

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACION**

CARRERA: CULTURA FISICA

**Informe del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación**

Mención: Cultura Física

TEMA:

“LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INCIDENCIA EN LA
ESTIMULACION DE LA PRÁCTICA DE NATACIÓN A LOS
SOLDADOS DE LA AVIACIÓN DEL EJERCITO DURANTE EL
PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”

AUTOR: MARCO ARMANDO CHARIGUAMAN QUINTEROS

DIRECTOR: ING. FERNANDO JAVIER CARRILLO SARABIA

AMBATO

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ingeniero Fernando Javier Carrillo Sarabia, CI. 180312639-8 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INCIDENCIA EN LA ESTIMULACION DE LA PRÁCTICA DE NATACIÓN A LOS SOLDADOS DE LA AVIACIÓN DEL EJERCITO DURANTE EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”, desarrollado por el egresado: MARCO ARMANDO CHARIGUAMAN QUINTEROS, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 10 de noviembre de 2010

Ing. Fernando Javier Carrillo Sarabia

CI. 1803126398

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO

El presente proyecto de investigación, “LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INCIDENCIA EN LA ESTIMULACION DE LA PRÁCTICA DE NATACIÓN A LOS SOLDADOS DE LA AVIACIÓN DEL EJERCITO DURANTE EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”, elaborado por quien suscribe el presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 10 de noviembre de 2010

Marco Armando Chariguamán Quinteros

C.I. 180264320-3

AUTOR

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

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

“LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INCIDENCIA EN LA ESTIMULACION DE LA PRÁCTICA DE NATACIÓN A LOS SOLDADOS DE LA AVIACIÓN DEL EJERCITO DURANTE EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”, presentado por el Sr. MARCO ARMANDO CHARIGUAMAN QUINTEROS egresado de la Carrera de Cultura Física, promoción: 2009-2010 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 9.5 (Nueve punto Cinco), en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Ing. M.Sc. Ivonne B. Freire Ll.

Ing. Wilmer A. Jordán C.

AGRADECIMIENTO DEDICATORIA

Agradezco a Dios por la vida y por el don de la sabiduría, a mis padres por formarme como el ser humano responsable y emprendedor que soy, a mi familia por ser el pilar fundamental de mi vida, a mi querida esposa Jessenia por ser mi apoyo día a día, a mis adorados hijos Sebastián y Franco que son mi inspiración a seguir superándome y así proyectarme a un futuro mejor en apoyo a la sociedad, a la Universidad por abrirme las puertas para mi formación profesional, a los docentes por compartir sus conocimientos y experiencias, a mis amigos y compañeros por ayudarme a seguir adelante en todo momento.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PAGINAS PRELIMINARES

Contenido

PAGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE.....	- 2 -
GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	- 2 -
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD	iv
AGRADECIMIENTO DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	- 6 -
RESUMEN EJECUTIVO.....	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización.....	3
Contextualización Macro.....	3
Contextualización Meso	4
Contextualización Micro.....	5
1.2.2. Análisis crítico.....	6
1.2.3. Prognosis	7
1.2.4. Formulación del problema	8
1.2.5. Interrogantes de la investigación	8
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.	9
1.3. Justificación.....	10
1.4.2. Objetivos Específicos.....	11
CAPITULO II.....	12
MARCO TEORICO.....	12
2.1. Antecedentes Investigativos.....	12
2.2. Fundamentación Filosófica.	12

2.3.	Fundamentación Legal.....	13
2.4.	Categorías Fundamentales	16
2.5.	Hipótesis.	36
2.6.	Señalamiento de variables.....	37
	CAPITULO III.....	38
	METODOLOGÍA	38
3.1.	Modalidad básica de la investigación.	38
	Bibliográfica documental.- El proyecto de investigación se fundamenta en la modalidad de investigación bibliográfica documental, por cuanto se apoya en fuentes de carácter documental, esto es en documentos como libros, ensayos, revistas y periódicos.	38
3.2.	Nivel o tipo de investigación.....	39
3.3.	Población y muestra.....	40
3.4.	Operacionalización de Variables	41
3.5.	Plan de Recolección de la Información	43
3.6.	Plan de Procesamiento de la Información.....	45
	CAPITULO IV	46
	ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	46
4.1.	Análisis de los resultados.....	46
4.2.	Verificación de hipótesis.....	55
	CAPITULO V.....	56
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
5.1.	Conclusiones.	56
5.2.	Recomendaciones.....	57
	CAPITULO VI	58
	PROPUESTA	58
6.1.	Datos Informativos.	58
6.2.	Antecedentes de la Propuesta.....	58
6.3.	Justificación.	59
6.4.	Objetivos.....	60
6.4.1.	Objetivo General.....	60
6.4.2.	Objetivos Específicos	60
6.5.	Análisis de Factibilidad.	60
6.6.	Fundamentación	61

METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO	69
ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	70
Anexo 1: Fotografías	71
Anexo 2: Encuesta	75
Bibliografía.....	77

INDICE DE GRAFICOS Y CUADROS

PRELIMINARES	PÁGINAS
Árbol del problema	
Grafico N.-1	6
Categorización de las variables	
Gráfico N.-2.....	16
Gráfico N: 3.....	41
Gráfico N: 4.....	42
Gráfico N: 5.....	43
Gráfico N: 6.....	44
Gráficos de la interpretación de los resultados de La encuesta	
Gráfico N: 7.....	46
Gráfico N: 8.....	47
Gráfico N: 9.....	48

Gráfico N: 10.....	49
Gráfico N: 11.....	50
Gráfico N: 12.....	51
Gráfico N: 13.....	52
Gráfico N: 14.....	53
Gráfico N: 15.....	54
Gráfico N: 16.....	55
Metodología. Modelo Operativo	
Gráfico N: 17.....	69
Sello insignia de la Aviación del Ejército	
Foto N: 1.....	71
Competencia de natación utilitaria en la Brigada Aérea	
Foto N: 2.....	71
Competencia de preparación militar para soldados	
Foto N: 3.....	72
Ejercicios de fortalecimiento físico en la Brigada Aérea	
Foto N: 4.....	72
Deporte extremo por el río Pastaza, se aplica la natación como un medio de supervivencia.	
Foto N: 5.....	73
Operación militar en el río napo	
Foto N: 6.....	73
Curso de natación realizado en la Brigada Aérea	

Foto N: 7.....	74
Adaptación al medio acuático	
Foto N: 8.....	74
Encuesta.....	75

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INCIDENCIA EN LA ESTIMULACION DE LA PRÁCTICA DE NATACIÓN A LOS SOLDADOS DE LA AVIACIÓN DEL EJERCITO ACANTONADA EN LA PROVINCIA

DEL PICHINCHA, AMAGUAÑA SECTOR LAS BALBINAS, DURANTE EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”

AUTOR: Marco Armando Chariguamán Quinteros

TUTOR: Ing. Fernando Javier Carrillo Sarabia

Resumen:

Para la identificación del problema principal se utilizó el árbol de problemas, con el personal de soldados de la Aviación del Ejército, quienes serán los involucrados directos del tema de investigación.

Se procedió a priorizar el problema central de acuerdo a las necesidades expresadas por los actores, que fue la inexistencia de los estudios anteriores que les permitiera contar con un antecedente en este tipo de problemática.

Fue importante analizar las consecuencias del problema central, identificándose el desinterés hacia la actividad física (natación), la falta de control por parte del personal militar y superiores jerárquicos en estas actividades deportivas y de destreza militar, no permiten a los soldados a crear un hábito en la práctica de la natación en sus múltiples aplicaciones y beneficios.

INTRODUCCION

La natación nació de la necesidad que el ser humano ha tenido de adaptarse al medio que le rodea, y uno de ellos es el acuático. Si tenemos en cuenta que la superficie del planeta está formada por tres cuartas partes de agua, podremos comprender la importancia y la necesidad del ser humano de adaptarse a este medio.

La primera campeona mundial fue Grethel Mall, quien ganó una carrera de una milla en el Támesis en 1863. Hacia finales del siglo XIX la natación de competición se estaba estableciendo también en Australia y Nueva Zelanda y varios países europeos habían creado ya federaciones. En los Estados Unidos los clubs de aficionados empezaron a celebrar competiciones en el año 1870. La natación se conoce desde la época prehistórica, como lo demuestran dibujos de la Edad de Piedra.

La natación competitiva en Europa comenzó alrededor del año 1938, usando principalmente el estilo crol. El estilo crol (del inglés *crawl*), entonces llamado "trudgen", fue introducido en 1873 por John Arthur Trudgen, que lo copió de los indios nativos de América.

La natación pasó a ser parte de los primeros Juegos Olímpicos modernos de 1896 en Atenas. En 1902 el estilo trudgen fue mejorado por Richard Cavill usando la patada continua. En 1908 se creó la FINA: Federación Internacional de Natación. El estilo mariposa fue desarrollado en un principio como una variante del estilo braza, hasta que fue aceptado como estilo en 1952.

La natación es el arte de sostenerse y avanzar, usando los brazos y las piernas, sobre o bajo el agua. Puede realizarse como actividad lúdica o como deporte de competición. Debido a que los seres humanos no nadan instintivamente, la natación es una habilidad que debe ser aprendida. A diferencia de otros animales terrestres que se dan impulso en el agua, en lo que constituye en esencia una

forma de caminar, el ser humano ha tenido que desarrollar una serie de brazadas y movimientos corporales que le impulsan en el agua con potencia y velocidad. En estos movimientos y estilos se basa la evolución de la natación competitiva como deporte.

La natación puede practicarse en cualquier tipo de recinto de agua lo bastante grande como para permitir el libre movimiento y que no esté demasiado fría, caliente o turbulenta. Las corrientes y mareas pueden resultar peligrosas, pero también representan un desafío para demostrar la fuerza y el valor de los nadadores, como se puede comprobar con los muchos intentos con éxito de cruzar el Canal de la Mancha.

La natación fue un deporte muy estimado en las antiguas civilizaciones de Grecia y Roma, sobre todo como método de entrenamiento para los guerreros. En Japón ya se celebraban competiciones en el siglo I a.C. No obstante, durante la edad media en Europa su práctica quedó casi olvidada, ya que la inmersión en agua se asociaba con las constantes enfermedades epidémicas de la época. Hacia el siglo XIX desapareció este prejuicio y, ya en el siglo XX, la natación se ha llegado a considerar un sistema valioso de terapia física y la forma de ejercicio físico general más beneficiosa que existe. Ningún otro ejercicio utiliza tantos músculos del cuerpo y de modo tan intenso. Además, la mayor afluencia de nadadores, así como las mejores técnicas de construcción y calefacción, han aumentado enormemente el número de piscinas públicas al aire libre y cubiertas en todo el mundo. La piscina privada, que fue en un tiempo signo de excepcional privilegio, es cada vez más común.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INCIDENCIA EN LA ESTIMULACION DE LA PRÁCTICA DE NATACIÓN A LOS SOLDADOS DE LA AVIACIÓN DEL EJERCITO ACANTONADA EN LA PROVINCIA DE PICHINCHA, AMAGUAÑA SECTOR LAS BALBINAS, DURANTE EL PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

Contextualización Macro.

