posibilidad de conectar ordenadores, recibir información con sistemas como el teletexto y similares, hasta la adición de un magnetoscopio (video), todo esto amplía las posibilidades de uso por parte de los usuarios.

Video

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. La videocasetera es el aparato electrónico capaz de grabar o reproducir películas de video o señales televisivas. En un equipo de video, la cámara recoge las imágenes mediante un sistema óptico (objetivo) y las proyecta sobre una superficie recubierta de un material semiconductor, que en función de la intensidad luminosa que recibe varía la intensidad de una corriente suministrada. Las señales eléctricas en las que la cámara transforma las imágenes contienen información sobre la forma, la luminosidad y el color de las mismas.

Las cabezas de grabación del magnetoscopio convierten esas señales eléctricas en una señal electromagnética. Al hacer pasar por las cabezas de grabación una cinta magnética a velocidad constante, la señal electromagnética que recorre las cabezas orienta en un determinado sentido las partículas magnéticas de la cinta y de este modo queda registrada en ésta toda la información que llega a las cabezas. El televisor, por un proceso inverso, transforma la señal electrónica en imágenes visuales.

2.5 HIPOTESIS

El uso de medios audiovisuales mejorará el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol de los estudiantes de los séptimos años de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS

VARIABLE INDEPENDIENTE:

Medios Audiovisuales

VARIABLE DEPENDIENTE:

Técnicas de juego

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1.ENFOQUE

La investigación tiene un enfoque Metodológico ya que utilizara aspectos tanto cualitativos como cuantitativos.

Cualitativos.- ya que se identificara aspectos relevantes como las cualidades que cada uno de los estudiantes posee y que lo permite diferenciarse de otros y lograr tener diferentes puntos de vista para mejorar el rendimiento de un equipo.

Cuantitativos.- debido a que se utilizara una población en la que se procederá a aplicar encuestas, entrevistas, etc. materiales que nos ayudaran a obtener resultados que nos servirán para orientar la investigación.

3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACION

Esta investigación utilizo una modalidad de Campo ya que se realizo en el lugar mismo; Escuela El Oro de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, en donde se permitió la socialización con los estudiantes.

Es Documental, debido a que su base de apoyo es documentos, internet y páginas web lo que permitió que la investigación obtenga mayor sustentación.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION

La investigación tiene un nivel descriptivo porque nos permite caracterizar cada uno de los factores que intervienen y como cada uno de estos se relacionan,

lo que permitió describir la realidad existente de los hechos que se generan en la investigación y que sirvió para el desarrollo de la investigación.

3.4 POBLACION Y MUESTRA

Cuadro No 1

SUJETO	POBLACION	MUESTRA
ESTUDIANTES	100	100
TOTAL	100	100

Elaborado por: Diego Solís

3.5 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: *MEDIOS AUDIOVISUALES*

Cuadro No 2

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TEC/INST
<p><i>Medios Audiovisuales</i> 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.</p>	Sonido	Palabras Música Audio	<p>¿Conoce usted cuales son los medios audiovisuales como videos y fotografías? ¿Cree usted que los medios audiovisuales son importantes en su escuela?? ¿Desearía usted tener acceso a los medios audiovisuales? ¿Desearía utilizar medios audiovisuales en las clases de Cultura Física? ¿Cree usted que los medios audiovisuales ayudan en el aprendizaje deportivo ?</p>	Entrevista
	Imágenes	Fotografías Proyecciones		Encuesta
	Comunicación	Oral Escrita		

Elaborado por: Diego Solís

VARIABLE DEPENDIENTE: TÉCNICAS DE JUEGO

Cuadro No 3

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TEC/INST
<p><i>Técnicas de juego</i></p> <p>Las ejecuciones técnicas del juego son los movimientos más adecuados para conseguir la mayor eficacia; es decir, los gestos y movimientos que son más eficaces con el mínimo gasto de energía.</p> <p>Sin embargo, la técnica no es un objetivo en sí, sino un medio para dominar los principios tácticos del deporte.</p>	<p>Conocimientos</p> <p>Movimientos</p> <p>Entrenamiento deportivo</p>	<p>Reglamentación</p> <p>Técnicas</p> <p>Métodos de Entrenamiento</p>	<p>¿Cree usted que es importante conocer las técnicas de juego?</p> <p>¿Cree usted que al conocer las técnicas de juego mejoraran los resultados?</p> <p>¿Es importante el entrenamiento deportivo?</p> <p>¿Conoce usted algunas técnicas de juego?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

Elaborado por: Diego Solís

3.6 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

La técnica a utilizar será la encuesta con el cuestionario estructurado se ha tomando este método ya que es el mas confiable para recolectar la información necesaria para la investigación

3.7 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Se aplico un análisis crítico de los métodos y técnicas aplicadas para nuestra investigación en función de las dos variables.

