

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

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

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:

**LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE PARA CAPACITAR
EN LA ACTITUD ANTIDeportiva DE LOS JUGADORES DE EL
CAMPEONATO PROVINCIAL DE SEGUNDA CATEGORIA DE LA
ASOCIACION PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUA EN
EL PERIODO JUNIO- OCTUBRE 2010**

AUTOR: Lucero Paredes Hugo Fernando

TUTOR: Ing. Carrillo Sarabia Fernando Javier

AMBATO – ECUADOR

2010

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

CERTIFICA

Yo, Ing.-Carrillo Sarabia Fernando Javier con CI.1803126398 en mi calidad de tutor del trabajo de Graduación o titulación, sobre el tema:

LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE PARA CAPACITAR EN LA ACTITUD ANTIDEPORTIVA DE LOS JUGADORES DE EL CAMPEONATO PROVINCIAL DE SEGUNDA CATEGORIA DE LA ASOCIACION PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUAEN EL PERIODO JUNIO- OCTUBRE 2010

Desarrollado por el egresado **Lucero Paredes Hugo Fernando** considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos científicos y reglamentarios por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ing. Carrillo Sarabia Fernando Javier.

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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 tanto legal como académica del autor.

Ambato, 11 de agosto del 2010.

Lucero Paredes Hugo Fernando

C.I. 180299266-7

AUTOR

**AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

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

**LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE PARA CAPACITAR
EN LA ACTITUD ANTIDeportiva DE LOS JUGADORES DE EL
CAMPEONATO PROVINCIAL DE SEGUNDA CATEGORIA DE LA
ASOCIACION PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUAEN
EL PERIODO JUNIO- OCTUBRE 2010**

Presentado por el Sr. Hugo Fernando lucero Paredes, egresado de la Carrera de Cultura Física, promoción: 2009 - 2010 una vez revisada la investigación aprueba con la calificación de 9,8 (nueve, ocho), en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por tanto se autoriza la presentación ante al Organismo pertinente

LA COMISIÓN

Ing.M.Sc. Freire Llerena Ivonne B.

Lic. Jordán Cordonez Wilmer A.

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos a mis distinguidos maestros, porque con nobleza y entusiasmo me guiaron al camino correcto, con conocimiento que siempre estarán al servicio del bien la verdad y la justicia.

Y a mí querida UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO por que en sus aulas recibí los conocimientos que hoy son requisitos para ser Licenciado en Cultura Física.

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado especialmente a Dios, a mi esposa y a mi hijo Ariel por ser la inspiración y la fuerza día a día y por ser la bendición divina para seguir batallando en mi vida y así llegar a la culminación de esta meta.

.

INDICE GENERAL	PÁG.
TÍTULO O PORTADA.	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	III
APROBACIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO.	IV
AGRADECIMIENTO.	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE GENERAL.	VII
ÍNDICE DE CUADROS Y GRAFICOS.	XI
RESUMEN EJECUTIVO	XII
INTRODUCCIÓN	1
 CAPITULO I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.	2
Contextualización del problema.	2
Contextualización Macro.	2
Contextualización Meso.	3
Contextualización Micro.	4
Árbol del problema.	6
Análisis crítico.	7
Prognosis.	7
Formulación del Problema.	8
Interrogantes de la Investigación.	8
Delimitación del problema.	9
Delimitación Espacial.	9
Delimitación Temporal.	9
Delimitación del contenido	9
Unidades de Observación.	9
Justificación.	9

Objetivos	10
Objetivo general.	10
Objetivos específicos.	10

CAPITULO II

EL MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos	11
Fundamentación filosófica.	11
Fundamentación Ontológica.	11
Fundamentación Epistemológica.	12
Fundamentación Científica	12
Fundamentación Legal.	13
Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación	14
Categorías Fundamentales.	15
Hipótesis.	39
Señalamiento de variables de la Hipótesis	39
Variable independiente.	39
Variable dependiente.	39

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Modalidad básica de la investigación.	40
Nivel o tipo de investigación.	40
Investigación de campo.	41
Población	41
Operacionalización de variables.	42
Plan de Recolección de Información	46
Plan de Procesamiento de la Información	47

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e Interpretación de Resultados	48
Verificación de hipótesis.	58

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones	59
Recomendaciones	59

CAPITULO VI

PROPUESTA

Título	61
Datos Informativos	61
Institución Ejecutora	61
Beneficiados	61
Ubicación	61
Tiempo estimado para la ejecución	61
Equipo técnico responsable	61
Antecedentes	61
Justificación	62
Objetivos	62
Objetivo general.	62
Objetivos específicos.	63
Análisis de Factibilidad.	63
Fundamentación Científica	63
Modelo Operativo.	65

MATERIALES DE PREFERENCIA

Bibliografía. 66

Anexos. 67

ÍNDICE DE CUADROS Y GRAFICOS		PÁG.
Cuadro N°1	Árbol de problemas	6
Grafico N° 1	Categorías fundamentales	13
Cuadro N°2	Unidades de observación	39
Cuadro N°3	Variable independiente	40
Cuadro N°4	Variable dependiente	42
Cuadro N°5	Plan de recolección de datos	44
Grafico N° 2	Pregunta N° 1	48
Grafico N° 3	Pregunta N° 2	50
Grafico N° 4	Pregunta N° 3	51
Grafico N° 5	Pregunta N° 4	52
Grafico N° 6	Pregunta N° 5	53
Grafico N° 7	Pregunta N° 6	54
Grafico N° 8	Pregunta N° 7	55
Grafico N° 9	Pregunta N° 8	56
Grafico N° 10	Pregunta N° 9	57
Grafico N° 11	Pregunta N° 10	58
Cuadro N°6	Modelo operativo	65

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FISICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE PARA CAPACITAR EN LA ACTITUD ANTIDEPORTIVA DE LOS JUGADORES DE EL CAMPEONATO PROVINCIAL DE SEGUNDA CATEGORIA DE LA ASOCIACION PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUA EN EL PERIODO JUNIO- OCTUBRE 2010

AUTOR: Lucero Paredes Hugo Fernando

TUTOR: Ing. Carrillo Sarabia Fernando Javier

RESUMEN: La presente tesis la plataforma educativa moodle para capacitar en la actitud antideportiva de los jugadores de el campeonato provincial de segunda categoría de la Asociación Profesional de Futbol de Tungurahua.

El objetivo general Capacitar utilizando la plataforma educativa Moodle en la actitud antideportiva de los jugadores del campeonato Provincial de Segunda Categoría de la Asociación Profesional de Futbol de Tungurahua.

La actitud antideportiva es un mal que aqueja al futbol profesional de la segunda categoría y es un factor común en la práctica de este deporte que tiene como consecuencias deportistas propensos a sanciones, lesiones y bajo rendimiento en fin deportistas que llegan a fracasar por efecto de su actitud. hoy en dia la tecnología virtual de la información comunicación, y el aprendizaje nos permite tener facilidad utilizar de los medios hábiles de

ejecución que nos rodean se desarrollen a favor de el deporte en este caso el futbol, ayudando a permitirle la ineludible comodidad para seguir en este proceso, y así pretender tener una guía para los futbolistas de segunda categoría de el futbol profesional de la provincia de Tungurahua para un mejor manejo de el carácter dentro de el campo de juego y fuera de el.

Mejorando así el proceso de enseñanza aprendizaje en lo que se refiere a la actitud antideportiva los deportistas.

Mediante la plataforma educativa moodle, muchos países del mundo han logrado resultados de enseñanza aprendizaje en desarrollo intelctual, social y científico siendo un componente de transmisión de varios temas, por tanto la plataforma educativa moodle se ha considerado como un intermedio fundamental para lograr una enseñanza mas interactiva a favor de quienes se benefician de la enseñanza virtual.

INTRODUCCION

La plataforma educativa MOODLE es un software de internet la cual facilita la interacción con los componentes físicos y el resto de las aplicaciones con lo que creamos un entorno virtual de enseñanza – aprendizaje.

MOODLE es un mecanismo mediante el cual el tutor, experto en el diseño de actividades, guía al estudiante durante el proceso de aprendizaje y así también se puede programar actividades encaminadas a un fin educativo. Esto servirá como referente a dirigentes entrenadores y deportistas para el proceso de aprendizaje de formas de evitar sanciones que afectan a las diferentes instituciones a demás para promover el juego limpio.

La inquietud de muchos dirigentes deportivos en la actualidad es frenar el juego brusco ya que esto afecta directamente en el rendimiento general de los equipos y por ende en la parte económica, social y deportiva de los clubs se promoverá el razonamiento individual y colectivo de los jugadores con el fin de capacitar y mejorar modales y controlar el carácter explosivo que es característica de muchos deportistas dentro del campo de juego. Siguiendo procesos, técnicas, para evitar la actitud antideportiva en nuestra provincia y por ende nuestro país para encaminar un criterio formado y lógico dentro de los jugadores profesionales y a la vez los entrenadores los cuales obtendrán la oportunidad de capacitar desde muy temprana edad a las futuras generaciones de futbolistas de los diferentes clubs .

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema:

LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE PARA CAPACITAR EN LA ACTITUD ANTIDEPORATIVA DE LOS JUGADORES DE EL CAMPEONATO PROVINCIAL DE SEGUNDA CATEGORIA DE LA ASOCIACION PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUA EN EL PERIODO JUNIO- OCTUBRE 2010

1.2 Planteamiento del Problema

La capacitación en la actitud antideportiva mediante la plataforma educativa moodle a los jugadores de el campeonato provincial de segunda categoría de la Asociación Profesional de Futbol de Tungurahua ayuda a obtener una mejor manera de comportarse dentro del campo de juego para un mejor desenvolvimiento de el equipo y asi prevenir sanciones y lesiones , es por eso la importancia del docente a través de esta herramienta virtual imparta principios fundamentales conocimientos y valores. Plataforma educativa moodle es un medio que interactúa con recursos, didácticos de evaluación y aprendizaje , muy extenso, ya que es probado novedoso interesante y excelente guía practico.

1.2.1 Contextualización

Macro

A nivel mundial la tecnología han tenido una importante y favorable incidencia en la vida del deportista. Por lo tanto, debe entenderse que la ciencia y la tecnología deben estar al servicio del hombre y el medio que lo rodea, centrada en el ser humano, sus valores y es así que toda acción tecnológica va a influir en la conducta del hombre.

Así en el fútbol se pretende eliminar la actitud antideportiva dentro del campo de juego como debe comprenderse la naturaleza del ser humano y su relación con los semejantes es variable según el estado de ánimo, en torno a este comportamiento que no es natural en los seres humanos, la FIFA ha venido incrementando alternativas para evitar actitudes antideportivas a través de congresos cursos utilizando.

Es evidente la influencia del mal comportamiento de las grandes figuras del fútbol a nivel mundial en distintos escenarios deportivos, lo que se va replicando como si su comportamiento es algo normal en toda la sociedad, lo que constituye en un serio problema para todos quienes somos parte activa de esta.

La utilización de la plataforma educativa Moodle a nivel mundial solo se ha limitado su aplicación a la capacitación de la parte teórica y práctica de una determinada teoría o ciencia y no ha contribuido a fortalecer la formación moral de los seres humanos.

Meso

En Ecuador son evidentes los problemas que se tienen por la actitud antideportiva de quienes practican el fútbol a nivel profesional, las sanciones que acarrearán estas faltas, van en perjuicio de las instituciones a las que representan en lo que se refiere en lo económico y la ausencia de dicho profesional dejando disminuido en las capacidades colectivas de los jugadores de dicha institución.

Quienes observan el espectáculo disminuyen su presencia en los escenarios deportivos debido a que los actores de la programación no garantizan un espectáculo acorde a sus expectativas, un fenómeno muy notorio es como aquellos que recién inician su actividad en el fútbol, aquellos recogen todas estas actitudes y la replican en donde practica el deporte, es un mal que se debe erradicar del campo de juego, lo que acarrea una degeneración no solo del fútbol sino de todos los eventos en el ámbito deportivo .

En Ecuador la captación utilizando la plataforma Moodle en este tema no se la ha tratado a fondo, debe existir una apropiación del conocimiento por parte de las partes afectadas. Y más aun en la segunda categoría que es donde ocurre con más frecuencia este tipo de actitudes que han llevado a descreditar esta categoría del fútbol profesional así como también esta disciplina exige una ayuda la tecnología para apuntar hacia la captación del potencial de dirigentes y entrenadores quienes son los que aplicaran correctivos para formar desde edades tempranas.