Los medios audiovisuales son considerados hoy en día un gran recurso didáctico en la educación ya que permiten que el alumno (a) pueda adentrarse a un mundo antes desconocido, gracias a lo que se puede transmitir a través de un video el mundo ha dado un giro importante, ver la evolución de un embrión humano hasta su nacimiento es algo que ha sorprendido al mundo entero, saber qué pasa con nuestro organismo cuando es atacado por una enfermedad también es posible gracias al gran avance de la tecnología.

Fue en la antigua Grecia y Roma donde la natación empezó a ser practicada como ejercicio físico y como deporte, luego a estar entre los griegos, que en tiempos de guerra, se organizaban cuerpos en los que solo se admitían soldados que demostraban ser buenos nadadores, la misión de estos era destruir las obras de defensa de los enemigos.

Los Romanos también eran partidarios de la natación, de ello dan fe los edificios dotados de amplias piscinas que se veían muy concurridas por nadadores de ambos sexos, la natación estaba considerada como parte de la educación del niño, los soldados romanos eran en su mayoría excelentes nadadores.

Las técnicas de natación que se utilizan hoy en día se pueden comparar con las que usaban los mejores nadadores romanos para destruir las defensas de los enemigos, así mismo se utiliza la natación para fortalecer los músculos y mejorar el rendimiento físico de los soldados

Contextualización Meso.

En el Ecuador, los medios audiovisuales se han adentrado en la educación, en distintas áreas se utiliza la proyección de videos para que el estudiante entienda mejor la explicación dada por el maestro.

No existe mejor explicación que las imágenes, si algo se ha omitido, las imágenes darán al receptor una mejor y más detallada información del tema.

Con la ayuda de los medios audiovisuales en nuestro país se han tenido adelantos impresionantes dentro de los campos de la medicina, la educación, entre otros que han beneficiados a muchas personas en su diario vivir.

La práctica de la natación en el país ha alcanzado un excelente nivel eso se puede observar en el aumento de centros especializados en esta disciplina cada vez con más y mejores recursos didácticos y la implementación de nueva tecnología, todo esto hace que las personas tengan una tendencia o inclinación por este deporte, el cual fortalece la mente y cuerpo.

Se puede observar esta mejoría en el campo de la natación ya que en las competencias que se realizan a nivel interprovincial se dan con mayor frecuencia y se tiene un nivel alto de competidores, sin embargo a nivel internacional nuestro

país no se ha podido destacar, lastimosamente nos hace falta mejorar y rendir mucho mejor en esta disciplina deportiva

Contextualización Micro.

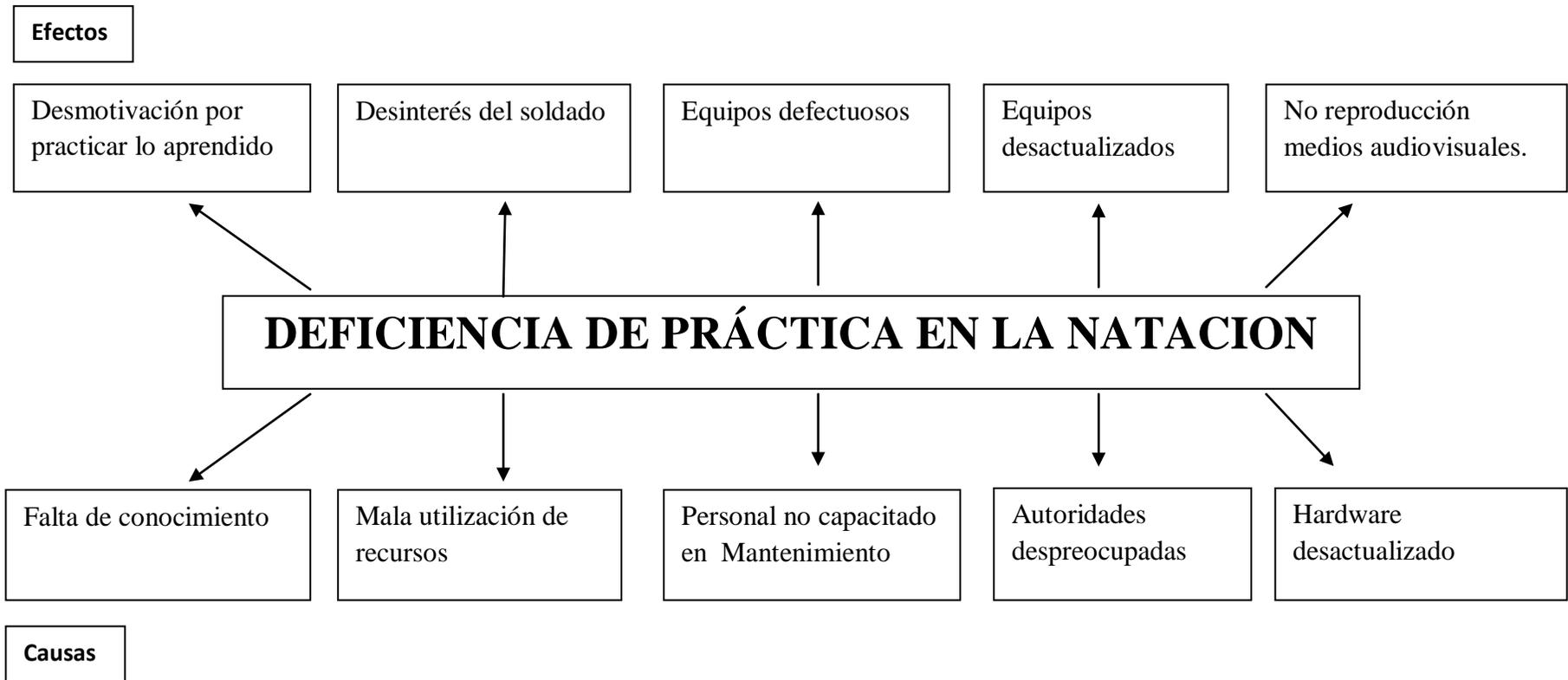
En el Ejército Ecuatoriano, en el área de aviación, se pretende utilizar los medios audiovisuales para promover la práctica de la natación en los soldados, que mejor que incentivarlos con videos relacionados con la natación.

A través de los medios audiovisuales se puede no solo promover la práctica de la natación sino incentivar al soldado a que practique este sano deporte mostrándole los beneficios que representa para su organismo y su cuerpo, se puede motivar al soldado e incluso se puede ayudar a que se mejoren sus técnicas para alcanzar una actividad física óptima en la natación.

En un soldado Ecuatoriano la práctica de la natación debe ser su principal objetivo ya que por medio de ello puede salvar su vida y la de los demás al cumplir las diferentes misiones encomendadas por el escalón superior a la defensa e integridad territorial ya que debido a la situación geográfica de nuestro país podemos aplicarla en todas nuestras regiones.

Esto se debe aplicar e implementar en las unidades de la Aviación del Ejército con el fin de eliminar el 40 % de déficit existente en el personal militar, cabe señalar que la población de la Brigada Aérea acantonada en la provincia de Pichincha, Amaguaña sector las Balbinas, es de 800 personas.

1.2.2. Análisis crítico



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 1

Frente a la utilización de los medios audiovisuales se tiene que tener en cuenta que la falta de conocimiento existentes, causan en los soldados desmotivación para realizar la práctica de los conocimientos adquiridos en natación.

La mala o poca utilización de los recursos existentes provoca un desinterés por parte de los soldados o alumnos en la práctica de la natación.

Se debe tener personal capacitado para el mantenimiento de los equipos para que así no se dañen o queden defectuosos luego de cada clase o tutoría en vista que se utilizan muchos dispositivos los cuales pueden estar infectados con virus y se pueden dañar los programas existentes.

La despreocupación de las autoridades ha causado que los equipos que se deben utilizar en las diferentes clases o talleres no se encuentren a punto y estén desactualizados o se carezca de los mismos.

El Hardware desactualizado no permite que se pueda reproducirse de una manera adecuada durante la utilización de los medios audiovisuales en las diferentes clases o practicas de natación.

1.2.3. Prognosis

De no realizar el trabajo de investigación no obtendremos los resultados deseados en los soldados y por ende seguirá existiendo las falencias y el desinterés por la práctica de la natación en los diferentes repartos de la aviación del ejército.

Los medios audiovisuales deben ser utilizados como un recurso para motivar a los soldados a que practiquen la natación, así se podrán mejorar su técnica, además que les ayudará a mejorar su estado y rendimiento físico.

La natación es un deporte que necesita de práctica y se puede mejorar a través de la utilización de los medios audiovisuales ya que permitirá observar las maneras y formas correctas de realizar este deporte.

Incentivar a los soldados a que la natación sea una actividad diaria ayudará a su salud física, puesto que gracias a la actividad física que exige la natación se reactiva la circulación sanguínea que es benéfica para el cuerpo humano, a su vez obtendremos un grupo humano preparado y listo para cumplir con las misiones encomendadas a la protección de nuestro territorio ecuatoriano.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo inciden los medios audiovisuales en la estimulación de la práctica de natación en los soldados de la aviación del ejército durante el periodo junio – octubre del 2010?

1.2.5. Interrogantes de la investigación

¿Cuáles son los beneficios de utilizar medios audiovisuales como recurso didáctico?

¿Por qué debería incentivarse la práctica de la natación?

¿Es necesario que se haga de la natación un deporte diario?

¿Están dispuestos los soldados a hacer de la natación una actividad diaria?

¿Están consientes los soldados que la natación a parte de un deporte es un medio de supervivencia?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.

CAMPO. Deportivo

AREA. Cultura física

ASPECTO. Utilización de medios audiovisuales

Delimitación Espacial. El presente trabajo de investigación se realiza en la Aviación del Ejército, acantonada en la provincia de Pichincha, Amaguaña sector las Balbinas.

Delimitación Temporal. El problema será investigado durante el periodo junio – octubre del 2010

Unidades de Observación. Se efectuó mediante investigación en las unidades de Aviación del Ejército, al 100% de los soldados con entrevistas personales sobre la falta de incentivación en la práctica de la natación.

1.3. Justificación.

Se realiza esta investigación con el fin de averiguar porque los soldados han perdido el interés por la natación, sabiendo que este deporte es muy beneficioso no solo para su estado físico sino para la salud de su cuerpo.

Mantener una actividad física es importante para poder tener sus reflejos y su resistencia física, se requiere de energía y se considera importante que los soldados se sientan motivados y prestos a realizar esta y otras actividades.