3.8 PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION

1. Identificar a los estudiantes
2. Aplicación de la encuesta a los estudiantes
- 3.- Revisar y controlar que la encuesta se esté realizando
- 4.- Recolectar la información, ordenar dicha información

3.9 PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION

Los datos serán ordenados procesados y analizados

Los datos serán puestos a consideración a través de la estadística descriptiva

Los datos serán presentados en cuadros con datos numéricos en términos de frecuencias, porcentajes y grafico circular para dar mayor facilidad a la interpretación

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. ANALISI E INTERPRETACION DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

1.- ¿En su institución se practica la disciplina del futbol?

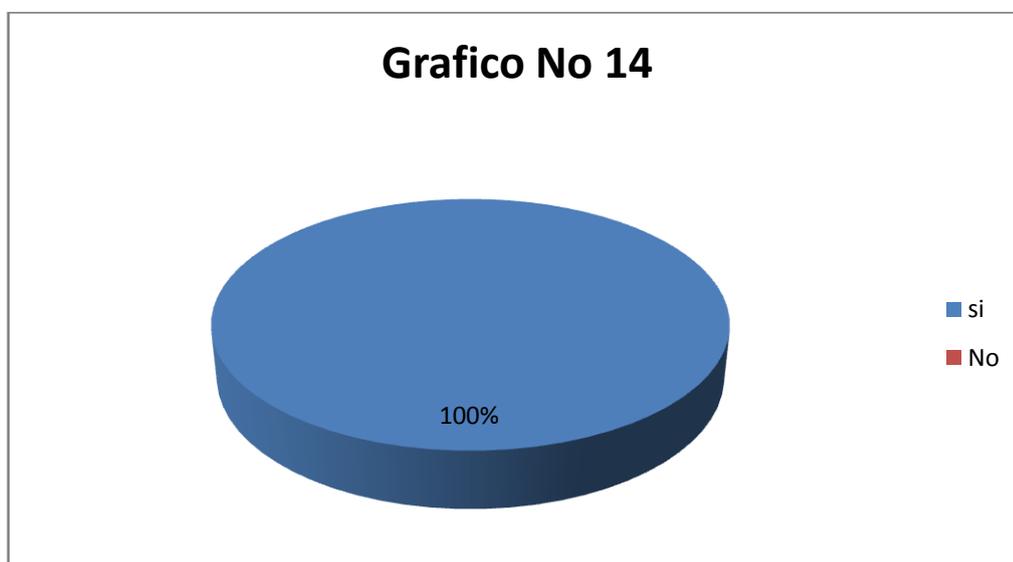
Cuadro No 4

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	100	0	100
PORCENTAJE	100%	0%	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís

Grafico No 14



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que 100% tiene conocimientos sobre la práctica del futbol dentro de su institución.