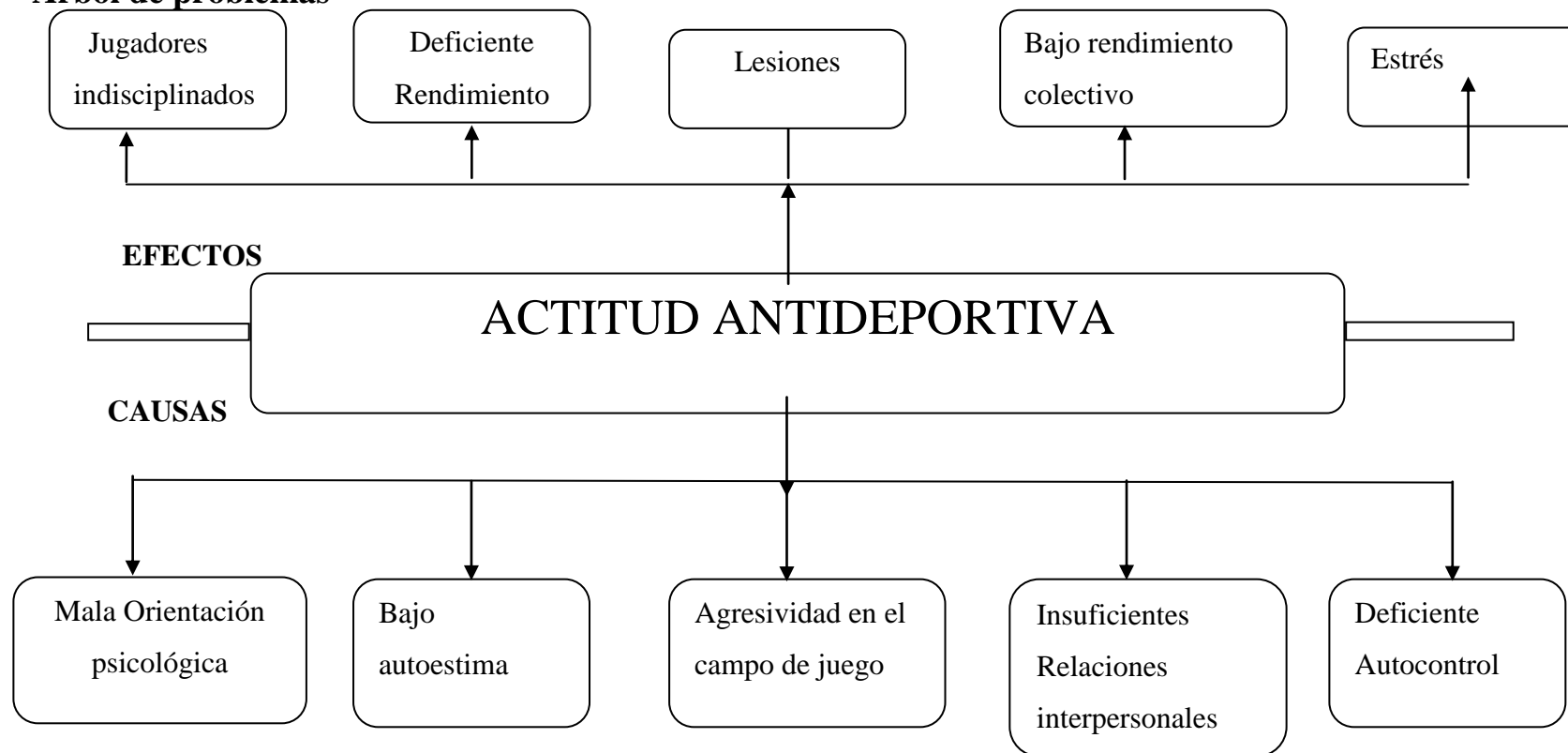
Micro

En la provincia de Tungurahua donde la actitud antideportiva ha causado graves inconvenientes en los Equipos que participan en el campeonato provincial de segunda categoría de la asociación profesional de fútbol de Tungurahua, quienes se ven disminuidos en la calidad de juego que pueden presentar a sus aficionados, causado por las sanciones aplicadas a sus jugadores por algún tipo de actitud antideportiva. Este mal se debe terminar para lo cual la capacitación permanente es estrictamente necesaria.

La captación aplicando la plataforma educativa Moodle para impedir este mal que aqueja al fútbol de nuestra provincia implica un proceso en el que interviene todos los que conforman el campeonato provincial de segunda categoría. Entendiéndose de esta manera, que es importante concebir y

otorgar una concepción con más sentido común en la tecnología para que tengan una influencia positiva en el perfeccionamiento y medida para tratar este tema ya sea desde el punto psicológico, físico o social del deportista.

Árbol de problemas



Cuadro N.- 1

Elaborado por: Fernando Lucero

2.2 Análisis Crítico

En los últimos años la mala orientación en la actividad futbolística de segunda categoría en el sentido de que se ha incrementado la indisciplina lo cual nos indica el nivel del autoestima de un jugador lo cual afecta directamente en el rendimiento dentro del campo de juego estos desordenes de actitud se deben en le mayoría de los casos a comportamientos involuntarios que son de carácter psicológicos, lo cual hace que el individuo actué con mala intención lo cual en muchos de los jugadores terminan con severas lesiones las cuales afectan su carrera deportiva también la carencia de autoestima de la cual disminuye el rendimiento .tanto individual como colectivo Así también tenemos la manera como fue formado, su entorno en el que se desarrollo en sus inicios deportivos y sociales hace una gran diferencia en la actitud ya como profesional en lo que más se debería poner énfasis también se han manifestado. Si bien todo esto es importante, hoy quisiera hacer referencia a la presencia de estos desórdenes en la población deportiva para a futuro disminuir estas conductas.

1.2.3 Prognosis

Si no se aplicaría el proyecto en mención el problema continuaría en lo que respecta a la actitud antideportiva en los jugadores del campeonato provincial de segunda categoría de la asociación profesional de futbol de Tungurahua. Se tendrá cada día jugadores mas agresivos poco productivos dentro del campo de juego, con una actitud agresiva ante el rival deficiente resistencia física. Y con un autoestima deplorable.

Dentro de la De La Asociación Profesional De Futbol De Tungurahua que vengan al caso para la solución del problema la actitud antideportiva de los jugadores, de no hacerlo a breve término, este problema se seguirá incrementando y los jugadores no podrán cumplir a cabalidad los compromisos adquiridos con la institución a la cual represente y sus funciones específicas, dentro del campo de juego. Así se verían afectados los dirigentes entrenadores jugadores y mucho mas el futbol Tungurahuese.

Es trascendental que todos quienes forman parte de la ASOCIACION PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUA pongan en consideración de la importancia que tiene la prevención de la actitud antideportiva, para mejorar la competición, el rendimiento autoestima y la calidad humana de los jugadores.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo incide La Plataforma educativa Moodle en la capacitación de prevención en la actitud antideportiva de los jugadores del campeonato Provincial de Segunda Categoría de la Asociación Profesional de Futbol de Tungurahua la actitud antideportiva y su influencia en la práctica del futbol

1.2.5 Interrogantes de la investigación

- ¿Cuáles son las causas que conlleva a un deportista a tener actitud antideportiva?
- ¿Qué consecuencias acarrea el deportista al tener actitud antideportiva?
- ¿Cómo afecta a al futbol en si la actitud antideportiva?
- ¿Cómo influye la actitud antideportiva de un jugador en el grupo?
- ¿Cómo afecta la actitud antideportiva en el rendimiento dentro del campo de juego?

1.2.6 Delimitación de la Investigación

Campo: Educativo
Área: Deportiva
Aspecto: Uso plataforma educativa Moodle

Delimitación espacial

Se realiza la investigación en los jugadores que participan en el campeonato de segunda categoría de los equipos que pertenecen a la asociación de fútbol profesional de Tungurahua.

Delimitación temporal

Esta investigación se realizó en el periodo Junio- octubre 2010

Delimitación del contenido

Se efectuó mediante investigaciones personales, bibliográficas, libros de diferentes autores, lugar de los hechos y entrevistas personales con los involucrados. Para eliminar la conducta antideportiva

Unidades de Observación

Se realizará en las Autoridades de la Asociación De Fútbol Profesional De Tungurahua, Dirigentes de los Clubs, Entrenadores y Cuerpo Técnico, Jugadores.

1.3 Justificación

Se ha conseguido varios casos de individuos con problemas de conducta antideportiva y expulsiones a menudo por este tipo de conducta la mismas que van desde la agresión verbal, psicológica hasta la agresión física y frecuentes problemas en el medio.

Por lo tanto estoy seguro que el estudio del problema de conducta antideportiva no necesita de acontecimientos y acusaciones para que la sociedad busque procedimientos y estrategias para orientar a los deportistas de que como de conducta antideportiva

incide en el rendimiento y desenvolvimiento normal de un partido de futbol y para prevenir de este tipo de inconveniente que afecta a la comunidad que practica este deporte ya que influye en el normal desarrollo cognitivo y afectivo del jugador en sí.

De esta manera mi estudio se justifica por tener resultados del problema programado por medio de talleres, charlas motivacionales e informativas con los medios tecnológicos como es la plataforma educativa MOODLE la que dispone de diversos métodos de enseñanza.

También los resultados nos permitirán establecer estrategias que ayuden a la comunidad futbolística para mejorar la conducta dentro del campo de juego.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Capacitar utilizando la plataforma educativa Moodle en la actitud antideportiva de los jugadores del campeonato Provincial de Segunda Categoría de la Asociación Profesional de Futbol de Tungurahua en el periodo Junio- Octubre 2010.

1.4.2 Específicos

- recurrir a talleres motivacionales para prevención de la conducta antideportiva mediante la plataforma educativa Moodle.
- Utilizar cursos con la plataforma educativa Moodle. talleres para la capacitación manejo y orientación en jugadores con conducta antideportiva
- Bajar de la red cursos interactivos con Moodle para lograr reducir los niveles de conducta dentro del campo de juego
- Identificar el estado psicológico en que se encuentran los jugadores mediante test interactivos con la plataforma educativa Moodle.

CAPTULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes Investigativo

En la Asociación Profesional de Fútbol de Tungurahua no existen investigaciones anteriores sobre El Uso de la plataforma educativa MOODLE en la prevención de la actitud antideportiva esto como antecedente investigativo.

Por todo ello se considera importante investigar el problema plantado ya que de alguna manera estos fenómenos de comportamiento vienen a impedir el normal desarrollo del deportista como tal.

Por todo lo ci2.1 tado se investigara y definirá la importancia de la plataforma educativa MOODLE en la prevención de la actitud antideportiva.

Fundamentación Filosófica

Esta investigación está fundada en el método crítico-propositivo es crítico por qué se puede realizar un análisis, advertencias acerca de la actitud antideportiva en jugadores del campeonato de segunda categoría de la asociación de fútbol de Tungurahua predominará la utilización de métodos cualitativos que compensarán centrarse al objeto de estudio, el mismo que permitirá finalizar con los esquemas mentales conductistas a través del paradigma de análisis crítico, que dará como efecto deportistas con conocimientos atreves de la informática que les permitirá desenvolverse de manera eficiente en el campo deportivo y social.

Fundamentación Ontológica

Al tratar la ontología del ser en general y de sus participaciones importantes, el discernimiento tecnológico se halla sumido en el progreso del ser humano concretamente en el campo de la informática.

La sociedad en la que estamos está en continuos cambios, es decir, día a día vivimos evoluciones políticas, económicas, religiosas y espirituales todas estas alteraciones sociales tienen diversas fuentes, estas a la vez originan resultados que se reflejan en los valores o anti valores de toda persona.

Fundamentación Epistemológica

El conocimiento informático se forma fundándose en la destreza, los mismos que van evolucionando constantemente, por lo que es inevitable una organización de la modernidad de los diferentes programas, para poder alcanzar mejores efectos asentados en el paradigma de análisis crítico.

Fundamentación Científica.

La investigación se realiza con el fin de prevenir presente actitud antideportiva en jugadores del campeonato de segunda categoría de la asociación de fútbol de Tungurahua y como resultado de la investigación procede a la creación de una plataforma educativa virtual que ayudaran en el control de la actitud antideportiva, asumiendo que en la actualidad la informática se ha convertido en un instrumento fundamental, en todos los contornos sea deportivo ,laboral, social, de manera que su creación se formalice, conforme a las necesidades y posibilidades existentes para explotar en todo sentido las técnicas aprovechables en el momento y predecibles en el futuro.

La Informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y del desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado desde diversos ángulos, entre los que cabe destacar:

- a.- La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, debido a su importancia en la cultura actual; se la denomina también "Educación Informática".

b.- La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier currícula educativa; se la conoce como "Informática Educativa".

c.- La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina "Informática de Gestión".

De manera que frente al desafío de encarar proyectos de informática en la escuela resulta fundamental no solo ponderar la importancia relativa que el mismo representa respecto de otros emprendimientos a promover, sino también evaluar la mencionada problemática en la que se desenvuelve el establecimiento. La función de la escuela es la de educar a las nuevas generaciones mediante la transmisión del bagaje cultural de la sociedad, posibilitando la inserción social y laboral de los educandos; un medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación de los conocimientos. Como espejo que refleja la sociedad, las escuelas no crean el futuro, pero pueden proyectar la cultura a medida que cambia y preparar a los alumnos para que participen más eficazmente en un esfuerzo continuado por lograr mejores maneras de vida. Cada sujeto aprende de una manera particular, única, y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles constitutivos de la persona: organismo, cuerpo, inteligencia y deseo. Podemos afirmar que la computadora facilita el proceso de aprendizaje en estos aspectos. Desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un recurso didáctico más al igual que los restantes de los que dispone el docente en el aula, el cual permite plantear tareas según los distintos niveles de los educandos, sin comprometer el ritmo general de la clase...

Fundamentación Legal

El presente proyecto se respaldar por:

- El Congreso Nacional
- Ley de Cultura Física, Deporte y Recreación
- Ley del Ministerio de Educación

- Constitución de la República del Ecuador
- Ley de educación

LEY DE CULTURA FISICA, DEPORTES Y RECREACION

En el Título I.- Conceptos Fundamentales.-Capítulo Unico.

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

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

a) Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y de recreación de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte, la educación física y la recreación;

b) Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades;

c) Auspiciar la preparación y participación de los deportistas de alto rendimiento en competencias nacionales e internacionales, así como capacitar técnicos y entrenadores de las diferentes disciplinas deportivas;

d) Fomentar la participación de las personas con discapacidad mediante la elaboración de programas especiales; y,

Este proyecto se encuentra amparado en la **Constitución de la República del Ecuador**.