Además el objetivo de esta investigación es que se considere a la natación como un deporte que se debe realizar a diario.

Se pretende que con la implementación de medios audiovisuales los soldados sientan la necesidad de practicar la natación no por cumplir con un itinerario sino por sentirse mejor físicamente, porque les guste la realización de esta actividad, que es un des estresante, además de que como ya se ha dicho antes es una actividad que mantiene saludable cuerpo y mente.

Así mismo la natación también es una forma de vida en vista que se puede utilizar como un medio de supervivencia para los soldados a lo largo de nuestro país, el cual tiene una diversidad de flora y fauna en las diferentes regiones existentes, en vista que existen muchos ríos y lagos que deben cruzar para cumplir su misión.

1.4. Objetivos

1.4.1. General.

- Fomentar la práctica de natación a los soldados de la aviación del ejército durante el periodo junio – octubre del 2010.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Dar a conocer los beneficios de la natación por medio de la observación y encuestas.
- Desarrollar técnicas para mejorar la natación utilizando los test, entrevistas y la observación.
- Implementar un taller utilizando los medios audiovisuales para los soldados de la aviación del ejército.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes Investigativos

La presente investigación tiene como antecedente una tesis que reposa en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación cuyo tema es “Incidencia de la Polimetría en la velocidad de los aspirantes a especialistas de la Escuela de Formación de Soldados del Ejército de la promoción 2009”, que se relaciona con la natación, sin embargo se trata en otra área. Con estos antecedentes, la no existencia de investigaciones anteriores sobre la temática, se evidencia que se trata de un trabajo original y de relevante importancia.

En conclusión esta investigación se basa en una revisión documental, utilizando fuentes bibliográficas, para el análisis de problemas con el propósito de ampliar el conocimiento.

2.2. Fundamentación Filosófica.

El proyecto está basado en el paradigma critico – propositivo, el mismo que tiene como finalidad incentivar al soldado como ser humano a mejorar la práctica de la natación.

Si hay algo que distingue al ser humano es su vocación de transformar el mundo en el que vive. Este mundo le ha sido dado según el comportamiento que la expresa, incompleto. El intuye que tiene algo que aportar en la historia y geografía que le tocó en suerte.

2.3. Fundamentación Legal.

El trabajo de investigación está amparado en la Constitución Política del Estado.

Art. 381

El estado protegerá, promoverá y coordinará la Cultura Física que comprende el Deporte, la Educación Física y la Recreación, como actividad que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas, impulsará el acceso masivo al deporte de las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial, auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales; y, fomentará la participación de las personas con discapacidad.

El Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberá distribuirse de forma equitativa.

Art. 382

Autonomía de las organizaciones deportivas.

Se reconoce la autonomía de las organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley.

LEY DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN.

Art. 1

La práctica de la Cultura Física y el Deporte es un derecho fundamental para todos.

Capítulo XI

DE LA FEDERACIÓN DEPORTIVA MILITAR Y POLICIAL ECUATORIANA

Art. 39

La Federación Deportiva Militar y Policial Ecuatoriana FEDEMPE, es el organismo que planifica, dirige, ejecuta y controla, a nivel nacional, el deporte en las Fuerzas Armadas y la Policía Nacional del Ecuador, en todas las disciplinas deportivas, para que sus deportistas representen al país en las competencias internacionales a nivel militar y policial.

Colaborará también con todos los organismos reconocidos por esta Ley, de acuerdo con las reglamentaciones respectivas.

Sus organismos de funcionamiento y demás normativas, constarán en sus respectivos estatutos y reglamentos, los mismos que serán aprobados por la Secretaría Nacional de Cultura Física, Deportes y Recreación.

Sus deportistas y ex deportistas, gozarán de todos los beneficios y protecciones que esta Ley otorga al deporte ecuatoriano.

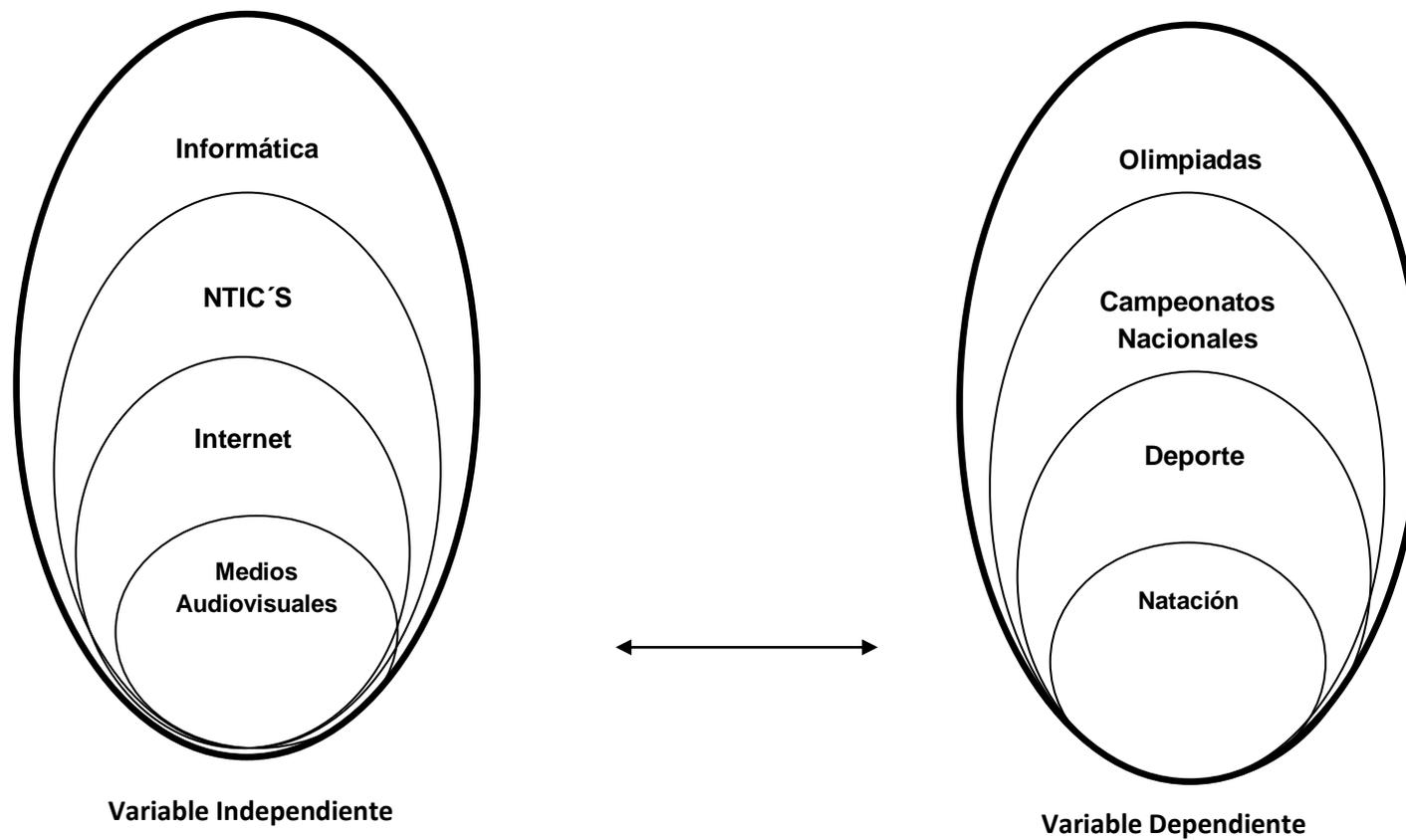
REGLAMENTO

Art. 38. Mientras se constituya la FEDEMPE, sus funciones y atribuciones serán ejercidas por la Federación Deportiva Militar Ecuatoriana (FEDEME).

REGLAMENTO

Art. 39 Para efecto de lo previsto en el último inciso del Art. 39 de la Ley en el caso del deporte militar y policial se deberá contar con informe favorable de la FEDEMPE

2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 2

Variable Independiente

Medios Audiovisuales

Medios audiovisuales son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen y el sonido.

Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios que, con imágenes y grabaciones sonoras, sirven para comunicar mensajes.

Entre los medios audiovisuales más populares se encuentran el cine y la televisión, la infografía, la diapositiva o el vídeo y, por supuesto, los nuevos sistemas audiovisuales de la informática que suelen ser una versión digital de los previamente existentes

Diapositivas

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

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

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

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

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

Televisión

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

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

La cámara de televisión obtiene por medios ópticos una imagen de la escena que se quiere transmitir y la transforma en una señal eléctrica variable mediante un barrido de la imagen, que es descompuesta en una serie de líneas horizontales sucesivas. La señal eléctrica se utiliza para modular una onda portadora, que se emite por medio de una antena. Al mismo tiempo que la imagen, se envía también el sonido, mediante una portadora independiente, de forma semejante a la utilizada en las transmisiones de radio. El receptor capta la señal a través de otra antena, la separa de otras frecuencias mediante un circuito sintonizador, separa asimismo la imagen y el sonido, los detecta, es decir, obtiene la señal moduladora,

separándola de la onda portadora, y envía el sonido a un altavoz y la imagen a un tubo de rayos catódicos, donde se reproduce de forma sincronizada el barrido realizado por la cámara. El número de líneas en que se descompone una imagen y el número de imágenes que se envían cada segundo para dar la sensación de movimiento varían según el sistema de televisión. En Europa, por ejemplo, es frecuente que la imagen se descomponga en 625 líneas y que se envíen 25 imágenes por segundo. En EE UU son 525 líneas y 30 imágenes por segundo. En televisión en color se envían tres señales en lugar de una, que llevan información sobre uno solo de los colores fundamentales (rojo, verde y azul) o sobre una combinación de ellos.

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

Cine

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

El cine alcanza un alto grado de similitud con la realidad por la percepción de formas, colores y movimientos que brinda. Contribuyen a ello el aumento del campo visual logrado con la proyección en pantalla panorámica, y la alta

fidelidad. Mediante efectos de iluminación y diverso grado de desenfoco, se logra una jerarquización de planos que guía valorativamente la observación de los objetos y acciones que se muestran.

Otra cualidad del cine es que puede acelerar o retardar el movimiento. Así, cuando el movimiento se demora es posible percibir hasta la agitación de las alas de una mosca. Contrariamente, también es posible ver crecer una flor en segundos, en lugar de semanas.

Igual que en fotografía, existen aparatos cinematográficos de distintos pasos. Los profesionales emplean películas de 35 mm, o, en ciertas superproducciones, la de 70 mm. En cambio los aficionados utilizan generalmente el paso de 8 mm y el de 16 mm. Este último es interesante debido a que las cinematecas de los servicios culturales disponen habitualmente de películas de este ancho. Las películas de 16 mm en un rollo de 120 metros, permite unos once minutos de proyección.