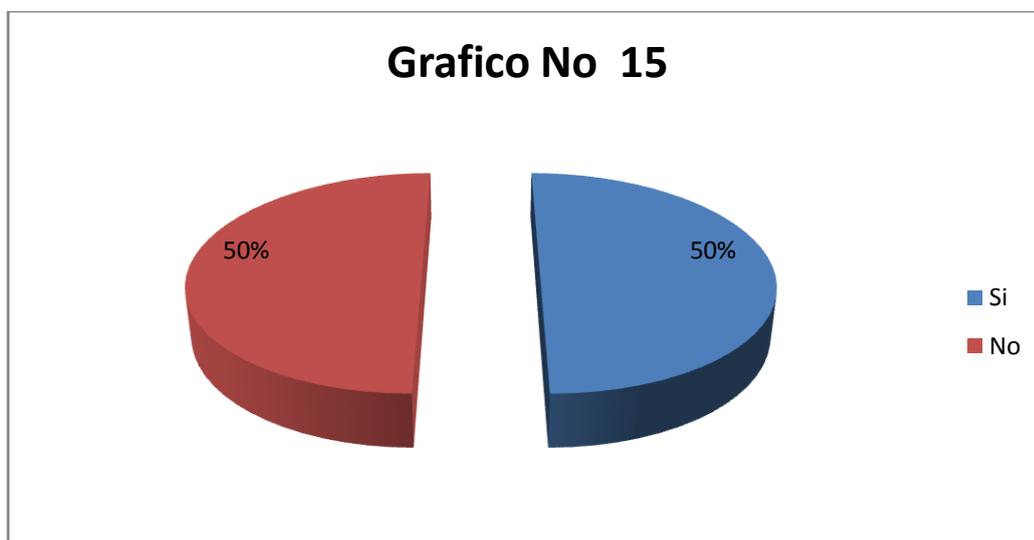
2.- ¿Conoce usted cuales son los medios audiovisuales?

Cuadro No 5

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	50	50	100
PORCENTAJE	50%	50%	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que el 50% tiene conocimientos sobre los medios audiovisuales, y el 50% no conoce sobre los medios audiovisuales en su institución.

3.- ¿Desearía que en su institución cuente con medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en el fútbol.

Cuadro No 6

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	100	0	100
PORCENTAJE	100%	0	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que el 100% de estudiantes esta de acuerdo que la institución cuente con medios audiovisuales para la practica de las técnicas de juego .

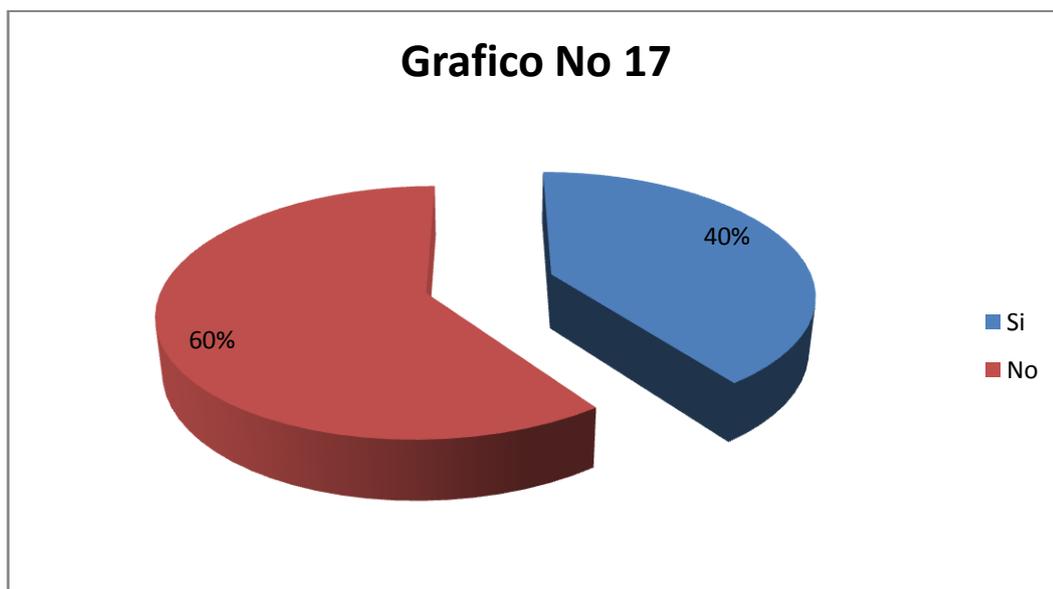
4.- ¿Conoce usted sobre las técnicas de juego en la disciplina del futbol?

Cuadro No 7

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	40	60	100
PORCENTAJE	40%	60%	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que 40% tiene los conocimientos básicos sobre las técnicas de juego en la disciplina del futbol, y el 60% no tiene el conocimiento de lo que son las técnicas de juego en la disciplina del futbol.

