

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**UTILIZACIÓN DEL TIEMPO DE LIBRE DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DEL V CICLO DEL NIVEL PRIMARIO DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE
YANAHUARA - AREQUIPA 2014.**

TESIS PRESENTADA POR:

**BORJAS SIU, Dante Carlos
MENDOZA SANCHO, Nayda Yanira
RODRIGUEZ JUAREZ, Anyela Raquel**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESOR(ES) EN LA CARRERA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

AREQUIPA – PERÚ

2015

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**UTILIZACIÓN DEL TIEMPO DE LIBRE DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DEL V CICLO DEL NIVEL PRIMARIO DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE
YANAHUARA - AREQUIPA 2014.**

TESIS PRESENTADA POR:

**BORJAS SIU, Dante Carlos
MENDOZA SANCHO, Nayda Yanira
RODRIGUEZ JUAREZ, Anyela Raquel**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESOR(ES) EN LA CARRERA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

ASESOR: MOSCOSO ZAPANA, Paul

AREQUIPA – PERÚ

2015

JURADO CALIFICADOR

PRESIDENTE

VOCAL

SECRETARIO (INFORMANTE)

RESULTADOS: _____

OBSERVACIONES: _____

FECHA : _____

EPÍGRAFE

DEBEMOS USAR SABIAMENTE EL TIEMPO Y DARNOS CUENTA QUE
SIEMPRE ES EL MOMENTO OPORTUNO PARA HACER BIEN LAS
COSAS.

NELSON MANDELA

DEDICATORIA

A Dios y a mis padres por su cariño
y apoyo que me llevaron a la
culminación de mi carrera
profesional.

Anyela

A Dios y a mi familia, por su afecto,
comprensión y compañía.

Nayda

A mis padres con mucho cariño, por
todo el tiempo de sacrificio y cuidado
hacia mi persona

Dante

ÍNDICE

JURADO CALIFICADOR

EPÍGRAFE

DEDICATORIA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I PLANTEAMIENTO TEÓRICO

	Pág-
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1 Descripción y formulación del problema.....	10
1.2 Objetivos de la Investigación	12
1.2.1 Objetivo general.....	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3 Justificación	13
1.4 Marco Teórico	14
1.4.1 Antecedentes	14
1.4.2 Conceptos claves:	15
1.4.3 Bases Teóricas Científicas.....	16
1.4.3.1 Base Legal.....	16
1.4.3.2 Base teórica Psicosocial del tiempo Libre y/o ocio	17
A. Evolución Histórica del tiempo libre	17
B. Aproximación al concepto de tiempo libre y/o ocio	23
1.4.3.3 Bases pedagógicas del tiempo libre	27
A. Generalidades	27
B. Plan de Estudios de la Educación Inicial Básica Regular	29
C. La Educación Física y Tiempo Libre.....	30
a) Propósitos.....	31
b) Características de actividades del ocio y/o tiempo libre:	32
c) Actividades.	33
d) Programaciones del ocio y/o tiempo libre	34

e) Tipos de ocio/tiempo libre	35
f) El ocio ecológico	44
1.5 Variable e indicadores.....	51
1.5.1 Variables	51
1.5.2 Indicadores	51

CAPITULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	53
1.1 Tipo de investigación.....	53
1.2 Diseño de investigación	54
2. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE VERIFICACIÓN.....	54
2.1. Técnica.....	54
2.2 Instrumento.....	54
3. CAMPO DE VERIFICACIÓN	55
3.1. Ámbito geográfico y temporal 2014.	55
3.2. Población y muestra.....	56
3.2.1. Población	56
3.2.2. Muestra:.....	57
4. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:.....	58

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Actualmente en nuestra sociedad se ha incrementado espacio públicos recreativos donde asisten familias, amigos, vecinos, entre otros, con la finalidad de aprovechar el tiempo libre que disponen después de sus actividades.

La variedad de las actividades de tiempo libre denotan la calidad y estilo de vida de la población, por ello es necesario fomentar una cultura de tiempo libre desde temprana edad. En este sentido el Ministerio de educación a través del área curricular de Educación Física orienta el desarrollo de la capacidad creativa y los niveles de participación en la utilización adecuada del tiempo libre, ya que por un lado la realización de adecuadas actividades recreativas y físicas para los estudiantes los prepara para el disfrute de la vida, y por otro, una buena salud les posibilitara un amplio aprovechamiento de la disponibilidad de actuar en otras esferas de recreación.

En este sentido, la presente tesis está orientada a conocer y describir como los niños y niñas del nivel primario hacen utilización del tiempo libre que disponen después de sus actividades y responsabilidades y el desarrollo se estructura a través de los siguientes capítulos:

Capítulo I, denominado Planteamiento Teórico, marca la descripción del problema, los objetivos que orientan el proceso investigativo, marco teórico que desarrolla aspectos principales del tiempo libre y su ubicación en el área de educación física, concluyendo con la variable operacionalizada.

Capítulo II denominado Planteamiento Metodológico que alinea el sentido teórico con el tipo y diseño reflejado en la construcción del instrumento para su aplicación en las unidades muestrales.

Capítulo II, denominado resultados en la investigación, aborda el tratamiento estadístico elaborado en tablas y figuras.

Por último se concluye con las Conclusiones, Sugerencias, Referencias Bibliográficas y Anexos

LOS AUTORES

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción y formulación del problema

Actualmente las características que adopta la vida urbana en la localidad han variado la permanencia de padres y madres en el hogar por diversas actividades que realizan, dando lugar a que los hijos sean cuidados por otros familiares o personal encargado, en otros casos los niños se quedan solos en horas de la tarde, sin control ni cuidado de una persona mayor que los pueda orientar. En este sentido, diversas instituciones ofrecen una variedad de opciones que permiten a los padres de familia seleccionar para que sus hijos puedan desarrollarse y disfrutar de una serie de actividades.

También la Educación Básica Regular se constituye en uno de los factores más determinantes implicados en el fortalecimiento de los aprendizajes formales e informales con el objeto de contribuir

a la educación integral de los escolares es la orientación al uso constructivo del tiempo libre.

En este sentido la educación primaria desarrolla procesos pedagógicos a fin de brindar una educación adecuada y pertinente para que los niños y niñas puedan iniciar la toma de decisiones en función a lo que les gusta y/o interesa, es así que el área de Educación Física no solo se limita al entrenamiento del cuerpo , ni al aprendizaje de patrones motores , sino que facilita a los estudiantes actividades que los recreen y les permitan actualmente elegir aquellas que consideren apropiadas para su desarrollo personal en función de sus características, motivaciones y recursos existentes en su entorno.

Actualmente el tiempo libre se está convirtiendo en un factor importante motivando a los estudiantes a cumplir con un rol más autónomo participativo y protagónico. Para ello la presente investigación tiene como objetivo conocer el tiempo libre que disponen los niños y niñas y en que lo utilizan planteando las siguientes interrogantes:

¿Cómo utilizan el tiempo libre los niños y niñas del V ciclo del nivel primario de las Instituciones Educativas del distrito de Yanahuara en Arequipa en el año 2014?

¿Qué tiempo libre dedican a la práctica deportiva los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara en el año 2014?

¿Qué tiempo libre usan para el ocio tecnológico los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara en el año 2014?

¿Qué tiempo libre utilizan a la realización de actividades lúdico – recreativas los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara en el año 2014?

¿Qué tiempo libre es utilizado para el desarrollo personal por los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara del año 2014?

¿Qué actividades libres realizan los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara del año 2014?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo general

Describir la utilización del tiempo libre de los niños y niñas del V ciclo del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara en Arequipa durante el año 2014.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Precisar el tiempo libre dedicado a la práctica deportiva por los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara.
- Señalar el tiempo libre usado para el ocio tecnológico por los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara.
- Determinar el tiempo libre utilizado a la realización de actividades lúdicas recreativas por los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara.

- Precisar el tiempo libre dedicado al desarrollo personal por los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara.
- Precisar las actividades que son de opción libre elegidas por los niños y niñas del nivel primario de las instituciones educativas del distrito de Yanahuara.

1.3 Justificación

El estudio es de gran importancia porque se investiga un tema clave que los niños y niñas experimentan todos los días en tiempos que no se dedican a alguna actividad establecida. A continuación se detalla su trascendencia:

- Relevancia social. Este estudio beneficia a los estudiantes del nivel primario, padres de familia, profesores de Educación Física e interesados, a fin de que cuenten con una aproximación de los beneficios o problemas que se encuentren en la utilización del tiempo libre.
- Relevancia metodológica. Proporciona el instrumento validado del cual pueden hacer uso todas las personas interesadas que desean conocer la utilización del tiempo libre en los alumnos.
- Actualidad. Es un problema que se vive en el día a día, y porque mayor cantidad de hogares destina voluntaria e involuntariamente más tiempo de ocio para sus hijos, sin la orientación del caso y las instituciones educativas mayormente no brindan orientación al respecto.
- Originalidad. La presente investigación presenta su originalidad al no encontrar tesis en el problema de estudio en el Instituto Pedagógico y otros centros del nivel básico y superior en la localidad.

1.4 Marco Teórico

1.4.1 Antecedentes

Se presenta a nivel local el trabajo de investigación ubicado en:

- Universidad Católica de Santa María.

Título:

- El empleo del tiempo libre en niños y niñas de quinto y sexto grados de educación primaria del centro educativo estatal “Manuel Gonzales Prada” del distrito de Alto Selva Alegre de la ciudad de Arequipa – 1998. Dina Pilar Gonzales Rivera y Matilde Quispe Umasi.

Resumen:

El presente trabajo denominado: El empleo del tiempo libre del centro educativo estatal “Manuel Gonzales Prada” del distrito de Alto Selva Alegre de la ciudad de Arequipa.1998.

Comprende los siguientes aspectos:

- La variable de estudio que se plantea es la siguiente:

Empleo del tiempo libre, cuyos indicadores son: Cantidad de tiempo libre, asesoramiento y actividades extra-escolares.

- Los objetivos propuestos son:
 - Precisar la cantidad de tiempo libre en niños y niñas de quinto y sexto grados de Educación Primaria del centro educativo estatal “Manuel Gonzales Prada”.
 - Determinar si los niños y niñas del quinto y sexto grados de Primaria del centro educativo estatal “Manuel Gonzales Prada” reciben asesoramiento por parte de los padres de familia y docentes del colegio para el buen uso del tiempo libre.

- Identificar las actividades más frecuentes que realizan en su tiempo libre los niños y niñas de quinto y sexto grados de Educación Primaria del centro educativo estatal “Manuel Gonzales Prada”.
- El instrumento empleado es:
- La encuesta o cuestionario, estructurado en función de los indicadores: Dicha encuesta consta de 22 items aplicada a 247 alumnos.
 - Como hipótesis propuesta para el presente trabajo se tiene: Es probable que los niños y niñas del quinto y sexto grados de Primaria del centro educativo estatal “Manuel Gonzales Prada”, tengan tiempo libre, no reciban asesoramiento necesario y por lo tanto utilicen este tiempo libre en actividades que no favorezcan su formación personal.
- Los resultados obtenidos son:
- Con respecto a la cantidad de tiempo libre, la mayoría de niños y niñas disponen de tiempo libre.
 - Con respecto al asesoramiento, los niños y niñas reciben a veces consejos por parte de padres de familia y no de los profesores.
 - Con respecto a las actividades extra-escolares los niños y niñas realizan con frecuencia las siguientes actividades: Ver televisión, desarrollar las actividades del hogar y cumplir con las tareas escolares.

La hipótesis ha sido parcialmente comprobada.

1.4.2 Conceptos claves:

Utilización del Tiempo Libre

Es el que queda después de cumplir con las obligaciones escolares y familiares, que se emplea, en lo que el niño y/o niña quieren con el fin de contribuir a su desarrollo físico, intelectual, valorativo y moral.

Nivel Primario

La educación primaria es el segundo nivel de la Educación Básica Regular, teniendo una duración de seis años, distribuidos en ciclos III, IV y V comprendiendo seis grados escolares, y que está dirigido al desarrollo integral de la niñez.

1.4.3 Bases Teóricas Científicas

1.4.3.1 Base Legal

- Dentro de la Constitución Política del Perú de 1993 del Título I de la Persona y la Sociedad en el Capítulo I de los Derechos Fundamentales de la Persona nos dice :

Artículo 2º: Toda persona tiene derecho:

1. A la vida, a su identidad, a su integridad moral, psíquica y física y a su libre desarrollo y bienestar. El concebido es sujeto de derecho en todo cuanto le favorece.
 22. A la paz, a la tranquilidad, al disfrute del tiempo libre y al descanso, así como a gozar de un ambiente equilibrado y adecuado al desarrollo de su vida.
- M.E.D.: Resolución Directoral número 0622-2013 E.D. Normas y orientaciones para el desarrollo del año escolar 2014 en la Educación Básica. En el anexo 2 sobre las Orientaciones Pedagógicas por nivel y modalidad en su inciso g de Promoción de Cultura y Deporte, desarrolla deporte y arte para crecer que incluye a los juegos deportivos escolares nacionales, como complemento para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes y la práctica deportiva que se puede utilizar en el tiempo libre.

- Derechos del niño según UNICEF

Artículo 31:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, recreativa y de esparcimiento.

- Derechos del niño Perú

Artículo 20º.- A participar en programas culturales deportivos y recreativos. El Estado estimulará y facilitará la aplicación de recursos y espacios físicos para la ejecución de programas culturales, deportivos y de recreación dirigidos a niños y adolescentes. Los municipios canalizarán los recursos y ejecutarán programas con la colaboración y concurso de la sociedad civil y de las organizaciones sociales.

Estas normas e incisos se refieren a la priorización del tiempo libre, recreación, esparcimiento y descanso que cada ciudadano tiene derecho desde la niñez.

1.4.3.2 Base teórica Psicosocial del tiempo Libre y/o ocio

A. Evolución histórica del tiempo libre

Con el fin de realizar una aproximación al desarrollo del tiempo libre y/o ocio, se considera conveniente presentar algunos hechos que han estado asociados al ocio y/o tiempo libre a lo largo de la historia.

- **En la Grecia antigua**

El aspecto histórico más conocido por la cultura del ocio fue la que se originó en la Grecia antigua, donde la *Skholé* en el ideal griego, cuyo significado etimológico era cesar o parar, la posibilidad de disfrutar de un estado de paz y de contemplación creadora. Para conseguir ese estado, necesariamente uno debía estar desocupado, es decir, no sujeto al trabajo (Hernández y Morales, 2008).

La disposición de este tiempo fue posible gracias a la estratificación de los helenos. Unos pocos ciudadanos pudieron ser libres y dedicar su tiempo a llevar una vida ociosa mientras otros trabajaba. En consecuencia, según la teoría griega, sólo el hombre que posee ocio es libre.

- **En Roma**

Encontramos una nueva acepción del concepto de ocio y tiempo libre, introducida por Cicerón como el *Otium*. Entendido como tiempo de descanso del cuerpo y recreación del espíritu necesario para volver a dedicarse, tras la recuperación, de nuevo al trabajo. El trabajo no tiene una significación negativa como en Grecia. El ocio pasa a ser un medio y el trabajo un fin. Los romanos interpretaron la manera de entender el ocio como algo necesario para el descanso del cuerpo y del espíritu.

La novedad en la concepción romana del ocio consiste en la introducción del ocio de masas organizado por el Estado y dirigido a las clases populares. El problema del tiempo libre adquiere una nueva dimensión: distraer y divertir al pueblo mediante el circo, luchas de gladiadores, carreras de carros, combates de animales, etc., caracterizados por su sadismo y brutalidad. Estas diversiones organizadas para el pueblo son consideradas una forma de control y dominio político.

- **En la Edad Media**

Después de la caída del imperio romano, se acentúa la distinción entre el ocio como ideal de vida y el ocio como simple descanso. El ocio como descanso sigue siendo patrimonio de todos, aunque la diferencia de clases nobles y plebeyas establece formas diversas en su ocupación. La nobleza, los clérigos, los campesinos, los comerciantes y artesanos presentan formas peculiares de distracción y fiesta. La caza, la equitación, los juegos de combate y torneos, el ajedrez, el tiro al arco, la esgrima, la equitación, los cuentos y espectáculos de bailarines, el teatro, las canciones de los trovadores y juglares divertían a los nobles y a los caballeros y ocupan gran parte de su tiempo (Monera, 2005).

Las celebraciones de los campesinos estaban marcadas por los acontecimientos de la naturaleza y relacionados con las tareas agrícolas como la llegada de las estaciones, la recolección, la siembra, etc., así como los acontecimientos vitales en el seno de la comunidad: bodas, nacimientos, muertes. La jornada de trabajo se supeditaba al horario solar y a los oficios religiosos. Se comenzaba a trabajar a la salida del sol y se terminaba la tarea al anochecer, este tiempo se regulaba por las campañas de las iglesias y monasterios hasta componer por lo menos con ochenta y cinco días festivos, además de los domingos.