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumakkawsay.

3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.

Art. 386.- El sistema comprender programas, políticas, recursos, acciones, e incorporar a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de

investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinar el sistema, establecer los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

Categorías Fundamentales

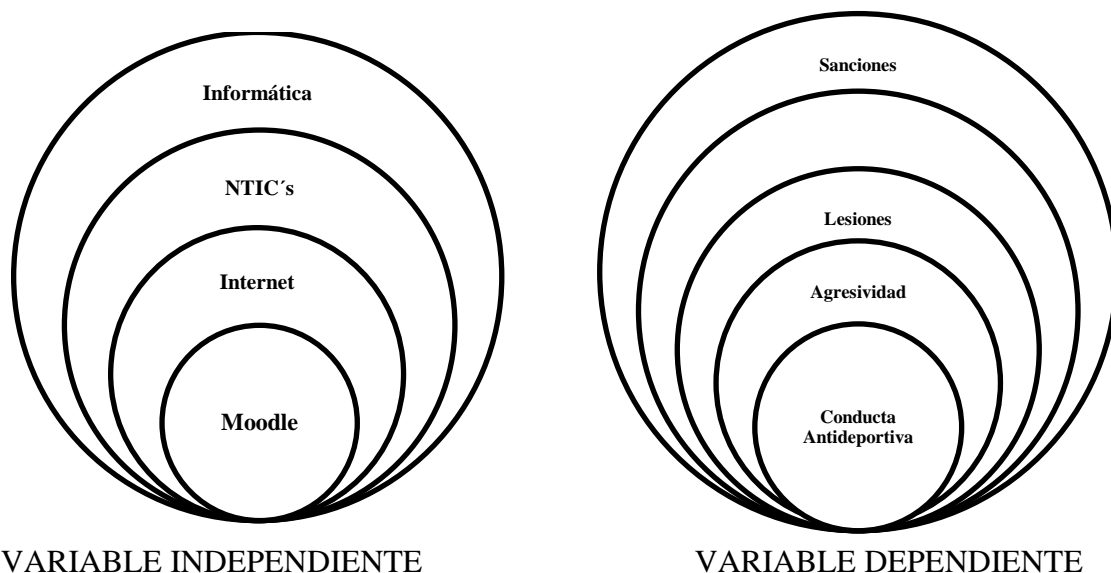


Gráfico 1

Elaborado por: Fernando Lucero

Informática

Es la [ciencia](#) aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la [información](#), utilizando [sistemas computacionales](#), generalmente implementados como [dispositivos electrónicos](#). También está definida como el procesamiento [automático](#) de la [información](#).

La informática sólo se facilita los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa. La automatización de esos procesos trajo como consecuencia directa una disminución de los costos y un incremento en la productividad.

Ha supuesto una revolución técnica y conceptual que ha impactado en prácticamente todas las áreas de conocimiento. Consideramos que es una revolución técnica en cuanto que ha afectado la implementación y el análisis de las tareas más diversas. De la misma manera, consideramos que es una revolución conceptual porque ha provocado con la generación de sistemas expertos, algoritmos genéticos, la desaparición y reducción de incertidumbre de las teorías y modelos conceptuales de las disciplinas donde se ha implantado.

Evidentemente estas implicaciones son pertinentes en las ciencias de la actividad física y el deporte, en todas y cada una de sus áreas de conocimiento e investigación.

La Informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y del desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado desde diversos ángulos, entre los que cabe destacar:

a.- La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, debido a su importancia en la cultura actual; se la denomina también "Educación Informática".

b.- La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de la enseñanza educativa; se la conoce como "Informática Educativa".

c- La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina "Informática de Gestión"

Esta investigación pretende simplemente dotar a los estudiantes de criterios mínimos en algunas de las tecnologías usadas actualmente en el tratamiento de problemas que se generan con el paso del tiempo. Con esto esperamos plantar criterios acerca del tipo de problemas que surgen al consumir los Esteroides Anabólicos ya que se pueden abordar con los estudiantes la ampliación de nuevos conocimientos y ser críticos con las personas que lo consume.

Informática Educativa.

La informática es un recurso didáctico y abarca al conjunto de medios y procedimientos para reunir, almacenar, transmitir, procesar y recuperar datos de todo tipo. Abarca a las computadoras, teléfono, televisión, radio, etc. Estos elementos potencian las actividades cognitivas de los estudiantes a través de un enriquecimiento del campo perceptual y las operaciones de procesamiento de la información.

Las Nuevas Tecnologías contribuyen, a través de una configuración sensorial más compleja que la tradicional, a esclarecer, estructurar, relacionar los contenidos a aprender.

Podemos vincular el recurso informático con la llamada tecnología del aprender a pensar, basada en:

- La destreza para la planificación de estrategias de resolución de problemas por parte del docente y sus estudiantes.
- La creación del descubrimiento de principios y reglas lógicas de inferencia y deducción. De esta forma se aprenden conceptos básicos que pueden ser transferidos a situaciones nuevas.
- El desarrollo de algoritmos para localizar información definida dentro de una gran masa de conocimientos.
- Las condiciones de transferencia de conocimientos a campos diferentes y diferidos en el tiempo, en el espacio, etc.

Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación NTIC's

Las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación son sólo un instrumento, y como tal, no pueden cambiar la educación por sí mismas. Aunque no pueden cambiar la educación, sí pueden ayudar a repensar, rediseñar, o reinventar el sistema educativo. Los resultados de Internet dependen de la Pedagogía que haya detrás, una Pedagogía de la reproducción o una Pedagogía de la imaginación. Para que las

Nuevas Tecnologías desarrollen todo su enorme potencial de transformación no basta que actúen como un instrumento cualquiera, deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender.

Los estudiantes no pueden seguir funcionando como máquinas que replican el conocimiento de algo que seguramente cambiará enseguida porque Internet seguirá suministrando nuevas informaciones disponibles. Los alumnos deben estar preparados para seguir una ruta pedagógica inteligente que les suministre la oportunidad de mejorar su inteligencia, utilizando tecnologías de la información de manera claramente estratégica. Pero, sobre todo, son los profesores los que necesitan igualmente estar bien preparados para ayudar a los alumnos a aprender utilizando las nuevas tecnologías. Si una reforma de enseñanza exige ante todo, una buena formación del profesorado, la revolución tecnológica que estamos viviendo reclama, con carácter de urgencia, un plan urgente de formación del profesorado, y esta formación no debería recaer sobre el profesorado como una tarea sobreañadida, sino como parte de un trabajo profesional, socialmente poco reconocida, pero más que nunca apasionante. Ahora bien, el enfoque de esta formación del profesorado no puede ser el de encontrar lo que puede hacer la Tecnología, sino cómo puede ayudar la tecnología a mejorar la educación.

Todos los pueblos tienen problemas. Muchos de ellos no dependen el uno del otro. Pero los pueblos también pueden tener proyectos. Y esos sí están al alcance. Y son los proyectos los que crean ilusión, cohesionan a los pueblos y los proyectan hacia el Futuro. Este emprendimiento puede ser el comienzo de un gran proyecto que, si además se abre a la comunidad de los municipios, podrá poner a nuestro pueblo en un lugar privilegiado de la Red.

Según Nicholas Burbules de la Universidad de Illinois en una ponencia presentada en el 2000 ante la Sociedad de Filosofía de la Educación y titulada “ Porque a los Filósofos de la Educación les Debe Importar los Asuntos Tecnológicos” expresa que las NTICs levantan profundas y complejas preguntas filosóficas en contextos ontológicos (lo virtual como acción de ser o existir), epistemológicas (como la información se convierte en conocimiento) y éticas, (archivos digitales y privacidad). En resumen, indudablemente las NTICs no solo están trayendo un periodo intenso y acelerado de

transformación en las prácticas pedagógicas, enfoques curriculares, y estructuras académicas sino también creando un nuevo lenguaje que habrá de construir y reforzar muchas de las acciones y representaciones futuras dentro del entorno educativo. Dicho lenguaje a creado nuevos símbolos y significados que, de acuerdo a Zully David, en su artículo sobre Exclusión e Inclusión Social “lo que estructura el lenguaje es su relación comunicación, referencia, logos, lógica que existe entre conocimiento y realidad”.

El modelo tradicional del estudiante asistiendo a una sola universidad en un solo campus, y en un solo periodo de tiempo durante su vida, esta cambiando rápidamente, aunque muchos de estos cambios--se dieron antes de la era Internet. Referente a lo primero, desde los años setenta, La Universidad Nacional Tecnológica en Estados Unidos, ha graduado anualmente mas de un centenar de estudiantes con maestrías y con cursos provenientes de hasta 7 universidades diferentes que son enviados por satélite a otros campus o lugares de trabajo. Referente a lo segundo, es altamente aceptado que en esta sociedad del conocimiento el aprendizaje se hace o construye a lo largo de toda la vida.

Internet

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Beneficios que brinda el Internet

Tanto para un negocio como para un profesional independiente, el tener un sitio propio en Internet representa una ventaja en el mundo actual, donde las comunicaciones son casi instantáneas y la globalización de las telecomunicaciones le permitiría llegar al mundo entero si usted se lo propone.

Dentro de los beneficios que se puede obtener con un sitio en Internet, se encuentran:

La Comunicación y Presentación rápida de sus ideas.

El Mercadeo de Productos y de Servicios a su público o clientes actuales y potenciales: más de 700 millones.

La Reducción de costos en catálogos, papelería, correo, fax, teléfono, etc.

El Incremento de sus ventas, al entrar en mercados más amplios.

El uso de las nuevas herramientas de comercio electrónico, como las Tiendas en Línea u "OnLine" que suman a sus ventas tradicionales, las realizadas a través de Internet.

Establecer nuevos contactos, alianzas estratégicas y relaciones de negocios en todo el Planeta.

Internet en la Educación

La comunidad educativa necesita estar conectada a una red global. Una vez que lo logre, los docentes utilizarán los recursos, para subrayar los programas institucionales y lograr metas educativas específicas. Estas pueden ser tan simples como demostrar la relación entre tecnología y aprendizaje o de efecto tan amplio como el integrar el aprendizaje a una comunidad más amplia. Por lo que la mayoría de proyectos en línea no son un fin en sí mismos.

Existe una gran cantidad y variedad de información disponible en Internet. Llega de diferentes formas: texto, dibujos, porciones de vídeo, archivos de sonido, documentos multimedia y programas. Se tiene que tener cuidado y no pensar que dar a los estudiantes información es lo mismo que darles conocimientos. El conocimiento es el resultado de la transformación individual de la información. El conocimiento es privado mientras que la información es pública. Entonces el conocimiento no puede ser

comunicado, sólo se puede compartir la información. Por lo tanto, es importante que las personas de la "Era de la información", no sólo aprendan a tener acceso a la información sino más importante, a manejar, analizar, criticar, verificar, y transformarla en conocimiento utilizable. Deben poder escoger lo que realmente es importante, dejando de lado lo que no lo es.

Plataforma Educativa Moodle

Moodle es un Ambiente Educativo Virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LMS (Learning Management System).

Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002 y, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular. Hasta julio de 2008, la base de usuarios registrados incluye más 21 millones, distribuidos en 46.000 sitios en todo el mundo y está traducido a más de 75 idiomas.

Enfoque pedagógico

La filosofía planteada por Moodle incluye una aproximación constructiva basada en el constructivismo social de la educación, enfatizando que los estudiantes (y no sólo los profesores) pueden contribuir a la experiencia educativa en muchas formas. Las características de Moodle reflejan esto en varios aspectos, como hacer posible que los

estudiantes puedan comentar en entradas de bases de datos (o inclusive contribuir entradas ellos mismos), o trabajar colaborativamente en un wiki.

Habiendo dicho esto, Moodle es lo suficientemente flexible para permitir una amplia gama de modos de enseñanza. Puede ser utilizado para generar contenido de manera básica o avanzada (por ejemplo páginas web) o evaluación, y no requiere un enfoque constructivista de enseñanza.

El constructivismo es a veces visto como en contraposición con las ideas de la educación enfocada en resultados, como en los Estados Unidos. La contabilidad hace hincapié en los resultados de las evaluaciones, no en las técnicas de enseñanza o en pedagogía, pero Moodle es también útil en un ambiente orientado al salón de clase debido a su flexibilidad.

Características generales de Moodle

Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.). Su arquitectura y herramientas son apropiadas para clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible.

La instalación es sencilla requiriendo una plataforma que soporte PHP y la disponibilidad de una base de datos. Moodle tiene una capa de abstracción de bases de datos por lo que soporta los principales sistemas gestores de bases de datos.

Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies cifradas, etc. La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto.

Módulos principales de Interacción de Moodle

Módulo de Tareas

- Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar.
- Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido.
- Se permite enviar tareas fuera de tiempo, pero el profesor puede ver claramente el tiempo de retraso.
- Para cada tarea en particular, puede evaluarse a la clase entera (calificaciones y comentarios) en una única página con un único formulario.
- Las observaciones del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada estudiante y se le envía un mensaje de notificación.
- El profesor tiene la posibilidad de permitir el reenvío de una tarea tras su calificación (para volver a calificarla).

Módulo de consulta

Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo).

- El profesor puede ver una tabla que presenta de forma intuitiva la información sobre quién ha elegido qué.
- Se puede permitir que los estudiantes vean un gráfico actualizado de los resultados.