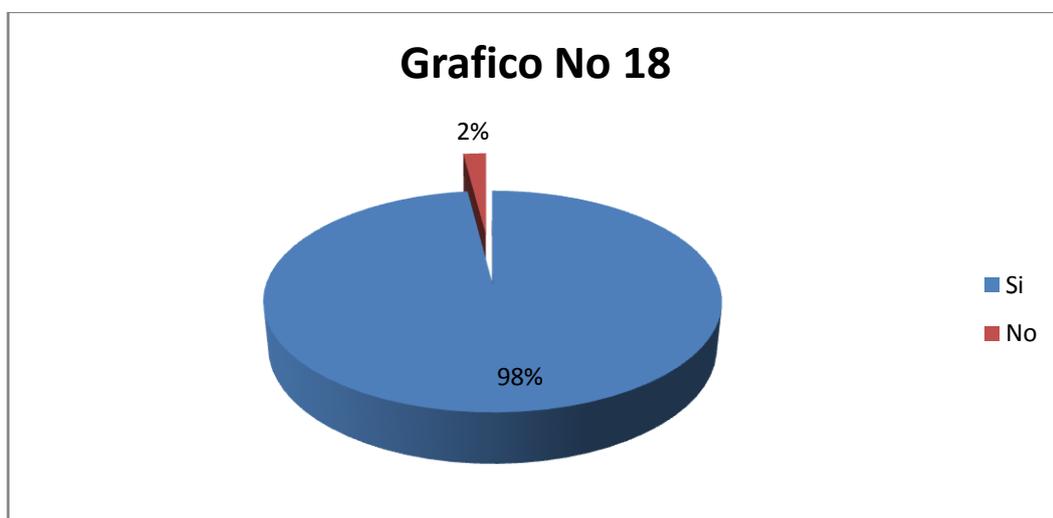
5.- ¿Cree usted que con la utilización de medios audiovisuales se facilitara el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina del futbol.?

Cuadro No 8

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	98	2	100
PORCENTAJE	98%	2%	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que el 98% de los estudiantes creen que con la utilización de los audiovisuales facilitarían el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina del futbol, y el 2% cree que los medios audiovisuales no facilitarían el aprendizaje de las técnicas de juego.

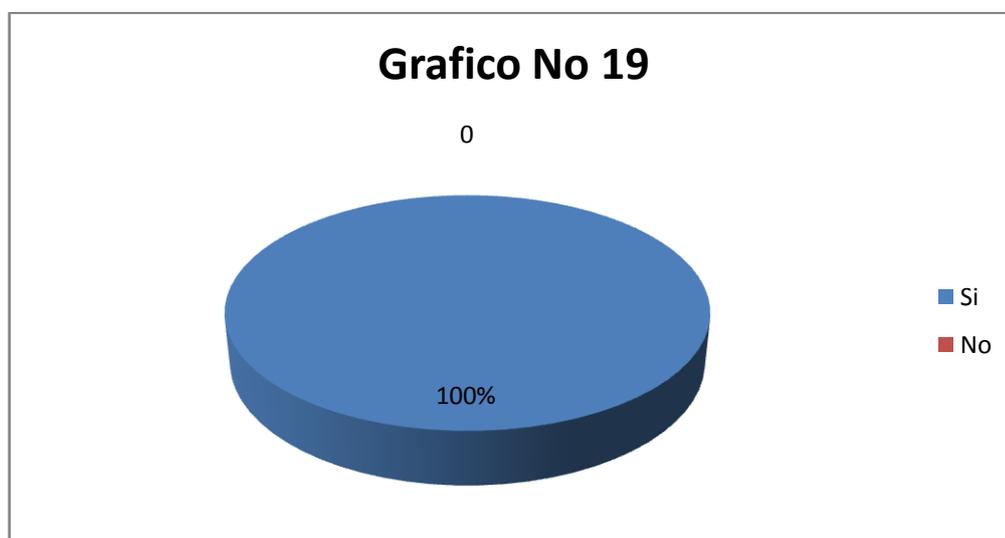
6.- ¿Cree usted que utilizando medios audiovisuales se mejorara el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol?

Cuadro No 9

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	100	0	100
PORCENTAJE	100%	0	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que el 100% de los estudiantes están de acuerdo que los medios audiovisuales en donde se apliquen las técnicas de juego si ayudaran a obtener mejores resultados en los encuentros deportivos.

7.-¿ Desearía que se proyecten videos en las horas de clases para fortalecer la enseñanza de las técnicas de juego en la disciplina del futbol?