- **En el Renacimiento**

El tipo de ocio que surge está inspirado en un espíritu lúdico clasista y que consiste en la abstención de trabajo y en la dedicación a actividades elegidas libremente tales como la guerra, la política, el deporte, la ciencia o la religión. La vida ociosa es indicador de una elevada posición social, de riqueza y de poder. Esta forma de emplear el tiempo de ocio se convierte poco a poco en un signo exterior de nobleza cada vez más opuesto al servil tiempo del trabajo. El ocio caballeresco, que empezó siendo un medio, pasó

con el transcurrir del tiempo a adquirir un valor en sí mismo. Se llega así al derroche y a un nuevo concepto del ocio: "el ocio como ociosidad" (Racionero, 1992, p.141).

El principal enemigo del señor feudal, cuando abandonaba el campo de batalla, era el aburrimiento, entonces para llenar su ocio se dedicaba a una serie de actividades como:

"Competir en torneos, salir de cacería, practicar la pesca en agua dulce o salada, pasear durante el invierno, calentarse al calor de la chimenea; durante el verano refrescarse en el huerto, acoger a los jugadores de paso, aprender y enseñar esgrima, organizar peleas de animales, jugar al ajedrez o los dados, comer y beber, recibir invitados, cotejar doncellas, hacerse sangrías con sanguijuelas, mirar por las ventanas" (Geste-Alonso, 1987, p.199).

- A partir del siglo XVII, la ética reformista del calvinismo¹ dan un nuevo sentido al ocio. La nueva concepción considera que el ocio es un vicio personal y social. El movimiento puritano restringió los placeres y las distracciones, suprimió el culto a los santos y por supuesto todos los días de fiesta que se convirtieron en días productivos. Miró con recelo la práctica de Educación Física y deportes, las cuales sufrieron fuertes limitaciones.
- A partir del siglo XVIII se forja una nueva idea de trabajo como la expresión máxima de la realización del hombre. El trabajo es la suprema virtud, y el ocio un vicio indeseable. El ritmo de trabajo es más duro y las jornadas laborales llegan hasta las dieciséis horas, sin estar marcadas ya por el horario solar.

¹ Doctrina religiosa que postula el sostenimiento absoluto del hombre a la voluntad diurna que se manifiesta en la predestinación.

Hacia finales del siglo XVIII se produjeron en Europa dos revoluciones muy importantes. La primera revolución industrial se inició en Inglaterra, fue de índole económica, la Revolución Industrial, que se inició en Inglaterra y la segunda Revolución en Francia, de índole social. Ambas revoluciones tuvieron consecuencias en la concepción de trabajo y del tiempo libre. En el aspecto económico cambiaron los modos y ámbitos de trabajo: del ámbito rural al urbano, del ámbito del hogar a la fábrica, del trabajo artesanal al trabajo en las fábricas. Esto trajo aparejado el capitalismo como sistema económico

Durante la Revolución Francesa se pretendió que el tiempo libre fuera el tiempo de la educación, de la formación cívica, de la cultura. Los cafés como lugares de reunión de personajes ilustres, el teatro de luces, los bailes, las ferias, etc., eran los pasatiempos preferidos.

Con la llegada de la Revolución Industrial² la jornada de trabajo en lugar de disminuir aumenta. El tiempo de trabajo diario aumenta para hombres, mujeres y niños, hasta llegar a ser agotador. Todo ello implica que las masas trabajadoras tomen conciencia de esta situación e inicien un movimiento reivindicativo. Sus objetivos se resumen en dos puntos: reducción de la jornada laboral y aumento de los salarios. Ello origina un proceso que persigue la disminución de las horas de trabajo a través de medidas legislativas mediante las cuales los gobiernos establecen límites máximos a la jornada de producción.

Así, poco a poco, surge un tiempo nuevo sustraído al tiempo de trabajo, o bien un tiempo no vendido al trabajo (Miranda, 2006). Este tiempo libre es distinto al observado en los casos anteriores, pues surge del trabajo. No importa tanto el ocio, sino trabajar menos.

² La Revolución Industrial es un periodo histórico comprendido entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, en el que el Reino Unido en primer lugar, y el resto de la Europa continental después, sufren el mayor conjunto de transformaciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales de la historia de la humanidad.

- **A principios del siglo XX**

El tiempo libre comienza a adquirir tanta importancia como el tiempo de trabajo. A partir de los años treinta los gobiernos comienzan a preocuparse por la organización de este tiempo, así que los sindicatos, partidos políticos, asociaciones y grupos religiosos promueven actividades dirigidas a un uso adecuado del mismo. El deporte ocupa un lugar primordial, al igual que la afición y disfrute de la naturaleza. Se trabaja por la descentralización de la cultura, se desarrolla el teatro popular, se fomentan las sociedades musicales, se impulsa la afición por la lectura, etc. Los movimientos de aire libre, intentan dar respuesta a las necesidades de los niños y jóvenes y educar en ese espacio de tiempo que no es atendido por la familia y la escuela (Monera, 2005).

La Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 marca un hito histórico al proclamar en sus artículos 24 y 29 el derecho y la necesidad del hombre por la cultura, el tiempo libre y las vacaciones.

El periodo de los años 50, con las secuelas de la Segunda Guerra Mundial, marca el comienzo del ocio como objeto de estudio científico en Europa desde diferentes perspectivas: pedagógica, social, económica, cultural, religiosa, psicológica, etc.

Con el capitalismo naciente, el ocio y/o tiempo libre, en un signo de lujo y la industria lo percibe como necio moral, es decir, lo convierte en ociosidad

Y con el desarrollo normativo, tecnológico y científico actual, el panorama descrito anteriormente sobre el ocio se transforma en la preocupación del Estado e instituciones privadas de planificar y programar el ocio y/o tiempo libre para incentivar el bienestar de la comunidad y educar para disponer de este tiempo con sentido utilitario y de disfrutar ya que la población en forma

general hace uso de él para descansar y realizar actividades de acuerdo a su edad y preferencia.

En conclusión, el tiempo y el ocio son dos términos que están en continua evolución ya que han existido a lo largo de la historia de la humanidad aunque no siempre con el mismo significado y su evolución ha discurrido en forma paralela a los cambios de mentalidad y a las complejas ideas y políticas dominantes de la época.

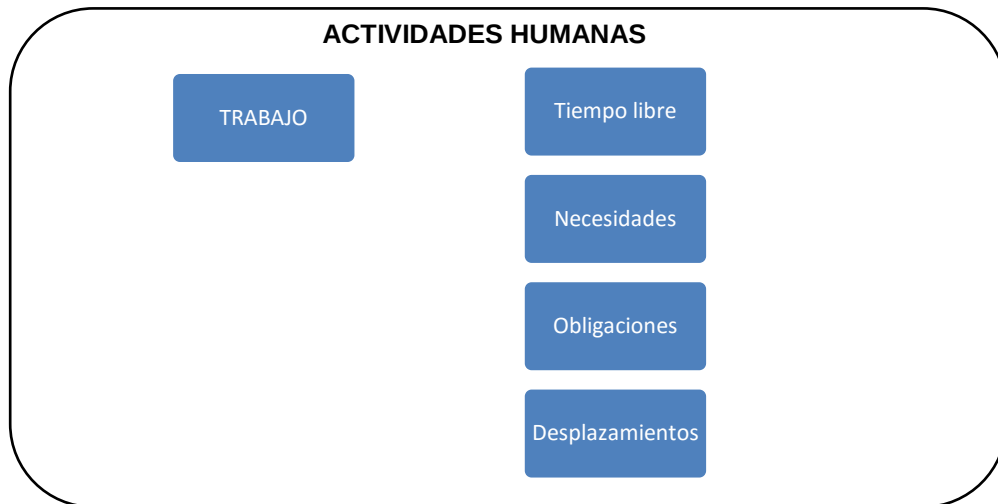
B. Aproximación al concepto de tiempo libre y/o ocio

A continuación se presentan las siguientes acepciones sobre el tiempo libre y/o ocio.

- L. Heyde y A. Sterheim, quienes consideran el tiempo libre como aquel que se encuentra entre los períodos fijos de trabajo asalariado;
- L. Loeffler, que entiende por tiempo libre el que queda después del destinado a trabajar y a dormir.
- Erich Weber (1963), recogido en Pestaña (2007, p.17) considera las siguientes funciones del tiempo libre:
 - a. **Función de regeneración:** recuperar energías corporales y anímicas. Es la más importante por ser absolutamente necesaria. Puede ser pasiva, cuando el cansancio es total, como el sueño y el reposo, o activa, en forma de juegos, excursiones, trabajos y jardinería, etc.
 - b. **Función de compensación:** equilibrio frente a determinadas insuficiencias, mediante la superación de las dificultades o indirectamente con una sustitución de los anhelos no satisfechos.
 - c. **Función de ideación:** es el ocio contemplativo, posible sólo en el tiempo libre de trabajo.

- Martínez del Castillo (1996, p.14) clarifican un poco más el término tiempo libre, añadiendo algunos matices, señalándolo como el "tiempo que un individuo tiene después del trabajo y otros deberes y necesidades y que puede dirigir hacia otras finalidades: descanso, distracción participación y relación social o perfeccionamiento personal". En esta misma línea lo define.
- Gil Morales (2003, p.9), cuando lo señala como "el tiempo ajeno al trabajo, a las obligaciones y a las necesidades fisiológicas".
- Lorenzo (1984) fundamenta en el tiempo libre una nueva actitud ante la vida, una llamada al cambio, un nuevo tipo de hombre y de sociedad que se conciente de la necesidad de un esquema de comportamiento diferente, no basado únicamente en el trabajo.
- Gete-Alonso (1987) atiende a las actividades que se desarrollan o puedan desarrollarse, hace una clara división en la distribución del tiempo. Expone que las actividades humanas se dividen en trabajo y tiempo libre y explica que en ésta última se realizan una serie de actividades que aunque no son propiamente laborales pueden llegar a ser obligatorias, tales como las tareas domésticas cotidianas, los desplazamientos sobre todo en las grandes ciudades, las compras de primera necesidad, etc., e incluye de forma específica dentro del tiempo libre el tiempo de ocio (figura 1).

Figura 1. Distribución del tiempo libre



Fuente: Gete-Alonso (1987, p.157)

- Munné (1980, pp. 55-57) en su *Psicosociología del tiempo libre* lo define de la siguiente forma:
 - a) *Tiempo libre es el que queda después del trabajo*, entendiendo trabajo como las actividades productivas de carácter material e intelectual; a las remuneradas o lucrativas, a las asalariadas o dependientes. Fuera de estas actividades quedaría el tiempo libre; tiempo libre y trabajo son opuestos.
 - b) Tiempo libre es el que queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas, en esta definición diversos autores excluyen de este tiempo residual los desplazamientos hogar-trabajo, o bien, el de comer.
 - c) Tiempo libre es el que queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas y se emplea en lo que uno quiere, *esto es, lo que se conoce comúnmente como ocio*.
 - d) Tiempo libre es la parte del tiempo fuera del trabajo, destinada al desarrollo físico e intelectual del hombre en cuanto fin en sí mismo.

- Gil Morales (2003), pone de manifiesto condicionantes del tiempo libre que relacionan conceptos como la salud, bagaje cultural y educativo, disponibilidad económica, etc.

Figura 2

CONDICIONANTES DEL TIEMPO LIBRE
- Tiempo real de ocio: el que no dedicamos a las obligaciones laborales y no laborales, ni el descanso. - Disponibilidad económica: condiciona el tipo de actividad a realizar. - Bagaje cultural y educativo: tanto el nivel educativo alcanzado, como el contexto cultural determinan el tipo de actividad a realizar. - Estado de salud: la salud tanto física como psíquica influyen en la vida del individuo y en su elección de actividades. - Factores de personalidad: influenciado por los estímulos que han recibido condicionará ciertas tendencias de actuación.

Fuente: (Gil Morales, 2003, p.12)

- García Montes (2001) Considera como un tiempo dinámico que tiene que ser aprovechado, como un papel de agente de la transformación social. Este supone un tiempo disponible, desligado de las tareas de producción; es un tiempo dinámico del que se busca obtener el máximo provecho" (p.43).

Las definiciones presentadas se refieren al tiempo y ocio al que queda después del trabajo, obligaciones y necesidades cotidianas y que tienen principios de libertad en la actividad, disfrute y desarrollo integral del individuo, y además hay que considerarlo como una necesidad más de la población

1.4.3.3 Bases pedagógicas del tiempo libre

Las concepciones anteriormente expuestas hacen referencia al tiempo libre de forma general sin hacer mención al tiempo libre de los escolares, objeto de nuestro estudio. Si nos centramos en la edad escolar observamos que el tiempo libre es algo ajeno al niño en su etapa más infantil, pero empieza a tomar importancia cuando éste entra en la edad escolar. Al principio no existe una clara diferenciación entre el trabajo obligatorio y el juego, pero a medida que se inicia y avanza en la etapa primaria, el niño va tomando una clara conciencia de esta diferencia y de lo que significa el tiempo libre.

A. Generalidades

Se puede considerar el tiempo libre de los niños como aquel que queda después de sus obligaciones escolares y familiares. Es un tiempo que se llena, por ellos mismos, con actividades libres y espontáneas que no son otra cosa que juegos, la actividad más natural del niño. Es a través del juego donde el niño toma contacto con el mundo exterior. Los niños tienen que disponer de un tiempo realmente libre, de un tiempo que no tengan comprometido con ninguna institución ni con ninguna actividad reglamentaria; es decir un tiempo que no esté sometido a la dirección del adulto.

Trilla (1998) considera que los niños, a lo largo del día, de la semana y del año disponen de una cantidad bastante significativa de tiempo libre. La Nueva Jornada Escolar³, con su amplia oferta de actividades extraescolares tanto físico-deportivas como culturales y/o artísticas, podría convertirlo en tiempo libre institucionalizado por la creciente necesidad de conciliación de horarios laborales y familiares. Jaume Trilla los denomina *niños hiperinstitucionalizados*, ya que considera que a pesar de los múltiples valores formativos que pueda tener toda la oferta de actividades

³ Hace referencia a la Jornada Escolar con actividades lectivas exclusivamente en horario de mañana y actividades formativas complementarias en horario de tarde, como son talleres extra escolares

extraescolares o no formales⁴ para la infancia, no parece deseable que la mayor parte del tiempo disponible de los niños quede institucionalizada.

Ella como *padres helicópteros*, porque siempre están vigilando. Los canadienses bromean con los *padres quitanieves* que marcan un camino perfecto en la vida de sus hijos. Incluso en los países nórdicos donde, se supone que viven gloriosamente relajados, se habla de *padres curling*: mamá y papá despejando frenéticamente el hielo por delante de su hijo. Los padres se sienten que fracasan si sus hijos no brillan como artistas, profesores o atletas.

Trilla (1998) indica como vía saludable la modalidad de *no hacer nada*, como una forma positiva, noble y deseable de tiempo libre. Explica que, de vez en cuando, resulta sano perder el tiempo de esta manera, tanto para niños como para adultos.

Honoré (2008) afirma que la situación está cambiando. En Europa, Asia y América los colegios están poniendo freno a la obsesión de hacer exámenes y reducen los trabajos que tienen que hacer en casa. Parece ser que los alumnos reflexionan, estudian por sí mismos y aprenden mejor cuando tienen más tiempo para relajarse. Se está dando más libertad a los niños para explorar el mundo a su ritmo, para permitirles ser niños de nuevo.

Controlar todos los detalles de la vida del niño y vivir con el temor permanente de que no rinda en algún aspecto el académico, el social, el deportivo, etc. y la necesidad de ser los mejores acaba por crear una presión imposible de soportar tanto en adultos como en niños (Rosenfeld y Wise, 2002).

En Estados Unidos, en los últimos años, preocupa la ausencia de infancia en los niños de hoy en día. Cloud (2007) explica que no es bueno para

⁴ Ante los distintos posicionamientos adoptados por numerosos especialistas, existe una idea bastante consensuada de que son actividades que se desarrollan "al margen" de la enseñanza formal o escolar.

padres/ madres y, potencialmente peligroso para nuestros hijos/as y su desarrollo saludable la hiperescolarización a la que se ven sometidos muchos de los escolares.

En nuestro medio, en la última década se ha acrecentado el número de instituciones educativas que han ampliado su jornada escolar hasta aproximadamente las 17:00 horas, donde los estudiantes permanecen realizando diferentes talleres (reforzamiento, deportivos, artísticos, etc) y desarrollando las tareas escolares orientadas y supervisadas por profesores, situación que responde a la ausencia de los padres motivada principalmente por la actividad laboral y la problemática que implica la resolución de ejercicios escolares, y el uso del tiempo del horario de tarde.