Módulo foro

Hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos.

- Todos los mensajes llevan adjunta la foto del autor.
- Las discusiones pueden verse anidadas, por rama, o presentar los mensajes más antiguos o los más nuevos primero.
- El profesor puede obligar la suscripción de todos a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico.
- El profesor puede elegir que no se permitan respuestas en un foro (por ejemplo, para crear un foro dedicado a anuncios).
- El profesor puede mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros.

Módulo diario

Los diarios constituyen información privada entre el estudiante y el profesor.

- Cada entrada en el diario puede estar motivada por una pregunta abierta.
- La clase entera puede ser evaluada en una página con un único formulario, por cada entrada particular de diario.
- Los comentarios del profesor se adjuntan a la página de entrada del diario y se envía por correo la notificación.

Módulo Cuestionario

- Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.
- Las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio.
- Los cuestionarios se califican automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas.
- Los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles.

- El profesor puede determinar si los cuestionarios pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios
- Las preguntas y las respuestas de los cuestionarios pueden ser mezcladas (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos.
- Las preguntas pueden crearse en HTML y con imágenes.
- Las preguntas pueden importarse desde archivos de texto externos.
- Las preguntas pueden tener diferentes métricas y tipos de captura.

Módulo recurso

- Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, Powerpoint, Flash, vídeo, sonidos, etc.
- Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o HTML).
- Pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

Módulo encuesta

- Se proporcionan encuestas ya preparadas (COLLES, ATTLS) y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea.
- Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CSV.
- La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente.
- A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

Módulo Wiki

- El profesor puede crear este modulo para que los alumnos trabajen en grupo en un mismo documento.
- Todos los alumnos podrán modificar el contenido incluido por el resto de compañeros.
- De este modo cada alumno puede modificar el wiki del grupo al que pertenece, pero podrá consultar todos los wikis.

Sanciones

La sanción es un término, en Derecho, que tiene varias acepciones.

En primer lugar, se denomina sanción a la consecuencia o efecto de una conducta que constituye infracción de una norma jurídica (ley o reglamento). Dependiendo del tipo de norma incumplida o violada, puede haber sanciones penales o penas; sanciones civiles y sanciones administrativas.

Sin embargo, habitualmente la referencia a una sanción se hace como sinónimo de pena pecuniaria, es decir, una multa o, al menos, para penas leves (por ejemplo, prohibiciones para ejercer cargos). Por el mismo motivo, comúnmente se suele relacionar la expresión sanción con la Administración pública (sanciones administrativas) y el término pena se deja para el ámbito del Derecho penal.

La actividad del profesional del fútbol, contratado para que preste sus servicios en una entidad deportiva, está sujeta a las normativas propias de juego, que son las de carácter técnico y que tienen origen y sustento en la FIFA, entidad de proyección y poder transnacional que gobierna el fútbol del mundo. De la ramificación jerárquica de la FIFA, las Confederaciones por Continentes y las Federaciones por países, se encargan de difundir las 17 reglas del fútbol y otras regulaciones de carácter administrativo y punitivo aplicables a todos los asociados en el orbe.

El juego está diseñado en su parte técnica por la FIFA, las reglas propias del mismo, solo la rectora del fútbol mundial las puede cambiar, para que sean reconocidas y

aplicadas mundialmente. Las Federaciones Nacionales que son personas jurídicas de derecho privado, establecidas por un Estatuto reconocido por cada Estado pueden crear sus propios reglamentos para el manejo administrativo y punitivo del juego, no así para la parte técnica, sino como consecuencia de lo que en el desarrollo de los partidos de diere como infracciones entre los actores del juego o se produzcan con la participación de los asistentes al partido como espectadores y que tenga incidencia en el desenvolvimiento del encuentro. Las reglas tendrán siempre una base de las propias de la FIFA, .Por ello la organización administrativa de la FIFA, se clona en las Confederaciones y Federaciones.

En el Fútbol Ecuatoriano tal y como lo es en la Federación Internacional de Fútbol Asociado, el Congreso es la máxima autoridad, este agrupa a las Asociaciones y Clubes inscritos, registrados y aceptados como miembros del fútbol profesional del Ecuador. Al Congreso del Fútbol le corresponde entonces legislar, dicho de otra manera producir los reglamentos que se aplicaran para el mejor funcionamiento de la actividad futbolística nacional.

Existen los siguientes: Reglamento

- Del Congreso Nacional de Fútbol No Aficionado; Reglamento
- Del Comité Ejecutivo de Fútbol No Aficionado; Reglamento
- De la Comisión Disciplinaria; Reglamento de la Comisión
- Nacional de Arbitraje; Reglamento del Estatuto del Jugador; Reglamento
- De Agentes de Jugadores, entre otros igualmente importantes.

En cuanto a las sanciones a los jugadores que competen a la Comisión Disciplinaria de la Federación Ecuatoriana de Fútbol, están vienen por dos vías, las propias del fútbol, es decir las que se producen como consecuencia del juego, en el partido, dentro de las acciones u omisiones que constituyan infracción que este profesional del deporte realiza en el ejercicio de su profesión y las faltas que pueden darse fuera del campo de juego que envuelvan el comportamiento ético y deportivo del jugador, fuera de las canchas, en situaciones tales como:

El cometimiento de actos que afectaren gravemente la cultura deportiva del país y sean lesivos al prestigio del deporte nacional; el doping o uso indebido de sustancias prohibidas para los deportistas; el hecho de negarse a integrar las selecciones nacionales o provinciales; el abandonar un partido de fútbol oficial, se entiende contra la voluntad

de los dirigentes; el ofrecer o recibir incentivos o recompensas ilegítimas en numerario o en especie; el prestarse para suplantar a otro; el inscribirse con documentos adulterados que induzcan al engaño sobre la edad; el que un jugador actúe sin el consentimiento de su club en otro; el que se ofenda de palabra u obra o se impute hechos falsos a los dirigentes u organismos nacionales o provinciales del fútbol algunas mas.

Otra manera la Comisión

Disciplinaria como organismo permanente de la Federación Ecuatoriana de Fútbol, que conformada de acuerdo con el Estatuto de esta, se sujeta a las Leyes del Ecuador, al Estatuto y Reglamentos de la Instituciones deportivas superiores y a su propio Reglamento conforme al mismo se encuentra facultada para juzgar y sancionar todos los actos que menoscaben el espíritu deportivo, el espectáculo, la integridad física y moral de las personas, el respeto de quienes intervienen en una competencia o partido de fútbol y la incorrecta aplicación de las reglas del juego.

El ámbito de acción

De la Comisión Disciplinaria en el tiempo y en el espacio es: desde cuando se abren las puertas de los estadios para admitir a los asistentes, hasta cuando se cierran tras su salida. Se exceptúan aquellos actos punibles expresamente previstos, fuera del señalado contexto y que ya los hemos citado y que por su propia naturaleza se cometieren fuera del ámbito de una competencia deportiva. Nadie podrá ser sancionado por una infracción que no estuviere prevista en el Reglamento de la Comisión. Como norma de Derecho Penal Universal, no se puede sancionar si no se ha tipificado previa y expresamente la infracción.

Los clubes en sus relaciones laborales también tienen la facultad de sancionar a los jugadores, dentro de un marco jurídico particular que es la Ley del Futbolista y en lo que ella no contemple las disposiciones del Código del Trabajo vigente.

No tiene competencia la Comisión Disciplinaria de la F.E.F, ni ningún organismo de

esta Entidad deportiva, para sancionar a los jugadores de fútbol con suspensiones o cualquier otra pena, por aspectos disciplinarios o de incumplimiento dentro de la relación eminentemente laboral.

Creemos que es una práctica equivocada el proponer ante la F.E.F, sanciones a jugadores por incumplimiento de obligaciones laborales o disciplinarias que surjan de la relación laboral, salvo aquellas que expresamente consten en el Reglamento de la Comisión de Disciplina. Anotando un hecho que en todos los casos que no sean sanciones propias del juego, del trajinar del partido, es decir técnicas y resueltas en la contienda por el árbitro en ese instante mismo del partido, el jugador una vez que ha sido informada su infracción por el árbitro queda sometido de derecho a la sanción.

Las sanciones a jugadores menores de edad ponen a los clubes en grave riesgo ante los jueces legales del menor por lo que se recomienda cuidado en el tema, la FIFA además tiene previsto una normativa especial sobre el menor y nuestras leyes laborales de la misma manera.

Los jugadores de fútbol, no son personas que como tales pertenezcan a nadie y son seres, ciudadanos libres de actuar y de pensar. No tienen otro vínculo legal con su empleador que su contrato de trabajo y este no les somete sino a cumplir sus obligaciones como profesional dentro y fuera de la cancha. Sus aspiraciones personales, sus actividades privadas, su filiación o tendencia política, creencia religiosa, preferencias sexuales, y mas, son derechos inalienables e intocables por parte de su empleador. Cualquier acto de retaliación por que el jugador pone en práctica sus Derechos Constitucionales personales o colectivos, no está amparado por la legislación deportiva del fútbol.

Lesiones

Son lesiones producto de la acción violenta sobre el cuerpo, de elementos que tienen:

- Superficie impactante roma.
- Sin punta ni filo.
- Peso capaz de producir daño.

Clasificación de las lesiones contusas:

a) Según sus características morfológicas:

Erosión, equimosis, hematoma, edema, traumatismo, fractura cerrada.

b) Según su compromiso corporal:

- Compromiso tegumentario.
- Partes del cuerpo afectadas.

c) Según la severidad del compromiso corporal:

- De 1er. grado: Erosión, equimosis.
- De 2do.grado: Hematoma.
- De 3er.grado: Desgarro.
- De 4to.grado: Fractura, atricción.

Genéricamente:

Podemos decir que el tipo de lesión contusa depende de :

- Naturaleza del instrumento.
- Fuerza. y ángulo de impacto.
- Movilidad del cuerpo.
- Área corporal contundida.
- Físico de la víctima.

Tipos de lesiones contusas:

Erosión:

Es la pérdida de la capa epidérmica de la piel. Son superficiales, características de lesiones leves.

Sinonimia: Excoriación, abrasión, rozadura, rasguño, arañazo.

Evolución: Como costra rojiza pardusca y desecación de 4 a 7 días.

Equimosis:

Es la extravasación sanguínea localizada, por ruptura de pequeños vasos sanguíneos. Se presentan debajo de la piel que sufre la contusión, bajo de mucosas, bajo el cuero cabelludo, bajo las serosas viscerales, etc.

Ocurren más intensamente en el niño y en el senecto.

Tipos de Equimosis:

a) Según el grado de compromiso corporal:

- Superficiales: Cutáneas y Subcutáneas.
- Profundas: Musculares, intramusculares, viscerales.

b) Según su etiología:

- Traumáticas: Accidentales, criminales.
- Espontáneas: Asfixias, discrasias sanguíneas, intoxicaciones.
- Terapéuticas: En inyectables, punción lumbar.

c) Formas Especiales:

- Equimoma: Lesión más amplia en capa.
- Supinación: Producida por presión negativa, en el momento de la succión.

Evolución de las Equimosis:

a) Evolución Cromática:

La edad de la equimosis se determina por la coloración de ella, según variaciones de la hemoglobina extravasada.

El primer día: rojo violáceo.

- 2 - 4to día: violáceo.
- 4 - 10 días : verde
- 10 - 15 días: amarilla.

b) Evolución Histológica:

- A 24 horas: Eritrocitos deformados y punteado en el tejido.
- De 4 - 5 días: Infiltración fagocitaria.
- De 7 días: Observación de hemosiderina.
- De 12 días: Gránulos grasos.
- De 15 días: Hemosiderina en ganglios regionales.

HEMATOMA

Es una contusión de segundo grado. Son colecciones sanguíneas que resultan de un traumatismo más intenso que el productor de equimosis y que provocan la ruptura de vasos sanguíneos de mayor calibre que los capilares.

Hacen relieve conformando una tumoración violácea en el lugar de la contusión.

MECANISMO DE PRODUCCIÓN:

Se dan básicamente de dos formas:

- a) Según el tipo de choque: Generalmente es de tipo activo.
- b) Según la dirección de las fuerzas.
 - 1.- Percusión directa.
 - 2.- Reiteración in situ.
 - 3.- Precipitación y deslizamiento.

Los factores que favorecen su producción y su extensión de los hematomas son:

- a.- Violencia del trauma.
- b.- Riqueza vascular de la región.
- c.- Presencia de plano óseo subyacente.
- d.- Laxitud del tejido celular subcutáneo.
- e.- Fragilidad vascular o desorden hemorrágico.

La ubicación de los hematomas puede ser:

- a.- En el lugar de la contusión (mayor en los relieves óseos)
- b.- Lejos de la contusión (palpebral, en las fracturas del piso anterior de la base del cráneo)

TIPOS DE HEMATOMAS.

Pueden ser superficiales y profundos.

EVOLUCION DE LOS HEMATOMAS:

Las evoluciones cromáticas e histológicas son similares a las de la equimosis.

Evolucionan a su resolución o desaparición en algunos casos y hacia su organización o infección en otros.

HERIDA CONTUSA

Es una contusión de tercer grado. Son lesiones que muestran solución de continuidad o ruptura del tegumento externo y que se producen cuando el agente romo actúa con violencia sobre la piel produciendo su estallamiento.