La filmación de películas para ser empleada en la enseñanza no es de ningún modo prohibitiva, pero requiere mayores conocimientos técnicos que la toma de fotografías fijas. Los temas que pueden contener son muy diversos.

El lenguaje del cine comenzó por ser un lenguaje de imágenes mudas. Para la enseñanza, la preparación de películas mudas de corta duración, pueden ser acompañadas o no por la palabra del profesor.

Con el tiempo, se experimentaron diversas técnicas para incorporar mecánicamente el acompañamiento musical, pero la industria se mostró reticente ante la perspectiva de un cambio radical. Como es habitual en el cine, sólo la necesidad económica estimuló la invención y desarrollo de un nuevo sistema. La crisis de algunas grandes productoras las llevó a probar suerte adoptando el sistema Vitaphone ideado por Bell Telephone Laboratories: el sistema aún rudimentario de sincronización mecánica con discos fue sustituido a partir de 1930 por el registro, primero óptico y luego magnético, y después por la incorporación de la banda sonora a la película, por lo que hubo que modificar la

dimensión del fotograma y la velocidad de proyección: los teóricos 16 fotogramas/segundo –en la práctica de 16 a 20 f/s- quedaron definitivamente fijados en 24 f/s. A partir de allí comenzó el auge, primero del cine con efectos ambientales y acompañamiento musical, luego del parcialmente hablado, para llegar después al cine completamente hablado.

El funcionamiento del cine se basa en una propiedad de la retina del ojo humano conocida como principio de la persistencia de las impresiones retinianas. Cuando la lente del ojo, el cristalino, enfoca una imagen sobre la retina, los impulsos nerviosos que llegan al cerebro son estimulados por la secreción de unos foto pigmentos específicos, cuya actividad química persiste si la imagen desaparece repentinamente, manteniéndose la estimulación de las señales nerviosas durante un breve período de tiempo. La duración de este período de tiempo durante el cual la señal persiste, dependerá del estado de adaptación del ojo. Cuando la luz de ambiente está a un nivel bajo se dice que la retina está adaptada a la oscuridad y la actividad nerviosa persiste durante un tiempo aún mayor.

La cámara filmadora es una cámara fotográfica especialmente diseñada para tomar una serie de fotografías estáticas en rápida sucesión. El proyector de films sólo requiere que se inserte la película en la grúa haciendo coincidir sus perforaciones con los dientes del engranaje. Luego se controla la luz, y la ubicación del proyector con respecto a la pantalla donde se proyecta el film.

Radiodifusión

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

La radio produce la transmisión de sonidos a distancia por medio de ondas electromagnéticas de baja frecuencia (ondas de radio), cuya longitud de onda está comprendida entre 10 km y 1 mm y su frecuencia entre 30 kHz y 3×10^8 kHz.

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

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.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

Trabajo

Con la aparición de Internet y de las conexiones de alta velocidad disponibles al público, Internet ha alterado de manera significativa la manera de trabajar de algunas personas al poder hacerlo desde sus respectivos hogares. Internet ha permitido a estas personas mayor flexibilidad en términos de horarios y de localización, contrariamente a la jornada laboral tradicional de 9 a 5 en la cual los empleados se desplazan al lugar de trabajo.

Un experto contable asentado en un país puede revisar los libros de una compañía en otro país, en un servidor situado en un tercer país que sea mantenido remotamente por los especialistas en un cuarto.

Internet y sobre todo los blogs han dado a los trabajadores un foro en el cual expresar sus opiniones sobre sus empleos, jefes y compañeros, creando una

cantidad masiva de información y de datos sobre el trabajo que está siendo recogido actualmente por el colegio de abogados de Harvard.

Internet ha impulsado el fenómeno de la Globalización y junto con la llamada desmaterialización de la economía ha dado lugar al nacimiento de una Nueva Economía caracterizada por la utilización de la red en todos los procesos de incremento de valor de la empresa

Principales buscadores

Un buscador se define como el sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web cuando se solicita información sobre algún tema. Por medio de palabras clave, se realiza la exploración y el buscador muestra una lista de direcciones con los temas relacionados. Existen diferentes formas de clasificar los buscadores según el proceso de sondeo que realizan. La clasificación más frecuente los divide en: índices o directorios temáticos, motores de búsqueda y meta buscadores.

Índices o directorios temáticos

Los índices o buscadores temáticos son sistemas creados con la finalidad de diseñar un catálogo por temas, definiendo las clasificación por lo que se puede considerar que los contenidos ofrecidos en estas páginas tienen ya cierto orden y calidad.

La función de este tipo de sistemas es presentar algunos de los datos de las páginas más importantes, desde el punto de vista del tema y no de lo que se contiene. Los resultados de la búsqueda de esta de estos índices pueden ser muy limitados ya que los directorios temáticos, las bases de datos de direcciones son muy pequeñas, además de que puede ser posible que el contenido de las páginas no esté completamente al día.

Motores de búsqueda

Este tipo de buscadores son los de uso más común, basados en aplicaciones llamadas *spiders* ("arañas") o *robots*, que buscan la información con base en las palabras escritas, haciendo una recopilación sobre el contenido de las páginas y mostrando como resultado aquéllas que contengan la palabra o frase en alguna parte del texto.

Meta buscadores

Los meta buscadores son sistemas que localizan información en los motores de búsqueda más utilizados, realizan un análisis y seleccionan sus propios resultados.

No tienen una base de datos, por lo que no almacenan páginas web y realizan una búsqueda automática en las bases de datos de otros buscadores, tomando un determinado rango de registros con los resultados más relevantes.

Variable Dependiente

Natación

La natación nació de la necesidad que el ser humano ha tenido de adaptarse al medio que le rodea, y uno de ellos es el acuático. Si tenemos en cuenta que la superficie del planeta está formada por tres cuartas partes de agua, podremos comprender la importancia y la necesidad del ser humano de adaptarse a este medio.

La natación es el arte de sostenerse y avanzar, usando los brazos y las piernas, sobre o bajo el agua. Puede realizarse como actividad lúdica o como deporte de competición. Debido a que los seres humanos no nadan instintivamente, la natación es una habilidad que debe ser aprendida. A diferencia de otros animales terrestres que se dan impulso en el agua, en lo que constituye en esencia una forma de caminar, el ser humano ha tenido que desarrollar una serie de brazadas y movimientos corporales que le impulsan en el agua con potencia y velocidad. En estos movimientos y estilos se basa la evolución de la natación competitiva como deporte.

La natación puede practicarse en cualquier tipo de recinto de agua lo bastante grande como para permitir el libre movimiento y que no esté demasiado fría, caliente o turbulenta. Las corrientes y mareas pueden resultar peligrosas, pero también representan un desafío para demostrar la fuerza y el valor de los nadadores, como se puede comprobar con los muchos intentos con éxito de cruzar el canal de la Mancha.

La natación fue un deporte muy estimado en las antiguas civilizaciones de Grecia y Roma, sobre todo como método de entrenamiento para los guerreros. En Japón ya se celebraban competiciones en el siglo I a.C. No obstante, durante la edad media en Europa su práctica quedó casi olvidada, ya que la inmersión en

agua se asociaba con las constantes enfermedades epidémicas de la época. Hacia el siglo XIX desapareció este prejuicio y, ya en el XX, la natación se ha llegado a considerar un sistema valioso de terapia física y la forma de ejercicio físico general más beneficiosa que existe. Ningún otro ejercicio utiliza tantos músculos del cuerpo y de modo tan intenso. Además, la mayor afluencia de nadadores, así como las mejores técnicas de construcción y calefacción, han aumentado enormemente el número de piscinas públicas al aire libre y cubiertas en todo el mundo. La piscina privada, que fue en un tiempo signo de excepcional privilegio, es cada vez más común.

Estilos de natación

Son 4 los estilos de natación que se utilizan en competiciones:

- Estilo libre
- Estilo espalda
- Estilo braza o pecho
- Estilo mariposa

La natación competitiva consiste en nadar con el fin de mejorar las marcas propias y las establecidas por otros, es un deporte de auto superación. Se hizo popular en el siglo XIX, y es un evento importante de los Juegos Olímpicos. El cuerpo que se encarga de administrar la natación competitiva es la FINA, que incluye sub ramas de grupos locales como el United States Swimming (USS) en los Estados Unidos. La FINA coordina cuatro disciplinas de natación.

Estilo Libre (crawl)

Se refiere a que el nadador puede realizar el estilo que a él más le convenga. En Estilo Libre, las únicas reglas son: que en el momento de iniciar la prueba, el nadador debe empezar desde el banco de salida, después de la salida y de cada vuelta, podrá permanecer sumergido hasta 15 metros. Durante el nado no puede salirse de los "carriles", no puede impulsarse ni caminar por el fondo de la piscina, hasta terminada la prueba. Al concluir cualquier tramo y al terminar la prueba, se tiene que tocar de cualquier forma la pared que marca el fin de la piscina. Por tradición y velocidad, se utiliza el *crawl* para nadar las pruebas de estilo libre, pero debemos saber diferenciar que no son sinónimos. Los eventos se hacen en distancias de 50 m, 100 m, 200 m, 400 m, 800 m y 1500 m

El *crawl*, se caracteriza por ser el más rápido de todos los estilos que se utilizan en la natación competitiva, la posición correcta del *crol* se consigue con el cuerpo estirado y la cabeza mirando al frente por debajo del agua, cuando sea necesario respirar se acompañará la cabeza con el giro lateral del cuerpo cuando el brazo del lado en que se respira esté a la altura de las piernas y preparado para hacer el recobro aéreo mientras que a su vez el otro brazo estirado hacia delante hace el recobro subacuático y la cabeza vuelve a su posición dentro del agua.

Los eventos en mariposa requieren que las acciones del nadador tengan simetría bilateral (el lado izquierdo del cuerpo debe hacer lo mismo que el derecho) y además que las piernas se coordinen en un batido de arriba-abajo con los brazos comenzando el movimiento de las piernas con una ondulación que se desplazará desde la cadera hasta los pies. Este estilo es el que exige más fuerza y el que consume más energía de todos. Los eventos se hacen en distancias de 50 m, 100 m, y 200 m.

Pecho (o braza),

De donde se evolucionó la mariposa, tiene la restricción adicional que las manos del nadador deben ser empujadas hacia el frente juntas desde el pecho y

que los codos deben permanecer debajo del agua, en un ángulo de 90°. Es el estilo más lento en el nado competitivo. Los eventos se realizan a distancias de 50 m, 100 m, y 200 m. En este estilo es el que las piernas proporcionan la mayor fuerza para el avance.

Estilo espalda

No tiene restricciones de simetría, pero los nadadores deben permanecer de espalda durante todo el evento, menos durante la vuelta que se hace en la pared. Este estilo se hace, en esencia, como una inversión del crol, pero con los codos estirados - el competidor mueve sus brazos hacia atrás sobre sus hombros, alternativamente, y empuja dentro del agua para producir el avance, unido a una patada parecida a la de crol. Los eventos se realizan a distancias de 50 m, 100 m, y 200 m.