También se aprecian a familias que adoptan un estilo de vida caracterizado por la educación domestica donde los niños y niñas están siendo escolarizados en casa cargando sus horarios de actividades extra escolares, cuyos resultados, en cuanto al aprendizaje, pueden ser para los niños y niñas más perjudicial que beneficioso.

B. Plan de Estudios de la Educación Inicial Básica Regular

En el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular del MED se presenta el plan curricular para la educación primaria⁵:

⁵ Documento elaborado por el Ministerio de Educación que orienta el Plan Curricular para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en el Perú

Figura N° 3
Plan Curricular de Primaria

CICLOS	III		IV		V	
Grados	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Áreas Curriculantes	Lógico – Matemática Comunicación Integral Educación por el Arte Personal Social Educación Física Educación Religiosa Ciencia y Ambiente					

Fuente: DCN

Además de las libres de libre disponibilidad que puedan ser usadas para desarrollar tareas o áreas que contribuyan al logro determinado aprendizajes considerados prioritarios o de importancia para las necesidades locales o específicas de los estudiantes.

Se observa que en la distribución del tiempo escolar solo se considera la jornada lectiva donde se desarrollan las obligaciones escolares y los talleres se ubican fuera del horario. Se incluye un espacio para el refrigerio y recreo de los estudiantes y no se destina un tiempo para explorar por si mismos, un tiempo para aprender a pensar y/o imaginar.

C. La Educación Física y Tiempo Libre.

Tiempo libre y educación física son términos entrelazados, debido a la realización de actividades que orientan el desarrollo de los estudiantes a nivel físico, emocional y social.

Estas actividades contienen aspectos lúdicos y deportivos que son propios de la Educación Física que fomentan el trabajo de la coordinación, habilidades básicas y capacidades motoras, actitudes y trabajo en equipo. También se considera la recreación como campamentos y paseos como complemento de la Educación Física, que se aborda como “Una nueva educación cuyo objetivo sea el capacitar para la vida y para el disfrute de la vida, desarrollando la importancia a las actividades físicas y la recreación en los factores básicos del desarrollo integral del niño y de su educación”⁶.

a) Propósitos

Desde la perspectiva de la Educación, orientada al área de Educación Física se presentan propósitos siguiente:

- Generar prácticas sociales de la cultura física como el deporte, el uso creativo del tiempo libre, la recreación, el uso del espacio público, la lúdica, la salud, la estética y el medio ambiente interrelacionados con diferentes áreas del conocimiento, que respondan a la diversidad en un marco de unidad nacional.
- Dentro del enfoque curricular, en formación deportiva toma como un lineamiento el aprovechamiento del tiempo libre como formación en la escuela y se experimentan en proyectos micro, pero se extienden a la vida del estudiante y la comunidad. Generan un espacio de autonomía para la organización estudiantil, juvenil y comunitaria que compromete a toda la institución, no sustituye la clase de Educación Física y es una de las alternativas de formación del estudiante en aspectos lúdicos y en el diseño de proyectos pedagógicos.

⁶ Vera Guarda, Carlos. 2004

- Para poder utilizar el tiempo libre como un medio educativo y por tanto trabajarlo desde el área de Educación Física, los aprendizajes deben centrarse en:
 - Comprender que el tiempo es un recurso no renovable que nos pertenece desde el nacimiento hasta la muerte y que no es sinónimo de relojes o calendarios.
 - Comprender que el modo de ocupar cada instante es una decisión personal condicionada por variables culturales, económicas, políticas y sociales.
 - Discriminar las necesidades ficticias creadas por la sociedad de consumo, y atender a aquellas que pertenecen a la persona y constituyen la esencia y el desarrollo de cada ser.
 - Juegos para la consolidación de conocimientos.
 - Juegos para el fortalecimiento de los valores.

b) Características de actividades del ocio y/o tiempo libre:

En este contexto actualmente el MED mediante el PlanCad⁷ considera características de actividades importantes para la elaboración del uso constructivo del ocio y/o tiempo libre.

- **Libertadoras:** Es decir realizadas bajo la no – obligatoriedad, que sean una opción libremente elegida por el individuo (Pedro, 1986). Esta característica permitirá diferenciar estas actividades de ocio de aquellas que se realizan bajo un contexto formal y escolar.
- **Gratuita:** No persigue otro fin que la realización de las actividades en si, lejos de una visión utilitaria y lucrativa (Dumazedier y Riper, 1996). Se

⁷ Programa de Capacitación Nacional para los profesores de la carrera profesional de Educación Física.

realiza por el puro placer de hacerlas, por la satisfacción personal.(Pedro1984).

- **Hedonísticas:** Al ser generadoras de satisfacción personal, orientadas a la búsqueda de la felicidad o placer.
- **De carácter personal:** Dado por tres necesidades; descanso, diversión y desarrollo personal. Aunque el ocio sea un fenómeno eminentemente social, no deja de ser un hecho eminentemente personal(Pedro 1984).
- **Facilitar:** El desarrollo de capacidades, habilidades, conocimientos y sobre todo de actitudes y valores que permitan al estudiante una construcción de su propio tiempo de ocio.
- **Permitir:** Al individuo identificar y clarificar sus propias metas y valores de ocio, así como contribuir a un aumento de la calidad de vida .Para que esto pueda darse, será necesario un ambiente de libertad y de elección personal (Cuenca, 1995. Regali).

c) Actividades.

Havighurst y Feigebenbaun (1959) establecen diez categorías de actividades:

1. Participación en grupos organizados.
2. Participación en grupos no organizados.
3. Viajes recreativos.
4. Participación en actividades deportivas.
5. Asistencia a espectáculos deportivos.
6. Televisión y radio.
7. Jardinería.
8. Trabajos manuales.
9. Actividades imaginativas.

10. Visitas a familiares y amigos

d) Programaciones del ocio y/o tiempo libre

Es necesario considerar algunos principios importantes para la elaboración del uso constructivo del tiempo libre, en este contexto actualmente el MED mediante el Plancad, propone las siguientes programaciones para la orientación del uso del tiempo libre:

- El estudiante necesita tomar parte en el juego y en todas aquellas actividades que favorezcan su desarrollo.
- El estudiante necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacción personal.
- Todas las personas necesitan poseer y disfrutar ciertas formas de recreo.
- Todas las personas necesitan conocer juegos de interior y de aire libre.
- Todas las personas necesitan disfrutar con la adquisición de ciertos hábitos culturales.
- Toda persona necesita conocer canciones.
- Toda persona necesita aprender a hacer algo bien con materiales o con su propio cuerpo a fin de mantener en un punto elevado y estable su autoestima.
- Toda persona debería aprender a tener costumbres activas.
- Hay que educar a las personas para que adquieran aficiones a través de la cual se sientan realizados.
- Es importante educar a las personas en patrones de ritmo y coordinación.
- Educar para que el correr se convierta en un acontecimiento social.

- El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por si mismos formas de recreación.
- Las actividades de recreación más importantes son aquellas que el individuo domina de una forma más completa.
- La satisfacción en el ocio se obtiene a través de la autorrealización.
- Las formas de recreación del adulto deben de permitir el empleo de capacidades que no son usadas de forma cotidiana.
- El aspecto lúdico y festivo del juego en el ser humano es de suma importancia para un desarrollo global armónico.
- El ocio es un derecho fundamental del que los ciudadanos deben disfrutar.

e) Tipos de ocio/tiempo libre

- **Terapéutico**

El ocio no tiene sólo un poder compensatorio. Además de superar con él las necesidades e insatisfacciones propias de la vida cotidiana, debido a su potencial liberador que es una fuente de creatividad y de identidad, es un eficaz instrumento de terapia. En este caso, la intervención está relacionada con la enfermedad física a mental, por lo que el psicólogo social ha de cooperar con el médico o con el psicopatólogo. A este contexto clínico se refiere el ocio terapéutico (Cárter, Van Andel y Robb, 1995), de amplio desarrollo en los Estados Unidos donde existen al menos dos grandes asociaciones de profesionales en esta especialidad.

El objetivo es ayudar a las personas, diseñando y aplicando programas para tratar en los casos de carácter más o menos patológico, que van desde problemas cardiovasculares y en general psicosomáticos, pasando por dos síndromes postvacacional y del desempleo hasta la inserción social de los

ex drogadictos. La mayoría de las actividades de ocio puede utilizarse con fines de terapia, la cual se basará en la naturaleza de aquéllas; su carácter manipulativo (como en las artes decorativas: cerámica, marquetería, orfebrería, etc.), expresivo (teatro, danza, música), motriz (actividad física: juegos y deportes al aire libre o no), formativo (formación de adultos'), etc.

Especial interés para la terapia tienen las actividades que comportan experiencias con una fuerte carga emocional (Defrance, 1994), como las actividades de aventura (nuevos deportes) y algunas actividades culturales (mímica; expresión dramática, en la que uno actúa ante sí mismo y sin público) que implican ya un riesgo ya un compromiso total, tanto del cuerpo como de la mente, así como una relación con los otros.

La intervención no se limita a paliar problemas que se dan por déficit, también contempla la acción terapéutica por aspiración, es, decir, explotando las potencialidades en pro de una mejora de la calidad de vida, e incluso la acción con fines preventivos; por ejemplo, en la infancia en situaciones de riesgo psicosocial (maltrato, pre delincuencia, etc.). En general, está comprobada la eficacia de las actividades de ocio como medios para compensar, solventar o prevenir problemas psicosociales, así como para promover el crecimiento y el desarrollo personal.

- **Especial (*special recreation*)**

Se refiere a programas comunitarios dirigidos a fomentar las actividades de ocio por parte de colectivos con discapacidades motoras, sensoriales, psíquicas o sociales (Kennedy, Smithy Austin, 1990). Debe de tenerse en cuenta que la finalidad primaria del ocio especial no es propiamente curativa, ni siquiera preventiva, sino que pretende hacer factible la práctica del ocio y el tiempo libre a las personas discapacitadas. Por ello, las actividades de que se trate, las cuales pueden ir desde el deporte de competición hasta aventuras en el desierto, han de adecuarse a las posibilidades y necesidades de cada caso, diseñando los entornos y el equipamiento para

que sean funcionales y accesibles a los participantes. Las actividades pueden ir desde el deporte de competición hasta aventuras en el desierto.

- **Actividades**

Es referido a un cierto tipo de actividades que se estructuran de la siguiente manera:

Si en el apartado anterior se primaba más su carácter temporal, el de un tiempo libre frente a un tiempo ocupado por las funciones laborales o las obligaciones escolares, aquí lo que se destaca es el carácter que un cierto tipo de actividades tiene frente a otro tipo.

Lo que especifica a las actividades que llaman ocio es el de actividad humana para enmarcar mejor lo que ellos consideran como ocio.

Anderson (1981 y 63) criticó la concepción de Dumazedier señalando, entre otros aspectos, que al concepto de “semiocios” ni siquiera se les podía nombrar con la expresión de “no-trabajo”. El prefirió usar el término inglés de “choring” para aludir a las obligaciones familiares y sociales y reservó el término recreación para referirse al descanso, la diversión y el desarrollo personal.

Trilla Bernet (1991) establece un esquema en el que, desde su punto de partida, tiempo no disponible y tiempo disponible, aparecen escalonadas las actividades que denomina trabajo, obligaciones no laborales, ocupaciones autoimpuestas y finalmente tiempo libre, donde el ocio aparece como la última categoría de los tres que abarca éste.

En general la clasificación de actividades desde la perspectiva del ocio, es no tanto el aspecto concreto, sino el interés que subyace a la libertad,

gratuidad, satisfacción, desarrollo personal o diversión, asociadas a las actividades físicas , manuales , intelectuales, educativas y sociales.

- **Tiempo libre serio**

Este ocio/trabajo ha sido recientemente conceptualizado con la denominación, un tanto ambigua, de ocio serio, referible a aquellas actividades que permiten ejercitar las habilidades artesanales y las capacidades creativas de los sujetos, con tal implicación perfecta que el producto final se aproxima a la calidad profesional (Stebbins, 1992). En el entrarían, por ejemplo, la pintura, la marquetería y el teatro, pero también las acciones cívicas y políticas, e incluso las labores del hogar. Se diferencia tres tipos principales de ocio serio:

- El amateurismo, en cuya motivación se combinan el autointerés, el interés público, el altruismo y el interés pecuniario, con un rol cercano al profesional, y que proporciona satisfacción y contribución en los planos cultural, de ayuda y comercial.
- El hobyst, con idénticos componentes motivacionales salvo el altruismo, un rol de no trabajo y las mismas contribuciones excepto la ayuda.
- El voluntariado, motivado por el altruismo y el autointerés, con un rol de trabajo delegado que proporciona ayuda y satisfacción.

El interés en este concepto, recae menos en la actividad y más en la disposición con que es realizada como hacer algo lo mejor posible y ayuda a los demás.

- **El ocio y/o tiempo tecnológico**

A pesar de que la televisión ya no es una novedad, continúa siendo una de las principales ocupaciones del ocio contemporáneo en las sociedades desarrolladas. Sin entrar en los contenidos televisivos, que llevarían a abortar no solo el controvertido tema de la violencia sino también el extraordinario potencial formativo de la pequeña pantalla, hay una cuestión en cierto modo previa a la que no parece dársele toda la importancia que tiene: nos referimos al volumen de tiempo consumido en este medio, sobre todo por la población infantil y juvenil porque la televisión es un potente agente de socialización, especialmente primaria (Munne, 2000).

Aparte del hecho de que esta enorme capacidad de absorción temporal del medio comporta un serio detrimento del resto del tiempo cotidiano, debe tenerse en cuenta que un volumen de más de 50 minutos diarios no es recomendable, según la Sociedad Europea de Biosociología (Rodríguez, 1993), señalándose que en relación con el tiempo que ocupa la televisión y que resta la actividad física puede producir problemas de colesterol, obesidad y alteraciones cardíacas (Bammel y Burrus-bammel, 1982). Y si nos referimos al rendimiento escolar, un volumen más de dos horas diarias parece tener efectos negativos (Marti y Solé, 1994).

Al medio televisivo se han sumado últimamente las nuevas tecnologías (videojuegos y juegos de ordenador), lo que representa un eslabón más en el procesos revelador de los medios como transformadores de la realidad, puesto que de una realidad natural nos estamos dirigiendo a marchas forzadas hacia una realidad artificial (Munné, 1993). Pues bien, con los videojuegos y juegos de ordenador han hecho presencia unas máquinas de ocio basadas en el software lúdico, software de ocio o en cierto aspecto microsofthome. Se trata de un ocio tecnológico dotado de gran poder de atracción, generado por la interacción entre el sujeto y el objeto, y que ha sido detectado no solo en el campo lúdico sino también en el educativo, así

como en las visitas a los museos interactivos (Munné y Codina, 1992; Codina, 1995).

Aunque esta interacción se caracteriza por la posibilidad de autodirección en tanto que permite que el sujeto experimente cierta sensación de auto condicionamiento, esto no impide que los ordenadores o las redes informáticas, justamente por resultar tan atractivas, puedan devenir para el usuario, sin que el mismo lo perciba, una poderosa fuente de hetero condicionamiento, sino de adicción (Codina, 1995 y 1996). Esta adicción y el aislamiento individual están entre los problemas más preocupantes que presentan las nuevas tecnologías informacionales sobre todo si se tiene en cuenta que, tanto en el ámbito del ocio como en el laboral, afectan a la vida cotidiana en su conjunto, y por consiguiente la totalidad de la persona y sociedad.

Otro aspecto a considerar son los efectos recíprocamente potenciadores que produce la interrelación de los medios audiovisuales. La televisión hace a los niños y jóvenes más competentes en el manejo de los juegos de ordenador, porque promueve la aptitud para procesar informaciones visuales dinamizadas (Greenfield, 1984). El video doméstico favorece el control personal televisivo en la selección de los programas y el momento de visualizarlos, y el desplazamiento de la audiencia (*time-shifting*) permite sortear las barreras de la programación (Wedel, 1991). En cuanto a los videojuegos, se ha observado que son un buen entrenamiento para iniciarse en el micro mundo de los ordenadores y otro tanto ocurre con los juegos de ordenador en relación con los ordenadores.

Los videojuegos son una forma de entretenimiento producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones que atrae la atención de niños y adultos, y que se encuentra presente en los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyendo uno de los principales medios de esparcimiento de los niños.

Los videojuegos son programas de computación de alta definición que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo.

Su utilización puede producir efectos positivos como el que pongan en juego las habilidades y destrezas del jugador, agudizan sus sentidos y favorecen su coordinación.

Propician la estimulación sensorial múltiple y audiovisual, donde el niño tiene que fijar su atención y afinar su coordinación mano-ojo. Ayudan a seleccionar, memorizar y ejecutar una acción integral.