Cuadro No 10

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	100	0	100
PORCENTAJE	100%	0	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos destacar que el 100% de los estudiantes están de acuerdo que se proyecten medios visuales en las oras clase para fortalecer la enseñanza de las técnicas de juego.

8.- ¿Usted ha aplicado las técnicas de juego en la disciplina del futbol en un encuentro deportivo.?

Cuadro No 11

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	80	20	100
PORCENTAJE	80%	20%	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos decir que el 80% de los estudiantes han aplicado las técnicas de juego en la disciplina del futbol en un encuentro deportivo y el 20% no las ha aplicado

9.-¿Cree usted que con la utilización de medios audiovisuales se ahorraría tiempo y esfuerzo en la enseñanza de las técnicas de juego?

Cuadro No 12

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	100	0	100
PORCENTAJE	100%	0	100%

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos opinar que el 100% de los estudiantes están de acuerdo que con la utilización de medios audiovisuales se ahorraría tiempo y esfuerzo en la enseñanza de las técnicas de juego.

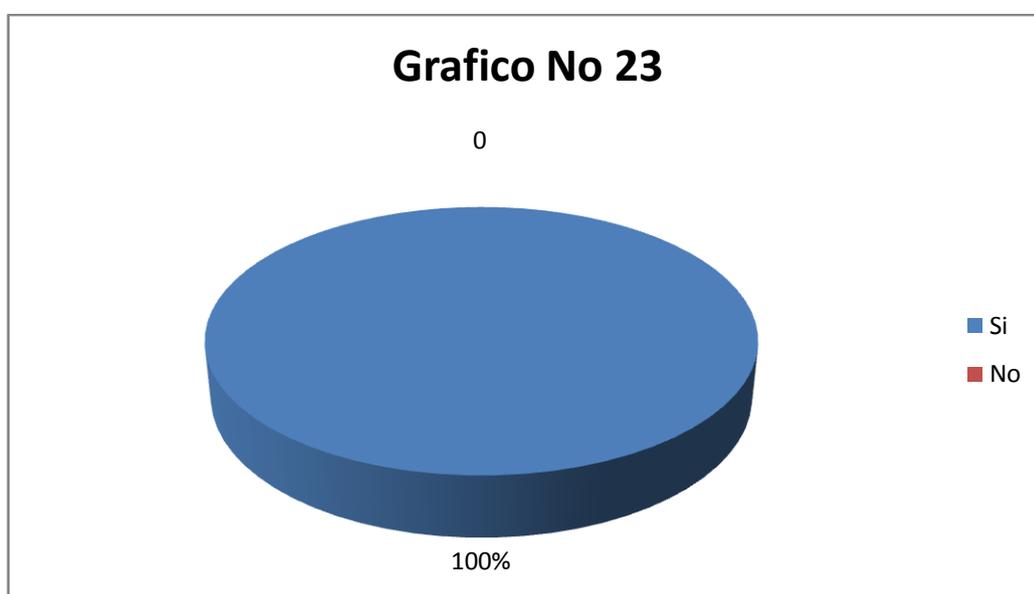
10.- ¿Cree que es recomendable la utilización de los medios audiovisuales en la enseñanza- aprendizaje de las técnicas de juego de la disciplina del futbol?

Cuadro No 13

OPINION	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	100	0	100
PORCENTAJE	100	0	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: Diego Solís



Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela El Oro, de acuerdo a la información, podemos decir que el 100% de los estudiantes creen que es recomendable la utilización de medios audiovisuales en la enseñanza- aprendizaje de las técnicas de juego.

4.3 VERIFICACION DE LA HIPOTESIS

Para comprobar la hipótesis utilizare la siguiente pregunta que aportan a la sustentación de la investigación :

HIPOTESIS:

El uso de medios audiovisuales mejora el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de futbol en los estudiantes de los séptimos años de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

El uso y manejo de los nuevos equipos tecnológicos en especial de los medios audiovisuales permite un aprendizaje adecuado en los estudiantes , sin embargo la falta de uso de estos medios no permite que los estudiantes se encuentren inmersos en los cambios tecnológicos que se van presentando.