CARACTERÍSTICAS DE UNA HERIDA CONTUSA:

- a.- Forma irregular.
- b.- Bordes desiguales, labios dentellados, numerosas angulaciones, bordes desfleados, con equimosis o hematoma o con erosión vecina.
- c.- El fondo o el lecho de la herida es oscuro. Turbio, sucio, con restos de de tejido.
- d.- Puede haber bridas o puentes fibrosos lineales uniendo los labios de la herida.

En el cuero cabelludo, cejas, crestas tibiales, nariz, frente y malares, debido a los relieves óseos, las heridas son lineales que aparentan ser cortantes al menos no son tan irregulares. Frecuentemente se localizan sobre relieves óseos como el cráneo y pierna.

MECANISMO DE PRODUCCIÓN:

- a) Según el tipo de choque: Puede ser activo o pasivo.
- b) Según la dirección de las fzas: Percusión violenta, reiteración, arrancamiento y tracción.

LUXACION

Es la pérdida permanente de contacto de las superficies articulares.

MECANISMO DE PRODUCCIÓN:

- a. Directo: Cuando la acción violenta es ejercida sobre la articulación.
- b. Indirecto: Cuando la acción violenta es ejercida en una gran extensión del cuerpo, ocasionando luxaciones por transmisión de las fuerzas a lo largo de los elementos óseos.

TIPOS DE LUXACIÓN:

a. Según el grado de desplazamiento de las superficies articulares.

1.- Completas. Si la pérdida de contacto es total.

2.- Incompletas o Subluxación. Si la pérdida de contacto no es total y las superficies articulares conservan puntos en contacto.

b. Según su etiología:

1. Congénita.- Luxación congénita de las caderas. Sin mayor interés forense.

2. Traumática.- Luxación anterior o subcoracoidea del hombro en caída son apoyo de la mano.

c. Según la edad de la luxación:

1. Reciente:

Es la más frecuente en el adulto y con gran predominio del miembro superior.

La luxación sucede por lo general a un trauma directo o indirecto. La violencia al actuar sobre la articulación distiende la cápsula y rompe los ligamentos, creándose así una brecha que permite el desplazamiento anormal de la extremidad ósea.

Los signos principales son el dolor intenso al comienzo y después mas sordo, pero que aumenta al menor movimiento, la impotencia funcional es completa o casi completa, hay una posición viciosa caracterizada para cada articulación. Debe evaluarse siempre complicaciones vasculo nerviosas por la gravedad de las mismas.

2. Antigua:

Es la que se encuentra consolidada con persistencia del desplazamiento. Aquí se debe mencionar que muchas veces se trata de una luxación de poco tiempo, pero que las partes blandas periarticulares están muy organizadas y se hace imposible la reducción por maniobras manuales, pueden haber otras fáciles de reducción.

EVOLUCION DE LAS LUXACIONES:

Si se tratan a tiempo y correctamente evolucionan hacia la recuperación en un tiempo que depende de la articulación comprometida.

FRACTURA

Es la solución de continuidad o ruptura de un hueso.

MECANISMO DE PRODUCCION:

Es semejante al de las luxaciones. Un porcentaje importante se produce en accidentes llamados casuales, en los cuales el paciente pierde el equilibrio y presiona el hueso, fracturándolo con su propio peso. Algunos mecanismos de caída son standard pudiéndose predeterminar fracturas típicas guiados solo por la anamnesis:

- a. Caída de manos.
- b. Traspies.
- c. Precipitación.

TIPOS DE FRACTURAS:

a. Por su Etiología:

- 1. Traumáticas.
- 2. Espontáneas.
- 3. Patológicas.
- 4. Por sobrecarga o fatiga.

b. Por su localización dentro del hueso:

Diafisiarias, metafisiarias, epifisiarias, desprendimiento epifisiario, intrarticulares, con luxación, desprendimiento tuberositario, etc.

c. Por su asociación a otras lesiones:

Simple y Complicadas.

d. Por el compromiso tegumentario:

Abiertas o Cerradas.

e. Por el trazo:

Transversales, oblicuas, espiroideas, cuneiformes, plurifragmentarias, conminutas.

f. Por su estabilidad:

Estables o inestables.

g. Por su extensión:

Completas e incompletas.

EVOLUCION DE LAS FRACTURAS.

La reparación de las fracturas sigue las siguientes fases:

a. Formación de un callo célula-fibroso:

A partir del hematoma que se coagula y luego es invadido por un tejido de granulación.

b. Formación de un callo óseo inmaduro: Blando por invasión de células óseas del tejido de granulación.

c. Transformación del callo óseo inmaduro: En hueso resistente pero irregular.

d. Transformación del tejido óseo irregular: En hueso normal.

Actitud Antideportiva

Jesse Bering un psicólogo que dirige el Institute of Cognition & Culture de la Universidad Queens de Belfast (Irlanda del Norte) y que está especializado en ciencias cognitivas, es decir, en el estudio del pensamiento y el comportamiento desde la perspectiva de las ciencias cognitivas, determina que la actitud antideportiva esta determinada por un desorden psicológico que es ocasionado por agentes del mundo que lo rodea, o de un evento malicioso que lo antecedió para que este comportamiento se produzca .

Un desorde o enfermedad mental es una psicológicos o de comportamiento asociados con el patrón general subjetiva dificultad o discapacidad que se produce en un individuo, y que no forman parte del normal desarrollo o la cultura

El reconocimiento y la comprensión de la salud mental, las condiciones han cambiado con el tiempo y en todas las culturas, y todavía hay variaciones en la definición, evaluación y clasificación de los trastornos mentales, a pesar de la directriz criterios estándar son ampliamente aceptadas.

Trastorno de personalidad

Los trastornos de personalidad son un conjunto de perturbaciones o anormalidades que se dan en las dimensiones emocionales, afectivas, motivacionales y de relación social de los individuos.

Fundamentación

A diferencia de la dimensión cognitiva (percepciones, memoria, atención, inteligencia, creatividad, lenguaje), al hablar de personalidad se les da preferencia a los procesos emotivos y tendenciales del individuo, aunque los diferentes factores ejercen una influencia directa entre sí.

Los desajustes o trastornos son un producto de diferentes causas biológicas o medioambientales y, aunque haya que hacer clasificaciones según ciertas categorías comúnmente aceptadas, el diagnóstico debe hacerse de forma individual. Hay que tener presente que la misma causa puede tener síndromes diferentes y un síndrome determinado puede ser la manifestación de causas diversas, condicionada por la constitución biológica y el medio familiar, escolar y social en el que el individuo se encuentre.

Los obstáculos que impiden que una personalidad se desarrolle eficazmente se conocen con el nombre de frustración, y esta corresponde a las circunstancias que determinan que una necesidad o motivo fracasen en ser satisfechos. El estado emocional que acompaña a este hecho se denomina presión psicológica, tensión o ansiedad.

Los trastornos de personalidad hay que limitarlos, por tanto, a problemas emocionales, afectivos y sociales. Estos últimos sólo cuando haya evidencias de que fueron causados por perturbaciones emocionales o afectivas subyacentes, y no cuando son producidos por situaciones ambientales propiamente, aunque sea muy difícil separar en ocasiones el origen y las consecuencias de estos trastornos, que son, más bien, una red compleja en la que es difícil determinar las causas y los efectos.

Aunque no todos los trastornos de personalidad llevan a conductas de inadaptación social, hay una frecuencia de que las perturbaciones emocionales dan como consecuencia un desajuste social.

Lista de trastornos de personalidad definidos en el DSM

El DSM-IV-TR (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Psiquiátrica de Estados Unidos) menciona diez trastornos de personalidad, los cuales se agrupan en tres grupos:

Grupo A (trastornos raros o excéntricos)

- Trastorno paranoide de la personalidad, personalidad paranoide.
- Trastorno esquizoide de la personalidad, personalidad esquizoide.
- Trastorno esquizotípico de la personalidad, personalidad esquizotípica.

Este grupo de trastornos se caracteriza por un patrón penetrante de cognición (por ej. sospecha), expresión (por ej. lenguaje extraño) y relación con otros (por ej. aislamiento) anormales.

Grupo B (trastornos dramáticos, emocionales o erráticos)

- Trastorno antisocial de la personalidad, personalidad antisocial.
- Trastorno límite de la personalidad, personalidad límite o Borderline.
- Trastorno histriónico de la personalidad, personalidad histriónica.
- Trastorno narcisista de la personalidad, personalidad narcisista.

Estos trastornos se caracterizan por un patrón penetrante de violación de las normas sociales (por ej. comportamiento criminal), comportamiento impulsivo, emotividad excesiva y grandiosidad. Presenta con frecuencia acting-out (exteriorización de sus rasgos), llevando a rabietas, comportamiento auto-abusivo y arranques de rabia.

Grupo C (trastornos ansiosos o temerosos)

- Trastorno de la personalidad por evitación, personalidad fóbica.
- Trastorno de la personalidad por dependencia, personalidad dependiente.
- Trastorno obsesivo-compulsivo de la personalidad, trastorno anancástico de la personalidad o personalidad obsesiva-compulsiva.

Este grupo se caracteriza por un patrón penetrante de temores anormales, incluyendo relaciones sociales, separación y necesidad de control.

Hipótesis

Utilizar La plataforma educativa Moodle como herramienta didáctica incidirá en la prevención de la actitud antideportiva en los jugadores de segunda categoría de la asociación profesional de fútbol de Tungurahua.

2.6 Señalamiento de Variables

- **Variable Independiente:** La Plataforma Educativa Moodle
- **Variable Dependiente:** La Actitud Antideportiva

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1 Modalidad básica de la investigación.

La presente investigación es de campo porque se efectuará en el lugar donde acontece el problema, es decir la actitud antideportiva de los jugadores de futbol de la segunda categoría de la provincia de Tungurahua como también tenemos modalidad bibliográfica ya que recolectaremos datos bibliográficos como base para ejecutar la misma y por ultimo emplearemos la modalidad especial porque sirve como base de apoyo a la comunidad en general de la provincia de Tungurahua.

3.2 Nivel o tipo de investigación.

El presente trabajo de investigación es documental, bibliográfico, tiene el propósito de detectar, ampliar, profundizar diferentes, teorías, conceptos y criterios de varios autores sobre la problema que se investiga. Debido a esto surge la necesidad de analizar, comparar temas referentes a la prevención de la actitud antideportiva en el campeonato de segunda categoría de la provincia de Tungurahua.

Esta investigación es de tipo explicativa y exploratoria ya que por medio de la creación y los datos obtenidos mediante la encuesta se puede explicar si la hipótesis planteada es verdadera, de la misma manera es descriptiva porque se realiza un análisis profundo y general del problema ya que al asociar la variable independiente con dependiente esta investigación determina innovara a través de de la Plataforma Moodle la prevención de la actitud antideportiva en el campeonato de segunda categoría de la provincia de Tungurahua.

Investigación de campo

El presente trabajo de investigación se realizó en los estadios donde se juegan los partidos de Fútbol de la Segunda Categoría en la Provincia de Tungurahua, en donde a base de encuestas a Directivos, Entrenadores y jugadores, etc.

3.3 Población y Muestra

La población en nuestro estudio está integrado por todos los Basado en el criterio de algunos autores que manifiestan que cuando la población es grande y necesario trabajar con una muestra de esta población, con la condición de que tenga características representativas del universo.

La presente investigación se realizara la encuesta a toda la población existente, y que está relacionada con el problema, y no se tomara ninguna muestra ya que el universo de actores implicados no amerita tomarla

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	CANTIDADES
Directivos	6
jugadores	85
Entrenadores	6
Total	97

Cuadro N.- 2

Elaborado por: Fernando Lucero

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Actitud antideportiva

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
<p>La plataforma educativa MOODLE es un software de internet la cual facilita la interacción en un entorno virtual con los componentes físicos y el resto de las aplicaciones con lo que creamos un entorno virtual de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>MOODLE es un mecanismo mediante el cual el tutor, experto en el diseño de actividades,</p>	<p>Entorno virtual</p> <p>interacción con los componentes físicos</p>	<p>Plataforma educativo</p> <p>Tecnología</p> <p>Visualización</p>	<p>¿ Tiene conocimiento de lo que es la plataforma educativa</p> <p>Si () No ()</p> <p>¿ Cree que es necesaria la tecnología en el aprendizaje</p> <p>Si () No</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>Observación</p> <p>Encuestas</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Cuestionarios</p>

<p>guía al estudiante durante el proceso de aprendizaje y así también se puede programar actividades encaminadas a un fin educativo.</p>	<p>Programas y procedimientos de internet</p>	<p>Interactivo</p> <p>tutoriales</p>	<p>()</p> <p>¿Estaría de acuerdo con una plataforma educativa donde se pueda visualizar contenidos referente a su deporte</p> <p>Si () No ()</p> <p>¿A utilizado alguna vez un sitio interactivo en su proceso de enseñanza aprendizaje</p>	
--	---	--------------------------------------	--	--

			Si () No () Le gustaría que la información que u requiere este sintetizada en un tutorial en línea Si () No ()	
--	--	--	---	--

Cuadro N.- 3

Elaborado por: Fernando Lucero

Variable Dependiente: Actitud antideportiva

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
<p>Actitud antideportiva: Es una trastorno psicológico que hace que el individuo que lo padece actúe de forma inadecuada dentro del campo de juego</p>	<p>Trastorno psicológico</p> <p>Actuación en forma inadecuada</p>	<p>Agresividad</p> <p>Expulsiones</p> <p>Perdida de paciencia</p> <p>Temperamento fuerte</p>	<p>1 ¿Eres agresivo dentro el campo de juego? SI() NO ()</p> <p>2 ¿sales expulsado con frecuencia? SI() NO () A</p> <p>3 ¿Después de perder un partido de futbol? te relajas () te irritas ()</p> <p>4 ¿tu temperamento es el mismo fuera que</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>Observación</p> <p>Encuestas</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Cuestionarios</p>

		Comportamiento con un Árbitros	muestras dentro del campo de juego? SI () NO ()	
			5 ¿Serías capaz de agredir a un árbitro que influya en el resultado? SI () NO ()	

Cuadro N.- 4

Elaborado por: Fernando Lucero

Plan de Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	INFORMACIÓN
1: ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2: ¿De qué persona?	De los deportista dirigentes árbitros
3: ¿Sobre qué aspecto?	Indicadores, operacionalización de variables
4: ¿Quién?	Investigador: Fernando lucero
5: ¿Cuándo?	seminario 2010
6: ¿Dónde?	Asociación de Futbol Profesional de Tungurahua
7: ¿Cuántas veces?	Una vez
8: ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista, encuesta, observación

9: ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10: ¿En qué situación?	Condiciones normales en el desarrollo de la investigación.