Pueden mejorar la capacidad de toma de decisiones y la tolerancia a la frustración; estimulando la perseverancia para la consecución de objetivos definidos. Pueden facilitar la retención de conceptos numéricos, la identificación de objetos y colores, etc. introducción en el mundo de la computación. Evidentemente esto no significa que sea mejor que los niños les dediquen cada vez más tiempo a los videojuegos.

También los videojuegos pueden ser nocivos para la salud de los niños, ya que pueden dificultar la comunicación, y por tanto la convivencia entre los miembros de la familia.

Fisiológicamente, puede inflamar los tendones de la mano (nintendinitis) y generar dolores de cabeza, irritación de los ojos, dolores musculares y vicios de postura, relacionados al tiempo de empleo de los juegos. Otros efectos negativos son: riesgo de adicción, estímulo de conductas violentas, falta de atención, aislamiento e interfiere en el desarrollo intelectual.

Se recomienda tener precauciones como revisar la leyenda que indica para qué grupo de edad está diseñado, conocer su contenido, entrenando con ellos los videojuegos. Debe regularse dicha actividad y limitar su uso a no más de tres a cuatro horas por semana, procurar en el niño una educación integral. Fomentar en ellos el amor por el arte, la lectura, el deporte, el trabajo y los juegos de mesa que favorezcan la convivencia familiar. Favorecer el contacto y relación con otros niños y brindarles tiempo y atención de calidad. No olvidemos que es importante predicar con el ejemplo y participar activamente en su educación.

En cuanto al internet la tendencia en su uso se da en todas las edades, convirtiéndose en un elemento de interacción y socialización. En el caso de los adolescentes y los niños esta interacción se realiza principalmente con los pares, debido a que comparten en línea aficiones comunes, como música, moda, cine deportes, juegos en red, entre otros. Para niños y adolescentes el internet se está convirtiendo, cada vez más, en un canal de acceso a información actualizada, pudiendo ser en ese sentido un medio que aporta a la ampliación y refuerzo de los aprendizajes escolares.

Es necesario advertir sobre los posibles efectos negativos del uso inadecuado del Internet: adicción, tendencia al aislamiento y exposición a contenidos perversos y violentos. Así también, los estudiantes pueden enfrentarse a diferentes riesgos al navegar o chatear, tales como: delincuencia, pornografía, pedofilia, violencia, incitación al suicidio, entre otras.

Se hace necesario desarrollar en los estudiantes capacidades para que puedan hacer uso del Internet de una manera constructiva e inteligente. También es importante promover el diálogo dentro de la familia, así como el desarrollo de campañas de información y sensibilización que involucren a la comunidad educativa sobre las ventajas y riesgos del uso del Internet.

Es necesario orientar para que los estudiantes logren un adecuado uso del Internet porque es importante que los docentes ayuden a los estudiantes a tener experiencias en línea, seguras y educativas, informándoles sobre los riesgos del uso inadecuado del Internet, explicándoles algunas pautas:

- Explicar que escribirle a los nombres que aparecen en la pantalla en una sala de conversación es lo mismo que hablarle a desconocidos o extraños.
- Enseñar que deben evitar brindar información personal que los identifique a la persona con quien están chateando.
- Prevenir acerca de los peligros a los que podría estar expuesto al conocer en persona a alguien a quien conoció en línea.
- Recordar que no todo lo que ve o lee en línea es verdadero.
- Informar que existen contenidos en Internet que pueden ser poco adecuados para ellos y que tienen el derecho de rechazar esos contenidos en todo momento.

Existen algunos signos para detectar la adicción a Internet como:

- Pasar varias horas al día conectado a la red.
- Descuidar aspectos importantes de su vida como sus estudios y dejar de relacionarse con sus pares.
- Sus amigos y allegados piensan que pasa mucho tiempo en la red o que tiene problemas con el uso de Internet.
- Mantener en secreto el tiempo que está conectado
- No pueden pasar un día sin el computador y sin conectarse a Internet.
- No respetar los horarios.

Finalmente se puede decir que la mejor forma de evitar los posibles efectos nocivos del Internet, se dan en la educación, por lo que se hace necesario desarrollar en los estudiantes capacidades para que puedan hacer usos constructivos del mismo.

Es importante el dialogo dentro de la familia, así como el desarrollo de campañas de información y sensibilización que involucren a la comunidad educativa sobre las ventajas y riesgos del uso del Internet.

El ocio tecnológico debe entenderse con todas las reservas derivadas del hecho de que, debido a la reciente aparición de estos medios y a su crecimiento exponencial, ha tenido el impacto psicosocial de esta inmensa fábrica de ocio que es la Internet.

f) El ocio ecológico

La actividad deportiva es un juego con reglas, que se manifiesta con actividades relacionadas con el descanso, como un ejercicio relajante; la diversión, desde la práctica al espectáculo de cualquier deporte; y el desarrollo de la persona también con la práctica de un deporte con afán de superación.

Junto a la ecología, la tecnología también está presente en los nuevos deportes. De ahí algunos de estos sean también calificados de tecno ecológicos, ya que su práctica requiere una simbiosis entre la naturaleza y la tecnología (artefactos, equipos, material, medios de control) (Olivera Betrán, 1995). Por añadidura, la acción de un medio tecnológico parece ser decisiva: según este autor, la información que la población obtiene sobre estas actividades procede en primer lugar de la televisión.

El ecologismo ha impactado otro sector de las actividades de ocio: el turismo. Estos últimos años ha aparecido una amplia variedad de formas de entender el turismo que tienen a la naturaleza como común denominador, como el ecoturismo, el turismo verde, el turismo rural o agroturismo, el turismo sostenible y el turismo de aventura. Algunas de estas formas se relacionan con los nuevos deportes tal como indica la denominación empleada por La Generalitat de Catalunya para designarlos: “actividades deportivas de recreación y turísticas de aventura”. Para advertir la profunda transformación que esto representa basta decir que el lugar más adecuado para contratar los servicios de tales actividades no es una federación deportiva sino las agendas de viajes (Olivera Betrán, 1995).

Pero el nuevo turismo no se circunscribe a las actividades deportivas, porque responde a toda una concepción de la vida; inspirada en la ideología del ecologismo.

Se habla entonces de turismo sostenible, que por lo dicho, es más que una filosofía de empresa y una política de planificación y gestión. Con base en el concepto económico del desarrollo sostenible, se trata de tener en cuenta la naturaleza y la población, los recursos naturales y los comunitarios.

- **El ocio y/o tiempo libre de actividades deportivas**

Es el conjunto de acciones relacionadas con la práctica metódica del ejercicio físico, que haga trabajar al cuerpo más fuerte de lo normal, tiene como finalidad superar una meta o vencer a un adversario en competencia sujeta a reglas establecidas.

La práctica de actividades deportivas pueden desarrollarse durante el tiempo libre con diversas finalidades recreativas, lúdicas, educativas, compensatorias, deportivo-competitivas, etc. sin importar cualquiera sea el espacio donde se desarrollan, el número de participantes, el objetivo o la entidad organizadora.

Su importancia parte de que la actividad deportiva - recreativa es necesaria para mantener un cuerpo sano y prevenir el comienzo de enfermedades crónicas y además promover un estilo de vida saludable

Hay que destacar la contribución de Hernández Moreno (1997), quien recoge la clasificación elaborada por Jewet y colaboradores, y propone un modelo de finalidades de estas actividades combinando tres dimensiones existenciales básicas del ser humano:

- El hombre dueño de sí mismo. Es decir, el hombre se mueve para mantener y mejorar sus capacidades funcionales y para conseguir una integración personal (conocimiento de sí mismo).
- El hombre en el espacio. Adaptarse y controlar el ambiente físico que le rodea, mediante la consciencia para desplazarse y proyectarse en relación con cosas y personas que le rodean.
- Comunicarse, compartir ideas y sentimientos, expresarse, clarificar. Ello implica que exista una integración grupal mediante el trabajo en equipo y las relaciones de competición y liderazgo, conllevando a su vez al conocimiento e integración en la cultura en la que se encuentra inserto que predominan por un período.

Según Hernández Moreno (1997) la práctica de actividades deportivas permite:

- Bienestar físico.
- Autoconfianza.
- Mejoría de las habilidades y de la capacidad de reacción y de coordinación.
- Mejora las respuestas frente a la depresión, el miedo, las decepciones, los temores y las angustias.

- Fortalece psicológicamente frente al aburrimiento, el tedio, el cansancio y la soledad.

También presentan características como:

- Tener un ideal de desarrollo que se basa en el respeto y armonía de las personas y del medio comunitario.
- Adelantar intencionalmente acciones que involucran y benefician a todos los grupos sociales.
- Ejecutar todos los programas recreativos pensando en el impacto positivo que puede tener sobre la realidad social.

- **El ocio y/o tiempo libre de desarrollo personal**

Es una experiencia de interacción individual y grupal, a través de la cual los sujetos que participan en ella desarrollan y optimizan habilidades y destrezas para la comunicación abierta y directa, las relaciones interpersonales y la toma de decisiones. El tiempo libre permite que en la educación, los estudiantes conozcan más, no sólo de sí mismos, sino también de sus compañeros de grupo con el objeto de crecer, ser más humanos, completos e íntegros. Alcanzar estabilidad emocional, significa disfrutar de mayor bienestar personal; de mejorar potencial, excelencia, responsabilidad, autoestima y creatividad.

El desarrollo personal presenta las siguientes características:

- Resistencia física y nerviosa exigida por el tipo de trabajo que supone (ausencia de horarios, multiplicidad de tareas, gran capacidad de dedicación), con el fin de superar el cansancio, además de una salud satisfactoria que permiten abordar con constancia en los diferentes campos de intervención.

- Madurez emocional y autocontrol para saber establecer los límites entre si mismos y el grupo de amigos, relativizar o abstraer situaciones problemáticas, así como mantener siempre el mismo criterio a la hora de tomar decisiones y ejercer de árbitro en los conflictos.
- Inteligencia despierta, capacidad de reflexión, investigación, análisis y síntesis, flexibilidad mental, objetividad, capacidad para hacer razonar a los amigos.
- Don de gentes, capacidad de comunicación, escucha y diálogo, disponibilidad social para poder crear lazos rápidamente en un grupo, ayudar a resolver conflictos, atender a problemas, disminuir tensiones, poder trabajar en grupo, facilitar la acogida a los nuevos miembros del grupo, etc.
- Cierta grado de autoridad, ya que se debe mandar sin dirigir. Tener suficiente personalidad y dinamismo para suscitar sin imponer. Es muy necesaria la imaginación para responder a todas las situaciones nuevas que se presentan en un grupo, y para ayudar a crear con la suficiente flexibilidad y objetividad como para aceptar las iniciativas de otros.
- Dotes de organización del trabajo para poder enfrentarse a todas las cuestiones y actividades que se plantean en la dinámica habitual de un campamento de verano u otras actividades recreativas.
- Capacidad para trabajar en equipo, actitudes de colaboración con el grupo de monitores y los propios amigos , facilidad para cooperar y hacer trabajar a los demás distribuyendo tareas y funciones, repartiendo responsabilidades, asumiendo dotes de coordinación, sacando lo mejor de sí mismos y de los demás.
- Cierta habilidad manual e imaginación a la hora de improvisar soluciones, o al menos interés por buscar los medios, los métodos y las técnicas apropiados con los que enfrentarse a la vida en diversos escenarios.

- Una moral abierta y tolerante, sustentada en valores humanistas de carácter universal, manifestada en una actitud de búsqueda de la felicidad del otro y la suya propia, desarrollando actitudes y cualidades como la constancia en el trabajo, un espíritu abierto y dinámico, capacidad de comunicación, sinceridad, autenticidad y honestidad, etc.
- Actitud optimista ante la vida, capacidad de transmitir entusiasmo, vitalidad y dinamismo, facilidad para ver antes las soluciones que las dificultades, confianza en las posibilidades del grupo de amigos y del equipo de monitores.

El aspecto personal se fortalece con el desarrollo espiritual porque es un proceso natural que ocurre espontáneamente si el niño encuentra apoyo y circunstancias apropiadas y, por el contrario, cuando este desarrollo se suprime o se obstaculiza, privará al niño de los recursos para el disfrute pleno de su existencia como persona humana.

Así como en el vivir de los padres en el proceso de crianza está la prioridad de atender las necesidades físicas e intelectuales de los niños a medida que avanzan en su proceso de crecimiento y desarrollo, de igual manera es necesario que promuevan en sus hijos el desarrollo y fortalecimiento de la dimensión espiritual.

Los padres pueden y deben promover en sus hijos el crecimiento espiritual al igual que se cultiva el crecimiento físico, el emocional, el intelectual y el social.

El espíritu de un niño es espontáneo y único. Con su inocencia, los niños pueden recordar a los adultos una espiritualidad que es sencilla, directa e increíblemente original. Con su bondad, los niños hacen evocar creencias y valores esenciales. La formación de la dimensión espiritual de un niño se logra por medio de una estrecha comunicación entre los padres y éste, en la

que se dan respuesta a muchas preguntas esenciales de la vida. En este sentido el desarrollo personal del niño es un proceso gradual y progresivo, caracterizado por una serie de transformaciones de la conducta, de la forma de pensar y de sentir, de la forma de interactuar con los demás y de relacionarse con el ambiente. Estos cambios se relacionan con la aparición de nuevas necesidades, intereses y motivos con la adquisición de habilidades y conocimientos, y con el uso cada vez más efectivo de las experiencias

- **El ocio y/o tiempo libre de juego**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo en la niñez, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. El juego fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Por ello su importancia se traduce en los siguientes aspectos:

- En el intelectual-**cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la

regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

- En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del ser humano.

Es importante destacar la clasificación y uso de los juegos en forma general, a partir de la experiencia docente, la práctica de su estructuración y utilización del tiempo libre.

1.5 Variable e indicadores

1.5.1 Variable

Al estudio de investigación le corresponde la variable denominada utilización del tiempo libre.

1.5.2 Indicadores

Los indicadores de la variable están referidos a la práctica deportiva del ocio tecnológico, realización de actividades lúdicas y desarrollo personal.

CUADRO N° 1

Operacionalización de la variable

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
Utilización de Tiempo Libre	Es el tiempo disponible que tienen los niños y niñas después de cumplir con sus obligaciones, y que está dedicado a la realización de actividades concretas en cuanto al interés que subyace al desarrollo de cada una de ellas	Práctica deportiva
		Uso del ocio tecnológico
		Realización de actividades lúdicas y recreativas.
		Desarrollo personal
		Tiempo libertador Deseos

CAPITULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tipo de investigación

Corresponde a la siguiente tipología:

- Enfoque cuantitativo: Utiliza instrumento estructurado según la operacionalización de la variable, selecciona la muestra probabilística y realiza el análisis cuantitativo de los datos.
- Nivel de profundidad: Descriptiva simple porque obtiene información del estado real en que se encuentra la variable utilización del tiempo libre.

1.2 Diseño de investigación

Corresponde al diseño transeccional no experimental ya que mide a la muestra en un momento único y una sola vez, siendo su gráfico el siguiente:

M – O

Descripción

- M** Niños y niñas del V Ciclo del nivel primario ubicados en el distrito de Yanahuara
- O** Instrumento: Cuestionario

2. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE VERIFICACIÓN

2.1. Técnica

La técnica es la encuesta porque permite aplicar el instrumento a grupos de estudiantes ubicados en aulas de las instituciones educativas seleccionadas.

2.2 Instrumento

Cuestionario estructurado con preguntas con respuestas alternativas. Siendo su sigla Cuestionario-14

Cuadro N° 2
Estructura del instrumento

Indicadores	Sub indicadores	Items
Práctica deportiva	Decisión propia	1
	Deporte	2
	Frecuencia	3
	Motivos	4
	Espectáculos	5-6
Uso del ocio tecnológico	Televisión	7-8
	Videojuegos	9-10-11
Realización de actividades lúdicas y recreativas	Frecuencia	12
	Compañía	13
	Lugar	14
Desarrollo personal	Lectura	15
	Instrumento	16
Tiempo libertador	Opción libre	17
	Deseos	18

3. CAMPO DE VERIFICACIÓN

3.1. Ámbito geográfico y temporal 2014.

La investigación se desarrolla en las instituciones educativas del nivel primario del distrito de Yanahuara ubicado en el centro norte de la provincia de Arequipa, limitando: Por el norte con Cayma, por el sur con Arequipa (Cercado), por el oeste con Cayma, Cerro Colorado, Sachaca y Tiabaya y por el este con Arequipa (Cercado). Ocupa un área geográfica de 466,16 Ha y un área urbana aproximada de 9100,5 Ha. Se caracteriza por su área

histórica comprendida por calles angostas, adoquinadas y antiguas casonas de sillar con sus típicas huertas, iglesias, etc.