Por lo que se retrasa su inclusión en la educación de punta y de calidad, es por eso que el docente deben utilizar y emplear medios audiovisuales en las horas de clase, para luego realizar de una práctica lo aprendido, logrando alcanzar mejores resultados en sus actividades deportivas como es la disciplina del futbol.

Pregunta No 6 Cree usted que utilizando medios audiovisuales se mejorara el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol.

La respuesta obtenida en la pregunta mencionada nos ha permitido observar que la opción Si tiene el 100%, es decir que los estudiantes creen necesario utilizar medios audiovisuales en su aprendizaje de técnicas de juego en el futbol, de esta manera ellos observaran los movimientos necesarios para poner en práctica lo aprendido.

CAPITULO V

**CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES**

5.1 CONCLUSIONES

1.- El deficiente uso de medios audiovisuales no permite un adecuado aprendizajes en los estudiantes.

2.- La poca utilización de la nueva tecnología como medios audiovisuales no permite un adecuado aprendizaje en las técnicas de juego en la disciplina de futbol.

3.- La institución no cuenta con medios actuales y necesario que fortifiquen y ayuden en el aprendizaje de los estudiantes.

4.- La mayoría de estudiantes no tiene total conocimiento de cuales son las técnicas deportivas en las disciplina de futbol.

5.- La ausencia de medios audiovisuales en la institución no permite que los estudiantes utilicen constantemente o a menudo estos instrumentos en el desarrollo y cumplimiento de sus tareas.

5.2 RECOMENDACIONES

1.- Utilizar los videos en las clases de Cultura Física, ya que estos permitirán observar a los estudiantes el manejo y practica de las técnicas de juego en la disciplina de futbol.

2.- Impartir el conocimiento a los estudiantes utilizando los medios audiovisuales para que se les permita un aprendizaje de calidad.

3.- Las instituciones educativas deben proveer de medios de aprendizaje de acuerdo a las nueva tecnología con la finalidad de realizar una educación de calidad e inmersa en los cambios que se van presentado en la actualidad..

4.- Capacitar a los estudiantes sobre las técnicas necesarias e importantes en la disciplina de futbol con el objeto de obtener mejores resultados.

5.- Motivar a los estudiantes para que utilicen los medios audiovisuales en el cumplimiento de sus actividades y tareas educativas..

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

TEMA: Capacitar a los estudiantes sobre la importancia de la utilización de los medios audiovisuales en el proceso de aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de futbol de los estudiantes de la escuela El Oro de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

Presentado por: Diego N. Solís B.

Beneficiarios:

Internos: estudiantes de la escuela El Oro

Externos: padres de familia de los estudiantes de la escuela El Oro

Ubicación: Huachi Totoras de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: 10 de octubre del 2010

Fin: 24 de octubre del 2010

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

A puertas del siglo XXI ,podemos hablar de la gran invasión que sufrimos con los medios tecnológicos. Vamos a basarnos exclusivamente en lo que conocemos como medios audiovisuales.

Los audiovisuales son unos de los medios mas importantes dentro del ámbito educativo, tratándolos tanto desde el punto de vista de la enseñanza como del aprendizaje. De esta manera podemos desarrollar la formación del profesorado y realizar actividades de promoción social.

Estos medios nos sirven para potenciar los procesos comunicativos ((teorías sobre la comunicación)) . Son los maestros los que principalmente desean la utilización de materiales audiovisuales dentro de la educación, puesto que los consideran punto fundamental dentro de la misma.

Lamentablemente no son muchos los medios utilizados todavía dentro de la educación. Podríamos hablar de los mas comunes: televisión, vídeo, etc., pero son bastantes los que todavía no son utilizados, por desconocimiento o por no contar con la posibilidad de tenerlos. Se podría hablar aquí de problemas económicos.

Probablemente no se invierta el dinero necesario para la obtención de estos medios audiovisuales, por considerarlos, por así decirlo, innecesarios. Esto puede ser debido al gran desconocimiento de estos medios tan avanzados.

Hoy en día nos movemos dentro de una sociedad muy metódica, por lo que deberíamos intentar que la utilización de estos métodos fuera cada vez mayor, y como resultado poder obtener una buena enseñanza.

Con la ayuda de los medios audiovisuales podemos acercar a los niños hasta lugares, rincones... que son inalcanzables de otra manera.