El estilo de dorso y crawl se conocen como estilos de axis-largas porque el cuerpo está en una posición mucho más alargada que en los estilos de pecho y mariposa, que se conocen como estilos de axis-corta.

A la vez, hay un número de combinaciones en los eventos en el nado competitivo:

- **Relevo:** donde un número de nadadores nada secuencialmente. Estos eventos se realizan en distancias de 4x50 m libre, 4x100 m libre y 4x200 m libre.
- **Estilos:** donde un nadador nada los estilos de mariposa, dorso, pecho y libre en ese orden. Los eventos se realizan en las distancias de 100 m, 200 m y 400 m
- **Relevos de estilos:** donde cuatro nadadores nadan los estilos dorso, pecho (brazo), mariposa y libre en ese orden. Los eventos se realizan en distancias de 4x50 m y 4x100 m

La natación tradicionalmente ha sido dominada por Estados Unidos, pero recientemente esa dominación ha sido retada por Australia, donde es un deporte recreativo de mucho auge popular, tanto como en el campo competitivo para los espectadores como los competidores. El éxito de los nadadores australianos como Ian Thorpe, Michael Klim, Grant Hackett, y Kieren Perkins es un renacer de la antigua era de oro de la natación australiana de los años 1950 y 1960, que tuvo nadadores de la talla de Shane Gould y Dawn Fraser, pero por el momento los nadadores americanos liderados por Michael Phelps, Colin Cordes, Natalie Coughlin, Kaitlin Sandeno y Kara Lynn Joyce le darán una competencia reñida a los australianos como lo hicieron en los Juegos Olímpicos de 2004.

También existen otras competiciones de natación, como son las pruebas de aguas abiertas de 5,10 y 25 [[kilómetros] y que organizan oficialmente tanto la FINA como la LEN en sus campeonatos del Mundo y de Europa respectivamente.

El COI, en su reunión del 29 de octubre de 2005, admitió en su programa olímpico para Pekín 2008, la prueba de 10 km en aguas abiertas ya que hasta ese momento ninguna prueba de esa especialidad formaba parte del programa olímpico.

Deporte

El deporte es toda aquella actividad y costumbres, a menudo asociadas a la competitividad, por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás y tener un conjunto de reglas perfectamente definidas. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física, pulmonar del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); por lo tanto, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los

deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien observa su práctica.

Aunque frecuentemente se confunden los términos deporte y actividad física/Fitness, en realidad no significan exactamente lo mismo. La diferencia radica en el carácter competitivo del primero, en contra del mero hecho de la práctica del segundo.

Historia

Existen utensilios y estructuras que sugieren que chinos realizaron actividades deportivas ya en el año 3000 a. C.¹ La gimnasia parece haber sido un popular deporte en la Antigua China. Los monumentos a los Faraones indican que una cierta cantidad de deportes, incluyendo la natación y la pesca, fueron ya diseñados y regulados hace miles de años en el Antiguo Egipto.² Otros deportes egipcios incluyen el lanzamiento de jabalina, el salto de altura y la lucha. Algunos deportes de la Antigua Persia como el arte marcial iraní de Zourkhaneh están ligados a las habilidades en la batalla.³ Entre otros deportes originales de Persia están el polo y la justa.

Una amplia variedad de deportes estaban ya establecidos en la época de la Antigua Grecia, y la cultura militar y el desarrollo de los deportes en Grecia se influyeron mutuamente. Los deportes se convirtieron en una parte tan importante de su cultura que los griegos crearon los Juegos Olímpicos, una competición que se disputó desde el año 776 a. C. hasta el año 394 d. C. cada cuatro años en Olimpia, una pequeña población en el Peloponeso griego.⁴ Los deportes han visto aumentada su capacidad de organización y regulación desde los tiempos de la Antigua Grecia hasta la actualidad. La industrialización ha incrementado el tiempo de ocio de los ciudadanos en los países desarrollados, conduciendo a una mayor dedicación del tiempo a ver competiciones deportivas, una mayor

participación en actividades deportivas y una mayor accesibilidad en general. Estas pautas continúan con la llegada de los medios de comunicación masivos.

La profesionalidad en el deporte se convirtió en algo común conforme aumentaba la popularidad de los deportes y el número de aficionados que seguían las hazañas de los atletas profesionales a través de los medios de información, al tiempo que estos mismos podían disfrutar del deporte de forma mala.

Profesionalidad

El aspecto de entretenimiento del deporte, junto al crecimiento de los medios de comunicación y el incremento del tiempo de ocio, ha provocado que se profesionalice el mundo del deporte. Esto ha conducido a cierta polémica, ya que para el deportista profesional puede llegar a ser más importante el dinero o la fama que el propio acto deportivo en sí. Al mismo tiempo, algunos deportes han evolucionado para conseguir mayores beneficios o ser más populares, en ocasiones perdiéndose algunas valiosas tradiciones.

El fútbol en Europa y América Latina, o el fútbol americano y el béisbol en Estados Unidos, son ejemplos de deportes que mueven al año enormes cantidades de dinero.

Esta evolución conduce a un aumento de la competitividad, dado que la lucha por la victoria adquiere otro significado al incluirse también el apartado económico. Este aumento, asimismo, lleva a la aparición de un importante lado negativo de la profesionalidad, el uso de diversas argucias o trampas, que puede terminar en ocasiones en la práctica del dopaje por parte de los deportistas.

Arte físico

Los deportes comparten un alto grado de afinidad con el Arte. Disciplinas como el patinaje sobre hielo así como el hockey sobre patines o el taichí, son deportes muy cercanos a espectáculos artísticos en sí mismos. Actividades tradicionales como la gimnasia y el yoga, o más recientes como el culturismo, el tricking y el parkour también comparten elementos propios del deporte con elementos artísticos.

El hecho de que el arte sea tan cercano al deporte en algunas situaciones está probablemente relacionado con la naturaleza de los deportes. La definición de deporte establece la idea de ejecutar una actividad no solo para el propósito habitual; por ejemplo, no correr solo para llegar a alguna parte, sino correr por propia voluntad, con el fin de mantener el estado físico.

Esto es similar a una visión común de la estética, que contempla los objetos más allá de su utilidad. Por ejemplo, valorar un coche no por llevarnos de un sitio a otro, sino por su forma, figura, etc. Del mismo modo, una actividad deportiva como el salto no se valora solo como un modo efectivo de evitar obstáculos; también cuentan la habilidad, la destreza y el estilo.

Juegos Nacionales

Pichincha se corona Campeón en Natación.

Los festejos de la selección de Pichincha no se hicieron esperar una vez que culminó la prueba 32 de natación en los primeros Juegos Nacionales Juveniles. Los capitalinos ya sabían que ganaban el título superando a su eterno rival Guayas que fue segundo.

“Pichincha campeón” se coreó durante las últimas premiaciones cumplidas en la piscina Olímpica de El Batán, donde se celebraron las tres jornadas de este deporte acuático.

Pichincha obtuvo en todo el certamen un total de 28 preseas con 16 de oro, ocho de plata y cuatro bronce. Guayas estuvo a distancia pues solo alcanzó siete oros, 11 platas y ocho bronce. Azuay que en esta última fecha tuvo su mejor presentación al final se ubicó tercera con seis oros, siete platas y 11 bronce.

Consuelo para Guayas fue que ganó en varones pero la diferencia fue en las damas donde los capitalinos fueron superiores. Para Azuay en cambio se cumplieron las proyecciones en este evento pues los responsables técnicos habían prometido seis oros, cifras que al final se concretó.

La natación fue una de las disciplinas más emotivas pues sus protagonistas realmente vibraban en cada prueba.

Olimpiadas

Los Juegos Olímpicos Modernos fueron creados por Pierre de Coubertín, el principal impulsor de la Educación Física en Francia, quien quería recuperar los ideales deportivos de la Grecia Clásica.

La Primera Olimpiada de los Juegos Modernos tuvo lugar en 1896 en Atenas, Grecia.

Para los Juegos Olímpicos de Londres, cada país participante tuvo la posibilidad de desfilar con sus respectivas banderas. En esa ocasión, el Barón Pierre de Coubertín expresó "*Lo importante no es ganar sino competir*", frase que quedó en la historia de los Juegos.

Desde 1936, diversos atletas se relevan para transportar la antorcha olímpica encendida en Grecia, hasta el estadio donde se celebran los Juegos. Allí permanece encendida durante todo el transcurso de los mismos.

Podían participar solamente deportistas aficionados. El primer premio para el ganador de los antiguos juegos olímpicos fue una corona de olivo sagrado. Hoy es la medalla de oro.

La primera llama olímpica se encendió en los juegos realizados en Ámsterdam en 1928, trasladada por corredores de relevo.

En 1932, se construyó en Los Ángeles la primera Villa Olímpica, con motivo de celebrarse allí los juegos. Jesse Owens, de EEUU, de raza negra, logró en Berlín 1936, 4 medallas de oro. Los juegos Olímpicos de Berlín de 1936 fueron los primeros en ser transmitidos por televisión.

En 1960, ganó su medalla de oro el primer africano negro (etíope), Abebe Bikila, quien ganó la maratón, habiendo corrido descalzo. Cuatro años después repitió en Tokio la hazaña, pero con zapatillas.

Las primeras olimpiadas para discapacitados se celebraron en 1960 en Roma. El récord en 400, 800, 1500 y 5000 metros en silla de ruedas lo obtuvo la atleta Louise Sauvage.

El 5 de septiembre de 1972, el mundo se estremece por el atentado terrorista ocurrido en Munich'72. El Grupo Septiembre Negro de la OLP asesina a once integrantes de la delegación israelí. En Montreal 1976, la gimnasta rumana Nadia Comaneci obtuvo los 10 puntos.

El 8 de marzo de 1999 fue presentado al público el diseño de la antorcha olímpica para Sídney 2000. Los anillos del símbolo olímpico representan los cinco continentes entrelazados.

Las Olimpiadas modernas no se realizaron en los años 1916, 1940 y 1944 por problemas bélicos, por estar el mundo en plenas guerras mundiales.

En 1924 tuvieron lugar por primera vez en Chamonix, Francia, los Primeros Juegos Olímpicos de invierno, y desde entonces se realizan en forma separada, pero en los mismos años que los de verano.

El COI es el Comité Olímpico Internacional que regula estos juegos, y cada país que quiera participar, debe poseer un Comité Olímpico Nacional reconocido por el COI.

Entre sus reglas está el “***NO PERMITIR NINGÚN TIPO DE DISCRIMINACIÓN ENTRE LOS PARTICIPANTES***” y las competiciones se consideran de carácter individual y no nacional, aunque la participación de algún país se haya prohibido por su política interna.