Cuadro N.-5

Elaborado por: Fernando Lucero

Plan de Procesamiento de la Información

Con la recopilación de datos a través de las entrevistas al deportista, encuestas a los dirigentes árbitros se analizó y procedió la información de la siguiente manera:

- Revisión crítica de la información recogida, es decir limpieza de información defectuosa. Contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la colección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudios estadísticos de datos para presentación de resultados.
- Representaciones graficas
En la presente investigación se utilizaran los GRÁFICOS para representar los resultados en porcentajes de las preguntas formuladas.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencia o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis.

- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

Una vez recopilado la información necesaria y de acuerdo al problema de estudio establecido, se podrá establecer por lo menos una conclusión y recomendación de acuerdo a los objetivos planteados.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

La presente investigación está basada en la siguiente encuesta.

Pregunta 1

¿Eres agresivo dentro el campo de juego?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	20	25
NO	60	75
TOTAL	80	100

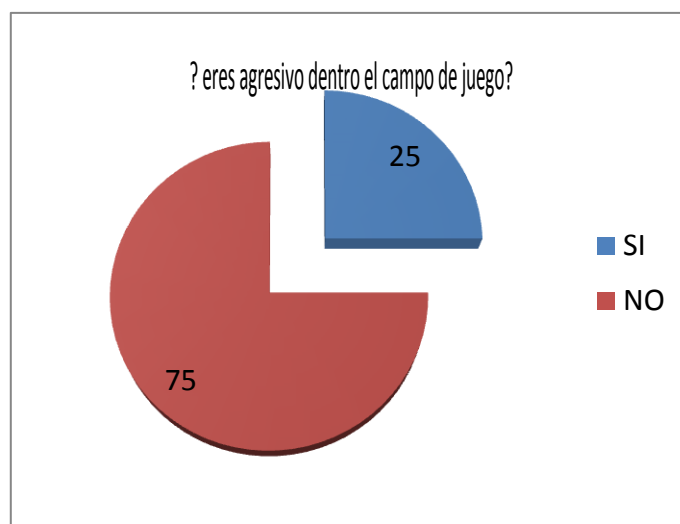


Gráfico 2

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

De los siguientes resultados obtenidos tenemos que el 75 % de los jugadores no son agresivos dentro del campo de juego mientras que el 25 % dice que sí.

Interpretación de Resultados:

A pesar de que el porcentaje de agresividad de los jugadores en el campo de juego es el menor, no se puede rechazar la existencia del problema, debido a que el factor que determina la agresividad debería estar en un porcentaje menor al 2% del total de los encuestados.

Pregunta 2

¿Sales expulsado con frecuencia?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
NO	68	85
SI	12	15
TOTAL	80	100

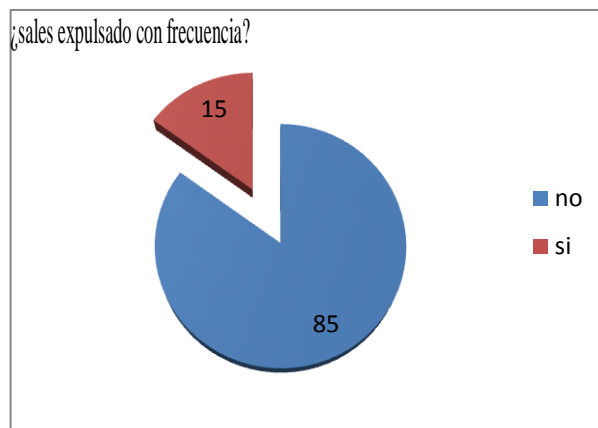


Gráfico 3

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

De acuerdo con los resultados obtenidos podemos deducir que el 85% de los encuestados contestan no salen expulsados con frecuencia una mínima parte que corresponde al 15% dice lo contrario.

Interpretación de Resultados:

Las sanciones deportivas no son únicamente cuando los jugadores cometen faltas por su actitud agresiva dentro del campo de juego, pero a su vez hay que tener en cuenta que las sanciones pueden afectar en el espectáculo que brinda la institución a sus aficionados, y por mas porcentaje mínimo que se obtenga de jugadores expulsados, incidirá gravemente en los objetivos del equipo.

Pregunta 3

¿Después de perder un partido de futbol?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
TE IRRITAS	57	71
TE RELAJAS	23	29
TOTAL	80	100

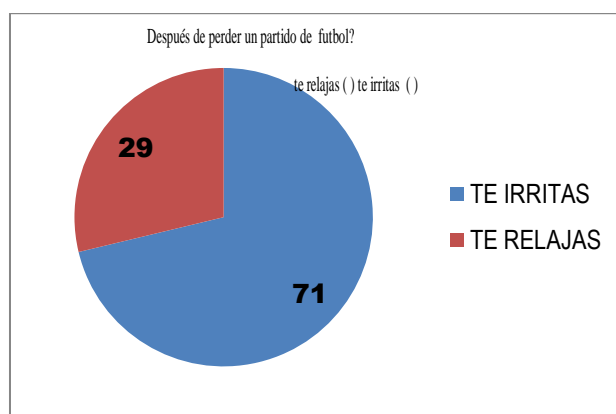


Gráfico 4

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

De esta pregunta podemos analizar que el 71 % de los participantes de esta encuesta se irritan al perder un partido de futbol, mientras que el 29% de los encuestados se relaja.

Interpretación de Resultados:

La mayor parte de incidentes deportivos graves, se han suscitado al finalizar los encuentros deportivos, de lo que se puede interpretar que son

ocasionados por la irritabilidad de los jugadores que no obtuvieron el resultado deseado.

Pregunta 4

¿Tu temperamento es el mismo afuera que muestras dentro del campo de juego?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	45	56
NO	35	44
TOTAL	80	100

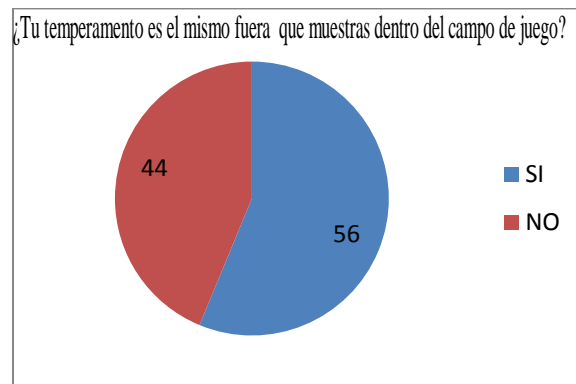


Gráfico 5

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

De acuerdo a los encuestados el 56% dice que si tiene el mismo temperamento tanto en la cancha como fuera de ella, mientras que el 44% dice no ser así.

Interpretación de Resultados:

Según los resultados obtenidos en la encuesta se puede determinar que el comportamiento del ser humano no es en todos los casos la influencia del medio que lo rodea, sino de la formación y preparación psicológica de los jugadores.

Pregunta 5

¿Serías capaz de agredir a un árbitro que influya en el resultado?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	9	11
NO	71	89
TOTAL	80	100

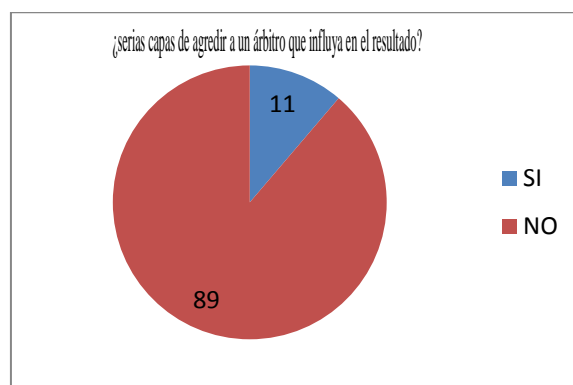


Gráfico 6

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

A esta pregunta los encuestados respondieron en un 11% que si agredirían a un árbitro que influyere en el resultado y un 89% dice que no lo haría.

Interpretación de Resultados:

El resultado obtenido es un porcentaje sumamente elevado que puede acarrear una de las sanciones más graves estipuladas en el reglamento por la actitud antideportiva efectuada dentro del campo de juego, por personas que desconocen las sanciones o no pueden controlar su ira, cuando el árbitro determina una sanción que no estaba acorde con lo que pensaba el jugador.

Pregunta 6

¿Tiene conocimiento de lo que es la plataforma educativa?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	5	6
NO	75	94
TOTAL	80	100

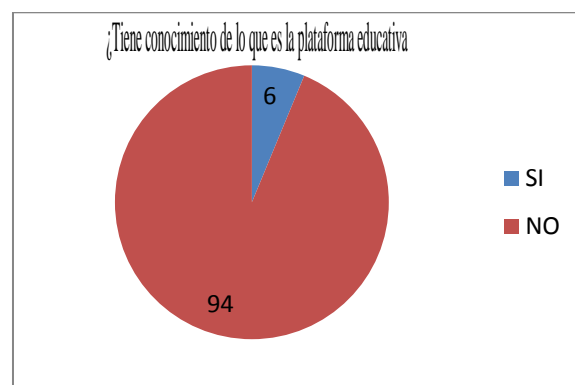


Gráfico 7

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

Un 94% de los encuestados no tiene conocimiento de lo que es una plataforma educativa y el 6% si tiene conocimiento

Interpretación de Resultados:

De los resultados obtenidos se puede interpretar que la mayoría de los encuestados desconocen de las ventajas, la utilización y para que sirve las plataformas educativas.

Pregunta 7

¿Cree que es necesaria la tecnología en el aprendizaje

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	80	100
NO	0	0
TOTAL	80	100

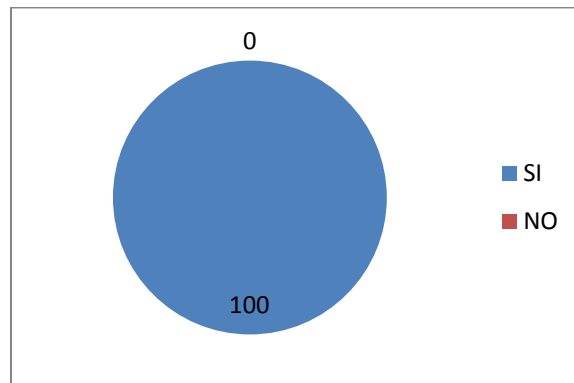


Gráfico 8

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

De acuerdo con los encuestados 100% creen que si es necesaria la tecnología en el aprendizaje.

Interpretación de Resultados:

Este resultado deja sin duda que es indispensable aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje la tecnología y medios informáticos como la plataforma educativa Moodle

Pregunta 8

¿Estaría de acuerdo con una plataforma educativa donde se pueda visualizar contenidos referentes a su deporte?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	80	100
NO	0	0
TOTAL	80	100

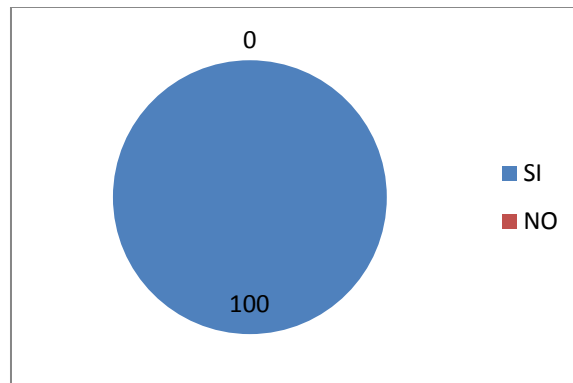


Gráfico 9

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

El 100% de los encuestados consideran que si es necesaria una plataforma educativa donde se pueda visualizar contenidos referente a su deporte

Interpretación de Resultados:

Tenemos que este método de enseñanza interesa a toda la población encuestada lo cual indica que el proyecto tendría excelente acogida por las partes afectadas con el problema de la actitud antideportiva

Pregunta 9

¿Ha utilizado alguna vez un sitio interactivo en su proceso de enseñanza aprendizaje?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	15	19
NO	65	81
TOTAL	80	100

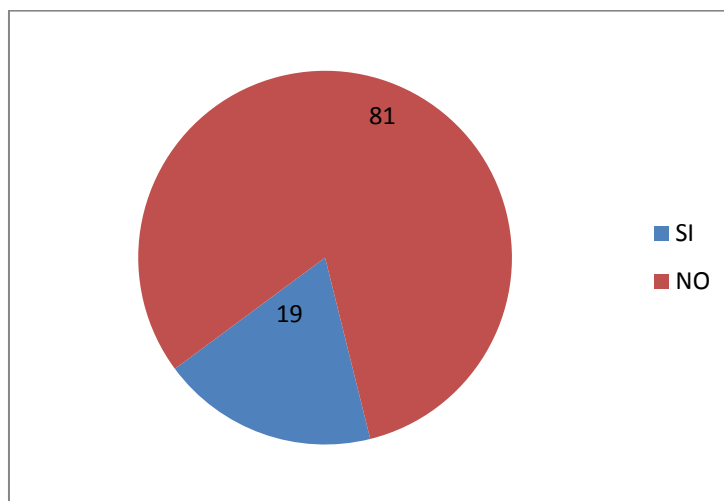


Gráfico 10

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis de Resultados:

Un 81% de los encuestados no ha utilizando sitio interactivo en su proceso de enseñanza aprendizaje y un 19% si ha utilizado.