En cuanto actividades a que se dedica la mayoría de la población son profesionales.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Son todos los niños y niñas que están matriculados en el quinto y sexto grado de en las instituciones educativas de nivel primario del distrito de Yanahuara en el año 2014

CUADRO N° 2
POBLACIÓN

NRO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GESTIÓN	SUB TOTAL
1	Santa María 40039	Pública	55
2	Antonio Jose De Sucre 40048	Pública	116
3	40099	Pública	46
4	Americo Garibaldi	Privada	27
5	Bill Gates	Privada	14
6	Británico Europeo Dunalastair	Privada	50
7	Champagnat	Privada	23
8	Charles Stanford	Privada	38
9	Internacional Peruano Britanico	Privada	205
10	Jesucristo Rey	Privada	25
11	Jose Carlos Mariategui	Privada	50
12	Leonardo Da Vinci	Privada	15
13	Nuestra Señora De La Merced	Privada	113
14	Trilce Arequipa	Privada	39
			816

Fuente: Patrón DREA

3.2.2. Muestra:

Procedimiento:

Para obtener la muestra probabilística se siguen los siguientes procedimientos:

- Primer procedimiento: Se determina el tamaño con base en estimados de la población según la siguiente formula:

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

Donde:

n = el tamaño de la muestra.

N = Tamaño de la población.

σ =Desviación estándar de la población, se utiliza el valor constante de 0,5.

Z = Valor constante que se toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96.

e = Límite aceptable de error muestral: 0,0276.

Sustituyendo los valores en la fórmula se tiene:

$$n = \frac{816(0.5^2)1.96^2}{(816 - 1)0.0276^2 + 0.5^2 1.96^2} = 560$$

- Segundo procedimiento: Selección de las unidades de análisis, de manera que todos los estudiantes tengan la misma posibilidad de ser elegidos, para ello se utiliza la técnica del bingo.

CUADRO N°2
Cuadro de Muestra

NRO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GESTIÓN	H	M	SUBTOTAL
1	Santa María 40039	Pública	28	0	37
2	Antonio Jose De Sucre 40048	Pública	34	24	68
3	40099	Pública	13	11	36
4	Americo Garibaldi	Privada	8	5	29
5	Bill Gates	Privada	4	3	19
6	Británico Europeo Dunalastair	Privada	17	9	24
7	Champagnat	Privada	7	5	22
8	Charles Stanford	Privada	12	8	30
9	Internacional Peruano Britanico	Privada	58	45	115
10	Jesucristo Rey	Privada	8	5	26
11	Jose Carlos Mariategui	Privada	15	11	35
12	Leonardo Da Vinci	Privada	4	4	18
13	Nuestra Señora De La Merced	Privada	0	57	69
14	Trilce Arequipa	Privada	9	11	32
TOTAL					560

FUENTE: Cuadro de la población

4. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Las estrategias de recolección de datos seleccionados para el siguiente trabajo de investigación son:

- Elaboración del instrumento

- Validación mediante cinco expertos de la carrera profesional de Educación Física y piloteado con niños y niñas de instituciones educativas parecidas a la muestra.
- Gestión referida a las siguientes coordinaciones
 - Solicitud de constancia otorgada por la Dirección General del IESPA.
 - Presentación de la constancia a la oficina de la dirección de las instituciones educativas.
 - Coordinación con el profesor del área de Educación Física, de las instituciones educativas para recolectar los datos.
 - Aplicación del cuestionario a los niños y niñas del 5to y 6to de primaria de las Instituciones educativas de Yanahuara.
 - Codificación, interpretación, análisis y representación de los datos estadísticos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se desarrolla la presentación de la información estadística a través de 18 tablas y 18 figuras representadas por histogramas

TABLA N° 1
PRACTICA DE DEPORTE POR DECISIÓN PROPIA

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
Si	57	10.18
No	463	82.68
No practico deporte	40	7.14
Σ	560	100,00%

Fuente: Cuestionario-14

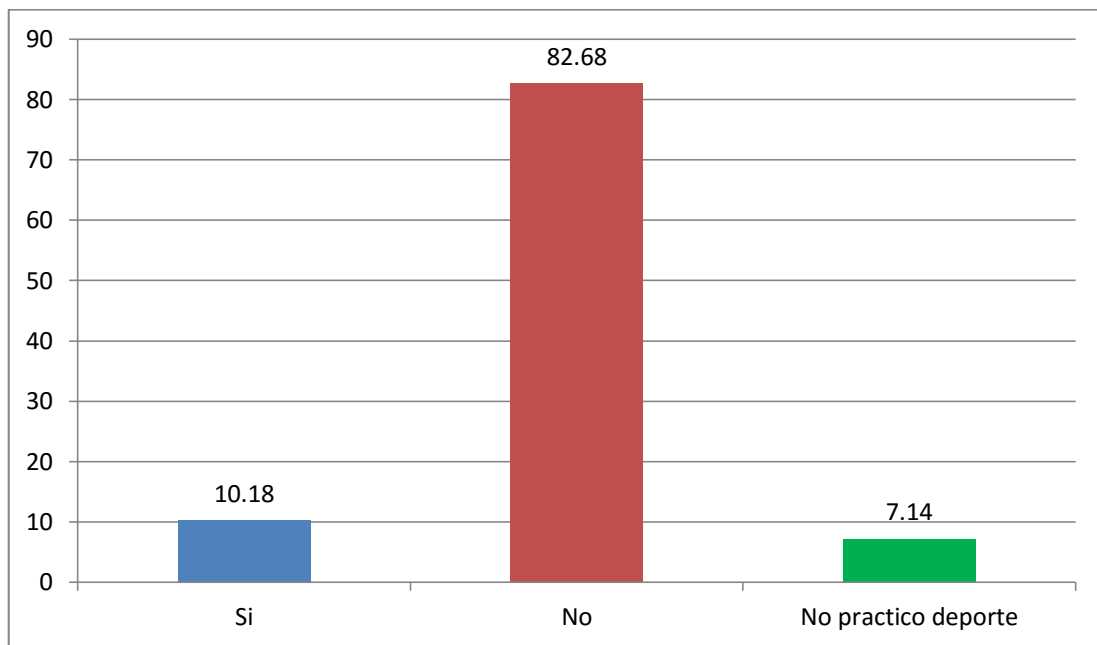
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

En la Tabla N° 1 se tiene que el 10.18% que son 57 estudiantes manifiestan que practican deporte por decisión propia, el 82.68% que son 463 estudiantes dicen que no, y el 7.14 % que representa 40 estudiantes no practican ningún deporte

Más del 50% de niños y niñas practican deporte por voluntad propia porque quieren ser buenos deportistas, aprender diferentes deportes, para crecer y cuidar su salud ,estar en forma y tener un físico adecuado, les permita crecer y sobre todo para divertirse con sus amiguitos ya que se aburren en la casa y hacen referencia que quieren que sus padres sean felices aunque ellos lo hagan por obligación.

FIGURA N° 1
PRACTICA DE DEPORTE POR DECISIÓN PROPIA



Fuente: Tabla N° 1

TABLA N°2
DEPORTE PRACTICADO EN EL TIEMPO LIBRE

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Fútbol	214	38.21
b. Básquet	60	10.71
c. Vóley	137	24.46
d. Natación	50	8.93
e. Otros, ¿Cuál?	59	10.54
f. No practico	40	7.14
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

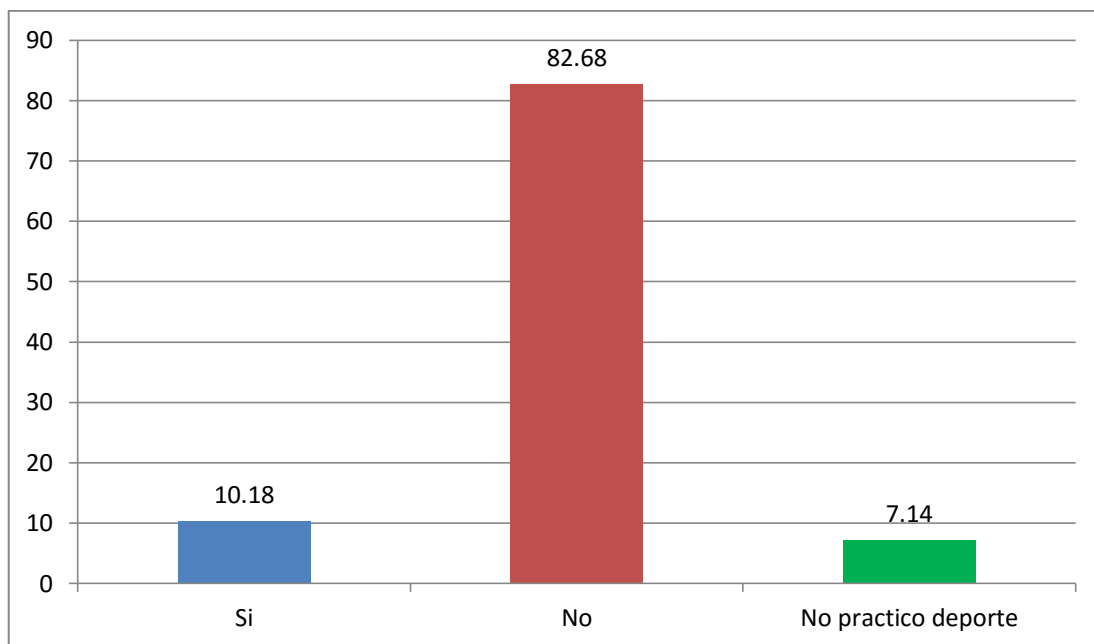
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La Tabla N° 2 se tiene que el 38.21% que son 214 estudiantes manifiestan que practican fútbol, el 10.71% que son 60 estudiantes dicen que practican basket, el 24.46% que representa 137 estudiantes practican vóley, el 8.93% que son 50 estudiantes practican natación, el 10.54% que son 59 estudiantes practican otros deportes como atletismo, tenis de mesa, frontón, beisbol, balón mano, el 7.14% que son 40 estudiantes no practican ningún deporte.

La mayoría de estudiantes practican deportes tradicionales como fútbol, básquet y vóley, apreciándose un porcentaje significativo de práctica de deportes que se están insertando en el área de Educación Física lo cual, desde esta perspectiva son novedosos.

FIGURA N°2
DEPORTE PRACTICADO EN EL TIEMPO LIBRE



Fuente: Tabla N° 2

TABLA N°3
FRECUENCIA DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a.1 vez por semana	112	24.35
b.2 veces por semana	151	32.83
c.3 veces por semana	101	21.96
d.Otro	96	20.87
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

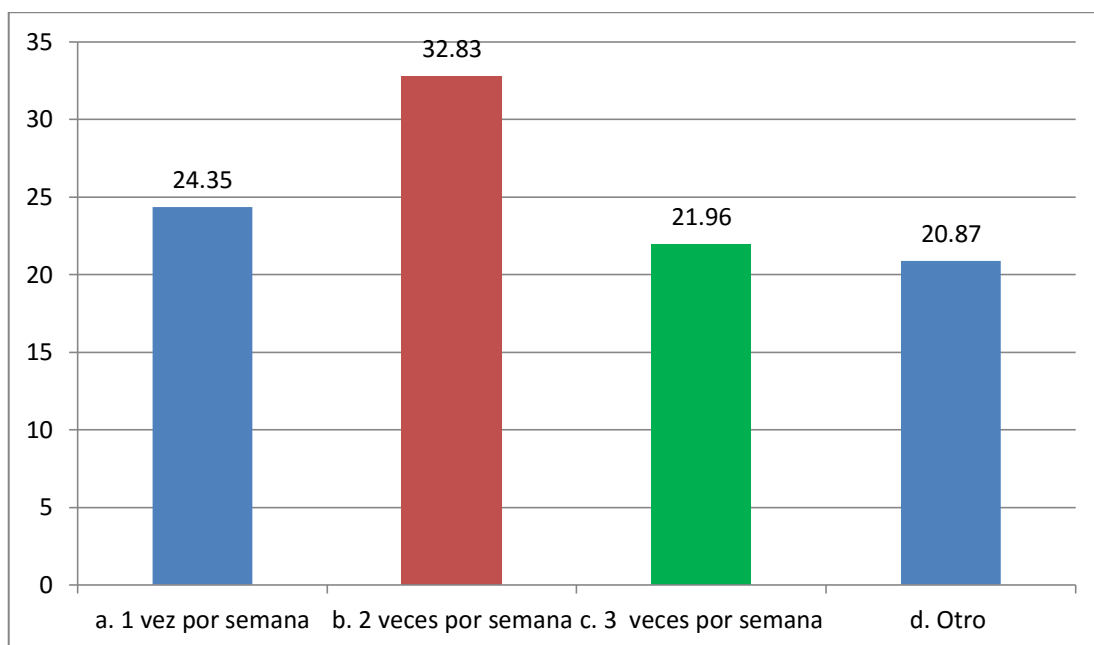
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 3 se tiene que el 24.35% que son 112 estudiantes manifiestan que una vez por semana practican deporte, el 32.83% que son 151 estudiantes dicen que 2 veces por semana practican deporte, el 21.96 % que representa 101 estudiantes dicen practicar deporte 3 veces por semana, el 20.87% que representan 96 estudiantes dicen practicar deporte más veces por semana

Casi el 50% de los niños y niñas, practica el deporte de una a dos veces por semana quienes los llevan a la práctica deportiva mayormente son el papa, mama, e algunos casos los hermanos observándose en estos resultados que son los familiares que deciden utilizar parte del tiempo libre de los niños en el desarrollo de deportes.

FIGURA N°3
FRECUENCIA DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA



Fuente: Tabla N° 3

TABLA N°4
MOTIVOS DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Para ocupar mi tiempo libre	165	29.46
b. Para estar con mis amigos	53	9.46
c. Por qué me aburro en casa	88	15.71
d. Para jugar	136	24.29
e. Otros	78	13.93
f. No practico	40	7.14
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

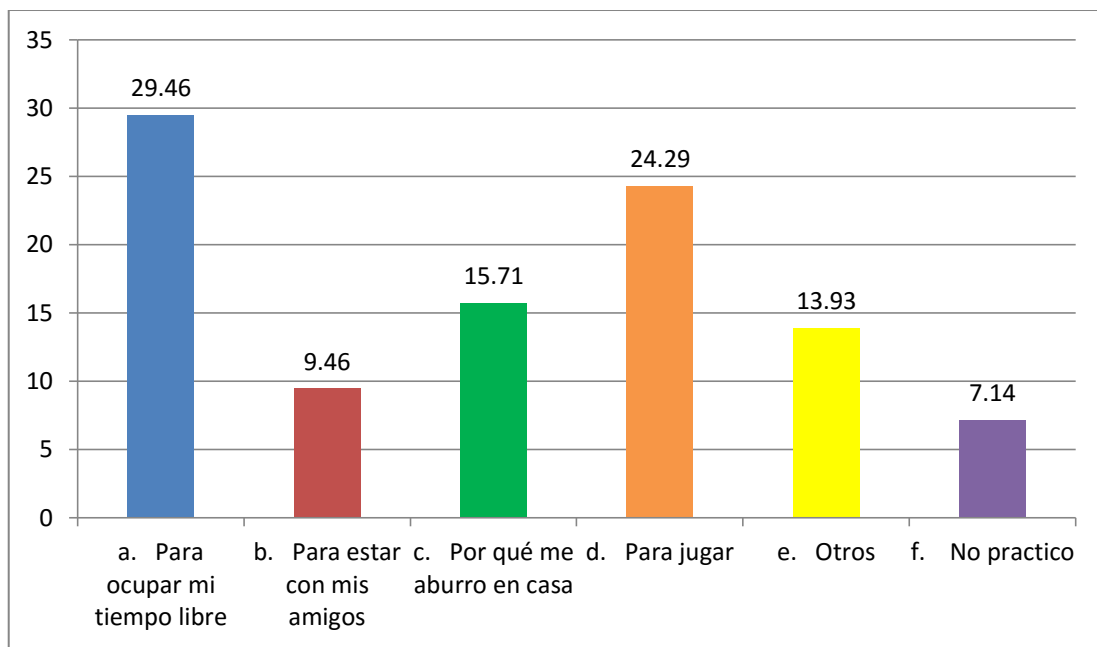
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 4 se tiene que el 29.46% que son 165 estudiantes manifiestan que practican deporte para ocupar su tiempo libre , el 9.46% que son 53 estudiantes dicen que practican deporte para estar con sus amigos, el 15.71% que representa 88 estudiantes practican deporte por que se aburren en casa, el 24.29% que son 136 estudiantes realizan la práctica de deporte para jugar, el 13.93% que son 78 estudiantes manifiestan que practican deporte para aprender y para mejorar su físico, el 7.14% que representan 40 estudiantes no practican deporte.

La mayoría de niños acepta practicar deportes principalmente para ocupar su tiempo libre, disfrutarlos con sus amigos lo que significa no quedarse en casa.