Quizás el punto que creó más conflictos era el carácter de aficionado que debían tener los competidores; lo que trajo más de una descalificación, y que obligó a rever las reglas.

Ante la evidencia de participación de atletas profesionales encubiertos, el COI varió en 1976 sus estatutos, y admitió que los participantes pudieran ser compensados económicamente por el tiempo que no estaban en sus trabajos para poder entrenar, y esto abrió la posibilidad de dedicarse exclusivamente a la práctica deportiva

2.5. Hipótesis.

H1: Los medios audiovisuales incentivarán la práctica de natación en los soldados de la aviación del Ejército durante el periodo junio – octubre del 2010.

2.6. Señalamiento de Variables.

2.6.1. Variable Independiente

- Medios Audiovisuales

2.6.2. Variable Dependiente

- Natación

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Modalidad básica de la investigación.

El proyecto de investigación se sustenta en el paradigma crítico propositivo, por las características del problema, paradigma que permite clarificar la realidad en un proceso de permanente cambio y transformación.

Además por las características de la problemática social tiene un enfoque cualitativo. Desde el enfoque cualitativo es posible recabar información para comprender en forma integral el problema, situación que facilita el análisis y a posterior la elaboración de la propuesta.

Bibliográfica documental.

El proyecto de investigación se fundamenta en la modalidad de investigación bibliográfica documental, por cuanto se apoya en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos, material bibliográfico y de archivo, como revistas, periódicos, expedientes, etc.

De campo.

Es una investigación de campo porque se realiza en el mismo lugar donde se producen los hechos.

Investigación Aplicada.

Porque de acuerdo al objeto de estudio se va a utilizar los conocimientos previos para realizar una propuesta basada en dichos conocimientos.

Proyecto Factible.

Ya que consta de elementos necesarios para transformar la realidad de los soldados de la aviación del Ejército

3.2. Nivel o tipo de investigación.

Hemos escogido estos tipos de investigación que nos permite cumplir a cabalidad nuestra investigación.

Exploratoria.

El presente trabajo es de tipo exploratorio porque genera una hipótesis, reconoce las variables que son de interés educativo y social.

Descriptiva.

Comprende: la descripción, registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de implicar algún tipo de comparación y puede intentar descubrir las relaciones causa efecto entre las variables de estudio.

Investigación Explicativa.

Esta investigación se refiere a los beneficios que esta actividad física presenta en el desarrollo de la psicomotricidad de los soldados, ya que es parte importante para su aprendizaje.

Investigación Descriptiva.

Porque aborda el nivel de profundidad de un fenómeno u objeto de estudio, para obtener nuevos datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las preguntas de la investigación

3.3. Población y muestra.

Por ser un universo pequeño las encuestas se las aplico a toda la población en el número que se encuentra determinado en el siguiente cuadro.

Población	Muestra	Total
Soldados	40	40

3.4. Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Medios audiovisuales

Contextualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
<p>Medios audiovisuales son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen y el sonido.</p> <p>Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios que, con imágenes y grabaciones sonoras, sirven para comunicar mensajes.</p> <p>Entre los medios audiovisuales más populares se encuentran el cine y la televisión, la infografía, la diapositiva o el vídeo y, por supuesto, los nuevos sistemas audiovisuales de la informática que suelen ser una versión digital de los previamente existentes</p>	<p>Medios visuales</p> <p>Multimedia</p>	<p>TV</p> <p>Mp4</p> <p>Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Imágenes</p> <p>Texto</p>	<p>¿Considera que con la TV se puede transmitir mensajes que motiven a realizar actividades físicas como la natación?</p> <p>¿El uso del MEDIOS DE ULTIMA GENERACIÓN COMO EL MP4 puede influir en su decisión de practicar algún deporte?</p> <p>¿Considera que con el uso de las diapositivas se puede incentivar la práctica de la natación?</p> <p>¿Cree usted que el video es una herramienta que permita mejorar las técnicas de natación?</p> <p>¿A través de imágenes se puede demostrar los beneficios de la natación?</p>	<p>Encuesta</p> <p>cuestionario</p>

Elaborado por: Marco Chariguamán

Grafico Nro. 3

3.5. Plan de recolección de Información.

Técnicas e Instrumentos

Para el trabajo de investigación se utilizó como técnicas la encuesta con sus instrumentos como son el cuestionario; la encuesta por ser la técnica de recolección de información por la cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito. Su instrumento es el cuestionario que permite enlazar los objetivos estudiados y la realidad estudiada.

Encuesta

Dirigido a los soldados, su instrumento será el cuestionario elaborado con preguntas cerradas para recabar información pertinente a las variables de estudio.

PLAN PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICA	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2. ¿De qué personas u objetos?	Soldados
3. ¿Sobre qué aspectos?	Incidencia de la metodología
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador.
5. ¿Cuándo?	Junio – Octubre 2010
6. ¿Dónde?	LA AVIACION DEL EJERCITO
7. ¿Cuántas veces?	Una
8. ¿Qué tipo de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario
10. ¿En qué situación?	En aulas

Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 5

PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS	EXPLICACION
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación
¿A qué personas está dirigido?	A soldados
¿Sobre qué aspectos?	Sobre la natación
¿Quién investiga?	Investigador: Marco Chariguamán
¿Cuándo?	Junio – Octubre 2010
Lugar de recolección de la información	Cantón Rumiñahui, Aviación del Ejército
¿Cuántas veces?	40 soldados
¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionarios
¿En qué situación?	En la Aviación del ejército porque existió la colaboración de parte de los involucrados

Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 6

Para dar solución a este tema de investigación, es de vital importancia establecer ciertas estrategias metodológicas que permitirán de manera clara y precisa orientar el desarrollo del tema planteado.

La base de este proceso de investigación se sustentará en la utilización de dos técnicas: la bibliográfica y la del trabajo, la primera dedicada a escoger información conceptual localizada en libros, periódicos, revistas, folletos, internet y documentos varios; la segunda nos brinda información de primera fuente mediante la observación, la encuesta etc.

Estos datos nos permitirán tener una visión general del hecho o fenómeno a investigarse para lo cual utilizaremos investigación aplicada en virtud de poder alcanzar la interpretación cualitativa de las causas y consecuencias del fenómeno en estudios apoyados en los métodos inductivo y deductivo, los mismos que nos permitirán comprobar o modificar el hecho investigado.

El universo de esta investigación serán los soldados de Aviación del Ejército.

3.6. Plan de procesamiento de la información.

Se revisó y analizó la información recogida es decir se implementó la limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta y en algunos casos no pertinentes.

Se tabularon los cuadros según las variables y según la hipótesis que se propuso y se representó gráficamente.

Se analizó los resultados estadísticos de acuerdo a los objetivos e hipótesis planteada.

Se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico.

Se comprobó y se verificó la hipótesis.

Se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones.

- Revisión crítica de la información recogida, es decir corrección de la información defectuosa e incompleta
- Recopilación de la recolección, en casos individuales para corregir fallas de contestación
- Tabulación de la información recogida

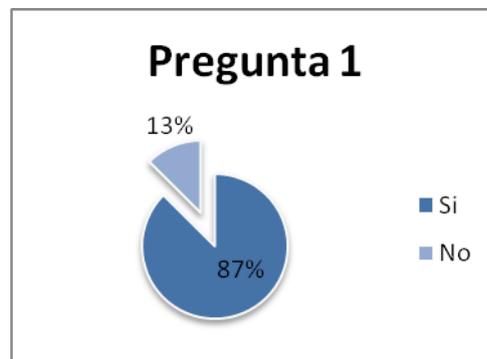
CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados.

Pregunta 1.- ¿Considera que con la TV se puede transmitir mensajes que motiven a realizar actividades físicas como la natación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	87
No	5	13
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 7

Análisis

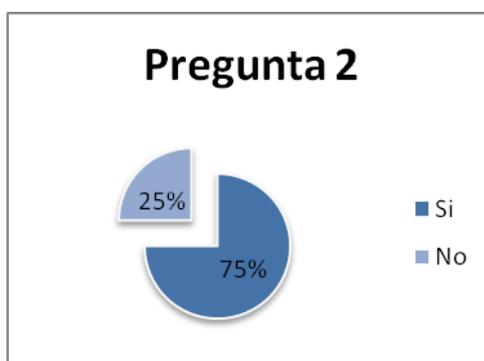
El 87% de los encuestados responden que si consideran que la TV transmite mensajes que motiven a realizar actividad física, el restante 13% sostiene que no

Interpretación

De los resultados se puede observar como la mayoría de soldados consideran que la TV es un medio a través del cual pueden motivarse a realizar actividad.

Pregunta 2.- ¿El uso de medios de última generación como el mp4 puede influir en su decisión de practicar algún deporte?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	75
No	10	25
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 8

Análisis

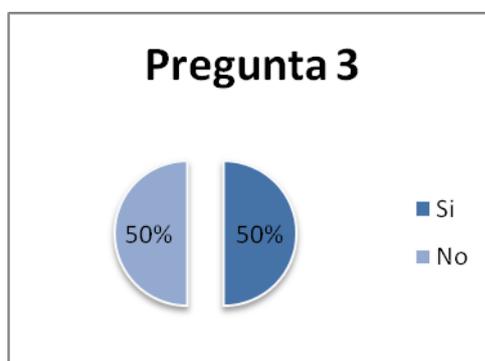
El 75% responden que el uso del medios de última generación si influye en la decisión de practicar algún deporte, mientras que el 25% restante responde que no

Interpretación

Coherentes con la respuesta anterior se observa que la mayoría de encuestados consideran que los medios audiovisuales son una gran influencia para el momento de tomar la decisión de practicar o no deportes

Pregunta 3.- ¿Considera que con el uso de las diapositivas se puede incentivar la práctica de la natación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	50
No	20	50
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 9

Análisis

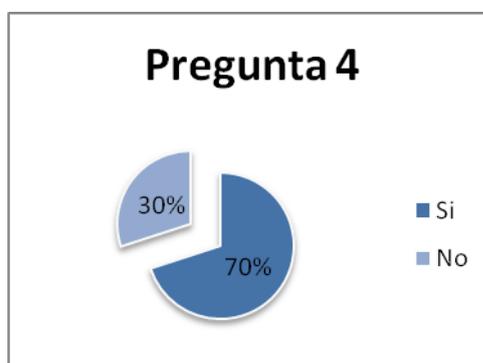
El 50% de los encuestados responden de manera afirmativa a la pregunta indicando que el uso de diapositivas incentiva a la práctica de la natación mientras que el 50% restante dicen que no

Interpretación

Estos datos reflejan el desconocimiento de los medios audiovisuales y el poco incentivo que tiene para practicar la natación, además se puede notar que los encuestados se encuentran divididos con respecto a los criterios de la pregunta

Pregunta 4.- ¿Cree usted que el video es una herramienta que permita mejorar las técnicas de natación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	70
No	12	30
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 10