Interpretación de Resultados:

El avance de la ciencia y la tecnología va creciendo a pasos agigantados, y la utilización de plataformas educativas es una necesidad de aplicación

inmediata, para poder solucionar el problema que acarrea en el futbol de la segunda categoría de Tungurahua en lo que respecta a la actitud antideportiva.

Pregunta 10

¿Le gustaría que la información que Ud. requiere este sintetizada en un tutorial en línea?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	80	100
NO	0	0
TOTAL	80	100

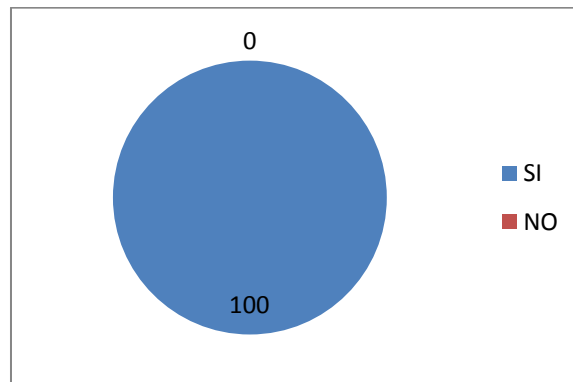


Gráfico 11

Elaborado por: Fernando Lucero

Análisis: El 100% de los encuestados consideran que si exista información sintetizada en un tutorial en línea.

Interpretación: Esto confirma que si es necesario la aplicación en la enseñanza aprendizaje mediante la plataforma Moodle

4.3 Verificación de la Hipótesis

Según la encuesta realizada la enseñanza aprendizaje sobre actitud antideportiva en los jugadores mediante la plataforma educativa Moodle si tendrá incidencia directa en él la prevención de este fenómeno en los jugadores de el campeonato de segunda categoría de la Asociación de Futbol profesional de Tungurahua.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

Tomar en cuenta el aspecto de la actitud antideportiva para insertar buenas costumbres de juego en los jugadores de segunda categoría del campeonato de la asociación de futbol profesional de Tungurahua y porque no en las nuevas generaciones de futbolistas de nuestra provincia

La actitud antideportiva puede llevar a sanciones para los jugadores, causando una imagen deplorable de ellos.

La actitud antideportiva causa obstáculos en la consecución de los objetivos planteados por las instituciones.

El desconocimiento de la utilización de una plataforma virtual, determina un nivel bajo de utilización de la tecnología en el ámbito deportivo.

5.2 Recomendaciones:

Incentivar a jugador, con charlas motivaciones utilizando medios interactivos.

Utilizar herramientas multimedia que se puedan incluir en la plataforma Moodle para capacitar a los jugadores, con relación a las sanciones que pueden tener al incurrir en una actitud antideportiva.

Capacitar al jugador, con relación en los problemas que puede acarrear una Actitud Antideportiva utilizando la plataforma educativa Moodle

Crear la unidad de Capacitación al jugador y a todos quienes hacen la asociación de futbol profesional de Tungurahua, para que la Institución ofrezca una formación de calidad, y excelencia en lo que se refiere a este tema.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

Tema:

UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE PARA CAPACITAR EN LA ACTITUD ANTIDEPORTIVA DE LOS JUGADORES DE EL CAMPEONATO PROVINCIAL DE SEGUNDA CATEGORÍA DE LA ASOCIACIÓN PROFESIONAL DE FUTBOL DE TUNGURAHUA EN EL PERIODO JUNIO- OCTUBRE 2010

6.1 Datos Informativos

Institución Ejecutora: Asociación de futbol profesional de futbol de Tungurahua.

Beneficiados: jugadores del campeonato provincial de segunda categoría de la asociación profesional de futbol de Tungurahua

Ubicación: Cantón Ambato, Calle 12 de Noviembre y Mera

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: 15/06/10

Finalización: 24/10/10

Equipo Técnico Responsable: Fernando Lucero

Costo: \$ 800

6.2 Antecedentes

En Asociación futbol profesional de futbol profesional de Tungurahua no existen investigaciones previas con respecto a la capacitación en la prevención de la actitud antideportiva

Mediante la utilización de la plataforma educativa Moodle por lo cual se ha determinado que tampoco existen antecedentes de capacitaciones virtuales en la Asociación futbol profesional de futbol profesional de Tungurahua para evitar a la proliferación de la actitud antideportiva en la práctica del futbol.

6.3 Justificación

Esta justificación de la propuesta es para capacitar a los jugadores de el campeonato de segunda categoría de la Asociación profesional de futbol de Tungurahua para volver la hoja a la realidad que está pasando en dicha institución, ya que la actitud antideportiva es notoria en la mayoría de los club. Los directivos no alcanzan las expectativas deseadas con sus

jugadores, ya sea por falta de medios o por simple descuido o desinterés en lo que se refiere a este fenómeno.

Considero que con la capacitación que propongo para la prevención de la actitud antideportiva con la implementación de nuevos y novedosos métodos como es la plataforma educativa Moodle sin duda espero que los resultados sean positivos, siendo beneficiados primeramente los jugadores que conforman los diferentes clubs de la Asociación de futbol profesional de Tungurahua porque lo más primordial de esta propuesta es hacer recapacitar a los directivos y jugadores la actitud que se muestra en el campo de juego si tiene que ver mucho en el desempeño individual como colectivo de los jugadores.

6.4 Objetivos:

General

Utilizar la plataforma educativa Moodle para capacitar en la actitud antideportiva de los jugadores de el campeonato provincial de segunda categoría de la Asociación Profesional de Futbol De Tungurahua en el periodo junio- octubre 2010

Objetivos Específicos

- recurrir a talleres motivacionales para prevención de la conducta antideportiva mediante la plataforma educativa Moodle.
- Utilizar cursos con la plataforma educativa Moodle. talleres para la capacitación manejo y orientación en jugadores con conducta antideportiva

- Bajar de la red cursos interactivos con Moodle para lograr reducir los niveles de conducta dentro del campo de juego
- Identificar el estado psicológico en que se encuentran los jugadores mediante test interactivos con la plataforma educativa Moodle.

6.5 Análisis de Factibilidad

Basándome en los resultados de las entrevistas y encuestas realizadas, con esta propuesta se quiere lograr que los jugadores con actitud antideportiva tengan la oportunidad de acceder a tener capacitación que les permita frenar su actitud antideportiva dentro del campo de juego para así fortalecerlos en cada participación de los mismos.

La siguiente propuesta que consiste en la realización de talleres test charlas seminarios con la utilización de la plataforma educativa Moodle las mismas que pienso deberían ser habituales donde se afrontará el problema de actitud.

6.6 Fundamentación Científica

A nadie sorprende estar informado minuto a minuto, comunicarse con gente del otro lado del planeta, ver el video de una canción o trabajar en equipo sin estar en un mismo sitio. Con una rapidez impensada las Tecnologías de la información y comunicación son cada vez más, parte importante de nuestras vidas. Este concepto que también se llama Sociedad de la información, se debe principalmente a un invento que empezó a formarse hace unas cuatro décadas: Internet. Todo se gestó

Moodle conforman conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Se puede reagrupar las TIC según:

- Las redes.
- Los terminales.
- Los servicios
- Banda ancha
- Telefonía móvil
- Redes de televisión
- Redes en el hogar
- Los terminales
- Ordenador personal
- Navegador de Internet
- Sistemas operativos para ordenadores
- Teléfono móvil
- Televisor
- Reproductores portátiles de audio y vídeo
 - Servicios móviles

6.7 Modelo Operativo

Cuadro N^o 6: Modelo Operativo

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
SENSIBILIZACIÓN	-Taller Motivacionales para poner conciencia lo grave y los problemas que puede acarrear esta actitud	- Investigador - Motivador	Infocus . Material de apoyo laptop	Una vez al mes
PLANIFICACIÓN	-Diseñar talleres teórico-práctico para la prevención de la actitud antideportiva	- Investigadora	. Infocus .Videos -Copias	Una vez al mes
EVALUACIÓN	-Verificar el estado del rendimiento psicológico en la canchas.	- Investigadora - Entrenador	. Cancha . Balones Medicinales - Conos	En cada práctica Deportiva

Elaborado por: Fernando Lucero

6.8 Bibliografía

http://docs.moodle.org/en/About_Moodle

<http://>

www.cesdonbosco.com/revista/articulos2008/diciembre08/davidbello.doc

[http:// www.virtualeduca.info/ponencias2009/619/Experiencias....doc](http://www.virtualeduca.info/ponencias2009/619/Experiencias....doc)

moodle.uho.edu.cu/file.php/1/Manual_del_Profesor.doc

<http://www.derechoecuador.com>

<http://www.partealta.ec/2010090713144/Social/las-creencias-sobrenaturales-modifican-el-comportamiento-humano>

<http://www.wikipedia.org/wiki/deporte>

www.colegiovirtual.org/pr03_15.html

HENAO ÁLVAREZ, O., 1993. "El Aula Escolar del Futuro". En: Revista Educación y Pedagogía, vol. 4 (8-9), 87-96

Palloff, RM y PRATT, K., 2001. Lecciones de la clase ciberespacio. La realidad de la enseñanza en línea. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Lowther, DL, JONES, MG, PLANTAS Y, RT, 2000. "La preparación de los maestros del mañana para utilizar la educación basada en web".

http://www.portaleducativo.edu.ve/Recursos_didacticos/manuales/documentos/TUTORIALMOODLE2810.pdf

Anexos

Encuesta

Asociación de futbol profesional de Tungurahua

Encuesta Dirigida a jugadores directivos entrenadores

Objetivo: La presente encuesta ayudara a la prevención de la conducta antideportiva en la práctica del futbol mediante la utilización de la plataforma educativa moolde.

Pregunta N° 1 ¿eres agresivo dentro el campo de juego?

SI () NO ()

Pregunta N° 2 ¿sales expulsadas con frecuencia?

SI () NO ()

Pregunta N° 3 ¿Después de perder un partido de futbol?

Te relajas () te irritas ()

Pregunta N° 4 ¿tu temperamento es el mismo fuera que muestras dentro del campo de juego?

SI () NO ()

Pregunta N° 5 ¿serias capas de agredir a un árbitro que influya en el resultado?

SI () NO ()

Pregunta N° 6 ¿Tiene conocimiento de lo que es la
plataforma educativa

Si () No ()

Pregunta N° 7 ¿Cree que es necesaria la tecnología en
el aprendizaje

Si () No ()

Pregunta N° 8 ¿Estaría de acuerdo con una
plataforma educativa donde se pueda visualizar
contenidos referente a su deporte

Si () No ()

Pregunta N° 9 ¿A utilizado alguna vez un sitio
interactivo en su proceso de enseñanza aprendizaje

Si () No ()

Pregunta N° 10 ¿Le gustaría que la información que
Ud. requiere este sintetizada en un tutorial en línea

Si () No ()

¿Qué es Moodle?

- Moodle un sistema de gestión de cursos (CMS) - un paquete de software diseñado para ayudar al profesor a crear fácilmente cursos en línea de calidad. Estos sistemas e-learning también se llaman Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS) o Ambientes Virtuales de aprendizaje (VLE)

Algunas características generales de interés para el administrador del sistema:

- Moodle se ejecuta sin modificaciones bajo Unix, Linux, Windows, Mac OS X, Netware y otros sistemas operativos que permitan PHP.
- Moodle está diseñando de manera modular, y permite un gran flexibilidad para agregar funcionalidades en muchos niveles.
- Moodle se actualiza muy fácilmente desde una versión anterior a la siguiente.
- Moodle usa solamente una base de datos (si lo necesita puede compartirla con otras aplicaciones).
- Moodle usa una completa abstracción de bases de datos, soporta las principales marcas de bases de datos.
- Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las *cookies* encriptadas, etc.

Registro

Por qué registrarse?

Este curso en particular está abierto a todos los usuarios, quienes pueden accederlo entrando como usuarios. Sin embargo, la mayoría de los cursos serán accesible por un usuario sólo si éste está registrado. Esto significa que el sistema "sepa" quien es usted, asignándole un ID y una clave de acceso que pueda ser utilizada para identificarte en cualquier parte del sistema. La mayoría de los cursos tienen al menos algunos elementos evaluables, y sin la posibilidad de identificarte unívocamente, el staff de tutores (y la evaluación automática de cuestionarios que posee el sistema) no podrán asignar correctamente las evaluaciones.

Cómo registrarse?