FIGURA N°4
MOTIVOS DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA



Fuente: Tabla N° 4

TABLA N°5
ASISTENCIA A ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Partidos de fútbol	175	31.25
b. Partidos de básquet	29	5.18
c. Partidos de vóley	79	14.11
d. Eventos de natación	46	8.21
e. Otros ¿Cuáles?	26	4.64
f. No asisto	205	36.61
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

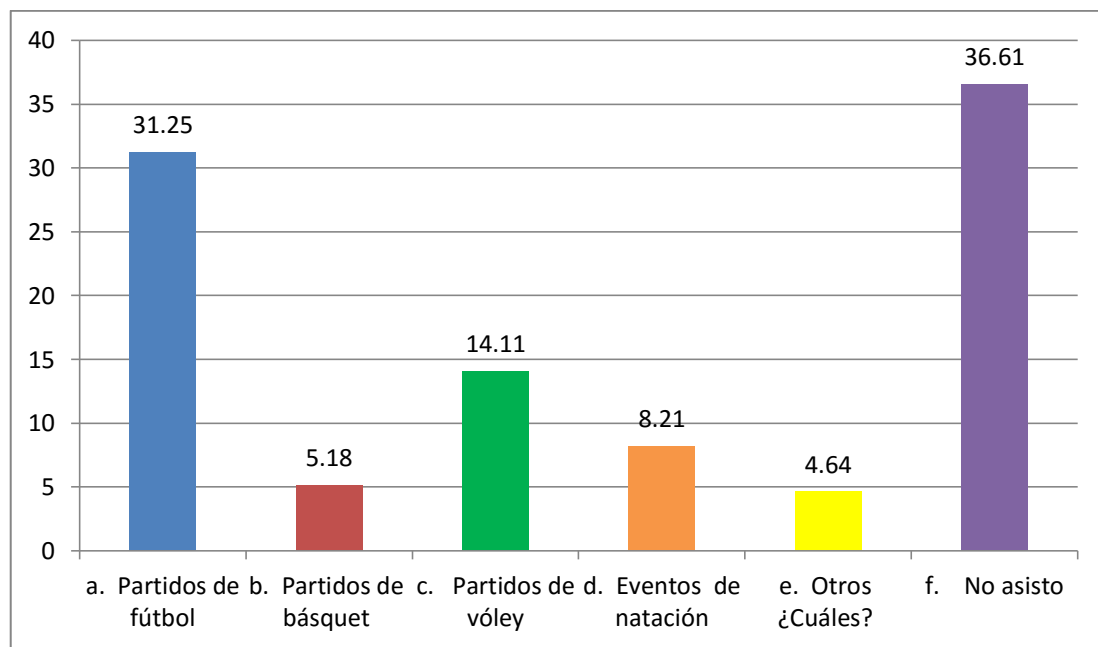
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N° 5 se tiene que el 31.25% que son 175 estudiantes manifiestan que asisten a partidos de fútbol, el 5.18% que representan 29 estudiantes asisten a partidos de basket, el 14.11 que representan 79 estudiantes manifiestan asistir a partidos de vóley, el 8.21% que representan 46 estudiantes manifiestan asistir a eventos de natación, el 4.64% que representan 26 estudiantes dicen asistir a otros espectáculos deportivos, el 36.61% que representan 205 estudiantes manifiestan no asistir a ningún espectáculo deportivo.

Más del 50 % los niños asisten a juegos de fútbol, vóley, tomando ellos la iniciativa de estar presentes en estos deportes

FIGURA N°5
ASISTENCIA A ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS



Fuente: Tabla N° 5

TABLA N°6
COMPAÑÍA A LOS ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Papá	172	30.71
b. Mamá	109	19.46
c. Hermano	23	4.11
d. Hermana	13	2.32
e. Otros, ¿Quién?	63	11.25
f. Nadie me lleva	180	32.14
g. No asiste	0	0
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

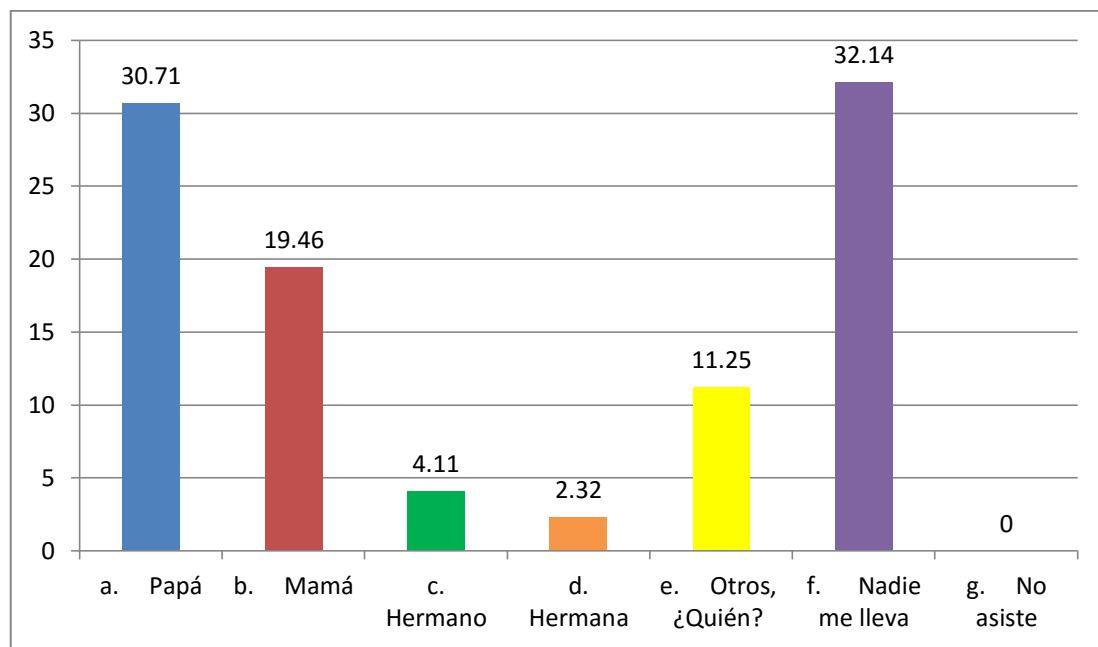
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 6 se tiene que el 30.71% que son 172 estudiantes manifiestan que su papa los llevan a los espectáculos deportivos, el 19.46% que son 109 estudiantes dicen que su mama los llevan a los espectáculos deportivos , el 4.11% que son 23 estudiantes su hermano los llevan a los espectáculos deportivos, el 2.32% que son 13 estudiantes su hermana los llevan a los espectáculos deportivos, el 11.25% que son 63 estudiantes los llevan otros familiares tíos abuelos primos; el 32,14% que son 180 estudiantes nadie los lleva.

Casi al 50% de los niños los llevan a espectáculos deportivos sus padres, observándose la influencia familiar en esta edad.

FIGURA N°6
COMPAÑÍA A LOS ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS



Fuente: Tabla N° 6

TABLA N° 7
FRECUENCIA DE HORAS DIARIAS DEDICADAS A LA TELEVISIÓN

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. 1 hora	230	40.71
b. 2 horas	171	30.27
c. 3 horas	76	13.45
d. Más de 4 horas	46	8.14
e. No veo televisión	42	7.43
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

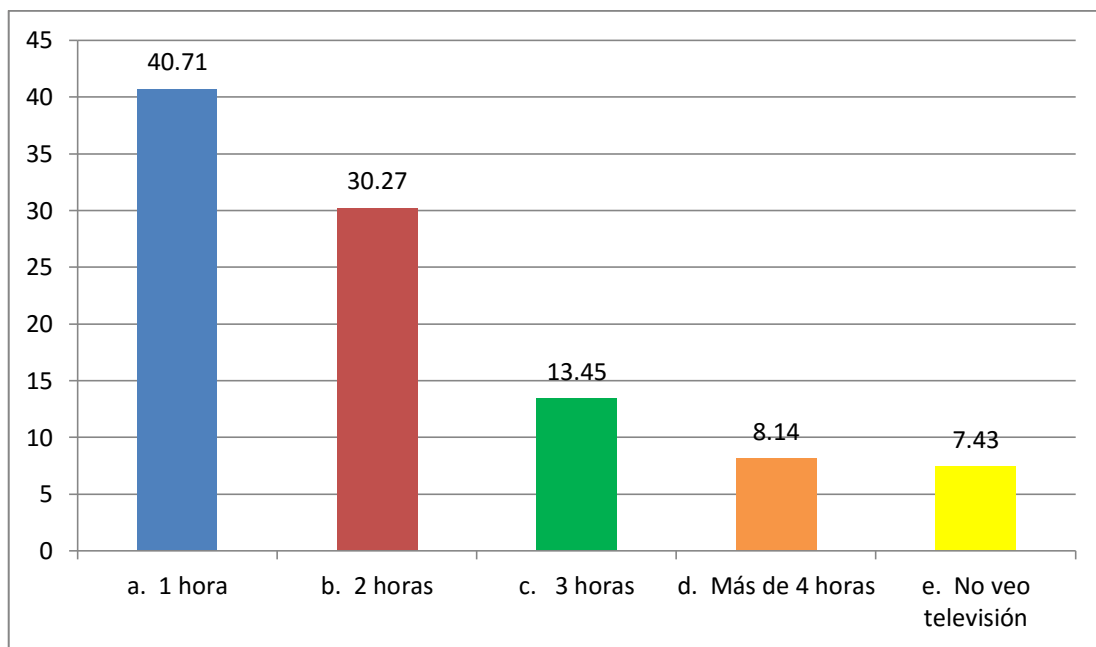
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 7 se tiene que el 40.71% que son 230 estudiantes manifiestan que una diaria miran televisión, el 30.27% que son 171 estudiantes miran televisión dos horas diarias, el 13.45% que son 76 estudiantes manifiestan que miran 3 horas diarias televisión, el 8.14% que son 46 estudiantes manifiesta que mira televisión más de 4 horas, el 7.43% que son 42 estudiantes no miran televisión

Más del 50% de niños y niñas miran televisión entre una y dos horas, prefieren programas de dibujos animados y hasta los programas de combate y esto es guerra.

FIGURA N° 7
FRECUENCIA DE HORAS DIARIAS DEDICADAS A LA TELEVISIÓN



Fuente: Tabla N° 7

TABLA N° 8
COMPAÑÍA CUANDO MIRAS TELEVISIÓN

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Papá	72	12.86
b. Mamá	141	25.18
c. Hermano	147	26.25
d. Hermana	96	17.14
e. Otros, ¿Quién?	62	11.07
f. No veo televisión	42	7.50
Σ	560	100.00%

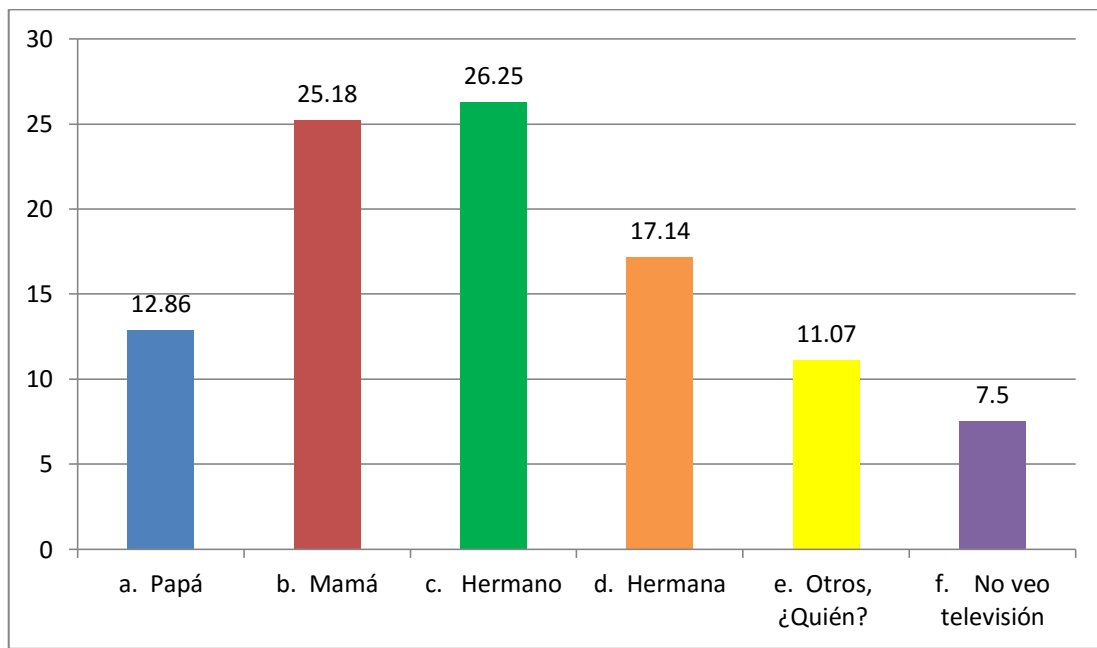
Fuente: Cuestionario-14

Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 8 se tiene que el 12.86% que son 72 estudiantes manifiestan que su papá los acompaña viendo televisión, el 25.18% que son 141 estudiantes dicen que es su mamá, el 26.25% que son 147 estudiantes su hermano, el 17.14% que son 96 estudiantes su hermana, el 11.07% que son 62 estudiantes manifiestan que su tío, abuela, primo y sus amigos los acompañan, en el proceso televisivo, aparte el 50% de los niños y niñas miran televisión acompañados preferentemente de la madre y hermanos.

FIGURA N° 8
COMPAÑÍA CUANDO MIRAS TELEVISIÓN



Fuente: Tabla N° 8

TABLA N° 9
HORAS DEDICADAS A LOS VIDEO JUEGOS

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. 1 hora	164	29.29
b. 2 horas	74	13.21
c. 3 horas	26	4.64
d. Más de 4 horas	28	5.00
e. No juego	268	47.86
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

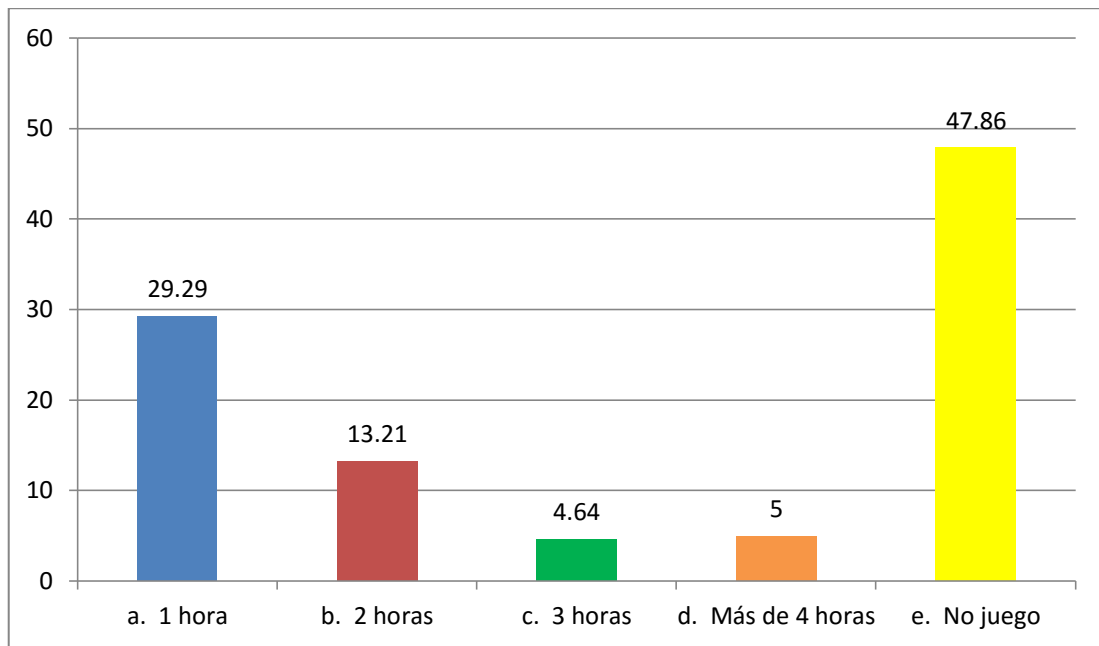
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 9 se tiene que el 29.29% que son 164 estudiantes manifiestan que dedican una hora a los video juegos, el 13.21% que son 74 estudiantes dos horas a los video juegos, el 4.64% que son 26 estudiantes 3 horas a los video juegos, el 5.00% que son 28 estudiantes más de 4 horas a los video juegos y el 47.86% que son 268 estudiantes no juegan video juegos.

El 50% de los niñas y niños no dedican el tiempo a los video juegos porque refieren realizar otro tipo de actividades como jugar, ver televisión o practicar deporte.