Análisis

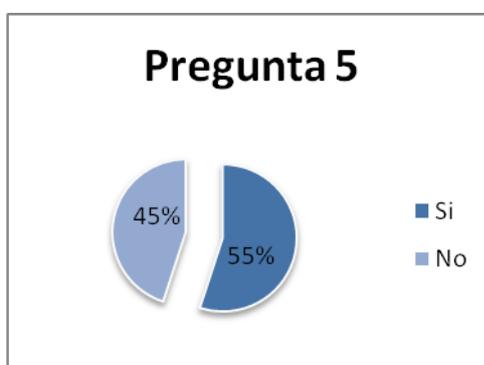
Según el 70% de los encuestados se puede mejorar las técnicas de natación a través de videos y el 30% restante dicen que no se mejorar con los videos como herramienta

Interpretación

En general se evidencia que los encuestados consideran que el video como herramienta si permite mejorar las técnicas de natación que es utilizada por los soldados

Pregunta 5.- ¿A través de imágenes se puede demostrar los beneficios de la natación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	55
No	18	45
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 11

Análisis

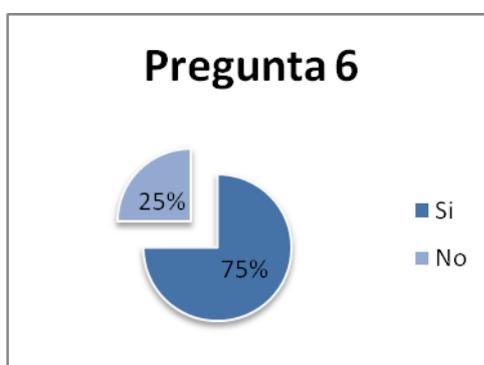
El 55% de los encuestados dicen que si se puede demostrar los beneficios de la natación y el 45% restante dicen que no se puede demostrar los beneficios de la natación con imágenes.

Interpretación

Como complemento a las respuestas anteriores se observa como la gran mayoría de los soldados encuestados señalan que a través de los medios audiovisuales si se puede demostrar los beneficios de la natación, para que así se sientan motivados a realizar este deporte

Pregunta 6.- ¿Conoce usted que es una técnica de natación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	75
No	10	25
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 12

Análisis

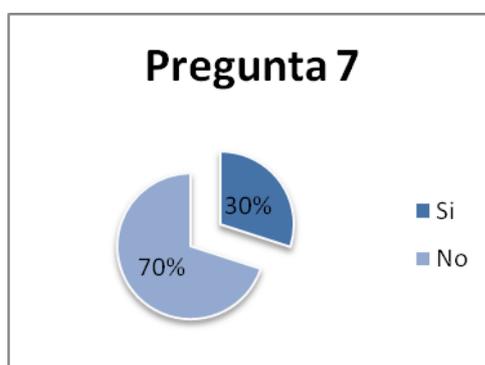
La mayoría de los soldados encuestados, el 75% indican que si conocen que es una técnica de natación, el restante 25% respondió que no lo sabe

Interpretación

Los datos permiten deducir que el desconocimiento de que es una técnica de natación es limitado, y se le da poca importancia a este tema dentro del área de la natación, por lo que los soldados no sienten deseos de practicar este deporte tan saludable

Pregunta 7.- ¿Sabe cómo realizar correctamente movimientos de brazos sobre el agua?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	30
No	28	70
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 13

Análisis

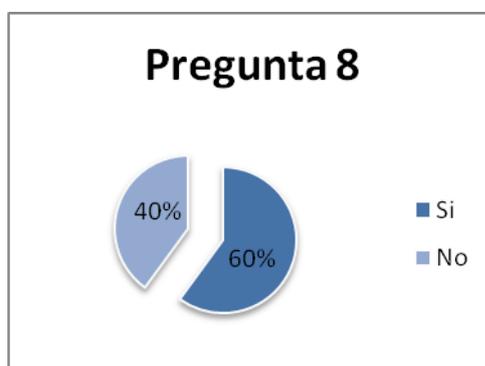
El 70% de los encuestados informan que no saben cómo mover los brazos sobre el agua, mientras que el 30% dicen que si saben cómo hacerlo

Interpretación

Es interesante saber que los soldados no saben cómo mover los brazos sobre el agua de manera correcta, esto quiere decir que debe mejorar su técnica de natación y una manera de hacerlo es utilizando los medios audio visuales cómo una herramienta didáctica e interactiva.

Pregunta 8.- ¿Considera que los movimientos de piernas que realiza bajo el agua ayudan a su rendimiento físico?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	60
No	16	40
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 14

Análisis

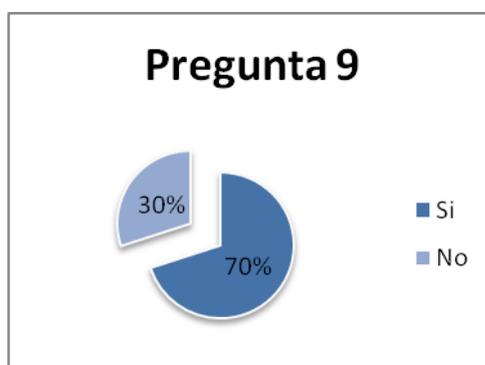
El 60% responden que si ayudan al rendimiento físico y el 40% que no ayudan a su rendimiento físico

Interpretación

Probablemente esto se deba a que no se realizan movimientos de manera adecuada bajo el agua lo que causa un cansancio excesivo y no permite un desarrollo físico adecuado, volviéndose perjudicial antes que benéfico.

Pregunta 9.- ¿Cree usted que el estilo mariposa que usted hace debe mejorar?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	70
No	12	30
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 15

Análisis

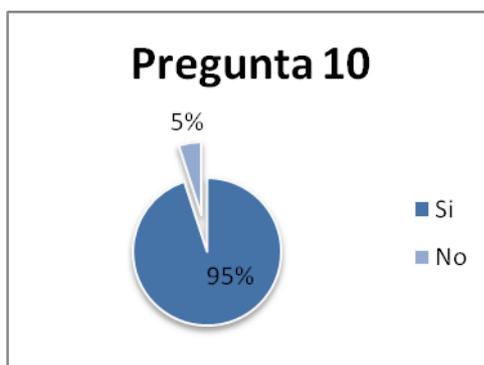
El 70% de los encuestados dicen que si deben mejorar y el 30% dicen que no

Interpretación

Esta situación es una limitante muy importante a considerar, pues si la mayoría de soldados deben mejorar su estilo mariposa no se van a sentir motivados a realizar natación con frecuencia, por lo que se sugiere la utilización de los medios audio visuales como una herramienta no solo para mejorar ciertas cosas sino para motivar e instar a los soldados a que realicen natación

Pregunta 10.- ¿Desearía mejorar sus estilos de natación mediante un video que le indique que debe o no debe hacer?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	95
No	2	5
TOTAL	40	100



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 16

Análisis

Mientras que el 95% responde que si desean mejorar su estilo de natación el 5% responde que no

Interpretación

Los datos reflejan una realidad única la mayoría de los soldados encuestados desean mejorar sus estilos de natación con la utilización de un video que les indique cual es la manera adecuada de realizar ciertos movimientos específicos.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

La experiencia enriquecedora de realizar una investigación de este tipo ha permitido, por una parte estudiar las técnicas de natación y por otra los medios audiovisuales que se pueden utilizar como herramientas didácticas dentro del campo de la enseñanza.

Así se puede concluir que:

- La natación nos ayuda a mantener una buena salud física y mental
- Las técnicas de natación deben ser pulidas hasta que se puedan alcanzar movimientos perfectos que permitan que el estilo de natación se vuelva todo un reto
- La utilización de medios audiovisuales como herramientas didácticas permitirán mejorar ciertas técnicas y movimientos
- Al mejorar estos movimientos se implementara el rendimiento físico de los soldados que se encuentren practicando este deporte
- Se incito a los soldados a la utilización de estos nuevos medios y a practicar la natación ya que es importante que se cuente con personal capas de desenvolverse de manera adecuada tanto en tierra como en el agua.

5.2. Recomendaciones.

Finalizada la investigación y cumplidos los objetivos previstos en la tesis, y en consideración a los resultados hallados en el trabajo de campo y su confrontación con la teoría sobre la problemática, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Se debe motivar de manera adecuada a los soldados mostrándoles los beneficios que representa practicar este deporte.
- Realizar talleres y demostrar al personal de soldados que con ayuda de los medio audiovisuales se puede llegar a comprender de una mejor manera
- Se debe utilizar los medios audiovisuales para que de este modo y de manera visual se demuestren ciertas acciones que no se han corregido a tiempo.
- Incentivar todo el tiempo a los soldados a la práctica de la natación ya que no solo es un deporte sino un medio de supervivencia el cual ayudara a salvar su vida y la de los demás.
- Acoger la propuesta presentada en esta tesis para responder a los requerimientos de los soldados de la aviación del ejército

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos.

Tema: “Utilización de un programa multimedia para mejorar las técnicas de natación”

Institución: Aviación del Ejército Ecuatoriano

Beneficiarios: Soldados de la Aviación del Ejército

Ubicación: Amaguaña, Rumiñahui, Pichincha

Tiempo estimado para la ejecución: Junio – Octubre 2010

Equipo técnico responsable: Marco Chariguamán Quinteros

6.2. Antecedentes de la Propuesta

Debido a la gran desmotivación y falta de interés que existe por parte de los soldados de la Aviación del Ejército por practicar natación, se ve la necesidad de buscar un mecanismo mediante el cual se pueda incitar a los soldados a realizar este deporte con ganas, demostrando con los medios audiovisuales los beneficios de la práctica de la natación.

Como se demuestra en el análisis e interpretación de resultados, la mayoría de los soldados están de acuerdo en que se utilice un medio que permita a través de la tecnología motivar y aumentar su interés no solo por practicar este deporte, sino mejorar las técnicas utilizadas por los soldados para mejorar su rendimiento físico en el agua.

Que mejor recurso didáctico que un tutorial donde se puedan visualizar videos sobre las diferentes técnicas de natación, los beneficios para la salud física y mental, entre muchos otros.

Tratando de dar una posible solución a este problema se quiere implementar un taller en el que se utilizaran varios recursos audiovisuales con los que se pretende captar el interés de los soldados y motivarlos a practicar este sano y benéfico deporte como la natación

6.3. Justificación

Se da esta propuesta de solución ya que se cuenta con los recursos tecnológicos necesarios y se cuenta con la predisposición de los participantes que se beneficiaran con la puesta en marcha de esta propuesta de investigación.

Además, por ser una investigación original cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución quienes se encuentran interesados en observar y evaluar el taller.