Primero, necesita ingresar al sistema por vez primera. Desde la página principal, haga click en el enlace "Acceso" (o "Ingresar"), que está ubicado en la esquina superior derecha de la página. Esto lo llevará a la página de entrada, la cual se muestra abajo:

Entrar al sitio
Nadie está conectado

Alumnos inscritos

Entre aquí usando su nombre y contraseña:
(Las Cookies deben estar habilitadas en su navegador)

Nombre de usuario:
Contraseña:

Si solamente desea ver el funcionamiento de la plataforma puede entrar como invitado. Esto le permitirá ver algunos cursos, pero no podrá participar en ellos (escribir, etc.) Para entrar como invitado haga clic aquí:

¿Olvidó su nombre o contraseña?

Registrarse como alumno

Para acceder al sistema tómese un minuto para crear una cuenta. Estos son los pasos:

1. Llene la **Formulario de registro**.
2. El sistema le enviará un correo para verificar que su dirección está correcta.
3. Lea el correo y confirme su matrícula.
4. Si algún curso en particular le solicita una "contraseña de acceso" utilice la que le brindaron cuando se matriculó.
5. A partir de ese momento no necesitará utilizar más que su nombre y contraseña.

Creación de una Nueva Cuenta

En este tipo de autenticación, el sistema lo llevará a una pantalla como la que se muestra a la derecha donde se le pedirá una serie de datos que debe llenar como el nombre, apellido y ubicación geográfica. Además, debe suministrar la dirección de correo electrónico que usted desea utilizar para recibir los mensajes generados por el sistema. Esta será la dirección que será mostrada a los tutores y, posiblemente, a los demás alumnos.

Nueva cuenta
Nadie está conectado

Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema:

Nombre de usuario:
Contraseña:

Por favor, coloque algunos datos sobre Ud:
(OBLIGATORIO. Para concluir el proceso debe colocar una dirección de correo verdadera)

Dirección de correo:
Nombre:
Apellido:
Código:
País:

[Volver al sistema como Invitado \(Salir\)](#)
[Inicio Principal](#)

Derechos reservados por el sistema de gestión de recursos humanos de la Universidad de los Andes

... Creación de una Nueva Cuenta

CAMPOS REQUERIDOS

CAMPOS OPCIONALES

... Creación de una Nueva Cuenta

Campos Requeridos

Como puede ver, algunos de los campos ya están llenos con los valores por defectos (iniciales). Usualmente no necesitará cambiarlos. Se requiere que provea su Nombre y Apellido, una dirección de email válida, su Ciudad y una breve descripción.

La dirección de email debería ser la dirección

El "Formato de Email" controla cómo le serán enviados los correos del sistema. Por defecto el formato es HTML, el cual significa que los mensajes estarán formateados con diferentes letras y colores que lo harán más fácil de leer. El formato alternativo es Texto Plano, en el cual es formato es, precisamente, un texto plano sin colores ni formateo alguno.

"Ciudad" y "País" son campos usados para identificar su ubicación geográfica.

... Creación de una Nueva Cuenta

Campos Opcionales

Los campos restantes en la forma de registro son todos opcionales. Puede llenarlo si desea proveer de mas información adicional a las personas que vean su perfil, pero no son necesarios para participar en los curso.

Una opción adicionales en esta sección es la habilidad de subir una imagen que reemplace la carita feliz que normalmente aparece en su perfil. Esta imagen es comúnmente denominada Avatar.

En este sistema puede utilizar archivos .JPG sin ninguna dificultad. Podrá subir imágenes de cualquier tamaño y forma (aunque es preferible mantener el tamaño de las imágenes bajo los 100Kb para conservar espacio de servidor).

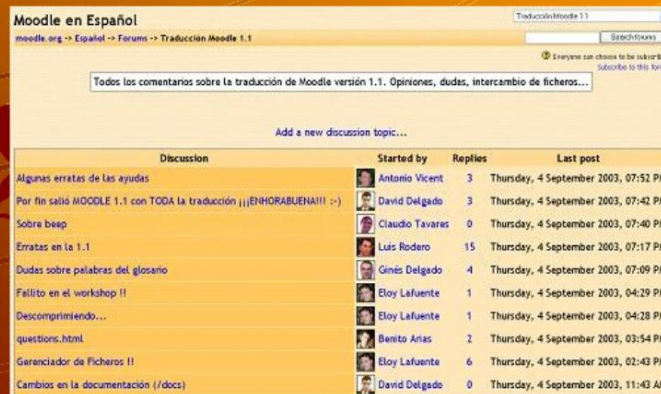
Una vez que haya llenado su perfil, haga click en el botón Enviar al final de la página y su nuevo perfil será enviada al sistema.

El Directorio Principal de Moodle

Cuando vaya a la página principal de Moodle en este sitio, la primera cosa que verá será el Directorio Principal de Moodle. En él se mostrará las noticias recientes, la lista de categoría de cursos, el menú principal, y algunos ítems de información que pueden ser accedidos sin necesidad de estar registrado en el sistema (aunque también estarán disponibles una vez que lo haya hecho).

Foros Moodle

Los foros en Moodle tienen una importancia particular, ya que su filosofía se basa en la teoría del constructivismo social y son los foros donde se desborda este concepto dentro de Moodle.



Moodle en Español

moodle.org -> Español -> Foros -> Traducción Moodle 1.1

Todos los comentarios sobre la traducción de Moodle versión 1.1. Opiniones, dudas, intercambio de ficheros...

Subscribe to this forum

Add a new discussion topic...

Discussion	Started by	Replies	Last post
Algunas erratas de las ayudas	Antonio Vicent	3	Thursday, 4 September 2003, 07:52 PM
Por fin salió MOODLE 1.1 con TODA la traducción !!!¡¡¡¡¡ENHORABUENA!!! :-)	David Delgado	3	Thursday, 4 September 2003, 07:42 PM
Sobre beep	Claudio Tavares	0	Thursday, 4 September 2003, 07:40 PM
Erratas en la 1.1	Luis Rodero	15	Thursday, 4 September 2003, 07:17 PM
Dudas sobre palabras del glosario	Ginés Delgado	4	Thursday, 4 September 2003, 07:09 PM
Fallito en el workshop !!	Eloy Lafuente	1	Thursday, 4 September 2003, 04:29 PM
Descomprimiendo...	Eloy Lafuente	1	Thursday, 4 September 2003, 04:28 PM
questions.html	Berito Arias	2	Thursday, 4 September 2003, 03:54 PM
Gerenciador de Ficheros !!	Eloy Lafuente	6	Thursday, 4 September 2003, 02:43 PM
Cambios en la documentación (/docs)	David Delgado	0	Thursday, 4 September 2003, 11:43 AM

Tipos de Foro

- **Foros de debate sencillo:** Simplemente un intercambio de ideas sobre un solo tema, todo en un página. Útil para debates cortos y muy concretos.
- **Foro Normal, para uso general:** Foro abierto donde cualquiera puede empezar un nuevo tema de debate cuando quiera. Este es el foro más adecuado para uso general.
- **Foro Un Debate por Persona:** Cada persona puede plantear un nuevo tema de debate (y todos pueden responder). Esta modalidad es útil cuando usted quiere que cada estudiante empiece una discusión sobre, digamos, sus reflexiones sobre el tema de la semana, y que todos los demás le respondan.

TUTORIAL PARA USO DE MOODLE N° 2

escolme Virtual
Inducción Aulas Virtuales
Módulo Estudiantes

Actualizar información personal

realice los siguientes pasos

En el bloque personas que se encuentra a la izquierda de su pantalla, haga clic en el enlace **participantes**, como se muestra en la imagen

Personas Participantes

Aparece una ventana que contiene los nombres de los participantes

Todos los participantes: 18

Nombre	Apellido	Correo	Estado	Acción
Ala Rosa Ospina	Osorio	osoria.rosa@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Olivia María Salazar	Salazar	salazar.olivia@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Diana Leticia Trujillo Ángel	Trujillo	trujillo.diana@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Olga Patricia Gómez	Gómez	gomez.olga@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Maribel Zúñiga	Zúñiga	zuniga.maribel@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Marta Lucía Pineda	Pineda	pineda.marta@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
María Victoria	Victoria	victoria.maria@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Alma May Gómez Benav	Benav	benav.alma@escolme.edu.co	Activo	[Icono]
Alma Dora García	García	garcia.alma@escolme.edu.co	Activo	[Icono]

Busque su nombre y haga clic en él, para actualizar información

nuevamente se abre una ventana como la que se muestra en la imagen

Actualizar información personal

Nombre: Bienvenido

Apellido: Bienvenido

Correo: Bienvenido

Programa al cual pertenece: Bienvenido

Ultimo evento: Bienvenido

Fecha: Bienvenido

Actualizar información personal

Escolme Virtual Educación de calidad apoyada por Medios y Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Olga García Octavo

Actualizar información personal

Nombre: Bienvenido

Apellido: Bienvenido

Correo: Bienvenido

Programa al cual pertenece: Bienvenido

Ultimo evento: Bienvenido

Fecha: Bienvenido

Actualizar información personal

Escolme Virtual Educación de calidad apoyada por Medios y Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Escolme Virtual

2 / 9

Full powered by 3M™MP180

escolme Virtual
Inducción Aulas Virtuales
Módulo Estudiantes

Actualizar información personal

la ventana que se abre contiene una serie de pestañas, al dar clic en **editar información**, usted puede actualizarla, para ello tenga en cuenta

Editar información

Para colocar su foto, vaya al final de la pantalla y haga clic en el botón **Examinar**

Nota: su foto, posibilita mayor acercamiento con su profesor y compañeros.

En el formulario que aparece en pantalla llene los datos solicitados o actualícelos

Recuerde: llenar los campos de texto que aparecen en rojo. Son obligatorios...

Actualizar información personal

Nombre: Bienvenido

Apellido: Bienvenido

Correo: Bienvenido

Programa al cual pertenece: Bienvenido

Ultimo evento: Bienvenido

Fecha: Bienvenido

Actualizar información personal

Escolme Virtual Educación de calidad apoyada por Medios y Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Escolme Virtual

3 / 9

Full powered by 3M™MP180

escolme Virtual

Actualizar información personal

Haga clic en el botón examinar

para **subir** la foto haga clic en la unidad o carpeta donde tiene el archivo. Cuando haya ubicado la imagen, haga clic en ella, luego en el botón **abrir** para cargar la foto.

Recuerde: Haga clic en el botón **Actualizar información personal** para guardar los cambios.

Al dar clic en el botón **Examinar**, se abre la ventana del administrador de MiPc, como aparece en la imagen.

4 / 9

escolme Virtual

Inducción Aulas Virtuales
Módulo Estudiantes

Actualizar información personal

Al dar clic en su nombre de la ventana participantes, usted puede cambiar la contraseña, dando clic en cambiar contraseña

Al terminar, haga clic en el botón **Guardar Cambios**

Al dar clic en el botón **Cambiar contraseña**, se abre la ventana del administrador de MiPc, como aparece en la imagen.

Al dar clic en el botón **Actualizar información personal**, se abre la ventana del administrador de MiPc, como aparece en la imagen.

Al dar clic en el botón **Guardar Cambios**, se guarda la información personal.

Digite en los campos de texto:
Contraseña actual
Nueva contraseña, validarla, digitando nuevamente la ultima contraseña

5 / 9

escolme Virtual
Inducción Aulas Virtuales
Módulo Estudiantes

Participar en Foros

los foros son

Espacios virtuales que permiten discutir sobre un tema determinado, en los cuales los usuarios escriben y leen opiniones o hacen comentarios.

Son asincrónicos porque no se dan en tiempo real y, a no ser que sean específicamente borrados, los mensajes perdurarán para posteriores consultas.

Se clasifican en

Foros temáticos, se utilizan para conocer el punto de vista de los estudiosos acerca de algunos de los temas tratados en la unidad de estudio; sirven para crear constructivismo social.

Foros para inquietudes, se plantean para que los estudiantes después de dar lectura a los materiales de estudio y en caso de tener dificultades, aprovechen este espacio para compartirla con el tutor y compañeros del curso.

<http://images.google.com.co>

powered by Full 3M™ MP180

escolme Virtual
Inducción Aulas Virtuales
Módulo Estudiantes

Participar en Foros

para participar en foros realice los siguientes pasos

Haga clic en el enlace **foro** que se encuentra en el bloque actividades

aparece una ventana como la siguiente

Haga clic al enlace del foro que desea participar

en la ventana que aparece seleccione

entre otros pueden ser

se abre una ventana como la siguiente

Foros Generales
Foro Novedades
Foro de preguntas del profesor

Foros de Aprendizaje
Foro: Video evolución de la Web
Foro: la Mascota

Education de calidad aprenda por Medio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Foros generales

Foros de aprendizaje

Agregar un nuevo tema

powered by Full 3M™ MP180

Participar en Foros

se abre una ventana como la siguiente



En el campo de texto asunto digite el título de su participación

Aquí puede escribir sus aportes en el foro

Haga clic en el botón enviar al foro para enviar sus aportes

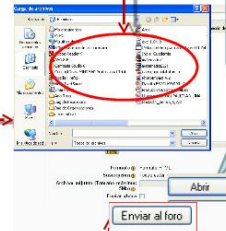
Enviar actividades

Si va a enviar un archivo, haga clic en el botón **Examinar**



Aquí puede escribir sus aportes en el foro

Se abre la ventana del explorador de Windows, para cargar el archivo



Busque el archivo en la unidad o carpeta y haga clic en el. Luego presione clic en el botón abrir

Cuando haya cargado el archivo haga clic en **Enviar al foro**