FIGURA N° 9
HORAS DEDICADAS A LOS VIDEO JUEGOS



Fuente: Tabla N° 9

TABLA N° 10
PRÁCTICA DE VIDEO JUEGOS

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Solo	203	36.25
b. Acompañado, ¿Con quién?	89	15.89
c. No juego	268	47.86
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

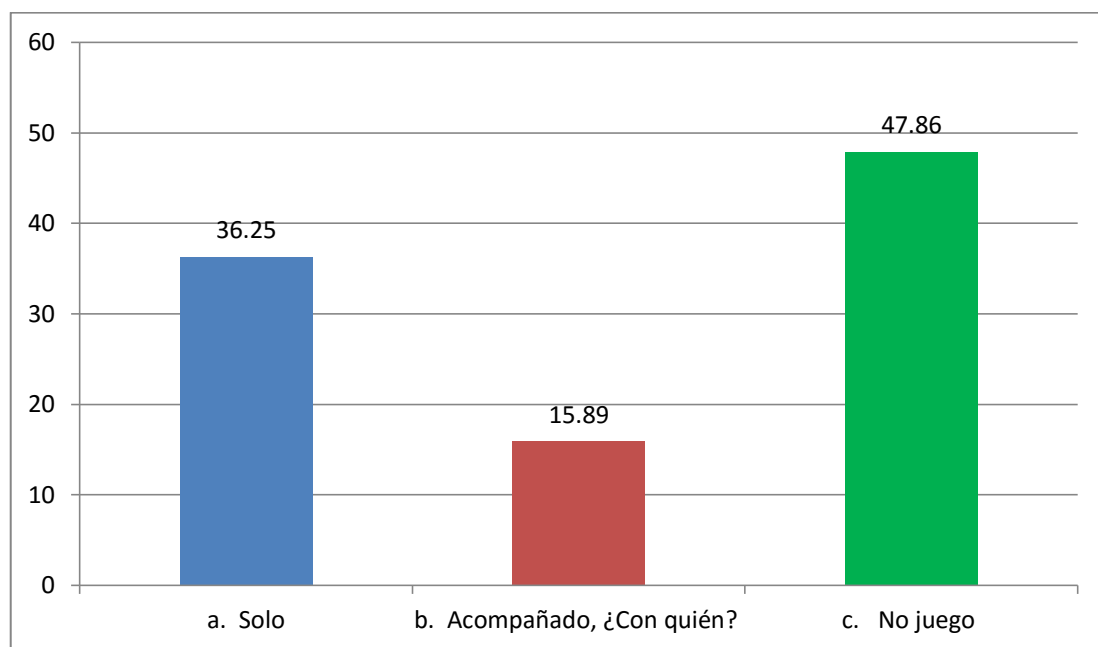
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 10 se tiene que el 36.25% que son 203 estudiantes manifiestan que juegan solos a los video juegos, el 15.89% que son 89 estudiantes lo hacen acompañados de sus primos amigos de barrio, el 47.86% que son 268 estudiantes no juegan video juegos.

Entre los niños y niñas que se entretienen con los video juegos, la mayoría lo juegan solos.

FIGURA N° 10
PRÁCTICA DE VIDEO JUEGOS



Fuente: Tabla N° 10

TABLA N°11
LUGAR DE VIDEO JUEGOS

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Tu casa	299	53.39
b. Cabinas	25	4.46
c. Otros ¿Dónde?	7	1.25
d. No juego video juegos	229	40.89
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

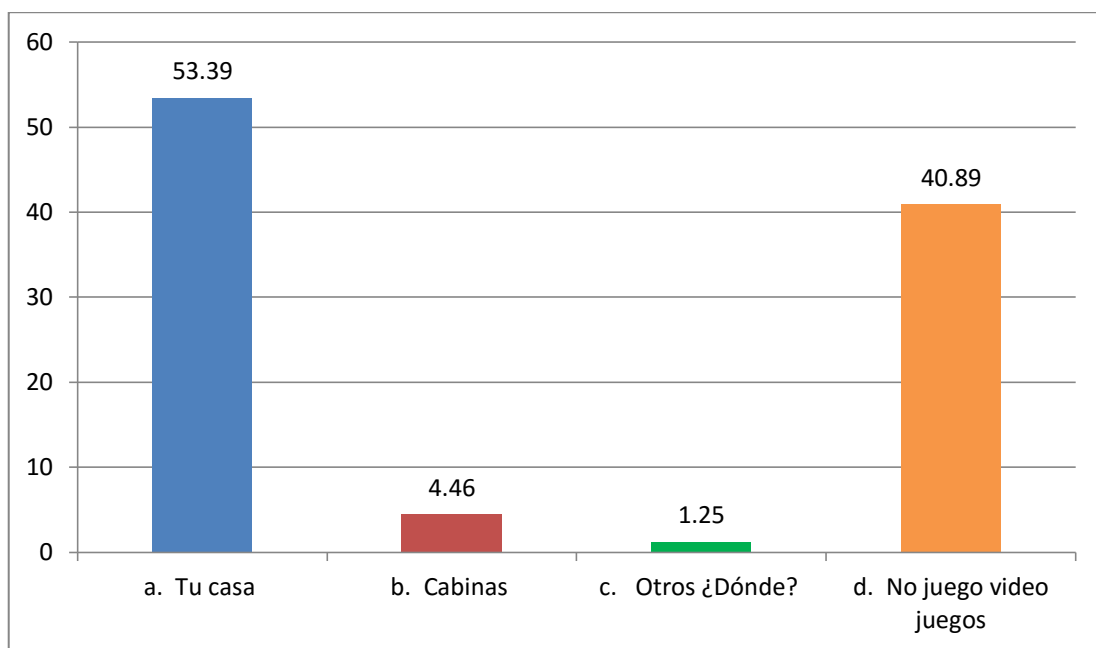
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N° 11 se tiene que el 53.39% que son 299 estudiantes manifiestan que juegan en su casa, el 4.46% que son 25 estudiantes juegan en las cabinas, el 1.25% que son 7 estudiantes juegan en otro lugar, el 40.89% que son 229 estudiantes no juegan video juegos.

El 50% de los niños y niñas, se dedican a actividades de video juegos en ambientes de su casa, ya que por la edad, no pueden salir de su hogar sin el permiso de sus padres.

FIGURA N°11
LUGAR DE VIDEO JUEGOS



Fuente: Tabla N° 11

TABLA N°12
HORAS DIARIAS DE JUEGO

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. 1 hora	240	42.86
b. 2 horas	132	23.57
c. 3 Horas	42	7.50
d. Más de 4 horas	39	6.96
e. No juego	107	19.11
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

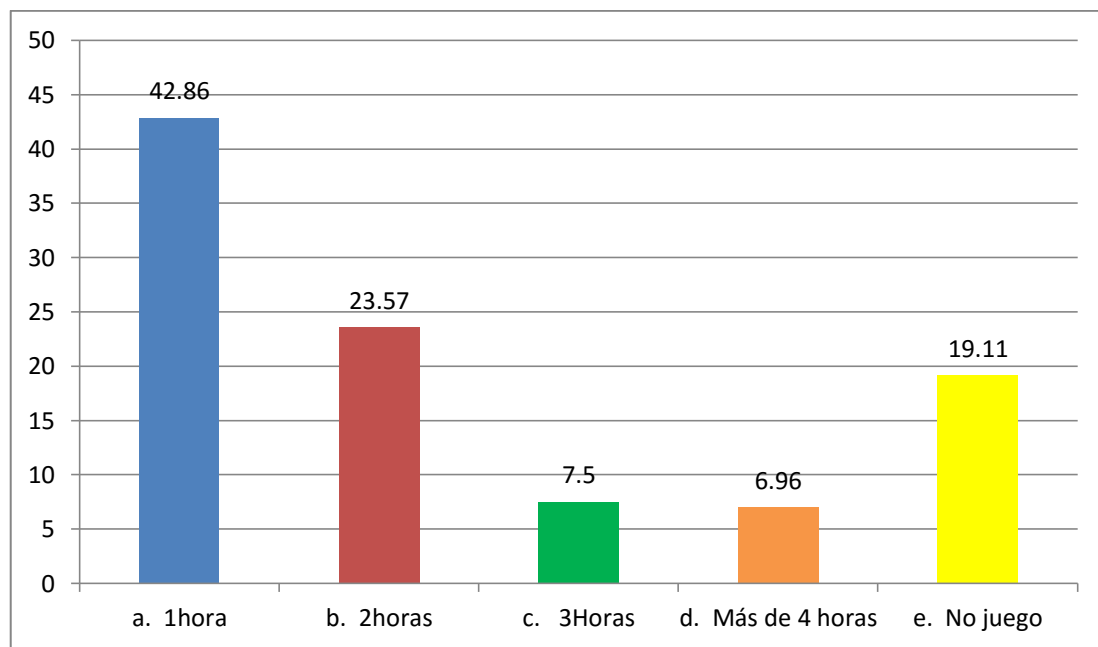
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 12 se tiene que el 42.86% que son 240 estudiantes manifiestan que juegan una hora diariamente, el 23.57% que son 132 estudiantes juegan dos horas, el 7.50% que son 42 estudiantes juegan 3 horas, el 6.96% que son 39 estudiantes juegan más de 4 horas y el 19.11% que son 107 estudiantes no lo hacen.

La mayoría de niños y niñas, juegan entre 1 y 2 horas.

FIGURA N°12
HORAS DIARIAS DE JUEGO



Fuente: Tabla N° 12

TABLA N° 13
PERSONAS CON QUIENES JUEGAS

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. Hermanos	153	27.32
b. Hermanas	76	13.57
c. Amigos del barrio	118	21.07
d. Otros ¿Quién?	106	18.93
e. No juego	107	19.11
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

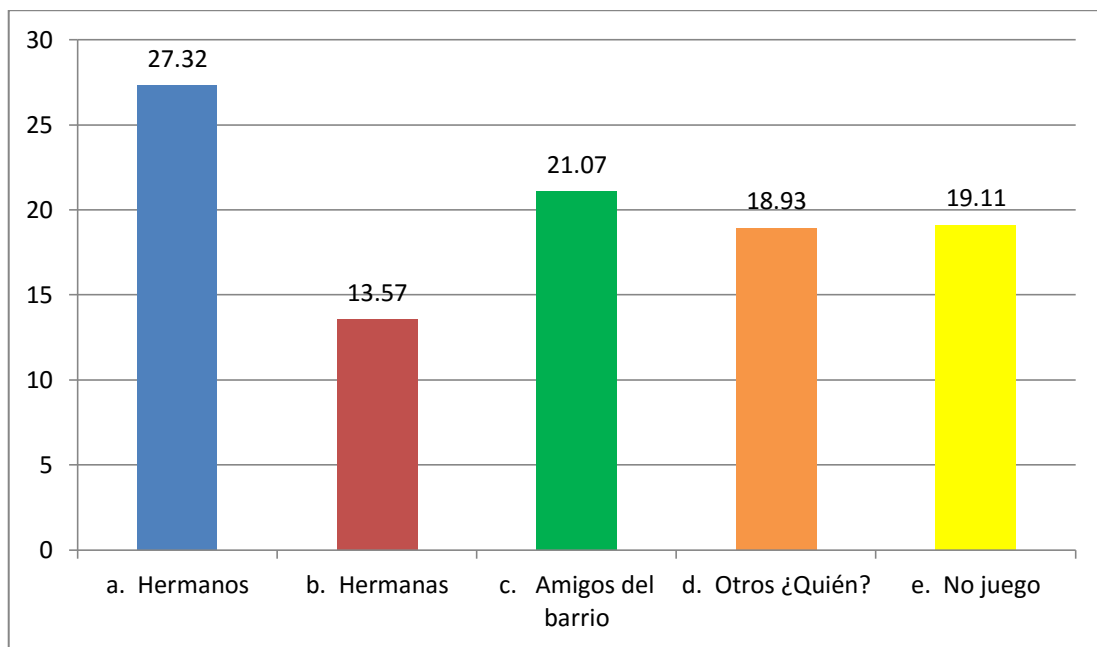
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 13 se tiene que el 27.32% que son 153 estudiantes manifiestan que juegan con sus hermanos el 13.57% que son 76 estudiantes juegan con sus hermanas el 21.07% que son 118 estudiantes juegan con amigos del barrio, el 18.93% que son 106 estudiantes juegan con otros y el 19.11% que son 107 estudiantes no juega.

El mayor porcentaje de niños y niñas que manifiestan que realizan actividades lúdicas, lo hacen de preferencia con sus hermanos y amigos del barrio.

FIGURA N° 13
PERSONAS CON QUIENES JUEGAS



Fuente: Tabla N° 13

TABLA N° 14
LUGAR DE JUEGO

Código	Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple
a. En la casa	235	41.96
b. En el parque	139	24.82
c. En la calle	43	7.68
d. Otros lugares ¿Dónde?	36	6.43
e. No Juego	107	19.11
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

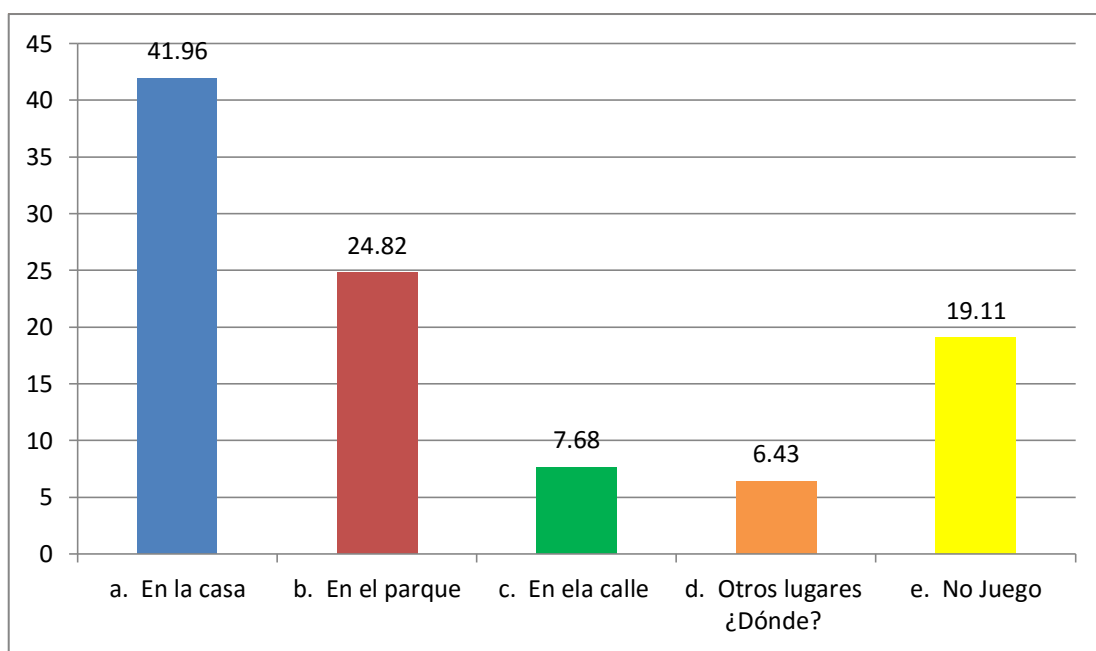
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla número N° 14 se tiene que el 41.96% que son 235 estudiantes manifiestan que juegan en la casa, el 24.82% que son 139 estudiantes juegan en el parque, el 7.68% que son 43 estudiantes juegan en la calle, el 6.43% que son 36 estudiantes indican en otro lugar y el 19.11% que son 107 estudiantes no juegan.

Casi el 70% aproximadamente de niños y niñas que juegan lo hacen en casa con sus hermanos y en el parque o calle acompañados de sus amigos.