El deporte de la natación, es considerado por muchos como un deporte de excelencia, debido a que tiene varias categorías, una de ellas por ejemplo es el nado sincronizado, donde se demuestra que se debe tener una técnica excepcional y como su nombre lo dice una sincronización exacta con cada uno de los participantes, además la natación es considerada como una actividad benéfica para ciertos dolores musculares, se recomienda hidroterapia en ciertos casos, por lo que

de muchas maneras se debe incentivar al personal de la aviación del ejército a que practiquen este deporte multifacético.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

- Utilizar un programa multimedia para mejorar las técnicas de natación en los soldados de la Aviación del Ejército,

6.4.2. Objetivos Específicos

- Utilizar medios audiovisuales para dar a conocer las técnica de natación
- Dar a conocer mediante videos las técnicas adecuadas de la natación
- Socializar el tutorial multimedia para incentivar la práctica de la natación en lo soldados de la aviación del Ejercito

6.5. Análisis de Factibilidad

Esta propuesta cuenta con el recurso humano y financiero que se requiere para su ejecución en la Aviación del Ejército

6.6. Fundamentación

Multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como *multimedia* a los medios (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "híper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones

multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto.

Características

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático, existen variados software de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan Adobe Director y Flash.

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación

de la información sea más fácil y rápida. O en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido. Multimedia en línea se convierte cada vez más en una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de contenido. Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar.

Además de ver y escuchar, la tecnología aptica permite sentir objetos virtuales. Las tecnologías emergentes que involucran la ilusión de sabor y olor también puede mejorar la experiencia multimedia.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado a: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información. El sistema de la mensajería de la multimedia, o MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra

mundial puede incluir hyperlinks (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra. Cuando los usuarios hayan encendido un hyperlink, los vuelven a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un vídeo de la campaña pacífica. Puede también presentar los mapas pertinentes a los hyperlinks de la segunda guerra mundial. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo. (También se dice que alguna gente aprende mejor viendo que leyendo, y algunos escuchando).

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software como CD-ROMs o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

Tipos de información multimedia:

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.
- El trabajo multimedia está actualmente a la orden del día y un buen profesional debe seguir unos determinados pasos para elaborar el producto.
- **Definir el mensaje clave.** Saber qué se quiere decir. Para eso es necesario conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional. Es el propio cliente el primer agente de esta fase comunicacional.
- **Conocer al público.** Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.
- **Desarrollo o guión.** Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.
- **Creación de un prototipo.** En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

Ahora ya se está trabajando con digital, un desarrollo que permite la interactividad. Es en este momento cuando el cliente, si está conforme, da a la empresa el dinero para continuar con el proyecto. En relación al funcionamiento de la propia empresa, está puede presuponer el presupuesto que va a ser necesario,

la gente que va a trabajar en el proyecto (lista de colaboradores). En definitiva, estructura la empresa. El prototipo es un elemento muy importante en la creación y siempre va a ser testeado (público objetivo y encargados de comprobar que todo funciona)

- **Creación del producto.** En función de los resultados del testeado del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia.

Natación

La natación nació de la necesidad que el ser humano ha tenido de adaptarse al medio que le rodea, y uno de ellos es el acuático. Si tenemos en cuenta que la superficie del planeta está formada por tres cuartas partes de agua, podremos comprender la importancia y la necesidad del ser humano de adaptarse a este medio.

La natación es el arte de sostenerse y avanzar, usando los brazos y las piernas, sobre o bajo el agua. Puede realizarse como actividad lúdica o como deporte de competición. Debido a que los seres humanos no nadan instintivamente, la natación es una habilidad que debe ser aprendida. A diferencia de otros animales terrestres que se dan impulso en el agua, en lo que constituye en esencia una forma de caminar, el ser humano ha tenido que desarrollar una serie de brazadas y movimientos corporales que le impulsan en el agua con potencia y velocidad. En estos movimientos y estilos se basa la evolución de la natación competitiva como deporte.

La natación puede practicarse en cualquier tipo de recinto de agua lo bastante grande como para permitir el libre movimiento y que no esté demasiado fría, caliente o turbulenta. Las corrientes y mareas pueden resultar peligrosas, pero también representan un desafío para demostrar la fuerza y el valor de los

nadadores, como se puede comprobar con los muchos intentos con éxito de cruzar el canal de la Mancha.

La natación fue un deporte muy estimado en las antiguas civilizaciones de Grecia y Roma, sobre todo como método de entrenamiento para los guerreros. En Japón ya se celebraban competiciones en el siglo I a.C. No obstante, durante la edad media en Europa su práctica quedó casi olvidada, ya que la inmersión en agua se asociaba con las constantes enfermedades epidémicas de la época. Hacia el siglo XIX desapareció este prejuicio y, ya en el XX, la natación se ha llegado a considerar un sistema valioso de terapia física y la forma de ejercicio físico general más beneficiosa que existe. Ningún otro ejercicio utiliza tantos músculos del cuerpo y de modo tan intenso. Además, la mayor afluencia de nadadores, así como las mejores técnicas de construcción y calefacción, han aumentado enormemente el número de piscinas públicas al aire libre y cubiertas en todo el mundo. La piscina privada, que fue en un tiempo signo de excepcional privilegio, es cada vez más común.

Técnica

El principal obstáculo para aprender a nadar es el miedo al agua o el nerviosismo, que produce tensión muscular. Se ha avanzado mucho en el desarrollo de métodos para reducir esta barrera psicológica. A menudo se empieza a enseñar a los niños desde muy pequeños. Aunque es posible enseñar a personas de edad avanzada, cuanto antes aprenda a nadar el individuo, más fácil resulta. La enseñanza de la natación es importante para aprender a coordinar los movimientos de manos y piernas con la respiración. Su aprendizaje se ha incorporado a los planes de estudio de los colegios en muchas partes del mundo. Durante la II Guerra Mundial se desarrollaron técnicas de enseñanza para grandes grupos, impartándose cursos para las tropas como parte de su entrenamiento para el combate.

Existen cinco estilos de natación reconocidos, que se han ido perfeccionando desde finales del siglo XIX. Éstos son: crol (también llamado estilo libre, porque se puede elegir en las competiciones de estilo libre), cuya primera versión la dio el nadador inglés John Arthur Trudgen en la década de 1870; espalda, que lo utilizó por primera vez el nadador estadounidense Harry Hebner en los Juegos Olímpicos de 1912; braza, el estilo más antiguo, conocido desde el siglo XVII; mariposa, desarrollado en la década de 1930 por Henry Myers y otros nadadores estadounidenses y reconocido en la de 1950 como estilo independiente, y brazada de costado, estilo básico en los primeros años de competición, pero que hoy sólo se utiliza en la natación no competitiva.

Estilos de natación competitiva

Son 4 los estilos de natación que se utilizan en competiciones:

- Estilo libre
- Estilo espalda
- Estilo braza o pecho
- Estilo mariposa

La natación competitiva consiste en nadar con el fin de mejorar las marcas propias y las establecidas por otros, es un deporte de auto superación. Se hizo popular en el siglo XIX, y es un evento importante de los Juegos Olímpicos. El cuerpo que se encarga de administrar la natación competitiva es la FINA, que incluye sub ramas de grupos locales como el United States Swimming (USS) en los Estados Unidos. La FINA coordina cuatro disciplinas de natación, en diferentes distancias.

Metodología. Modelo Operativo

Etapas	Actividades	Recursos	Responsables	Evaluación
Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Reunión de trabajo con soldados de la aviación para indicaciones de manejo del tutorial 	Computador Infocus	Marco Chariguamán	Convenio asumido por soldados
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de CD con programa tutorial para conocimiento de los soldados de la Aviación del Ejército • Manejo de programa multimedia y proyección de videos sobre técnicas de natación • Proyección y socialización de videos sobre cómo mejorar las técnicas de natación 	Computador Infocus Cd's	Marco Chariguamán	Registro de asistencia
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Monitoreo del proyecto • Seguimiento del desarrollo de actividades • Entrevista a soldados para socializar lo aprendido 	Infocus Computador	Marco Chariguamán	Fichas de observación

Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Grafico Nro. 17

Administración

Para ejecutar mi propuesta cuento con el presupuesto que cubre los recursos materiales y tecnológicos necesarios para que cada uno de los beneficiarios de este proyecto tenga un CD con el programa multimedia, que ha sido desarrollado de manera sencilla en un programa de fácil manipulación.

ANEXO 1

- **Sello insignia de la Aviación del Ejército**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 1

- **Competencia de natación utilitaria en la Brigada Aérea, acantonada en la provincia de Pichincha, Amaguaña sector las Balbinas.**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 2

- **Competencia de preparación militar para soldados**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 3

- **Ejercicios de fortalecimiento físico en la Brigada Aérea**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 4

- **Deporte extremo por el río Pastaza (Ralping U.T.A.), se aplica la natación como un medio de supervivencia.**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 5

- **Operación militar en el río Napo**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 6

- **Curso de natación realizado en la Brigada Aérea.**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 7

- **Adaptación al medio acuático.**



Elaborado por: Marco Chariguamán Q.

Foto Nro. 8

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION ENCUESTA DIRIGIDA A SOLDADOS DE LA AVIACION DEL EJÉRCITO

Indicaciones generales:

- No se admiten tachones, borrones o enmendaduras
- Seleccione solamente una de las opciones en cada pregunta

Objetivo:

- Estimular con medios audiovisuales la práctica de natación a los soldados de la Aviación del Ejército

Pregunta 1.- ¿Considera que con la TV se puede transmitir mensajes que motiven a realizar actividades físicas como la natación?

Si () No ()

Pregunta 2.- ¿El uso del medios de última generación como el mp4 puede influir en su decisión de practicar algún deporte?

Si () No ()

Pregunta 3.- ¿Considera que con el uso de las diapositivas se puede incentivar la práctica de la natación?

Si () No ()

Pregunta 4.- ¿Cree usted que el video es una herramienta que permita mejorar las técnicas de natación?

Si () No ()

Pregunta 5.- ¿A través de imágenes se puede demostrar los beneficios de la natación?

Si () No ()

Pregunta 6.- ¿Conoce usted que es una técnica de natación?

Si () No ()

Pregunta 7.- ¿Sabe cómo realizar correctamente movimientos de brazos sobre el agua?

Si () No ()

Pregunta 8.- ¿Considera que los movimientos de piernas que realiza bajo el agua ayudan a su rendimiento físico?

Si () No ()

Pregunta 9.- ¿Cree usted que el estilo mariposa que usted hace debe mejorar?

Si () No ()

Pregunta 10.- ¿Desearía mejorar sus estilos de natación mediante un video que le indique que debe o no debe hacer?

Si () No ()

Observaciones y Recomendaciones.

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

! GRACIAS POR SU COLABORACION !

BIBLIOGRAFIA

Diccionario Enciclopédico Larrousse

<http://www.educar.org/articulos/Audiovisuales.asp>

http://es.wikipedia.org/wiki/Medios_audiovisuales

<http://www.todonatacion.com/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Nataci%C3%B3n>