“ La verdadera importancia de los materiales audiovisuales reside en el hecho de que crean un entorno rico y variado, a partir del cual los alumnos pueden hacer su propio aprendizaje”. Aprendizaje propio, es decir, uno de los principales objetivos que se pretenden conseguir mediante la enseñanza y la educación.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Al haber realizado un análisis crítico de la situación en la que se encuentran los alumnos de la escuela pudimos observar que la institución aun no cuenta con los recursos necesarios para mejorar la enseñanza a los estudiantes.

La falta de instrumentos tecnológicos dentro de la institución no permite obtener una educación de calidad, por lo que todavía no se encuentran inmersos en los cambios tecnológicos que la sociedad de hoy en día se encuentra atravesando.

Es necesario y urgente la obtención de dichos medios para que los niños puedan manejar estos instrumentos que faciliten y aporten al desarrollo de sus actividades escolares, y sobre todo para que los maestros cuenten con material nuevo e innovador

para su enseñanza y mejorar el aprendizaje de las técnicas de juego para lograr un rendimiento y resultados mejores.

6.4 OBJETIVOS

GENERAL

* Utilizar los medios audiovisuales en las clases de Cultura Física como recurso de enseñanza a los estudiantes para mejorar el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol.

ESPECIFICOS

* Enumerar los tipos de medios audiovisuales que se puede utilizar en el aprendizaje de los estudiantes.

* Determinar las ventajas que proporciona el uso de medios audiovisuales en el aprendizaje de los estudiantes.

* Permitir que los alumno se ejercite en el uso integrado de materiales audiovisuales.

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta de capacitar sobre la importancia de la utilización de los medios audiovisuales en el proceso de enseñanza, es factible por cuanto la escuela brindará las apoyo y colaboración para el desarrollo del programa propuesto.

Existe la factibilidad necesaria por cuanto las autoridades de la institución aprueban y respaldan el proyecto, brindando todas las facilidades necesarias para llevar a cabo la propuesta.

Se contará con los espacios físicos y material necesario para impartir los talleres necesarios, de igual manera en el aspecto financiero es posible por cuanto se desarrolló un presupuesto el mismo que nos permitirá culminar con éxito el objetivo.

6.6 FUNDAMENTACION CIENTIFICA

En la actualidad la manera de capacitar ha cambiado a un mundo virtual y multimedia en donde el uso de recursos como el sonido, video, animaciones e imágenes existentes están siempre presentes en las actividades educativas.

Capacitación es una técnica de formación que se brinda a una persona o individuo en donde este puede desarrollar sus conocimientos y habilidades de manera más eficaz.

En el campo educativo, los medios de comunicación audiovisuales pueden utilizarse desde dos puntos de vista:

1. Para facilitar el aprendizaje de contenidos de diversa índole (pedagogía con imágenes).

2. Para analizar los diversos medios y lograr la expresión a través de ellos (pedagogía de la imagen).

Fuente: www.gestiopolis.com/.../sistema-de-capacitación

6.7 MODELO OPERATIVO

Descripción de la propuesta

- *Definición de medios audiovisuales
- * Clasificación de medios audiovisuales
- * Manejo y uso de los medios audiovisuales
- * Definición de técnicas de juego en la disciplina de futbol
- * Reproducción de un video de técnicas de futbol
- * Exposición de fotografías de técnicas de futbol

Recursos necesarios para ejecutar la propuesta

*** Humanos:**

- Profesional especializado en Informática
- Profesional especializado en la disciplina de fútbol
- Maestros de la escuela
- Estudiantes de los séptimos años de la escuela

*** Materiales:**

- Sala de conferencias
- Computador portátil
- Retroproyector
- Video

- Pizarrón de tiza líquida
- Fotografías
- Cinta plegable
- Copias

***Duración:**

- Tiempo: 30 horas de 60 minutos cada una
- Lugar: Instalaciones de la escuela
- Distribución: Por grupos de estudiantes
- Fecha: Octubre del 2010
- Hora: 9h00 a 12h00

Evaluación

La evaluación será escrita de acuerdo a los temas que se trataron a los estudiantes que participaron en la capacitación.

Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	Agosto				Septiembre				Octubre			
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diseño del proyecto	x											
Presentación del proyecto		x	x	x	x	x						
Elaboración del material didáctico					x	x	x					
Organización del evento							x	x				
Socialización									x			
Desarrollo de la capacitación										x	x	

6.8 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

La estructura y funciones serán delegadas a los responsables de la propuesta de la siguiente manera:

- * Coordinación del evento: Maestros de la escuela
- * Instalación de la sala de conferencias: Profesional de informática
- * Exposición de la disciplina de futbol: Profesional de fútbol
- * Exposición de los medios audiovisuales: Profesional de informática
- * Ejecución del modelo operativo: Autor del Proyecto

6.9 PREVISION DE LA EVALUACION

Dentro de esta propuesta se realizara una evaluación tanto a los maestros y estudiantes que participen en la capacitación para determinar si existe beneficios de los temas expuestos.

Es necesario también conocer el grado de aceptación y de incidencia que ha tenido el plan de capacitación propuesto en los estudiantes y maestros de la escuela, por lo que se hará un seguimiento constante de lo aprendido poniendo en práctica y utilizando los materiales indicados en las horas de clase.

Evaluar estos resultados permitirán brindar una mejor capacitación encaminada a mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la institución con el objeto de obtener una educación de calidad en donde los estudiantes pongan en práctica sus nuevos conocimientos y desarrollen mejor sus habilidades y aptitudes.

Los maestros fortificarán la eficacia del aprendizaje, ya que los alumno se encontraran inmersos en la tecnología audiovisual.

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFIA

Merce´ Cerver Juan, 2008, Universidad de Valencia.

Lo´pez Ramos, Alberto(1982), Futbol Iniciacion a la Tactica y a la Estrategia.San Jacinto Sevilla España. Segunda Edicion. Libreria Esteban Sanz Martinez

FIFA, Criterios Fundamentales del Futbol.

Velez, Carlos A. (2003) Segundo Curso Nacional de Preparacion Fisica del Futbolista.Medellin Colombia.

<http://perceianadigital.com/index.php/educacion-fisica/1030-educacion-fisica-el-futbol-sala-como-contenido-educativo-y-formativo-en-la-educcion-secundaria>.

<http://www.efdeportes.com/efd123/pedagogia-analitica-vs-global-en-el-entrenamiento-de-futbol.htm>.

ANEXOS

ENCUESTA # 1

DIRIGIDO A : Estudiantes del séptimo año de Educación Básica.

OBJETIVO :Determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes .

INSTRUCCIONES: .-Coloque una X en la respuesta que considera correcta.

.-No se aceptan tachones , borrones ni enmendaduras.

.- Tiene 30 minutos para realizar la presente encuesta.

DATOS GENERALES:

NOMBRE DE LA INSTITUCION: Escuela fiscal mixta El Oro.

SECCION: Matutina

NIVEL: Primario

FECHA DE LA ENCUESTA:

AÑO: Séptimo de básica

PREGUNTAS:

1.-¿En su institución se practica la disciplina de fútbol?	SI () NO ()
2.-¿Conoce usted cuales son los medios audiovisuales?	SI () NO ()
3.-¿Desearía que su institución cuente con medios audiovisuales en el aprendizaje de las técnicas de juego en el fútbol?	SI () NO ()
4.-¿Conoce usted sobre las técnicas de juego en la disciplina del fútbol?	SI () NO ()
5.-¿Cree usted que con la utilización de medios audiovisuales se facilitará el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol?	SI () NO ()
6.-¿Cree usted que utilizando medios audiovisuales se mejorará el aprendizaje de las técnicas de juego en la disciplina de fútbol ?	SI () NO ()
7.-¿Desearía que se proyecten videos en las horas de clases para fortalecer la enseñanza de las técnicas en la disciplina de fútbol ?	SI () NO ()
8.-¿Usted ha aplicado las técnicas de juego en la disciplina de fútbol en un encuentro deportivo ?	SI () NO ()
9.-¿Cree que con la utilización de medios audiovisuales se ahorraría tiempo y esfuerzo en la enseñanza de las técnicas de juego ?	SI () NO ()
10.-¿Cree que es recomendable la utilización de los medios audiovisuales en la enseñanza-aprendizaje de las técnicas de juego de la disciplina de fútbol ?	SI () NO ()
	SI () NO ()