FIGURA N° 14
LUGAR DE JUEGO



Fuente: Tabla N° 14

TABLA N° 15
TIPO DE LECTURA PARA LEER

Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple	Frecuencia absoluta simple
a. Periódico	59	10.54
b. Revista	34	6.07
c. Cuento	99	17.68
d. Fábula	51	9.11
e. Obras	146	26.07
f. Otros:	39	6.96
g. No leo	132	23.57
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

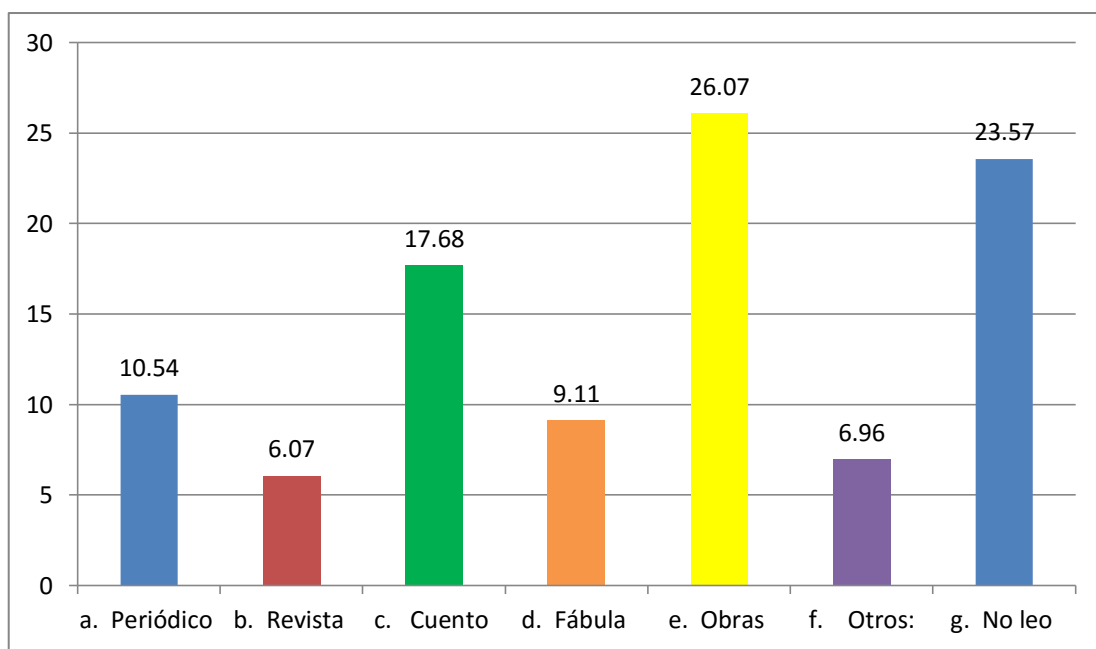
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 15 se tiene que el 10.54% que son 59 estudiantes manifiestan que leen el periódico, el 6.07% que son 34 estudiantes leen revistas, el 17.68% que son 99 estudiantes leen cuentos, el 9.11% que son 51 estudiantes leen fabulas, el 26.07% que son 146 estudiantes leen obras, el 6.96% que son 39 estudiantes leen otros y el 23.57% que son 132 estudiantes no lee.

Casi el 75% de los niños y niñas dedican parte de su tiempo a la lectura, Prefiriendo obras, cuentos, periódico y fábulas.

FIGURA N° 15
TIPO DE LECTURA PARA LEER



Fuente: Tabla N° 15

TABLA N° 16
INSTRUMENTO MUSICAL DE PRÁCTICA DESPUES DE CLASES

Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple	Frecuencia absoluta simple
a. Guitarra	51	9.11
b. Flauta	92	16.43
c. Órgano	19	3.39
d. No Toco	398	71.07
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

Elaboración: Investigadores

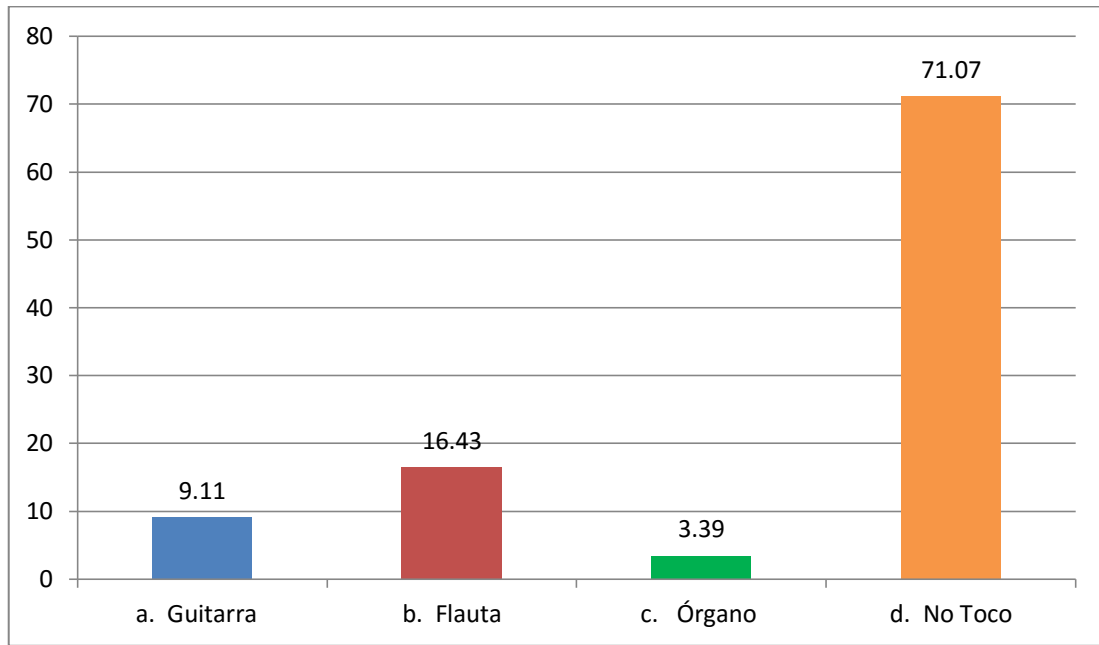
DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N° 16 se tiene que el 9.11% que son 51 estudiantes manifiestan que tocan guitarra, el 16.43% que son 92 estudiantes tocan flauta, el 3.39% que son 19 estudiantes tocan órgano y el 71.07% que son 398 estudiantes no tocan ningún instrumento.

La gran mayoría de niños y no practica ni toca ningún instrumento musical.

FIGURA N° 16

INSTRUMENTO MUSICAL DE PRÁCTICA DESPUES DE CLASES



Fuente: Tabla N° 16

TABLA N° 17
LAS PERSONAS CON LAS CUALES VIVES, ¿TE DAN TIEMPO PARA
REALIZAR ALGUNA ACTIVIDAD QUE TU DESEAS?

Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple	Frecuencia absoluta simple
a. Si	64	11.43
b. No	399	71.25
c. A veces	97	17.32
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

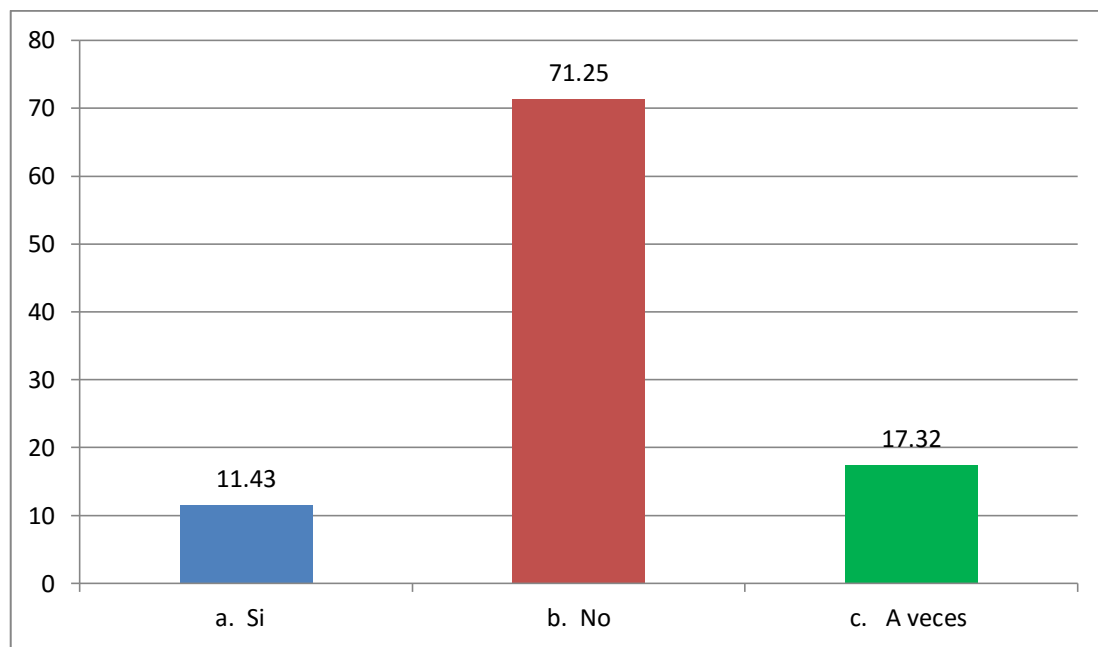
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N° 17 se tiene que el 11.43% que son 64 estudiantes manifiestan que las personas con las cuales viven si les dan tiempo para hacer lo que ellos deseen, el 71.25% que son 399 estudiantes manifiestan que no les tiempo para realizar las actividades que ellos desean y el 17.32% que son 97 estudiantes mencionan que a veces les tiempo.

La mayoría de niños y niñas manifiestan que las personas con las que viven no les dan tiempo para realizar actividades que ellos desean.

FIGURA N° 17
LAS PERSONAS CON LAS CUALES VIVES, ¿TE DAN TIEMPO PARA
REALIZAR ALGUNA ACTIVIDAD QUE TU DESEAS?



Fuente: Tabla N° 17

TABLA N° 18
¿QUÉ QUISIERAS HACER SI DISPONDRÍAS DE TIEMPO LIBRE
PARA TI?

Frecuencia absoluta simple	Frecuencia porcentual simple	Frecuencia absoluta simple
a. Solo jugar en casa	153	27.32
b. Ver televisión	40	7.14
c. Descansar y no hacer nada de obligaciones	339	60.54
d. Estar con mis amigos	28	5.00
Σ	560	100.00%

Fuente: Cuestionario-14

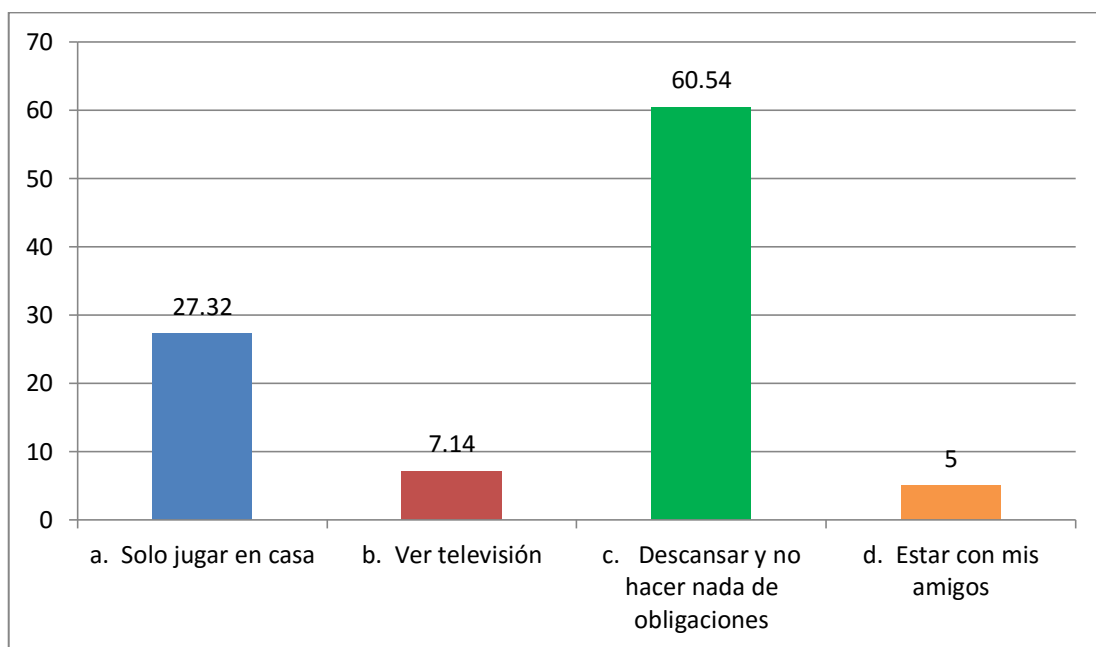
Elaboración: Investigadores

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN:

La tabla N° 18 muestra que el 27.32% que son 153 estudiantes manifiestan que les gustaría jugar en casa, el 7.14% que son 40 estudiantes les gustaría ver televisión, el 60.54% que son 339 estudiantes descansar y no hacer nada de obligaciones, el 5.00% que son 28 estudiantes les gustaría estar con sus amigos.

Más del 50% de los niños y niñas, en el real tiempo libre que tienen, prefieren descansar y no hacer nada de ocupaciones, así como jugar en la casa.

FIGURA N° 18
¿QUÉ QUISIERAS HACER SI DISPONDRÍAS DE TIEMPO LIBRE
PARA TI?



Fuente: Tabla N° 18

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Casi el 20% de los niños y niñas dedican parte de su tiempo libre a la práctica deportiva, prefiriendo los deportes de futbol y vóley, en una frecuencia diaria de una a dos veces por semana, expresando que lo hacen para jugar y estar con sus amigos, así mismo asisten a los espectáculos deportivos de partidos de futbol acompañados principalmente de papá y mama.
- SEGUNDA:** Casi el 50% de los niños y niñas, en su tiempo libre, ven televisión de una a dos horas diarias acompañados de sus hermanos. También, solos se dedican a los videojuegos en ambientes de su casa.
- TERCERA:** El 43% de los niños y niñas, realizan actividades lúdicas recreativas como juegos en un tiempo de una hora diaria acompañados de sus hermanos y amigos del barrio principalmente en los ambientes de su casa y en el parque.
- CUARTA:** Casi el 30% de los niños y niñas dedican su tiempo al desarrollo personal realizando lecturas de obras y cuentos y tocando instrumentos musicales como flauta y guitarra.
- QUINTA:** El 72% de los niños y niñas no tienen opción para desarrollar actividades que ellos desean como descansar y no hacer nada de obligaciones así como solo desean jugar en casa

SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Los profesores del área de Educación física deberían orientar a los padres de familia, para que los niños y niñas utilicen su tiempo libre en diversas actividades en las cuales no se haga uso de recursos económicos y de tiempos muy prolongados.
- SEGUNDA:** Los padres de familia tendrían que consultar a sus hijos e hijas los intereses de como ellos quieren utilizar los tiempo que disponen después de realizar sus obligaciones con el fin de que los niños y niñas descansen y se diviertan.
- TERCERA:** El Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico Arequipa debería realizar talleres de capacitación del uso del tiempo libre dirigido a diferentes edades de la población para que se planifiquen actividades con la finalidad de mejorar o mantener varios aspectos de la condición física, salud y control de emociones.

ANEXOS

CUESTIONARIO

1. Practica de deporte por decisión propia

- a) Si
- b) No
- c) No practico deporte

2. Deporte practicado en el tiempo libre

- a) Fútbol
- b) Básquet
- c) Vóley
- d) Natación
- e) Otros, ¿Cuál?
- f) No practico

3. Frecuencia de la práctica deportiva

- a) 1 vez por semana
- b) 2 veces por semana
- c) 3 veces por semana
- d) Otro

4. Motivos de la práctica deportiva

- a. Para ocupar mi tiempo libre
- b. Para estar con mis amigos
- c. Por qué me aburro en casa
- d. Para jugar
- e. Otros
- f. No practico

5. Asistencia a espectáculos deportivos

- a. Partidos de fútbol
- b. Partidos de básquet
- c. Partidos de vóley
- d. Eventos de natación
- e. Otros ¿Cuáles?
- f. No asisto

6. Compañía a los espectáculos deportivos

- a. Papá
- b. Mamá
- c. Hermano
- d. Hermana

- e. Otros, ¿Quién?
- f. Nadie me lleva
- g. No asiste

7. Frecuencia de horas diarias dedicadas a la televisión

- a. 1 hora
- b. 2 horas
- c. 3 horas
- d. Más de 4 horas
- e. No veo televisión

8. Compañía cuando miras televisión

- a. Papá
- b. Mamá
- c. Hermano
- d. Hermana
- e. Otros, ¿Quién?
- f. No veo televisión

9. Horas dedicadas a los video juegos

- a. 1 hora
- b. 2 horas
- c. 3 horas
- d. Más de 4 horas
- e. No juego

10. Práctica de video juegos

- a. Solo
- b. Acompañado, ¿Con quién?
- c. No juego

11. Lugar de video juegos

- a. Tu casa
- b. Cabinas
- c. Otros ¿Dónde?
- d. No juego video juegos

12. Horas diarias de juego

- a. 1 hora
- b. 2 horas
- c. 3 Horas
- d. Más de 4
- e. No juego

13. Personas con quienes juegas

- a. Hermanos
- b. Hermanas

- c. Amigos del barrio
- d. Otros ¿Quién?
- e. No juego

14. Lugar de juego

- a. En la casa
- b. En el parque
- c. En la calle
- d. Otros lugares ¿Dónde?
- e. No Juego

15. Tipo de lectura para leer

- a. Periódico
- b. Revista
- c. Cuento
- d. Fábula
- e. Obras
- f. Otros:
- g. No leo

16. Instrumento musical de práctica después de clases

- a. Guitarra
- b. Flauta
- c. Órgano
- d. No Toco

17. Las personas con las cuales vives, ¿te dan tiempo para realizar alguna actividad que tu desees?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

18. ¿Qué quisieras hacer si dispondrías de tiempo libre para ti?

- a. Solo jugar en casa
- b. Ver televisión
- c. Descansar y no hacer nada de obligaciones
- d. Estar con mis amigos
- e. Estar acompañado de papá y mamá